



universität
wien

DIPLOMARBEIT

„Traumdarstellung im amerikanischen Film der
Gegenwart. Der luzide Filmtraum“

verfasst von

Katharina Stocker

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von: PD Mag. Dr. Claus Tieber

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	5
2. Traumdarstellung in Literatur, Kunst und dem frühen Film	9
2.1. Traum in Literatur und Kunst	9
2.1.1. Der Traum in der griechischen Antike.....	9
2.1.2. Traumdarstellung in der biblischen Überlieferung und dem Mittelalter.....	14
2.1.3. Traumdarstellung in der bildenden Kunst.....	16
2.1.4. Schlussfolgerung.....	22
2.2. Traum im frühen Film.....	23
3. Der Filmtraum	32
3.1. Kategorisierungsansätze	32
3.2. Wesensmerkmale und Gestaltung des Filmtraums	38
3.2.1. Funktionen des Filmtraums.....	38
3.2.2. Markierung des Filmtraums	45
3.2. Definition des Filmtraums	49
4. Zwischen Traum und Realität.....	51
4.1. Interaktion, Virtualität und Immersion	51
4.2. Grenze zwischen Virtualität und Realität.....	54
5. Der luzide Traum	61
5.1. Annäherung an den Begriff Traum.....	61
5.2. Der Klartraum	66
6. Der luzide Filmtraum.....	70
6.1. Einführung der Filmbeispiele	70
6.1.1. The Matrix	70
6.1.2. The Cell	72

6.1.3. Inception.....	73
6. 2. Abgrenzung.....	76
6.3. Wesensmerkmale und Gestaltung des luziden Filmtraums.....	77
6.4. Funktionen des luziden Filmtraums	77
6.4.1. Narrative Funktion	78
6.4.2. Ästhetische Funktion.....	81
6.5. Markierung des luziden Filmtraums.....	88
7. Conclusio	96
8. Quellenangaben	103
8.1. Bibliographie	103
8.2. Filmographie.....	108
8. 3. Bilderverzeichnis	110
9. Anhang	113
9.1. Abstract	113
9.2. Lebenslauf	115

1. Einleitung

Den Phänomenen des Schlafens und Träumens haftet ein mythischer und rätselhafter Charakter an und fasziniert die Menschen aller Kulturen seit Beginn des Lebens. Die über die Zeit gegebenen Antworten zu den Fragen, aus welchem Grund wir träumen und woher die Träume stammen, spiegeln unterschiedliche kulturelle Blickwinkel, religiöse Interpretationen und wissenschaftliche Entdeckungen, im zeitgeschichtlichen Kontext, wieder. Der Film als junge Kunstform beschäftigt sich seit seiner ersten Stunde, neben dem dokumentarischen Wunsch einer reinen Abbildung der Realität, auch mit der Darstellung von Phantastischem, darunter auch mit dem Traum. Einerseits trägt der Film, durch seine Bildsprache und Montage, die Möglichkeit in sich, das Unwirkliche sichtbar zu machen, wie Béla Balázs schreibt: „die geheimnisvoll-tiefe Verwandtschaft zwischen der Physiognomie des Träumers und der seines Traumbildes aufzuzeigen, gehört zu den schönsten Wundern der Filmkunst“¹, und andererseits, wurde der Film in der frühen Filmwissenschaft als ein dem Traum ähnliches Medium beschrieben und daraus folgernd im Sinne einer „Metapher, um Filmwahrnehmung zu begreifen“² diskutiert.

Die Frage nach der Aufgabe und Funktion einer Traumsequenz im Film und dessen ton- und bildtechnischen, sowie erzählerischen Darstellungsweisen, wurde wegen „mangelndem Interesse für den Traum seitens der Filmwissenschaft“³ lange nicht beantwortet. Dazwischen existiert auch ein spezifisches Traumphänomen, der sogenannte Klartraum, der seit den 1980er Jahren in amerikanischen Filmen Verarbeitung findet und in der gegenwärtigen Traumforschung als Träume, „in denen das Bewusstsein vorliegt, dass gerade geträumt wird“⁴, definiert werden.

¹ Balázs, Béla/ Helmut H. Diederichs/ Wolfgang Gersch/ Magda Nagy (Hg.), *Schriften zum Film. Band 1. Der sichtbare Mensch. Kritiken und Aufsätze 1922-1926*, München/ Wien: Hanser Verlag 1982, S. 95.

² Schneider, Irmela, „Filmwahrnehmung und Traum. Ein theoriegeschichtlicher Streifzug“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 24.

³ Dieterle, Bernhard, „Vorwort“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 9.

⁴ Schredl, Michael, „Experimentell-psychologische Traumforschung“ in: *Schlaf & Traum. Neurobiologie, Psychologie, Therapie*, Hg. Michael H. Wiegand, Stuttgart: Schattauer-Verlag 2006, S. 40.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Thema des Klartraums im amerikanischen Film der Gegenwart, dessen inhaltliche und formale Funktionen im Gesamtkonstrukt des Films und dessen signifikanten visuellen, auditiven und narrativen Hilfsmittel der Kennzeichnung und Betonung. Daraus ergibt sich für diese Arbeit folgende Forschungsfrage:

In Definitions- bzw. Klassifizierungsansätzen der Vergangenheit, wurde der Filmtraum als ein nicht bewusstes Erleben beschrieben und deshalb drängt sich die Frage auf, ob der filmische Klartraum eine eigene oder neu überarbeitete Definition verlangen sollte?

Anhand einer filmwissenschaftlichen Vergleichsanalyse der Klartraumsequenzen der Filme THE MATRIX (USA, 1999, Wachovski), THE CELL (USA, 2000, Singh) und INCEPTION (USA, 2010, Nolan), verknüpft mit den bereits existierenden Filmtraumdefinitionen und Klassifizierungsansätzen, sowie der Klartraumdefinition von Stephen LaBerge und Paul Tholey, soll im Rahmen dieser Diplomarbeit herausgearbeitet werden, ob einerseits innerhalb dieser spezifischen Art der filmischen Traumdarstellung, durch ein Vergleichen, Gemeinsamkeiten zu finden sind, mit den Schwerpunkten auf die Unterscheidung filmischer Traum- und Wachwirklichkeit innerhalb des Films, der Vermittlungsweise und Charakteristika der Darstellung der Klartraumsequenzen, sowie der Funktionen des Klartraumes im Film. Und andererseits, ob daraus resultierend eine klare Trennung zu anderen Arten filmischer Traumdarstellung von Nöten ist.

Um den Wandel des Begriffs Traum über die Zeit fassbar zu machen, beschäftigt sich das folgende Kapitel mit der künstlerischen Verarbeitung des Themas Traum in der Literatur und bildenden Kunst, von der griechischen Antike, der biblisch-literarischen Überlieferung in der Übersetzung der *Elberfelder Bibel* (ELB), und dem Mittelalter, bis hin zum frühen Film. Anhand von signifikanten Beispielen aus Literatur, Malerei und Film, mit Fokus auf die Fragen der Traumgestaltung, -kennzeichnung und -markierung, werden die Funktionen künstlerischer Traumdarstellung und Veränderung über die Zeit, erörtert.

Das dritte Kapitel unternimmt den Versuch, den Filmtraum als eigenständige Sequenz eines Filmganzen zu definieren und von anderen filmisch gestalteten Bewusstseinszuständen, wie Flashbacks, Phantasien, Halluzinationen oder Visionen, abzustecken. Dazu werden erstens, bereits vorhandene Kategorisierungs- und

Abgrenzungsversuche von frühen Filmwissenschaftlern und Filmwissenschaftlerinnen, sowie Autoren und Autorinnen aus der Gegenwart, zum Thema Film und Traum, wie Hugo Münsterberg, Béla Balázs, Siegfried Kracauer, Robert T. Eberwein, Leslie Halpern, David Bordwell, Stefan Gross, Thomas Koebner, Bernard Dieterle, Matthias Brütsch und Hans-Jürgen Wulff, dargelegt und zweitens, Wesensmerkmale und Gestaltungsvarianten, spezifisch Funktionen und Kennzeichnungen des Traums im Gesamtwerk Film gezeigt, um in weiterer Folge eine Definition der filmischen Traumsequenz herauszuarbeiten. Dabei werden einerseits, relevante Begriffe für die filmwissenschaftliche Analyse des Filmtraums wie Abymisierung, Abstraktion und Allegorese, Motivation, Intentionalität und Subjektivität, sowie die Bedeutung von Übergangsmarkierung und Sequenzeinbettung, eingeführt und andererseits, wird die Thematik des bewussten Träumens der Filmcharaktere, in die zuvor dargelegten filmwissenschaftlichen Annahmen und Schlussfolgerungen, mit einfließen.

Nach der Darlegung der wissenschaftlichen Ausgangslage, der Methoden und Analysewerkzeuge, sowie relevanter Begriffsdefinitionen, befasst sich der vierte Abschnitt dieser Arbeit mit der filmischen Repräsentanz des Traums in den USA in den 1980er und 1990er Jahren, da in Verbindung mit dem schnell wachsenden technischen Fortschritt, im Bereich Medien und Kommunikation, sowie der Erschaffung computergenerierter virtueller Welten, ein Wandel in dem filmisch konstruierten Verhältnis zwischen Fiktion und Realität eingeläutet wird. Anhand von drei Filmbeispielen, TOTAL RECALL (USA, 1990, Verhoeven), STRANGE DAYS (USA, 1995, Bigelow) und EXISTENZ (UK/Canada, 1999, Cronenberg), werden die wesentlichen Begriffe Interaktion, Virtualität, Immersion und Transgression definiert und gezeigt, welche Gestaltungsweisen, Übergangsmarkierungen und Aufgaben die virtuellen Traumwelten der drei Exempel im Gesamtfilm tragen und ob sie als wichtiger Schritt zu einer veränderten Darstellungsweise von bewusst und interaktiv handelnden Protagonisten in filmischen Klarträumen verstanden werden können.

Das sechste Kapitel erarbeitet, basierend auf der dargelegten Theorie und anhand der drei Filmbeispiele, THE MATRIX (USA, 1999, WACHOVSKI), THE CELL (USA, 2000, SINGH) und INCEPTION

(USA, 2010, NOLAN), das Thema Klartraum und dessen filmische Verarbeitung. Dies beinhaltet die Fragestellung nach narrativen und ästhetischen Funktionen der Traumsequenzen, sowie dessen punktuelle Markierungen und grundsätzliche Gestaltungselemente der Sequenzeinbettung auf visueller, narrativer und akustischer Ebene. Um die filmischen Träume dieser drei Exempel deutlich als Klarträume zu definieren, werden davor, im fünften Kapitel, die Begriffe Traum und Klartraum von einem psychologischen und neurobiologischen Blickwinkel dargelegt und bei der Analyse der Filme berücksichtigt. In Kapitel sieben werden die Ergebnisse der Analyse zusammengefasst und im Rahmen einer allumfassenden Conclusio der gesamten Arbeit, präsentiert.

2. Traumdarstellung in Literatur, Kunst und dem frühen Film

Das folgende Kapitel stellt einen Überblick und geschichtlichen Streifzug über die Darstellungsvielfalt des Motivs Traum in Literatur und Kunst dar, von der griechischen Antike bis zu den ersten Traumdarstellungen im Kurzfilm, um ein Verständnis für die stetige Entwicklung und Veränderung der gesellschaftlichen und kulturellen Ansicht über das Phänomen Traum zu erhalten. Als strukturelle Form dienen folgende Fragen als Wegweiser:

- Wie wird der Traum dargestellt und gestaltet?
- Wie wird der Traum als solcher markiert?
- Welche dramaturgische oder kontextuelle Funktion hat der Traum?

Diese Erkenntnisse werden bei der Analyse der Filmbeispiele der Gegenwart mit einbezogen.

2.1. Traum in Literatur und Kunst

2.1.1. Der Traum in der griechischen Antike

Nach einer Antwort auf die Frage nach der Bedeutung und Herkunft der Träume wird schon immer gesucht und deshalb findet das Motiv des Traums Erwähnung in Texten, Erzählungen und Literatur der griechischen Antike und kann, nach dem deutschen Altphilologen Joachim Latacz, je nach Zweck und Gattung, in drei Haupttypen gegliedert werden.

Erstens, die allgemeine Traumauslegung, die sogenannte ‚Oneirokritik‘, später verankert in Artemidors *Oneirokritikon* aus dem 2. Jahrhundert n. Chr., bei der der Traum und die Deutung seiner Symbolik als Mittel zur Voraussagung der Zukunft dienen. Zu dieser

Gruppe wird auch die Wunderheilungsberichts-literatur, die sogenannte ‚Aretalogie‘ gezählt, die neben der Medizin, Träume zur Diagnostik und Therapie von Krankheiten nutzte und ebenfalls die Praxis der Inkubation beinhaltet.⁵

Archäologische Funde, wie z.B. das *Chester Batty Papyrus* aus der Zeit um 1275 v. Chr. zeigen das die Traumdeutung auch schon im alten Ägypten praktiziert wurde.⁶

Die zweite Kategorie umfasst die Auseinandersetzung mit dem Phänomen des Traums im Bereich der Philosophie und teils bei Platon und Aristoteles auch schon in der Psychologie, zu rein wissenschaftlichen Zwecken. Die für diese Arbeit relevante und letzte Gruppe betrachtet den Traum in künstlerischer Verwendung in der Antike, einerseits in der Sparte der Dichtung, darunter Epos, Drama und Lyrik, und andererseits Prosa, wie Romane und Historiographie.⁷

Alle haben gemeinsam, dass dem Traum in der Antike eine große Wertschätzung zuteilwurde und ihre Erklärungsansätze, später umgeformt durch das Christentum, bis hin zur Neuzeit bestehen blieben. An dieser Stelle sei betont, dass die Grundideen und Ansichten, über das Thema Traum, der ersten beiden Kategorien, in der Kunst ihren Ausdruck gefunden haben und somit in den folgenden Beispielen auch darauf Bezug genommen wird.

Im beginnenden griechischen Mythos schickt die Erdmutter Gaia sogenannte Genien, also Schutzgeister oder Dämonen, kleine Wesen mit schwarzen Flügeln, als Traumboten zu den Menschen, so wie in Euripides Werk *Hekabe*⁸. In der Archaischen Epoche, der Zeit von Homer, wird der passive Träumer in eine fremdartige Welt der Träume geleitet. Diese Welt ist im Allgemeinen finster, der Schlaf ist der Bruder des Todes, wie in *Theogonie*⁹ von Hesiod, und dem Göttervater Zeus wird die Verantwortung über die Träume zugesprochen. In der *Ilias* von Homer sind drei Träume, in der *Odyssee* von Homer sind

⁵ Vgl. Latacz, Joachim, „Funktionen des Traums in der antiken Literatur“, in: *Traum und Träumen. Traumanalyse in Wissenschaft, Religion und Kunst* Hg. Gaetano Benedetti / Therese Wagner-Simon, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1984, S. 16.

⁶ Vgl. The British Museum, „The Dream Book“, o.N., o.J., www.britishmuseum.org, Zugriff: 5.11.2014.

⁷ Vgl. Latacz, „Funktionen des Traums in der antiken Literatur“, S. 16.

⁸ Vgl. Euripides: *Hekabe*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2009, S. 15.

⁹ Vgl. Hesiodos: *Theogonie*, Berlin: Holzinger Taschenbuch 2013, S. 20.

vier Träume verarbeitet und alle werden von den jeweiligen Hauptfiguren geträumt, aus beiden wird im Folgenden ein Beispiel gegeben. Die Welt der Träume selbst wird in der *Odyssee*, im 14. Gesang, als ein Ort beschrieben, der weit hinter der Grenze der realen Welt liegt, neben der Welt der Toten.¹⁰

Der Traum von Agamemnon in der *Ilias* dient als erstes Beispiel. Als Markierung für diesen Traum verwendet der Autor ein Gespräch zwischen Zeus und dem Traum, sowie das Erwachen von Agamemnon:

„So sprach er [Zeus], und der Traum, nachdem er den Auftrag vernommen, ging in Eile und kam zu den schnellen Schiffen Achaias. Und er ging zu des Atreus Sohn Agamemnon und traf ihn, wie im Zelte er schlief, ambrosischer Schlummer umfing ihn [...]. Jetzt vernimm du mich schnell; ich bin dir ein Bote von Zeus her, der aus der Ferne sich sehr um dich kümmert und um dich besorgt ist. Rüsten sollst du mit Macht die Achäer im Schmucke des Haupthaars; Denn jetzt nähmest du ein der Troer Stadt mit den breiten Straßen; denn nicht mehr zwiefachen Sinnen seien die Götter, die den Olymp bewohnen.“¹¹

Das zweite Beispiel ist der Traum von Penelope aus der *Odyssee*:

„Da sann andres Athene, die Göttin mit strahlenden Augen. Und sie machte ein Traumbild, das an Gestalt einer Frau glich, Der Iphthíme [...] Daß sie die jammernde und so klagende Penelopeia Von ihrem Klagen erlöse [...] und sprach sie an mit den Worten: ‚Schläfst du, Penelopeia, mit deinem bekümmerten Herzen? [...] Fasse nur Mut, und in deinem Herzen fürchte dich gar nicht. Pallas Athene selbst; dein jammern erregte ihr Mitleid. Nun schickte sie mich, um dieses dir zu verkünden.‘ [...] Sprachs, und am Riegel des Pfastens vorübergehend, entschwand es In das Wehen der Winde; doch die fuhr auf aus dem Schlafe, Des Ikarios Tochter; ihr Herz erwärmte sich wieder, Weil zu ihr der deutliche Traum im Dunkel der nacht kam.“¹²

Wie an diesen Beispielen zu sehen ist, kommt, in der Literatur der Antike, der Traum selbst meist in Gestalt einer Person, ein Bote von den Göttern geschickt, oder der Gott, die Göttin verwandelt sich, wie in Penelopes Fall in ihre Schwester, eine ihr bekannten Person. Der Schlaf und der Traum werden als getrennte Phänomene beschrieben. Die

¹⁰ Vgl. Latacz, „Funktionen des Traumes in der antiken Literatur“, S. 24.

¹¹ Homer: *Ilias*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 1979, S. 22f.

¹² Homer: *Odyssee*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 1979, S. 71f.

Träumenden erleben den Traum als zusammenhängendes und vollständiges Ganzes und haben meist die Funktion einer Handlungssteuerung. Obwohl der Traum oft als Trugwerk beschrieben wird, von den Göttern inszeniert um zu täuschen, müssen die Protagonisten handeln, da dies in ihrem zugesprochenen Charakter verankert ist. Denn der Traum erfüllt in der griechischen Antike, durch die Traum Art die der Träumer hat, auch die Funktion der Charakterisierung der Figur.¹³ Da zu dieser Zeit angenommen wurde, dass nur privilegierte Charaktere, wie Könige, Priester, Feldherrn oder bedeutende Persönlichkeiten, prophetische- oder Orakelträume erhalten können.¹⁴

Auch die Vielzahl an weissagenden Orakeln, die in der griechischen Mythologie und in Werken wie *König Ödipus* von Sophokles, das dem Protagonisten Ödipus vorhersagt seine Mutter zu heiraten und seinen Vater zu töten¹⁵, oder *Medea* von Euripides, in dem Ägeus Medea von seinem Besuch beim Seher Phoibos, dem Orakel von Delphi¹⁶, erzählt, zu finden sind, beziehen sich auf Inkubationstechniken, bei denen der betroffene Protagonist in eine Art Trance, einen traumähnlichen Zustand versetzt und dabei heimgesucht wird. In der Zeit der Vorsokratiker galt die Praxis der Inkubation als weit verbreitet, erreichte ihren Höhepunkt und fiel dann dem Missbrauch zum Opfer und behielt die Nachrede als Scharlatanismus. Erst Platon beschreibt den Traum als Bindeglied zwischen der materiellen Welt und der des Geistes und bescheinigt dem Träumer dadurch einen eigenständigen Weg zur Erkenntnis über sich selbst durch Träume.¹⁷ Diese Überlegung findet sich auch in der Psychoanalyse von C.G Jung, auf die noch später in dem Kapitel Annäherung an den Begriff Traum eingegangen wird, wieder.

Um die Thematik des Traums und seine Stellung in der griechischen Antike besser fassen zu können, unternimmt auch der deutsche Gesellschafts- und Geschichtswissenschaftler Stefan Niessen, einen Versuch einer Gliederung und benennt die einzelnen Bereiche folgend:

¹³ Vgl. Latacz, „Funktionen des Traumes in der antiken Literatur“, S. 25.

¹⁴ Vgl. Thomas, Joel, „Der Traum. Wege der Erkenntnis im klassischen Altertum“ in: *Die Wahrheit der Träume* (Hg.) Gaetano Benedetti/ Erik Hornung, München: Fink Verlag 1997, S. 171.

¹⁵ Vgl. Sophokles: *König Ödipus*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2002, S. 44.

¹⁶ Vgl. Euripides: *Medea*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2003, S. 27.

¹⁷ Vgl. Thomas, „Der Traum“, S. 155.

Erstens die „theologische Auffassung“, die alle Träume zusammenfasst, in denen der Traum als Person oder Wesen mit einer Botschaft, von Gott oder einer Gottheit entsandt, zu dem Schlafenden kommt. Als Beispiel ist auch hier Homer und seine Traumdarstellung anzuführen.¹⁸

Zweitens die „anthropologische Auffassung“, die den Traum als eine Aktivität der vom Körper getrennten Seele im Schlaf betrachtet. Hierzu ist zu bemerken, dass das hier beschriebene Traumerlebnis einem ekstatischen-, irrealen- sowie Trancezustand ähnelt und seinen Ursprung in der Traumauffassung des Schamanismus, liegt. Auch der Begriff Mantik, der übersetzt so viel bedeutet wie „außer sich sein“, umfasst dieses Traumbild. Dieser Auffassung liegt auch die Erkenntnis, von Platon initiiert, die Seele als etwas Eigenständiges zu betrachten, zu Grunde.¹⁹

Drittens die „physiologische Auffassung“, innerhalb dieser wird der Traum zu einer Tätigkeit der Phantasie im Schlaf und ist somit dem heutigen Traumverständnis am nächsten. Diese wissenschaftliche, rationale und vor allem atheistische Traumtheorie wurde von Aristoteles, Platons Schüler, angeregt. Die Abhandlung *Über die Diätetik*, etwa um 400 v. Chr., von Aristoteles verfasst, enthält sowohl eine Traumdiagnostik, in der reale Krankheitssymptome mit der Deutung von Traumsymbolen verknüpft wird.²⁰

Und viertens die „kosmologische Auffassung“, bei der der Traum auch als Objekt angesehen wird und von drei möglichen Quellen her rühren kann, entweder von Gott, von Dämonen oder von der Seele. Letztere ist persönlich und individuell, im Traum aber steht sie in einer Wechselbeziehung mit einer kollektiven kosmologischen Weltseele.²¹

Dieser Einteilung gibt einen Überblick über den Inhalt und Intention der dargestellten Träume in der Antike und fließt in das folgende Kapitel mit ein.

¹⁸ Vgl. Niessen, Stefan: *Traum und Realität. Ihre neuzeitliche Trennung*, Diss. Darmstadt, Technische Hochschule 1989, S. 7.

¹⁹ Vgl. Ebda., S. 10.

²⁰ Vgl. Ebda., S. 17.

²¹ Vgl. Ebda., S. 19.

2.1.2. Traumdarstellung in der biblischen Überlieferung und dem Mittelalter

„Und Jehova kam in der Wolkensäule hernieder und stand an dem Eingang des Zeltens; und er rief Aaron und Mirjam, und die beiden traten hinaus. Und er sprach: Höret denn meine Worte! Wenn ein Prophet unter euch ist, dem will ich, Jehova, in einem Gesicht mich kundtun, in einem Traume will ich mit ihm reden.“ (AT Num. 12,5 ELB)

Wie schon in dem Kapitel der Traumdarstellung der griechischen Antike beschrieben, ist der geschichtliche Kontext wichtig, in dem die Vorstellung über das Thema Traum entsteht. Der Traum wurde in der Antike, sowie zu Zeiten der Entstehung biblischer Texte, größtenteils als religiöses sowie göttliches und zukunftsweisendes Phänomen verstanden.

„Als aber Herodes gestorben war, siehe, da erscheint ein Engel des Herrn dem Joseph im Traum in Ägypten und spricht: Stehe auf, nimm das Kindlein und seine Mutter zu dir und ziehe in das Land Israel; denn sie sind gestorben, die dem Kindlein nach dem Leben trachteten. Und er stand auf und nahm das Kindlein und seine Mutter zu sich, und er kam in das Land Israel.“ (NT Mt. 2.19 ELB)

Die Vielzahl von Traumbeispielen in religiösen Schriften wurde von A. Leo Oppenheim und Ernst Ludwig Ehrlich in vier Kategorien gegliedert:

Der „Offenbarungs- und Botschaftstraum, der Symbol- und Rätseltraum“, der mantische Traum und der anonyme, böse Traum. Der Traum von Joseph im Matthäusevangelium, sowie die Träume von Jakob und Abraham, zählen zu den Offenbarungsträumen, in denen ein Bote oder die Gottheit selbst erscheint und eine Nachricht sendet. Der symbolische Traum, der in der *Bibel* meist von Heiden und Nicht-Israeliten empfangen wird, unterscheidet sich von dem Offenbarungstraum nur durch seine Struktur. Hier wird keine klare, sondern in Symbolen verschlüsselte Botschaft geträumt. Der mantische Traum zeichnet sich in der biblischen Literatur durch sein Wenn-Dann Satzschema aus und wird als Omen gedeutet. Die letzte Kategorie, der böse Traum, wird nur am Rande erwähnt und nicht ausführlich behandelt, da es als nicht gut galt diese Art von Traum zu haben. Sie sind

dämonischer und destruktiver Natur und werden den Träumenden aus der Unterwelt zugesandt.²²

So wie auch in der Literatur der griechischen Antike, wird der Träumer von einem göttlichen Boten besucht, der gleichzeitig als Markierung des Traumes dient. Der Charakter des Träumenden offenbart sich dem Leser dadurch, welche Art von Traum ihm zugeteilt ist und soll darüber hinaus den Lektionen des Boten lauschen und diese umsetzen.

Einen Wandel durchläuft die Thematik des Traumes im Mittelalter und knüpft an die zuvor beschriebenen Kategorien an. Der Mysterienkult und die Götterwelt der griechischen Antike werden von den christlichen Glaubensführern in das Reich des Teufels und der Dämonen verbannt, die Traumdeutung und Orakelriten gelten als Hexerei und werden im Jahre 829 n. Chr. beim Konzil von Paris verboten.²³

Der göttliche Traum jedoch, der in der *Bibel* dargestellt ist, wurde legitimiert. Dabei half eine Klassifizierung der Träume, entworfen circa 160 - 220 n. Chr. von Tertullian, einem christlichen Schriftsteller. Diese Traumtypologie gliedert die Träume nach ihrem Sender und Inhalt in drei Klassen. Entweder kommt der Traum von Gott, oder von Dämonen oder entspringt der Seele der Träumenden. Diese Einteilung entspricht der „kosmologischen Traumauffassung“ von Niessen. Die göttlichen von den dämonischen Träumen zu unterscheiden, passierte auf moralischer Basis und zwang somit jeden träumenden Christen in einen ständigen moralischen Kampf mit seinem Gewissen. Die dritte Klasse, also die Träume die von der Seele herrühren, galten als bedeutungslos und gewöhnlich, da sie Tagesbilder- bzw. Tagesreste zeigten. Als bedeutsame Träume galten die sogenannten ‚oraculum‘ und ‚visio‘ Träume, die eine Verkündung von einer ehrwürdigen christlichen Person oder zukunftsweisenden und wahrhaftigen Vision beinhalteten.²⁴

²² Vgl. Seybold, Klaus, „Der Traum in der Bibel“, in: *Traum und Träumen. Traumanalyse in Wissenschaft, Religion und Kunst* (Hg.) Gaetano Benedetti/ Therese Wagner-Simon, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1984, S. 34.

²³ Vgl. Niessen: *Traum und Realität*, S.39.

²⁴ Vgl. Ebda., S.41

Als Traummarkierung dienen in biblischen Texten oft folgende Worte ‚Per visiones somniaque‘ oder ‚in noctibus per visiones‘, also nächtliche oder schlafende Visionen, und zeigt, dass zwischen Vision und Traum in der Aussprache des Mittelalters keine Unterscheidung getroffen wurde.²⁵

Das 16. Jahrhundert, in dem das Mittelalter endet und die Neuzeit beginnt, ist geprägt von Weltuntergangsängsten, Hexenwahn und einer christlich umgeformten magischen Traumanschauung. Der Teufel gewinnt im Bewusstsein des Kollektivs immer mehr an Überhand und die Sünden der Menschen dienen als Erklärung für Krankheiten, wie z.B. die Pest. In der Literatur und Kunst findet diese Angst seinen Ausdruck und bekommt durch die Erfindung des Buchdrucks von Johannes Gutenberg 1445 und den daraus entstehenden Flugschriften und der Sensationspresse, gefüllt mit Schauermärchen und Weltuntergangsphantasien, neue Verbreitungsmöglichkeit. Parallel dazu interessieren sich auch Naturphilosophen und Ärzte für den Traum und betrachten diesen aus einer wissenschaftlichen Perspektive. Für Versuche werden trauminduzierende Lebensmittel verwendet.²⁶

Gleichberechtigt und Hand in Hand mit der Literatur, wird das Thema Traum in den bildenden Künsten verarbeitet. Die subjektiven, imaginären Bilder, die den Lesern bei der Interpretation der Literatur im Geiste entstehen, bringen die bildenden Künste auf die Leinwand. Wie der Traum visuell verarbeitet wird, soll das nächste Kapitel darlegen.

2.1.3. Traumdarstellung in der bildenden Kunst

Die folgenden Beispiele beziehen sich auf die europäische Kunst, beginnend im Mittelalter. Ihre Wurzeln sind tief in der religiösen Tradition der *Bibel* verankert. Das erste noch erhaltende Werk, das einen Traum darstellt, trägt den Titel *Kapitell mit dem Traum der Heiligen Drei Könige* von Gislebertus um 1125 (Abb. 1).

²⁵ Vgl. Niessen: *Traum und Realität*, S.45

²⁶ Vgl. Ebda., S.103.

Abb. 1: Gislebertus, *Kapitell mit dem Traum der Heiligen Drei Könige*, um 1125.



Es zeigt die schlafenden Weisen aus dem Morgenland, die später die Heiligen drei Könige genannt werden, zwei haben ihre Augen geschlossen, und einer erwacht gerade, als er von einem Engel berührt wird. Die Darstellung zeigt ihre Berufung von einem Boten Gottes, einem Engel, der auf einen Stern zeigt, eine symbolische Wegweisung, der sie laut biblischer Überlieferung bis zum Stall in Bethlehem folgen. Der Traum ist beidseitig markiert, einerseits durch die zwei schlafenden Könige, andererseits durch den Dritten, der erwacht. Es ist ein Bote Gottes, gekennzeichnet durch Flügel, der die symbolische Nachricht, dem Stern zu folgen, im Traum überbringt. Der Traum kommt dadurch einer religiösen Vision nahe.

1525 entsteht das Aquarell *Das Traumgesicht* von Albrecht Dürer (Abb. 2), die Illustration eines individuellen Traums, ein Alptraum über eine zerstörerische Sintflut, darunter hält er den Traum mit seinen eigenen Worten fest.

Abb. 2: Albrecht Dürer, *Das Traumgesicht*, 1525.



Das Werk kann als Innenaufnahme gesehen werden, die Dürer mit dem Titel *Das Traumgesicht* nach außen kehrt. Ein Traum, der die Angst der damaligen Menschen vor einer Apokalypse widerspiegelt und zählt, sowie das Werk *Höllendarstellungen* von Hieronymus Bosch, zu der ersten malerischen Darstellung persönlicher und realer Traumerlebnisse der Künstler.²⁷ Der Text im Bild, sowie die Wahl des verschwommenen Aquarells als Darstellungsform, lassen das gezeigte als Traum erscheinen, der schon passiert ist und retrospektiv Ausdruck findet.

Einen Schritt weiter geht Goya um 1800 mit seinem Werk *El sueño de la razon produce monstruos* (Abb. 3), übersetzt heißt der Titel: Der Schlaf/Traum der Vernunft erzeugt Ungeheuer.

²⁷ Vgl. Meyer, Franz, „Traum und bildende Kunst“, in: *Traum und Träumen. Traumanalyse in Wissenschaft, Religion und Kunst* Hg. Gaetano Benedetti/ Therese Wagner-Simon, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1984, S.162.

Abb. 3: Francisco de Goya, *El sueño de la razón produce monstruos*, 1810-15.



Sein Bild entsteht in einer Zeit, in der die Vernunft als oberstes Gebot gilt und vom Chaos und dem Irrationalen, demnach auch vom Traum, bedrängt wird.²⁸ Auf dem Bild ist ein schlafender Mann zu sehen, der in seinem Sessel an einem Tisch, bedeckt mit Schriftstücken und dem Titel des Werks, lehnt und über ihm geflügelte Ungeheuer, die Eulen ähneln. Die Eule könnte zum Einen als Sinnbild für Gut und Böse oder, da die Eule im Mittelalter als Teufelstier angesehen wurden, zum Anderen auch als Gegenbild der Vernunft interpretiert werden.

Der Traum passiert auf dem Bild im Präsens, im Gegensatz zu Dürers *Das Traumgesicht* und hat keine eindeutige Anfangs- oder Endmarkierung, wie das Relief der Heiligen drei Könige von Gislebertus. Der schlafende Mann alleine initiiert keinen Traum, der Titel des Werks, sowie das Irreale der Ungeheuer sprechen jedoch für die Darstellung eines Alptraums. Einen Traum voller Sehnsucht zeigt der Künstler Ferdinand Hodler 1897 mit dem Titel *Le Rêve*, übersetzt, Der Traum (Abb. 4).

²⁸ Vgl. Meyer, „Traum und bildende Kunst“, S. 163.

Abb. 4: Ferdinand Hodler, *Le Rêve*, 1897/1903.



Hodlers Werk wird, trotz Jugendstil Einflusses, der Stilrichtung des Symbolismus zugesprochen.²⁹

„Die Vertreter des Symbolismus sind weniger durch ihre formal-künstlerischen Gemeinsamkeiten als durch die mystisch-spirituelle Inhaltlichkeit zusammenzufassen. Thematisch dominiert das Figurenbild, der Mensch in Traum- und Wunschwelten, von irrationalen Mächten wie Tod und Eros beherrscht.“³⁰

Le Rêve kann mehrfach interpretiert werden, entweder als Tagtraum des Mädchens oder als Traum im Schlaf des jungen nackten Mannes.³¹ Das Werk lässt den Zuseher an den persönlichen Wünschen und erotischen Phantasien zweier Menschen teilhaben. Ob es sich um einen Traum im Schlaf, Tagtraum oder Phantasievorstellung handelt bleibt offen. Zwar haben beide, der Mann und das Mädchen, die Augen geschlossen, eine klare Markierung als Traum fehlt und bleibt Interpretation.

²⁹ Vgl. Hilschmann (Hg.), *Das große Lexikon der Malerei*, Braunschweig: Georg Westermann Verlag 1982, S. 301.

³⁰ Ebd., S. 797.

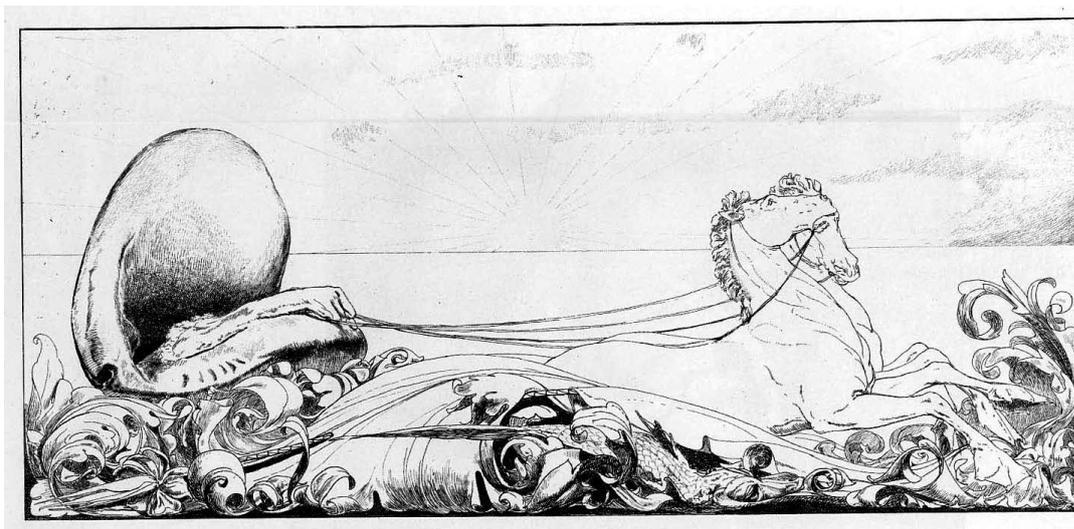
³¹ Vgl. Meyer, „Traum und bildende Kunst“, S. 162.

1899 veröffentlicht Sigmund Freud sein Hauptwerk *Die Traumdeutung*, die kurz umrissen besagt, dass das Geträumte aus dem inneren, teils unbewussten Seelenleben entspringt und verdeckte Wünsche, durch Mechanismen wie Verdichtung und Verschiebung als zu deutende Symbole, mit der träumenden Person kommunizieren. Freuds Traumtheorie wird von den Surrealisten aufgegriffen und künstlerisch verarbeitet.

„Surrealismus, eine der wichtigsten Strömungen der modernen Kunst, die sich die Darstellung des Irrationalen und Traumhaften in den Tiefen des Unbewußten zum Ziel setzte.“³²

Davor veröffentlicht Hermann Siebeck 1877 in Berlin eine Sammlung von Vorträgen mit dem Thema *Das Traumleben der Seele* und beschreibt darin das symbolische Wirken der Träume. Daraufhin entsteht 1878 ein Bild von Max Klinger mit dem Titel *Triumph* (Abb. 5), in dem der gezeichnete Handschuh, bezogen auf Siebeck und später nach Freuds Traumdeutung interpretiert, als Symbol für unbewusste intime- und sexuelle Verlangen und Wünschen gedeutet werden könnte.

Abb. 5: Max Klinger, *Triumph*, 1878.



³² Hilschmann, *Das große Lexikon der Malerei*, S. 797.

Max Klingers Werk *Triumph* kann deshalb als Vorreiter der Surrealistischen Epoche gedeutet werden.³³ Der Surrealismus und die Psychoanalyse regen sich gegenseitig an³⁴ und finden schließlich ihren Weg in den Film, wie im folgenden Kapitel -Traum im frühen Film- am Beispiel SPELLBOUND von Alfred Hitchcock zu sehen sein wird.

2.1.4. Schlussfolgerung

In der griechischen Antike und biblischen Literatur gibt es eine Unterscheidung zwischen Realität und Traum und es wurde an Übergänge, eine Verbindung und Wechselbeziehung zwischen beiden, geglaubt. Der Traum gilt als heilige und privilegierte Erkenntnis einer übersinnlichen Wirklichkeit und seine Botschaft wirkt in den Tag hinein, insofern als dass die Botschaft als Wahrheit und Wegweiser empfunden und in die Tat umgesetzt wird und sogar Hoffnung gibt, in Form von Inkubation, im Traum von Krankheiten geheilt zu werden. Dieser gesellschaftliche Blickwinkel auf das Thema Traum manifestiert sich auch in der Literatur. Die dramaturgische Funktion eines Traumes in den genannten Werken ist einerseits den träumenden Protagonisten, sowie auch den Gott, oder die Götter, mit dem Typus des Traumes zu charakterisieren und andererseits einen Handlungsauftrag zu erteilen, um eine Wendung der Geschichte herbeizuführen. Der Traum selbst wird personifiziert, als Bote oder Dämon und später ab Aristoteles als Wanderung der Seele dargestellt. Auch die Malerei bedient sich der biblischen Traumauffassung, erst Albrecht Dürer und Hieronymus Bosch heben den Traum auf eine persönliche Ebene, die späteren Beispiele zeigen die Ängste, Wünsche und Sehnsüchte der Träumenden und beschäftigen sich somit mit der Gedankenwelt der Menschen und freudschen Sicht auf den Traum und dessen Analyse.

Die erschaffenen Traumwelten in der Literatur und Kunst der Vergangenheit, die als Beispiele dienen, durchlaufen eine Entwicklung, die auf historischen und gesellschaftlichen Veränderungen basieren. Vom Traum als Orakel und Weissagung, vom göttlichen gesandt,

³³ Vgl. Meyer „Traum und bildende Kunst“, S. 164.

³⁴ Vgl. Hilschmann, *Das große Lexikon der Malerei*, S. 797.

in antiken und biblischen Texten, entwickelt sich der Traum als ein Blick in die eigene Seele, die zur Selbsterkenntnis führen kann, dennoch sind die Protagonisten im Traum nur Empfänger und Empfängerin und nicht Handelnde und Handelnde.

2.2. Traum im frühen Film

Der Film als junge Kunstform beschäftigt sich, wie an folgenden Beispielen zu erkennen, auch seit Anbeginn mit der Thematik des Traums. Zwei Kurzfilme der Stummfilmzeit aus dem Jahr 1900 haben eine Traumsequenz als Inhalt, der Film von Edwin Stanton Porter mit dem Titel *UNCLE JOSH'S NIGHTMARE* (USA, 1900, Porter), sowie *LET ME DREAM AGAIN* (UK, 1900, Smith) von Georges Albert Smith.

UNCLE JOSH'S NIGHTMARE ist der erste aus einer Reihe von Uncle Josh Filmen und zeigt wie der Protagonist zu Bett geht und in seinem Traum plötzlich der Teufel erscheint. Er sperrt den Teufel in eine Kiste, dieser steht jedoch plötzlich wieder neben ihm. Der Teufel legt sich in Uncle Joshs Bett (Abb. 6). In dem Moment, indem er den Teufel fangen möchte, verschwindet der Teufel samt Bett und Uncle Josh fällt ins Leere (Abb. 7).

Abb. 6: *Uncle Josh's Nightmare* (USA, 1900, Porter) 1'31''.



Abb. 7. *Uncle Josh's Nightmare* (USA, 1900, Porter) 1'36''.



Der Traum selbst wird zu Beginn, sowie am Ende nicht eindeutig als solcher markiert, jedoch könnte das zu Bett gehen des Hauptdarstellers als Anfangsmarkierung interpretiert werden.³⁵ Im Gegensatz zu dem Film *LET ME DREAM AGAIN*.

Abb. 8: *Let me dream again* (UK, 1900, Smith) 0'30''.



³⁵ Vgl. *Uncle Josh's Nightmare*, 0'05''.

Abb. 9: *Let me dream again* (UK, 1900, Smith) 0'36".



Abb. 10: *Let me dream again* (UK, 1900, Smith) 0'39".



Der Titel des Films könnte sich auf das populäre Lied von 1875 mit dem gleichnamigen Liedtitel *Let me dream again* beziehen, komponiert von Arthur Sullivan, mit folgendem Text von B.C. Stephenson: „Is this a dream? Then waking would be pain, Oh! Do not wake me, let me dream again.“³⁶

Dieser zeigt in der ersten Szene einen Mann und eine hübsche Frau in Clownkostüm an einem Tisch sitzend. Die Schauspielerin dieser Szene ist Laura Bayley, die Ehefrau des Regisseurs Georges Albert Smith, die durch ihre Theatererfahrung im Bereich der Pantomime seine Werke beeinflusste.³⁷ Beide trinken, reden und lachen (Abb. 8). Das Bild verschwimmt (Abb. 9) und in der zweiten Szene ist wieder derselben Mann zu sehen, jedoch im Bett liegend neben seiner Frau (Abb. 10). Das Ende der Traumsequenz wird

³⁶ Sullivan, Arthur, *Let me dream again*, Text von B.C. Stephenson, 1975.

³⁷ Vgl. Grey, Frank, *Smith. G.A.(1864-1959)*, o.J., www.screenonline.org.uk, Zugriff: 5.11.2014.

durch Unschärfe und eine Überblendung dargestellt und ist somit einseitig markiert.³⁸ Erst die zweite Szene lässt die Zuseher erkennen, dass die erste Szene ein Traum ist.

Inhaltlich zeigen beide Filme die Ängste und Wünsche der Hauptdarsteller, die durch Überraschungsmomente und Situationskomik im Bereich der Komödie, genauer gesagt des ‚Slapsticks‘ anzusiedeln sind. Der Traum wird bei diesen beiden Beispielen in erster Linie als Unterhaltungswerkzeug eingesetzt, zusätzlich wird die Hauptfigur charakterisiert, wie auch in den nächsten Filmbeispielen.

ALICE IN WONDERLAND (UK, 1903, Stow/Hepworth) ist die erste Verfilmung des gleichnamigen Kinderbuches von Lewis Carroll und zeigt wie die Hauptdarstellerin Alice auf einer Wiese einschläft (Abb. 11). Folgender Text wird dazu eingeblendet: „Alice dreams that she sees the White Rabbit and follows him down the Rabbit-Hole, into the Hall of Many Doors.“³⁹ Genauso wie sie auf der Wiese einschläft erwacht sie auch wieder.⁴⁰ Diese erste Verfilmung stammt aus Großbritannien, die zweite Verfilmung kommt sieben Jahre später aus den USA von Edwin S. Porter mit dem Titel ALICE’S ADVENTURES IN WONDERLAND (USA, 1910, PORTER), und zeigt die traumhaften Erlebnisse der Protagonistin Alice im Wunderland.

Abb. 11: *Alice in Wonderland* (UK, 1903, Stow/Hepworth) 0’02“.



³⁸ Vgl. *Let me dream again*, UK, 1900, George Albert Smith, 0’36“.

³⁹ *Alice in Wonderland*, UK, 1903, Percy Stow/ Cecil M. Hepworth, 0’03“.

⁴⁰ Vgl. Ebda., 8’08“.

Als ein weiteres frühes Beispiel eines Filmtraumes ist die Traumsequenz des Stummfilmes SHERLOCK JR. (USA, 1924, Keaton) von Buster Keaton zu nennen, in dem der Filmvorführer Buster in seinem Traum zum Detektiv wird um die Liebe eines Mädchens zu gewinnen.

Der Traum selbst wird durch eine Szene markiert, in der aus dem schlafenden Buster ein zweites geisterhaftes Traum-Ich entsteigt (Abb. 12), kurz danach versucht sein Schlafendes Ich zu wecken⁴¹, den Hut nimmt⁴² und schließlich im Kinosaal die Leinwand betritt (Abb. 13).

Abb. 12: *Sherlock Jr.* (USA, 1924, Keaton) 17'30".



Abb. 13: *Sherlock Jr.* (USA, 1924, Keaton) 18'55".



⁴¹ Vgl. *Sherlock Jr.*, USA, 1924, Buster Keaton, 18'01".

⁴² Vgl. Ebda., 18'30".

Busters Traum-Ich befindet sich nun in der Leinwand und stolpert von einer Landschaft in die nächste. Die schnelle Abwechslung verschiedener Hintergründe und die jeweilige Reaktion von Buster lassen wieder Situationskomik entstehen. In den nächsten 20 Minuten versucht das schlafende Ich von Buster, nun der berühmte Detektiv Buster, einen Perlenraub aufzuklären. Er trotzt dabei allen Mordversuchen seines Gegners, erheitert durch halsbrecherische Stunts und Verfolgungsjagden und kann schlussendlich die Perlenkette und seine große Liebe retten. Das Ende des Traumes wird durch das Aufwachen von Buster markiert,⁴³ somit ist die Traumsequenz am Anfang und Ende in eine Markierung eingebettet. Inhaltlich betrachtet zeigt der Traum einerseits die Wünsche der Hauptfigur und dient andererseits auch dazu Unmögliches technisch möglich zu machen, obwohl noch keine ‚Bluescreen‘-Technik oder Rückprojektion erfunden war.

Zusammenfassend zeigen die erwähnten Traumsequenzen, die alle der Stummfilmzeit angehören, das Innenleben der Protagonisten, deren Wünsche und Ängste, die durch technische Spielereien wie Unschärfe und Doppelbelichtung oder ein Bild der schlafendenden Hauptcharaktere, markiert werden. Alle Beispiele nutzen den Traum um etwas Irreales zu zeigen und durch die Art und Weise der Reaktion der Protagonisten können sie dem ‚Slapstick‘ Genre zugeteilt werden. Die Traumdarstellung des frühen Kinos fokussiert sich auf:

„den bloßen Akt des Zeigens, auf den bloßen Reiz, seelische Innenwelten vor den Augen des Zuschauers auszufalten [...]. Im Vordergrund steht in den ersten Jahren des Mediums die Zurschaustellung der filmischen Möglichkeiten, nicht die kontinuierliche Entwicklung einer Geschichte.“⁴⁴

Diese Zurschaustellung des frühen Kinos bis 1907, basiert auf einem Kino der Attraktionen, von Tom Gunning ‚cinema of attractions‘ genannt, bei dem das Inszenieren eines optischen Spektakels im Mittelpunkt liegt. Erst ab 1907 findet eine Narrativisierung des Films statt. Längere Filme versuchen eine Geschichte zu inszenieren, das

⁴³ Vgl. *Sherlock Jr.*, 41‘28“.

⁴⁴ Marinelli, Lydia, „Das Kino als Schlafraum. Traumpsychologien und früher Film“, in: *Psyche im Kino. Sigmund Freud und der Film*. Hg. Thomas Ballhausen/ Günter Krenn/ Lydia Marinelli, Wien: Verlag Filmarchiv Austria 2006, S. 17.

Attraktionselement bleibt jedoch, wie bei ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND und SHERLOCK JR. weiterhin bestehen.⁴⁵ Ein bewusstes Handeln der träumenden Figuren ist bei allen drei Filmen auszuschließen.

Einen weiteren wichtigen Schritt geht Alfred Hitchcock mit seinem Film SPELLBOUND (USA, 1945, Hitchcock), in Anlehnung an die zeitgemäße Psychoanalyse von Sigmund Freud und die surrealistische Bildgestaltung der Traumsequenzen. Dieser Film hat, im Gegensatz zu den vorhergehenden Stummfilmbeispielen mit einer Länge zwischen zwei und 45 Minuten, eine volle Spielfilmlänge von 1 Stunde und 50 Minuten und ist ein Tonfilm.

Inhaltlich sitzen die Traumerzählungen in SPELLBOUND, aufgeteilt in drei kurze nacheinander folgende Traumsequenzen,⁴⁶ an einer Schlüsselstelle, die dem Protagonisten John, der unter Amnesie leidet, hilft sich zu erinnern und in weiterer Folge ihn von seiner zu vor angedachten Schuld eines Mordes zu entlasten. John lehnt sich in einem Sessel zurück und erinnert sich an den Traum. Es ist demnach ein retrospektiver Blick auf einen Traum, der in der Vergangenheit liegt und somit als Traumerzählung definiert werden kann und der jeweils zu Beginn und am Ende der Traumsequenz durch eine Überblendung markiert wird.

„Die raumwechselnde, Raum und Zeit völlig illusorisch machende Technik des Überblendens bietet sich gleichsam selbst dazu an, jene seltsamen Assoziationen innerer Bilder der Seele darzustellen, wie sie in der Erinnerung, im Traum, in der Phantasie aufzutreten pflegen.“⁴⁷

Der Protagonist leitet, zusätzlich zur bildlichen Markierung, die Erinnerung an den Traum selbst ein und begleitet die Traumbilder mit seinen Worten, moderne Musik erklingt und markiert den Traum als solchen nicht nur auf visueller, sondern auch auf akustischer Ebene. Zwischen den einzelnen Sequenzen werden Bilder des Protagonisten im Sessel gezeigt, wie er versucht, mit Hilfe des Psychiaters Dr. Brulov, sich zu erinnern. Die Fragen des Psychiaters regen John immer wieder erneut dazu an sich besser zu erinnern.

⁴⁵ Vgl. Brütsch, Matthias: *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schüren-Verlag 2011, S. 394.

⁴⁶ Vgl. *Spellbound*, USA, 1945, Alfred Hitchcock, 1h22'39'' ; 1h23'34'' ; 1h24'31''.

⁴⁷ Balázs, Béla: *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*, Wien: Globus Verlag⁵ 1976, S. 134.

Dass es sich bei diesen Sequenzen um einen Traum handelt, wird noch zusätzlich durch die surrealistischen Filmszenenbilder (Abb. 14 und 15), entworfen von dem Künstler Salvador Dalí, unterstrichen und grenzt die drei Traumsequenzen deutlich von ihrem Rahmen ab.

Abb. 14: *Spellbound* (USA, 1945, Hitchcock) 1h22'51''.



Abb. 15: *Spellbound* (USA, 1945, Hitchcock) 1h24'44''.



Der dargestellte Traum, nimmt mit seiner gezeigten Symbolik einen Rätselcharakter ein, der einen Weg in das menschliche Unbewusste weist und mit Hilfe von psychoanalytischer Traumdeutung interpretiert und entschlüsselt werden möchte.

„They [dreams] tell you what you are trying to hide, but they come to you all mixed up, like pieces of a puzzle that don't fit. The problem of the analyse is, to examine this puzzle and put the pieces together in the right place and find out what the devil you are trying to say to yourself.“⁴⁸

Mit diesen Worten erklärt die Figur des Psychiaters Dr. Brulov dem Protagonisten John die Traumdeutung mittels Psychoanalyse. Hierzu sei noch angemerkt, dass die surrealistischen Künstler „das durch den Traum zur Verfügung stehende bildliche Material zu völlig anderen Zwecken als der Analyse [nützten]. Das Irrationale des Traumes war von Belang, nicht das Rationale seiner Deutungen.“⁴⁹

Die Beispiele aus der Stummfilmzeit, wie LET ME DREAM AGAIN oder SHERLOCK JR. bringen die verborgenen Wünsche der Protagonisten auf die Leinwand und die Rezipienten können dabei zusehen, wie sie, in ihren Träumen, eine irrealer Welt betreten und ihre Sehnsüchte darin leben. Der Filmtraum hat die Funktion Irreales als Sensation und Ausdruck des technisch gestalterischen Könnens zu präsentieren. Der Film SPELLBOUND, bei dem der Traum eine narrative Funktion erfüllt, geht einen Schritt weiter, indem Symbole im Traum zum Einsatz kommen, die eine Deutung des Protagonisten im Wachzustand erfordern. Diese psychoanalytische Sicht bleibt vielen Filmträumen bis in die Gegenwart erhalten.⁵⁰

⁴⁸ *Spellbound*, 1h21'51“.

⁴⁹ Winklbauer, Andrea, „Träume für jedermann. Die Geschichte einer Einschreibung“, in: *Psyche im Kino. Freud und Film*, Hg. Thomas Ballhausen/ Günther Krenn/ Lydia Marinelli, Wien: Verlag Filmarchiv Austria 2006, S. 165f.

⁵⁰ Vgl. Halpern, Leslie: *Dreams on Film. The Cinematic Struggle between Art and Science*, North Carolina: McFarland 2003, S. 69.

3. Der Filmtraum

„Als *Traumsequenz* bezeichnet man in narrativen Filmen einen Einschub innerhalb der Erzählung, der einen Traum einer Figur darstellt. Unterscheiden kann man dabei zwischen klar geklammerten Traumerzählungen, bei welchen der Betrachter den Ein- und Ausstieg der Figur bezüglich des Traumgeschehens erzählt bekommt sowie nachträglich konstruierten Traumerzählungen, bei denen innerhalb der Montage erst im Nachhinein deutlich wird, dass es sich um den Traum einer Figur gehandelt hat.“⁵¹

Diese Definition der Traumsequenz liefert das Filmlexikon Kiel. Um die Möglichkeit zu schaffen, Träume und Traumsequenzen im Medium Film möglichst ganzheitlich zu kategorisieren und definieren, werden im folgenden Kapitel verschiedene Forschungsansätze dargelegt, die den Versuch einer Gliederung und Begrenzung des Themas unternommen haben, um somit im folgenden eine Definition des Filmtraumes zu erhalten. Diese Ansätze werden dabei auch auf die Thematik des bewussten Traumerlebens- und Steuerns der träumenden Figur im Film, dem sogenannten Klartraum, hinterfragt.

3.1. Kategorisierungsansätze

Die frühen Filmtheoretiker, zu Beginn des 20. Jahrhunderts, wie Hugo Münsterberg und Béla Balázs sehen den Film als geeignetes Medium Unwirkliches, wie Träume, Visionen, Erinnerungen und Phantasie, darzustellen. Rudolf Arnheim sieht die große Stärke vor allem in der filmischen Darstellung von innerpsychischen Gefühlen und Zuständen der Filmfigur.⁵² Eine klare Trennung von filmischer Realität und dem Ausdruck des Phantastischen wird von allen getroffen, eine spezifische Kategorisierung der

⁵¹ Ellenbruch, Peter, „Traumsequenz“, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans-Jürgen Wulff, www.filmlexikon.uni-kiel.de, Zugriff: 5.11.2014.

⁵² Vgl. Brütsch, Matthias, „Kunstmittel oder Verleugnung“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren Verlag 2003, S. 84.

unterschiedlichen Bewusstseinszustände jedoch noch nicht, wie auch bei Siegfried Kracauer. Für Kracauer zählt der Traum zu der Kategorie der Phantasie:

„die [Phantasien], ob sie bewußt imaginiert sind, oder für real gehalten werden, Welten jenseits der eigenen Kamera-Realität angehören – das Übernatürliche, Visionen aller Art, poetische Bilder, Halluzinationen, Träume [...]“.⁵³

Mit diesem Zitat zeigt Kracauer, dass für ihn unterschiedliche Bewusstseinsformen, wie Halluzinationen, Visionen oder Träume, alle mit dem Überbegriff Phantasie zusammengefasst werden können. Somit grenzt er filmische Phantasie und Realität klar voneinander ab, da die Darstellung von Phantasie etwas zeigt, das sonst als nicht wahrnehmbar gilt, auch wenn die Figur das Imaginierte als wahr oder real hält. Kracauer gibt damit jedoch zu bedenken, dass der Traum bewusst imaginiert werden kann, was seine Auffassung von allen folgenden unterscheidet.

Robert T. Eberwein, der Autor des Werkes *Film & the Dream Screen*, teilt seine filmische Traum Taxonomie in drei Überkategorien, die sich jedoch alle auf einer inhaltlichen Ebene abspielen. Die eine Kategorie umfasst alle Filmträume, die auf psychische oder physische Ereignisse oder Stimuli reagieren. Dazu zählen Stimuli wie Alkohol, Drogen und Traumatas, sowie Angst- und Wunsch erzeugende Situationen. Die zweite Kategorie beinhaltet traumähnliche Bewusstseinszustände, die durch surrealistische Darstellungsweisen im Film Ausdruck finden. Und Drittens fasst Eberwein Traumdarstellungen zusammen, deren Inhalt Ereignisse des realen Erzählstranges vorwegnehmen oder vorhersagen.⁵⁴ Eberwein geht damit nur auf den Inhalt des Traum ein und nicht auf die Darstellungsform. Er grenzt den prophetischen Traum von allen anderen Traumformen ab, so wie auch der folgende Kategorisierungsansatz.

Eine differenzierte Art an das Thema Traum im Film heranzugehen hat Leslie Halpern, die als erste Autorin eine Vielzahl an Filmen, die das Thema Traum in unterschiedlichster

⁵³ Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Frankfurt: Suhrkamp 1985, S. 121.

⁵⁴ Vgl. Eberwein, Robert: *Film & the Dream Screen. A Sleep and a Forgetting*, Princeton: Princeton University Press 1984, S. 56f.

Weise inne haben, in ihrem Werk *Dreams on Film* zusammengetragen hat und schildert dabei Filme, die sich mit dem Thema Schlaf und Traum befassen.

Sie beschreibt Filmträume einerseits durch ihre Form, andererseits durch ihren Inhalt. Zur ersten Gruppe zählt die Autorin auch das Fehlen von Schlaf und seine Auswirkungen, wie in dem Film *INSOMNIA* (USA/Kanada, 2002, Nolan), in dem der Protagonist mit Schlafstörungen und deren Auswirkungen zu kämpfen hat. Das Träumen unter Einfluss von Schlafmittel (Medikamente, Alkohol, Drogen), sowie das Aufwachen von einem Traum und Erinnern an einen Traum zählt Halpern zur Kategorie der Traumform. Inhaltlich gibt es filmische Träume, die Bezug auf die Tiefenpsychologie oder Traumforschung nehmen, oder sich mit der Interpretation von Träumen befassen. Der letzte Punkt umfasst Träume, die als unterdrücktes Verlangen interpretiert werden können. Auch die Theorie von Jung zu einem kollektiven Unbewussten wird in Filmträumen verarbeitet, wie in dem Film *THE MATRIX* (USA, 1999, Wachowski), in dem nach der Übernahme der Maschinen über die Erde, alle Menschen in einer kollektiven Traummatrix, die nach dem gemeinsamen Restbild der menschlichen Welt geschaffen ist, mental gefangen sind. Halpern schreibt hierzu: „dreams on film are designed for interpretation.“⁵⁵

Filmträume wünschen sich demnach von den Rezipienten analysiert und interpretiert zu werden. Diese Auslegung basiert meist auf gängigen Zugängen zur Traumdeutung, die wenig Rücksicht auf aktuelle Forschungsstände in der Neuropsychologie nehmen, wie Halpern schreibt:

„In fact, the revolution in technology is far more interesting to filmmakers than the revolution in science. [...] filmmakers care little about new scientific information on dream physiology, instead focusing their attention (and cameras) on older, more artistic concepts of dream psychology that adress a figurative kind of truth.“⁵⁶

Eine klare Abgrenzung zwischen filmischen, alternierenden Bewusstseinszuständen wie Flashbacks, Phantasien, Halluzinationen und Träumen trifft Halpern nicht, sie fasst diese,

⁵⁵ Halpern: *Dreams on Film*, S. 81.

⁵⁶ Ebda., S. 20.

wenn sie im Schlaf passieren, unter dem Begriff Traum zusammen. Eine klare Grenze zieht sie zwischen Wachzustand und Schlaf:

„Flashbacks are real memories relived while awake. Fantasies are unfulfilled wishes experienced as waking dream. Hallucinations are wishful or fearful fantasies experienced as reality by the person experiencing them. Dreams are flashbacks, fantasies, and hallucinations experienced while asleep.“⁵⁷

Anders als die eben genannten Bewusstseinszustände grenzt Halpern Visionen und Prophezeiungen von Träumen ab, da ihre Ursprünge in einem übersinnlichen und religiösen Denken liegen, obwohl sie in Filmen sowohl in wachem, wie auch schlafendem Zustand vorkommen. Beispiele dafür sind einerseits der Film *STIGMATA* (USA, 1999, Wainwright), in dem die Protagonistin im Wachzustand religiöse Visionen erhält und andererseits der Film *END OF DAYS* (USA, 1999, Hyams), in dem die Hauptdarstellerin Christine in ihren Träumen von teuflischen Prophezeiungen heimgesucht wird.⁵⁸

Dieser Ansatz von Halpern trennt die Darstellung unterschiedlichster Bewusstseinszustände danach, ob diese im Wachzustand oder im Schlaf passieren. Der Filmtraum ist, als ein Bewusstseinszustand, in zwei Überkategorien geteilt, erstens die Art und Weise in welcher Form der Traum dargestellt wird, eine formale Ebene, die jedoch das rückblickende Erinnern an einen Traum nicht von einem gegenwärtigen Traum abgrenzt und somit keine Unterscheidung auf zeitlicher Ebene trifft. Die zweite Überkategorie bezieht sich auf den Inhalt, der sich in Filmbeispielen wie *A NIGHTMARE ON ELM STREET* (USA, 1984, Craven) oder *THE CELL* (USA, 2002, Singh) mit dem bewussten Träumen, oder dem Bewusstwerden, dass geträumt wird, auseinandersetzen: „When film characters go to the trouble of becoming self-aware in their dreams, it is usually a matter of life and death.“⁵⁹ Damit erwähnt Halpern als erste moderne filmwissenschaftliche Autorin das Phänomen des bewussten Träumens im Film, auch Klartraum oder luzider Traum genannt.

⁵⁷ Halpern: *Dreams on Film*, S. 86.

⁵⁸ Vgl. Ebda., S. 92.

⁵⁹ Ebda., S. 169.

Stefan Gross, dessen Kategorisierung auf surrealistische Filme des Regisseurs Luis Buñuel beruht, trifft folgende Unterscheidung:

- „1. Unterscheidung zwischen den verschiedenen Formen des Unbewussten.
- 2. Unterscheidung zwischen verschiedenen inhaltlichen Unterformen.
- 3. Form des Traums: Erzählung, Situation, Bild, Collage.
- 4. Medium des Traums.
- 5. Funktion des Traums.“⁶⁰

Gross differenziert zwischen „verschiedenen Formen des Unbewussten“⁶¹ im Film, wie „Tagtraum, Nachtraum, Halluzination, Delirium, Vision, Erinnerung.“⁶² Auf der inhaltlichen Ebene nennt er Unterformen wie „Alptraum, Wunschtraum, antizipierender Traum, unzusammenhängende Motive.“⁶³ Gross gliedert, im Gegensatz zu den bisher erwähnten Autoren, die Art wie der Filmtraum von den Rezipienten aufgenommen wird und teilt das Medium des Traums in drei Kanäle, nämlich Text, Bild und Ton.⁶⁴ Auf Punkt fünf, die Funktion des Traums, wird im folgenden Kapitel noch näher eingegangen.

Einen weiteren Kategorisierungsansatz gibt Hans-Jürgen Wulff mit dem sogenannten Modalitätensystem, in dem er zwischen mehreren Imaginationen unterscheidet, die sich auf die Ebene der filmischen Mittel der Traumdarstellung beziehen. Diese „modale Kennzeichnung verschiedener >Wirklichkeitsstufen<“⁶⁵ wird anhand von der zeitlichen Dimension, dem Bewusstseinsinhalt, der Subjektivität, der Repräsentationsart und dem Aspekt der Kontrolle charakterisiert.⁶⁶ Die Bezeichnung der Imagination ist dem englischen Begriff ‚fantasy‘, also Phantasie gleichbedeutend, „die, Einbildungskraft, Fantasie, im Gegensatz zum abstrakten Denken das Vermögen bildhaft anschaulichen Vorstellens und Ersinnens von Situationen, Personen und Dingen,“⁶⁷ und wurde auch von Kracauer als

⁶⁰ Gross, Stefan, „Traumspiele. Stellenwert und Funktion der Träume im Kino Buñuels“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, Hg. Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 141.

⁶¹ Ebda., S. 141.

⁶² Ebda., S. 141.

⁶³ Ebda., S. 141.

⁶⁴ Vgl. Ebda., S. 141.

⁶⁵ Wulff, Hans, „Intentionalität, Subjektivität, Modalität. Der Filmtraum“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur* (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 57.

⁶⁶ Vgl. Ebda., S. 57.

⁶⁷ Brockhaus Lexikon, „Imagination“, in: *Der Brockhaus multimedia*, Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG 2003.

Klassifikationsansatz verwendet, jedoch nicht wie bei Wulff in Hinblick auf den Film. Das Modalitätensystem nach Wulff:

„Flashback I – Erinnerung: {ich erinnere mich an etwas; es ist wirklich gewesen; ich habe es erlebt; es ist aktuelle Bewusstseinstatsache}

Flashback II – Erinnerungserzählung: {ich erinnere mich an etwas; es ist wirklich gewesen; ich habe es erlebt; es ist aktuelle Kommunikationstatsache}

Traum: {ich träume es; es ist nicht wirklich; es ist aktuelle Bewusstseinstatsache}

Traumerzählung: {ich habe es geträumt, es ist nicht wirklich; es ist aktuelle Kommunikationstatsache}

Halluzination: {ich halluziniere es; es ist nur für mich wirklich, es ist aktuelle Bewusstseinstatsache}

Phantasie I – Vorstellen: {ich stelle es mir vor; es ist nicht wirklich; es ist aktuelle Bewusstseinstatsache}

Phantasie II – Sich Ausmalen: {ich stelle es mir vor; es ist nicht wirklich; aber es wird (wünschens- oder befürchtenswerterweise) wirklich sein; es ist aktuelle Bewusstseinstatsache.“⁶⁸

Dazu meint Wulff, dass auch Mischformen der oben aufgelisteten Modalitäten möglich sind, der Traum und die Traumerzählung, die sich meinem Verständnis nach nur durch die zeitliche Dimension unterscheiden, während der Traum jedoch klar von retrospektiven Erinnerungen und prospektiven Befürchtungen zu trennen ist, sieht Wulff jedoch als unkontrolliert an. Er schreibt folgendes zu der Unterscheidung zwischen Traum und anderen Imaginationen:

„Vor allem die >Kontrolle mentaler Akte< unterscheidet sie deutlich voneinander. Der Traum ist außer Kontrolle des Träumenden, Bewußtseinstatsache, ohne daß sie begleitet wäre von einer aktualgenetischen Bewußtheit der Tatsache >Ich träume<.“⁶⁹

Dieses Zitat zeigt, dass innerhalb Wulffs Modalitätensystem, ein bedeutsamer Aspekt für die Unterscheidung zwischen Traum und traumähnlichen Bewusstseinszuständen, die

⁶⁸ Wulff, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität“, S. 58.

⁶⁹ Ebda., S. 59.

Kontrolle über das Erlebte im Traum, ist. Somit sieht Wulff den Traum der Filmfigur als unbewussten und unkontrollierten Akt.

Ein weiterer wichtiger Indikator ist die Subjektivität der Traumdarstellung, die eine inhaltliche Ebene beschreibt, „weil die Privatheit der Bilder als Königseigenschaft des Traums reklamiert ist“⁷⁰ und grenzt somit den Filmtraum von anderen Wirklichkeitsstufen ab, denn die „Subjektivität gehört dem filmischen Traum unmittelbar an, sie definiert ihn, ist der wesentlichste Effekt der Einbettung des Traums in ein realistisches Umfeld“.⁷¹ Der Traum wird folglich als subjektiver Blick dargestellt, der die irrealen Traumwelt von der filmischen Diegese unterscheidet. Die subjektiven Bilder entspringen jedoch Konventionen und Traditionen der Sozialisation, demnach ist die Quelle der Traumvisualisierungen im Kollektiv zu finden.⁷²

3.2. Wesensmerkmale und Gestaltung des Filmtraums

3.2.1. Funktionen des Filmtraums

Filmische Träume werden mit bestimmter Absicht zielgerichtet eingesetzt und ihre Funktion im Gesamtkonstrukt des Films ist vielschichtig. Balázs nennt den Film, mit seiner Möglichkeit der Bildmontage, als ein geeignetes Mittel den „irrationalen und assoziativen Charakter der menschlichen Fantasietätigkeit hervorzuheben.“⁷³

Ein Blickwinkel auf dieses Thema kommt von Thomas Koebner. Er fasst mögliche Aufgaben der Traumsequenzen in einer skizzenhaften Systematik zusammen, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Der Filmtraum lässt die „>Innenwelt< auch als >Außenwelt<“⁷⁴

⁷⁰ Wulff, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität“, S. 68.

⁷¹ Ebda., S. 63.

⁷² Vgl. Ebda., S. 64.

⁷³ Brütsch, „Kunstmittel oder Verleugnung“, S. 66.

⁷⁴ Koebner, Thomas, „Erzählen im Irrealis. Zum Neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze“, in: *Träumungen. Traumerzählungen in Film und Literatur*, (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 72.

erscheinen, eine Funktion der Traumsequenz, in der die verdeckte Gedanken- und Gefühlswelt der Figur sichtbar wird. Dazu zählt auch „>ein verbotenes oder verdrängtes Leben<“⁷⁵ der handelnden Person aufzudecken, welches für das Verständnis des Gesamtkontextes des Films wichtig ist.

Eine bedeutende Grundvoraussetzung ist dabei der Glaube an die Wahrheit der Träume. Das Verborgene, das die Figur lange zurückhalten konnte oder im Unbewussten versperrt blieb, gibt der Filmtraum preis und die Wahrheit kommt ans Licht. Der Traum kann als Akt der Phantasie und Enthemmung betrachtet werden, der, eingebettet in eine Erzählung, dem träumenden Charakter die Möglichkeit gibt, sich befreit auszudrücken. Dies wiederum lässt der filmischen Gestaltung der Traumsequenz Kompositionsfreiheiten, die jedoch keine Irritation der Rezipienten zur Folge haben sollte, damit der Filmtraum die Figur selbst und die Rezipienten bewegt: „Die Grundfigur der Allegorese, der Verbildlichung von etwas Bedeutendem, muß der filmischen Traumerzählung erhalten bleiben.“⁷⁶ Eine Funktion des Filmtraums kann demnach in der Allegorese, dem Offenlegen von Verborgenen, zu finden sein.

So wie reale Träume, die uns Menschen im Alltag zu einem Denken und Interpretieren anregen, haben Träume „auch im Film, den Anspruch, enträtselt zu werden.“⁷⁷ Die Lust des Enträtselns kann durch das Fehlen von nötigen Informationen, dem Einsatz von symbolischer Bildsprache oder minimalistischer Gestaltung entstehen. Das Gegenteil dazu, nämlich ein Überschuss an unnötiger Information, der für die fortlaufende Handlung irrelevant ist, jedoch den realen Traumcharakter hervorhebt, kann den Wunsch der Enträtselung auch vorantreiben.⁷⁸ Dies sollte, wie schon bereits erwähnt, so gestaltet werden, dass Filmträume für die Zuseher verständlich und nachvollziehbar sind.

⁷⁵ Koebner, „Erzählen im Irrealis“, S. 74.

⁷⁶ Ebda., S. 75.

⁷⁷ Ebda., S. 73.

⁷⁸ Vgl. Ebda., S. 72.

Wulff beschreibt die Funktion des Filmtraums ähnlich und verwendet dabei den Begriff „Intentionalität“⁷⁹, der von Franz Brentano, einem deutschen Philosophen und Psychologen, als Objekt-Theorie wie folgt begründet und definiert wurde:

„Jedes psychische Phänomen ist durch das charakterisiert, was die Scholastiker des Mittelalters die intentionale (auch wohl mentale) Inexistenz eines Gegenstandes genannt haben, und was wir, obwohl mit nicht ganz unzweideutigen Ausdrücken, die Beziehung auf einen Inhalt, die Richtung auf ein Objekt (worunter hier nicht eine Realität zu verstehen ist), oder die immanente Gegenständlichkeit nennen würden.“⁸⁰

Die Intentionalität charakterisiert folglich die, auf ein Objekt gerichtete, und deshalb immaterielle Erscheinung. Auf die Filmfigur bezogen, beschreibt die Intentionalität ihren emotionalen Antrieb. Dem Filmtraum ist, nach Wulff, eine Funktion innerhalb des intentionalen Sinngefüges der Narration zugewiesen:

„(1) Träume sind motiviert, weil sie aus dem inneren Antrieb der Figur abgeleitet werden können. (2) Träume charakterisieren die Figur, weil sie Rechenschaft über verdeckte Handlungsabsichten ablegen, die aus dem realen Handeln allein vielleicht nicht erkannt werden könnten.“⁸¹

Dies bedeutet, dass zum einen der Traum Einblick in die Motivation der träumenden Figur gibt und andererseits ist der Filmtraum durch den inneren Antrieb einer Figur motiviert. Der Begriff Motivation wird auch von David Bordwell mit der Funktion von Filmelementen verknüpft: „Motivation points to functions“⁸², wonach die Motivation der Figur auf die Funktion verweist.

Diese Wechselbeziehung der Motivation und somit Funktion des Traums ist an den Kontext der Erzählung rückgebunden und wird von Wulff Intentionalität genannt:

⁷⁹ Vgl. Wulff, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität“, S. 53.

⁸⁰ Brentano, Franz/ O. Kraus (Hg.), *Psychologie vom empirischen Standpunkt*, Leipzig: Meiner Verlag 1924, S. 124.

⁸¹ Wulff, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität“, S. 56.

⁸² Bordwell, David/ Kristin Thompson: *Film art. An introduction*, New York: McGraw-Hill¹⁰ 2010, S. 63.

„>Intentionalität< schließt den Traum an den Charakter, an die Erfahrungswelt des Träumenden, an Dilemmata, Wünsche und Ängste an. Traum und Inhalt bilden so ein komplexes Sinngefüge.“⁸³

Das Wort Intentionalität kann demnach, wie im allgemeinen Sprachgebrauch auch, als Richtungsweisend, oder Gerichtet sein auf Etwas verstanden werden, auf den Filmtraum umgelegt verweist die Intentionalität auf die Funktion.

Der Filmtraum, als eine Szene eingebettet in eine Erzählung, stellt die subjektive, private und meist verborgene Welt der Figur in den Mittelpunkt. Deshalb ist die Subjektivität, wie bereits beschrieben, ein wichtiges Charakteristikum des Filmtraums und wird von Wulff mit dem oben beschriebenen Prinzip der Intentionalität verbunden. Wulff verknüpft sein System der Modalitäten, das sich auf die filmischen Mittel der Darstellung bezieht, mit inhaltlichen Komponenten, einerseits der Subjektivität des Geträumten und andererseits mit der Funktion des Traums.

Auch Stefan Gross, formuliert die Funktion des Traums, bezogen auf surrealistische Filme des Regisseurs Luis Buñuel, unterteilt in drei Gruppen:

- a. „psychologisierend, analytisch bzw. didaktisch, abymisierend,
- b. ästhetisch, abstrakt
- c. in struktureller, narrativer Absicht. Kenntlichmachung des Traums (Traumanfangs- und -endmarkierungen oder trauminhärente Markierungen) durch
 - 1) narrativ inhaltlich visuelle [...]
 - 2) verbale [...]
 - 3) formal visuelle Techniken [...]
 - 4) vermittelt über Ton bzw. Soundtrack
 - 5) Bewusste Desorientierung über die Grenzen zwischen Wachsein und Traum.“⁸⁴

Die Traumsequenz kann demnach a) eine psychologisierende Funktion haben, die sich in surrealistischen Filmen die Darstellung des menschlichen Unbewussten, beziehend auf

⁸³ Wulff, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität“, S. 55

⁸⁴ Gross, „Traumspiele“, S. 141.

Freud, zur Aufgabe nimmt und schließlich, genährt von dem Unbewussten, analytisch betrachtet und gedeutet werden, oder eine abymisierende Funktion haben kann.

Der Begriff „abymisierend“⁸⁵ geht auf den Begriff „Mise en abyme“⁸⁶ zurück, der aus der Heraldik stammt, wo ein Wappen in einem Wappen gemeint ist und übersetzt so viel bedeutet wie, Abgrund, ohne Boden, und/oder unendlich. Auf die literarische Erzähltheorie bezogen, definiert Lucien Dällenbach den Begriff der Abymisierung wie folgt: „Als Abymisierung bezeichnet man jegliche Art von textinterner Spiegelung, die auf einfache, wiederholte oder paradoxe Art und Weise die gesamte Erzählung reflektiert.“⁸⁷

Bernard Dieterle bezieht die literarische Abymisierung der Erzählung auf den Film und die darin eingebetteten Traumdarstellungen und beschreibt diese als bestehend „aus einer Mischung zweier Verfahren: Verschachtelung (Werk im Werk) und Spiegelung.“⁸⁸ Dies trifft vor allem auf die Abymisierung im Traum zu, da der Traum im Zusammenspiel mit dem erzählerischen Kontext, einer Erhellung nahe kommt.

„Die Abymisierung betrifft thematisch >zentrale< Punkte des Werkes, sie führt in die >Tiefe< (>coeur<) oder in den Grund oder gar Abgrund (>abyme<) des Geschehens oder des Subjekts.“⁸⁹

Die abymisierende Funktion des Filmtraums kann, laut Gross, demzufolge zur Vertiefung und Erhellung der Handlung beitragen, wohingegen die Funktion b) der Abstraktion, eine beabsichtigte Verwirrung anstreben kann, einerseits durch das Fehlen von Traummarkierungen und das daraus folgende Verschwimmen von Realität und Illusion,⁹⁰ und andererseits durch Darstellungsformen wie „Doppelbelichtung, Hall, Asynchronien aller Art“⁹¹, die dem realen Traumerleben, das oft als bizarr⁹² beschrieben wird, möglichst

⁸⁵ Vgl. Gross, „Traumspiele“, S. 141.

⁸⁶ Vgl. Dieterle, Bernard, „Traumreflexion in Literatur und Film“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 184.

⁸⁷ Dällenbach, Lucien: *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Paris: Éditions du Seuil 1977. S. 52.

⁸⁸ Dieterle, „Traumreflexion in Literatur und Film“, S.185.

⁸⁹ Ebenda., S. 184.

⁹⁰ Vgl. Gross, „Traumspiele“, S. 132.

⁹¹ Ebda., S. 127.

⁹² Vgl. Hobson, J. Allan: *Sleep*, New York: Scientific American Library 1995, S. 160.

nahe kommen wollen, was auch gerade in der surrealistischen Kunstrichtung durch Abstraktion erreicht werden kann.

Der Begriff Abstraktion, der einerseits aus dem Blickwinkel der Malerei, jenes Kunstwerk als abstrakt bezeichnet, das „den Bezug zur sinnlich-konkreten Erscheinungsweise der Realität aufgibt, [...] um im reinen Hantieren mit den der Malerei wesenseigenen Mitteln zur Schaffung autonomer künstlich-künstlerischer Gebilde zu gelangen.“⁹³ Und andererseits, bezogen auf den abstrakten Film, der als eine avantgardistische Stilrichtung der 1920er gilt, wird das filmisch Abstrakte wie folgt definiert:

„Im Vordergrund stehen formale (und weniger inhaltliche oder narrative) Bezugsmöglichkeiten zwischen den einzelnen Einstellungen. Gegenstände oder Menschen werden nicht aufgrund der ‚Bedeutung‘ gefilmt, die ihnen herkömmlicherweise zugeschrieben wird, sondern in erster Linie um ihrer Form willen. Entsprechend sind es Parameter wie Bildkomposition, Bewegung, Farbe, Licht und Rhythmus, die die Montagelogik des Abstrakten Films bestimmen.“⁹⁴

In Hinblick auf die Funktion des Traums im Film, trägt der Filmtraum bei dieser Einteilung keine erzählerische Aufgabe, der Schwerpunkt liegt auf der formalen, ästhetischen Ebene der Darstellungsparameter, im Gegensatz zu der psychologisierenden, analytischen und abymisierenden Funktion.

Punkt c) beschäftigt sich mit der Markierung von Traumsequenzen im Film, womit sich das folgende Kapitel befasst.

Um den Ansatz von Gross zu vertiefen, liefert Matthias Brütsch eine Ergänzung der narrativen Funktionen des Filmtraums. Er beschreibt acht narrative Funktionen, sechs davon decken sich mit dem bereits Erwähnten. Der Filmtraum kann, laut Brütsch, als Verunsicherung des Realitätsstatus Verwendung finden, der durch eine ambivalente Erzählstruktur zustande kommt.⁹⁵ Die Funktion des Filmtraums liegt demnach darin, die

⁹³ Hilschmann, *Das große Lexikon der Malerei*, S. 664.

⁹⁴ Brunner, Philipp, „Abstrakter Film“, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans-Jürgen Wulff, www.filmlexikon.uni-kiel.de, Zugriff: 5.11.2014.

⁹⁵ Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 342.

Rezipienten in ihrem Wissen um die filmische Realität oder Phantasiewelt, bewusst zu täuschen und zu verunsichern.

Eine weitere Aufgabe des Traums liegt in seiner Möglichkeit einer zeitgenössischen Selbstreflexion und Parodie. Einerseits kann die Filmfigur, da sie ja nur träumt, gesellschaftliche Konventionen auf eine parodistische Art zu bekritteln, andererseits können festgesetzte und konventionelle Gestaltungsmittel, wie ein Filmtraum dargestellt wird, durch den Einsatz eines Traums gebrochen und lächerlich gemacht werden.⁹⁶

Die Funktion des Filmtraums kann, zusammengefasst, aus zwei Perspektiven betrachtet werden. Einerseits aus dem Blickwinkel seiner narrativen Funktion, innerhalb der die Innenwelt der Filmfiguren, ihre Motivationen und Intentionen offengelegt werden und verborgene Erzählstränge zum rätseln oder enträtseln anregen, und eine Charakterisierung der Figur stattfindet. Der Traum lässt die Rezipienten Teil haben an einem subjektiven Blick der Filmfigur, genährt durch kollektive Bilder, auf die konstruierte Filmwelt. Die narrative Funktion beinhaltet demnach auch, die von Gross definierte psychologisierende und abymisierende Funktion, sowie die von Brütsch postulierte Funktion der Verunsicherung des Realitätszustandes durch eine mehrdeutige Erzählstruktur. Die Funktion des Filmtraums muss im Zusammenhang mit dem gesamten Filmkontext betrachtet werden, um seine narrative Funktion deuten zu können.

Der zweite Blickwinkel richtet sich auf die rein ästhetische Funktion der filmischen Traumdarstellung, die die Rezipienten in eine andere Welt entführt, einerseits bezogen auf die Traumsequenz selbst, andererseits auf dessen Markierung, die durch ihren Gegensatz zur Realitätsabbildung, künstlerische Freiheit in der Bild- und Tongestaltung inne hat und sich immer auf das Phantastische und Irreale beziehen kann.

⁹⁶ Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 367.

3.2.2. Markierung des Filmtraums

„Im Film kommen Realität und Traum, so sehr sie sich in Wirklichkeit unterscheiden, durch dasselbe Material zur Darstellung – durch Bilder und Töne –, welche uns zudem über dieselben Kanäle – die äusseren Sinnesorgane – erreichen.“⁹⁷

Trotzdem der Film fiktionale Bilder zeigt, nehmen die Zuseher innerhalb der Rezeption das Filmgeschehen als real wahr und erschweren daher die Abgrenzung zum Filmtraum. Es erscheint dennoch vielen Drehbuchautoren und Regisseuren sinnvoll, diese Unterscheidung durch Kennzeichnung zu unterstreichen, diese werden von einigen filmtheoretischen Autoren unterschiedlich benannt.

Balázs, der die Traumdarstellung von Irrationalem nur im Experimentalfilm sieht, unterstreicht die Wichtigkeit einer Hervorhebung der Traumsequenz und sollte demnach als „klar unterscheidbare Sequenz mit Einschub- oder Enklavencharakter“⁹⁸ gestaltet werden. Dazu schlägt er expressive Bildgestaltungsmittel vor, die einerseits die Sequenz am Anfang und Ende punktieren sollen, wie z.B. die Überblendung, um Zeitsprünge oder Raumwechsel zu zeigen, und andererseits soll der Traumeinschub mit filmtechnischen Mitteln wie Verzerrung, Schleier oder Zeitlupe dargestellt werden, um so eine klare Unterscheidung zwischen filmischer Realität und Phantasie sicherzustellen.⁹⁹ Einer ähnlichen Ansicht ist auch Kracauer, der die Darstellung von Phantastischem im Film nur als Einschub, mit klarer Kontrastwirkung zu der Natürlichkeit der umliegenden Sequenzen, als zulässig betrachtet.¹⁰⁰

Wulff nennt den Filmtraum „Sequenzeinbettung“¹⁰¹, Matthias Brütsch spricht bei der Abgrenzung zwischen Filmrealität und Traum von „Übergangsmarkierungen.“¹⁰² Wulff

⁹⁷ Brütsch, Matthias, „Zur Ästhetik der Traumdarstellung am Beispiel des Kurzfilms REM“, in: *Home Stories. Neue Studien zu Film und Kino in der Schweiz*, Hg. Hedinger, Vinzenz et al., Marburg: Schüren Verlag 2001, S. 325.

⁹⁸ Brütsch, „Kunstmittel oder Verleugnung“, S. 66.

⁹⁹ Vgl. Ebda., S. 66.

¹⁰⁰ Vgl. Ebda., S. 76.

¹⁰¹ Vgl. Wulff, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität“, S. 54.

¹⁰² Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 130.

definiert den Filmtraum „als eine Sequenzeinbettung, in der durch eine intentionale Klammer das Eingebettete an den Einbettungskontext rückgebunden ist.“¹⁰³ Die Sequenz des Filmtraumes kann, nach Wulff, nicht als Einzelhandlung betrachtet, sondern sollte immer im Kontext und Kontrast zum Film selbst interpretiert werden: „Das syntaktische Prinzip der ‚Einbettung‘ besagt, daß der eingebettete Text abhängig ist vom einbettenden und daß er durch die Umklammerung regiert wird.“¹⁰⁴ Auch wenn eine Traumsequenz nicht zu Beginn als solche gekennzeichnet ist, kann sie sich im Nachhinein, z.B. durch die darauffolgende Szene, in der die Figur vom Traum erwacht, per Rückschlussprinzip als Traum geoutet werden. Brütsch nennt diese Form des Rückschlussprinzips, den „retroaktive Modus.“¹⁰⁵

Der Filmtraum, oder die Sequenzeinbettung, bedingt einen Kontrast zur filmischen Wachrealität, um als Gegenstimme wahrgenommen zu werden und ist durch „Motivstrukturen“¹⁰⁶ gestützt.

Als Motiv wird in der Kunst- und Filmwissenschaft ein wiederkehrendes Element im Film beschrieben, welches durch seine Bedeutung zum Inhalt des Werkes beisteuert. Ein Motiv kann sich demnach in unterschiedlichsten Formen und Medien ausdrücken, wie z.B. eine Farbe, ein Geräusch, ein Ort oder in einer Charaktereigenschaft einer Figur. Wichtige Merkmale des Motivs sind die Wiederholung, seine Signifikanz und dessen Gebundenheit und Rolle im filmischen Gesamtkontext.¹⁰⁷

Die Gegensätzlichkeit zwischen Traum und filmischer Realität kann auch durch wiederkehrende Motive verdeutlicht und somit als Markierung verstanden werden.

Im Gegensatz zu Wulff, der sich wie eben beschrieben auf der Erzählebene bewegt, geht Brütsch auch auf die formale Markierung des Filmtraums ein, eine gestalterische Markierung die sich im Bild- und Tonbereich zeigt und mit dem Begriff

¹⁰³ Wulff, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität“, S. 53.

¹⁰⁴ Ebda., S. 54.

¹⁰⁵ Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 182.

¹⁰⁶ Vgl. Wulff, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität“, S. 54

¹⁰⁷ Vgl. Wulff, Hans-Jürgen, „Motiv. Texttheorie der Motive“, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans-Jürgen Wulff, www.filmlexikon.uni-kiel.de, Zugriff: 5.11.2014.

„sequenzimmanente Markierung“¹⁰⁸ betitelt wird. Der Einsatz von bizarren Erzählstrukturen, inkohärenten Raumkonstruktionen, zeitlich paradoxen und physikalisch unmöglichen Gestaltungselementen der Traumwelt selbst, können von den Rezipienten auch ohne klare Markierung, von der filmisch realen Welt unterschieden werden.¹⁰⁹ Wichtig dabei ist, dass den Zusehern ein Vergleich zwischen Film- und Traumwelt geboten wird, um eine Referenz und Realitätsnorm als Gegenstück zu erhalten.¹¹⁰ Passiert etwas Unmögliches wissen die Zuseher, dass es sich um einen Traum handeln muss. Dieser Ansatz bezieht sich auf die interpretatorischen Fähigkeiten der Rezipienten.

Gross fasst den narrativen und formalen Ansatz zusammen, eine Markierung kann in erzählerischer und struktureller Absicht gesetzt werden, um den Traum kenntlich zu machen. Dies kann auf narrativer, struktureller und visueller Ebene passieren, in dem z.B. die einschlafende Filmfigur gezeigt wird, oder auf verbaler Ebene, die durch Dialoge oder das Fehlen von Dialogen den Traum kennzeichnen. Formal kann der Traum visuell, z.B. durch Verfremdung, wie „Überblendung, Doppelbelichtung, Zeitlupe, Zeitraffer, Weichzeichner, Schnittfrequenz, andere Filter, anderes Licht,¹¹¹ oder auf der Ebene des Tons und Soundtracks, mit Geräuschen, Klängen und Musik, sowie der Asynchronität von Bild und Ton, hervorgehoben und gestaltet werden.

Was bedeutet, dass nicht immer die Markierungspunkte selbst den Traumanfang und das Traumende markieren, sondern die Traumsequenz als Ganzes durch stilistische Mittel auf visueller und akustischer Ebene hervorgehoben wird, was Wulffs Begriff einer Sequenzeinbettung am nächsten kommt, während Brütsch den Anfang- und Endpunkt als das Hervorstechende beschreibt.

Wichtig zu erwähnen ist noch, dass die Markierung der Traumsequenz oft keine punktierte Markierung ist, sondern in Form von fließenden Übergängen¹¹² stattfindet. Es wechseln Traum- und Wachwelt nicht abrupt, sondern durch eine Übergangsphase ab. Dazu zählt auch eine verlaufende Überblendung auf Bild- und/oder Tonebene, oder die simultane

¹⁰⁸ Brütsch, „Zur Ästhetik der Traumdarstellung am Kurzfilm REM“, S. 326.

¹⁰⁹ Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 154.

¹¹⁰ Vgl. Ebda., S. 158.

¹¹¹ Gross, „Traumspiele“, S. 141.

¹¹² Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 137.

Darstellungsweise beider Welten. Bei letzterem wird z.B. die träumende Figur schlafend im Bett per Überblendung, oder Bild im Bild mittels dem sogenannten „dream balloon“¹¹³, die im Traum wandelnde Figur gleichzeitig gezeigt.

Ein letzter wichtiger Punkt im Bereich der Traummarkierungen ist das bewusste Auslassen und Fehlen von Zeichensetzungen, die den Traum abgrenzen und als solchen definieren, um eine „bewusste Desorientierung über die Grenzen zwischen Wachsein und Traum“¹¹⁴ und „Verunklarung des Realitätsstatus“¹¹⁵ zu erreichen. Dies könnte eine veränderte Funktion der Traumsequenz im Kontext des gesamten Films bedeuten, da kein klarer Realität- oder Traumstatus festzumachen ist. Das Hauptaugenmerk liegt dann nicht auf der, nach Gross definierten, „psychologisierenden Funktion“¹¹⁶, sondern auf der „ästhetisch, abstrahierenden Funktion.“¹¹⁷

Das Verschwimmen der Grenzen zwischen Traum und filmischer Realität sieht Dietmar Regensburger in der „zunehmenden ‚Virtualisierung‘ unserer Lebenswelt,“¹¹⁸ die sich im Medium Film wieder findet. Wenn der Filmtraum als solcher nicht identifizierbar und von der Realität abgrenzbar ist, folgt für die Rezipienten automatisch eine Form von Irritation. Als Konsequenz wird das, was als Real angesehen wird, hinterfragt. Obwohl in den gewählten Filmbeispielen THE MATRIX (USA, 1999, Wachovsky), THE CELL (USA, 2000, Singh) und INCEPTION (USA, 2010, Nolan), die Abgrenzung des Traums, wie später gezeigt wird, eindeutig durch Markierungen stattfindet, schweben die Protagonisten stets zwischen Traum und Realität und laufen Gefahr sich in ihrer Welt der Phantasie zu verlaufen. Die Thematik der Ungewissheit was real ist und was virtuell, greifen Drehbuchautoren und Regisseure in den 1980er und 1990er Jahren vermehrt auf. Doch was sind die Beweggründe und gesellschaftlichen Hintergründe dazu? Damit beschäftigt sich das folgende Kapitel. Davor noch eine zusammenfassende Definition des Filmtraums, die zu einer Abgrenzung und Analyse beiträgt.

¹¹³ Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 150.

¹¹⁴ Gross, „Traumspiele“, S. 141.

¹¹⁵ Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 213.

¹¹⁶ Vgl. Gross, „Traumspiele“, S. 141.

¹¹⁷ Vgl. Ebda., S. 141.

¹¹⁸ Regensburger, Dietmar, „Träume, Ängste und Verwandlungen. Traumstrukturen bei Ingmar Bergman“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren 2003, S. 122.

3.2. Definition des Filmtraums

Die Aufstellung verschiedener Kategorisierungsansätze hat eine Vielfalt an filmwissenschaftlichen Blickwinkeln auf das Thema Traum im Film hervorgebracht, die einige Gemeinsamkeiten aufweisen, in manchen Punkten auch stark voneinander abweichen.

Der Filmtraum, als Teil des Schlafes einer Figur, gehört, wie auch andere Bewusstseinsformen, zu der Kategorie der Phantasie, die als Gegenstück zu der im Film dargestellten Realität zu betrachten ist. Die Überkategorie muss demnach zwischen Wach- und Schlafzustand unterscheiden und grenzt somit die Halluzination eindeutig von der Traumdarstellung ab. Der Filmtraum kann Visionen oder Flashbacks enthalten und sollte demzufolge auf zeitlicher Ebene in die Unterkategorien des retrospektiven Traumflashbacks- und Erzählens, der prospektiven Traumvision oder der filmzeitlichen Gegenwart, gegliedert werden.

Der Filmtraum kann auf Bild-, Ton- oder Erzählebenen als hervorstechender Sequenzeinschub, oder durch anfangs-, end- oder einseitige Markierungen, in Wechselwirkung mit dem gesamten Film, gekennzeichnet sein, dabei können Mischformen auftreten. Die Kennzeichnung fehlt, wenn bewusst eine Rahmung oder Betonung ausgelassen wird.

Eine weitere Unterteilung des Filmtraums kann in Bezug auf seine Motivation und Funktion im Gesamtkonstrukt erfolgen und eine rein ästhetische Rolle spielen, in struktureller, narrativer Absicht gesetzt sein, oder eine abymisierende Funktion inne haben.

Schon Kracauer und später auch Halpern geben zu bedenken, dass ein bewusstes Bewegen der träumenden Figur im Filmtraum Verarbeitung findet. Daraus folgernd möchte diese Arbeit aus filmwissenschaftlicher Perspektive zeigen, warum sich der amerikanische Film der Gegenwart dieser Thematik angenommen hat und wie ein bewusstes Steuern des Traums, genauer gesagt das Klarträumen, die Motivation der Figur,

die Funktion des Filmtraums und dessen Markierungen, sowie die Dramaturgie, verändert hat.

4. Zwischen Traum und Realität

Kracauer sah, als früher Filmtheoretiker, das Abbilden der Realität als Aufgabe des Mediums Film.¹¹⁹ Wenn eine Traumsequenz in den Film eingebaut wird, erlangt diese laut Kracauer Legitimierung, wenn sie in klarer Gegenposition zur Filmrealität steht und als Einschub in keine Konkurrenz mit der abgebildete Realität tritt.¹²⁰ Die Wurzel dieser Überlegung, das dem Realen mehr Gewicht gegeben werden sollte als dem Irrealen, ist in dem Aufkommen des Tonfilms und der „Tendenz zu einer naturalistischen Wirklichkeitsabbildung,“¹²¹ resultierend aus den Ereignissen des Zweiten Weltkriegs, zu finden. Die unterschiedliche Gewichtung von Filmtraum und Filmrealität zeigt deutlich, welcher dieser Dimensionen mehr Stellenwert und Berechtigung eingeräumt wird. Dies kann durch eine klare Abgrenzung zwischen den beiden Welten, sowie das Hervorheben des Irrealen im Traum und die Betonung des Realen in der filmischen Wirklichkeit, Ausdruck finden. Doch was passiert, wenn sich diese Gewichtung ändert und Grenzen verschwimmen?

4.1. Interaktion, Virtualität und Immersion

Das Spiel mit der Fiktion und der Wirklichkeit, oder die Frage was ist real und was erträumt, findet auf unterschiedliche Art und Weise Ausdruck in filmischen Inszenierungen der späten 1980er- und 90er Jahre.

„Die Häufung des Erzähltopos von der Nicht-Unterscheidbarkeit des Erlebens in realen und virtuellen Welten geht Hand in Hand mit jener Faszination, die vor allem seit Beginn der neunziger Jahre von neueren Entwicklungstrends im Bereich

¹¹⁹ Vgl. Brütsch, „Kunstmittel oder Verleugnung“, S. 73.

¹²⁰ Vgl. Ebda., S. 76.

¹²¹ Regensburger, „Träume, Ängste und Verwandlungen“, S. 121.

der Digitalen Medien ausgeht. [...], die Erschaffung virtueller Welten respektive virtueller Realitäten.“¹²²

Auf dieses Zitat bezogen, finden neue Medien Einzug in den Film und fördern die Erschaffung neuartiger virtueller Welten. Die Filme TOTAL RECALL (USA, 1990, Verhoeven), STRANGE DAYS (USA, 1995, Bigelow) und EXISTENZ (UK/Canada, 1999, Cronenberg) erfinden selbst neue Technologien, dessen Ursprünge im realen technischen Fortschritt wurzeln. Ob die Thematik das Gesicht eines interaktiven virtuellen Computerspiels annimmt, wie in dem Film EXISTENZ, oder eine neue Technik dem User gestattet, per elektromagnetischem Kopfaufsatz, aufgezeichnete Erinnerungen erneut zu erleben wie in dem Film STRANGE DAYS, oder eine Einpflanzung künstlicher Erinnerungen, um Urlaub von sich selbst zu nehmen, wie in dem Film TOTAL RECALL, könnte als nebensächlich betrachtet werden.

Drehbuchautoren und Filmemacher möchten „unaufhörlich das Verhältnis von Realität und Fiktion zur Diskussion stellen.“¹²³ Sie schaffen, wie im Folgenden an den analysierten Filmbeispielen zu sehen ist, filmische computergenerierte virtuelle Realitäten, die sich mit den Themen der „Interaktion, Virtualität und Immersion“¹²⁴ auseinandersetzen, als Reaktion auf die immer schnellere Entwicklung der Digitalisierung des Alltags.

Der genannte Begriff der Virtualität, abgeleitet von dem lateinischen Wort ‚virtus‘, welches mit Tugend und Tapferkeit übersetzt werden kann, beschreibt eine gedachte Eigenschaft, die nicht physisch vorhanden ist. Virtuell ist demnach nicht das Gegenteil von dem was als real bezeichnet wird, sondern das Gegenteil von physisch anwesend.

Eine virtuelle Realität definiert sich durch ihre künstliche Erschaffung mithilfe eines Computers. Der Begriff der virtuellen Realität wurzelt in dem Begriff der ‚Artificial Reality‘,

¹²² Schweinitz, Jörg, „Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel“, in: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Hg. Britta Neitzel/ Rolf Nohr, Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Bd. 14. Marburg: Schüren 2006, S. 138.

¹²³ Binotti, Thomas, „Traumwandler zwischen den Welten“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren 2003, S. 172.

¹²⁴ Zahn, Manuel, „Bist du, was du denkst? – Reflexionen auf das Spiel mit der Simulation“, in: *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtung virtueller Wesen und Welten im Film*, Hg. Parfen Laszig, Berlin/ Heidelberg: Springer-Verlag 2013, S. 305.

der von Myron W. Krüger in seinem Werk mit gleichnamigem Titel 1983, in der Neuauflage 1991, wie folgt definiert wird:

„an artificial reality perceives an participant’s action in terms of the body’s relationship to a graphic world and generates responses that maintain the illusion that his or her actions are taking place within that world.“¹²⁵

Mit diesem Zitat wird deutlich, dass eine Betonung auf der Interaktion zwischen der erschaffenen virtuellen Welt und dem Menschen, der sich darin bewegt, liegt. Mit dem Begriff der Virtuellen Realität ist zu dieser Zeit eher eine Computer-Spielwelt gemeint, in der sich die Benutzer interaktiv und virtuell bewegen, diese Neuerung findet neu interpretiert auch Verarbeitung im Medium Film. Als Interaktion ist in diesem Zusammenhang ein wechselseitiges miteinander Wirken und Handeln gemeint, welches die Spieler mit ihrer virtuellen Welt in Kommunikation treten lässt und nähert sich somit den Systemstrukturen der realen Welt an, in der wir mit unserem Umfeld interagieren. Die Möglichkeit der Interaktion mit der fiktiven Umwelt ist ein wichtiger Schritt hin zu selbstbestimmtem Handeln der Figur. Um diese Welt im Augenblick des Spielens oder Konsumierens als wahr und real zu empfinden ist, neben der Interaktion, auch der Begriff der Immersion von Bedeutung.

Das Prinzip der Immersion, das aus dem lateinischen Wort ‚Immergo‘ übersetzt ein Eintauchen oder Versenken meint, wurde von Béla Balázs schon 1938 beschrieben:

„Der Film hat dieses Prinzip der alten räumlichen Künste – die Distanz und die abgesonderte Geschlossenheit des Kunstwerkes – zerstört. Die bewegliche Kamera nimmt mein Auge, und damit mein Bewußtsein, mit: mitten in das Bild, mitten in den Spielraum der Handlung hinein. Ich sehe nichts von außen. Ich sehe alles so, wie die handelnden Personen es sehen müssen. Ich bin umzingelt von den Gestalten des Films und dadurch verwickelt in seine Handlung. Ich gehe mit, ich fahre mit, ich stürze mit – obwohl ich körperlich auf demselben Platz sitzen bleibe.“¹²⁶

¹²⁵ Sherman, William/ Craig, Alan (Hg.), *Understanding Virtual Reality. Interface, Applications and Design*, San Francisco: Elsevier Science 2003, S. 16.

¹²⁶ Balázs, Béla, „Zur Kunstphilosophie des Films“, in: *Texte zur Theorie des Films*, Hg. Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart: Reclam Verlag⁵ 2003, S. 215.

Immersion verringert oder löscht die Distanz zwischen Filmwelt und Rezipienten, die darin eintauchen und versinken. Die Immersion ist, neben der Interaktion, ein wichtiger Bestandteil bei der Erschaffung virtueller Realitäten. Der Begriff ‚Virtual Reality‘, Virtuelle Realität, setzte sich im sprachlichen Gebrauch gegenüber der ‚Artificial Reality‘, aus dem Englischen mit nachahmender oder künstlicher Realität zu übersetzen, durch. Bei einer genaueren Betrachtung zeigt sich, dass durch ein nebeneinander setzen und zusammenfügen der beiden Wörter virtuell und Realität, zwar einerseits eine bewusste Widersprüchlichkeit entsteht, andererseits kann dadurch der Konkurrenzkampf zwischen beiden beantwortet werden. Die physisch nicht anwesende, virtuell konstruierte Welt wird auf eine ebenbürtige und gleichwertige Ebene gesetzt, wie die diegetisch reale Filmwelt. Die Fiktion ist demnach nicht mehr nur eine Scheinwelt, die als etwas klar Untergeordnetes zu definieren ist, sie bekommt eine reale Gestalt und tritt dadurch mit der echten Realität in Konkurrenz.

4.2. Grenze zwischen Virtualität und Realität

Wie bereits erwähnt, greifen Filme der 1980er und 1990er Jahre, die schnelle Entwicklung im Bereich der Technologie und Digitalisierung auf und stellen filmisch ihre Vorzüge aber auch Gefahren zur Diskussion. In den Filmen *TOTAL RECALL*, *EXISTENZ* und *STRANGE DAYS* wird das Verschwimmen der Grenzen zwischen Virtualität oder Traum und Realität thematisiert.

„Diese ontologische Grenze zwischen Traum und Realität ist in unserem außerfiktionalen Dasein unüberwindbar. In der Fiktion hingegen kann sie durchbrochen werden, denn im Spielfilm ist sie, wie wir verschiedentlich gesehen haben, nicht per se gegeben, sondern muss fiktional und narrativ konstruiert werden, kann also auch wieder aufgehoben werden.“¹²⁷

¹²⁷ Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 370.

Diese Art der fiktionalen Konstruktion und erneute Aufhebung, wie im Zitat angesprochen, findet sich in dem Film TOTAL RECALL. Der Protagonist Douglas Quaid bucht bei einer Firma namens REKALL einen virtuellen Marsurlaub, den er nicht als er selbst erlebt, sondern als kreierter Charakter eines Geheimagenten. Dazu wird ihm mittels neuer Technologie ein künstliches Erinnerungsvermögen über sich selbst eingepflanzt, das Quaid nicht von seinen realen Erinnerungen unterscheiden kann. Beim Laden des Programms, der Matrix, geht jedoch etwas schief. Eine alte Erinnerung von Quaid kommt zum Vorschein, in der er glaubt ein Geheimagent zu sein. Die Ärzte beschließen all seine Erinnerungen zu löschen. Nun erwacht der Protagonist ohne jegliche Erinnerung und die Suche nach seiner eigentlichen Identität beginnt.

Der darauf folgende Plot ähnelt dem gewünschten Marsurlaub, Quaid handelt als Geheimagent und rettet die Welt. Oder ist er in Wirklichkeit ein Geheimagent, dessen Identität gelöscht wurde und sein Besuch bei REKALL brachte sein wahres Ich wieder zum Vorschein? Die Frage drängt sich auf, welche Realität wohl die echte ist. Eine Antwort darauf geben Quaid und die weibliche Nebendarstellerin, am Ende des Films, mit folgenden Worten: „What if it is a dream? Then kiss me quick before you wake up.“¹²⁸ Das Bild der beiden wird immer heller und TOTAL RECALL endet.

Der Film besteht aus zwei narrativ konstruierten möglichen Wirklichkeiten. Die Entscheidung, welche von Quaid's Identitäten fiktiv und welche real ist, wird durch Erhellung und Aufhebung unmöglich gemacht. Der konstruierte Filmtraum nimmt demzufolge eine abymisierende Funktion, nach Gross, ein. Damit ist gemeint, dass dem Rezipienten eine filmische Realität gezeigt wird, die sich in darauf folgenden Szenen doch als fiktive Realität entpuppt, dies kommt einer Erhellung nahe. Am Ende des Films wird die als Realität angenommene Welt nochmals in Frage gestellt und die wahre Identität des Protagonisten nicht beantwortet. Dazu sei noch zu erwähnen, dass eine klare Markierung des virtuellen Urlaubs fehlt. Als Anfangsmarkierung könnte zwar der Versuch der Einpflanzung interpretiert werden, Quaid schließt die Augen und der Traumurlaub scheint

¹²⁸ *Total Recall*, 1h49'18".

zu beginnen,¹²⁹ da dies jedoch nicht abgeschlossen wird und weder auf Bild, Ton oder Text Ebene eine Veränderung stattfindet, bleibt diese Markierung reine Auslegung. Eine eindeutige Endmarkierung bleibt, wie oben angesprochen, auch aus.

Mit ähnlichen Verfahren spielt der Film *EXISTENZ*. Die neue Technologie ist genetisch verfälschtes Gewebe, das als Spielkonsole umfunktioniert, seinen Benutzern erlaubt in eine virtuelle Welt einzutauchen. Die konstruierte filmische Wirklichkeit ist als unzuverlässig zu beschreiben, da sie zu einer stetigen Hinterfragung ihres Realitätsgehalts anregt. Die Protagonisten des Films scheinen selbst nicht zu wissen, wann sie noch im Spiel agieren oder schon wieder in der Realität angekommen sind. Die Hauptfigur meint mit den Worten „We’re back home“¹³⁰ dass sie wieder in der realen Welt angekommen sind, vier Minuten später stellt er jedoch, durch den Text, „I think we are still in the game“¹³¹ fest, dass sie immer noch im virtuellen Spiel agieren. *EXISTENZ*, wie auch *TOTAL RECALL* stellen unaufhörlich den Wirklichkeitsstatus der Realität in Frage und dies basierend auf neuen Technologien, die deshalb zu Diskussion gestellt werden, so wie auch in dem Film *STRANGE DAYS*.

Dieser zeigt ein Los Angeles kurz vor dem Millennium. Als neue, vorerst politische und militärische Erfindung, landen sogenannte SQUIDS auf dem Schwarzmarkt, die ihren Konsumenten mithilfe eines Kopfaufsatzes erlauben, zuvor aufgenommene reale Momente anderer Menschen, erneut virtuell und traumähnlich zu erleben und zu erfüllen. Der Protagonist Lenny versucht, wie auch der Hauptcharakter Quaid in *TOTAL RECALL*, der realen Welt zu entfliehen. Als Quaid's Ausgangsmotivation kann der Wunsch nach Abenteuer und ein Urlaub von sich selbst gedeutet werden. Lenny flüchtet sich in alte Erinnerungen, die ihn glückliche Momente mit seiner ehemaligen Freundin immer wieder erfahren lassen. In *STRANGE DAYS* wird der Konsum der SQUIDS klar zu Beginn und am Ende markiert. Der Film startet mit einer virtuellen SQUID-Szene des Protagonisten. Auf der formalen Bildebene wird diese mit einer Nahaufnahme des Auges und

¹²⁹ Vgl. *Total Recall*, 18'25".

¹³⁰ *eXistenZ*, 1h18'30".

¹³¹ Ebd., 1h22'14".

Bildverfremdungsverfahren, einer Art „Verpixelung“¹³² gekennzeichnet, diese markiert auch das Ende des virtuellen Erlebens und Lenny öffnet die Augen.¹³³ Der Anfang wird auf der Tonebene einerseits durch die Worte, „Are you ready? Boot it.“¹³⁴ und andererseits durch ein kratzendes Geräusch hervorgehoben. Der Moment des Eintauchens der Charaktere in virtuelle SQUID-Welten ist somit eindeutig zu erkennen, die Sequenzeinbettung selbst unterscheidet sich durch ihre Perspektive von der filmisch konstruierten Realität. Das Geschehen wird aus dem Blickwinkel der Protagonisten, also aus subjektiver Perspektive, gezeigt und erlebt. Die Form der punktuellen Markierung und die Veränderung der Perspektive während dem Erleben einer virtuellen Erinnerung ziehen sich durch den gesamten Film.

Obwohl im Film *STRANGE DAYS* beide Welten, auf Bild und Tonebene, klar voneinander zu unterscheiden sind, läuft der Protagonist Gefahr sich in der virtuellen Welt zu verlieren. Die SQUIDS übernehmen die Rolle einer illegalen Droge und werden auch im Rahmen eines dunklen und düsteren Drogenmilieus filmisch inszeniert und ihre Gefahren aufgezeigt:

„An ihm [Lenny] wird verdeutlicht, dass die SQUID-Technologie, nicht anders als bestimmte Drogen, eine Flucht aus der Realität in Wunschbezirke ermöglicht und dass auch der ‚weiche‘ Gebrauch der Technologie bestimmte Gefahren in sich birgt: Er zieht Derealisation und Abhängigkeit nach sich. [...] Die SF-Fantasie [Science Fiction Fantasie] vom SQUID repräsentiert sowohl eine Lesart der Träume wie auch der medial vermittelten ‚Wirklichkeit‘ und der Auswirkungen der beiden Phänomene auf Bewusstsein (Geist) und Körper der Rezipienten.“¹³⁵

Die Realitätsnähe der virtuellen Welt unterstützt den Immersionsprozess. Bei den SQUIDS handelt es sich um reale Erinnerungen, die wiedergegeben werden. In dem Film *TOTAL RECALL* spricht der Arzt der Firma REKALL von eingepflanzten, künstlichen Erinnerungen,

¹³² Vgl. *Strange Days*, 0’58“.

¹³³ Vgl. Ebd., 4’14“.

¹³⁴ Ebd., 0’58“.

¹³⁵ Springer, Alfred, „Die Subjektivität der Kamera. *Strange Days* – Regie: Kathryn Bigelow“, in: *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, Hg. Parfen Laszig, Berlin/Heidelberg: Springer-Verlag 2013, S. 184.

die, „As real as any memory in your head“¹³⁶ von Quaid während seines Marsurlaubs, von echt Erlebtem nicht zu unterscheiden sind. Im Gegenteil zu der steten Darstellung und Betonung des Irrealen des Films *EXISTENZ*, in dem einerseits durch die Verwendung spieltypischer Verfahren, wie programmierte Schlüsselsätze für ein Vorankommen im Spiel¹³⁷ und andererseits durch die Mischung aus irrationaler Handlung, teils utopische Charaktere, wie ein kleines immer wieder auftauchendes Fabelwesen¹³⁸ und dazu konträrer plötzlicher Realitätstreue, Unklarheit erzeugen möchte. Beide Verfahren, die realitätsnahe Darstellung der virtuellen Welt in *TOTAL RECALL* und *STRANGE DAYS*, sowie die bewusste Inszenierung von Realitätsferne des Films *EXISTENZ*, führen zu dem gleichen Ziel, nämlich der Irreführung und Zweifel darüber welche Welt nun real ist.

Der Film *TOTAL RECALL* lässt die Rezipienten, über das Ende des Films hinaus, an dem Realitätsgehalt der Erlebnisse des Protagonisten, zweifeln. Wie auch der Film *EXISTENZ*, der durch seine Schlusszene nochmals Verwirrung bringt. Die Frage, ob die gesamte diegetische Welt bis zum Schluss eine virtuelle Spielwelt ist, wird von einem Filmcharakter gestellt: „hey, tell me the truth, are we still in the game?“¹³⁹ und nicht beantwortet. Das Ende des Films *STRANGE DAYS* kann hingegen als klar und eindeutig interpretiert werden, da sich Lenny für Mace, die „als Vertreterin/Hüterin der Realität eingeführt“¹⁴⁰ wird und somit gegen die virtuellen *SQUID* Welt entscheidet.

In der Funktion der traumähnlichen virtuellen Welten, im Gesamtkonstrukt der Filme, liegen auch ihre Gemeinsamkeiten. Alle drei Filme setzen sich mit der Thematik neuer Erfindungen und Technologien auseinander. Jeder dieser Filme setzt unterschiedliche Schwerpunkte, doch alle stellen die Vor- und Nachteile neuer Errungenschaften, spezifisch das Konstrukt virtueller Welten, sowie ihre Konsequenzen für den Menschen zur Diskussion und kann, bei flüchtiger Betrachtung, als Kritik an konsum- und industrieorientierten gesellschaftlichen Strukturen, gedeutet werden. Wobei sich, bei genauerer Betrachtung, die Kritik in allen drei Filmen weniger gegen die Technik selbst

¹³⁶ *Total Recall*, 13'54".

¹³⁷ Vgl. *eXistenZ*, 43'32"; 44'08".

¹³⁸ Vgl. Ebda., 24'18"; 34'02".

¹³⁹ Ebda., 1h33'48".

¹⁴⁰ Springer, „Die Subjektivität der Kamera“, S. 188.

richtet, sondern darauf, dass die Gefahr in der Art der Nutzung und ihrem Missbrauch liegt. Die filmische Art der gleichwertigen Darstellung beider Welten, unabhängig von eindeutigen Markierungen, thematisiert einen daraus resultierenden, möglichen Realitätsverlust der Protagonisten und ist somit eine wichtige Funktion der virtuellen Träume in allen drei Filmen.

Die Flucht aus der realen in eine phantastische und Wünsche erfüllende Welt, geschieht bei allen drei Beispielen über eine erfundene und futuristische Apparatur oder Maschine. Ihre Funktionsweise und technischen Verfahren werden den Rezipienten durch eine Filmfigur erklärt. Diese Szenen, mit Erklärungscharakter, ähneln einer Einführung in die neue Technologie und finden sich auch bei weiteren Filmen, wie *THE MATRIX* (USA, 1999, Wachowski), *THE CELL* (USA, 2000, Singh) und *INCEPTION* (USA, 2010, Nolan) und werden außerdem als Markierungspunkte, die die Erfahrungen der Protagonisten im Traum oder der virtuellen Welt umrahmen, verwendet.

Wie bereits angesprochen ist die Interaktion ein wichtiges Element bei der Definition von virtueller Realität, die sich zu Beginn auf die Neuerschaffung interaktiver Computer-Spiele bezieht. Die filmische Verarbeitung dieser Thematik in den drei Filmbeispielen zeigt, dass die Protagonisten mit der künstlichen Welt in Interaktion treten und einen wichtigen Schritt hin zu einer Selbstbestimmtheit gehen, sie sind ihren virtuellen Träumen und der künstlich geschaffenen Welt nicht gänzlich ausgeliefert: „Selbst die Alpträume, die SQUID vermittelt, sind selbst gewählt.“¹⁴¹

Bei den gezeigten Filmbeispielen der 1990er Jahre, *TOTAL RECALL*, *EXISTENZ* und *STRANGE DAYS*, wird stets der Wirklichkeitsstatus der diegetisch realen Welt in Frage gestellt. Durch Übergänge von der einen in die andere Welt findet eine „Entgrenzung des Traums“¹⁴² statt. Die „Transgression“¹⁴³, was aus dem lateinischen übersetzt so viel bedeutet wie Überschritt, beschreibt die Verknüpfung beider Welten und lässt die Protagonisten von der Realität in die virtuelle Welt und wieder zurück wandern. Die bisher erwähnten Filmbeispiele, sowie die Folgenden, tragen dieses Thema in sich, daraus kann abgeleitet

¹⁴¹ Springer, „Die Subjektivität der Kamera“, S. 184.

¹⁴² Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 369.

¹⁴³ Vgl. Ebda., S. 376.

werden, dass sich die Transgression zwischen Traum und Realität in Filmen aus dem Genre ‚Science Fiction‘ und ‚Horror‘ wiederfindet.

Im folgenden Kapitel wird das selbstbestimmte und bewusste Träumen, der luzide Traum, der Protagonisten als Filmthema behandelt. Welche Funktion hat der luzide Traum im Film? Wie wird dieser markiert und welche Rolle spielen die Themen Interaktion, Transgression, Wirklichkeitsstatus und Realitätsverlust?

5. Der luzide Traum

In diesem Kapitel begegnen sich Film und Klartraum auf einer theoretischen Ebene. Dazu werden der Hintergrund und die Entstehung der Traumforschung beschrieben, daraus folgernd der Begriff des luziden Träumens definiert und im anschließenden Kapitel gezeigt, wie dieses Thema Verarbeitung im amerikanischen Film der Gegenwart findet und exemplarisch mittels der Filme *THE MATRIX* (USA, 1999, Wachovski), *THE CELL* (USA, 2000, Singh) und *INCEPTION* (USA, 2010, Nolan) analysiert.

5.1. Annäherung an den Begriff Traum

Wie bereits erörtert, durchläuft die Trauminterpretation im Laufe der Geschichte unterschiedliche Abschnitte, genährt durch kulturelle und gesellschaftliche Erklärungsmodelle, wechselt der Adressant des Traumes vom göttlichen Sender hin zum eigenen Unbewussten. Der Traumempfänger übernimmt eine passive Rolle und nimmt die gesandten Träume, wie in Texten der griechischen Antike und der Bibel als Weissagung oder, wie schon bei Platon als Weg zur Selbsterkenntnis. Im Verlauf des 20. Jahrhunderts hat sich die Ansicht über die Entstehung und Aufgabe menschlicher Träume, einerseits durch das Aufkommen der Idee der Psychoanalyse durch Sigmund Freud und andererseits durch eine Fokussierung auf die neurophysiologische Schlafforschung, gewandelt.

Neben dem Verfahren der Hypnose, gilt für Freud die Deutung der Träume als Wegweiser zu verdrängten, vergessenen Gedanken und Erlebnissen, dem sogenannten „Unbewussten.“¹⁴⁴ Er trifft eine Unterscheidung zwischen „manifestem Trauminhalt“¹⁴⁵, dem tatsächlichen Traum und „latentem Trauminhalt“¹⁴⁶, der die wahre Bedeutung der Bilder beinhaltet. Die Traumdeutung in der Psychoanalyse ist demnach eine Technik, die

¹⁴⁴ Vgl. Freud, Sigmund: *Die Traumdeutung*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag⁴ 2013, S. 543.

¹⁴⁵ Vgl. Ebda., S. 148.

¹⁴⁶ Vgl. Ebda., S. 148.

dem Psychoanalytiker erlaubt, durch Analyse des manifesten Trauminhaltes der Patienten, auf den latenten Trauminhalt zu schließen und den versteckten Sinn der Träume zu enträtseln. Für Freud liegt die Quelle der Träume im Triebhaften des Menschen und gilt als Wunscherfüllung.¹⁴⁷ Die Träume drücken ihren Inhalt verschoben, verdichtet und in Symbolen aus. Die Traumarbeit beinhaltet deshalb Verfahren, die versuchen diese Mechanismen rückgängig zu machen, die „Verdichtungsarbeit“¹⁴⁸, die „Verschiebungsarbeit“¹⁴⁹ und die Deutung der „Symbolik im Traum.“¹⁵⁰ Zweck der Psychoanalyse von Freud ist die Untersuchung seelischer Vorgänge, die durch Träume ihren Ausdruck finden, und in Folge bei der Ergründung und Heilung körperlicher oder psychischer Störungen helfen soll.

C.G. Jung sieht, so wie Freud, den Trieb des Menschen als Pforte zum Unbewussten. Er erweitert den Begriff des Unbewussten und teilt ihn in das „Persönliche Unbewusste“¹⁵¹ und das „Kollektive Unbewusste.“¹⁵² Das Persönliche Unbewusste wird nach Jung wie folgt definiert:

„Der Teil der Seele, der gewissermaßen unmittelbar »unter der Schwelle des Bewußtseins« liegt und mit diesem noch in relativ naher Beziehung steht, ist das Persönliche Unbewusste. Es umfasst »Acquisitionen der persönlichen Existenz«, also Vergessenes, Verdrängtes, unterschwellig Wahrgenommenes, Gedachtes und Gefühltes.“¹⁵³

Das Kollektive Unbewusste hingegen beinhaltet „die gewaltige geistige Erbmasse der Menschheitsentwicklung, wiedergeboren in jeder individuellen Hirnstruktur.“¹⁵⁴ Jung verwendet, um das Verhältnis zwischen dem Ich und all seinen Bereichen des Unbewussten zu verdeutlichen, folgende Metapher: „Wie Sandkorn und Erdball, Tropfen

¹⁴⁷ Vgl. Freud: *Die Traumdeutung*, S. 136.

¹⁴⁸ Vgl. Ebda., S. 285.

¹⁴⁹ Vgl. Ebda., S. 309.

¹⁵⁰ Vgl. Ebda., S. 351.

¹⁵¹ Vgl. Laiblin, Wilhelm, „Einführung in die Urbildlehre von C.G. Jung“, in: *Geist und Psyche, Freud, Adler, Jung. Einführung in die Tiefenpsychologie für Theologen, Mediziner und Pädagogen*, Hg. Wilhelm Bitter, München: Kindler Verlag² 1977, S. 84.

¹⁵² Vgl. Laiblin, „Einführung in die Urbildlehre von C. G. Jung“, S. 87.

¹⁵³ Ebda., S. 84.

¹⁵⁴ Ebda., S. 87.

und Meer, Ameise und Britisches Museum.“¹⁵⁵ Die Inhalte des Kollektiven Unbewussten nennt Jung die „Urbilder oder Archetypen“¹⁵⁶ die das kollektive Erzeugnis der Menschheit inne hat und in Phantasien und Träumen, bei der Unlösbarkeit eines Problems mittels Metaphern- und Bildersprache¹⁵⁷, hervortritt und wie ein „zwei Millionen alter Mann in uns“¹⁵⁸ als weiterer Gesprächspartner bei der Diskussion eines Konflikts neue Ideen gibt, schreibt Jung. Sein Blickwinkel auf den Traum eröffnete der Tiefenpsychologie jedoch auch dessen Interpretation als Mittel zur Selbstkontrolle und im weiteren zur Selbstheilung.¹⁵⁹

Der neuropsychologische Ansatz, definiert den Schlaf, in Bezug auf die biologische Psychologie, über vier Schlafstadien und das darauffolgende REM-Stadium (Rapid Eye Movement Sleep), nach William Dement und Nathaniel Kleitman.¹⁶⁰ Die ersten vier Phasen werden als NON-REM-Schlaf oder NREM-Schlaf bezeichnete, die letzte Phase, der REM-Schlaf, wird auch Traumschlaf oder paradoxer Schlaf genannt.¹⁶¹ Die Ergebnisse vieler unterschiedlicher Schlafstudien zeigen, dass wir jede Nacht etwa zwei Stunden träumend verbringen. Das Schlafstadium eins, in dem wir Menschen vom Wachzustand ins Schlafen gleiten, dauert zehn Minuten und wird während der Nacht nicht wiederholt. Das zweite Stadium, das sogenannte transiente Stadium, dauert zwischen 20 und 45 Minuten. Erst im Stadium drei und vier ist der Schlaf tief. Der Mensch träumt auch im NREM Schlaf, jedoch spricht man hierbei von ähnlichen Traumbildern oder Gedanken, die in einer Schleife laufen und Alltagsfragen und Tagesreste beinhalten.¹⁶²

Die verschiedenen Kategorien des Wachseins und Schlafens lassen sich mit dem EEG (Elektroenzephalogramm) und MEG (Magnetoenzephalogramm) unterscheiden. Eugene Aserinsky und Kleitmann entdeckten 1953 bei Probanden eine schnelle Bewegung des

¹⁵⁵ Laiblin, Marie, „Die Psychologie von C.G. Jung“, in: *Geist und Psyche, Freud, Adler, Jung. Einführung in die Tiefenpsychologie für Theologen, Mediziner und Pädagogen*, Hg. Wilhelm Bitter, München: Kindler Verlag² 1977, S. 67.

¹⁵⁶ Vgl. Ebda., S. 66.

¹⁵⁷ Vgl. Laiblin, „Einführung in die Urbildlehre von C.G. Jung“, S. 88.

¹⁵⁸ Jung, C.G. in: Laiblin, „Einführung in die Urbildlehre von C.G. Jung“, S. 88.

¹⁵⁹ Vgl. Laiblin, „Die Psychologie von C. G. Jung“, S. 71.

¹⁶⁰ Vgl. Birnbaumer, Niels/ Schmidt Robert (Hg.), *Biologische Psychologie*, Heidelberg: Springer Verlag⁵ 2003, S. 550.

¹⁶¹ Vgl. Hobson, J. Allan, *Sleep*: New York: Scientific American Library 1995, S. 13.

¹⁶² Vgl. Halpern, Leslie: *Dreams on Film. The Cinematic Struggle Between Art and Science*, North Carolina: Mc Farland 2003, S. 23.

Augapfels während des Schlafens, die sogenannten REMs. Während dieser Phase werden bevorzugt subjektive und intensive Traumphänomene erzeugt, viele vegetative Funktionen, wie die Herzrate, der Blutdruck, und die Atemfrequenz, sind bei den Schläfern leicht erhöht. Auch der Thalamus, die Amygdala und Teile der Basalganglien sind stark aktiviert, was die Bewegung in Träumen, die visuell-räumliche Vorstellungskraft und die Emotionalität von Träumen erklären könnte.¹⁶³

Zu den typischen Eigenschaften eines Traumes zählt, laut Allan Hobson, die „Bizarrheit des Erlebten“¹⁶⁴, die in vier Untergruppen gegliedert wird:

1. „Formwechsel (form changes): Zusammenfließen, Transformation oder Änderung
2. Bezugsinkongruenzen (relational incongruities)
3. Funktional Abnormes (functional abnormalities)
4. Ungewissheiten (uncertainties)¹⁶⁵

Zusammengefasst betrachtet drückt sich, die von Hobson definierte, formale Bizarrheit durch dramaturgische Verschachtelungen, unlogische sowie zusammenhanglose Strukturen und mittels unvorhersehbarer Strukturwechsel des Traumerlebnisses aus. Inhaltlich kann ein Traum dann als bizarr beschrieben werden, wenn das Geschehen von Naturgesetzen, kulturellen Normen und Moral abweicht und ungewöhnliche Ereignisse, Menschen oder Lebewesen, transformiert oder entrückt von ihrer normalen Umgebung, passieren. Dem entgegen stellt sich jedoch die „Kontinuitätshypothese“¹⁶⁶, definiert von Michael Schredl, die bizarres Traumerleben, basierend auf aktueller Traumforschung, als seltenes Phänomen beschreibt, da Träume mehrheitlich „die Lebenswirklichkeit des Individuum widerspiegeln“¹⁶⁷ und sich somit selten bizarrer Darstellungsformen bedienen.

Robert McCarley und Hoffmann bewiesen, dass wir Menschen mit allen Sinnen träumen. Ihre Studie untersuchte die Häufigkeit des Auftretens von Sinneseindrücken im Traum,

¹⁶³ Vgl. Birbaumer/Schmidt, *Biologische Psychologie*, S. 550.

¹⁶⁴ Vgl. Holzinger, Brigitte: *Der luzide Traum. Phänomenologie und Physiologie*, Wien: WUV-Univ.-Verlag² 1997, S. 14.

¹⁶⁵ Ebd., S. 14.

¹⁶⁶ Vgl. Wiegand, H. Michael, „Neurobiologie des Träumens“, in: *Schlaf & Traum. Neurobiologie, Psychologie, Therapie*, Hg. Michael H. Wiegand, Stuttgart: Schattauer-Verlag 2006, S. 30.

¹⁶⁷ Wiegand, „Neurobiologie des Träumens“, S. 29.

daraus resultierend konnte gezeigt werden, dass neben den stärksten Sinnen, dem Sehen und Hören, auch die Motorik, das Temperaturempfinden, sowie Empfindungen mit unserem Geruchs- und Geschmackssinn möglich sind.¹⁶⁸

Mc Carley und Hobson der Harvard Medical School schlugen 1977 das sogenannte „activation-synthesis model of dreaming“¹⁶⁹ vor, mit dem sie zeigen, dass unser Gehirn während dem Schlaf die zu verarbeitenden Signale automatisch in eine Struktur organisiert, die wir dann als Träume wahrnehmen. Zusammenhanglose Informationen müssen demnach von unserem Gehirn zu einem einheitlichen Ganzen verarbeitet werden. Damit widerlegten Mc Carley und Hobson die Theorie von Freud und Jung, dass die Dramaturgie der Träume eine rein tiefenpsychologische Eigenregie habe¹⁷⁰, streiten jedoch das Wirken psychologischer Faktoren auf den Traum nicht ab.

Die folgende Definition von Traum findet in der wissenschaftlichen Traumforschung Verwendung: „Der Traum oder Traumbericht ist eine Erinnerung an die psychische Aktivität, die während des Schlafes stattfindet.“¹⁷¹ Diese Begriffsbestimmung zeigt, dass andere Bewusstseinszustände, wie Tagträume, Traumerlebnisse unter Narkose und/oder psychoaktiver Stoffe oder Nah-Tot-Erlebnisse, von Träumen im psychoaktiven Schlaf abzugrenzen sind.¹⁷² Ausgehend von der zuvor dargelegten Definition, wird in der aktuellen Forschung zwischen den folgenden sieben Traumtypen unterschieden:

1. „REM-Träume: Psychische Aktivität während des REM-Schlafs
2. NREM-Träume: Psychische Aktivität während des NREM-Schlafs
3. Einschlafträume: Psychische Aktivität während des Schlafstadiums 1
4. Alpträume: REM-Träume mit stark unangenehmen Affekt, der zum Erwachen führt
5. Pavor nocturnus [Nachtangst]: Nächtliches Aufschrecken mit Angst aus dem Tiefschlaf, evtl. Auftreten von NREM-Träumen
6. posttraumatische Wiederholungen: REM- oder NREM-Träume, die eine realistische Wiederholung eines Traumas darstellen

¹⁶⁸ Vgl. Holzinger: *Der luzide Traum*, S. 15.

¹⁶⁹ Hobson: *Sleep*, S. 147.

¹⁷⁰ Vgl. Halpern: *Dreams on Film*, S. 29.

¹⁷¹ Schredl, Michael, „Experimentell-psychologische Traumforschung“, S. 38.

¹⁷² Vgl. Ebda., S. 39.

7. Luzide Träume: REM-Träume, in denen das Bewusstsein vorliegt, dass gerade geträumt wird.¹⁷³

Der luzide Traum wird als eigener Typus definiert und gesteht den Traumempfängern einerseits ein Traumbewusstsein und andererseits eine eigene Traumregie zu. Bei dieser Traumform wechselt die Rolle der Träumer von passiven Empfängern hin zu aktiven Traumgestaltern, worauf im folgenden Kapitel näher eingegangen wird.

5.2. Der Klartraum

Als erster Philosoph hat Aristoteles in dem Werk *De insomniis*, zu Deutsch *Über Träume*, der zu den sieben umfangreichen Schriften mit dem Titel *Parva Naturalia* zählt, über ein Traumbewusstsein des Menschen im Traum geschrieben, aber auch in der buddhistischen, hinduistischen und islamischen Kultur finden sich Aufzeichnungen über Praktiken luzider Träume.¹⁷⁴ Zusammengefasst tragen diese Schriften in sich, dass während des Träumens ein Bewusstsein dafür, dass geträumt wird, erlangt werden kann. Erst im 19. Jahrhundert findet sich ein Buch von Marquis d'Hervey de Saint-Denys, einem französischen Schriftsteller und Traumforscher, sowie Professor am Collège de France für chinesische Literatur und Sprache, in dem er eine graduelle Entwicklung einer Traumkontrolle beschreibt: „– Verbesserung der Erinnerung an die Träume – sich des Träumens im Traum gewahr werden – willentliches Erwachen – Beeinflussung des Traumgeschehens.“¹⁷⁵

Der englische Begriff „lucid dream“¹⁷⁶, zu übersetzen mit Klar- oder Helltraum, wurde 1913 von dem niederländischen Dichter und Psychiater Frederik Willems van Eeden

¹⁷³ Schredl, „Experimentell-psychologische Traumforschung“, S. 40.

¹⁷⁴ Vgl. Holzinger: *Der luzide Traum*, S. 30.

¹⁷⁵ Holzinger: *Der luzide Traum*, S. 34.

¹⁷⁶ Vgl. Ebda., S. 34.

geprägt. Er gründete Ende des 19. Jahrhunderts in den Niederlanden eine freie Psychiatrie und sprach in einem Vortrag über 352 dokumentierte luzide Träume.¹⁷⁷

Doch erst die Erfindung des EEG (Elektroenzephalografie) von Hans Berger 1928 und die dadurch entstandene Analyse der Schlafstadien¹⁷⁸, sowie die Entdeckung des REM-Schlafes von Aserinsky und Kleitman 1953¹⁷⁹ machten das Phänomen Traum, wie bereits genauer beschrieben, wissenschaftlich greifbar. Stephen LaBerge von der Stanford Universität lieferte 1981 den wissenschaftlichen Beweis für luzides Träumen:

„Based on earlier studies showing that some of the eye movements of REM sleep corresponded to the reported direction of the dreamer’s gaze, we asked subjects to carry out distinctive patterns of voluntary eye movement when they realized they were dreaming. The prearranged eye movement signals appeared on the polygraph records during REM, proving that the subjects had indeed been lucid during uninterrupted REM sleep.“¹⁸⁰

Demnach konnten träumende Probanden mittels Augenbewegungen im REM-Schlaf ihre Traumkontrolle zeigen und somit das luzide Träumen aus der Ecke der Mythen verbannen.

Paul Tholey, von der Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt, griff den Begriff ‚lucid dream‘ auf, übersetzte diesen in die Deutsche Sprache mit dem Wort Klartraum und definiert ihn mit folgendem Zitat:

„Klarträume sind solche Träume, in denen man völlige Klarheit darüber besitzt, daß man träumt und nach eigenem Entschluß handelnd in das Traumgeschehen eingreifen kann.“¹⁸¹

¹⁷⁷ Vgl. Holzinger: *Der luzide Traum*, S. 34.

¹⁷⁸ Vgl. Hobson: *Sleep*, S. 13.

¹⁷⁹ Vgl. Ebda., S. 16.

¹⁸⁰ LaBerge, Stephen, „Lucid dreaming. Evidence that REM sleep can support unimpaired cognitive function and a methodology for studying the psychophysiology of dreaming“, in: *Lucid dreaming. Evidence and methodology. Behavioral and Brain Science*, (Hg.) Stephen LaBerge, 2000, <http://lucidity.com/slbbs/index.html>, Zugriff: 5.11.2014.

¹⁸¹ Holzinger: *Der luzide Traum*, S. 18.

1985 fügt Tholey zu seiner Definition von Klartraum noch folgende Kriterien hinzu, wobei die Punkte eins bis vier erfüllt sein müssen, damit der Klartraum von anderen Träumen deutlich abgegrenzt werden kann:

1. „Klarheit über den Bewusstseinszustand, darüber, daß man träumt;
2. Klarheit über Entscheidungsfreiheit [...];
3. Klarheit des Bewusstseins, im Gegensatz zum Trübungs-, Verwirrtheits- oder Dämmerzustand;
4. Klarheit über das Wachleben, darüber wer man ist [...];
5. Klarheit der Wahrnehmung [...];
6. Klarheit über den Sinn des Traumes;
7. Klarheit der Erinnerung an den Traum.“¹⁸²

Freud und Jung eröffneten im 19. Jahrhundert den Diskurs über das Träumen. Ihre Überlegungen, im Rahmen der Tiefenpsychologie, die Quelle der Träume in den Schichten des menschlichen Unbewussten zu suchen, hallen bis heute nach und wurden nie ganz ausgeschlossen. Technische Errungenschaften, wie das EEG und MEG, und die daraus resultierende Entdeckung der Schlafphasen, förderte die Weiterentwicklung der Schlafforschung. Das Träumen kann demnach zusammenfassend als psychisch aktiver Ordnungsprozess des Gehirns definiert werden, der klar von anderen Bewusstseinszuständen abzugrenzen ist. Träume erleben wir mit allen Sinnen, manchmal bizarr, doch meist lebenswirklich und lassen sich in sieben Traumtypen unterteilen. Ein Traumtypus ist der luzide Traum, in dem, laut Tholey, den Träumenden ein klares Bewusstsein im Zustand des Träumens, darüber dass geträumt wird und Entscheidungsfreiheit gegeben ist, sowie ein Wissen im Traum über seine eigene Person im Wachzustand.

Diese neuen wissenschaftlichen Erkenntnisse der Traumforschung, spezifisch der wissenschaftliche Beweis der menschlichen Fähigkeit zu bewussten, klaren und selbstgesteuerten Träumen, wird von den Künsten aufgegriffen und im amerikanischen Film der Gegenwart thematisch verarbeitet. Welche Art der Darstellung und Markierung werden bei Klarträumen im Film angewandt und welche Funktionen erfüllen sie? Gibt es

¹⁸² Holzinger: *Der luzide Traum*, S. 19.

dabei Gemeinsamkeiten? Kann daraus folgernd der luzide Filmraum als Sonderform definiert werden? Damit setzt sich das nächste Kapitel anhand der Filme THE MATRIX (USA, 1999, Wachowski), THE CELL (USA, 2000, Singh) und INCEPTION (USA, 2010, Nolan) auseinander.

6. Der luzide Filmtraum

Der im vorhergehenden Kapitel definierte Traumtypus des Klartraums, auch luzider Traum genannt, findet in den Filmen *THE MATRIX* (USA, 1999, Wachowski), *THE CELL* (USA, 2000, Singh) und *INCEPTION* (USA, 2010, Nolan) Verwendung und werden im folgenden, einführenden Kapitel vorgestellt und dann, basierend auf den Fragen nach der Form der Darstellung, Markierung und Funktion der Klartraumsequenzen, in Verbindung mit dem Gesamtfilm, analysiert.

6.1. Einführung der Filmbeispiele

6. 1.1. The Matrix

Der Film *THE MATRIX* (USA, 1999, Wachowski) kommt im gleichen Jahr wie der Film *EXISTENZ* in die amerikanischen Kinos und beschäftigt sich thematisch gleichermaßen mit der Virtualisierung unserer Lebenswelt. Die Matrix selbst wird im Film als eine computergenerierte traumähnliche Scheinwelt, gleichsam der konstruierten Spielwelt des Films *EXISTENZ*, vorgestellt, die einerseits von hochentwickelten Maschinen mit künstlicher Intelligenz entworfen, einen virtuellen Nachbau der realen Welt der 1990er Jahre darstellt, und andererseits als kollektive Traumwelt beschrieben wird.¹⁸³

Der Protagonist Neo stellt die scheinbar reale Welt in der er lebt in Frage, so wie auch der Charakter Quaid in dem Film *TOTAL RECALL*. Ein signifikanter Verweis auf den Film *TOTAL RECALL* findet sich in einer Szene des Films *THE MATRIX* und stellt somit mögliche interpretatorische Parallelen zur Diskussion. Diese Szene zeigt Neo mit seinem Befreier Morpheus, der ihm zwei Pillen anbietet, eine blaue und eine rote Pille und erläutert dazu:

¹⁸³ Vgl. *The Matrix*, 39'50''.

„Take the blue pill, the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill, you stay in wonderland, and I show you how deep the rabbit hole goes.“¹⁸⁴

Neo entscheidet sich für die rote Pille. In dem Film TOTAL RECALL wird Quaid vor eine ähnliche Entscheidung gestellt, entscheidet sich jedoch gegen die rote Pille¹⁸⁵ und bleibt in der vermeintlichen Traumwelt. Der Einsatz einer roten Pille in einer filmischen Schlüsselszene in THE MATRIX, kann demnach als Verweis auf den Film TOTAL RECALL verstanden werden. Die Funktion, die die Pille in beiden Filmen im Gesamtkontext einnimmt, lässt deutende Schlüsse, wie eine Kritik des Missbrauchs virtueller Realitäten und dem technischen Fortschritt, zu.

Hinweise dafür, dass die Matrix als Traumwelt zu verstehen ist, liefert der Film selbst mehrfach. Dazu zählen auch die Anspielungen auf das von Lewis Carroll verfasste Kinderbuch, welches den Traum von Alice in der Traumwelt Wunderland zum Inhalt hat, mit dem Originaltitel ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND, die den Hauptcharakter Neo bis zu seinem Erwachen aus der Scheinwelt begleiten, wie das vorhergehende Zitat zeigt. Nachdem Alice einem weißen Hasen gefolgt ist, fällt sie in dessen Kaninchenbau und erwacht auf der anderen Seite im Wunderland. Auch die Worte „Follow the white rabbit“¹⁸⁶ ist eine Anweisung an Neo um Morpheus zu treffen, der dann zu ihm sagt: „I imagine that right now you're feeling a bit like Alice tumbling down the rabbit hole.“¹⁸⁷

Diese Traumwelt kann, nachdem sie von den Protagonisten als solche erkannt wurde, bewusst bereist, verändert und gestaltet werden. Der Film THE MATRIX zeigt den Zuschauern demnach eine virtuell konstruierte Traumwelt und verbindet Virtuelle Realität mit dem Phänomen des Klarträumens.

¹⁸⁴ *The Matrix*, 29'05''.

¹⁸⁵ Vgl. *Total Recall*, 1h04'15''.

¹⁸⁶ *The Matrix*, 7'44''.

¹⁸⁷ Ebd., 26'25''.

6.1.2. The Cell

Der Film *THE CELL* (USA, 2000, Singh) erscheint ein Jahr später als *THE MATRIX* in den amerikanischen Kinos und verarbeitet thematisch ebenfalls das bewusste Eintauchen in Träume, wenn auch auf andere Art und Weise. Wie in dem Film *THE MATRIX* finden sich in der deutschen Synchronfassung des Films *THE CELL* Phrasen des ins Deutsche übersetzten Kinderbuchs *ALICE IM WUNDERLAND*. Im Labor, gleich zu Beginn des Films, erwacht die Protagonistin Catherine nach einem luziden Traum und bekommt von ihrem Kollegen folgende Frage gestellt: „Denken sie an eine Geschichte aus ihrer Kindheit.“¹⁸⁸ Catherine antwortet: „Halt den Mund schrie die Königin, nein sagte Alice, Kopf ab kreischte die Königin“¹⁸⁹, eine eindeutige Anspielung auf die Geschichte von Alice im Wunderland. Die Tonspur des Originals bezieht sich jedoch auf etwas Anderes. Catherines Kollege fragt: „Sing a song of sixpence“¹⁹⁰ und Catherine antwortet: „A pocket full of rye. Four and twenty blackbirds, baked in a pie.“¹⁹¹ Die Worte die von den beiden Filmcharakteren zitiert werden sind Ausschnitte aus einem amerikanisch-britischen ‚Nursery rhyme‘, ein Kinderreim von Krankenschwestern erzählt, um kränkliche Kinder zu beruhigen und zum Einschlafen zu bringen. Streng betrachtet handelt es sich hierbei um einen intermedialen Übersetzungsfehler, eine Falschübersetzung beim Synchronverfahren, der in diesem Fall aus kulturspezifischen Gründen zu Gunsten der Verständlichkeit begangen wird. Die Mehrheit des deutschsprachigen Publikums kennt das Märchen von *ALICE IM WUNDERLAND*, der Kinderreim *Sing a song of sixpence* hingegen hat im deutschen Sprachraum keinen Bekanntheitsgrad, daraus folgernd kann ein Symbolverstehen, oder eine Deutung durch die Rezipienten eher ausgeschlossen werden. Beide Gedichte tragen einen ähnlichen Sinn in sich, sind Teil der diegetischen Erzählung und können als Betonung des Traumstatus verstanden werden, und infolgedessen sind die irrealen Szenen des Films *THE CELL* klar als

¹⁸⁸ *The Cell*, 04'57''.

¹⁸⁹ Ebd., 05'05''.

¹⁹⁰ *The Cell*, 04'57''

¹⁹¹ Ebd., 05'05''.

Traum, und bezogen auf Tholeys Kriterien des Klartraum¹⁹², als luzider Traum zu definieren.

Der erzählerische Rahmen, in dem das Klarträumen passiert und auf dem der Plot aufbaut, ist dennoch ein futuristisches und wissenschaftlich betrachtet unmögliches Verfahren, das des sogenannten ‚Dream Sharing‘, bei dem zwei oder mehrere Personen eine Traumwelt miteinander teilen. Der Arbeitsplatz der Protagonistin Catherine ist ein ‚Dream Sharing‘ Traumlabor. In dem sie in Träume komatöser Patienten einsteigt, kann sie diesen bei einem Wiedererwachen helfen. Qualifiziert durch ihre Erfahrung soll sie sich in die Gedanken- und Traumwelt eines Serienmörders einklinken um herauszufinden, wo er sein Opfer gefangen hält. Die angewandte Methode wird im Film wie folgt erläutert:

„This [Dream-Sharing-Apparat], gentleman, is the catalyst, a neurological synaptic transfer system, it not only maps the mind, it sends the signal to another party. All you need to do is tune in, but you do much more than tune in, you become part of the show.“¹⁹³

Auch der Plot des Films INCEPTION (USA, 2010, Nolan) baut auf dem fiktiven Phänomen des ‚Dream Sharing‘ auf. Somit können alle drei Filme, THE MATRIX, THE CELL und INCEPTION dem Filmgenre des ‚Science Fiction‘ zugeordnet werden.

6.1.3. Inception

Das englische Begriff ‚Inception‘ kann mit den Worten Gründung und Beginn übersetzt werden. Dem Plot des Films INCEPTION (USA, 2010, Nolan) liegt die Annahme zu Grunde, dass einer Person während des Träumens eine Idee eingepflanzt werden kann, die Gründung oder der Beginn eines neuen Gedankens, der im Wachleben der Person ihre Entscheidungsfindung beeinflussen kann. Der Protagonist Cobb befindet sich auf der Flucht, da er in seiner Heimat verdächtigt wird seine Frau ermordet zu haben. Er wird von

¹⁹² Vgl. Kapitel 5.2. Der Klartraum, S. 68.

¹⁹³ *The Cell*, 37‘50“.

Saito, einem Geschäftsmann, engagiert, in den Traum des jungen Unternehmers Fischer einzusteigen, um ihm den Gedanken, die Firma seines Vaters zu verkaufen, einzupflanzen. Saito zerschlägt dadurch seinen größten wirtschaftlichen Konkurrenten, im Gegenzug verschafft er Cobb die Möglichkeit wieder zu seinen Kindern nachhause zu kehren.

Thematisch findet sich eine Parallele zwischen dem Film INCEPTION und dem Film THE MATRIX. Beide Stories bauen darauf auf, dass der Traum und eine sich daraus entwickelnde Idee, das Wachleben der Charaktere zu beeinflussen und zu verändern vermag. Die Figur Morpheus beschreibt dies in einer Schlüsselstelle des Films THE MATRIX:

„Let me tell you why you are here. You’re here because you know something. What you know you can’t explain. But you feel it. You felt it your entire life. That there is something wrong with the world. You don’t know what it is. But it’s there, like a splinter in your mind.“¹⁹⁴

Dieser Gedanke führt Neo zu seinem Befreier Morpheus und lässt ihn dann aus der kollektiven Traumwelt erwachen. Der Hauptdarsteller Cobb des Films INCEPTION vergleicht einen Gedanken mit einem widerstandsfähigen und hochansteckenden Parasiten: „What is the most resilient parasite? An idea. Resilient, highly contagious. Once an idea has taken hold of the brain it's almost impossible to eradicate.“¹⁹⁵

In allen drei Filmen haben die Geschehnisse der filmisch inszenierten Traumwelt eine Rückwirkung auf die diegetische Wachwirklichkeit der Charaktere. Die Spanne reicht von einer übertragbaren Idee bis hin zu der Übertragung des Todes aus der Traumwelt in die Realität, wie ein Wissenschaftler des Traumlabors in dem Film THE CELL erklärt:

„She’s [Catherine] gone very deep into his world, times to far. That could be dangerous, [...] if she came to believe that Starger’s world [Die Welt des Mörders] is real then theoretically her mind could convince her body that anything that was done to it there is actually done. It’s like the old wives tales, you die in your dream, you die in real life.“¹⁹⁶

¹⁹⁴ *The Matrix*, 27’09”.

¹⁹⁵ *Inception*, 02’45”.

¹⁹⁶ *The Cell*, 48’30”.

Die narrative Gestaltung aller drei Filme konstruiert zwei parallele Welten, eine diegetische Realität und eine fiktive Traumwelt, die parallel zu einander verlaufen. Welcher dieser beiden Welten mehr Bedeutung und Gewichtung zugeschrieben wird, hat sich, wie bereits im vorherigen Kapitel verdeutlicht, im Laufe der Filmgeschichte verändert. Der gestaltete Plot beinhaltet einerseits eine Wechselwirkung zwischen beiden Welten und lehrt den Rezipienten andererseits, dass sogar das Sterben im Traum ein Sterben in der Realität bedingt. Der Traum und die Realität werden als gleichberechtigte Welten präsentiert. Die genannten Filmbeispiele gehen demnach noch einen Schritt weiter.

Das Ende des Films *INCEPTION*, in dem der Hauptdarsteller Cobb seine Kinder wieder trifft, verrät den Zuschauern nicht, ob es sich um die Realität oder einen Traum handelt. Das sogenannte Totem von Cobb, ein hölzerner Kinderspiel Kreisel, wird im Film als ein Objekt eingeführt, an dem die Filmfigur erkennen kann, ob sie sich augenblicklich in einem Traum befindet, fällt der Kreisel nach einiger Zeit um, befindet sich Cobb in der filmischen Wirklichkeit, dreht sich der Kreisel unendlich weiter, bewegt er sich in einem Traum. Das letzte Bild des Films *INCEPTION* ist der drehende Kreisel. In einem Interview mit dem Onlinemagazin *Wired* sagt der Regisseur Christopher Nolan zu der Frage, ob am Ende Cobb in einem Traum gefangen bleibt, folgendes:

„People who have kids definitely read it differently than people who don't. Which isn't the same as saying there's no answer. Sometimes I think people lose the importance of the way the thing is staged with the spinning top at the end. Because the most important emotional thing is that Cobb's not looking at it. He doesn't care.“¹⁹⁷

Der Filmtraum, spezifisch der luzide Filmtraum, erhebt neben der diegetischen Wachrealität keinen Wirklichkeitsanspruch oder stellt seinen Status in Frage, sondern er ist zu einer konstruierten Wirklichkeit geworden, beide Welten werden auf der gleichen hierarchischen Ebene präsentiert, wie auch Nolan in Bezug auf den Film *INCEPTION* im Zitat davor betont.

¹⁹⁷ Capps, Robert, „Christopher Nolan on Dreams, Architecture, and Ambiguity“, in: *Wired Magazine*, www.wired.com, 2010, Zugriff: 5.11.2014.

Wie bereits die Analyse der Filmbeispiele EXISTENZ und STRANGE DAYS gezeigt hat, akzentuierte der technische Fortschritt von Computerspielen und Virtuellen Technologien das interaktive und selbstgesteuerte Handeln der Figuren. Luzides Träumen wird über ähnliche Parameter definiert und verändert dadurch die Sicht auf das Thema Traum. Rückblickend konnte gezeigt werden, dass die gesellschaftliche Wahrnehmung über die Herkunft, Funktion und Bedeutsamkeit der Träume einem Wandel unterzogen ist, basierend auf religiösen -und wissenschaftlichen Veränderungen, darunter auch das Verhältnis zwischen Realität und Phantasie. Klarträumer haben Entscheidungsfreiheit darüber, ob, wann und wie sie träumen. Die Analyse der filmischen Verarbeitung zeigt, dass der Traum, durch die neue Selbstbestimmung, gleichwertig neben die Realität gestellt wird.

6. 2. Abgrenzung

In allen drei Filmen begeben sich die Protagonisten in einen schlafähnlichen Zustand, der nach Wulffs Modalitätensystem¹⁹⁸ klar als Traum definiert werden kann. Er passiert in der filmischen Gegenwart und lässt sich somit von einer retrospektiven Traumerzählung, von Flashbacks oder prospektiven Prophezeiung abgrenzen. Die Traumtypologie, basierend auf aktueller psychologischer Traumforschung, beinhaltet den luziden Traum als eigenen Traumtypus. Klarträumer wissen, laut Tholey, während des Traums, dass sie träumen, dass sie über ihr Handeln Entscheidungsfreiheit besitzen und wer sie in der Wachrealität sind.

In dem Film THE MATRIX erwacht der Protagonist Neo aus der Traumwelt der Matrix, um sie anschließend immer wieder bewusst zu besuchen. Während der Traumreisen weiß er wer er ist und lernt kontinuierlich mit seiner gestalterischen Freiheit umzugehen. Catherine, die Hauptfigur des Films THE CELL, steigt ebenfalls vorsätzlich in die Traumwelt des Serienmörders ein, bewegt sich dort frei und ist sich während des Träumens ihrer selbst

¹⁹⁸ Vgl. Kapitel 3.1. Kategorisierungsansätze, S. 37.

im Wachleben und ihrem Auftrag, den Aufenthaltsort eines entführten Mädchens zu finden, bewusst. Der Film INCEPTION zeigt, wie der Protagonist Cobb und sein Team einen luziden Traum planen. Während der Traumsequenzen bewegen sich die Figuren selbstgesteuert, sind sich ihrem Plan, dem Geschäftsmann Fischer einen Gedanken einzupflanzen, bewusst und haben Kenntnis über ihre eigene Person außerhalb der Traumwelt. Folglich sind die Träume aller drei Filmbeispiele als luzide Träume zu definieren.

6.3. Wesensmerkmale und Gestaltung des luziden Filmtraums

Wie bereits dargelegt, tragen alle drei Filmbeispiele, THE MATRIX, THE CELL und INCEPTION, Klarträume als gestalterisches Mittel in sich. Um einen Traum filmisch umzusetzen und ihn als solchen zu definieren, kommen, wie an den vorhergehenden Kapiteln zu sehen war, unterschiedliche und vielfältige narrative, strukturelle, visuelle und auditive Elemente zum Einsatz. In den folgenden Abschnitten wird, basierend auf der ausgearbeiteten Theorie, der Fokus auf zwei Wesensmerkmale und Gestaltungsmittel gelegt und dazu einerseits die Funktionen des luziden Filmtraums im Gesamtkontext der drei Filmbeispiele und zweitens dessen Markierungen analysiert, um infolgedessen etwaige Gemeinsamkeiten, und für die Sonderform des luziden Traums im Film spezifische Berührungspunkte, aufzuzeigen.

6.4. Funktionen des luziden Filmtraums

Die Filmanalyse der Aufgabe des Filmtraums als Gestaltungsmittel, bezieht sich auf zwei, für diese Arbeit relevanten Aspekte der Traumfunktion, erstens die narrative Funktion und zweitens die ästhetische Funktion. Trotz Fokussierung auf den Filmtraum als

eigenständiges Element, wird stets ein ganzheitlicher Blick auf das filmische Gesamtwerk geworfen.

6.4.1. Narrative Funktion

Der luzide Traum des Films *THE CELL* lässt die Zuseher an der Phantasie-, Affekt- und Gefühlswelt eines Serienmörders teilhaben, subjektive und private Bilder werden nach außen gekehrt, objektiv greifbar und verständlich gemacht. Diese Art und Weise, das persönliche Unbewusste einer anderen Person zu bereisen, kann als neue Variante der Psychoanalyse und -therapie¹⁹⁹ verstanden und zu der Kategorie der psychologisierenden Funktion, nach Koebner, gezählt werden. Koebner beschreib diese Funktion auch als ein nach Außenkehren der Innenwelt der Figur.

In dem Film *INCEPTION* wird die Innenwelt des Protagonisten Cobb durch den Traum nach außen getragen, die Filmfigur Mal, Cobbs Frau, wird eingeführt²⁰⁰ und ermöglicht einerseits eine Charakterisierung des Protagonisten und eröffnet andererseits einen Blick auf die Motivation seiner gestalteten Traumwelt, Wulff nennt diese Funktion Intentionalität. Die Bilder der Traumwelt sind dennoch nicht rein subjektiv, sondern nach allgemeinen Gesellschaftsnormen gestaltet, so ist auch die Traumwelt im Film *THE MATRIX* eine kollektive Illusion. Es kann folglich festgehalten werden, dass die Rezipienten, durch die Träume der Protagonisten, mehr über das Seelenleben der Figuren erfahren.

Alle drei Filme nutzen den Traum um eine narrativ gestellte Aufgabe, Frage oder Rätsel zu lösen, diese Funktion des Filmtraums wurde von Brütsch und Koebner als Funktion der Enträtselung postuliert, die auf unterschiedliche Weise stattfindet. Die dramaturgisch gestellte Aufgabe für die Figur Neo ist, die Matrix zu zerstören und die Menschen aus der Sklaverei zu befreien. Dazu bereist er die virtuelle Traumwelt und wird von seiner Aufgabe angetrieben und motiviert. Der Film *THE CELL* zeigt den Versuch, mittels ‚Dream Sharing‘, in

¹⁹⁹ Vgl. Ruhs, August, „The Cell. Im Kerker des Organismus“, in: *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtung virtueller Wesen und Welten im Film*, Hg. Parfen Laszig, Berlin/ Heidelberg: Springer-Verlag 2013, S. 321.

²⁰⁰ Vgl. *Inception*, 05‘38“.

der Traumwelt des Mörders nach einem Hinweis auf den Ort eines entführten Mädchens zu finden, dies kann als die Intention der Filmfiguren interpretiert werden, in den Traum einzutauchen. In einem luziden Traum des Films findet der Polizist Peter des Rätsels Lösung. Das Grundproblem, das in dem Film INCEPTION an die Hauptfigur Cobb geknüpft ist, lässt sich nur mit Hilfe eines dafür eigens konstruierten Klartraums lösen, indem Fischer die Idee, die Firma seines Vaters zu verkaufen, eingepflanzt wird, um im Gegensatz seine Kinder wieder zu sehen. Alle drei Filme haben demnach gemeinsam, dass der Filmtraum eine narrative Funktion der Enträtselung enthält.

Die filmischen Klarträume führen die Zuseher folglich in die tieferen Schichten des Gefühlslebens der Figuren und werden zur Erhellung eines narrativ gestalteten Problems oder Rätsels eingesetzt. Gross und Wulff fassen diese Parameter unter dem Begriff der abymisierenden Funktion²⁰¹ des Traums im Film zusammen. Die Filmfigur Morpheus, in dem Film THE MATRIX, vergleicht die Matrix mit den Tiefen des Kaninchenbaues aus dem Kinderbuch *Alice im Wunderland*. Während Neo die Matrix bereist, dringt er tiefer in die Traumwelt ein, so wie auch Catherine, die während ihrer luziden Traumreisen tiefer in das Unterbewusstsein des Mörders eindringt. Die verschiedenen Traumebenen im Film INCEPTION führen in die Tiefe der emotionalen Gefühlswelt der Figur Fischer und geben gleichzeitig Aufschluss über den Hauptcharakter Cobb, da mittels Parallelmontage, neben dem Haupttraum, auch Cobbs private und selbstkonstruierte Traumwelt gezeigt wird. Diese beinhaltet verschiedene Traumebenen. Eine Liftfahrt in die Tiefe²⁰², bringt den Zusehern Cobbs geheime Erinnerungs- und Gedankenwelt näher und liefert Antworten auf offene Erzählstränge.

Ein weiterer Begriff steht mit dem der Abymisierung in Verbindung. Aus dem Blickwinkel der Erzähltheorie nach Genette, bilden die erzählte Wirklichkeit und der Traum unterschiedliche Erzählebenen, denn „jedes Ereignis, von dem in einer Erzählung erzählt wird, liegt auf der nächst höheren diegetischen Ebene zu der, auf der der hervorbringende narrative Akt dieser Erzählung angesiedelt ist.“²⁰³ Wenn die voneinander getrennten

²⁰¹ Vgl. Kapitel 3.2.1. Funktionen des Filmtraums, S. 42.

²⁰² Vgl. *Inception*, 58'18".

²⁰³ Genette, Gérard (Hg.), *Die Erzählung*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag³ 2010, S. 148.

Ebenen z.B. durch Transgression²⁰⁴ miteinander verbunden sind, passiert eine Grenzüberschreitung, die von Genette „narrative Metalepse“²⁰⁵ genannt wird.

Die luziden Träume in den drei Beispielen formen, durch ihren Einsatz, die dramatische Struktur des Films. Würden die Traumsequenzen wegfallen, würde das dramaturgische Gerüst des Gesamtfilms fehlen, da der Plot und die Story darauf aufgebaut sind. Wie Brütsch betont, gibt es Filmträume die als „systemrelevant“²⁰⁶ zu bezeichnen sind. Die Gewichtigkeit einer Traumsequenz hängt auch davon ab, an welcher Stelle sie platziert ist. Träume werden auch an plötzlichen Wendungen und dramaturgisch relevanten Stellen eingesetzt, wie an einem Konfliktpunkt der Figur.²⁰⁷

Durch das Prinzip des Klartraums, erhalten die Filmträume noch eine weitere Funktion. Die träumenden Charaktere gestalten ihre Traumwelt zum Teil selbst und bewegen sich im Traum bewusst und frei. Dazu wird einerseits im Film INCEPTION, eigens zu diesem Zweck, eine Filmfigur als Traumarchitektin eingeführt. Auch die Welt der Matrix beinhaltet einen Architekten, der jedoch erst in den weiteren Filmteilen THE MATRIX RELOADED (USA, 2003, Wachovski) und THE MATRIX REVOLUTIONS (USA, 2003, Wachovski) auftritt. Neben dem Architekten der Matrix, werden auch, von den Figuren selbstgestaltete, virtuelle Welten zu Übungszwecken inszeniert, die dem Protagonist Neo dabei helfen sich in der Matrix frei zu bewegen, oder unterschiedlichste Kampfkunststile zu erlernen.²⁰⁸

Die Entscheidungsfreiheit der Protagonisten und ihr darauffolgendes bewusstes, aktives Handeln und Gestalten wiederum, steht in klarem Gegensatz zu bisherigen filmischen Traumgestaltungen, die den Traum als ein starres, unbewusstes und unkontrollierbares Konstrukt präsentierten. Darauf basierend kann festgestellt werden, dass der luzide Traum im Film als systemrelevant zu bezeichnen ist und eine narrative Funktion der Selbstgestaltung inne hat und sich durch Letzteres von Filmträumen, die außer Kontrolle der Figuren liegen, klar unterscheidet.

²⁰⁴ Vgl. Genette, *Die Erzählung*, S. 152.

²⁰⁵ Ebda., S. 168.

²⁰⁶ Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 383.

²⁰⁷ Vgl. Ebda., S. 386.

²⁰⁸ Vgl. *The Matrix*, 48'07".

6.4.2. Ästhetische Funktion

Die Darstellungsweisen der Traumwelten bedienen sich, in allen drei Filmen in unterschiedlich starker Ausprägung, irrationaler, bizarrer und abstrakter Bilder und non diegetischer Geräusche. Die Parameter, also die charakterisierenden Eigenschaften der luzid träumenden Filmfiguren, sind ein freies Handeln und Gestalten der Traumwelt, und werden in allen drei Filmen durch ein Aufheben der Naturgesetze unterstrichen.

Ein Fehlen der Schwerkraft wird für die Protagonisten zum Vorteil. In *THE CELL* schwebt die Protagonistin Catherine in der Mitte eines Raumes in der Luft (Abb. 15), wie auch die Figuren Trinity, aus dem Film *THE MATRIX* (Abb. 16) und Arthur, aus dem Film *INCEPTION* (Abb. 17).

Abb. 15.: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 59'56''.



Abb. 16: *The Matrix* (USA, 1999, Wachowski), 03'04''.



Abb. 17: *Inception* (USA, 2010, Nolan), 1h51'28''.



Ein weiteres ästhetisch-gestalterisches Mittel aller drei Filme ist ein Verlangsamen der Zeit, technisch durch ‚Slow-Motion‘-Verfahren, zu Deutsch Zeitlupen-Verfahren, umgesetzt. Diese Methode wird bei allen luziden Träumen des Films THE CELL von Beginn bis Ende angewandt, Asynchronität von Bild und Ton verstärken das Irreale der Traumbilder zusätzlich und grenzen die Traumwelt von der filmischen Realität deutlich ab. In den Filmen THE MATRIX und INCEPTION wird das Zeitlupen-Verfahren, neben seiner ästhetischen Aufgabe, auch narrativ begründet. „In a dream, your mind functions more

quickly. Therefore, time seems to feel slower”²⁰⁹, erklärt der Protagonist Cobb in dem Film INCEPTION. Die filmisch konstruierte Traumwelt spielt auf mehreren Traumebenen, arrangiert durch Parallelmontage. Je tiefer die Figuren in die Traumwelt eindringen, desto schneller läuft die Zeit, für eine Figur die sich eine Traumebene darüber befindet, verläuft die Zeit bedeutend langsamer. Während Cobb in einem tiefen Traumlevel agiert und die Zeit in normalem Tempo verläuft, wird parallel die Traumebene darüber durch ‚Slow-Motion‘-Verfahren dargestellt.

Auch der Film THE MATRIX verwendet die Zeitlupen-Technik und verankert diese in der Erzählung. Alle luziden Figuren werden, durch die Eigenschaft den Naturgesetzen entkommen zu können, charakterisiert. Spezifisch der Protagonist Neo hat, als Auserwählter und Retter der Menschheit, die Fähigkeit die naturgegebenen Gesetze der Zeit, in der Matrix-Traumwelt, zu verändern.

Der ästhetische Ausdruck der Filmträume umfasst des Weiteren sowohl die Farbgebung als auch die Bildarchitektur. In dem Film THE MATRIX wird die virtuelle Welt der Matrix durch grünliche Färbung der Bilder hervorgehoben (Abb. 18 und 19), die filmische Realität hingegen zeigt die Figuren und ihr Umfeld in Blau-, Grau- und Beigetönen (Abb. 20 und 21).

Abb. 18: *The Matrix* (USA, 1999, Wachovski), 1h12'48“.



²⁰⁹ *Inception*, 28'47“.

Abb. 19: *The Matrix* (USA, 1999, Wachovski), 1h57'11".



Abb. 20: *The Matrix* (USA, 1999, Wachovski), 55'53".



Abb. 21: *The Matrix* (USA, 1999, Wachovski), 1h05'26".



Im Film *INCEPTION* liegt der Schwerpunkt der Bildgestaltung auf der Raumarchitektur, ihrer Veränderbarkeit durch die Protagonisten (Abb. 22) und in der ungleichen optischen Gestaltung der verschiedenen Traumlevels. Die erste Traumebene zeigt verregnete Straßen einer größeren Stadt und ist in kühlen Blautönen gehalten (Abb. 23), das zweite Traumlevel spielt in einem luxuriösen Hotel, dessen Ausstattung, sowie auch die Kleidung der Figuren, Braun- und Erdfarben (Abb.24) zeigt. Einen klaren Gegensatz liefert die tiefste und letzte Ebene, eine schneebedeckte Berg- und Waldlandschaft mit großem Betonfort, die sich auch in den Requisiten und Bekleidung der Charaktere widerspiegelt (Abb. 25).

Abb. 22: *Inception* (USA, 2010, Nolan), 30'02''.



Abb. 23: *Inception* (USA, 2010, Nolan), 1h04'08''.



Abb. 24: *Inception* (USA, 2010, Nolan), 1h34'23''.



Abb. 25: *Inception* (USA, 2010, Nolan), 1h37'40''.



Der Film *THE CELL* arbeitet mit einer abstrakten Raumkonstruktion, die der Vorstellung über das menschliche und ‚freudsche‘ Unbewusste nahe kommt, große vernetzte Tunnel (Abb. 26) oder hohe Räume mit Treppen (Abb. 27) und lässt, zusätzlich durch die Kostüme der Protagonistin (Abb. 28 und 29.), den Traum als irrealer Welt erscheinen.

Abb. 26: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 59'22''.

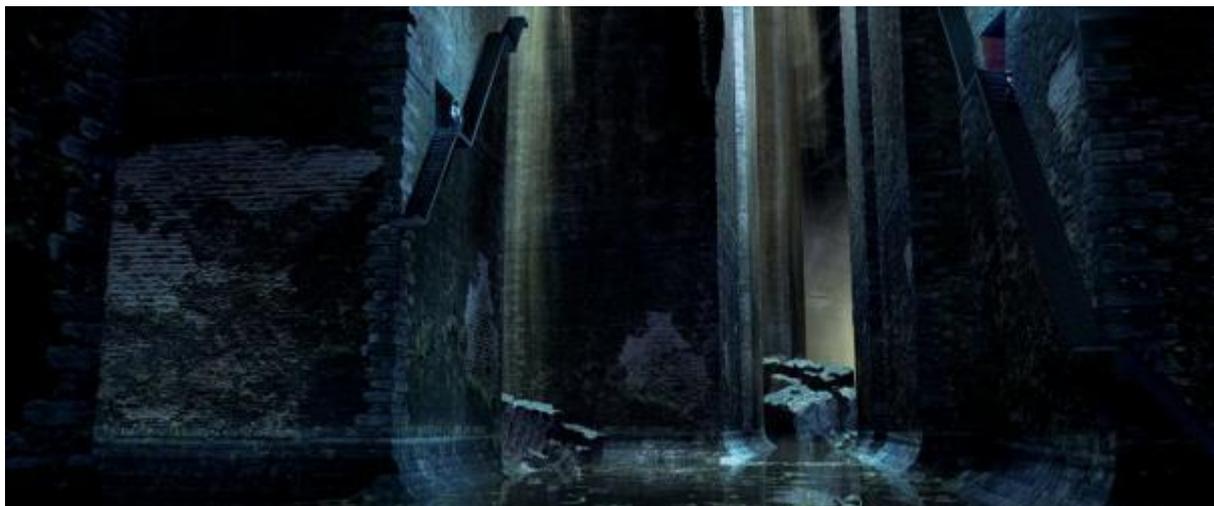


Abb. 27: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 42'36''.



Abb. 28: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 1h14'48''.

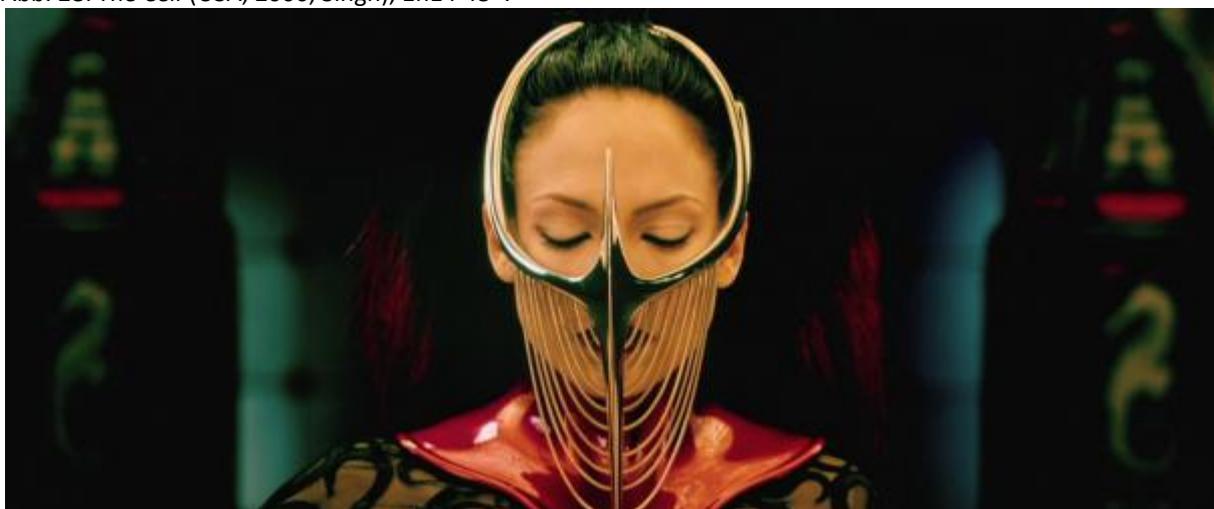


Abb. 29: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 1h26'29".



Zusammenfassend zeigt sich, dass die Bilder der Filmträume, durch die Anwendung der beschriebenen filmischen Mittel, eine irrealer und abstrakte Wirkung erzielen. Einerseits wird dadurch eine klare Trennung der Traum- und Realwelt erzeugt, andererseits haben die Träume eine wichtige ästhetische Funktion, die laut Gross, ihren Schwerpunkt auf die formale Bildgestaltung- und Bildkomposition, sowie den künstlerischen Ausdruck legt. Die luziden Träume der Filme *THE MATRIX*, *THE CELL* und *INCEPTION*, erfüllen demnach eine ästhetische Funktion auf der Bild- und Tonebene.

6.5. Markierung des luziden Filmtraums

Die Protagonisten gelangen in allen drei Filmbeispielen durch futuristische Maschinen in ihre luziden Träume. Diese „Übergangsmarkierung“,²¹⁰ benannt nach Brütsch, findet beidseitig, auf narrativer, visueller und auditiver Ebene statt und markiert jeweils den Wechsel von der Realität in die Traumwelt, sowie das Erwachen aus dem Traum.

²¹⁰ Vgl. Kapitel 3.2.2. Markierung des Filmtraums, S. 45.

Bei den Filmen *THE CELL* und *INCEPTION* wird eine ‚Dream-Sharing‘-Apparatur verwendet, dabei werden alle Filmfiguren in einer liegenden Körperhaltung, mit Hilfe drogenähnlicher Substanzen, als Injektionen verabreicht, in den Traumzustand versetzt (Abb. 30 und 31), bei dem Film *THE MATRIX* übernimmt diese Aufgabe ein selbstgefertigtes Gerät,²¹¹ dass mit der Matrix verbunden ist (Abb. 32).

Abb. 30: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 40'06''.



Abb. 31: *Inception* (USA, 2010, Nolan), 28'27''.



²¹¹ Auch die Filmbeispiele *TOTAL RECALL*, *EXISTENZ* und *STRANGE DAYS*, lassen ihre Protagonisten mittels einer eigens dafür erfundenen Apparatur in ihre Traumwelt einsteigen.

Abb. 32: *The Matrix* (USA, 1999, Wachovski), 1h27'03".



Dazu bauen alle drei Filme weitere Übergangsmarkierungen ein, die auf Grund ihrer häufigen Wiederholung und narrativ gestützten Wirkung und Strukturierung des Plots, als „Motivstrukturen“²¹², von Wulff betitelt, verstanden werden können. In dem Film *THE MATRIX* steigen die Figuren über Telefonleitungen in die Matrix ein. Das dramaturgisch verwendete Symbol des Telefons (Abb. 33) kann demnach als Übergangsmotiv betitelt werden, so wie der Handsender der Protagonistin Catherine (Abb. 34), in dem Film *THE CELL*, mit dem sie in Kontakt mit dem Traumlabor treten und ihre Traumreise beenden kann. Diese beiden Motive, das Telefon und der Handsender, werden visuell und erzählerisch in die Geschichte eingeführt.

²¹² Vgl. Kapitel 3.2.2. Markierung des Filmtraums, S. 46.

Abb. 33: *The Matrix* (USA, 1999, Wachovski), 1h07'38''.



Abb. 34: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 47'53''.



Der Film *INCEPTION* lässt den Refrain des französischen Chanson *Non, je ne regrette rien*, von Edith Piaf aus dem Jahr 1960, in einer überarbeiteten Version, als Motiv auf der Tonebene wiederholt einfließen und weist die Filmfiguren auf das Ende des Traums, oder den Übergang in eine weitere Traumebene, hin und kann somit als Übergangsmarkierung betrachtet werden.

Als zusätzliche Markierungen werden einerseits rein optische Bildelemente, wie Großaufnahmen von Augen und Mund (Abb. 35 und 36) , oder wie bei dem Film *THE CELL*,

der Übergang von Wachzustand in den Traum, mit einer Bewegung durch einen bunten Tunnel oder Strudel (Abb. 37), eingesetzt.

Abb. 35: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 40'15''.



Abb. 36: *The Matrix* (USA, 1999, Wachovski), 39'20''.



Abb. 37: *The Cell* (USA, 2000, Singh), 1h11'40''.



Andererseits findet auch auf der Tonebene, durch den Einsatz von metallischen, stärker (rinforzando) und lauter (crescendo) ansteigenden, hohen Geräuschen, die plötzlich enden (subito piano) im Film *THE MATRIX*, eine Markierung statt. Die Traumsequenz selbst wird hingegen als Sequenzeinbettung, in dem Film *INCEPTION*, mittels einer Verlangsamung der Geräuschkulisse, passend zu dem Bildverfahren des ‚Slow-Motion‘, hervorgehoben. Die luziden Traumszenen des Films *THE CELL* sind mit orientalischen Flöten²¹³ unterlegt und unterstreichen die abstrakten und surrealen Bilder. Diese Klänge können als ‚Key Sounds‘ betitelt werden, da sie „eine privilegierte, erkennbar symbolträchtige Stellung“²¹⁴ einnehmen.

Diese klar gesetzten Markierungen und die betonte Andersartigkeit der Traumsequenz, also der Sequenzeinschübe, benannt nach Wulff, lassen im Gesamtkonstrukt der Filme keine Verunsicherung darüber, was gerade Traum und was Realität ist, zu. Eine Ausnahme dazu bildet jeweils die erste Szene der Filme.

„In Theorien zum Filmanfang wird immer wieder darauf hingewiesen, dass die Funktion der Initialphase im Wesentlichen darin besteht, in die fiktionale Welt einzuführen, auf der Handlungsebene eine Ausgangssituation zu etablieren, die

²¹³ Vgl. *The Cell*, 00'40''; 59'30''.

²¹⁴ Wulff, Hans-Jürgen, „Key Sounds“, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans-Jürgen Wulff, www.filmlexikon.uni-kiel.de, Zugriff: 5.11.2014.

Protagonisten vorzustellen und eine Genreverortung zu ermöglichen. Filme, die mit Traumsequenzen beginnen, führen vor Augen, dass der Anfang eine weitere wichtige Rolle zu erfüllen hat, die nur selten erwähnt wird [...] die Rezipienten [werden] auch mit dem Modus der Erzählung vertraut gemacht.“²¹⁵

Die Filmbeispiele THE MATRIX, THE CELL und INCEPTION, beginnen mit einem Traum, der erst nach dem Erwachen der Protagonisten als solcher zu erkennen ist. Brütsch nennt diese Form des Rückschlussprinzips retroaktiver Modus²¹⁶ und bedingt eine einseitige Markierung am Ende der Traumsequenz, also das Erwachen der Figur aus dem Traumzustand. Diese Gemeinsamkeit spiegelt sich in den Filmenden wieder, da die Filme THE MATRIX und THE CELL mit einem Traum schließen. Ob das Ende des Films INCEPTION eine Traumsequenz oder filmische Realität ist, bleibt offen, wobei es die Intention des Regisseurs Nolan war, wie bereits dargelegt, zu zeigen dass die Figur des Cobb kein Interesse an der Aufklärung des Realitäts- oder Traumstatus hat.

Einige Filme spielen, wie zuvor erwähnt, mit den unterschiedlichsten Formen von Realität und Illusion und geben den Zuschauern die Aufgabe der Interpretation, vor allem wenn keine eindeutigen Markierungen vorhanden sind, die zwischen filmischer Realität und Phantasie eine Unterscheidung zeigen. Bei den in dieser Arbeit analysierten Filmbeispielen gibt es zwar eindeutige Markierungen der Traumsequenzen, auch sind die Protagonisten durch ihr luzides Träumen bewusst in den Traum gegangen, dennoch ist die Thematik des sich Verlierens in der Scheinwelt, im Traum, ein wichtiges Thema der Filme THE MATRIX, THE CELL und INCEPTION. Halpern schreibt dazu, „Lucid Dreamers on film are always at risk of losing themselves in their dream indefinitely or dying – whichever comes first.“²¹⁷ Allen drei Protagonisten ist eine Szene zugeschrieben, in der sie versucht sind, sich im Traum zu verlieren. In dem Film INCEPTION stellt Mal, mit den folgenden Worten, den Realitätsstatus von Cobbs Welt in Frage, um ihn an die Traumwelt zu binden:

„No creeping doubts? Not feeling persecuted, Dom [Cobb]? Chased around the globe by anonymous corporations and police forces, the way the projections

²¹⁵ Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 383f.

²¹⁶ Vgl. Kapitel 3.2.2. Markierungen des Filmtraums, S. 46.

²¹⁷ Halpern: *Dreams on Film*, S. 169.

persecute the dreamer? Admit it, you don't believe in one reality anymore. So choose, choose to be here, choose me."²¹⁸

Diese Abschnitte können als Schlüsselszenen beschrieben werden und lassen an die Filme TOTAL RECALL, EXISTENZ und STRANGE DAYS erinnern.

Die Traumsequenzen der drei Filmbeispiele sind klar durch optische und auditive Markierungen, zum einen beidseitig und zum anderen, mittels retroaktivem Modus, einseitig gekennzeichnet. Um diesen Eindruck zu unterstützen werden narrative, visuelle und akustische Motivstrukturen verwendet, die den Traumstatus zusätzlich bekräftigen. Der Filmbeginn führt die Rezipienten in die Erzählform und -modus des Films ein, kanalisiert ihre Erwartungen in eine vorgesehene Richtung und spielt deshalb eine wichtige Rolle im Gesamtkonstrukt. Die erste Szene ist jeweils ein Traum und damit ein weiterer Berührungspunkt aller drei Filmbeispiele, sowie das Thema des Sich Verlierens im Traum.

²¹⁸ *Inception*, 2h 00'27".

7. Conclusio

Die filmwissenschaftliche Diskussion des Themas Traum im Film, begrenzte sich bis jetzt, einerseits auf die Frage, ob das Medium Film selbst dem Modus des Träumens ähnlich ist und kann, da es sich um eine Frage der Filmrezeption handelt, in den Bereich der Forschung nach Filmwahrnehmung eingeordnet werden. Weitere Versuche andererseits, definierten und analysierten den Filmtraum, basierend auf inaktueller Traumforschung, als ein unbewusstes und passives Phänomen und ließen den Wandel des Traumbegriffs außer Acht. Die Annahme, die dieser Arbeit zu Grunde liegt, dass der bewusste und aktive Klartraum als Filmsequenz, eine Veränderung der Funktion und Markierung im Gesamtfilm inne hat, führte zu der Forschungsfrage, ob der filmische Klartraum eine deutliche Trennung zu anderen Arten filmischer Traumdarstellung von Nöten hat, und eine eigene oder neu überarbeitete Definition als Sonderform verlangen sollte?

Die ersten künstlerischen und erhaltenen Verarbeitungen des Themas Traum finden sich in der theatralen Literatur der griechischen Antike. In den Werken *Hekabe* von Euripides, *Theogonie* von Hesiod, sowie *Ilias* und *Odyssee* von Homer, wird die Welt der Träume als eine finstere, dem Tod nahe oder ähnliche Welt beschrieben, in der die träumenden Protagonisten von Traumboten besucht werden. Die Traumboten sind Figuren, die als Boten für die Götter agieren, oder in die sich die Götter selbst verwandeln, meist in menschlicher Gestalt, eine der Träumenden bekannten Person. Das Gespräch zwischen dem Gott, der Göttin und dem Boten, oder die Verwandlung der Götter in Boten, markiert den Traum, der als Sequenzeinschub nicht ausdrücklich hervorgehoben wird, da der Traum selbst, greifbare und reale Bilder erzeugt und nicht als bizarr oder unreal zu beschreiben ist.

Der Schwerpunkt der Traumfunktion liegt auf der dramaturgischen Erzählung und nicht auf einer künstlerisch-ästhetischen Ebene. Die narrativen Funktionen der Traumeinschübe in der Literatur der griechischen Antike sind eine Handlungssteuerung, eine Charakterisierung der Protagonisten und eine orakelähnlichen Weissagung, basierend auf den Techniken der Inkubation und Mantik, die als Vorausschau der weiteren Handlung

dient und gleichzeitig dramaturgisch Spannung aufbaut, da der Traum auch als Trugwerk von den Göttern eingesetzt wird, um Verwirrung und Trug zu stiften. Die Fülle der Traumbeispiele in religiösen Schriften, darunter auch in der Bibel, haben die Funktion einer Offenbarung und Charakterisierung, eines Symbol- und Rätselcharakters und beinhalten, sowie auch die Traumsequenzen der griechischen Antike, mantische und prophetische Aufgaben. Die Träume sind klar durch einleitende Worte markiert. Einen Wandel durchläuft die Thematik des Traums im Mittelalter, der Mehrgottglaube der griechischen Antike wird in das Reich des Teufels und der Dämonen verbannt, der göttliche Traum, der in der *Bibel* dargestellt ist, wird legitimiert. Der Glaube, dass die Träume von Göttern, oder einem Gott gesandt werden, spiegelt sich in den Künsten wieder, die Protagonisten sind den Träumen ausgeliefert, nehmen sie ernst und handeln danach, erst die Interpretation Albrecht Dürers Werk *Das Traumgesicht*, zeigt den Glauben, dass Träume aus der eigenen Seele rühren. Die ästhetisch dargestellten Träume in der bildenden Kunst, zeigen verborgene Sehnsüchte, Ängste und Phantasien und in gegenseitiger Beeinflussung entsteht Sigmund Freuds psychoanalytischer Blickwinkel auf das Thema Traum, mit seinem Werk *Die Traumdeutung*, sowie surrealistische Werke, z.B. *Triumph* von Max Klinger oder der Film *SPELLBOUND* (USA, 1945, Hitchcock) von Alfred Hitchcock.

Der frühe Film, darunter Beispiele um 1900 wie *UNCLE JOSH'S NIGHTMARE* (USA, 1900, Porter) und *ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND* (USA, 1910, Porter), *LET ME DREAM AGAIN* (UK, 1900, Smith), sowie der Film *SHERLOCK JR.* (USA, 1924, Keaton), beschäftigen sich ebenfalls mit dem Thema Traum. Durch die Traumsequenzen der frühen Filmbeispiele von 1900-1945, werden die Protagonisten charakterisiert, da ihre verborgenen Wünsche und Sehnsüchte, Ängste und unbewusste Erinnerungen, nach außen gekehrt werden. Gleichzeitig treiben die Traumerlebnisse die Handlung voran und sind ein wichtiges Element für die Enträtselung einzelner Handlungsstränge. Neben diesen genannten Funktionen der Erzählebene, nehmen die Traumsequenzen auch eine ästhetische Funktion im Gesamtfilm ein, denn die Beispiele des frühen Films bis 1907, die von Gunnings auch als ‚cinema of attractions‘ bezeichnet werden, nutzen die Träume der Filmfiguren, um bildtechnisch Unmögliches möglich zu machen und die Darstellungsvarianten von Irrealem als Sensation

und Ausdruck des technisch gestalterischen Könnens zu präsentieren. Die Exempel des frühen Films sind alle beidseitig markiert oder werden mittels retroaktivem Modus einseitig gekennzeichnet, was wiederum Situationskomik entstehen lässt.

Von der griechischen Antike bis zum frühen Film, durchlaufen der Traumbegriff und seine Darstellungsparameter klare Veränderungen. Zu Beginn der Entwicklung wurde der Traumeinschub möglichst real dargestellt und es kam dem Erlebten im göttlich gesandten Traum eine große Bedeutung zu. In den Beispielen des frühen Films, liegt die Betonung der Darstellung auf den phantastischen und irrealen Elementen, aber dennoch wurde der Realität mehr Wichtigkeit beigemessen als dem Traum, durch diese Gewichtung war eine Parodie oftmals erst möglich, denn es ist ja nur ein Traum. Der Traum wird als eine unbewusste und unkontrollierbare Erfahrung gezeigt.

Neue Technologien und die daraus entstehende Digitalisierung und Virtualisierung des Alltags in den 1980er und 1990er Jahren, läuten einen weiteren Wandel des Begriffs Traum ein und stellen filmisch das Verhältnis, sowie die Gewichtung zwischen Realität und Phantasie zur Diskussion. In den Filmbeispielen *TOTAL RECALL* (USA, 1990, Verhoeven), *STRANGE DAYS* (USA, 1995, Bigelow) und *EXISTENZ* (UK/Canada, 1999, Cronenberg) verschwimmen die Grenzen zwischen virtueller Welt und Realität. Einerseits wird die dargestellte Phantasiewelt der Wachwelt gegenüber möglichst ähnlich und lebensecht konstruiert, zusätzlich die Verwirrung über den Realitätsstatus durch fehlende Markierungen betont und andererseits führt der gezielte Einsatz von irrealen Elementen, in Sequenzen die den Rezipienten eine vermeintliche Realität zeigen, wiederum zu Unklarheit. Somit erhalten die Traumsequenzen, neben einer Charakterisierung und Wunscherfüllung der Protagonisten, sowie Handlungssteuerung und Enträtselung, eine weitere Funktion, das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Fiktion, durch ein Entrücken der Grenzen, zu verändern. Daneben ist der Begriff der Interaktion, in seiner für diese Arbeit relevanten Bedeutung, der seinen Wurzeln in virtuellen-interaktiven Computerspielen hat, ein wichtiger Schritt hin zu einem aktiven und bewussten agieren der träumenden Protagonisten in luziden Traumsequenzen der amerikanischen

Filmbeispiele der Gegenwart, THE MATRIX (USA, 1999, Wachovski), THE CELL (USA, 2000, Singh) und INCEPTION (USA, 2010, Nolan).

Die filmische Welt der luziden Träume wird beidseitig, oder einseitig mit retroaktivem Modus, markiert und mittels irrealer Bild- und Tonverfahren in einen klaren Gegensatz zur Realität gesetzt und somit als Sequenzeinschub hervorgehoben. Die Träume der Filme THE MATRIX, THE CELL und INCEPTION zeigen eine neue Entscheidungsfreiheit der Figuren. Sie sind ihren Träumen nicht machtlos ausgeliefert, sondern können, durch das Umgehen der Naturgesetze oder selbstgestalteter Traumarchitektur, die Traumwelt mitgestalten. Die Traumsequenzen haben, neben ihrer narrativen Funktion der Charakterisierung, Offenlegung der Motivation der Protagonisten, Enträtselung und Handlungssteuerung und neben einer ästhetischen Funktion, eine irrealer und abstrakte Welt zu präsentieren, auch die Funktion, die Traumwelt und die Wachwelt auf eine gleichwertige Ebene zu heben, dazu wird in allen drei Filmen die erste Sequenz als Traumsequenz entlarvt und auf die Gefahr, dass sich die Figuren im Traum verlieren könnten, durch Schlüsselszenen, hingewiesen.

Die Veränderung des Traumbegriffes über die Zeit und seine Darstellungsmethoden in den Künsten finden, zusammengefasst, in dem filmisch konstruierten Verhältnis zwischen Traum und Realität statt, wie auch Brütsch in folgendem Zitat betont:

„Die Tatsache, dass sich im Verlauf der Filmgeschichte bestimmte Gestaltungsformen als dominante Traummarkierungen etabliert haben, ist nicht zufällig. Es handelt sich nur zum Teil um beliebig austauschbare Mittel und Techniken. Wenn die Traumdarstellung gewissen Mechanismen folgt, so sind sie nicht ausschließlich im Versuch motiviert, tatsächliche Träume nachzuzeichnen, sondern hängen mit dem filmischen Darstellungsprozess insgesamt und insbesondere der Konstitution des Realitätseindrucks zusammen.“²¹⁹

Die Basisaufgaben der Narration und Ästhetik der Filmträume, wie eine psychologisierende, abymisierende und abstrakte Funktion, können in Hinblick auf ihren Wandel über die Zeit, als konstant beschrieben werden. Hinzu kommt, dass sich die Sicht auf die Handlungssteuerung der Figur, sowie die strukturelle Gewichtung zwischen

²¹⁹ Brütsch: *Traumbühne Kino*, S. 181.

Realität- und Traumwelt, hin zu einem aktiven Gestalten und gleichwertigen und interaktiven Verhältnis, verändert haben. Die Grenzen zwischen der persönlichen Innenwelt und der kollektiven Außenwelt verschwimmen. Die Frage, ob es:

„[...] unter dem Einfluss des erstaunlichen Fortschritts der Kommunikationstechnologie und der Konstruktion eines weltweiten Netzwerks sowohl zum Verschwinden der Grenzen zwischen innen und außen mit einem ‚eindrucksvollen Niedergang des Intimslebens‘ bzw. mit einer ‚Abschaffung des psychischen Raums‘ als auch zur Auflösung etablierter Identitäten gekommen sei“,²²⁰

stellt auch August Ruhs. Eine weitere Veränderung konnte, basierend auf dem Verhältnis zwischen Fiktion und Wirklichkeit, in Bezug auf die filmische Genrekategorie festgestellt werden. Die signifikanten Beispiele des frühen Films, können dem Bereich der Filmkomödie, spezifischer dem ‚Slapstick‘, zugeordnet werden. Der Film *SPELLBOUND* wird, bezogen auf seine Erzählstruktur, den Stil der Bildgestaltung und dessen Entstehungszeit als ‚Film-Noir‘ betitelt, wobei an dieser Stelle erwähnt sein soll, dass einerseits im Bereich der Filmwissenschaft eine strikte Genrekategorisierung als nicht sinnvoll erachtet wird²²¹ und andererseits ein klarer Konsens über eine genaue Definition des Begriffes ‚Film-Noir‘ ebenso Schwierigkeiten aufwirft, deshalb ist der allumfassendere Genrebegriff des ‚Thriller‘ an dieser Stelle hilfreicher.

Die angesprochenen Filmbeispiele der 1980er und 1990er Jahre, sowie die drei Hauptfilme der Gegenwart mit luziden Traumsequenzen, können zu dem Genre des ‚Science-Fiction‘, teils des ‚Horror‘ gezählt werden. Mögliche Gründe für die Menge an Filmen dieser beiden Genres, schildert Sheldon Hall in folgendem Zitat:

„Generic patterns of production have also changed considerably since 1970s. The roadshow of the 1950s and 1960s mainly drew on classical generic traditions for their material: historical epics, musicals, Westerns, war films and even comedy, all treated on a large scale. The obsolescence of these genres by the 1980s following a numerous failures, the influence of exploitation cinema and the need to appeal to

²²⁰ Ruhs, „The Cell“, S. 326.

²²¹ Vgl. Bordwell/Thompson: *Film Art*, S. 330.

young people has determined that the most common genres for recent blockbusters have been fantasy, science fiction and occasionally horror.”²²²

Die Filmbeispiele TOTAL RECALL, STRANGE DAYS , EXISTENZ, THE MATRIX, THE CELL und INCEPTION gehören dem Genre ‚Science-Fiction‘, sowie teils ‚Horror‘ an, da futuristische Maschinen, eine utopische Zukunftsvision der heutigen Welt und sogenannte ‚Dream-Sharing‘-Verfahren zum Einsatz kommen und die Rezipienten in Gefühle der Angst, Verwirrung und Verstörung versetzen und mit filmischen Mitteln, mögliche Auswirkungen von Technologie und Fortschritt auf eine zukünftige Welt, diskutieren. Somit konnte gezeigt werden, dass der Wandel des Begriffs Traum und sein künstlerischer Ausdruck auch im Bereich des Genres zu sehen ist.

Es kann ein Wunsch der Filmemacher, einerseits aktuelle Forschung in Filme einfließen zu lassen und ein möglichst plausibles Zukunftsszenario zu zeigen und andererseits ein bildgewaltiges, künstlerisches und phantastisches Werk zu schaffen, interpretiert werden, diese Aufgabe nennt Halpern „Cinematic struggle between art and science.“²²³

Um dem Anspruch einer Vollständigkeit zu folgen, zeigt ein Blick nach Europa und Japan, einen Ausblick, sowie eine differenzierte Perspektive, wo einerseits der Film THE GOOD NIGHT (UK/Deutschland, 2007, Paltrow) und der japanische ‚Anime‘, also Zeichentrickfilm, mit dem Titel PAPURIKA (Japan, 2006, Kon), das Thema Klartraum ebenfalls verarbeiten.

²²² Hall, Sheldon, „Tall Revenue Features. The Genealogy of the Modern Blockbuster“, in: *Genre and Contemporary Hollywood*, Hg. Steve Neale, London: British Film Institute 2002, S. 23.

²²³ Halpern: *Dreams on Film*, S. 7.

8. Quellenangaben

8.1. Bibliographie

- Balázs, Béla: *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*, Wien: Globus Verlag⁵ 1976.
- Balázs, Béla/ Helmut H. Diederichs/ Wolfgang Gersch/ Magda Nagy (Hg.), *Schriften zum Film. Band 1. Der sichtbare Mensch. Kritiken und Aufsätze 1922-1926*, München/ Wien: Hanser Verlag 1982.
- Balázs, Béla, „Zur Kunstphilosophie des Films“, in: *Texte zur Theorie des Films*, Hg. Franz-Josef Albersmeier, Stuttgart: Reclam Verlag⁵ 2003, S. 201-223.
- Ballhausen, Thomas/ Krenn Günter/ Lydia Marinelli (Hg.), *Psyche im Kino. Freud und Film*, Wien: Verlag Filmarchiv Austria 2006.
- Benedetti , Gaetano/ Wagner-Simon, Therese (Hg.), *Traum und Träumen. Traumanalyse in Wissenschaft, Religion und Kunst*, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1984.
- Benedetti, Gaetano/ Hornung, Erik (Hg.), *Die Wahrheit der Träume*, München: Wilhelm Fink Verlag 1997.
- Binotti, Thomas, „Traumwandler zwischen den Welten“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren 2003, S. 169-180.
- Birbaumer, Niels/ Schmidt, F. Robert (Hg.), *Biologische Psychologie*, Berlin/ Heidelberg/ New York: Springer Verlag⁵ 2003.
- Bitter, Wilhelm (Hg.), *Geist und Psyche, Freud, Adler, Jung. Einführung in die Tiefenpsychologie für Theologen, Mediziner und Pädagogen*, München: Kindler Verlag² 1977.
- Bordwell, David/ Kristin Thompson: *Film art. An introduction*, New York: McGraw-Hill¹⁰ 2010.
- Bretano, Franz/ O. Kraus (Hg.), *Psychologie vom empirischen Standpunkt*, Leipzig: Meiner Verlag 1924.
- Brockhaus Lexikon, „Imagination“, in: *Der Brockhaus multimedia*, Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG 2003.
- Brockhaus (Hg.): *Elberfelder Bibel*, SCM-Verlag: Witten 2008.
- Brunner, Philipp, „Abstrakter Film“, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans-Jürgen Wulff, www.filmlexikon.uni-kiel.de, Zugriff: 5.11.2014.

- Brütsch, Matthias, „Kunstmittel oder Verleugnung“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren Verlag 2003, S. 59-89.
- Brütsch, Matthias: *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schüren-Verlag 2011.
- Brütsch, Matthias, „Zur Ästhetik der Traumdarstellung am Beispiel des Kurzfilms REM“, in: *Home Stories. Neue Studien zu Film und Kino in der Schweiz*, Hg. Hedinger, Vinzenz et al., Marburg: Schüren Verlag 2001, S. 323-334.
- Capps, Robert, „Christopher Nolan on Dreams, Architecture and Ambiguity“, in: *Wired Magazine*, www.wired.com/2010/11/pl_inception_nolan/4/ 2010, Zugriff: 5.11.2014.
- Dällenbach, Lucien: *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Paris: Éditions du Seuil 1977.
- Dieterle, Bernard, „Traumreflexion in Literatur und Film“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S.183-202.
- Dieterle, Bernard (Hg.), *Träumungen. Traumerzählungen in Film und Literatur*, St. Augustin: Gardez! Verlag 1998.
- Dieterle, Bernhard, „Vorwort“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 9-12.
- Eberwein, Robert: *Film & the Dream Screen. A Sleep and a Forgetting*, Princeton: Princeton University Press 1984.
- Ellenbruch, Peter, „Traumsequenz“, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans-Jürgen Wulff, filmlexikon.uni-kiel.de, Zugriff: 5.11.2014.
- Euripides: *Hekabe*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2009.
- Euripides: *Medea*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2003.
- Freud, Sigmund: *Die Traumdeutung*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag⁴ 2013.
- Genette, Gérard (Hg.), *Die Erzählung*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag³ 2010.
- Grey, Frank, *Smith, G.A.*, o.J., www.screenonline.org.uk, Zugriff: 5.11.2014.
- Gross, Stefan, „Traumspiele. Stellenwert und Funktion der Träume im Kino Buñuels“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, Hg. Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 117-144.

- Hall, Sheldon, „Tall Revenue Features. The Genealogy of the Modern Blockbuster“, in: *Genre and Contemporary Hollywood*, Hg. Steve Neale, London: British Film Institute 2002, S. 11-26.
- Halpern, Leslie: *Dreams on Film. The Cinematic Struggle between Art and Science*, North Carolina: McFarland 2003.
- Hesiodos: *Theogonie*, Berlin: Holzinger Taschenbuch 2013.
- Hilschmann (Hg.), *Das große Lexikon der Malerei*, Braunschweig: Georg Westermann Verlag 1982.
- Hobson, J. Allan: *Sleep*, New York: Scientific American Library 1995.
- Holzinger, Brigitte: *Der luzide Traum. Phänomenologie und Physiologie*, Wien: WUV-Univ.-Verlag² 1997.
- Homer: *Ilias*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 1979.
- Homer: *Odyssee*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 1979.
- Koebner, Thomas, „Erzählen im Irrealis. Zum Neuen Surrealismus im Film der sechziger Jahre. Eine Problemskizze“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 71-91.
- Kracauer, Siegfried: *Theorie des Films. Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Frankfurt: Suhrkamp 1985.
- LaBerge, Stephen, „Lucid dreaming. Evidence that REM sleep can support unimpaired cognitive function and a methodology for studying the psychophysiology of dreaming“, in: *Lucid dreaming. Evidence and methodology. Behavioral and Brain Science*, Stephen LaBerge, 2000, <http://lucidity.com/slbbbs/index.html> Zugriff: 5.11.2014.
- Laiblin, Marie, „Die Psychologie von C.G. Jung“, in: *Geist und Psyche, Freud, Adler, Jung. Einführung in die Tiefenpsychologie für Theologen, Mediziner und Pädagogen*, Hg. Wilhelm Bitter, München: Kindler Verlag² 1977, S. 65-81.
- Laiblin, Wilhelm, „Einführung in die Urbildlehre von C. G. Jung“, in: *Geist und Psyche, Freud, Adler, Jung. Einführung in die Tiefenpsychologie für Theologen, Mediziner und Pädagogen*, Hg. Wilhelm Bitter, München: Kindler Verlag² 1977, S. 82-103.
- Laszig, Parfen (Hg.), *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, Berlin/ Heidelberg: Springer-Verlag 2013.
- Latacz, Joachim, „Funktionen des Traums in der antiken Literatur“, in: *Traum und Träumen. Traumanalyse in Wissenschaft, Religion und Kunst*, Hg. Gaetano

- Benedetti / Therese Wagner-Simon, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1984, S. 10-31.
- Marinelli, Lydia, „Das Kino als Schlafraum. Traumpsychologien und früher Film“, in: *Psyche im Kino. Sigmund Freud und der Film*. Hg. Thomas Ballhausen/ Günter Krenn/ Lydia Marinelli, Wien: Verlag Filmarchiv Austria 2006, S. 13-39.
- Meyer, Franz, „Traum und bildende Kunst“, in: *Traum und Träumen. Traumanalyse in Wissenschaft, Religion und Kunst* Hg. Gaetano Benedetti/ Therese Wagner-Simon, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1984, S. 162-178.
- Neale, Steve (Hg.), *Genre and Contemporary Hollywood*, London: British Film Institute 2002.
- Niessen, Stefan: *Traum und Realität. Ihre neuzeitliche Trennung*, Diss., Darmstadt: Technische Hochschule 1989.
- Regensburger, Dietmar, „Träume, Ängste und Verwandlungen. Traumstrukturen bei Ingmar Bergman“, in: *Traumwelten. Der filmische Blick nach innen*, Hg. Charles Martig/ Leo Karrer, Marburg: Schüren 2003, S. 119-148.
- Ruhs, August, „The Cell. Im Kerker des Organismus“, in: *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtung virtueller Wesen und Welten im Film*, Hg. Parfen Laszig, Berlin/ Heidelberg: Springer-Verlag 2013, S. 321-329.
- Schredl, Michael, „Experimentell-psychologische Traumforschung“ in: *Schlaf & Traum. Neurobiologie, Psychologie, Therapie*, Hg. Michael H. Wiegand, Stuttgart: Schattauer-Verlag 2006, S. 37-67.
- Schneider, Irmela, „Filmwahrnehmung und Traum. Ein theoriegeschichtlicher Streifzug“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, (Hg.) Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S.23-46.
- Schweinitz, Jörg, „Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel“, in: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Hg. Britta Neitzel/ Rolf Nohr, Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Bd. 14. Marburg: Schüren 2006, S. 135- 152.
- Seybold, Klaus, „Der Traum in der Bibel“, in: *Traum und Träumen. Traumanalyse in Wissenschaft, Religion und Kunst* Hg. Gaetano Benedetti/ Therese Wagner-Simon, Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht 1984, S. 32-54.
- Sherman, William/ Craig, Alan (Hg.), *Understanding Virtual Reality. Interface, Applications and Design*, San Francisco: Elsevier Science 2003.

Sophokles: *König Ödipus*, Stuttgart: Philipp Reclam jun. 2002.

Springer, Alfred, „Die Subjektivität der Kamera. Strange Days – Regie: Kathryn Bigelow“, in: *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, Hg. Parfen Laszig, Berlin/Heidelberg: Springer-Verlag 2013, S. 177-192.

The British Museum, „The Dream Book“, o.N., o.J., www.britishmuseum.org, Zugriff: 5.11.2014.

Thomas, Joel, „Der Traum. Wege der Erkenntnis im klassischen Altertum“, in: *Die Wahrheit der Träume* Hg. Gaetano Benedetti/ Erik Hornung, München: Fink Verlag 1997, S. 145-186.

Wiegand, H. Michael, „Neurobiologie des Träumens“, in: *Schlaf & Traum. Neurobiologie, Psychologie, Therapie*, Hg. Michael H. Wiegand/ Flora v. Sprei/ Hans Förstl, Stuttgart: Schattauer-Verlag 2006, S. 17-33.

Wiegand, Michael (Hg.), *Schlaf & Traum. Neurobiologie, Psychologie, Therapie*, Stuttgart: Schattauer-Verlag 2006.

Winklbauer, Andrea, „Träume für jedermann. Die Geschichte einer Einschreibung“, in: *Psyche im Kino. Freud und Film*, Hg. Thomas Ballhausen Thomas/ Günter Krenn/ Lydia Marinelli, Wien: Verlag Filmarchiv Austria 2006, S. 161-176.

Wulff, Hans, „Intentionalität, Modalität, Subjektivität. Der Filmtraum“, in: *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, Hg. Bernard Dieterle, St. Augustin: Gardez!-Verlag 1998, S. 53-69.

Wulff, Hans-Jürgen, „Key Sounds“, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans-Jürgen Wulff, www.filmlexikon.uni-kiel.de, Zugriff: 5.11.2014.

Wulff, Hans-Jürgen, „Motiv. Texttheorie der Motive“, in: *Lexikon der Filmbegriffe*, Hg. Hans-Jürgen Wulff, www.filmlexikon.uni-kiel.de, Zugriff: 5.11.2014.

Zahn, Manuel, „Bist du, was du denkst? – Reflexionen auf das Spiel mit der Simulation“, in: *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtung virtueller Wesen und Welten im Film*, Hg. Parfen Laszig, Berlin/ Heidelberg: Springer-Verlag 2013, S. 303-318.

8.2. Filmographie

Alice in Wonderland, Regie: Percy Stow/ Cecil M. Hepworth, Produktion: Hepworth, Fassung: Film Annex, Fassung: http://www.youtube.com/watch?v=Ke25rh_8veM, Zugriff: 5.11.2014, Länge: 8 min., UK 1903.

Alice's Adventures in Wonderland, Regie: Edwin S. Porter, Produktion: Edison Manufacturing Company, DVD, Länge: 10 min., USA 1910.

A Nightmare on Elm Street, Regie: Wes Craven, Produktion: New Line Cinema, Fassung: Warner Home Video, VHS, Länge: 91 min., USA 1984.

eXistenZ, Regie: David Cronenberg, Produktion: Alliance Atlantis Communications, Fassung: Dimension Films, DVD, Länge: 97 min., UK/Kanada 1999.

End of Days, Regie: Peter Hyams, Produktion: Beacon Pictures, Fassung: Universal Studios Home Entertainment, DVD, Länge: 212 min., USA 1999.

Inception, Regie: Christopher Nolan, Produktion: Warner Bros., Fassung: Warner Bros., DVD, Länge: 148 min., USA/UK 2010.

Insomnia, Regie: Christopher Nolan, Produktion: Alcon Entertainment, Fassung: Warner Bros., DVD, Länge: 118 min., USA/Kanada 2002.

Let me dream again, Regie: George Albert Smith, Produktion: George Albert Smith Films, DVD, Länge: 1 min., UK 1900.

Papurika, Regie: Satoshi Kon, Produktion: Mad House, Fassung: Sony Pictures Home Entertainment, DVD, Länge: 90 min., Japan 2006.

Sherlock Jr., Regie: Buster Keaton, Produktion: Buster Keaton Productions, Fassung: Metro Pictures Cooperations, DVD, Länge: 45 min., USA 1924.

Spellbound, Regie: Alfred Hitchcock, Produktion: A Selznick International Picture, Fassung: United Artists, VHS, Länge: 111 min., USA 1945.

Stigmata, Regie: Rupert Wainwright, Produktion: MGM, Fassung: Twentieth Century Fox, DVD, Länge: 103 min., USA 1999.

Strange Days, Regie: Kathryn Bigelow, Produktion: Lightstorm Entertainment, Fassung: 20th Century Fox Home Entertainment, DVD, Länge: 145 min., USA 1995.

The Good Night, Regie: Jake Paltrow, Produktion: Inferno/MHF Zweite Academy Film, Fassung: Ascot Elite Entertainment Group, DVD, Länge: 93 min., USA/UK/Deutschland 2007.

The Matrix, Regie: Andy Wachowsky, Lana Wachowsky, Produktion: Warner Bros., Fassung: Warner Home Video, DVD, Länge: 136 min., USA/Australien 1999.

The Matrix Reloaded, Regie: Andy Wachowsky, Lana Wachowsky, Produktion: Warner Bros., Fassung: Warner Home Video, DVD, Länge: 138 min., USA/Australien 2003.

The Matrix Revolutions, Regie: Andy Wachowsky, Lana Wachowsky, Produktion: Warner Bros., DVD, Länge: 129 min., USA/Australien 2003.

The Cell, Regie: Tarsem Singh, Produktion/Fassung: New Line Cinema, DVD, Länge: 107 min., USA/Deutschland 2000.

Total Recall, Regie: Paul Verhoeven, Produktion: Carolco Pictures, Fassung: TriStar Pictures, DVD, Länge: 113 min., USA 1990.

Uncle Josh's Nightmare, Regie: Edwin S. Porter, Produktion: Edison Manufacturing Company, Fassung: http://www.youtube.com/watch?v=HI_B38R4zal, Zugriff: 5.11.2014, Länge: 2 min, USA 1900.

8.3. Bilderverzeichnis

Abb. 1: Gislebertus, *Kapitell mit dem Traum der Heiligen Drei Könige*, um 1125: Lapidarium der Kathedrale von Autun.

Abb. 2: Albrecht Dürer, *Das Traumgesicht*, Aquarell mit handschriftlicher Notiz, 1525: Kunsthistorisches Museum, Wien.

Abb. 3: Francesco de Goya, *El sueño de la razon produce monstruos. Los Caprichos*, Radierung, 1810-1815: Kupferstichkabinett der Öffentlichen Kunstsammlung Basel.

Abb. 4: Ferdinand Hodler, *Le Rêve*, 1897/1903: Privatbesitz.

Abb. 5: Max Klinger, *Triumph. Blatt 5 Paraphrase über den Fund eines Handschuhs*, Radierung, München 1882: Kupferstichkabinett der Öffentlichen Kunstsammlung Basel.

Abb.6: *Uncle Josh's Nightmare*, Regie: Edwin S. Porter, USA 1900, 1'31''.

Abb. 7: *Uncle Josh's Nightmare*, Regie: Edwin S. Porter, USA 1900, 1'36''.

Abb. 8: *Let me dream again*, Regie: George Albert Smith, UK 1900, 0'30''.

Abb. 9: *Let me dream again*, Regie: George Albert Smith, UK 1900, 0'36''.

Abb. 10: *Let me dream again*, Regie: George Albert Smith, UK 1900, 0'39''.

Abb. 11: *Alice in Wonderland*, Regie: Percy Stow/ Cecil M. Hepworth, UK 1903, 0'02''.

Abb. 12: *Sherlock Jr.*, Regie: Buster Keaton, USA 1924, 17'30''.

Abb. 13: *Sherlock Jr.*, Regie: Buster Keaton, USA 1924, 18'55''.

Abb. 14: *Spellbound*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1945, 1h22'51''.

Abb. 14: *Spellbound*, Regie: Alfred Hitchcock, USA 1945, 1h24'44''.

Abb. 15: *The Cell*, Regie: Tarsem Singh, USA 2000, 59'56''.

Abb. 16: *The Matrix*, Regie: The Wachovski Brothers, USA 1999, 03'04''.

Abb. 17: *Inception*, Regie: Christopher Nolan, USA 2010, 1h51'28''.

Abb. 18: *The Matrix*, Regie: The Wachovski Brothers, USA 1999, 1h12'48''.

Abb. 19: *The Matrix*, Regie: The Wachovski Brothers, USA 1999, 1h57'11''.

Abb. 20: *The Matrix*, Regie: The Wachovski Brothers, USA 1999, 55'53''.

Abb. 21: *The Matrix*, Regie: The Wachovski Brothers, USA 1999, 1h05'26''.

Abb. 22: *Inception*, Regie: Christopher Nolan, USA 2010, 30'02''.

Abb. 23: *Inception*, Regie: Christopher Nolan, USA 2010, 1h04'08''.

Abb. 24: *Inception*, Regie: Christopher Nolan, USA 2010, 1h34'23''.

Abb. 25: *Inception*, Regie: Christopher Nolan, USA 2010, 1h37'40''.

Abb. 26: *The Cell*, Regie: Tarsem Singh, USA 2000, 59'22''.

Abb. 27: *The Cell*, Regie: Tarsem Singh, USA 2000, 42'36''.

Abb. 28: *The Cell*, Regie: Tarsem Singh, USA 2000, 1h14'48''.

Abb. 29: *The Cell*, Regie: Tarsem Singh, USA 2000, 1h26'29''.

9. Anhang

9.1. Abstract

Der Film als junge Kunstform beschäftigt sich seit seiner ersten Stunde, neben dem dokumentarischen Wunsch einer reinen Abbildung der Realität, mit der Darstellung von Phantastischem, darunter auch mit dem Traum. Als eigene Traumkategorie existiert ein spezifisches Traumphänomen, das des sogenannten luziden Traums oder Klartraums. Das bewusste träumen der Filmfiguren, ihre dramaturgisch gegebene Entscheidungsfreiheit bis hin zu einer selbstbestimmten und aktiven Gestaltung der Traumwelt, findet seit den 1980er Jahren in amerikanischen Filmen Verarbeitung und ist Thema dieser Diplomarbeit. Welche inhaltlichen und formalen Funktionen die Traumsequenzen im Gesamtkonstrukt des Films haben und wie diese durch signifikant visuelle, auditive und narrative Hilfsmitteln gekennzeichnet und betont werden, wird in dieser Arbeit anhand der Filme *THE MATRIX* (USA, 1999, Wachowski), *THE CELL* (USA, 2000, Singh) und *INCEPTION* (USA, 2010, Nolan) erarbeitet und mit bereits existierenden Definitions- bzw. Klassifizierungsmethoden, sowie der Klartraumdefinition von Stephen LaBerge und Paul Tholey, verknüpft. Um den Wandel des Begriffs Traum über die Zeit fassbar zu machen, werden die Darstellungsformen des Themas Traum, in einem Überblick, in der Literatur und bildenden Kunst, von der griechischen Antike, der biblisch-literarischen Überlieferung und dem Mittelalter, bis hin zum frühen Film, betrachtet. In den 1980er und 1990er Jahren, in Verbindung mit dem schnell wachsenden technischen Fortschritt im Bereich Medien, Kommunikation und der daraus resultierenden Interaktion, sowie der Erschaffung computergenerierter virtueller Welten, findet ein Wandel in dem filmisch konstruierten Verhältnis zwischen Fiktion und Realität statt, der anhand von drei Filmbeispielen, *TOTAL RECALL* (USA, 1990, Verhoeven), *STRANGE DAYS* (USA, 1995, Bigelow) und *EXISTENZ* (UK/Canada, 1999, Cronenberg), und als wichtiger Schritt zu einer veränderten Darstellungsweise von bewusst und interaktiv handelnden Protagonisten in filmischen Klarträumen diskutiert wird. Die gezeigte Entwicklung mündet in den amerikanischen Filmbeispielen der Gegenwart und eröffnet einen neuen Blick auf das Thema Traum im

Film. Die luzid träumenden Protagonisten werden zu aktiven Mitgestaltern ihrer Traumwelt und verändern dadurch die Funktionen der Traumsequenzen im Gesamtfilm.

9.2. Lebenslauf

Katharina Stocker

Geb. 1983 in Wien, Österreich

Sprachen: Deutsch, Englisch, Französisch

Schullaufbahn:

1989 – 1993 Volksschule Kaltenleutgeben

1993 – 2002 Bundesrealgymnasium Perchtoldsdorf

2002 – 2004 Studium an der Pädagogischen Akademie des Bundes Wien, Abschluss als
Dipl. Sonderpädagogin

2004 – 2005 Aufbaulehrgang Freizeitpädagogik

2006 – 2014 Studium an der Universität Wien

2014 – Fertigstellung der Diplomarbeit, Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Berufserfahrung

2009 – 2012 Inspizientin bei der ORF-Sendung *Licht ins Dunkel*

2013 – *Billa4Kids*-Dreh mit Robert Steiner

2014 – Regieassistenz bei Dreharbeiten für Werbung als Volunteer, Moradi Consult

Seit 2006 – Guide bei *ORF-Backstage*, ORF-Zentrum Wien