

Gloria Becker: *Inception* (Christopher Nolan USA 2010) – Wie kippelig ist die Wirklichkeit?

Bereits wenige Wochen nach dem Kinostart spielte dieser Film allein in den USA über 621 Millionen Dollar¹ ein, fast das Vierfache seiner Produktionskosten in Höhe von 160 Millionen Dollar, und es zeichnet sich angesichts der Zuschauerzahlen ab, dass er wahrscheinlich einer der erfolgreichsten Filme der Filmgeschichte werden wird.

Wie kommt diese Wirkung zustande? Besonders erfolgreiche Filme bringen im Erleben der Zuschauer seelische Kernkomplexe zum Klingen und spielen diese über die Dauer des Films in verschiedenen dramatischen Wendungen durch. Die folgende Untersuchung gibt einen Einblick in die Erlebensentwicklung von *Inception*, die auch in meinem dritten Band der psychologischen Märchenanalysen mit dem Titel „Ambivalenz – Diesseits von Gut und Böse“, der 2011 erscheinen soll, Gegenstand sein wird.

Der Traum im Traum

Der Regisseur und Autor des Scripts Christopher Nolan hat ein Faible für Psychästhetik und für die dünne Grenze zwischen Realität und Traum. Er experimentierte im Film *Memento* (USA 2000) mit der Logik zeitlicher Abläufe, indem er das Geschehen sowohl in chronologischer Folge als auch rückwärts erzählte. In *Insomnia* (USA 2002) erzeugte er durch Halluzinationen, die sich aufgrund von langanhaltender Schlaflosigkeit einstellten und den Tag zum Traum machten, eine Atmosphäre, in der die Frage nach Schuld und Unschuld unentscheidbar wird. Auch in den Batman-Filmen *Batman Begins* (USA 2005) und *The Dark Knight* (USA 2008) mit Heath Ledger in der abgründigen Rolle des Jokers faszinierte ihn Doppelgesichtiges.

In *Inception*, einem Projekt, das ihn fünfzehn Jahre beschäftigte, tauchte er zwar ein in die Welt des Traums, scheute sich jedoch letztlich davor, die ganze Wucht dieses unbewussten Zwischenreichs auszuloten. Traumhaftes bleibt auf Penrose-Architektur à la M. C. Escher mit endlosen Treppen, die sowohl aufwärts als auch abwärts laufen, und auf andere Spielereien mit Perspektiven und Action-Gewalt beschränkt. Symptomatisch ist auch, dass ständig von Unterbewusstem die Rede ist. Das Unbewusste kommt auch nicht wirklich vor.

In einer witzigen Bemerkung, als in einer bedrängten Situation eine schlagkräftigere Waffe herbeimaginiert wird, bringt Nolan diese Scheu vor dem Ungeheuerlichen und Gewaltigen von Verwandlung, das im Traum sein Wesen treibt, fast selbstironisch im Film zum Ausdruck: „Hast du Angst, von Größerem zu träumen?“ Der Phantasie sind im Film Grenzen gesetzt. In einem Trailer von Warner Bros. geben zwei Zitate, die hintereinander geschnitten sind, das Dilemma wieder: „Ich hab`s unter Kontrolle!“ „Wie sieht denn außer Kontrolle aus?“

Der philosophisch-psychologische Überbau, den der Kritiker Frank Olbert² in seinem Verriss als „Quatsch“ bezeichnet, kann die besondere Quali-

tät der psychästhetischen Traumwelt nicht angemessen abbilden. Jeder, der sich an seine Träume erinnert, kann beglaubigen, dass es in dieser besonderen Verfassung anders zugeht.

Trotzdem ist die psychologische Analyse dieses Films unbedingt lohnenswert, weil es Nolan gelingt, im Erleben eine paradoxe Grundkonstellation auf eine Weise anzurühren, die einen über die Dauer von fast zweieinhalb Stunden in Bann schlägt. Erstaunlich ist, dass offenkundige Schwächen des Films dem Erlebensprozess kaum etwas anhaben können. Vor allem die klischeehaft problematische Vater-Sohn-Bindung ist für manche ein Ärgernis, da sie nicht von Leben erfüllt ist, sondern bloß plakativ einen kaum entfaltenen Konflikt einbauen soll. Unabhängig von der verwirrenden Story, in der man den Faden zu verlieren droht, von gefühlten Längen und von Action-szenen voller Special Effects, die in altbewährter Manier einen Thrill erzeugen sollen, aber streckenweise überflüssig wirken, geht der Film, wenn man sich darauf einzulassen wagt, unter die Haut. Mit rationaler Logik kommt man dem Film nicht auf die Spur. Dann will z.B. nicht einleuchten, weshalb man die Nachfolgefrage nicht mit einem Gespräch unter vier Augen zwischen Vater und Sohn klären kann, sondern diesen aufwendigen und gefährlichen Weg gehen muss. Auch erscheint nicht einsichtig, wieso eine chaotische Wohnung und ein belastender Brief als stichhaltige Indizien für einen Mord genügen sollen.

Wenn man sich jedoch rühren lässt von den sensationellen Bildern, die die Wahrnehmung auf den Kopf stellen und auf eindringliche Weise materiale Qualitäten nahebringen, und in den Strudel des seelischen Geschehens hineinspringt, wird man wie die Protagonisten kräftig durchgeschüttelt und erfährt hautnah etwas über **Verkehrung als psychologisches Prinzip**.

Die Story

Die Filmgeschichte³ ist sehr verwickelt und kann hier nur in groben Zügen skizziert werden.

Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) ist ein gefragter Experte der Extraktion, des kunstvollen Raubs von wertvollen Industriegeheimnissen. Er schmuggelt sich in Träume ein und stiehlt Gedanken und Informationen. Als vermeintlicher Mörder seiner Frau wird er gejagt und kann nicht zurück in seine Heimat. Er leidet darunter, dass er deshalb seine geliebten Kinder nicht wiedersehen kann.

Als er die „unmögliche“ Aufgabe erhält, das Entgegengesetzte zu tun, nämlich per Inception Mr. Fischer jr. (Cillian Murphy), dem Sohn eines todkranken Konzernchefs, eine fremde Idee im Traum einzupflanzen, wird ihm versprochen, dass seine Strafverfolgung ausgesetzt werden wird. Da er dann endlich zurück in die USA reisen und mit seinen Kindern wieder vereint sein könnte, lässt er sich auf das gefährliche Unterfangen ein. Angekoppelt an einen Infusionsapparat vernetzt er sich mit seiner Crew und nimmt Einfluss

auf den Traum des Erben des Industriellen. Im Auftrag eines Konkurrenzunternehmens soll er diesem im Traum nahelegen, das Imperium nach dem Tod des Vaters aufzuteilen, um das Werk auf diese Weise zu schwächen.

Anhand von Totemgegenständen kann das Inception-Team Traum und Wirklichkeit unterscheiden. Cobb hat einen kleinen Kreisel, der ihm als Indikator für die beiden Welten dient. Im Traum dreht sich dieser endlos, nur in der Realität gerät er ins Wanken und fällt irgendwann um. Die Traum-Architektin mit dem bezeichnenden Namen Ariadne (Ellen Page) entwirft ein Traum-Labyrinth, das dem Team Zeit für seine Operation verschaffen soll. Verwirrend ist, dass wiederholt ein Traum im Traum stattfindet und verschiedene Ebenen mit unterschiedlicher Zeit-Logik durchlaufen werden. In der tiefsten Ebene, im sogenannten Limbus⁴, droht man jahrzehntelang in der Traumwelt festgehalten zu werden. Ariadne durchschaut, dass Erinnerungen und Projektionen aus Cobbs Vergangenheit im Traum zur Gefahr werden, denn Cobbs tote Frau Mal (Marion Cotillard) und seine Kinder wirken soartig auf ihn ein und lenken ihn von seinem Auftrag ab. Mal versucht, Cobb in die ultra-tiefe Traumebene hineinzuziehen, um ihn auf ewig bei sich zu haben.

Die Umstände ihres „Mordes“ werden schließlich deutlich. Cobb hatte bereits erfolgreich eine Inception durchgeführt: Er hatte seiner Frau den Gedanken eingepflicht, dass die Welt nur eine Traumwelt sei, aus der man aufwachen müsse, um mit ihr aus dem Limbus fliehen zu können. Ihren Kreisel, den sie in einem Safe verwahrte, entwendete er ihr, trotz Tabu, das Totem eines anderen zu berühren, sodass sie über kein Instrument mehr verfügte, Traum und Realität zu unterscheiden. Der eingepflanzte Gedanke wirkte jedoch auch nach dem Verlassen des Limbus in Mal weiter. Im Glauben, sie träume weiterhin und könne den Traum auf diesem Weg verlassen, sprang sie von einem Hochhaus und wollte Cobb dazu bewegen, es ihr gleichzutun. Sie starb jedoch, da sie in eine reale und nicht, wie sie glaubte, in eine nur vorgestellte Tiefe sprang. Um ihn zu erpressen, mit ihr zu springen, hatte sie einen Brief bei einem Anwalt hinterlegt, in dem sie davon berichtete, dass ihr Mann ihr nach dem Leben trachte, sowie ein verwüstetes Szenario hinterlassen, das ihn als Mörder erscheinen lassen sollte. Diese Indizien hatten zu seiner Strafverfolgung geführt.

Als das Inception-Vorhaben nun nach vielen Hindernissen und hochdramatischen Turbulenzen endlich gelingt, sieht Cobb seine Kinder wieder, die sich nach ihm umdrehen, sodass er ihre Gesichter sehen kann, was in der Traumwelt nie geschah. Darin wird das Orpheus- und Eurydike-Motiv im Hades aufgegriffen, das unheimliche Assoziationen weckt. Zuschauer phantasieren, dass die Kinder möglicherweise entstellt oder gar gesichtslos sein könnten, sodass ihr Anblick unerträglich sei, weil Cobb gegen Ende den Blick abwendet, als seine Frau die Kinder zu sich ruft.

Der Kreisel, den Cobb in der Schlusszene in Bewegung versetzt, dreht sich lange im Kreis. Der Zuschauer starrt darauf und nimmt ein leichtes schwankendes Trudeln wahr, doch ist nicht zu sehen, ob das Totem umkippt und damit die Wirklichkeit als solche zu erkennen gibt oder nur einen weite-

ren Traum im Traum signalisiert. Alles, was im Film geschehen ist, wird dadurch zweifelhaft. Hat auch der Selbstmord Mals überhaupt stattgefunden? Bleibt Cobb Gefangener seiner Traumwelten? Dies bleibt offen.

Fesselnde Kipp-Punkte

Der Erlebensprozess bringt die Verwandlungsorte der Märchen-Konstruktion von *Frau Holle*⁵ in dramatisch bewegte Bilder. Verschiedene Wendepunkte des Märchen-Bildes werden zerdehnt und in eine aufwühlende Entwicklung gebracht. Als Einstieg in die Analyse eine Darstellung der Märchenerzählung der Gebrüder Grimm:

Die Märchenerzählung

Eine Witwe hat zwei Töchter: eine schöne und fleißige und eine hässliche und faule. Da die faule ihre rechte Tochter ist, hat sie diese viel lieber als die andere. Die fleißige Tochter muss alle Arbeit tun und das Aschenputtel im Hause sein. Täglich muss sie am Brunnen so viel spinnen, dass ihre Finger bluten. Als sie einmal die blutig gewordene Spule abwaschen will, fällt ihr diese in den Brunnen herab. Weinend erzählt sie der Stiefmutter von ihrem Unglück, doch diese schimpft und fordert unbarmherzig: „Hast du die Spule hinunterfallen lassen, so hol sie auch wieder herauf.“ Das arme Mädchen weiß nicht, was es anfangen soll, und springt in seiner Herzensangst in den Brunnen hinein. Es verliert die Besinnung, und als es wieder erwacht, findet es sich auf einer schönen Wiese mit tausenden von Blumen im Sonnenschein. Als es weitergeht, kommt es an einen Backofen voller Brot, das ruft: „Ach, zieh mich raus, zieh mich raus, sonst verbrenn ich: ich bin schon längst ausgebacken.“ Da holt das Mädchen mit dem Brotschieber das Brot heraus. Als es an einem Baum voller Äpfel kommt, ruft dieser: „Ach, schüttel mich, schüttel mich, wir Äpfel sind alle miteinander reif.“ Da schüttelt es den Baum, dass alle Äpfel herunterfallen, und legt sie in einen Haufen zusammen. Schließlich kommt es zu einem Haus, aus dem eine alte Frau herauschaut, die so große Zähne hat, dass dem Mädchen angst wird und es fortlaufen möchte. Die alte Frau aber spricht: „Was fürchtest du dich? Bleib bei mir; wenn du alle Arbeit im Hause ordentlich tun willst, so soll's dir gut gehen.“ Das Mädchen soll das Bett der Frau Holle, wie die alte Frau sich nennt, aufschütteln, sodass es schneit in der Welt, wenn die Federn fliegen. Das Mädchen fasst sich ein Herz und willigt ein und begibt sich in ihren Dienst. Es besorgt alles zur Zufriedenheit und hat auch ein gutes Leben bei Frau Holle, kein böses Wort und alle Tage Gesottenes und Gebratenes. Nach einer Zeit wird es jedoch traurig und weiß anfangs selbst nicht, was ihm fehlt. Da merkt es, dass es Heimweh hat; obwohl es ihm hier vieltausendmal besser geht als zuhause, hat es doch ein Verlangen dahin, mag nicht länger bleiben, sondern will zurück zu den Ihrigen. Sie spricht mit Frau Holle, der es gefällt, dass sie wieder nach Hause möchte, und die sie selbst wieder heraufbringt. Sie nimmt

das Mädchen bei der Hand und führt es vor ein großes Tor. Das Tor wird aufgetan und als das Mädchen darunter steht, fällt ein gewaltiger Goldregen herab und das Gold bleibt an ihr hängen. „Das sollst du haben, weil du so fleißig gewesen bist“, spricht Frau Holle und gibt ihr auch die Spule wieder. Darauf wird das Tor geschlossen und das Mädchen findet sich oben auf der Welt wieder. Als es sich dem Haus der Mutter nähert, ruft ein Hahn, der auf dem Brunnen sitzt: „Kikeriki, unsere goldene Jungfrau ist wieder hie.“ Weil es so von Gold bedeckt ist, wird es von Mutter und Schwester gut angenommen. Das Mädchen erzählt alles und wie es zu dem großen Reichtum gekommen ist. Da will die Mutter dasselbe Glück auch der anderen Tochter verschaffen. Diese muss sich an den Brunnen setzen und sich die Finger an der Dornenhecke stechen. Dann wirft sie die Spule in den Brunnen und springt selbst hinein. Sie kommt ebenfalls auf die schöne Wiese und geht denselben Pfad. Dem Brot im Backofen antwortet sie jedoch: „Da hätt ich Lust, mich schmutzig zu machen“, und geht weiter. Dem Apfelbaum sagt sie: „Es könnte mir einer auf den Kopf fallen“, und geht fort. Als sie zum Haus von Frau Holle kommt, fürchtet sie sich nicht, weil sie von den großen Zähnen schon gehört hat, und verdingt sich gleich bei ihr. Am ersten Tag tut sie sich noch Gewalt an, ist fleißig und folgt der Frau Holle, denn sie denkt an das viele Gold, dass diese ihr schenken würde. Am zweiten Tag aber fängt sie schon an zu faulenz und am dritten mag sie morgens gar nicht aufstehen und erledigt ihre Aufgaben nicht. Dessen ist Frau Holle bald müde und kündigt ihr den Dienst auf. Die Faule ist zufrieden und erwartet nun den Goldregen. Als sie ebenfalls zu dem Tor geführt wird, wird statt des Goldes ein großer Kessel voll Pech über ihr ausgeschüttet. „Das ist zur Belohnung deiner Dienste“, sagt Frau Holle und macht das Tor zu. Als die ganz mit Pech bedeckte Faule daheim ankommt, ruft der Hahn auf dem Brunnen: „Kikeriki, unsere schmutzige Jungfrau ist wieder hie.“ Das Pech bleibt fest an ihr hängen und will, solange sie lebt, nicht abgehen.

Das paradoxe seelische Grundverhältnis

Die psychologische Analyse von *Frau Holle* rückt den seelischen Gehalt und seine charakteristische spannungsvolle Dynamik heraus. Dieser lässt sich nicht direkt aus der Märchenerzählung erschließen, sondern wurde in ausgedehnten Behandlungsprozessen rekonstruiert. Wie sich dabei herauskristallisierte, ist die Logik der Erzählung im psychischen Kern sogar teilweise auf den Kopf gestellt. Entgegen der offenkundigen Moral des Belohnungs- und Bestrafungsschemas ist ein zentraler Leidenspunkt des Märchens, dass sich solch einfache Kausalitäten keinesfalls in jedem Fall einstellen. Im Gegenteil erlebt man immer wieder, dass die pädagogisch vielleicht wünschenswerte Folgerichtigkeit, auf die man setzt, durchbrochen wird.

Unverfügbare Verkehrung ist der Dreh- und Angelpunkt der *Frau-Holle*-Konstruktion. Der erwartete Goldregen als Lohn für mühevollen Einsatz bleibt aus; wenn man mit Pech als Strafe rechnet, wird man in Ehren empfangen. Die Welt ist verdreht. Dass alles permanent im Fluss ist und zwei konträre Seiten hat, ist hochgradig verwirrend. Man möchte eine Zwangsläu-

figkeit herstellen, wie sie der Torbogen in der Märchenerzählung markiert, doch muss man die schmerzliche Erfahrung machen, dass sich vieles nicht berechnen lässt. Es kommt fast immer anders, als man denkt. Das Schielen auf lobenswerte Folgen seines Handelns bringt manche Enttäuschung mit sich – die sich aus größerer Perspektive jedoch wiederum als Glücksfall herausstellen mag. Mit dieser Unwägbarkeit gilt es zu leben.

Im Verkehrthalten, als Versuch, diesen Drehpunkt der Wirklichkeit zu bannen und auf ewig festzuschreiben, sucht man unbedingt eine bestimmte Folge herzustellen, komme, was wolle, doch wird man immer wieder eines anderen belehrt. Auch philosophische Modelle mit Zuschreibungen, was gerecht und was ungerecht sei, machen die Verwirrung nur bedingt übersichtlich. Durch **Spaltung** mit klaren Klassifizierungen (**fleißig/faul, gut/böse**) soll vereindeutigt werden, was sich nicht säuberlich sortieren lässt. Auch versucht man sich zu helfen, indem man die turbulenten Sprünge selbst betreibt und ungewollte Wendungen aktiv vorwegnimmt. Dann könne es ja nicht schlimmer kommen, sondern es wäre, der Kipp-Logik entsprechend, früher oder später mit dem Umschlag ins Glück zu rechnen.

Dass manches jedoch unverrückbar ist (das Pech will einen Lebtage nicht abgehen, heißt es im Märchen) können *Frau-Holle*-Konstruktionen häufig nicht gut leiden - obwohl sie sich insgeheim nach einem solchen unverrückbaren Fixpunkt sehnen. Sie setzen auf ein unentwegtes Wechseln, das Unerwünschte auch wieder aufheben wird. Krisen werden dann als Endpunkt und Neu-Anfang sogar wertgeschätzt, da sie mit der Erfahrung verbunden sind, dass auf die Zerstörung alter Gewissheiten ein neues Aufblühen folgen kann.

Man stürzt sich permanent in andere Welten (Brunnensprung in Frau-Holle-Universum) und sucht sich diese zueigen zu machen. Dabei wird eine ausgeprägte **Verwandlungsfähigkeit** offenbar, die in ihrer chamäleonhaften Beweglichkeit jedoch in Gefahr gerät, kein eigenes Gesicht auszubilden. Alles kann dies oder etwas anderes sein. Der **Tauschhandel** mündet in Beliebbarkeit. Man droht in der optimalen **Anpassung** an das, was einem begegnet, steckenzubleiben. Je besessener man daran festhält, das unwillkürliche Kippen sicher handhaben zu können, umso mehr gerät alles aus dem Griff.

Ein solches **Wechsel-Spiel** tut sich mit **Konstanz** schwer – und sehnt sich doch in dieser Wechsel-Manie nach einem **Platz in der Welt**, der Halt gibt. Die für viele unverständliche Rückkehr der Goldmarie ins ursprüngliche Heim, obwohl es ihr dort im Vergleich zur Geborgenheit bei Frau Holle so viel schlechter ging, basiert u.a. auf dieser rückwärtsgerichteten Sehnsucht. In der Nebenfiguration, die als Korrektiv der Vereinseitigung des Verkehrthaltens entgegensteuern kann, kommt zum Tragen, dass man, indem man sich auf Entwicklung mit ihren **Reifungsprozessen** einlässt, eine eigene unverwechselbare Gestalt gewinnen kann. Die Tendenz, sich Angst, Unsicherheit und die Mühen eines solchen unwägbareren Prozesses zu ersparen und nur einem **Vor-Bild** nachzueifern, kommt im Bild des Weges, den die Pechmarie geht (**Original-Kopie**), zum Ausdruck.

Ambivalenz ist in *Frau Holle* Leidenspunkt und Motor zugleich. Wenn etwas und sein Gegensatz in eins zusammenfielen, wäre der quälende Zwierspalt überwunden. Das Märchen ist durch einen Sog zum **Ganzen** gekennzeichnet, das die fundamentale **Doppelheit** versöhnen soll.

Das Aushalten von Widersprüchlichem, das Hinnehmen von Ungewissheit, das Durchleiden einer existentiellen **Angst vor dem Sprung** in anderes macht das Lebendige und Unverwechselbare im wörtlichen Sinne aus. Zugleich verkörpert das Bild der Pechmarie eine störrische Haltung zur Welt, die sich Ansprüchen widersetzt und auch durch diese Methode zu Eigenem finden kann. In den Märchen ist keine Figuration eindimensional.

Die Komplexentwicklung

Einige Zuschauer schildern, wie sie nach Verlassen des Kinos noch ganz benommen sind und ihre Umgebung intensiv und „irgendwie anders“ wahrnehmen. Claudius Seidl, der den Film in der Wochenzeitschrift *Die Zeit* besprach, fasste die Nachwirkung in folgende Worte: Der Film „glühte nach, er war nicht ganz vorbei, er legte seine Bilder auf die Welt, deren Wirklichkeit feine Risse zeigte“⁶. Der Filmerlebensprozess wirkt in den Alltag und in die Träume hinein und lässt einen nicht so schnell wieder los.

Vor-Bilder

Das Ineinander von Realität, Wahn, Fiktion oder Traum erinnert an Beunruhigungen, die die *Matrix*⁷-Trilogie oder Filme wie *A Beautiful Mind*⁸ und *Shutter-Island*⁹ auslösten. Auch Parallelen zu Hitchcocks *Vertigo*¹⁰ sowie zu der ganz eigenen Filmwelt David Lynchs werden gesehen. *Inception* spielt mit unzähligen Filmzitataten: Ebenso kommen die Science-Fiction-Hochhaus-Szenerie aus *Blade Runner*¹¹, *2001- Odyssee im Weltraum*¹² mit seiner Schwerelosigkeit, die Nervenkitzel-Schwebeszene aus *Mission Impossible*¹³ und *Total Recall*¹⁴, in dem künstliche Erinnerungen implantiert werden, die nicht von echten zu unterscheiden sind, in den Sinn. Gegen Ende wird auf Rosebud aus *Citizen Kane*¹⁵ zurückgegriffen, als der gut gehütete Tresor mit dem Testament des toten Vaters ein Windrad aus der Kindheit als Schatz in sich birgt. Man begibt sich schon gleich zu Beginn märchenanalog auf die Suche nach dem, was man schon kennt, und lehnt sich an Vorgaben an. Im konfusem Durcheinander bietet Vertrautes den ganzen Filmerlebensprozess über einen **Anhalt**.

Bei den vielfältigen Anspielungen handelt es sich allerdings nicht um eine bloße Aneinanderreihung von effektvollen filmhistorischen Szenen. Diese Anklänge greifen Bilder auf, in denen die zentrale psychische Struktur zur Sprache kommt.

Mitgerissen

Schon das Eingangsbild nimmt einen mit auf eine Reise voller sinnlicher bewegender Eindrücke. Es empfiehlt sich, den Film auf großer Leinwand zu sehen, um in die materialen Qualitäten regelrecht eintauchen zu können. Die tosenden Meereswellen drehen sich und reißen einen mit. Man meint fast, selbst in die Wogen hineingezogen zu werden. Dieses packende Einbezogenwerden gleich zu Beginn prägt sich den Zuschauern besonders ein. Cobb findet sich zerschunden an einem Meeresstrand wieder und weckt Assoziationen an Robinsonaden à la *Cast Away*¹⁶.

Inception – Psychologie des Anfangs

In diesem Auftakt sind wir mittendrin in der Märchenkonstruktion von *Frau Holle*: Inception heißt Anfang. Das Filmerleben geht der Frage nach, was es seelisch überhaupt bedeutet, einen Anfang zu setzen und wie dies vor sich gehen kann. Welche Risiken sind damit verbunden? Dass in der Filmstory ein bestimmter Gedanke als Keim implantiert wird, von dem ein folgenreicher Wandel ausgehen soll, spricht grundlegende Fragen nach dem Verhältnis von Kontinuität und Veränderung an. Insofern erscheint der Film wie ein aufwühlendes Lehrstück über Entwicklungsprozesse und ihre immanente unlösbare Spannung. Was geschieht mit dem Alten, kann man das Vergangene komplett ausschalten und wirkungslos machen? Der Raub per Extraktion rollt das Problem vom entgegengesetzten Ende her auf.

Auffällig ist, wie durchgängig **Zerfalls-Bilder** den Erlebensprozess veranschaulichen. Dies erwächst unmittelbar aus der belebten Thematik. Das Ganze ist konstitutiv „instabil“, wie auch im Film ausdrücklich erwähnt wird, und sucht sich permanent am Leben zu erhalten. Wir werden Zeuge, wie **Welten erschaffen und Welten vernichtet** werden. Dass dies gottähnliche Züge hat, wird im Film ausdrücklich angesprochen. Gigantische (Gedanken)-Gebäude stürzen imposant ein, die anheimelnde Pariser Bistro-Umgebung fliegt explosiv auseinander, Feuer und Wasser löschen in einer Destruktions-Orgie Existierendes aus und stellen quasi eine Art Tabula rasa her, die Ausgangspunkt für erneute Wendungen wird. Die beeindruckenden Kulissen werden teilweise als künstliche „Pappmachee“-Konstruktion erlebt, die jederzeit wie Streichholztürme in sich zusammenbrechen kann. Selbst eine Felsenküste zerbröselt und stürzt ein, jeglicher Erfahrung der jahrtausendlangen Beharrlichkeit von Stein widersprechend. Physikalische Gesetze scheinen auch aufgehoben, wenn ganze Straßenzüge auf den Kopf gestellt werden.

Erlebtes Paradoxon

Konsequent ist in diesem Zusammenhang auch, dass der „Tod“ als Mittel erscheint, von einer Welt in die andere hinüberzugehen. Dieser sonst

endgültige Untergang ermöglicht im Film paradoxerweise ein Weiterleben. Anfang und Ende sind seltsam miteinander verschränkt, wie im Symbol einer Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt. Die Penrose-Treppe als unmögliche Konstruktion bildet dieses im Erleben mitvollzogene seelische Unverhältnis ab. Ihr unbegrenzter Kreislauf führt im Film auch ins Leere, an einen Abgrund. Jeder Anfang – und auch jedes Ende – ist aber auch zugleich eine Fortführung. Das ist paradox. Auch die Verweigerung der Pechmarie, Reifungsprozesse abzuschließen, kann das Ganze trotzig blockieren oder voranbringen.

Zur Märchengestalt gehört, dass es nur scheinbar ein Entwicklungspatentmittel gibt, wie das Tor, das Klarheit verspricht. Der Tod ist im Film nämlich keine Garantie für Weiterentwicklung. Er kann auch real und definitiv sein und dann doch alles zum Stillstand bringen. Als Fischer Jr. sich durch einen Selbstmord wecken will, um den Traum zu beenden, steht das erfolgreiche Gelingen des Plans auf dem Spiel. Am Ende (und Anfang des Films) stirbt der schwer verwundete Auftraggeber Saito (Ken Watanabe) und droht auf ewig im Limbus gefangen zu sein, sodass er sein Versprechen, Cobbs Rückkehr in die Heimat zu ermöglichen, beinahe nicht einlösen kann. Dass der Übergang auch schiefgehen kann, symbolisiert vor allem auch Mals Tod. Man kann nie ganz sicher sein, ob sich etwas als gut oder als unheilvoll erweisen wird – diese seelische Grunderfahrung vermittelt die Märchenkonstruktion. Dennoch muss man die Angst angesichts dieser verwirrenden Lage überwinden und in das Unbekannte hineinspringen. Es gilt, blind zu vertrauen, heißt es im Film.

Der Sturz in die Tiefe als Übergang

Der Erlebensprozess setzt ein beim Übergang zwischen zwei Welten, am Meeresgestade, nach dem Sprung in den Brunnen, von dem im Märchen erzählt wird. Ist man dann einmal tief drin im Film-Geschehen, kann man sich zeitweise nicht mehr an den Anfang erinnern – dieses Merkmal wird im Film als Unterscheidungskriterium zwischen Traum und Realität angeführt, doch gilt es im Seelischen überhaupt. Im Traum werden wir nur leichter dessen gewahr, dass sich in Zeit und Raum Unfassbares auftut. Freud¹⁷ charakterisierte die psychästhetische Sprache des Traums u.a. durch die spezifischen Darstellungsmittel, die von denen abweichen, mit denen wir unser Alltagsleben strukturieren. Der Vernunft widerspricht, dass logische Zusammenhänge durch **Gleichzeitigkeit** und zeitliche Relationen als **räumliche Beziehungen** ausgedrückt werden. Eine Ahnung von solchen Abgründen erfahren wir, wenn wir die Sekunden vor einem Sprung in die Tiefe wie unendlich zerdehnt erleben. Wer jemals vor einem Absprung zögerte, kann dies bestätigen. Die Alternative „Vor oder Zurück“ wird in solchen Augenblicken intensiv als endloser Augenblick spürbar.

Wie Zeit und Raum im Film auf den Kopf gestellt werden, ruft ein Staunen hervor. Es beeindruckt Szenen, die dieses Nebeneinander vor Augen

führen und die Parallelität der Ereignisse an Schräglagen oder einem Zittern im Wasserglas bzw. am schwerelosen Schweben erkennbar machen. Bewegungen des sich überschlagenden Vans bilden sich darin ab, dass die andere Welt auf den Kopf gestellt wird. Faszinierende Bilder des Kampfes im Hotel-Flur, der sich über Wände und Decken erstreckt, prägen sich ein. Die clevere Lösung, die schwebenden Mitglieder der Crew zum handlicheren Päckchen zusammenzubinden, um sie durch das Hochschießen des Aufzugs, der mit Hilfe von Sprengstoff trotz Schwerelosigkeit in die Höhe zu schnellen vermag, per Kick aufzuwecken, bleiben ebenso besonders haften.

Wie Freud herausstellte, erzeugt die besondere Logik mit ihren ureigenen Gesetzen im Kontrast zu rationalen Mechanismen die rätselhafte Qualität des Traumes. Träume verdichten die Zeit, indem sie sowohl auf die Gegenwart verweisen, auf das, was den Träumer unmittelbar im Hier und Heute betrifft, zugleich auf vergangene Ursprünge anspielen und gleichzeitig in die Zukunft deuten, indem sie Entwicklungsmöglichkeiten vorentwerfen. Darin spitzt der Traum zu, was im täglichen Leben immer am Werk ist, aber von vernunftmäßigen Regulationen überlagert wird.

Vertigo

In rhythmischer Wiederholung geht es im Erlebensprozess immer wieder in die Tiefe (Suizid der Ehefrau Cobbs vom Hochhaus herab, der Van fällt in Zweitlupentempo in einen Fluss, eine riesige Schnee-Lawine reißt mit, ein Aufzug führt zum Limbus herab). Der **Kick**, von dem im Film durchgängig die Rede ist, meint den schlagartigen Wechsel der Verfassung als schockartigen Übergang. „Nach unten ist der einzige Weg vorwärts“, wie es im Film beschrieben wird. Dies geht im Sturz nicht schleichend oder Schritt für Schritt vonstatten, sondern in einem **turbomäßigen Turnover**.

Es macht Sinn, dass das Narkosemittel beim Übergang den Gleichgewichtssinn im Innenohr in seiner Funktion nicht außer Kraft setzen darf, wie explizit im Film betont wird. Dieses schwindelerregende Kippen ist die zentrale Qualität des Erlebens. Aus Schweben-Zuständen geht es ruckartig in Geredetes mit seiner spezifischen irdischen Schwere.

Die besondere Dramatik der *Frau Holle*-Konstruktion resultiert aus solchen rasanten Umschwüngen, die gleichsam einen **Dreh-Schwindel** erzeugen. Darin berührt sich der Film mit der Komplexentwicklung, die Hitchcocks Film *Vertigo* zugrunde liegt. Der Kitzel, der auf Achterbahnen, Loopings und beim Bungee-Jumping aufgesucht wird, hat mit diesem unvermittelten und beschleunigten Kippen und Fallen zu tun. Im Film wird dies als Übergangs-Methode praktiziert. Paradoxerweise wird Cobb durch plötzliches Eintauchen (in eine Wanne) aus dem fast unweckbaren Zustand des Eintauchens in die Traumwelt herausgeholt. Jeder Kick erzeugt einen weiteren Anfang, der den roten Faden des Auftrags und des Erlebens von Ebene zu Ebene voranbringt. Im Märchen kennzeichnet neben dem Sprung in den

Brunnen auch der Torbogen Einschnitte im Geschehen. Dann beginnt etwas, indem anderes gleichzeitig hinter sich gelassen wird.

Doppelheiten

Frau Holle handelt im Kern davon, dass alles zwei Seiten hat. Indem der eingepflanzte Gedanke alte Gewissheiten zerstört, bewirkt er durch die Fremdbesetzung eine beunruhigende Doppelexistenz. Dass es inhaltlich darum geht, die **Auf-Teilung** eines Erbes auf den Weg zu bringen, entspricht dieser Spaltungsdynamik des Märchen-Bildes. Mehrere Wahrheiten existieren auf verstörende Weise nebeneinander. Der Suspense des Filmerlebens lebt von dem Versuch, diese Überkreuzungen auseinanderzusortieren. Das Undurchsichtige steigert sich, als im Verlauf der Filmentwicklung immer unklarer erscheint, wer auf welcher Seite agiert. Handelt es sich bei den agierenden Menschen im Film um Auftraggeber, um freundlich gesonnene Helfer, um unbeteiligte Statisten oder um Gegenspieler, die den beabsichtigten Fortgang torpedieren?

So durchkalkuliert die mühsam konstruierten Traum-Effekte für die Inception auch scheinen, wie sich erweist, lässt sich nicht alles restlos im Voraus bedenken. Brüche im perfekten Design entpuppen sich als entwicklungs-trächtige Reste. Das schöpferische Talent der sympathischen jungen Studentin Ariadne, die den Zuschauer mit blitzschnellen Labyrinth-Konstruktionen und architektonischen Taschenspieler-Tricks verblüffte, gerät an seine Grenzen. Pannen und Pleiten der konzipierten Traum-Architektur, wenn z.B. unerwartet ein Zug ohne Gleise durch die Stadt rast und die Crew angreift, wenn sie in eine wilde Schießerei verwickelt wird oder wenn Edith Piafs Chanson „Je ne regrette rien“ als Weckmelodie zu früh ertönt, beleben den Kernkomplex des Märchen-Bildes. Die Spannung des Ganzen geht von dem Unkontrollierten aus, das Beabsichtigte in überraschende Verkehungen hineinführt.

Die **Konstanz** des ausgefeilten Plans ist besonders dadurch in Gefahr, dass Projektionen als Verkörperungen eigener Bilder gegen die neuen Schöpfungen vorgehen und diese zu vernichten suchen. Der schöpferischen Inspiration sind dadurch Grenzen gesetzt, dass man darauf achten muss, dass kaum Details aus dem eigenen Leben in den Traum einfließen. Sonst besteht die Gefahr, dass das ganze Arrangement in sich zusammenfallen und sich gegen sich selbst wenden könnte. Die Erfinder des Szenarios sind diesen Konvergenzen hilflos ausgeliefert und müssen improvisieren, um der daraus resultierenden Bedrohung zu begegnen. Außerdem verkompliziert ein Sicherheitsprogramm, das in Fischers Kopf eingesetzt wurde, um Extraktion zu verhindern, die Lage. In Form einer Schutzarmee bekämpft es vehement die Eindringlinge.

Dass Erinnerungen querkommen und die Traumwelt selbst eine mysteriöse Abwehr gegen die Einpflanzung entwickelt, deckt sich teilweise mit Freuds Konzept des Traums. Verschiedene Mitwirkende des Traums verfol-

gen sich, kollidieren miteinander und greifen sich an. Was Freud im nicht ganz treffenden Bild einer Zensur zu fassen suchte, greift die Tatsache auf, dass Verfassungen ein Eigenrecht entwickeln und funktionell autonom werden können. Sie treiben ein Eigenleben, das sich nicht bis ins Letzte durchstrukturieren und voraussehen lässt. Primär- und Sekundärprozesse arbeiten mit- und gegeneinander im Traum.

Zunehmend komplex wird die Story, als das Inception-Team bewusst Verschiebungen der Feindseligkeit vornimmt (indem sich ein Crew-Mitglied in Gestalt des zunächst böse erscheinenden Onkels von Fischer Jr. sich auf einmal vertrauenswürdig gebärdet und diesen gegen seinen Vater aufhetzt), um das Ziel der Beeinflussung zu erreichen. Auf diese Weise arbeitet in unserer Realität beispielsweise auch die Scherenkonstruktion, die erfolgreiche Werbung auszeichnet: Indem verschiedene Tendenzen gegeneinander wirken, bildet sich eine prägnante seelische Richtung aus. Ein wiederholtes dialektisches Hin und Her konträrer Züge mündet schließlich in eine Vermittlung.

Woran kann man sich halten? - Die Suche nach Kontinuität

Entwicklung vollzieht sich im Märchen-Bild sowohl in plötzlichen **Quanten-Sprüngen** als auch als **Reifung**, in aufeinanderfolgenden Phasen mit festgelegter Wachstumsgesetzmäßigkeit wie in der Natur. Wie sich diese beiden Entwicklungsformen gegenseitig ergänzen und abstützen, wird unmittelbar mitvollzogen. Haupt- und Nebenfiguration des Märchens werden in der Komplexentwicklung mit Leben erfüllt.

Wenn man zeitweise wieder an den Anfang anzuknüpfen versucht, um die Folgerichtigkeit der Story zurückzuverfolgen, tritt man aus der erregenden **Kipp-Figur** heraus und setzt auf ein Nacheinander. So wie es hilft, aus diesen Drehungen, die unmittelbar körperlich als Rotieren in der Magengegend empfunden werden, herauszukommen, indem man einen festen Punkt fixiert, behilft sich das Filmerleben, indem es nach Konstanz und Maß Ausschau hält. *Frau Holle* ist davon bewegt, wie sich angesichts radikaler Umschwünge und einladender Verwandlungs(über)angebote ein Halt in der Welt gewinnen lässt.

Die Momente im Erleben, in denen man sich mit der Logik des Scripts beschäftigt und die Glaubwürdigkeit anzweifelt (z.B. in der Frage, wieso es der Inception-Crew gelingen kann, der Übermacht von Wachpersonal und unzähligen Schüssen zu entkommen), verhelfen dazu, die faszinierende, aber auch belastende **Intensität des dramatischen Umschwingens** kurzzeitig auszusetzen. Ohne derartige Verschnaufpausen könnte man die unentwegten Kehrtwendungen kaum ertragen. Einige beschrieben, dass es ihnen sogar übel zu werden drohte, sodass sie für kurze Augenblicke trotz Gebanntsein wegschauen mussten und in einem besonders heftigen Dreh-Moment kurz davor standen, das Kino zu verlassen.

Unterscheidungskriterien

Das maskenhafte Altern des asiatischen Auftragsgebers wird z.B. zum Anknüpfungspunkt für eine **Chronologie**. Wenn er zwischendurch wieder jung ist, muss es sich um eine Rückblende handeln. Man achtet darauf, wie sich die undurchsichtigen Eingangssequenzen im weiteren Verlauf aufklären. Dass mehrmals Uhren eingeblendet werden oder auf Zeitmaße verwiesen wird (mit jeder Ebene des Traums korrespondieren proportional gesteigerte Zeitverhältnisse – fünf Minuten Realität entsprechen z.B. in Ebene 2 einer Stunde im Traum), erleichtert, wie das Totem in der Story, das Differenzieren. Es wird ein **Maß** wie das Tor im Märchen wird gesucht, das beurteilen helfen soll, was echt und was nur vorgemacht ist.

Angst und Schmerz als Indizien

Vor allem das Fehlen von **Angst** ist im Märchen ein Hinweis auf bloße Nachahmung. Da die Pechmarie bereits um die erschreckend großen Zähne von Frau Holle weiß, fürchtet sie sich nicht. In dem Augenblick, in dem Pläne und vorausschauende Berechnungen nicht aufgehen, bricht Panik auf. Ariadne folgt beherzt diesem Pfad, ihrem Empfinden und ihren Ängsten traugend, vertieft sich mutig in Cobbs Abgründe und wird dadurch zu einer Art Schutzengel der ganzen Unternehmung.

Ein weiteres märchentypisches Indiz ist Leid oder **Schmerz**. Im Märchen geht dem Sprung der Spindelstich, bei dem Blut fließt, voraus. Die Pechmarie verletzt sich selbst, um diese Verwandlungs-Bedingung zu erfüllen. Im Film ist das Schmerzempfinden in Schlaf und Betäubung nicht ausgeschaltet, sondern sogar noch gesteigert. Einigen Zuschauern fallen zwei kleine blutende Wunden auf der Brust von Robert Fischer jr. besonders ins Auge. Dass auch Saito schwer verwundet ist und Blut verliert, steigert den Nervenkitzel. Der Blick der Kinobesucher ist verstärkt auf solche Übergangskriterien gerichtet.

Eine hauchdünne Grenze

Der *Frau-Holle*-mäßige Eindruck eines verknäulten Ineinanders von Authentischem und einer Pechmarie-Doublette verliert sich jedoch kaum. Einige Zuschauer wollen den Film mehrmals anschauen, in der Hoffnung, alle Fäden entwirren zu können. Die Nahtstelle zwischen Traum und Realität ist dabei von besonderem Interesse. Die verführerische puppenhafte Frau, die Fischer jr. in der Hotelbar begegnet, entpuppt sich beispielsweise, als Saito sie im Lift berührt, in der unendlichen Verdoppelung des Aufzug-Spiegels als reine Fiktion. Der Zuschauer hat bereits zuvor aufgrund ihres aufgetakelten Auftretens und gezierten Dialogs das Künstliche dieses Lockvogels entlarvt.

Dass die **Kopie nur schwer vom Original auseinanderzuhalten** ist, spielt in der *Frau-Holle*-Konstruktion eine tragende Rolle. Menschen, die dieses Märchen-Bild leben, werden einerseits davon angetrieben, etwas Ureigenes, ganz Originäres zu verkörpern oder auf die Beine zu stellen. Zugleich neigen sie dazu, sich dermaßen an anderem zu orientieren, dass sie aufgrund des enormen Anpassungsvermögens wie eine identische Zweitaufgabe wirken. Die Emanzipationsgeschichte des Sohnes, der aus den Fußstapfen des Vaters tritt, erscheint in diesem Sinne als Versuch, die Anlehnung an ein Vorbild aufzugeben. Die letzten Worte vor dem Tod des Vaters greifen diese Thematik auf: Der Vater war nicht enttäuscht, weil der Sohn nicht wie er sein konnte, sondern weil er es versucht hatte.

Die seelenlos erscheinende Welt, die sich Mal und Cobb in etwa 50 Jahren gemeinsamer Gefangenschaft im Limbus konstruieren, soll ein Abbild der Stätten ihrer Vergangenheit sein und zugleich in die Zukunft weisen, doch muten diese Versuche der Verortung seltsam leblos an. Man würde sich solch einen Platz zum jahrzehntelangen oder vielleicht gar ewigen Leben selbst doch gemütlicher einrichten. Die monotone Hochhausszenerie erinnert einige an bedrohliche Untergänge aus anderen Science-Fiction-Filmen oder sogar an Ground Zero am 11. September, und selbst die Kopie des Häuschens aus der Kindheit wirkt wenig einladend. Der Zuschauer fragt sich, ob man dies im Zeitalter höchst ausgefeilter filmischer Simulationskünste nicht besser hätte vorgaukeln können. Der erzielte Effekt von wenig heimeliger Stereotypie kalter Bauwerke muss wohl als stilistisches Mittel beabsichtigt sein, sagt man sich. Das Doppelte wird auch in diesen Details spürbar.

Momente im Erleben des Films, die besonders nachwirken, haben mit der Frage nach Echtheit/Realität oder Fiktion/Simulation zu tun, die schon Platon bewegte. Dass der Teppich, den Saito auf dem Boden liegend befühlt, nicht aus Wolle, sondern aus Polyester gemacht ist, deckt beim Test-Auftrag Saitos die Traumkulisse auf. Wenn man berührt und auf Tuchfühlung mit den sinnlichen Qualitäten geht, kann man den Unterschied herausfinden. Diese Szene bleibt vielen im Gedächtnis. Besonders eindrucksvoll sind im Erleben des Films die wuchtigen materialen Qualitäten, die einen nicht ungehört lassen.

Der Kreisel als materiales Symbol

Im Titel und in einem zentralen Gegenstand mit charakteristischen Qualitäten verdichtet sich häufig der Erlebensprozess eines psychologisch kunstvoll gebauten Film-Werks. Wie treffend der Titel gewählt wurde, wurde bereits dargelegt. Der Kreisel als Totem symbolisiert die endlosen Drehungen, in die das Seelische versetzt wird. **Kreiseln** ist Vorangehen und Stillstand zugleich. Im Rückkoppelungseffekt beim Spiegelbild im Spiegelbild mit unendlicher Verdoppelung, wie Ariadne ihn in Paris konstruiert und wie er im Lift noch einmal ins Spiel kommt, existiert dabei **kein Anfang und kein Ende**. Die Selbstreflexion ist total. Erinnerungen aus der eigenen Biographie

begrenzen den Spielraum der Neuschöpfung der Traumwelten. Sobald sich die verschiedenen Sphären mischen, wird es bedrohlich. Die Gefahr geht von den Projektionen aus, die sich gegen die Traumverfassung wenden. Der Mechanismus der Spaltung versucht vergebens, sie voneinander getrennt zu halten. Das Totem-Ding soll ermöglichen, die dünne Grenze zwischen den zwei Welten wahrzunehmen. **Kipp-Punkte sind Zäsuren**, die den Übergang zwischen Traum-Logik und kausaler physikalischer Gesetzmäßigkeit kennzeichnen. Dann schlägt es um - und das Traum-Spiel ist aus. Das offene Ende des Films friert den Moment zwischen endlosem Kreiseln und Kippen ein. In welche Richtung wird es sich wenden? Darin bildet sich die Paradoxie des Erlebensprozesses der Märchen-Konstruktion ab: es gibt keine eindeutige Zuordnung. Der Torbogen mit seiner scheinbaren Moral ist nur ein notdürftiger Behelf angesichts einer hochkomplexen Wirklichkeit.

¹Laut Internet Movie Database: <http://www.imdb.de/title/tt1375666/business>

² Olbert, Frank: Mit dem Aufzug ins Unbewusste. In: Kölner Stadt-Anzeiger vom 27.07.2010. <http://www.ksta.de/html/artikel/1280133196335.shtml>

³ Empfehlenswert ist die detaillierte Darstellung der Handlung auf Wikipedia. <http://de.wikipedia.org/wiki/Inception>

⁴ In diesem im Lateinischen als „Rand, Saum, Umgrenzung“ bezeichneten Zwischenreich halten sich in der katholischen Theologie Seelen am Rande der Hölle auf.

⁵ Grimm, Jakob u. Wilhelm: Frau Holle. KHM 24. Kinder – und Hausmärchen in zwei Bänden (1812 u. 1815). Herausgegeben und mit einem Nachwort versehen von Carl Helbling. 1. Band. Zürich ¹²1986, S. 191-195.

⁶ Seidl, Claudius: Wenn du träumst, du träumst. In: Die ZEIT. Nr. 29 vom 25. Juli 2010, S. 17

⁷ *Matrix* (Larry und Andy Wachowski USA 1999), *Matrix Reloaded* (USA 2003) und *Matrix Revolution* (USA 2003)

⁸ *A Beautiful Mind* (Ron Howard USA 2001) mit Russell Crowe in der Rolle des Mathematik-Genies John Nash, der den Bezug zur Wirklichkeit verliert.

⁹ *Shutter-Island* (Martin Scorsese USA 2010) mit Leonardo DiCaprio in der Hauptrolle zwischen Wahn und Wirklichkeit.

¹⁰ *Vertigo* (Alfred Hitchcock USA 1958)

¹¹ *Blade Runner* (Ridley Scott USA 1982)

¹² *2001 - Odyssee im Weltraum* (Stanley Kubrick UK/USA/Frankreich 1968)

¹³ *Mission Impossible* (Brian De Palma USA 1996)

¹⁴ *Total Recall – Die totale Erinnerung* (Paul Verhoeven USA 1990)

¹⁵ *Citizen Kane* (Orson Welles USA 1941)

¹⁶ *Cast Away – Verschollen* (Robert Zemeckis USA 2000)

¹⁷ Freud, Sigmund (1900): Die Traumdeutung. In: Mitscherlich, Alexander/Richards, Angela/Strachey, James (Hg.): Studienausgabe. Bd. II. Die Traumdeutung. Frankfurt/M. ⁴1972