



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 60, Nr. 1, 2022
doi: 10.21243/mi-01-22-07
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Film und Traum.
Fake Dreams
und Fake Films
Inception (UK/US 2010)

Ulrich Kumher

für Elisabeth Thiede-Kumher und Marius Kumher:

Ich vermisse euch jeden Tag meines Lebens!

Ich muss nach Hause, verstehen Sie?

Alles andere ist im Moment unwichtig.

(Dominick Cobb in *Inception* [TC: 00:48:21–00:48:24])

Eine Hommage an Christopher Nolan und Hans Zimmer

Wir hoffen, dass sich die Leser ermuntert fühlen,
ihre eigene Film- und Kinoerfahrung mit ihrer Theoriekenntnis in
Beziehung zu setzen.

Und zwar weniger im Sinne einer ‚Anwendung‘
als einer gegenseitigen Durchdringung:
als ein Nachdenken darüber,
wie Filme die Arbeit der Theorie weiterführen und umgekehrt.

Denn viele zeitgenössische Filme muten an,
als würden sie avancierte Theoriepositionen kennen
und auch auf dem Feld der theoretischen Betrachtung
ernst genommen werden wollen.

Wenn sich der eine oder andere Leser
dazu verleiten lässt, Film und Theorie zusammenzubringen,
so haben wir unser Ziel erreicht.

(Thomas Elsaesser/Malte Hagener 2011: 20–21).

Der Beitrag ist eine Beschäftigung mit dem Film Inception und zeigt Bildungsmöglichkeiten auf, die in Zusammenhang mit dem Film in Frage kommen. Nach einer Einleitung (1.) folgen eine Zusammenfassung des Films (2.1) und Anmerkungen zum narrativen Konzept des Films (2.2). Danach geht es um das zentrale Thema des Films: um den Traum bzw. das Träumen (3.). Anschließend werden Ähnlichkeiten zwischen Traum und Film in den Blick genommen und der Traum wird als eine mögliche Metapher für Filme vorgestellt (4.). Schließlich folgen Überlegungen, die zeigen, inwiefern sich der Film für Bildungsmöglichkeiten einsetzen lässt (5.).

The article deals with the film Inception and shows educational opportunities that can be considered in connection with the film. An introduction (1.) is followed by a summary of the film (2.1) and comments on the narrative concept of the film (2.2). Then it comes to the central theme of the film: the dream or dreaming (3.). Then similarities between dream and film are examined and the dream is presented as a possible metaphor for films (4.). Finally, there are considerations that show in what way the film can be used for educational opportunities (5.).

1. Einleitung

Der Film *Inception* (UK/US 2010; Regie: Christopher Nolan) handelt von dem Traumspezialisten Dominick „Dom“ Cobb, der den Auftrag annimmt, Robert Michael Fischer einen Gedanken im Schlaf einzupflanzen, damit dieser sein Firmenerbe aufteilt (vgl. 2.). Hierzu arbeitet Cobb mit einem Team zusammen.

Inception lässt sich als Genre-Mix begreifen, insofern der Film Anteile aus verschiedenen Filmgattungen hat: Action, Drama, Science-Fiction etc. Der Film kann zudem einer Subgattung von Gangsterfilmen zugeordnet werden, in der es zentral um die Vorbereitung und Durchführung eines Verbrechens geht: *Ocean's Eleven* (US 2001), *Ocean's Twelve* (US 2004) etc., denn bei *Inception* spielen Gedankendiebstahl aus dem (Unter-)Bewusstsein und die Einpflanzung von Ideen während des Schlafs bzw. Träumens eine zentrale Rolle. *Inception* hat zugleich Ähnlichkeit mit Hackerinnen- und Hackerfilmen, insofern der Film die Möglichkeit schildert, sich

ins Unterbewusstsein von träumenden Personen zu hacken, um Daten zu stehlen oder um Ideen einzupflanzen bzw. etwas zu manipulieren. System Hacking und Datendiebstahl sind Themen im sog. Cyberpunk (*Neuromancer* von William Gibson, *Shadowrun* von Bob Charrette, Paul Hume und Tom Dowd etc.). Weiterhin lässt sich der Film als Bewusstseinsfilm (Jahraus 2016: 83.90) verstehen und als Spionage- bzw. Agentinnen und Agentenfilm.

Inception beschäftigt sich zentral mit dem Thema Traum, seiner Bedeutung für Menschen und mit der Möglichkeit seiner Manipulation (vgl. 3). Damit steht er im Allgemeinen in einer Reihe von Filmen, in denen Träume mehr oder weniger bedeutsam sind (Kreuzer 2014: 178–211), und speziell in einer Reihe von Filmen, in denen Fragen nach der Realität und/oder nach der Realität des Traums, des jeweiligen Daseins, Bewusstseinszustandes etc. wichtig sind: *A Nightmare on Elm Street-Reihe* (US 1984 etc.), *Virtual Nightmare – Open Your Eyes* (ES/FR/IT 1997), *Die Truman Show* (US 1998), *Matrix* (US 1999), *Vanilla Sky* (US/ES 2001) etc. In dieser Hinsicht ähnelt *Inception* Filmen, die sich mit virtueller Realität befassen und in denen vermeintliche Realität als virtuell entlarvt wird (*Matrix* [US 1999]) und/oder die das, was als Realität erscheint und dafür gehalten wird, in Zweifel ziehen bzw. darüber verunsichern (*eXistenZ* [UK/FR/CA 1999], *The Thirteenth Floor* [US/DE 1999]), denn evtl. handelt es sich dabei bzw. bei vermeintlicher Realität (auch) um Cyberspace bzw. um virtuelle Realität, um eine Art Traumzustand, um ein Computerspiel etc. Auf dieser Linie beschäftigt sich *Inception* mit der Möglichkeit von Trugbildern und

Manipulation, mit der Möglichkeit, dass etwas als real vorgegaukelt bzw. simuliert werden kann, um Realität, tatsächliche Vergangenheit etc. zu verschleiern und zu verdrehen.

Die Möglichkeit, einer Person bzw. einer Replikantin oder einem Replikanten künstliche bzw. fremde Erinnerungen zu implantieren – *Blade Runner* (US 1982), *Blade Runner 2049* (US/UK/CA/HU/ES/MX 2017), *Total Recall* (US/MX 1990; US/CA 2012) –, findet in *Inception* ihr Pendant darin, Träume absichtsvoll kreieren zu können, um einer Person durch den Traum bzw. durch Träume einen fremden Gedanken einzupflanzen. Das Eindringen in das Unterbewusstsein eines träumenden Menschen lässt sich als eine Art *Ghost Dive*, als Eintauchen in die Seele verstehen, wie er in *The Ghost in the Shell* (Shirow 2019) möglich ist. *Inception* reflektiert den Traum in verschiedenen Hinsichten (vgl. 3).

Weiterhin kommt *Inception* als eine Art Labyrinth- bzw. Irrgarten-Film (beispielsweise: *Die Reise ins Labyrinth* [UK/US 1986], *Pans Labyrinth* [MX/ES 2006], *Maze Runner – Die Auserwählten im Labyrinth* [US/UK 2014]) in Frage, denn der Begriff Labyrinth (maze) findet in der deutschsprachigen Version des Films mehrmals Verwendung und es sind labyrinthartige Abbildungen zu sehen. Während für einen Irrgarten (maze) in der Regel Irrwege charakteristisch sind und die Möglichkeit, sich zu verlaufen, eine Rolle spielt, kommt es bei einem Labyrinth darauf an, auf einem Weg zu einer Mitte zu gelangen. Sowohl bei einem Labyrinth als auch bei einem Irrgarten können das Beschreiten des Weges und die Mitte bzw. der Ausgang verschiedene Bedeutungen haben. Für den Film *In-*

ception sind Labyrinth und Irrgarten als Denkfiguren unter anderem deshalb aufschlussreich, weil ein Traum gewissermaßen zur Mitte einer Person führen kann, wobei die Mitte hier für etwas steht, das einer Person wichtig ist, und weil es möglich ist, sich in einem Traum zu verlieren und nicht mehr aus ihm hinauszukommen. Irrgarten und Labyrinth können Bedeutungsvolles (ver-)bergen. Irrgärten bzw. Labyrinth können verschiedentlich funktionalisiert sein, beispielsweise als Versteck, als Falle, Knotenpunkt zu anderen Settings (Stierstorfer 2017: 338–346).

Inception kommt dafür in Frage, den Themenkomplex Traum und Film zu besprechen (vgl. 4): Der Film kann dabei als eine Art Traum in den Blick kommen (vgl. 4.1) und ein Traum als eine Art Film (vgl. 4.2). Auf dieser Basis wird es verständlicher, warum der Traum als Metapher für Film genutzt wird (vgl. 4.3).

Inception eignet sich in Bildungszusammenhängen nicht nur dafür, um über das Thema Traum ins Gespräch zu kommen, um es inhaltlich zu ergründen. Seine künstlerischen Qualitäten empfehlen den Film gerade dafür, den Themenkomplex Traum und Film exemplarisch zu behandeln: Traum und Film lassen sich verschiedentlich miteinander in Bezug setzen, um dadurch sowohl Traum als auch Film bzw. Filmkunst zu erhellen (vgl. 5). Eine solche Bildungsperspektive lässt Filmkunst und ihre ästhetischen bzw. audiovisuellen Mittel nicht unterbelichtet, sondern sensibilisiert für diese und ihre Möglichkeiten. Bisherige Befunde über Traum und Film (Kreuzer 2014 etc.) lassen sich auf dieser Linie exemplarisch für weitere Bildungszusammenhänge fruchtbar machen, die mit

Medien, Psychologie, Religion, Philosophie, Kunst etc. zu tun haben.

2. Zum Filminhalt und zum narrativen Konzept des Films

2.1 Filminhalt

Der Traumspezialist Dominick „Dom“ Cobb (gespielt von Leonardo DiCaprio) kann durch das sog. Dream Sharing in das Unterbewusstsein anderer Menschen eindringen. Durch das Dream Sharing ist es möglich, aus dem Unterbewusstsein träumender Menschen Informationen zu extrahieren, was als Extraction (dt.: Extraktion) bezeichnet wird. Dies ist illegal, insofern die betroffenen Menschen nicht wissen, dass ihnen im Schlaf Informationen entnommen werden. Außerdem kann es durch das Dream Sharing gelingen, träumenden Menschen einen fremden Gedanken einzupflanzen, was als Inception bezeichnet wird. Eine Inception soll dazu führen, bei der betroffenen Person eine bestimmte Entscheidung, Handlung etc. herbeizuführen, die sie selbst wahrscheinlich nicht getroffen, vorgenommen etc. hätte. Eine Inception ist ebenfalls illegal, weil sie – wie die Extraction – nicht im Einvernehmen mit der betroffenen Person vorgenommen wird und weil sie zu manipulieren sucht.

Mit seiner Frau Mal (gespielt von Marion Cotillard) hat sich Dominick Cobb beim Dream Sharing ein Traumland errichtet, in dem sie zusammen sehr viel Traumzeit verbringen. Weil Mal dieses Traumland schließlich für die Wirklichkeit hält, entschließt sich

Cobb dafür, bei seiner Frau eine Inception vorzunehmen. Der eingepflanzte Gedanke soll bei ihr dazu führen, die gemeinsam geschaffene Welt wieder als Traum zu begreifen. Wohl auf Cobbs Initiative bringen sich er selbst und seine Frau in ihrem gemeinsamen Traum um, denn der Tod im Traum hat normalerweise zur Folge, wieder in der Realität zu erwachen. Zurück im Wachzustand angekommen stellt sich heraus, dass Mal nun suizidgefährdet ist, denn der eingepflanzte Gedanke führt nun auch dazu, dass sie den Wachzustand bzw. die Wirklichkeit für einen Traum hält. Folglich denkt Mal an Suizid, um zu erwachen. An einem Hochzeitstag des Ehepaars will Mal, dass ihr Mann und sie sich gemeinsam das Leben nehmen, damit sie gemeinsam aufwachen. Dominick Cobb willigt jedoch nicht ein und versucht, den Suizid seiner Frau zu verhindern, was misslingt. Mal hatte die Indizienlage so vorbereitet, dass ihr Mann als Täter erscheinen muss, und zwar um ihrem Mann keinen Ausweg von einer gemeinsamen Selbsttötung zu lassen bzw. um den Druck auf ihn zu erhöhen, sich gemeinsam mit ihr zu töten. Nach Mals Tat flüchtet Cobb. Da nach dem Suizid tatsächlich angenommen wird, dass Cobb für den Tod seiner Frau verantwortlich sei, kann er nicht mehr in die USA einreisen, was für ihn schmerzlich ist, da er nun mit seinen Kindern, Phillipa (gespielt von Claire Geare und Taylor Geare) und James (gespielt von Magnus Nolan und Johnathan Geare), nicht mehr zusammen sein kann.

Nachdem sich Mal umgebracht hat, begegnet er ihr in seinen Träumen bzw. einer von ihm selbst generierten Projektion seiner

Frau: Es scheint so zu sein, dass Cobb aufgrund des tragischen Erlebnisses ein Trauma davongetragen hat, mit dem er sich im Traumzustand immer wieder auseinandersetzt. Vermutlich kann er sich seelisch von seiner Frau nicht verabschieden, sucht sie in seiner Erinnerung zu bewahren, empfindet Schuldgefühle und trachtet gleichzeitig nach einer Verarbeitung der Vergangenheit.

Cobb und seine Teammitglieder, Nash (gespielt von Lukas Haas) und Arthur (gespielt von Joseph Gordon-Levitt), haben von einer Firma namens Cobol Engineering den Auftrag, dem Geschäftsmann Saito (gespielt von Ken Watanabe) im Traum dessen Expansionspläne zu entwenden. Das Dream Sharing findet ohne Saitos Einverständnis in einem Zug statt, der in Japan in Richtung Kyōto fährt. Die Extraction scheitert unter anderem, weil Saitos Unterbewusstsein gegen fremde Eingriffe trainiert worden ist und weil Cobbs Mal-Projektion, die er nicht kontrollieren kann, den Diebstahl sabotiert. Weil Nash Cobb und Arthur an Saito verrät, gelingt es Saito, Cobb und Arthur im Wachzustand zu stellen. Anstatt Cobb und Arthur zu bestrafen, bietet Saito Cobb einen neuen Auftrag an, weil er vom Können der Traumexpertinnen und -experten beeindruckt ist. Die erfolgreiche Erledigung dieses Auftrags würde es Cobb ermöglichen, wieder in die USA einzureisen und bei seinen Kindern zu bleiben. Bei dem neuen Auftrag würde es sich um eine Inception handeln: Ein zukünftiger Firmenerbe, Robert Michael Fischer (gespielt von Cillian Murphy), soll dazu gebracht werden, nach dem Tod seines Vaters, Maurice Fischer (gespielt von Pete Postlethwaite), das Firmenimperium zu zerschla-

gen, das sein Erbe ist. Saito will eine Dominanz dieses Firmenimperiums, des Fischer-Morrow-Energiemultis – Fischers Erbe –, und damit die eigene Konkurrenzunfähigkeit verhindern, die wohl auch in globaler Hinsicht nicht wünschenswert wären.

Cobb nimmt den Auftrag an und stellt ein Team zusammen, mit dem er die Inception vornehmen möchte. Da der Traumarchitekt Nash nicht mehr zum Team gehört, fliegt Cobb zusammen mit Arthur nach Paris (Frankreich), um seinen Vater Miles (gespielt von Michael Caine), ebenfalls ein Traumexperte, darum zu bitten, ihm eine Person für die Konstruktion von Träumen zu empfehlen. Eine Traumarchitektin oder ein Traumarchitekt wird insbesondere dazu benötigt, um die Welt des Traums, die vom Unterbewusstsein der Zielperson angefüllt wird, zu konzipieren und dabei die Grenzen der Traumwelt zu verschleiern. Cobbs Vater macht ihn auf Ariadne (gespielt von Elliot bzw. Ellen Page) aufmerksam, die sich als geeignete Kandidatin für diese Aufgabe erweist und letztlich bei dem Vorhaben tätig werden möchte. Während Arthur Cobbs Bemühungen in Paris fortsetzt, Ariadne bzgl. des kommenden Vorhabens zu schulen, fliegt Cobb nach Mombasa (Kenia), um das Team zu vervollständigen. Er sucht Eames (gespielt von Tom Hardy) auf, der ihn wiederum auf Yusuf (gespielt von Dileep Rao) aufmerksam macht. Während Eames insbesondere als Fälscher fungieren soll, wäre Yusuf als Chemiker insbesondere für eine fachgerechte Sedierung der Träumenden zuständig. Nachdem Cobb aufgrund der misslungenen Extraction bei Saito vor Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Firma Cobol Engineering

auf der Flucht gewesen und auf dieser von Saito, der darum bemüht ist, sein Vorhaben zu schützen, gerettet worden ist, suchen Cobb, Saito und Eames in Mombasa Yusuf auf. Bei dieser Begegnung besteht Saito darauf, selbst Mitglied des Teams zu sein, um die Möglichkeit zu haben, sich vom Erfolg der Unternehmung zu überzeugen. Yusuf willigt offenbar in das Engagement ein. Noch in Mombasa bereiten Cobb, Saito und Eames das Vorhaben weiter vor.

In Paris entwickelt das Team ein Traumkonzept, das drei Ebenen hat und mit Hilfe dessen Robert Fischer zu der Überzeugung gelangen soll, sein Erbe aufzuteilen. Drei Traumebenen werden von Cobb als notwendig erachtet, um den Gedanken, der zur Aufspaltung des Firmenimperiums führen soll, möglichst tief und deshalb auch erfolgversprechend in Fischers Unterbewusstsein zu verankern. Um die Stabilität der Traumebenen zu gewährleisten, hat Yusuf eine spezielle und starke Sedierung entwickelt.

Nachdem Maurice Fischer in Sydney (Kanada) gestorben ist, soll seine Leiche von Sydney mit einem Flugzeug nach Los Angeles (USA) überführt und von seinem Sohn begleitet werden. Dies wird vom Inception-Team genutzt. Es gelingt, Robert Fischer – unbemerkt von diesem selbst – im Flugzeug in den Schlafzustand zu versetzen und ein Dream Sharing mit ihm zu beginnen, innerhalb dessen bei ihm ein gedanklicher Prozess angestoßen wird, der zum gewünschten Ergebnis führen soll. Wie geplant, werden drei unterschiedliche Traumebenen bespielt, wobei einzelne Personen

gleichzeitig auf den unterschiedlichen Traumebenen existieren (Schmidt 2012: 87).

Auf dem ersten Traumlevel wird Robert Fischer von Teammitgliedern entführt. Es kommt jedoch zu schweren Komplikationen, auch deshalb, weil Fischer bzw. sein Unterbewusstsein darauf trainiert worden ist, sich gegen fremde Eingriffe zur Wehr zu setzen. Im Zuge der Ereignisse wird Saito schwer verwundet. Aufgrund der starken Sedierung würde Saito durch seinen Tod nicht in den Wachzustand zurückkehren -- wie dies normalerweise der Fall wäre --, sondern in den sog. Limbus fallen, ein weiteres Traumlevel, aus dem er wohl ohne fremde Hilfe nicht mehr erwachen würde. Trotz der Gefahr, in den Limbus zu fallen, die auch für die übrigen Teammitglieder besteht, wird beschlossen, mit dem Plan fortzufahren. Fischer wird von Teammitgliedern verhört, um Fischers Beziehung zu seinem Vater zu fokussieren und an wertvolle Informationen zu gelangen, die bei der Inception hilfreich sein können. Dabei tritt Eames als Fischers Patenonkel, Peter Browning (gespielt von Tom Berenger), in Erscheinung. Peter Browning ist der wichtigste Vertraute von Fischers Vater gewesen. Es wird so getan, als ob Fischers Patenonkel entführt und gefoltert worden sei, um Fischer einen vertrauensvollen Gesprächspartner zu geben, der ihn zu aufschlussreichen Äußerungen bringt und der zudem die Inception anbahnt. Das Team muss vor der Security von Fischers Unterbewusstsein flüchten. Während einer Verfolgungsjagd, in dem sich das Team in einem von Yusuf

gesteuerten Van befindet, steigt das Inception-Team – bis auf Yusuf – mit Fischer in das nächste Traumlevel ein.

Handlungsort der zweiten Traumebene ist ein Hotel. Hier tritt Cobb als Chef der Unterbewusstseins-Security von Fischer auf, als Mr. Charles. Cobb versucht, Fischer gegen sein eigenes Unterbewusstsein und damit gegen seine eigenen Projektionen aufzubringen. Fischer wird davon überzeugt, dass er sich in einem Traum befindet. Cobb bemüht sich darum, Fischers Vertrauen zu erlangen. Außerdem zielt der Plan des Inception-Teams darauf, Fischers Vertrauen in seinen Patenonkel Browning zu erschüttern und in diesem Kontext eine Heilung der belasteten Beziehung Fischers zu seinem Vater anzubahnen. Im Speziellen soll Fischer die Motive für Brownings Verhalten hinterfragen. Dies gelingt mit Hilfe eines Browning-Trugbildes, das sich ein Testament von Fischers Vater aneignen will und dabei speziell von Fischer ertappt wird. Das Trugbild begründet sein Verhalten insbesondere mit Robert Fischers möglichem zukünftigen Handeln bzgl. des Firmenerbes. In diesem Zusammenhang wird das Browning-Trugbild als Initiator der Entführung von Fischer auf der ersten Traumebene entlarvt bzw. inszeniert. Unter dem Vorwand, dass Browning Fischer Wichtiges verheimlichen würde, kann Cobb Fischer anschließend sogar dazu bringen, in ein Dream-Sharing einzuwilligen, das angeblich dazu dienen soll, in Brownings Unterbewusstsein einzudringen. Fischer weiß nicht, dass es sich tatsächlich um das Eindringen in sein eigenes Unterbewusstsein handelt bzw.

um ein Vordringen in dessen Tiefe. Und so gelangt das Inception-Team eine Traumebene tiefer: auf die dritte Traumebene.

Auf dem dritten Traumlevel sind eine Gegend in den Bergen und eine stark bewachte Bergstation Schauplatz. Ariadne hatte dieses Level als eine Art Krankenhaus konzipiert, da Fischer hier auf eine Projektion seines Vaters im Sterbebett treffen soll. Fischer gelingt es mit Unterstützung, in die Bergstation zu gelangen. Cobbs Projektion seiner eigenen Frau Mal tötet ihn hier jedoch, so dass Fischer in den Limbus fällt. Die Mal-Projektion wird ebenfalls getötet. Um den drohenden Fehlschlag des gesamten Vorhabens zu verhindern, begeben sich Ariadne und Cobb in den Limbus, um Fischer, der sich dort in der Gewalt der Mal-Projektion befindet, zu befreien. Saito stirbt ebenfalls im Traumzustand, fällt also auch in den Limbus.

Sogenannte Kicks, die mit Hilfe eines musikalischen Countdowns synchronisiert werden, sollen dazu führen, dass die Teammitglieder gleichzeitig aus den Träumen auf den unterschiedlichen Traumebenen erwachen. Ein Kick meint in diesem Zusammenhang das herbeigeführte Gefühl des Fallens.

Im Limbus findet Ariadne Fischer, der sich in der Gewalt der Mal-Projektion befunden hatte, und Cobb sagt sich von seiner Mal-Projektion los. Als diese daraufhin Cobb mit einem Messer attackiert, verwundet Ariadne die Mal-Projektion tödlich. Auf der dritten Traumebene wird Fischer von Eames wiederbelebt und wacht dort auf, als Ariadne im Limbus dem von ihr befreiten Fischer einen Kick versetzt.

Auf der dritten Traumebenen kann nun Fischer in der Bergstation seinem Vater bzw. einer Projektion von diesem begegnen. Hier wird Fischer schließlich der Gedanke mitgegeben, der dazu führen soll, dass er sich zukünftig anders als sein Vater verhält. In diesem Kontext wird Fischer durch die Projektion seines Vaters und mittels einer Kindheitserinnerung emotional überwältigt.

Im Limbus springt Ariadne in einen Abgrund, um sich selbst einen Kick zu verschaffen. Cobb kann sich im Limbus endgültig von seiner Mal-Projektion verabschieden und bleibt im Limbus zurück, um Saito dort zu finden und ihn in den Wachzustand zurückzubringen. Dies gelingt ihm.

Letztlich scheint das Vorhaben des Teams gelungen zu sein. Robert Fischer kommt zu einer Überzeugung, die vom Inception-Team beabsichtigt gewesen ist. Nach der erfolgreich durchgeführten Inception kann Cobb dank Saito ungehindert zu seinen Kindern zurückkehren. Zuhause wird er von seinem Vater empfangen und schließlich freudig von seinen Kindern begrüßt.

2.2 Narratives Konzept

Inception erzählt insbesondere die Geschichte von Robert Fischer und von Dominick Cobb. Diese beiden Geschichten werden parallel geführt, sind aber auch miteinander verquickt. Gewissermaßen spiegelt Robert Fischer Dominick Cobb bzw. Dominick Cobb Robert Fischer. Beide setzen sich mit einer für sie immens wichtigen Beziehung auseinander: Während Fischer an der Beziehung zu seinem Vater leidet, der im Verlauf des Films stirbt, leidet Cobb

an der Vergangenheit, insofern er seine verstorbene Frau nicht loslassen kann, für deren Suizid er sich die Schuld gibt. Sowohl Fischers als auch Cobbs Erinnerungen sind in diesem Zusammenhang bedeutsam: Für Fischer ist ein Foto bedeutsam, das ihn als Kind zusammen mit seinem Vater zeigt. Auf diesem Bild hält Robert ein kleines Windrad. Fischer sehnt sich offenbar nach einer liebevollen Vater-Sohn-Beziehung bzw. hat sich danach gesehnt; er leidet daran, dass ihn sein Vater lieblos behandelt hat. Für Cobb ist ein Kreisel bedeutsam, der seiner Frau gehört hat und der für ihn in dieser Hinsicht erinnerungsbehaftet ist. Das Windrad findet sich im Verlauf des Films in einem Tresor wieder; an anderer Stelle platziert Cobb den Kreisel in einem Tresor. Windrad und Kreisel lassen sich als Entsprechungen begreifen.

Die beiden Figuren spiegeln sich auch, insofern Cobb offenbar ein gutes Verhältnis zu seinem Vater hat, während das Verhältnis von Fischer zu seinem Vater belastet ist. Eine Spiegelung lässt sich weiterhin darin sehen, dass Cobb bei der Inception gewissermaßen die Regie führt und Fischer die Zielperson ist, der ein Gedanke eingepflanzt werden soll. Die Inception ist illegal: Fischer ist der Betrogene, insofern er manipuliert wird, und Cobb der Betrüger, wobei er die illegale Handlung wagt, um zurück zu seinen Kindern zu kommen. Für beide Figuren kommt das Filmende als erneuter Beginn (Inception!) in Frage: Fischer emanzipiert sich und Cobb bekommt die Möglichkeit, wieder für seine Kinder da zu sein. Die Inception bedeutet für beide Figuren eine Art Heilung, insofern Fi-

scher mit seinem verstorbenen Vater versöhnt wird und Cobb die Projektion seiner verstorbenen Frau loslassen kann.

Schlüsselfigur ist Ariadne. Sie klärt Cobb über sein Verhalten bzw. über seine emotionale Befangenheit, die mit dem tragischen Tod seiner Frau zu tun hat, auf und ermöglicht durch ihre Ideen und durch ihr Handeln auf der dritten Traumebene und im Limbus die erfolgreiche Rückkehr aus der Traumwelt, da sie Robert Fischer aus dem Limbus rettet, was zu seiner erfolgreichen Wiederbelebung auf der dritten Traumebene führt und dazu, dass Fischer auf der dritten Traumebene der Projektion seines Vaters begegnen kann. Die Traumwelt ist als Labyrinth konzipiert, weshalb Ariadne ihrem Namen – gemäß der griechischen Mythologie (Köhn 2004) – gerecht wird. Vor dem Hintergrund der griechischen Mythologie mag Cobb als eine Art Odysseus bzw. als eine Art Theseus in Erscheinung treten, der aus einem Labyrinth bzw. aus einem Irrgarten und zugleich aus dem Exil endlich wieder nach Hause zurück will. Cobbs Projektion seiner Frau erscheint auf dieser Linie als eine Art Circe (Stierstorfer 2017: 202–203), die ihn bei sich halten will, und/oder als eine Art Kalypso (Tripp 1981: 281; Dommermuth-Gudrich 2002: 68). Und nicht zuletzt erinnern Mal und Dominick Cobb an Eurydike und Orpheus (Stierstorfer 2017: 169–170).

Darüber hinaus tritt die Mal-Projektion als *Femme fatale* und als eine Doppelgängerin in Erscheinung. In diesem Zusammenhang ist es erhellend, dass die Mal-Projektion, als Cobb und sein Team versuchen, Saito im Traum Informationen zu entwenden, ein Por-

trät betrachtet, das von dem Künstler Francis Bacon (1909–1992) stammt und als Spiegelbild der Mal-Projektion in Frage kommt:



*Abbildung 1: Study for Head of George Dyer
von Francis Bacon und die Mal-Projektion
Inception (2010), Screenshot, Timecode: 00:05:39
© Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy*

Der Titel des Bildes lautet: *Study for Head of George Dyer* (1967; Oil on canvas). Das Bild zeigt ein Gesicht, das aufgrund einer Verfremdung dazu geeignet ist, darauf hinzuweisen, dass die vor dem Bild stehende Mal-Projektion im Vergleich zur echten, früheren Mal eine Art Verfremdung, eine Art Rest(selbst)bild (Kumher 2021) ist. Zu einer solchen Einschätzung passt, dass Arthur an späterer Stelle gegenüber Ariadne die echte Mal als wundervoll bezeichnet und dass Cobb gegen Ende des Films der Mal-Projektion sagt, dass sie nur ein Schatten seiner echten Frau sei.

Wieland Schmied (1992) hat über den Künstler Francis Bacon und seine Bilder geschrieben:

Francis Bacons Menschen sind Kinder der Gewalt, sie leiden an ihr, und sie sind ihr verfallen, als Täter und als Opfer – und als beides zugleich –, als gierige Bestien und als geschundene Kreatur. Ihnen ist ein Unfall widerfahren: Sie sind geboren worden, sie leben. Doch kommen sie auch zu Bewußtsein? [...] Es war seine [Bacons] Überzeugung, daß nur der Zerrspiegel – und niemals die ungebrochene Illustration – die Wahrheit ans Licht bringt und daß sich nur durch ihn ein Bild zeigen läßt, das uns direkt an die Nerven geht. Dabei glaubte er, daß seine Bilder dem Menschen viel eher schmeichelten, als daß sie ihn entstellten.

Auch biografische Informationen bzgl. des Bildes sind erhellend für den Film (Bellmore 2011). Zugleich erinnert der Name des Künstlers an den Philosophen Francis Bacon (1561–1626) und sein Werk, das ebenfalls hinsichtlich des Films erhellend ist. In dieser Perspektive sei wenigstens auf Folgendes hingewiesen:

Die von Bacon zu diesem Zweck ausgearbeitete ‚Idolenlehre‘ ist das erste Beispiel einer konsequenten Ideologiekritik. Der menschliche Verstand gleiche einem Zerrspiegel, in dem die Welt in verfälschten Bildern erscheint. Von diesen müsse er gereinigt werden.

Die Kritik an den ‚Erbfehlern des Verstandes‘ wird flankiert von einer an den Sinnen, die den Menschen entweder im Stich lassen oder täuschen. Eine wechselseitige Korrektur von Sinnen und Verstand erlaube einzig eine neue Forschungsmethode, die den Verstand daran hindert, vorschnell zu verallgemeinern, indem sie ihn

an die konkrete Befragung der Natur bindet, und die zugleich die Sinne schult. (Zittel 2016: 59)

Sein Hauptwerk – *Instauratio magna* – sollte in seinem vierten Teil „Modelle und Typen“ entwerfen, mit denen exemplarisch der Verstand sich im Erfinden schulen könne. Hier liegt nur ein Fragment vor, ‚Filum labyrinthi‘ (Der Labyrinthfaden), sowie ein Text, der als Vorwort zu diesem Teil vorgesehen war, das ‚Abecedarium nouum naturae‘ (ABC der Neuen Natur)“ (Zittel 2016: 61). Bacon sieht die Möglichkeit, dass in bestimmten Systemen wie im Theater eine falsche Welt vorgegaukelt werden kann (Tesak 2003: 78). Nicht zuletzt kommen Industriespionage und das Betrugslabor, die sich in Bacons Werk finden (Krohn 1987: 160.162–163), dafür in Frage, *Inception* inspiriert zu haben.

Vor diesem Hintergrund ist das Bild des Künstlers Francis Bacon (1909–1992) in mehrfacher Hinsicht dazu geeignet, als hermeneutischer Schlüssel für das Filmverständnis zu dienen und in diesem Zusammenhang eine Fülle möglicher Bedeutungen und Perspektiven zu erschließen und anzubieten. Offenbar ist das Bild von Francis Bacon gerade aus diesem Grund ausgewählt worden und relativ am Anfang des Films platziert worden.

Ein weiteres Merkmal des narrativen Konzepts des Films ist, dass Ereignisse in den vorderen Abschnitten des Films ihre Schatten vorauswerfen bzw. das Weitere ankündigen. Es handelt sich hier auch um Foreshadowing. Die misslingende Extraction bei Saito fungiert inhaltlich und ästhetisch als Rahmung der Geschichte. Zugleich bereitet sie darauf vor und spiegelt zugleich das, was

noch vorkommen wird: eine Inception, ein auf Abwehr trainiertes Unterbewusstsein bei Robert Fischer, Kicks, die Mal-Projektion, einen Traum im Traum etc. Inhaltlich erfüllt dies auch eine erklärende Funktion, damit die nachfolgenden Ereignisse besser verständlich sind, was angesichts der inhaltlichen Dichte, die auch durch relativ viel Text bzw. eine Fülle von Informationen bedingt ist, und der Komplexität der Geschichte (verschiedene Ebenen, Vergangenheit und Gegenwart) hilfreich ist. Der Spiegelungscharakter bzgl. der misslingenden Extraction bei Saito und bzgl. der Inception bei Fischer hängt auch damit zusammen, dass das, was bei Saito fehlschlägt, bei Fischer trotz Komplikationen letztlich glückt. Zudem kann sich Cobb von seiner Mal-Projektion, die ihn immer wieder eingenommen hatte, im Zuge der Fischer-Inception lossagen.

Dass bestimmte Ereignisse zukünftige Ereignisse ankündigen bzw. vorwegnehmen, ist beim Film auch daran erkennbar, dass es Wiederholungen gibt, auch in puncto Wortwahl. In diesem Zusammenhang lässt sich zudem bemerken, dass sich etwas erfüllt, beispielsweise das Wiedersehen von Cobb mit seinen Kindern.

Die Komplexität der Geschichte hängt insbesondere damit zusammen, dass sie auf verschiedenen Ebenen spielt – Wachzustand bzw. Wirklichkeit, Traumlevel, inklusive Limbus –, dass die Zeit auf den Traumleveln unterschiedlich schnell vergeht, dass die Geschichte zwischen Vergangenheit (speziell der Vergangenheit von Mal und Cobb) und Gegenwart wechselt und dass es noch während der Inception bei Fischer, also im Traum, Rückblenden

gibt. Der Erzählstrang mit Mal ist dabei analytisch angelegt, insofern erst gegen Ende des Films die volle Tragik der Vergangenheit klar wird, die darin wurzelt, dass es gerade Cobb gewesen ist, der mit seiner Inception den Suizid seiner Frau in der Wirklichkeit verursacht hat.

Dramaturgisch ist es bemerkenswert, dass der Film auf einen Höhepunkt zuläuft, der tatsächlich aus mehreren Höhepunkten besteht. Inhaltlich lässt sich die finale Einpflanzung eines Gedankens bei Robert Fischer und seine emotionale Überwältigung auf dem dritten Traumlevel als Höhepunkt werten. Zudem schafft es Cobb, sich im Limbus von seiner Mal-Projektion loszusagen bzw. zu verabschieden. Die musikalisch synchronisierten Kicks sorgen für zusätzliche Höhepunkte und lassen sich als eine Art Last-Minute-Setting begreifen, wobei eine Last-Minute-Rescue von Fischer auf der dritten Traumebene und im Limbus vorkommt: Auf dem ersten Traumlevel schlägt das Team (inklusive Fischer) mit einem Van auf einen Fluss auf, auf dem zweiten Traumlevel jagt ein Fahrstuhl in den Abgrund, auf dem dritten Traumlevel explodieren an der Bergstation Sprengladungen und Ariadne rettet Robert Fischer mit Hilfe eines improvisierten Kicks aus dem Limbus. Es handelt sich also eigentlich um eine Kumulation von Höhepunkten. Abgesehen von den einzelnen Handlungen verdankt sich die Dramaturgie dabei wesentlich auch der Bildgewaltigkeit und der musikalischen Raffinesse. Die Rettung Saitos aus dem Limbus durch Cobb entspricht Szenen am Filmanfang. Dies lässt sich als Rahmung identifizieren und als eine Art Nachspiel des Höhe-

punkt-Feuerwerks begreifen. Der Film endet mit einem Happy End, insofern Cobb wieder nach Hause kommt und mit seinen Kindern zusammen ist. Allerdings wird in der Schwebelasse gelassen, ob der Ausgang des Films tatsächlich die narrative Wirklichkeit zeigt.

Inception als Einpflanzung eines Gedankens ist im Film nicht nur Thema, sondern Prinzip, insofern Cobb bei seiner Frau eine Inception vorgenommen hat und insofern es um die Planung [beispielsweise: TC: 00:48:37–00:50:26] und Durchführung der Inception bei Robert Fischer geht, denn es wird zudem das Potenzial eines einzigen Gedankens hervorgehoben: Ein einziger Gedanke kann eine Person verändern:

Cobb: „Mr. Saito, das, das ist nicht Ihre typische Industriespionage. Sie, Sie haben mich um eine Inception gebeten. Und ich hoffe doch sehr, dass Sie den Ernst dieser Anfrage verstehen. Also, die Saat, die wir in den Verstand dieses Mannes pflanzen, wird zu einem Gedanken heranreifen. Dieser Gedanke wird ihn bestimmen. Und möglicherweise wird der ... Es wäre möglich, dass der ihn völlig verändert.“ [TC: 00:43:42–00:44:01]

In diesem Zusammenhang kommt ein Gedanke im Film als eine Art Virus in den Blick und eine Inception als eine Art Infektion bzw. als Infektionsgeschehen.

Cobb: „Welches ist der widerstandsfähigste Parasit? Ein Bakterium? Ein Virus? Ein Darmwurm? [...] Ein Gedanke. Resistent. Hochansteckend. Wenn ein Gedanke einen Verstand erstmal infiziert hat, ist es fast unmöglich, ihn zu entfernen. Ein Gedanke, der voll

ausgeformt, vollkommen verstanden ist, der bleibt haften. Irgendwo da oben drin.“ – Saito: „Damit Sie ihn stehlen können?“ – Arthur: „Ja. Im Traumstadium sind Ihre bewussten Abwehrmechanismen geschwächt und damit sind Ihre Gedanken anfällig für Diebstähle. Das nennt man Extraktion.“ – Cobb: „Nun, Mr. Saito, wir können Ihr Unterbewusstsein darauf trainieren, sich selbst gegen den begabtesten Extraktor zu verteidigen.“ [TC: 00:02:28–00:03:04]

Der Titel des Films ist also dazu geeignet, sowohl auf zwei konkrete Fälle von Inception als auch auf die mögliche Bedeutung eines Gedankens und seiner Einpflanzung im Allgemeinen hinzuweisen, wobei hier angemerkt sei, dass sich Gedanken durch neue Technologie pandemisch schnell verbreiten können (Han 2014: 74). Der Filmtitel trifft den Kern des Films auf unterschiedlichen Ebenen (Mikroebene: Privatsphäre; Meso- bzw. Makroebene bzw. globale Konzernebene: Big Business) und taugt dazu, den gesamten Film und womöglich dessen (Gefahren-)Potenzial im Allgemeinen (vgl. 5.4) auf einen Begriff zu bringen. Zugleich trifft der Titel damit ein Kernthema des Films, das ihn leitmotivisch durchzieht: die mögliche Verwechslung von Traum bzw. Konstrukt und Wirklichkeit, denn bei einer Inception – wie sie bei Robert Fischer vorgenommen wird – spielt Fiktion eine entscheidende Rolle. Zudem hält Mal die Wirklichkeit für einen Traum etc.

Auch wenn Mal – nach der Inception durch ihren Mann – aus dem Traum bzw. dem vermeintlichen Traum aufwachen will, wird an anderen Stellen im Film deutlich, dass das Träumen und die damit verbundenen Tätigkeiten (Erinnerung, kreatives Schaffen etc.) rauschhaft sein und wie eine Droge wirken können: In dieser Hin-

sicht kann das Träumen – wie der Film, das Spiel etc. – eine Art Ersatz(wirklichkeit) sein; und dieser Ersatz bzw. dieses Surrogat kann süchtig machen. Auch hier zeigt sich eine Ähnlichkeit zu Büchern und Filmen, die virtuelle Realität thematisieren und problematisieren (Kumher/Wille 2012: 65). Dem Wirklichkeitsersatz (ob Traum oder virtuelle Realität etc.) kann aus verschiedenen Gründen gegenüber der Wirklichkeit der Vorzug gegeben werden.

3. Traum

Beim Traum handelt es sich um einen speziellen Bewusstseinszustand während des Schlafs. Dieser Bewusstseinszustand unterscheidet sich vom Wachbewusstsein. Stefanie Kreuzer (2014: 53) definiert Träume im Anschluss an Inge Strauch (2000: 223) als

Erfindungen von möglichen Erlebniswelten, die auf Gedächtnismaterial basieren, das a) variiert, b) erfinderisch neu zusammengestellt oder c) bizarr umgeschichtet wird. In Träumen werden somit Versatzstücke aus bekannten Informationen – neurophysiologisch unwillkürlich oder auch nach bestimmten Regelmäßigkeiten – neu organisiert. Dabei variieren Träume vertraute Elemente der Wacherfahrung auf oftmals ungewohnte Weise, so dass Bizarrierten entstehen.

In Bezug auf Traum und Träumen zeigt *Inception* bestimmte Möglichkeiten.

3.1 Klarträume und Traumvisualisierung

Inception visualisiert insbesondere Klarträume bzw. das luzide Träumen. Anders als bei anderen Träumen wissen Träumerinnen und Träumer beim luziden Träumen darum, dass sie träumen, was „es ermöglicht, das Traumgeschehen lenkend zu beeinflussen“ (Kreuzer 2014: 47). Im Film wissen die Träumerinnen und Träumer, die eine Extraction oder Inception vorhaben, dass sie träumen, und sie können das Traumgeschehen maßgeblich beeinflussen – auch weil sich in ihren Reihen eine Traumarchitektin bzw. ein Traumarchitekt befindet, eine Person, die den Traum bzw. die Traumebenen gestaltet hat. Das Unterbewusstsein der Person, der Gedanken gestohlen werden sollen oder die einen Gedanken eingepflanzt bekommen soll, kann sich jedoch zur Wehr setzen. Das Unterbewusstsein einer Person kann sogar dafür trainiert sein, sich gegen eine Extraction und Inception zu verteidigen, so dass diese scheitern.

Die Traumvisualisierungen in *Inception* unterscheiden sich häufig nicht von Wahrnehmungen im Wachzustand; zum Teil scheint gezielt damit gespielt zu werden, ob es sich bei einer Szene um einen Traum handelt oder ob die Figuren wach sind.

Mit der Möglichkeit, dass eine Wahrnehmung eigentlich eine Vorstellung ist bzw. dass (äußere) Realität eigentlich ein Traum ist bzw. dass ein Traum für (äußere) Realität gehalten wird, ist auch eine erkenntnistheoretische Erwägung angeschnitten, die René Descartes (2011: 57) folgendermaßen formuliert hat:

Schließlich zog ich in Betracht, daß genau dieselben Gedanken, die wir haben, wenn wir wach sind, uns auch kommen können, wenn wir schlafen, ohne daß irgendeiner davon wahr wäre. Deshalb entschloß ich mich, so zu tun, als ob alles, was jemals in meinen Geist eingetreten war, nicht wahrer wäre als die Illusionen meiner Träume.

In *Inception* fragt sich Cobb bisweilen selbst, ob er träumt oder wach ist, weshalb er Realitätschecks bzw. Realitätsprüfungen (Freud nach Zahn 2013: 312) unternimmt, also herauszufinden sucht, in welchem Bewusstseinsmodus er sich befindet. Hierzu verwendet er ein Totem. Im Film bezeichnet ein Totem einen Gegenstand, der eine spezielle Eigenschaft hat, die nur seine Besitzerin bzw. sein Besitzer kennt. Falls dieser Gegenstand diese Eigenschaft verliert bzw. nicht hat, ist dies ein Zeichen dafür, dass sich die Person mit dem Gegenstand in einem fremden Traum befindet, denn eine fremde Traumarchitektin oder ein fremder Traumarchitekt kann nichts von der speziellen Eigenschaft des Gegenstandes wissen.

Bei Freud bezeichnet eine Realitätsprüfung eine „Leistung der Orientierung zwischen innen und außen“ bzw. „eine motorische Innervation“, „durch welche festgestellt wird, ob die Wahrnehmung zum Verschwinden zu bringen ist oder sich resistent verhält“ (Freud 1994: 189). Realitätsprüfung (reality testing) lässt sich als Fähigkeit verstehen, zwischen Vorstellungen und Wahrnehmungen unterscheiden zu können (Mertens 1992: 187). Realitätschecks im Wachzustand kommen als Einübung in das luzide Träumen in Frage (Schredl 2021: 4).

Die bisweilen surrealen und bizarren Bilder des Films dienen offenbar dazu, eine Filmsequenz als Traum zu markieren, insofern das Bizarre ein Erkennungsmerkmal eines Traums sein kann (Kreuzer 2014: 51–53). Bizarre und surreale Filmbilder kommen als mögliche Visualisierung eines menschlichen Traums in Frage, der eigentlich direkt bzw. unmittelbar (bisher) nicht filmbar ist. Diese Bilder können eine Filmsequenz auch im Nachhinein als Traum im Film ausweisen, entlarven (vgl. Abb. 2).

Träume sind in *Inception* teilweise wie ein Cyberspace dargestellt: Sie erscheinen als virtuelle Räume, als Möglichkeitsräume, in denen physikalische Gesetzmäßigkeiten, wie sie auf der Erde im Wachzustand ihre Gültigkeit haben, außer Kraft sein können. So weicht im Film die Schwerkraft – wie im All – zum Teil einer Schwerelosigkeit: Traumbedingungen sind in diesem Fall Welt-raumbedingungen, wie sie Astronautinnen und Astronauten erfahren. Die Traum- und die Filmarchitektur können ihre eigenen Gesetzmäßigkeiten haben und von der erlebten Realität im Wachzustand abweichen. Dies betrifft auch die Zeit, die im Traumzustand ein anderes Tempo haben mag – abhängig vom jeweiligen Traumlevel, wie übrigens auch der Film im Allgemeinen mit dem Vergehen von Zeit spielen kann: Zeitraffer, Zeitlupe etc.

3.2 Traumebenen

Die Komplexität des Themas Traum wird unter anderem dadurch angezeigt, dass im Film verschiedene Traumebenen bzw. Traumlevel eine Rolle spielen, auf denen Zeit unterschiedlich schnell vergeht. Dies mag andeuten, dass Träume möglicherweise unter-

schiedliche Unterbewusstseinstiefen erreichen können bzw. mit unterschiedlichen Schichten bzw. Bereichen des Bewusstseins und Unterbewusstseins zu tun haben, wobei die Traumebenen nicht zusammenhangslos sind, im Gegenteil: miteinander zu tun haben. Evtl. weisen die unterschiedlichen Traumlevel auf die abyssalen Tiefen des menschlichen Unterbewusstseins hin und damit auf die Komplexität und die Tiefen menschlicher Geschichte – sowohl hinsichtlich einzelner Personen als auch hinsichtlich deren Verwobenheit mit anderen menschlichen Geschichten.

Der Film spricht weiterhin dafür, dass der Traum als möglicher Zugang zum Innersten des Menschen in Frage kommt: zu Ängsten und Hoffnungen, zu Geheimnissen, zum Herzen etc., wobei in diesem Punkt – eine ganz persönliche – Verschlüsselung der Träumenden und damit der Traumbilder von Bedeutung sein kann.

In *Inception* gibt es außer der Möglichkeit, mehrere Traumebenen anzulegen bzw. Träume ineinander zu verschachteln, noch den Limbus. Bei ihm scheint es sich um das unterste Traumlevel zu handeln. Offenbar ist der Limbus tief im menschlichen Unterbewusstsein verankert: Er befindet sich gewissermaßen im Keller des Unterbewusstseins. In katholischer Tradition hat der Limbus als Ort oder Zustand die Vorhölle bedeutet (Scheffczyk 1997: 936). In *Inception* meint Limbus speziell einen unentworfenen Traumraum, „rohes, unendliches Unterbewusstsein“: „Da ist sonst gar nichts. Mit Ausnahme dessen, was vielleicht jemand dort gelassen hat, der mitträumt und schon einmal dort gefangen war. Und in unserem Fall warst das nur du [gemeint ist Cobb]“ [TC: 01:07:41–

01:08:30]. Im Limbus ist Cobb mit seiner Frau zusammen gewesen, um sich dort mit ihr eine eigene Welt aufzubauen. Später begegnet Cobb dort seiner eigenen Projektion von Mal; außerdem begegnet er dort Saito, der im Traum gestorben ist und in den Limbus gefallen ist, weil er zu stark sediert gewesen ist, um wieder in den Wachzustand zurückkehren zu können. Nach dem Tod Mals sucht Cobb den Limbus auf, um seiner eigenen Projektion von Mal zu begegnen. Er kann seine Frau offenbar nicht loslassen; vermutlich versucht er zugleich, ihren Tod und die damit verbundenen Ereignisse zu verarbeiten. Der Limbus scheint für Cobb zu dieser Zeit – also nach dem Tod seiner Frau – tatsächlich eine Art Hölle zu sein, insofern er sich dort immer wieder mit Teilen seiner Vergangenheit auseinandersetzt, die für ihn noch immer sehr schmerzhaft sind; insbesondere setzt er sich mit dem Suizid seiner Frau auseinander, für den er sich die Schuld gibt. Zudem hatte Cobb seiner Frau gesagt, dass sie zusammen alt werden würden. Da dies aufgrund des Suizids von Mal nicht eingetreten ist (zumindest was das Leben im Wachzustand angeht), scheint sich Cobb selbst dafür zu bezichtigen, ein sehr bedeutsames Versprechen gebrochen zu haben. Der Limbus kommt für Cobb deshalb auch als Ort eines unabgegoltenen Versprechens in den Blick.

3.3 Verarbeitung und Trauma

Der Film spielt damit, dass es gemeinsame Träume von Menschen geben kann bzw. könnte und dass das Träumen mit Bewältigung und Verarbeitung von Erlebnissen zusammenhängen kann. Möglicherweise kann das Träumen nicht immer ein Beitrag

zur Verarbeitung von bestimmten Erlebnissen sein, weil Menschen zu sehr an ihre Grenzen geraten sind, diese evtl. überschritten haben oder dazu gebracht/gezwungen worden sind, diese zu überschreiten, was ein Trauma nach sich ziehen kann: Es hat über längere Zeit keine Möglichkeit bestanden, Erfahrungen zu verarbeiten, die während eines bestimmten Ereignisses nicht integrierbar gewesen sind (Hantke/Görges 2012: 53). In diesem Zusammenhang kommt in *Inception* insbesondere der Tod Mals als Ereignis in Frage, das für ihren Ehemann, Dominick Cobb, mit einer schmerzhaften Verlusterfahrung etc. verbunden ist und das sich letztlich als Trauma bei ihm manifestiert hat.

3.4 Extraction und Inception

Der Film zeigt die Möglichkeit, dass träumenden Menschen Informationen entrissen werden können, was eine Art Datendiebstahl ist, insofern es nicht im Einverständnis mit der jeweils betroffenen Person geschieht. Dieser Datendiebstahl wird im Film als Extraction bezeichnet. Zudem thematisiert der Film die Möglichkeit, träumenden Menschen einen (fremden) Gedanken bzw. eine (fremde) Idee einzupflanzen. Damit ist ebenfalls eine illegale Handlung angesprochen, insofern die betroffene Person bei einer Inception nicht merken soll, dass sie – während sie träumt – manipuliert wird. Eine Inception soll dann im Wachzustand bei einer Person, bei der diese vorgenommen worden ist, zu einer bestimmten Entscheidung etc. führen, die sie wahrscheinlich ohne Inception nicht getroffen hätte. Die Möglichkeit, mit Hilfe eines Traums zu täuschen und zu manipulieren bzw. eine Art Inception

vorzunehmen, findet sich bereits in der Literatur früherer Zeiten. An dieser Stelle sei beispielsweise auf Homers *Ilias* hingewiesen und auf die Erzählung *Der Magnetiseur* von Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (1814), in der es unter anderem heißt: „[...] ich versinke nach und nach in einen träumerischen Zustand, dessen letzter Gedanke, in dem mein Bewußtsein untergeht, mir fremde Ideen bringt [...]“.

Eine Inception wird im Film möglich, wenn eine Person beim Träumen gewissermaßen angezapft werden kann – und zwar so, dass sie mit ihrem Unterbewusstsein (und damit mit sich selbst) eine Traumwelt befüllt, die von einer anderen Person konstruiert worden ist und in der die betroffene Person analysiert und beeinflusst werden kann. Wichtig bei einer Inception ist, dass die betroffene Person nicht merkt, dass sie sich in dem Traum gewissermaßen nicht in den eigenen Wänden befindet. Vielmehr soll die Zielperson einen konstruierten Raum mit ihrem Unterbewusstsein beleben, in dem sie von anderen beobachtet, analysiert, studiert und beeinflusst werden kann. Damit eine Inception Aussicht auf Erfolg hat, also zu einer eigentlich fremdbestimmten Entscheidung führt, muss die Manipulation bzw. Fremdbestimmung seitens der betroffenen bzw. infiltrierten Person normalerweise unbemerkt bleiben und die Inception selbst muss bestimmte Kriterien erfüllen, so darf sie beispielsweise nicht zu allgemein, aber auch nicht zu konkret, markant sein: Die betroffene Person darf die Inception bzw. einen Gedanken nicht als fremd abstoßen, viel-

mehr als mögliche eigene, sinnvolle Idee erkennen und weiterentwickeln:

Eames: „Hör zu, wenn du eine Inception durchführen willst, brauchst du Fantasie.“ – Cobb: „Darf ich dich mal was fragen? Hast du schon eine gemacht?“ Eames: „Wir haben es versucht. Äh, wir haben den Gedanken richtig platziert, aber er hat nicht gefruchtet.“ – Cobb: „Habt ihr ihn nicht tief genug eingepflanzt?“ – Eames: „Nein, es geht nicht nur um Tiefe, weißt du. Man braucht die einfachste Version des Gedankens, damit er im Verstand des Subjektes ganz natürlich heranwächst. Ist ne sehr subtile Kunst. Also, was ist das für ein Gedanke, den du einpflanzen musst?“ – Cobb: „Wir müssen den Erben eines Megakonzerns dazu bringen, das Imperium seines Vaters aufzulösen.“ – Eames: „Ja, siehst du? Da hast du gleich verschiedene politische Motivationen und anti-monopolistische Gefühle und so weiter. Aber das ganze Zeug ist, äh ... Es hängt alles von den Vorurteilen deines Subjekts ab, verstehst du? Und du musst auf jeden Fall beim eigentlichen Ursprung beginnen.“ – Cobb: „Und der wäre?“ – Eames: „Die Beziehung zu seinem Vater.“ [TC: 00:34:23–00:35:07]

Im Film wird darauf hingewiesen, mit welcher Macht eine Inception bzw. eine Idee verbunden ist, denn sie kann eine Person und damit vieles verändern.

4. Traum und Film

Schon die gängige Bezeichnung Traumfabrik (Wulff 2011b) für Werkstätten des Films ist eine Einladung dazu, mögliche Ähnlichkeiten von Traum und Film zu erforschen. Die Bezeichnung

Traumfabrik lässt einerseits Filme als Träume in Frage kommen (vgl. 4.1) und mag andererseits Anlass dazu sein, darüber nachzudenken, ob und ggf. inwiefern es sich bei einem Traum um eine Art Film handelt (vgl. 4.2). Im Folgenden wird anhand des Films *Inception* beiden Perspektiven nachgegangen, weil *Inception* – wie bereits ausgeführt – Traum und Träumen thematisiert und weil es sich bei *Inception* um Filmkunst handelt, die sich selbst als Film und zugleich als Traum zu reflektieren scheint, wofür mehrere Beobachtungen sprechen (beispielsweise Spiegelungen). *Inception* kommt als Filmtraum und Traumfilm, als Filmzeit und Traumzeit in Frage. Vor diesem Hintergrund wird es verständlicher, warum Traum als Metapher für Film Verwendung findet und warum diese Metapher mit Blick auf Filme so ergiebig ist (vg. 4.3).

4.1 Film als Traum

Filme kommen als eine Art Träume in Frage. Dies liegt nicht nur daran, dass in Filmen Träume eine Rolle spielen und gezeigt werden können, wobei im Film auf unterschiedliche Weise markiert sein kann, dass es sich bei einem bestimmten Filmabschnitt um einen Traum handelt (Brütsch nach Kreuzer 2014: 190–191); manche Filme bringen (möglicherweise) in Gänze einen Traum zur Darstellung, was am Filmende deutlich oder zumindest angedeutet werden kann. Auch wenn Filme weder abschnittsweise noch in Gänze Träume zeigen bzw. zeigen sollen, lassen sie sich als eine Art Träume verstehen, insofern sie diverse Möglichkeiten in einer Spannweite von Wunschtraum (Wulff 2011b) bis Alptraum zeigen können. Möglicherweise stellen Filme kollektive Träume aus und

machen Unbewusstes kollektiv zugänglich (Wolfenstein/Leites nach Wulff 2011b).

Insbesondere der Film *Inception* lässt sich als eine Einladung dazu verstehen, einen Film als Traum und einen Traum als Film zu verstehen und ihn unter diesen Vorzeichen zu interpretieren, zu entschlüsseln. Dies liegt an der Konzeption des Films, die so angelegt ist, dass im Film das Thema Traum zentral ist und dass verschiedene (mögliche) Facetten des Traums und des Träumens behandelt werden. Im Film *Inception* kommen Träume vor, die als solche markiert sind (beispielsweise durch Bizarres), wobei letztlich fraglich bleibt, ob nicht auch die vermeintliche Realitätsebene und damit der Film insgesamt die Darstellung eines Traums (gewesen) ist. Zudem kommt der Film als eine Traum Mischung in Frage, weil er Alptraumhaftes (Limbus, Suizid) zeigt, aber auch Sehnsüchte bedient, wie die Sehnsucht nach Abenteuerlichem, Fantastischem und Faszinierendem, nach Heimkehr zu den eigenen Kindern etc.

Zugleich charakterisiert sich in *Inception* die Behandlung des zentralen Themas Traum dadurch, dass sie auch als Behandlung des Themas Film verstanden werden kann. Auf dieser Linie ist *Inception* eigentlich mehr eine Beschäftigung mit dem Thema Film als mit dem Thema Traum, zumal *Inception* weniger oder gar nicht auf zentrales, enzyklopädisches etc. Wissen über Traum und Träumen und weniger oder gar nicht auf eine psychoanalytische Konzeptualisierung abhebt (Jahraus 2016: 91), sondern vielmehr auf fantastische Möglichkeiten in Zusammenhang mit Träumen (Dream Sharing: Vernetzung von träumenden Menschen etc.), die

sich als filmspezifische und fiktive Möglichkeiten begreifen lassen. Hierfür spricht unter anderem, dass Träume in *Inception* wie Filme bewusst konstruiert sein können; in dieser Sicht eröffnen sie Räume, in die eine Zuschauerin bzw. ein Zuschauer mehr oder weniger eintauchen kann, womit Immersion (Mikos 2008: 184–185) angesprochen ist, und die eine Zuschauerin bzw. ein Zuschauer unbewusst oder bewusst beleben kann. Der Traum in *Inception* bzw. der Film ist ein Konstrukt, das von Menschen erdacht und konzipiert worden ist; Leerstellen, bestimmte Themen etc. können dafür sorgen, dass der Traum bzw. Film mit einer Person eng verschmilzt. Eine Person kann in einem Traum bzw. Film das eigene Leben, die eigenen Sehnsüchte etc. finden und/oder wiederfinden und den Traum bzw. Film ganz individuell deuten und beleben.

Der Film *Inception* im Speziellen kommt als Traum in Frage, weil er wie ein Traum in der Logik dieses Films eine Inception ermöglicht bzw. eine solche ist. Damit kommen Filme im Allgemeinen als Träume in Frage, bei denen es um Inception geht, um eine Art Seed Planting: Filme wie Träume können Menschen eine Idee bzw. Ideen mitgeben, sie damit befassen, sie möglicherweise infiltrieren, vergiften, beleben etc. Möglicherweise ist es auch so, dass die jeweilige Tiefe des persönlichen Eintauchens bzw. Hineinträumens in eine Filmgeschichte (Traumlevel) mit dem Ausmaß der Wirksamkeit des Films für das eigene Leben in Zusammenhang steht.

Unter der Perspektivendominanz dieses Subkapitels kommt Filmdeutung als Traumdeutung in Frage. Der Film zeigt einen Traum,

ja sogar mehrere Träume und schneidet darüber hinaus womöglich Träume (Wunschträume, Alpträume etc.) seines Publikums an, ruft dessen Träume auf etc. Das Publikum hat die Möglichkeit, mit seinen Träumen den Traumraum der Leinwand bzw. des Bildschirms zu beleben. Eine ausführlichere Filmdeutung kommt bei *Inception* nicht an einer Traumdeutung vorbei, wobei deutlich wird, wie gefährlich das Experiment mit Träumen sein kann, wie problematisch es ist, sie zu manipulieren und zu beeinflussen.

4.2 Traum als Film

Ein Traum kommt auch als eine Art Film in Frage, was mit dem audiovisuellen Charakter des Traums zu tun hat. Träumende Menschen können Bilder und Szenen wahrnehmen und möglicherweise Geräusche, Wörter, Sätze etc.

Zudem kann ein Traum – wie ein Film – eine Geschichte oder sogar mehrere Geschichten erzählen. Im Traum können Szenen, die zu unterschiedlichen Zeiten stattgefunden haben, die an unterschiedlichen Orten passiert sind etc., miteinander verbunden sein: Unterschiedliche Erinnerungen können im Traum durch eine Art Montage zusammengefügt sein, wobei diese mehr oder weniger verfremdet bzw. verändert in Erscheinung treten können. Im Traum kann – wie im Film – Unmögliches passieren: Beispielsweise können Menschen, die längst verstorben sind, in einem gegenwärtigen Setting auftauchen – zusammen mit anderen Menschen, die sie gar nicht gekannt haben.

Bei all dem spielt Kreativität eine Rolle, die im Fall des Traums gewöhnlich jedoch nicht bewusst in Gebrauch genommen wird. Gleichwohl ist Kreativität etwas, das für Träume wie für Filme äußerst bedeutungsvoll sein kann. In *Inception* wird auf Möglichkeiten durch Kreativität und auf die Anziehungskraft von Kreativität hingewiesen. So bemerkt Cobb beispielsweise bzgl. der Arbeit als Traumspezialist:

Du erinnerst dich bestimmt noch. Es ist, es ist die Möglichkeit, Kathedralen zu errichten, ganze Städte, Dinge, die es nie gegeben hat. Dinge, die es in der realen Welt gar nicht geben kann“ [TC: 00:19:55–00:20:02].

Und Ariadne bekennt bzgl. der Arbeit als Traumspezialistin: „Es ist einfach pure Kreativität“ [TC: 00:39:54–00:38:57].

Falls es möglich wäre, einen menschlichen Traum direkt zu filmen, also vor ein inneres Auge eine Kamera zu setzen: Wie sähe der Traum aus? Hyperrealistisch? Fragmentarisch? Etc.

Bei *Inception* erscheinen Träume zunächst wie Realität im Zustand des Wachseins.



*Abbildung 2: Gemeinsames Kaffeetrinken in Paris ...
Inception (2010), Screenshot, Timecode: 00:24:23
© Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy*



*Abbildung 3: ... im Traum.
Inception (2010), Screenshot, Timecode: 00:24:58
© Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy*

Szenen im Wachzustand der Protagonistinnen und Protagonisten werden mit Szenen verbunden, in denen sie träumen, wobei sich die visuelle Darstellung der Wirklichkeit des Wachzustandes zunächst nicht von der visuellen Darstellung der Traumwirklichkeit abhebt, weshalb der Film zum Teil verwirrt – und offenbar mit der Frage, ob es sich gerade um Wachzustand oder Träumen handelt, ganz bewusst spielt. Dass es sich bei einer Szene um einen Traum handelt, kann daran ersichtlich werden, dass etwas passiert, was im Wachzustand in der Realität nicht möglich wäre, so zum Beispiel das Aufheben von Gesetzmäßigkeiten, die normalerweise auf der Erde Gültigkeit haben. So hat die Traumwirklichkeit im Film zum Teil einen surrealen Charakter.

4.3 Der Traum als Filmmetapher

Der Traum fungiert als eine Filmmetapher, was daran liegt,

dass er als audiovisuelles Erlebnis verbucht werden kann. Anders als die Traumerzählung, die den Traum eben doch medial transponieren und verschriftlichen muss, kann der Film den Traum in seinen visuellen und – eingeschränkt – auch in seinen auditiven Dimensionen re-inszenieren. Wo die Traumerzählung vor allem auf die Traumlogik setzen muss, kann der Traum im Film eine traum-äquivalente Wahrnehmung und eine Traumerfahrung sui generis in Szene setzen. (Jahraus 2016: 82)

Christopher Nolan thematisiert und zeigt in *Inception* nicht nur das Träumen, sondern spielt auch ganz gezielt mit dem Traum als Filmmetapher. Hierfür spricht unter anderem, dass in *Inception* Träume von Traumarchitektinnen bzw. Traumarchitekten konzi-

piert sein können, wie ja auch beim Film Verschiedenes (Kulisse etc.) für die jeweilige Geschichte konzipiert wird. Auf dieser Linie ist es möglich, dass eine Person, die in einem Traum an der Inception beteiligt ist, wie eine SchauspielerIn bzw. wie ein Schauspieler in einem Film eine Rolle übernimmt.

Nicht zuletzt lässt sich der Zug, der im Film auf einer Traumebene in das Geschehen einfährt, und zwar auf einer belebten Verkehrsstraße (vgl. Abb. 4), unter anderem als Reflex und als Spiegelung der Filmgeschichte (*Ankunft eines Zuges in La Ciotat* [FR 1896]; Regie: Auguste Lumière/Louis Lumière) deuten und in dieser Hinsicht als Hinweis darauf, dass es sich bei diesem Traum – und bei den weiteren Träumen – um einen Film, um einen Filmtraum handelt. Zugleich verweist der Zug auf Cobb und seine Frau, Mal, auf den Wunsch, durch einen Suizid aus der Traumwelt zu erwachen. Wahrscheinlich spielt der Zug zudem auf das Bild von René Magritte „Le Rossignol“ an und damit auf Surrealismus und Träumen im Allgemeinen.



*Abbildung 4: Ankunft eines Zuges mitten in der Stadt
Inception (2010), Screenshot, Timecode: 01:04:05
© Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy*

Vor diesem Hintergrund handelt es sich hier um mediale Selbstreflexion: Der Film reflektiert sich selbst: als Traum bzw. als Filmtraum. „Der Film ist in vielerlei Hinsicht autoreflexiv“ (Jahraus 2016: 91). Die Autoreflexion und die surrealen Bilder sind bei *Inception* Hinweise dafür, dass es sich bei der Geschichte um ein Medium, einen Film und um Fiktion handelt, was Immersion beeinträchtigen könnte; zugleich irritiert der Film gezielt durch seine Verschachtelung (Traum im Traum im Traum etc.) und durch die Frage nach der (verlässlichen) Realität: Mehrere Beobachtungen lassen sich für eine Deutung in Gebrauch nehmen, die die vermeintliche Realität anzweifelt – evtl. handelt es sich auch bei ihr um einen Traum (Brusberg-Kiermeier 2016: 233–236). Dies macht den Film zu einer Schule der Fiktionalität und zu einer Agentur der Realitäts skepsis (Jahraus 2016: 95). Und gerade die Realitäts skepsis bzw. die „Unsicherheit über den Bewusstseinszustand“

(Kreuzer 2014: 209), die im Film mehrfach Thema ist und gezeigt wird, ist dazu geeignet, die Realität vor der Leinwand bzw. vor dem Bildschirm in Frage zu stellen (Jahraus 2016: 92–93), das Publikum gewissermaßen in den Film bzw. Traum hineinzuziehen und Immersion zu fördern. Nach Jahraus (2016: 95) ist *Inception* in mehrfacher Hinsicht beeindruckend, auch durch das „Interpretationsspiel (Spiel!)“, das dem Publikum angeboten wird „und das eben nicht an der Grenze des Films, an seiner Schnittstelle zum Rezipienten, nicht an der Tür des Kinos haltmacht, sondern den Zuschauer imaginär-potenziell umgreift“ (Jahraus 2016: 95).

Ein Traum kann nicht nur auf die Fiktionalität eines Films hinweisen und dessen Realitätsstatus in Frage stellen (Wulff 2011a), sondern auch Realität vor der Leinwand bzw. vor dem Bildschirm fraglich erscheinen lassen.

5. Bildungspotenzial

Das Bildungspotenzial des Films hängt mit dem Themenkomplex Traum und Film zusammen und zugleich damit, wie es der Film mit seinen spezifischen Mitteln schafft, diesen Themenkomplex zu reflektieren. Gelingt es, die spezifischen Mittel der Filmkunst bei der Besprechung von *Inception* angemessen zu berücksichtigen, kann eine Verwendung des Films vermieden werden, in der er als bloße Vorlage und Einführung fungiert, um Aufmerksamkeit zu erheischen. Die Verwendung eines Films als eine Art Aufreißer, um für ein bestimmtes Thema zu interessieren und es dann anderweitig zu vertiefen, würde das jeweilige Filmkunstwerk unterbelichtet lassen und damit seine verantwortungsvolle Indienst-

nahme in Bildungszusammenhängen in Frage stellen (Jost 2019: 52). Eine kluge und ergiebige Verwendung des Films im Bildungskontext bedarf demnach im Vorhinein einer Filmanalyse, die im Fall von *Inception* unter anderem Folgendes transparent macht: Der Film zeigt ganz spezielle (fiktive) Möglichkeiten in Zusammenhang mit dem Themenkomplex Träumen und Traum (Dream Sharing, Extraction, Inception etc.), die sich zugleich als filmspezifische und fiktive Möglichkeiten begreifen lassen, weshalb *Inception* insbesondere als Reflexion über Film in Frage kommt. In dieser Perspektive dienen das Träumen und die Inception als Möglichkeiten, um den Film *Inception* im Speziellen und Filme im Allgemeinen zu besprechen und in einer bestimmten Hinsicht auszuloten. Neben Frames und Filmsequenzen, die dazu geeignet sind, den Themenkomplex Traum und Film zu vertiefen, sind in dieser Perspektive auch die Filmmusik und die Gespräche ergiebig. Auf der Basis der einzelnen Befunde, was der Film mittels Ton (inklusive Musik und Geräuschkulisse) sowie mittels Einzelbildern und Filmsequenzen über Träumen und über Filme austrägt, wobei auch die Kombination von Ton und Bild zu berücksichtigen ist, lässt sich dann entscheiden, was davon in Bildungszusammenhänge eingebracht werden soll und wie dies geschehen soll. Je nach Bildungszielen, Bildungskontexten etc. kann eine Auswahl getroffen werden: Ein Teil des Films kann zum Einsatz kommen oder es finden Teile des Films Berücksichtigung oder aber der Ganzfilm wird gezeigt.

5.1 Die Frage nach der Wirklichkeit

Klaus Peter Schmidt, Anne de Beukelaar, Valeska Krueger und Manuela Nowald (2019) machen unter anderem darauf aufmerksam, dass der Film dazu geeignet ist, das Thema Erkenntnistheorie zu erhellen. Speziell die Frage, ob das, was als wirklich angenommen wird, auch wirklich bzw. Wirklichkeit ist – und eben keine eigene oder fremde Projektion etc. – spielt hierbei eine zentrale Rolle. Im Fahrwasser dieser Frage kann es um die Definition von Wirklichkeit gehen und um Möglichkeiten, mit Hilfe derer sich ermitteln ließe, ob etwas wirklich ist oder nicht. Als ein mögliches Ergebnis dieser philosophischen Bemühungen kommt in Frage, dass sich eine objektive Wirklichkeit nicht ermitteln lässt bzw. zu ihr nicht vorgedrungen werden kann.

Die Frage nach der Wirklichkeit ist im Film *Inception* von zentraler Bedeutung; sie wird verschiedentlich aufgerufen, beispielsweise im Gespräch, im Vorhaben, durch Freitod aus einem Traum zu erwachen, durch Spiegelungen. Evtl. ist das Leben (nur) ein Traum. Diese Möglichkeit spielt während des Films eine Rolle und klingt am Filmende mit.

In ihrem Beitrag zeigen Klaus Peter Schmidt, Anne de Beukelaar, Valeska Krueger und Manuela Nowald (2019) weitere Möglichkeiten auf, das von ihnen gewählte Thema weiter auszuleuchten – und zwar mit der Hilfe von Ausführungen von René Descartes und mit der Hilfe des Films *Welt am Draht* (Rainer Werner Fassbinder, DE 1973). Mit *Welt am Draht* schneiden sie das Thema virtuelle Realität an und eröffnen dadurch eine mögliche Perspektive,

die Lebensrelevanz der Frage nach der Wirklichkeit und die Lebensrelevanz von Möglichkeiten zu besprechen, mit Hilfe derer evtl. eine Vergewisserung in dieser Hinsicht möglich wäre. In diesem Kontext sind auch Möglichkeiten bedeutsam, die dazu in Gebrauch genommen werden, um die Sicht auf etwas zu verstellen und um etwas und Menschen zu manipulieren, wobei unter anderem Fake News (Schicha 2019: 85–104) analysiert und problematisiert werden könnten.

Die Frage nach der Wirklichkeit lässt sich nicht nur mit Blick auf das Leben vor der Leinwand stellen, wobei der Film als Anlass, Medium und Material dafür fungiert, diese Frage zu stellen und zu möglichen Antworten zu kommen. Auch der Traum und der Film kommen als Wirklichkeit in Frage, was zu erkenntnistheoretischen Reflexionen und zu möglichen Definitionen von Wirklichkeit führen kann. Im Folgenden sei allenfalls angedeutet, inwiefern Träume und Filme als mögliche Wirklichkeit in Frage kommen können.

Ein Traum kann in hohem Maße tatsächlich Erlebtes, also vergangene bzw. erinnerte Wirklichkeit beinhalten, die mehr oder weniger verändert in Erscheinung treten mag. Selbst Träume, die stark von tatsächlich Erlebtem abweichen oder gar nichts damit zu tun zu haben scheinen, können möglicherweise Ausdruck von tatsächlichen Ängsten, Wünschen etc. und Ausdruck eines Verarbeitungsprozesses sein, der mit tatsächlichen Erlebnissen, Erfahrungen, Ängsten, Wünschen etc. zu tun hat. Nicht zuletzt gehört das Träumen zur Lebenszeit, zur Erfahrungswelt, zur (Unter-)Bewusst-

seinswelt des Menschen, auch wenn es im Schlaf stattfindet, und mögliche Traumbilder mögen sich als wirklich erweisen, weil sie über die menschliche Wirklichkeit Auskunft zu geben vermögen.

Auch bzgl. des Films eignet sich die Frage nach der Wirklichkeit dafür, um eine oberflächliche Sichtweise aufzubrechen, in der alles auf der Leinwand eigentlich nicht wirklich ist und alles davor wirklich. In diesem Zusammenhang lässt sich auf die Unterscheidung von Dokumentarfilmen und Filmen, die fiktive Geschichten zeigen, sowie auf Mischformen zu sprechen kommen. Zudem zeigen Filme Wirklichkeit, insofern in ihnen reale Schauspielerinnen und Schauspieler bzw. Menschen auftreten, reale Schauplätze etc. vorkommen; Filme sind Ausdruck von Wirklichkeit, speziell künstlerischer Wirklichkeit und der Interpretation von Wirklichkeit. Filme, die fiktive Geschichten erzählen, behandeln Möglichkeiten der Wirklichkeit, sie enthalten vielseitige und vielfältige Informationen über Wirklichkeit. Nicht zuletzt ist es möglich, dass Zuschauerinnen und Zuschauer Fiktionen als wirklich annehmen, dass sie diesen Wirklichkeitsstatus einräumen bzw. ihnen Wirklichkeit verschaffen.

5.2 Bedeutungen des Traums

Mit Hilfe von *Inception* lassen sich die möglichen Bedeutungen von Träumen und deren Deutung bzw. Entschlüsselung besprechen:

Im Fall von *Inception* dient der Traum als Einfallstor in das menschliche Unterbewusstsein. Der Traum kommt als Möglich-

keit in Frage, Daten zu stehlen oder einen Gedanken zu implantieren, um einen Menschen zu manipulieren. In Zusammenhang mit Manipulation weist der Film auf die Bedeutung von Emotionen hin, die wichtiger für die Generierung einer (zukünftigen) Entscheidung sein können als Vernunftgründe. Um einen Menschen erfolgreich manipulieren zu können, der träumt, ist es im Film notwendig, mit dem zu arbeiten, was der betroffene Mensch in seinen Träumen über sich selbst offenbart und was dem träumenden Menschen im Wachzustand wohl nicht immer bewusst ist. Damit ist eine mögliche Bedeutungsdimension von Träumen angesprochen: Sie kommen als Offenbarungen in Frage. Als solche können sie Hinweis auf das sein, was Menschen (möglicherweise noch immer) beschäftigt, und von einer menschlichen Verarbeitungstätigkeit zeugen, die im Schlaf stattfindet. *Inception* zeigt zudem, dass es traumatische Erlebnisse etc. geben kann, die weder durch Träume noch im Wachzustand verarbeitet werden können, wenn professionelle Unterstützung fehlt.

Mit dem Traum als einer Art Offenbarung kommt eine weitere Bedeutungsmöglichkeit des Traums in den Blick. In diversen religiösen Traditionen, zum Beispiel in jüdisch-christlicher Perspektive, kann sich Gott im Traum mitteilen (Lanckau 2012). Evtl. handelt es sich beim Traum um eine Vorhersage, Ankündigung, Aufforderung etc.

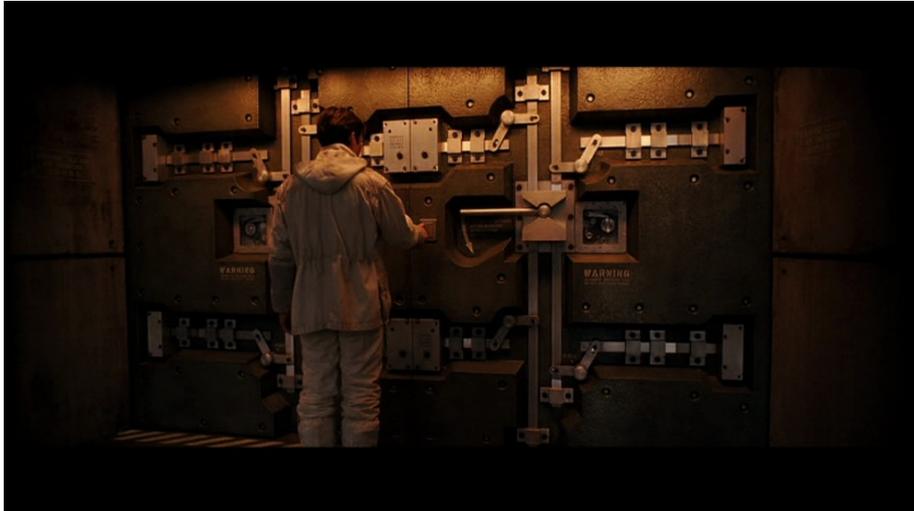
Nicht nur in religiöser Perspektive sind Träume den Träumenden bisweilen unverständlich. Sie bedürfen evtl. einer professionellen

Deutung, die evtl. eine Traumspezialistin bzw. ein Traumspezialist zu leisten vermag (Lanckau 2012).

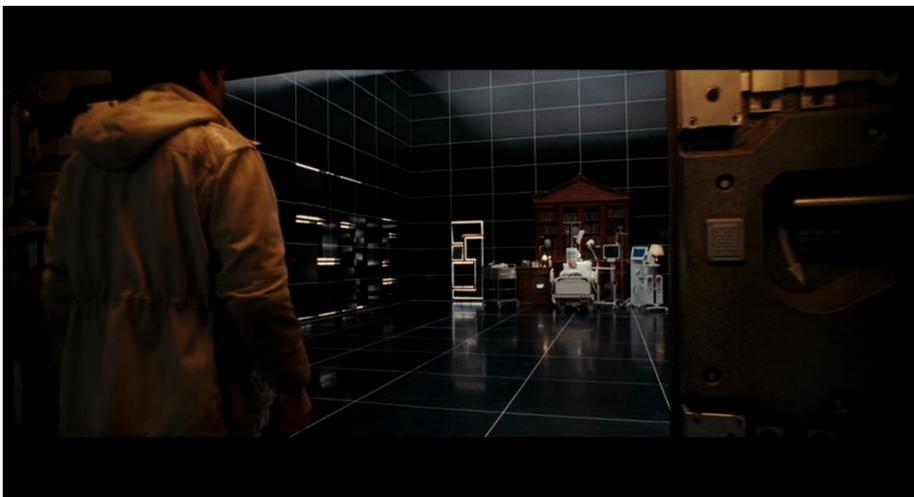
Im Film *Inception* kommen verschiedene Dinge, Ereignisse etc. vor, die über sich selbst hinausweisen, weil sie möglicherweise mit tatsächlich Erlebtem zusammenhängen und/oder weil sie eine symbolische Bedeutung oder sogar mehrere symbolische Bedeutungen haben: ein Zug, eine Treppe, ein Labyrinth bzw. ein Irrgarten, ein Tresor bzw. Safe etc.

Im Film *Inception* gelangt Robert Fischer auf der dritten Traumebene an eine Art Tresorraum (vgl. Abb. 4), in dem sich sein sterbender Vater bzw. eine Projektion von ihm befindet (vgl. Abb. 5), was im Allgemeinen dazu geeignet ist, auf die Bedeutung einer Vater-Sohn-Beziehung hinzuweisen, und was im Film im Speziellen die Beziehung zwischen Robert und seinem Vater aufruft, wobei diese dazu genutzt werden soll, Robert zu manipulieren. Der Tresorraum mag anzeigen, dass es hier um Intimes und äußerst Wichtiges im Leben eines Menschen geht, das tief im Unterbewusstsein eine Rolle zu spielen vermag.

Der Tresor mag auf das Allerheiligste eines Menschen hinweisen, evtl. auf das Herz, auf das Bedürfnis nach Intimität und Identität. Er schützt das Geheimnis einer Person, ihre Unantastbarkeit und die damit verbundene Würde, möglicherweise das Bedürfnis, mehr als Biologie zu sein.



*Abbildung 5: Vor dem Tresorraum
Inception (2010), Screenshot, Timecode: 02:04:56
© Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy*



*Abbildung 6: Inhalt des Tresorraums
Inception (2010), Screenshot, Timecode: 02:05:03
© Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy*

Das Vorkommen des Tresors bzw. der Tresore verursacht im Film eine Traumarchitektin bzw. ein Traumarchitekt: Der Tresor führt dazu, dass eine Zielperson, der Informationen im Traum gestohlen werden sollen oder der ein Gedanke eingepflanzt werden soll, den Tresor mit wertvollen Informationen befüllt, die dann gestohlen werden können, oder im Tresor etwas findet, das einer Inception dient:

Cobb: „Sie haben das Grundgerüst. Der Buchladen, das Café. Fast alles andere ist auch schon da.“ – Ariadne: „Wer sind die Leute?“ – Cobb: „Projektionen meines Unterbewusstseins.“ Ariadne: „Ihres?“ – Cobb: „Ja. Bedenken Sie, Sie sind der Träumer. Sie bauen diese Welt auf. Ich bin das Subjekt. Mein Verstand bevölkert sie. Sie können sozusagen mit meinem Unterbewusstsein reden. Das ist eine Möglichkeit, wie wir Informationen vom Subjekt extrahieren.“ – Ariadne: „Und wie sonst noch?“ – Cobb: „Indem man etwas Sicheres schafft, so was wie einen Banktresor oder ein Gefängnis. Der Verstand füllt es automatisch mit Informationen, die es zu schützen versucht. Verstehen Sie?“ – Ariadne: „Und dann brechen Sie ein und stehlen sie.“ – Cobb: „Na ja ...“ – Ariadne: „Ich glaube, ich habe gedacht, dass es in der Traumwelt nur um das Visuelle geht, aber es geht mehr um das Gefühl, das man dabei hat. Meine Frage ist, was ist, wenn man anfängt, an den physikalischen Gesetzen herumzuspielen?“ [TC: 00:25:58–00:26:58]

In der Traumtherapie fungiert der Tresor bzw. der „Sichere Ort“ als eine Art Denkfigur bzw. Imaginationsmöglichkeit: Im Tresor lässt sich Belastendes ablegen und aufbewahren, das zur Zeit nicht eingeordnet und verarbeitet werden kann und das im Alltag

Handlungsfähigkeit beeinträchtigen könnte (Hantke/Görges 2012: 321–322). Der Tresor ist eine Art Zwischenlager, das sich wieder aufsuchen und öffnen lässt, wenn genug Kraft und Stabilität vorhanden ist, um das Belastende „endgültig einzuordnen“ (Hantke/Görges 2012: 323) bzw. zu verarbeiten. In dieser Hinsicht kommt die Begegnung von Robert mit seinem Vater bzw. dessen Projektion auf der dritten Traumebene (vgl. Abb. 6) als eine Gelegenheit in Frage, die belastete Beziehung zu ihm zu verarbeiten und evtl. sogar eine seelische Wunde zu heilen.

Neben dem Bett von Roberts Vaters befindet sich ein (weiterer) Tresor (vgl. Abb. 7). Der Vater bzw. sein Traumbild macht seinen Sohn auf diesen Tresor aufmerksam. Dass sich dieser Tresor in einer Art Tresorraum befindet, ist dazu geeignet, seine Bedeutsamkeit und die seines Inhalts zu steigern. Zudem befindet sich der Tresorraum mit dem Vater bzw. der Projektion des Vaters und dem Tresor auf einer Art Bergfestung, die gegen Eindringlinge mit massiver Waffengewalt verteidigt wird. Dieses Arrangement – Tresor im Tresorraum in einer abwehrbereiten Bergfestung – lässt sich als eine Art der Verschachtelung begreifen, die im Film bereits durch die unterschiedlichen Traumebenen von Bedeutung ist.

In der Perspektive der Traumatherapie lässt sich auch der Tresor im Tresorraum als Zwischenlager (Hantke/Görges 2012: 321–323) begreifen. Er mag als Zwischenlager für Wichtiges fungieren – auch vonseiten des Vaters.



Abbildung 7: Der Tresor ...

Inception (2010), Screenshot, Timecode: 02:06:31

© Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy



Abb. 8: ... und sein Inhalt

Inception (2010), Screenshot, Timecode: 02:06:42

© Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy

Der geöffnete Tresor (vgl. Abb. 8) enthält ein kleines Windrad, das unter anderem als Basterei bzw. Besitz Robert Fischers in Frage kommt, als dieser noch ein Kind gewesen ist. Dass der Vater bzw. dessen Traumbild dieses Windrad im Tresor neben seinem Sterbebett aufbewahrt hat, kann als Wertschätzung begriffen werden, die der Vater seinem Jungen entgegenbringt bzw. entgegengebracht hat. Dies ist dazu geeignet, die Beziehung des Sohnes zu seinem Vater zu heilen und zugleich beim Sohn eine Entscheidung anzubahnen.

In gewisser Hinsicht mag der Tresor eine Art Allerheiligstes enthalten und damit als eine Art Tabernakel fungieren. Er birgt das Heilmittel für eine Beziehung.

Im Film basiert die Traumwelt Fischers jedoch auf einer Architektur, die nicht von ihm selbst stammt, sondern die dazu konzipiert worden ist, ihm einen Gedanken einzupflanzen, der zur Aufteilung seines Firmenerbes führen soll. Das Windrad bzw. Spielzeug im Tresor führt in diesem Sinne zur positiv-emotionalen Überwältigung Fischers, die seiner Manipulation dient.

Die symbolische Bedeutungsmöglichkeit bzw. -ladung von Dingen etc. ist nicht nur ein Hinweis darauf, dass Träume codiert sein können, dass es eine spezielle (individuell, kulturell unterschiedliche) Traumsprache gibt. Eine Besprechung von Träumen mit einer dazu professionell ausgebildeten Person ermöglicht es evtl. auch, Einblicke in das eigene Unterbewusstsein bzw. Seelenleben zu bekommen, um insbesondere Erkenntnisse zu gewinnen, die dazu in Gebrauch genommen werden können, um einen Hei-

lungsprozess traumatischer Erlebnisse, seelischer Wunden etc. in Gang zu setzen.

Nicht zuletzt lässt sich *Inception* entnehmen, dass es verschiedene Arten von Träumen gibt, wobei im Film die Bandbreite der Möglichkeiten allenfalls anklingt. So haben die Träume im Film zum Teil alptraumhafte Züge. In diesem Zusammenhang ließen sich weitere Traummöglichkeiten und verschiedene Traumgattungen benennen, wobei es – wie beim Film – wohl auch das Genremix geben dürfte. Die Träume im Film finden zudem auf verschiedenen Ebenen statt, was ein Hinweis auf die Tiefen des Unterbewusstseins sein kann und darauf, dass Träume mit unterschiedlichen Unterbewusstseinstiefen und Lebensaltern zu tun haben können.

Mit Blick auf Träume bedient der Film punktuell eine Terminologie, wie sie in der Dramentheorie anzutreffen ist [TC: 00:48:37–00:50:26]. Dies kann Anlass dazu sein, nach der Funktionsweise und Funktion von Träumen zu fragen, aber auch Gelegenheit dazu eröffnen, um auf mögliche Ähnlichkeiten und Unterschiede von Dramen und Filmdramen bzw. Träumen etc. aufmerksam zu werden.

5.3 Traum als Selbstreflexion des Mediums Film

In Kapitel 4 dieses Beitrags ist bereits angedeutet worden, dass es sehr erhellend sein kann, einen Film als Traum sowie einen Traum als Film zu besprechen. Dies ist speziell mit Blick auf den Film *Inception* sehr ergiebig. *Inception* unter dem Vorzeichen des

Traums und des Träumens zu besprechen, ist in besonderem Maß dazu geeignet, den Film nicht nur als inhaltlichen Aufreißer für den Themenkomplex Traum und Träumen zu verwenden, was wahrscheinlich in inhaltlicher Perspektive durch bestimmte Texte viel ökonomischer und zielführender geleistet werden könnte, sondern auch den Film als spezifisches Medium, als Filmkunst in puncto Traum auszuloten, also mediumadäquat (Jost 2019: 52) in Bildungszusammenhängen einzusetzen und also auch audiovisuell zu analysieren und zu würdigen. In dieser Hinsicht mag beispielsweise die Analyse der Filmmusik *Wichtiges zu Tage fördern*, wobei hier speziell auf *Time* von Hans Zimmer und auf das von Édith Piaf interpretierte Chanson *Non, je ne regrette rien* abgehoben sei:

Die minimalistische Komposition von *Time* und ihre perfektionistische orchestrale Umsetzung sind nicht nur dazu geeignet, die Tragik und Melancholie der Filmgeschichte in Noten bzw. in Musik zu fassen und ihr eine eigentümliche Resonanz zu verleihen. *Time* selbst kommt als Vertonung von Zeit sowie von Schlaf und Traum in Frage und: als Ohrwurm, als Einflüsterung, als Inception. Und *Time* verklingt – wie ein Traum.

Das weltberühmte Chanson *Non, je ne regrette rien* fungiert im Film als musikalischer Countdown, der das Erwachen aus einem Traum ankündigt, wobei das Lied auf drei verschiedene Traumebenen gleichzeitig zu hören ist. Der Text des Liedes erinnert inhaltlich an Robert Fischer und Dominick Cobb, insofern es bei beiden zukünftig um einen Neuaufbruch gehen könnte. Auch durch

diese mögliche Ähnlichkeit von Cobb und Fischer lassen sich die beiden Figuren als Spiegelung begreifen: Während Cobb gewissermaßen als Traumregisseur in Frage kommt und hinter den Kulissen bzw. hinter der Leinwand die Fäden zieht sowie im Traum bzw. in Träumen seine Auftritte hat, kommt Fischer als Zuschauer par excellence in Frage, der sich im Traum gewissermaßen vor der Leinwand befindet bzw. in diese hineingezogen wird. Das Chanson *Non, je ne regrette rien* steht jedoch auch in gewissem Widerspruch zu Cobb und Fischer, weil diese (zumindest bisher) durch die Vergangenheit belastet sind. Weiterhin verbindet das Chanson drei unterschiedliche Traumebenen miteinander: In dieser Hinsicht ist es eine orientierende Ligatur. In diesem Kontext mögen die Traumebenen auf Unterschiedliches hindeuten, beispielsweise auf die drei Dimensionen des Raums. Neben der Musik, die unter anderem auf Sphärisches hindeuten mag, findet die Zeit, die als weitere Dimension in Frage kommt und die auf den unterschiedlichen Traumleveln unterschiedlich schnell vergeht, explizit Erwähnung. Der Limbus kommt im Film als weitere Dimension in Frage: Da es sich um einen Terminus technicus aus einer religiösen Tradition handelt, könnte der Begriff Limbus auf eine religiöse Perspektive bzw. Dimension hindeuten. Aufgrund der inhaltlichen Modifikation seiner religiösen Bedeutung im Film (Limbus als rohes Unterbewusstsein, als Hinterlassenschaft und Hypothek, als Ort unabgeleiteter Versprechen etc.) mag der Limbus zugleich auf Anthropologisches und Psychologisches, auf die Erfahrung von Schuld und auf Unverarbeitetes hinweisen. Das Chanson bindet mindestens drei Traumebenen und ihre mögli-

chen Bedeutungen zusammen und könnte damit ihre Zusammenhörigkeit anzeigen – auch im Kontext von Traum und Film, speziell mit Blick auf Film.

Ein mediumadäquater Filmeinsatz von *Inception* bietet die Chance, Filmsprache etc. zu erarbeiten und weitere Fragen zu stellen, mit deren Hilfe sich Medienkompetenz und speziell Spielfilmkompetenz (Abraham 2009: 25) fördern lässt: Was bedeuten Filme für das eigene Leben bzw. was können sie für das eigene Leben bedeuten? Können Filme ein Verständnisschlüssel für Träume und Leben sein? Braucht ein Mensch Filme und Träume zum Leben? – Auf dieser Linie kann *Inception* unter anderem als Einladung dazu begriffen werden, Träumen und ihrer Bedeutung für das Leben nachzugehen wie auch dafür, Filmen und ihrer Bedeutung für das Leben nachzuspüren.

Die Inbezugsetzung von Film, Traum und Leben verspricht für Bildungszusammenhänge ertragreich zu sein, was durch folgende Fragen angedeutet sei: Ist das Leben ein Film? In diesem Zusammenhang ließe sich auch auf bestimmte Influencerinnen und Influencer, auf Verfilmungen von Lebensgeschichten, speziell auf den Film *Die Truman Show* (US 1998) etc. hinweisen. Leben wir unsere Träume? Leben wir Alpträume oder Hoffnungsträume? – Wie gefährlich und hoffnungsvoll ist es, einen Traum zu leben? Gerade in Zusammenhang mit der zuletzt genannten Frage und einer möglichen Diskussion ließe sich im Sinne einer Vertiefung auf einige Personen hinweisen, beispielsweise auf Martin Luther King, Alexei Anatoljewitsch Nawalny, Malala Yousafzai etc.

5.4 Der Film als Inception

Inception lässt sich Filmen zuordnen, die „den kreativen Akt thematisieren und damit die Bedingung ihrer Möglichkeit“; dadurch „spiegeln sie den Herstellungsprozess des Films in den Film hinein“ (Elsaesser/Hagener 2011: 96). Wird der Film *Inception* als mediale Selbstreflexion gedeutet, also als (Selbst-)Reflexion des Mediums Film, kommt der Film *Inception* im Speziellen und der Film im Allgemeinen als Inception in Frage. Für eine solche Deutung sprechen mit Blick auf den Film *Inception* viele Befunde: Neben dem Traum ist auch der Spiegel bzw. die Spiegelung – wie sie im Film vorkommt – eine Filmmetapher (Elsaesser/Hagener 2011: 75–102), der Zug im Film erinnert an einen der ersten Filme der Filmgeschichte (*Ankunft eines Zuges in La Ciotat* [FR 1896]; Regie: Auguste Lumière/Louis Lumière) und das Dream Sharing an das gemeinsame Schauen eines Films bzw. an das gemeinsame Erschaffen eines Films. Die im Film vorkommende Besprechung, was eine Inception ist, wie sie konzipiert und durchgeführt werden kann, lässt sich als Offenlegung einer möglichen Geschichte und Filmkonzeption verstehen. Auf dieser Deutungslinie zeigt die Planung der Inception mit Cobb als führendem Kopf die Planung eines Films mit einem Regisseur. Die Träume sind dann Filme, die auf verschiedenen Ebenen spielen; die Träume sind die Durchführung der Planung einer Inception bzw. eines Films, wobei – wie der Film *Inception* zeigt – mit Unvorhersehbarem etc. zu rechnen ist und deshalb ggf. umgeplant und improvisiert werden muss. In dieser Perspektive liefert Christopher Nolan eine mögliche Definition von Filmen: Ein Film ist ein Traum mit Inception. Eine Zuspit-

zung der altbekannten Filmmetapher Traum lautet demnach also: Ein Film ist eine Inception. Und dies kommt als eine mögliche Kurzdefinition von Film in Frage.

Als Reflexion über sich selbst und das Medium Film mit Hilfe der Traummetapher erzählt *Inception* mehrere Filme. Die zwei Fälle von Inception, die im Film gezeigt werden, und der Genremix des Films deuten darauf hin, wie unterschiedlich Filme sein können, auch mit Blick auf ihre möglichen Folgen. *Inception* als Genremix erzählt von weiteren unterschiedlichen Filmen. Neben der Inception kann der Versuch einer Extraction bei Saito als Anspielung auf eine weitere mögliche Leistung von Filmen verstanden werden: Filme können Menschen dazu bringen, dass sie sich an etwas erinnern und dass sie von etwas erzählen, etwas von sich und ihrem Leben preisgeben. Und dies muss nicht unbedingt missbraucht werden. Sich anhand eines Films zu erinnern und dank eines Films zu erzählen, kann unter anderem sehr erhellend und befreiend sein – auch für das jeweilige Publikum.

Filme daraufhin zu untersuchen, ob und inwiefern sie speziell eine Inception sind, mag zu sehr vielen Befunden führen, die hier im Einzelnen nicht besprochen werden können. Jeder Film bräuchte in dieser Hinsicht eine eigene Besprechung, wobei Untersuchungen bzgl. der Rezeption des jeweiligen Films und bzgl. möglicher Folgen erhellend wären. Dafür, dass viele Filme (vielleicht sogar alle) eine Art Inception sind, sprechen viele Befunde. So kommen beispielsweise Schauspielerinnen und Schauspieler als Modelle in Frage, anhand derer Zuschauerinnen und Zuschau-

er sich unbewusst und bewusst etwas aneignen und etwas lernen. Bei manchen Filmen handelt es sich um Propagandafilme, die ihr Publikum zu überwältigen und zu manipulieren suchen. Etc.

Welche Inception nimmt *Inception* vor? Hierzu lässt sich zunächst festhalten, dass im Film zwei Fälle von Inception vorkommen: Dominick Cobb will mit Hilfe einer Inception bei seiner Frau erreichen, dass diese die gemeinsame Traumwelt wieder als Traum begreift und daraus aufwachen will, was schließlich dazu führt, dass sie auch die Realität als Traum begreift und sich das Leben nimmt, um aus dem Traum endgültig zu erwachen. Der zweite Fall: Bei Robert Fischer wird ein Gedankengang in Bewegung gesetzt, der dazu führen soll, dass dieser sein Firmenerbe zerschlägt. Die Konzeption und Durchführung dieser Inception wird genau geschildert und damit eine mögliche Anleitung gegeben, wie eine Inception tatsächlich wirksam konzipiert und vorgenommen werden könnte (Böhme 2013: 452–453), auch außerhalb eines Traums oder mehrerer Träume.

In der Perspektive der medialen Selbstreflexivität kommt der Film *Inception* zudem als Ausdruck der Bewusstseinswelt einer prominenten Person in Frage, die vor lauter Blitzlichtgewitter, Filmaufnahmen etc. in eine Situation medialer Verirrung geraten ist. Diese Person ist sich nicht länger sicher darüber, in welcher Sphäre bzw. in welchem Modus sie sich befindet, da Wirklichkeit und mediale Wirklichkeiten (Schau- bzw. Showspiel) schon längst ineinander verschwommen sind. In dieser Hinsicht spiegelt der Film eine

mögliche Verwirrung des Bewusstseins von Filmstars, die ihre Bodenhaftung zu verlieren drohen oder schon verloren haben, und/oder eines Menschen, der Regie führt und aufgrund des andauernden Wechsels zwischen verschiedenen Sphären in Verwirrung geraten ist. Die Passantinnen und Passanten, die sich im Traum nach den Protagonistinnen und Protagonisten umdrehen und sie möglicherweise bedrängen und einkesseln, sind in diesem Zusammenhang nicht nur als (Abwehr-)Reaktionen des Unterbewusstseins deutbar; sie lassen sich auch als Menschen verstehen, die auf etwas Besonderes, auf eine prominente Person aufmerksam werden bzw. geworden sind. – Eine solche Deutung könnte als psychologische Deutung bzw. als Traumdeutung des gesamten Films (Filmtraums) Geltung beanspruchen (vgl. 4.1).

Schon allein aufgrund seiner Bekanntheit ist Leonardo DiCaprio für eine Figur wie Dominick Cobb eine Bestbesetzung. Zudem hat er Erfahrung mit der Rolle einer Person in einer psychischen Extremsituation (*Departed: Unter Feinden* [US/HK 2006]) und mit der Rolle einer traumatisierten Person (*Shutter Island* [US 2010]). – Wie ein Text als Ganzes (zum Beispiel *Spleen* in *Les Fleurs du Mal* [dt.: *Die Blumen des Bösen*] von Charles Baudelaire) kommt auch ein Film als Ganzes als Ausdruck und Charakterisierung eines Bewusstseinszustandes einer Person in Frage.

In einem weiteren Sinn kann *Inception* also dafür sensibilisieren, dass Filme generell als Inception in Frage kommen, und darüber hinaus in die Filmproduktion und in die Welt der Stars Einsichten verschaffen, wobei mögliche Nebenwirkungen (Realitätsverlust,

Trennung etc.) gezeigt werden. Bemerkenswert ist, dass all dies äußerst problematisch und kritisch in den Blick kommt, denn der Traum bzw. Film kommt unter anderem als Manipulationsmöglichkeit in den Blick und Filmemacherinnen und Filmemacher können eine Art Kriminelle sein, denen daran gelegen ist, ihre Zuschauerinnen und Zuschauer mit einer Traumarchitektur, die diese mit ihrem Unterbewusstsein, mit ihren Wünschen etc. füllen und beleben, und mit weiteren filmspezifischen Möglichkeiten zu überwältigen und zu beeinflussen.

Der Film ist dazu geeignet, nicht nur bzgl. der narrativen Wirklichkeit (Schmidt 2012: 71) bzw. bzgl. der medialen Wirklichkeit zu verunsichern, sondern auch bzgl. der Wirklichkeit vor der Leinwand bzw. vor dem Bildschirm: Evtl. handelt es sich bei dieser nicht um die eigentliche Wirklichkeit, sondern um eine Art Ersatz, Vorspiegelung, Konstruktion etc. Mit dieser Verunsicherung berührt der Film philosophische Erwägungen und ist unter anderem dazu geeignet, an Platons Höhlengleichnis und an Überlegungen von René Descartes (2011) zu erinnern (vgl. 5.1).

Vor diesem Hintergrund nun ließe sich die Frage – Welche *Inception* nimmt *Inception* vor? – folgendermaßen beantworten: Der Filmtraum *Inception* ist dazu geeignet, vermeintliche Realität in Frage zu stellen (vgl. 5.1) und für die Möglichkeit zu sensibilisieren, vermeintliche Realität daraufhin zu überprüfen, ob es sich bei ihr tatsächlich um Realität handelt (Realitätschecks). Zudem kann der Film Anlass sein, über die Bedeutung von Filmen, ihre Hintergründe, ihre Konzeptionierung und ihre möglichen – beab-

sichtigten und unbeabsichtigten – Wirkungen bzw. Folgen (auch solchen, die sie bei Stars bzw. bei Schauspielerinnen und Schauspielern etc. haben können) kritisch ins Nachdenken zu kommen, um sich verantwortet gegenüber dem Medium Film und der Filmindustrie verhalten zu können, weshalb *Inception* eine emanzipatorische, aufklärerische Spitze attestiert werden könnte. Demnach kann der Begriff Inception nicht nur als Kurzdefinition von Film fungieren, insofern durch einen Film Gedanken bei seinem Publikum eingepflanzt werden können, sondern auch als Sensibilisierung für die Notwendigkeit einer kritischen Wahrnehmung von Filmen und eines verantworteten Verhaltens gegenüber ihnen: gegenüber ihrer Ästhetik, gegenüber ihren Inhalten und gegenüber ihren möglichen Botschaften etc.

In puncto Emanzipation mag das mitklingen, was Robert Fischer eingepflanzt worden ist und was sich als Aufforderung zur Selbstbestimmung verstehen lässt: Folge nicht den Spuren deines Vaters, sondern geh deinen eigenen Weg. Und gerade diese Aufforderung scheint das Anliegen des verstorbenen Vaters bzw. seines Traumbildes zu sein. Ironischerweise ist gerade dies die Inception bzw. die Manipulation, die vom Inceptionsteam bzw. vom Filmteam illegal vorgenommen worden ist. Robert Fischer erscheint in diesem Kontext als Zuschauerin bzw. Zuschauer und als mögliches Opfer par excellence: Für ihn sind die Träume gemacht und er soll sie mit seinem Unterbewusstsein füllen. Er soll zu einer bestimmten Entscheidung gebracht werden. Wird *Inception* als Selbstreflexion und Selbstkritik des Films verstanden und als In-

ception, sich zum Medium, zur Filmwelt etc. kritisch zu verhalten, sind also auch Ideen, Eingebungen, Aussagen, Bilder etc. kritisch zu prüfen, die auf den ersten Blick für mehr Emanzipation, Selbstbestimmung etc. zu sprechen scheinen. Mit seiner aufklärerischen Spitze mag sich der Film nicht nur an Zuschauerinnen und Zuschauer wenden, sondern auch an Filmemacherinnen und Filmemacher. Hierfür spricht, dass *Inception* zeigt, mit wie großer Macht das Träume- bzw. Filmemachen verbunden sein kann und welche fatalen Folgen es haben kann. In dieser Hinsicht lässt sich *Inception* als Appell an das Verantwortungsbewusstsein von Filmemacherinnen und Filmemachern verstehen.

Realitätschecks kommen im Film als Möglichkeit in den Blick, sich zu vergewissern, ob aktuell etwas erlebt wird, das fremdgesteuert ist, bzw. ob ein fremder Traum durchlebt wird, der zu manipulieren sucht. Schon allein die Frage nach der Realität mag in diesem Zusammenhang hilfreich sein – außerdem ein geeignetes Totem oder Ähnliches, das ein ganz persönliches Geheimnis birgt, Orientierung stiftet etc. und das zugleich Unmanipulierbarkeit bzw. den Wunsch danach symbolisiert. Um auf einem bestimmten Weg und bei der Realität zu bleiben, bietet sich in religiöser Perspektive eine „Unterscheidung der Geister“ (Mieth 2001: 444–445) an, die sich auch für eine profane mitmenschliche, verantwortungsvolle etc. Perspektive adaptieren lässt.

Der Film *Matrix* (US 1999) kann dazu anregen, darüber nachzudenken, was als fremder, digitaler etc. Traum bzw. als Verstellung der Wirklichkeit tatsächlich in Frage kommt: „Was ist die Matrix?“

Auf dieser Linie hat der Film eine kultur- und speziell kapitalismuskritische Note (Schöffel 2019: 254): Die dystopische Perspektive eines Gefängnisses, das nicht sichtbar, fühlbar etc. ist, lässt sich als Hinweis auf tatsächliche Utopien, Ideologien, Idealisierungen, Schönfärbereien, Fassaden, Vorgaukelungen und Verführungen durch Wunschträume etc. und auf Fake News verstehen, die den Blick auf Eigentliches verstellen oder dieses zumindest gezielt verzerren. In dieser Hinsicht kann auch *Inception* als Kritik begriffen werden, insofern in diesem Film Fake Dreams von zentraler Bedeutung sind, die zu manipulieren suchen.

In medienpädagogischer Perspektive lässt sich *Inception* als auto-reflexive Kritik des Mediums Film aufgreifen, um Spielfilmkompetenz (Abraham 2009: 25) und speziell Film- bzw. Medienkritik zu fördern, gerade auch mit Blick auf mögliche Absichten eines Films und seine möglichen Wirkungen (Medienwirkungsforschung), zudem als audiovisuelle Darstellung von Filmpraxis (Schauspielerinnen und Schauspieler im Traum bzw. Film, Besprechung mit dem Filmteam, Planung des Films bzw. der Filme etc.) und Filmtheorie bzw. einer speziellen Filmtheorie.

Die Filmtheorie, die sich an *Inception* ablesen lässt, erschöpft sich nicht im Rekurs auf ältere philosophische Erwägungen und im Rekurs auf die Traummetapher für Filme. Sie ist modern bzw. postmodern:

Das moderne Kino geht auf Distanz zu sich selbst und betrachtet sich und seine Machart. In Anlehnung an eine modernistische reflexive Ästhetik erzählt es nicht nur eine Geschichte, sondern es

erzählt auch immer von sich selbst, reflektiert – spiegelt – sich selbst, es stellt sich selbst als Artefakt zur Schau. Man wollte nicht länger einfach erzählen, sondern die Tatsache, dass es sich um einen Akt des Erzählens handelt, sollte immer mit erzählt werden. Enorm erfindungsreich zeigte sich das moderne Kino darin, diese Verdoppelung in immer wieder anderer Form kunstvoll umzusetzen, ob als geschachtelte Narration (Film-im-Film), als bildliche Rahmenkonstruktion, die die Künstlichkeit der *Mise en scène* hervorhebt, oder als betont artifizielle Paraphrase von traditionellen Handlungsmustern und Genregerüsten. (Elsaesser/Hagener 2011: 93–94)

In diesem Zusammenhang sind Mehrfachcodierung, Intertextualität, Autoreflexivität, Verschachtelung etc. von Bedeutung (Brunner 2012). Nicht nur bei *Inception* (vgl. 1.) wird mit der Möglichkeit gespielt, dass Medien und Technik (Medien- bzw. Technikräume) Realität zu verbiegen, zu verstellen und zu verdrängen vermögen. Das Mediale bzw. das Digitale kann Realität abbauen und das Imaginäre totalisieren (Han 2014: 34). Das audiovisuelle, mediale Zeichen kommt dafür in Frage, nichts Außermediales mehr zu bezeichnen; das Trugbild, das ein solches Zeichen bzw. Simulacrum erzeugt, mag Wissen über Realität in der Mediengesellschaft konstruieren (Baudrillard nach Höltgen 2012). Zeichen können autark und von ihrer Referenz auf eine Realität befreit werden (Baudrillard nach Ströhl 2014: 186). Das medial konstruierte Wissen bzw. das medial geprägte Bild kann Wissen über Realität ersetzen und letztlich Hyperrealität etablieren, aus der tatsächliche Ereignisse hervorgehen (Baudrillard nach Höltgen 2012). Dies mag daran er-

innern, dass auch aus dem spielerischen Probehandeln (Zahn 2013: 317) und aus dem Schauspiel reale Effekte hervorgehen können.

Die Fälle von Inception, die im Film gezeigt werden, sind äußerst problematisch. Die Inception bei Cobbs Frau, Mal, läuft darauf hinaus, dass sich diese umbringt, was bei Cobb zu einem Trauma führt und dazu, dass er mit seinen Kindern nicht mehr zusammen sein kann. Darüber hinaus erscheint das Eindringen in das Unterbewusstsein einer Person mittels Traum bzw. Dream Sharing als Sakrileg, insofern andere Personen, die dazu kein Recht und keine Genehmigung haben, Intimstes über die betroffene Person bzw. das Opfer in Erfahrung bringen, um sie mit Hilfe der vorgefundenen Informationen zu manipulieren. Dream Sharing und Inception bedeuten die Fortsetzung von Biomacht: Psychomacht (Han 2014: 97–101), denn sie erlauben es, in die Psyche einzudringen und dort einzugreifen, um dies wirtschaftlich, politisch etc. zu nutzen.

Eine Inception kommt also als etwas Illegales in den Blick, als ein Verbrechen, auch wenn sie dazu dient, ein Monopol zu verhindern und eine Beziehung zu reparieren. Das Verbrechen besteht unter anderem in der Einpflanzung eines Gedankens ohne Einwilligung der Zielperson, der Verletzung von Intimsphäre sowie deren Instrumentalisierung um einer Manipulation willen. Im Zuge einer Inception besteht das Verbrechen auch in Simulationen bzw. in (fremd-)konstruierten Träumen, in denen der Zielperson etwas vorgespielt bzw. etwas vorgemacht wird, was nicht der Rea-

lität entspricht bzw. ihr entsprochen hat. Im Film handelt es sich hierbei speziell um einen Akt der Zuwendung des Vaters gegenüber seinem Sohn und um eine Art des (Freiheits-)Zugeständnisses des Vaters gegenüber seinem Sohn, die keine Entsprechungen in der narrativen Wirklichkeit (gehabt) haben, in der ein Vater seinen Sohn lieblos behandelt hat und offenbar von diesem enttäuscht gewesen ist. Verbunden wird dies zudem mit einer positiven emotionalen Überwältigung, die keine Entsprechung in der narrativen Wirklichkeit gehabt hat. Mit anderen Worten: Das Verbrechen im Zuge einer Inception besteht auch „in der Ermordung der Realität durch ihre Simulation“ (Baudrillard nach Ströhl 2014: 187). Auf dieser Linie handelt es sich bei den Träumen im Zuge einer Inception um Fake Dreams, die so problematisch und gefährlich sein können wie Fake News bzw. die als Fake News begreifbar sind und Fake News sein können. Ein Beispiel hierfür ist die *Wochenschau* der NS-Filmpropaganda, bei der Inception unter anderem als Indoktrination und Vorspiegelung unzutreffender Verhältnisse etc. vorkommt (Kleinhans 2004): Die *Wochenschau* der NS-Filmpropaganda hat Fake Films geliefert. Diese Fake Films lassen sich als gezielte Desinformation und als postfaktisch beschreiben. Verschiedene Möglichkeiten des Mediums Film sind unter anderem dazu in Gebrauch genommen worden, um Realität zu verfälschen und zu verstellen. In pädagogischer Perspektive ist zudem anzumerken, dass der zunehmende mediale Ersatz der Wirklichkeit wie auch der Ausbau weitestgehend naturloser Mikrokosmen zum Verwelken diverser Wahrnehmungsorgane (Beuys 1974) führen können.

In filmtheoretischer Hinsicht spitzt *Inception* die Traummetapher für Filme auf eine Inception zu, wodurch unter anderem die möglichen Folgen von Filmen fokussiert werden sowie die Macht und Verantwortung, die mit Filmproduktion verbunden sein können; *Inception* kann außerdem dazu in Gebrauch genommen werden, um auf die Macht vieler Filme aufmerksam zu werden, bei der – im Sinne der Anleitung zur Inception im Film – Ideen, Themen etc. so ausgewählt und konfiguriert sind, dass sie möglichst viele Menschen anziehen versprechen. Neben dem finanziellen Interesse mag es dabei auch ein ideologisches Interesse geben. Filme können einen speziellen World View zeigen, favorisieren, nahelegen etc., auch wenn sich die Filmemacherinnen und Filmemacher darüber nicht bewusst sind. *Inception* mag hier insbesondere aufgrund seiner Autoreflexivität Anlass dafür sein, ideologiekritisch und medienkritisch zu werden und der Realität auf die Spur kommen zu wollen.

6. Epilog

Wenn Filme eine Art Inception sind, dann bergen sie unheimliches Potenzial (wie andere Medien auch), selbst dann noch, wenn das Publikum darum weiß, dass es sich bei einem Film möglicherweise einer Inception aussetzt – und für dieses Bewusstsein sollte in Bildungszusammenhängen dringlichst gesorgt werden. Bildung hat die Aufgabe, dieses Bewusstsein und die Fähigkeit heranzubilden, Träume, Geister etc. unterscheiden und bewerten zu können: Was ist einem Leben in Frieden, Ebenbürtigkeit, Gerechtig-

keit, Liebe etc. zuträglich – und was nicht? – Schließlich sollte Bildung dazu verhelfen, aus der Gesamtlage der Erkenntnisse Lebenskonsequenzen zu ziehen.

Der Film *Inception* kann für die Kunst des Films im Allgemeinen sensibilisieren und für die Verantwortung, die mit ihr einhergeht. Dies betrifft auch die Rezeption von Filmen.

Glücklicherweise sind schon eine Menge von Filmen, Folgen von Serien etc. gedreht worden, die dem Leben zuträglich sind, weil sie entsprechende Eingebungen transportieren und auf dieser Welle zu inspirieren vermögen: *Die zwölf Geschworenen* (US 1957), *West Side Story* (US 1961), *Lautlos im Weltraum* (US 1972), *Flucht ins 23. Jahrhundert* (US 1976), *Der kleine Lord* (UK 1980), *E.T. – Der Außerirdische* (US 1982), *Enemy Mine – Geliebter Feind* (US/DE/UK 1985), *Stingray: Der heilige Stein* (US 1987), *Die Geister, die ich rief* (US 1988), *Der mit dem Wolf tanzt* (US/UK 1990), *Sister Act – Eine himmlische Karriere* (US 1992), *Vaya con Dios* (DE 2002), *Wie im Himmel* (SE 2004), *Brokeback Mountain* (US/CA 2005), *Outsourced – Auf Umwegen zum Glück* (US 2006), *Die Herbstzeitlosen* (CH 2006), *Wer früher stirbt, ist länger tot* (DE 2006), *Paris, Je t'aime* (FR/LI/CH/DE/US 2006), *Zusammen ist man weniger allein* (FR 2007), *WALL·E – Der Letzte räumt die Erde auf* (US 2008), *Vincent will Meer* (DE 2010), *Cloud Atlas* (US/DE/HK/SG/CN 2012), *Gravity* (UK/US/MX 2013), *Elysium* (US/MX/CA 2013), *St. Vincent – Mein himmlischer Nachbar* (US 2014), *City of McFarland* (US 2015), *Toni Erdmann* (DE/AT/MC/RO/FR/CH 2016), *Mein Bruder, der Superheld* (IT/ES 2019) etc.

Welche Filme müssen in dieser Richtung angesichts immerwährender, aktueller und zukünftiger Herausforderungen und Probleme noch gedreht werden?

Sicher eine Menge qualitativ hochwertiger Filme voll von Liebe zur unbelebten und belebten Natur, voll von Menschenliebe.

Setzen wir die Filmreihe fort und fangen an ...

Anmerkungen

TC = Timecode

Die Timecode-Angaben sind gemäß VLC media player (Version 2.2.2) notiert.

Literatur

Abraham, Ulf (2009): Filme im Deutschunterricht, Seelze-Velber: Kallmeyer in Verbindung mit Klett (Reihe Praxis Deutsch).

Baudelaire, Charles (1857): Blumen des Bösen, online unter: <https://www.projekt-gutenberg.org/baudelai/2gedicht/2gedicht.html> (letzter Zugriff: 12.11.2021).

Baudrillard, Jean (2005): Der symbolische Tausch und der Tod, Berlin: Matthes & Seitz.

Baudrillard, Jean (2002): Simulacra and Simulation, Ann Arbor: University of Michigan Press.

Bellmore, Kate (2011): A Picture's Worth a Thousand Words: Francis Bacon and INCEPTION, online unter:

<https://reelclub.wordpress.com/2011/02/06/a-picture's-worth-a-thousand-words-francis-bacon-and-inception/>
(letzter Zugriff: 12.12.2021).

Beuys, Joseph (1974): *Multiples I* Œuvreverzeichnis sämtlicher multiplizierter Arbeiten, München: Schellmann [Fragen an Joseph Beuys, ohne Seitenangaben].

Böhme, Isolde (2013): Vom Träumen der (virtuellen) Realität. *Inception* – Regie: Christopher Nolan, in: Laszig, Parfen (Hg.): *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, Berlin/Heidelberg: Springer, 443–459.

Brunner, Philipp (2012): Postmoderne, in: *Das Lexikon der Filmbe-griffe*, online unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/p:postmoderne-2616> (letzter Zugriff: 18.11.2021).

Brusberg-Kiermeier, Stefani (2016): „To sleep, perchance to dream – ay, there’s the rub“. Christopher Nolans *INCEPTION* und seine Träumer, in: Fabris, Angela/Helbig, Jörg (Hg.): *Science-Fic-tion-Kultfilme*, Marburg: Schüren (Marburger Schriften zur Medi-enforschung 70), 223–240.

Brütsch, Matthias (2011): *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schü-ren (Zürcher Filmstudien 17).

Descartes, René (2011): *Discours de la Méthode*. Französisch – Deutsch, übersetzt und herausgegeben von Christian Wohlers, Hamburg: Felix Meiner (Philosophische Bibliothek 624).

Dommermuth-Gudrich, Gerold (2002) unter Mitarbeit von Ulrike Braun: *Mythen. 50 Klassiker. Die bekanntesten Mythen der grie-chischen Antike*, 4. Aufl., Hildesheim: Gerstenberg (Gerstenberg visuell).

Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte (2011): Filmtheorie zur Einführung, Hamburg: Junius (zur Einführung 321).

Freud, Sigmund (1994): Psychologie des Unbewußten, 7. Aufl., Frankfurt am Main: S. Fischer (Freud-Studienausgabe 3).

Han, Byung-Chul (2014): Im Schwarm. Ansichten des Digitalen, 2. Aufl., Berlin: Matthes & Seitz.

Hantke, Lydia/Görges, Hans-Joachim (2012): Handbuch Traumakompetenz. Basiswissen für Therapie, Beratung und Pädagogik, Paderborn: Junfermann.

Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus (1814): Der Magnetiseur. Eine Familienbegebenheit, online unter: <https://www.projekt-gutenberg.org/etahoff/magnetis/magnetis.html> (letzter Zugriff: 1.01.2022).

Höltgen, Stefan (2012): Simulacrum, in: Das Lexikon der Filmbe-
griffe, online unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:simulacrum-2618> (letzter Zugriff: 18.11.2021).

Homer: Ilias, online unter: <https://www.projekt-gutenberg.org/homer/ilias/ilias.html> (letzter Zugriff: 1.01.2022).

Jahraus, Oliver (2016): *Inception*. Mediale Reflexion im Film, in: Metten, Thomas/Meyer, Michael (Hg.): Film. Bild. Wirklichkeit. Reflexion von Film – Reflexion im Film, Köln: Halem, 71–100.

Jost, Leif Marvin (2019): Filmspezifische Darstellungsmöglichkeiten der Differenz zwischen Wirklichkeit und Nichtwirklichkeit. Die Methodik des Philosophierens mit Filmen, angewandt auf *Matrix*, *Die Truman Show* und *Inception*, in: Peters, Martina/Peters, Jörg (Hg.): Philosophieren mit Filmen im Unterricht, Hamburg: Meiner (Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht 1), 51–68.

Kleinhans, Bernd (2004): Die „Wochenschau“ als Mittel der NS-Propaganda, in: Zukunft braucht Erinnerung. Das Online-Portal zu

den historischen Themen unserer Zeit, online unter: <https://www.zukunft-braucht-erinnerung.de/die-wochenschau-als-mittel-der-ns-propaganda/> (letzter Zugriff: 3.01.2022).

Köhn, Silke (2004): Ariadne, in: Walther, Lutz (Hg.): Antike Mythen und ihre Rezeption. Ein Lexikon, 2. Aufl., Leipzig: Reclam (Reclam Bibliothek Leipzig 20051), 52–58.

Kreuzer, Stefanie (2014): Traum und Erzählen in Literatur, Film und Kunst, Paderborn: Wilhelm Fink.

Krohn, Wolfgang (1987): Francis Bacon, München: Beck (Beck'sche Reihe 509 : Große Denker).

Kumher, Ulrich (2021): Spiegelungen: Rest(selbst)bilder und Remakes. Das Spiegelbild als Zugangsmöglichkeit zu Filmen anhand der Beispiele *Tron* (US 1982) und *Tron: Legacy* (US 2010), in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik 59/2, online unter: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/6219/6156> (letzter Zugriff: 03.01.2022).

Kumher, Ulrich/Wille, Florian (2012): Lust auf die erste Wirklichkeit. Virtuelle Realität im Unterricht, in: merz. Zeitschrift für Medienpädagogik 56(3), 63–70.

Lanckau, Jörg (2012): Traum/Traumerzählung, in: WiBiLex. Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet, online unter: <https://www.bibelwissenschaft.de/wibilex/das-bibellexikon/lexikon/sachwort/anzeigen/details/traum-traumerzaehlung/ch/85e789c6b905d4d36139031573096f1a/> (letzter Zugriff: 04.11.2021).

Mertens, Wolfgang (1992): Kompendium psychoanalytischer Grundbegriffe, München: Quintessenz (Quintessenz-Lexika).

Mieth, Dietmar (2001): Unterscheidung der Geister, in: LThK X, 3. Aufl., 444–445.

Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse, 2. Aufl., Konstanz: UVK (UTB 2415).

Proust, Marcel (1994): Unterwegs zu Swann. Auf der Suche nach der verlorenen Zeit, Bd. 1, Hg. von Luzius Keller. Aus dem Französischen übersetzt von Eva Rechel-Mertens, revidiert von Luzius Keller, Frankfurt am Main: Suhrkamp (suhrkamp taschenbuch 3641).

Scheffczyk, Leo (1997): Limbus, in: LThK VI, 3. Aufl., 936–937.

Schicha, Christian (2019): Medienethik. Grundlagen – Anwendungen – Ressourcen, München: UVK (UTB 5102).

Schmidt, Klaus Peter/Beukelaar, Anne de/Krueger, Valeska/Nowald, Manuela (2019): Inception – Die Welt bricht regelrecht in Stücke!, in: Peters, Martina/Peters, Jörg (Hg.): Philosophieren mit Filmen im Unterricht, Hamburg: Meiner (Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht 1), 263–267.

Schmidt, Oliver (2012): Diegetische Räume. Überlegungen zur Ontologie filmischer Welten am Beispiel von ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (2004) und INCEPTION (2010), in: Engelke, Henning/Fischer, Ralf Michael/Prange, Regine (Hg.): Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden, Marburg: Schüren, 67–89.

Schmied, Wieland (1992): Der produktive Ekel. Zum Tode des Malers Francis Bacon, in: DIE ZEIT Nr. 20, online unter: <https://www.zeit.de/1992/20/der-produktive-ekel/komplettansicht> (letzter Zugriff: 11.12.2021).

Schöffel, Georg (2019): Willkommen in der *Matrix* – Was ist die wirkliche Welt?, in: Peters, Martina/Peters, Jörg (Hg.): Philosophieren mit Filmen im Unterricht, Hamburg: Meiner (Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht 1), 249–262.

Schredl, Michael (2021): „Das Traum-Ich darf machen, was es will“. Michael Schredl im Interview mit Kerstin Ostendorf, in: Kirchen-Zeitung. Die Woche im Bistum Hildesheim, Nr. 43, 31. Oktober 2021, 4–5.

Shirow, Masamune (2019): *The Ghost in the Shell*. Aus dem Japanischen von Georg F. W. Tempel. Übersetzung der redaktionellen Seiten von Yayoi Okada, 6. Aufl., Berlin: Egmont Manga.

Stierstorfer, Michael (2017): *Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Unsterbliche Götter- und Helden-geschichten?* Frankfurt am Main: Peter Lang (Kinder- und Jugend-kultur, -Literatur und -Medien, Theorie – Geschichte – Didaktik 107).

Strauch, Inge (2000): *Der Realismus der Träume*, in: Boothe, Bri-gitte (Hg.): *Der Traum – 100 Jahre nach Freuds Traumdeutung*, Zü-richt: vdf (Zürcher Hochschulforum 31), 205–224.

Ströhl, Andreas (2014): *Medientheorien kompakt*, Konstanz/Mün-chen: UVK (UTB 4123).

Tesak, Gerhild (2003): Bacon, Francis, in: Rehfus, Wulff D. (Hg.): *Handwörterbuch Philosophie*, Göttingen: Vandenhoeck & Rup-recht (UTB 1830), 77–79.

Tripp, Edward (1981): *Reclams Lexikon der antiken Mythologie*, Aus dem Amerikanischen von Rainer Rauthe, 3. Aufl., Stuttgart: Philipp Reclam jun.

Wolfenstein, Martha/Leites, Nathan (1950): *Movies. A Psychological Study*, Glencoe, Illinois: Free Press.

Wulff, Hans Jürgen (2011a): *Traum: Rahmungen*, in: *Das Lexikon der Filmbegriffe*, online unter: [https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/t:traumrahmungen-1904?s\[\]=traum](https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/t:traumrahmungen-1904?s[]=traum) (letzter Zugriff: 04.11.2021).

Wulff, Hans Jürgen (2011b): Traumfabrik, in: Das Lexikon der Film-begriffe, online unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/t:traumfabrik-609> (letzter Zugriff: 04.11.2021).

Zahn, Manuel (2013): Bist du, was Du denkst? – Reflexionen auf das Spiel mit der Simulation. *The 13th Floor* – Regie: Josef Rusnak, in: Laszig, Parfen (Hg.): *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, Berlin/Heidelberg: Springer, 303–318.

Zittel, Claus (2016): Francis Bacon. Instauratio magna, in: Pöhlmann, Ferdinand (Zusammenstellender): *Kindler Klassiker Philosophie. Werke aus drei Jahrtausenden*, Stuttgart: J.B. Metzler, 58–61.

Filme

A Nightmare on Elm Street bzw. *Nightmare – Mörderische Träume* (US 1984) Wes Craven (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0087800/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 03.11.2021).

Ankunft eines Zuges in La Ciotat (FR 1896) Auguste Lumière/Louis Lumière (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: <https://www.imdb.com/title/tt0000012/> (letzter Zugriff: 04.11.2021).

Blade Runner (US 1982) Ridley Scott (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 18.11.2021).

Blade Runner 2049 (US/UK/CA/HU/ES/MX 2017) Denis Villeneuve (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1856101/?ref_=ttco_co_tt (letzter Zugriff: 18.11.2021).

Departed: Unter Feinden (US/HK 2006) Martin Scorsese (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0407887/?ref_=nv_sr_srsg_0 (letzter Zugriff: 12.11.2021).

Die Reise ins Labyrinth (UK/US 1986) Jim Henson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0091369/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 05.12.2021).

Die Truman Show (US 1998) Peter Weir (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0120382/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 03.11.2021).

eXistenZ (UK/FR/CA 1999) David Cronenberg (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0120907/?ref_=nv_sr_srsg_0 (letzter Zugriff: 25.11.2021).

Inception (UK/US 2010) Christopher Nolan (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 21.10.2021).

Matrix (US 1999) The Wachowskis (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 03.11.2021).

Maze Runner – Die Auserwählten im Labyrinth (US/UK 2014) Wes Ball (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1790864/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 05.12.2021).

Ocean's Eleven (US 2001) Steven Soderbergh (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0240772/?ref_=nv_sr_srs_g_0
(letzter Zugriff: 06.11.2021).

Ocean's Twelve (US 2004) Steven Soderbergh (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0349903/?ref_=nv_sr_srs_g_0
(letzter Zugriff: 06.11.2021).

Pans Labyrinth (MX/ES 2006) Guillermo del Toro (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0457430/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 05.12.2021).

Shutter Island (US 2010) Martin Scorsese (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1130884/?ref_=nv_sr_srs_g_0
(letzter Zugriff: 12.11.2021).

The Thirteenth Floor (US/DE 1999) Josef Rusnak (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0139809/?ref_=fn_tt_tt_1
(letzter Zugriff: 25.11.2021).

Total Recall (US/MX 1990) Paul Verhoeven (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0100802/?ref_=fn_al_tt_2
(letzter Zugriff: 18.11.2021).

Total Recall (US/CA 2012) Len Wiseman (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1386703/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 18.11.2021).

Vanilla Sky (US/ES 2001) Cameron Crowe (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0259711/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 03.11.2021).

Virtual Nightmare – Open Your Eyes (ES/FR/IT 1997) Alejandro Amenábar (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0125659/?ref_=fn_al_tt_3 (letzter Zugriff: 03.11.2021).

Welt am Draht (DE 1973) Rainer Werner Fassbinder (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0070904/?ref_=tt_rvi_tt_i_1 (letzter Zugriff: 03.11.2021).

Filme im Epilog

Brokeback Mountain (US/CA 2005) Ang Lee (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0388795/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

City of McFarland (US 2015) Niki Caro (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt2097298/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Cloud Atlas (US/DE/HK/SG/CN 2012) Tom Tykwer, The Wachowskis (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1371111/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Der kleine Lord (UK 1980) Jack Gold (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0081062/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Der mit dem Wolf tanzt (US/UK 1990) Kevin Costner (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0099348/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Die Geister, die ich rief (US 1988) Richard Donner (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0096061/?ref=fn_al_tt_4 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Die Herbstzeitlosen (CH 2006) Bettina Oberli (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0841109/?ref=fn_al_tt_2 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Die zwölf Geschworenen (US 1957) Sidney Lumet (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0050083/?ref=fn_tt_tt_17 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Elysium (US/MX/CA 2013) Neill Blomkamp (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1535108/?ref=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Enemy Mine – Geliebter Feind (US/DE/UK 1985) Wolfgang Petersen (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0089092/?ref=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

E.T. – Der Außerirdische (US 1982) Steven Spielberg (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0083866/?ref=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Flucht ins 23. Jahrhundert (US 1976) Michael Anderson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0074812/?ref=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Gravity (UK/US/MX 2013) Alfonso Cuarón (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt1454468/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 29.12.2021).

Lautlos im Weltraum (US 1972) Douglas Trumbull (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0067756/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 29.12.2021).

Mein Bruder, der Superheld (IT/ES 2019) Stefano Cipani (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt7997966/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 29.12.2021).

Outsourced – Auf Umwegen zum Glück (US 2006) John Jeffcoat (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0425326/?ref_=fn_al_tt_2
(letzter Zugriff: 29.12.2021).

Paris, je t'aime (FR/LI/CH/DE/US 2006) Olivier Assayas, Frédéric Auburtin, Emmanuel Benbihy, Gurinder Chadha, Sylvain Chomet, Ethan Coen, Joel Coen, Isabel Coixet, Wes Craven, Alfonso Cuarón, Gérard Depardieu, Christopher Doyle, Richard LaGravenese, Vincenzo Natali, Alexander Payne, Bruno Podalydès, Walter Salles, Oliver Schmitz, Nobuhiro Suwa, Daniela Thomas, Tom Tykwer, Gus Van Sant (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0401711/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Sister Act – Eine himmlische Karriere (US 1992) Emile Ardolino (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0105417/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 29.12.2021).

Stingray: Der heilige Stein (US 1987) Stephen J. Cannell (Creator), nähere Informationen in der Internet Movie Database online un-

ter: https://www.imdb.com/title/tt0090528/?ref_=fn_al_tt_2 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

St. Vincent – Mein himmlischer Nachbar (US 2014) Theodore Melfi (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt2170593/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Toni Erdmann (DE/AT/MC/RO/FR/CH 2016) Maren Ade (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt4048272/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

West Side Story (US 1961) Jerome Robbins/Robert Wise (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0055614/?ref_=fn_al_tt_2 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Vaya con Dios (DE 2002) Zoltan Spirandelli (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0295001/?ref_=fn_al_tt_2 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Vincent will Meer (DE 2010) Ralf Huettner (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1611211/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

WALL·E – Der Letzte räumt die Erde auf (US 2008) Andrew Stanton (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0910970/?ref_=nv_sr_srs_g_0 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Wer früher stirbt, ist länger tot (DE 2006) Marcus H. Rosenmüller (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0780180/?ref_=fn_al_tt_2 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Wie im Himmel (SE 2004) Kay Pollak (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0382330/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Zusammen ist man weniger allein (FR 2007) Claude Berri (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0792965/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 29.12.2021).

Vgl. auch die Artikel zu den genannten Filmen auf: <https://www.wikipedia.de>