

Johannes Pause (Trier)

Das kinematographische Subjekt

Zur Raum- und Mediengeschichte filmischer Reisen ins Ich

Der Innenraum des Subjekts

Die Reise ins Ich – in die Abgründe der eigenen Seele, in Traumwelten oder in die unbewussten Regionen der Psyche, in denen geheime Wünsche oder traumatische Erinnerungen verborgen liegen – ist in den letzten Jahrzehnten zu einem regelrechten Topos des populären Kinos geworden. In Filmen wie *Dreamscape* (USA 1984, Joseph Ruben), *Innerspace* (USA 1987, Joe Dante), *Flatliners* (USA 1990, Joel Schumacher), *The Cell* (USA 2000, Tarsem Singh) oder *Inception* (USA 2010, Christopher Nolan), um nur einige wenige Beispiele zu nennen, gelingt den Protagonisten ein vollständiger Einstieg in die verborgenen Welten ihrer Subjektivität, die in der Regel als eigenständige Handlungsräume entworfen werden und die, einmal erschlossen, mit der Außenwelt in Interaktion zu treten beginnen. Möglich wird diese phantastische Eroberung der Psyche in den genannten Werken durch wissenschaftliche und technisch-apparative Verfahren, die unverkennbar auf Wissensbestände der experimentellen Psychologie Bezug nehmen. So kommen etwa psychologische Labore, Isolationstanks oder Schlaflabore zum Einsatz, wie sie seit dem 19. Jahrhundert tatsächlich zur Erforschung des Subjekts und seines unsichtbaren ‚Innenlebens‘ Verwendung fanden. Innerhalb der Fiktion werden sie nun zu Toren in eine andere Dimension, die der Film mit seinen medienspezifischen Mitteln auf vielfältige Weise ausgestalten kann. Die Werke verbinden auf diese Weise die filmische Imagination neuer, phantastischer Welten mit dezidiert epistemologischen, wissenschaftlichen Fragestellungen und Traditionen. Dabei werden die Wissensbestände der Psychologie allerdings nicht einfach filmisch umgesetzt und ‚popularisiert‘, vielmehr schreiben sich auch umgekehrt die Funktionsweisen des filmischen Dispositivs in die Konzeptionen des Ichs mit ein und lassen auf diese Weise die Umriss eines ‚kinematographischen Subjekts‘¹ entstehen, dessen seelische Prozesse einer eigenen, durch das Medium mitbestimmten Ökonomie gehorchen.

Im Folgenden sollen anhand einiger exemplarischer Werke die Umriss dieses Quasi-Genres skizziert und dabei unterschiedliche Entwürfe des ‚kinema-

¹ Während Karl Sierck mit diesem Terminus das in der psychoanalytischen Filmtheorie thematisierte Zuschauer-Subjekt bezeichnet, ist hier ein durch filmische Verfahrensweisen konstituiertes Subjekt-Modell gemeint. Vgl. Karl Sierck: „Psychoanalytische Filmtheorie“, in: ders./Barbara Eppensteiner (Hg.): *Der Analytiker im Kino. Siegfried Bernfeld, Psychoanalyse, Filmtheorie*, Frankfurt a.M., Basel: Stroemfeld 2000, S. 205–221, S. 207.

tographischen Subjekts‘ identifiziert werden. Eine besondere Bedeutung kommt in den Werken dabei der Verräumlichung der Innenwelten zu: Die filmische Erforschung des Ichs ist nicht nur als epistemische und mediale, sondern auch als räumliche Bewegung zu beschreiben, die sich in der Regel in Form einer oder mehrerer Expeditionen vollzieht. Die eigentlich statische Laborsituation, die in den meisten der Filme zunächst simuliert wird, wird so unmittelbar mit der dynamischeren Wissensfigur der Forschungsreise verkoppelt, wobei der Übergang vom einen zum anderen zugleich die Schwelle zwischen Innen und Außen markiert.² Wie jede Forschungsexpedition zielt auch die ‚Reise ins Ich‘ darauf ab, unbekannte Gebiete zu vermessen und zu kartographieren, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, über das im Vorfeld höchstens ein hypothetisches, unsicheres Wissen bestand. Es handelt sich bei ihr somit um einen territorialisierenden, nicht selten kolonialisierenden Vorgang, mit dem unbekannte und als gefährvoll markierte Regionen erschlossen und unter Kontrolle gebracht werden sollen. Wie die filmischen Reisen in den menschlichen Körper, die bereits seit den 1960er-Jahren durch Werke wie *Fantastic Voyage* (USA 1966, Richard Fleischer) populär werden, so etablieren auch die Reisen ins Ich die Innenwelt auf diese Weise als „Ort der Wahrheit“, also als „feste, begrenzte und benennbare Einheit“, die erforscht, vermessen und unter Einsatz psychologischen oder politischen Fachwissens kontrolliert werden kann.³

Da das narrative Kino an den Entwurf einer Diegese, eines fiktionalen Handlungsraumes gebunden ist, entwirft es die Innenwelten der Psyche somit als zu erschließenden Außenraum und zugleich als *terra incognita*, das durch die Protagonisten – und zugleich durch das Kino selbst – neu entdeckt werden muss. Reisen ins Ich bedürfen dabei zumeist einer Verdoppelung der Figuren, die sich als vollständige körperliche Personen in ihrem eigenen ‚Inner Space‘ wiederfinden.⁴ Der Doppelgänger im Inneren markiert dabei das Bewusstsein des Probanden, das die unbewussten Teile seines Selbst als – nicht selten gefährvolle oder faszinierende – Außenwelt erlebt und sie gleichzeitig zu beobachten und zu verstehen versucht. Eine solche Verdoppelung ist nicht nur für den Spiel-, sondern auch für den Dokumentarfilm charakteristisch: In dem animierten US-amerikanischen Fernsehfilm *Gateways to the Mind* aus dem Jahr 1958 etwa wird die Verarbeitung der Sinne durch das Gehirn dargestellt, indem ein animiertes Kontrollzentrum vorgeführt wird, in welchem ein kleiner Mann Informationen von Monitoren, Lautsprechern und anderen Medien erhält und sofort weiterverarbeitet, indem er Hebel und Knöpfe betätigt (Abb. 1). Die Visualisierung des Innen-

² Zu Formen der Markierung filmischer Introspektion vgl. Matthias Brütsch: *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schüren 2010, S. 128 ff.

³ Barbara Hollendonner: Der Blick nach Innen, in: Ingo Köster/Kai Schubert (Hg): *Medien in Raum und Zeit. Massverhältnisse des Medialen*, Bielefeld: Transcript 2009, S. 107–116, S. 111.

⁴ Matthias Brütsch spricht in diesem Zusammenhang von einer „figuralen Innenwelt“. Vgl. Brütsch: *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher*, S. 19.

raums ist hier nicht nur auf handelnde Figuren, sondern auch auf den Einsatz von Medientechniken angewiesen, welche die komplexen Vorgänge im Gehirn sichtbar machen. Filmische Reisen ins Ich entwerfen den psychischen Apparat auf diese Weise als konstitutiv durch Medienerfahrungen geprägten Handlungsraum.



Abb. 1: In *Gateways to the Mind* wird das Gehirn als Medienlabor dargestellt.

Isolationsexperimente

Eine weitere Besonderheit der Expeditionen ins Ich besteht darin, dass die technischen Installationen, welche die Reisen ermöglichen, in der Regel als Isolationsapparate entworfen werden: Die Tiefen des Unbewussten werden offenbar nur durch die strikte Abschottung des Subjekts von Umwelteinflüssen bereisbar. Wie Julia Weber nachgewiesen hat, ist die „Vorstellung einer räumlichen Innen-Dimensionierung des Subjekts“ bereits in der frühen Neuzeit an den Topos der Isolation gebunden: Nur „wenn es völlig von der Außenwelt abgeschlossen ist“, bietet sich dem Subjekt die Möglichkeit, das eigene „Innere zu erforschen“.⁵ Auch die experimentelle Psychologie des 19. Jahrhunderts, wie sie etwa in Wilhelm Wundts psychologischem Labor betrieben wurde, basierte nach Jonathan Crary auf „Techniken der Separierung“.⁶ Zielten diese Experimente jedoch noch auf eine Verdattung von Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsprozessen, in

⁵ Julia Weber: „The Darkroom of the Soul‘. Die Camera obscura als absolute Metapher einer neuen Epistemologie des Menschen?“, in: Elena Agazzi (Hg.): *Tropen und Metaphern im Gelehrten Diskurs des 18. Jahrhunderts*, Hamburg: Meiner 2011, S. 171–186, S. 172 und 180.

⁶ Jonathan Crary: *Aufmerksamkeit. Wahrnehmung und moderne Kultur*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2002, S. 65.

welchen das Subjekt als Eindrücke verarbeitende und Welt konstituierende Instanz konzipiert wurde, werden im 20. Jahrhundert andere Formen des psychologischen Menschenversuchs virulent, welche die un- und vorbewussten Schichten des Subjekts experimentell erforsch- und manipulierbar machen sollten – und die in noch stärkerer Weise die Isolation der Probanden zur Voraussetzung hatten.

Seit den 1950er-Jahren rückten so etwa durch die Experimente des US-amerikanischen Neurophysiologen John C. Lilly Verfahren der sensorischen Deprivation in den Fokus des wissenschaftlichen Interesses, die unter anderem in einem mit körperwarmem Salzwasser gefüllten Isolationstank durchgeführt wurden. Die Probanden verfielen hier bereits nach kurzer Zeit in einen stark beeinflussbaren Zustand der Halluzination und regredierten aus Lillys Sicht somit in ein vorsubjektives Stadium, in dem die unzugänglichen, tieferen Schichten des Ichs zutage treten konnten.⁷ Durch seine Experimente wurde Lilly zum Pionier der sogenannten „Psychonautik“, einer halb esoterischen, halb neurowissenschaftlich fundierten Wissenstechnik, die die mittels Apparaturen und bewusstseinsweiternder Drogen hervorgerufenen Halluzinationen zum Ausgangspunkt einer neuen, spirituellen Anthropologie zu machen suchte.⁸ Auch die Reisen ins Ich, welche im phantastischen Film unternommen werden, basieren in der Regel auf Isolationsexperimenten, die in den Werken nicht selten detailliert in Szene gesetzt werden.⁹ Die Tradition des wissenschaftlichen Menschenexperiments, auf die dabei referiert wird, besitzt nach Nicolas Pethes selbst eine lange filmhistorische Tradition, die sich nicht zuletzt durch eine „spezifische Rhetorik des Dokumentarischen“ kennzeichnet,¹⁰ welche den ästhetischen mit dem wissenschaftlichen Diskurs verbindet.

⁷ Zu Lillys Selbstexperimenten vgl. Nicolas Langnitz: „Tripping in Solitude. Introducing Honza Samotar by Way of John Lilly“, in: Katrin Solhdju (Hg.): *Introspective Self-Rapports. Shaping Ethical and Aesthetic Concepts 1850–2006*, Berlin: MPI für Wissenschaftsgeschichte 2006, S. 81–92.

⁸ Zu den Grundlagen dieser Wissenstechnik vgl. John C. Lilly: *Programming and Metaprogramming in the Human Biocomputer. Theory and Experiments*, New York: Julian Press 1968. Experimenten wie denjenigen Lillys ging es jedoch nicht nur um ein besseres Verständnis des menschlichen Bewusstseins, sondern auch um Möglichkeiten seiner Kontrolle: Isolations-Experimente zielten bereits in den 1950er-Jahren darauf ab, angebliche sowjetische und koreanische Techniken des ‚Brainwashings‘ nachzuvollziehen, die – etwa in John Frankenheimers *The Manchurian Candidate* (USA 1962) – von Beginn an auch eine Herausforderung für das Kino darstellten.

⁹ Zu sensorischen Deprivationsexperimenten in Kinofilmen vgl. auch Johannes Pause: „Männer, die auf Wände starren. Sensorische Deprivation im Kino“, *Cinema. Schweizer Filmjahrbuch 57* (2012): *Begrenzungen*, S. 10–24.

¹⁰ Der Einsatz besonderer filmischer Mittel, welche die Effekte des Menschenversuchs sichtbar machen sollen, dokumentiert nach Pethes dabei „letztlich nichts anderes [...] als die Undokumentierbarkeit des Humanexperiments.“ Vgl. Nicolas Pethes: „On the Threshold of Fiction. Zur Rhetorik des Dokumentarischen im Menschenversuchsfilm“, in: Markus Krause/Ders. (Hg.): *Mr. Münsterberg und Dr. Hyde. Zur Filmgeschichte des Menschenexperiments im Film*, Bielefeld: Transcript 2007, S. 217–229, S. 229.

Seit der frühen Kinotheorie Hugo Münsterbergs, am vehementesten jedoch in der sogenannten Apparatus-Theorie der 1970er-Jahre ist auch das Kino selbst immer wieder als Isolations- und Manipulationsapparatur beschrieben worden, die das Zuschauer-Subjekt in einen vorbewussten Zustand fallen lasse. „Die Separation und der Ausschluss einzelner Sinne, der Wechsel von Licht und Dunkelheit, von [...] Stille und Lärm bewirken“, so zusammenfassend Petra Löffler, auch im Kinosaal „sensory deprivation und machen aus dem Kino“ somit „ein psychisches Experimentallabor.“¹¹ Wie Ute Holl nachgewiesen hat, existiert tatsächlich eine direkte Verbindungslinie von den im 19. Jahrhundert entwickelten psychologischen Laboren zur Apparatur des Kinos. Als „Laboratorium für technisch provozierte Gefühle und Empfindungen“ könne diese das Innenleben der Zuschauer in vorher unbekannter Weise erforschen und steuern: „Was wir unsere eigenen Gefühle nennen, kann im Kino objektiviert und dem technischen Stand der Zeit angepasst werden.“¹² Wenn also im Film Labore und Geräte vorgeführt werden, die es ermöglichen, die Innenwelten des Subjekts sichtbar und erfahrbar zu machen oder sogar in sie einzugreifen, sie zu modifizieren, zu optimieren und zu steuern, dann liegt der Verdacht nahe, dass die Filme hier eine Art „mediale Historiographie“¹³ entwerfen, dass sie also über ihre eigene Technikgeschichte und im Besonderen über ihre Bedeutung für die moderne Subjektivität nachdenken. Filmische ‚Reisen ins Ich‘, so die These, verbinden experimental-psychologische Wissensbestände, die sie in Handlungs- und somit in Wissensräume übersetzen, mit medientheoretischen und rezeptionsästhetischen Reflexionen, welche die Wirkungsästhetik des Kinos selbst betreffen.

Der Angriff der Innenwelt auf die äußere Wirklichkeit: *Altered States*

Die Gestaltung der Psyche als autonomer Handlungsraum ist in der Filmgeschichte ein relativ junges Phänomen. Von Georg Wilhelm Pabsts *Geheimnisse einer Seele* (D 1926), welcher eine getreue filmische Umsetzung der Psychoanalyse zu liefern suchte, bis hin zu den Traumvisionen Hitchcocks treten die unbewussten Bereiche des Ichs in den meisten älteren Filmen vor allem in Form von Angstträumen oder Visionen zutage, die sich Versuchen des intentionalen Eingriffs oder der bewussten Gestaltung weitgehend entziehen. Das Innere wird somit zunächst nicht als kolonisierbarer Handlungs- und Wissensraum entworfen, sondern eher als unkontrollierbarer Bilderstrom, dem der Kinozuschauer

¹¹ Petra Löffler: „Atemnot, Kälte, Schwindel. Sensory deprivation und der Terror des Films“, in: Reinhold Göring/Johannes Kruse (Hg.): *Folterbilder und -narrationen: Verhältnisse zwischen Fiktion und Wirklichkeit*, Göttingen: V&R Unipress 2013, S. 219–234, S. 230.

¹² Ute Holl: *Kino, Trance und Kybernetik*, Berlin: Brinkmann & Bose 2002, S. 20 f.

¹³ Vgl. Lorenz Engell (Hg.): *Mediale Historiographien*, Weimar 2001 [zugleich: Archiv für Mediengeschichte 1 (2001)].

häufig ähnlich hilflos ausgeliefert ist wie der Protagonist.¹⁴ Film und Traum erscheinen dabei in Erscheinungsform und Funktion in gewisser Weise als analog, da sie Wünsche oder Ängste sichtbar machen, die im ‚Wachzustand‘ unzugänglich bleiben.¹⁵ In den meisten Fällen aber bleibt das bewusste ‚Ich‘ der schützenswerte, eigentliche Kern des Subjekts, von dem die Gefahren, welche die imaginativen Bilderströme darstellen oder auf welche sie hinweisen, kontrolliert und bewältigt werden müssen.

Erst in den 1980er-Jahren konstituiert die filmische Reise ins Ich, die nun zu einem eigenständigen Genre des phantastischen Films wird, die Psyche als in epistemische Evidenz überführbaren und intentional bereisbaren Erfahrungsraum. Zugleich werden die Ausschaltung und Umgehung der Kontrollinstanzen des Ichs sowie die apparative Herstellung einer neuen, veränderten Subjektivität zu möglichen Zielen der filmischen Experimente. Am Übergang zwischen Traum- und Raum-Paradigma steht dabei Ken Russells Film *Altered States* (USA 1980), dessen Handlung sichtbar an der Biografie des „Psychonautikers“ John C. Lilly orientiert ist: Der Film führt die Wassertank-Selbstexperimente des Harvard-Wissenschaftlers Eddie Jessup vor, der die verborgenen, animalischen Regionen des menschlichen Bewusstseins erforscht, um Erkenntnisse über die Geschichte der Menschwerdung zu erhalten. Wie Lilly experimentiert Jessup mit halluzinogenen Drogen, fährt nach Mexiko, um bei einem Indianerstamm spirituelle Erfahrungen zu machen, und begibt sich selbst in den Wassertank, um die Tiefen seines Ichs auszuloten. Im Verlauf des Films wird der Tank zu einem geheimnisvollen Ort der Transformation, der es Jessup ermöglicht, völlig neue Seiten seiner Identität zu erkunden. Lange Zeit erlebt er diese bei vollem Bewusstsein und konzipiert sich so als Betrachter seiner Träume, die er gleichzeitig intensiv erlebt – eine Rezeptionssituation, die derjenigen des Kinozuschauers durchaus vergleichbar ist. Die Erscheinungen Jessups beginnen jedoch zunehmend, seine innere Vorstellungswelt zu verlassen und sich in der Wirklichkeit zu materialisieren: Einmal verwandelt sich der Forscher während eines Experiments gar in einen Affenmenschen, bricht aus dem Laboratorium aus und streunt durch die nächtliche Stadt, um schließlich in einem Zoo auf die Jagd zu gehen. Schließlich sprengt die durch die Experimente freigelegte Energie den Wassertank in die Luft. An seiner Stelle ist zuletzt nur noch ein großer Strudel zu

¹⁴ Im Gegensatz zum Protagonisten besitzt der Zuschauer freilich häufig ein Wissen davon, dass er einen Traum oder einen imaginativen Rausch betrachtet. „Empathisch ist es dem Zuschauer so möglich, Rausch-Erfahrung als eine ‚doppelte Anteilnahme‘ nachzubilden: als Begleiter des Berauschten in den Rauschzustand und seine inneren Bilderwelten selbst und als Beobachter der Reaktionen des Berauschten auf das, was ihm widerfährt.“ Patrick Kruse/Hans J. Wulff: „Psychonauten im Kino: Rausch und Rauschdarstellung im Film“, in: Kristina Jaspers/Wolf Unterberger (Hg.): *Kino im Kopf. Psychologie und Film seit Sigmund Freud*, Berlin: Bertz + Fischer 2006, S. 107–113, S. 112.

¹⁵ Zur Analogie von Film und Traum vgl. Irmela Schneider: „Filmwahrnehmung und Traum. Ein theoriegeschichtlicher Streifzug“, in: Bernard Dieterle (Hg.): *Träumungen. Traumerzählung in Film und Literatur*, St. Augustin: Gardez! 1998, S. 23–46.

sehen, der – einem schwarzen Loch vergleichbar – die fragmentierten Überreste Jessups ins Nichts saugt (Abb. 2).

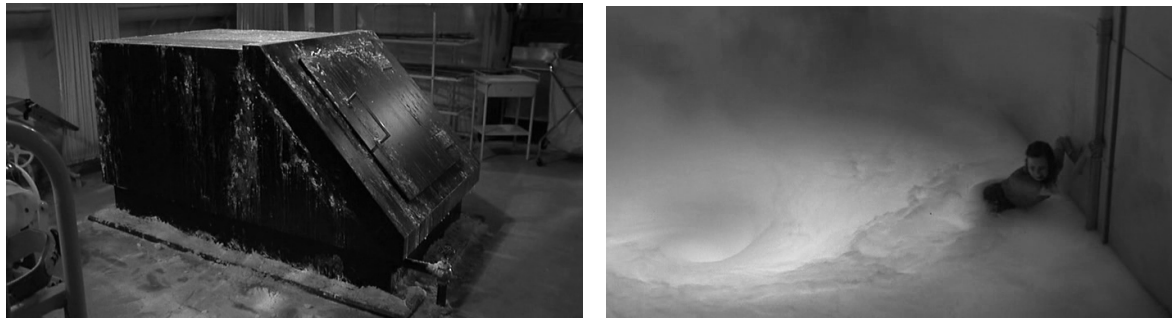


Abb. 2: Das letzte Isolationsexperiment hat in *Altered States* den Wassertank zum Verschwinden gebracht und einen großen Strudel erzeugt, in dem die Fragmente des Ichs verschwinden.

Das urzeitliche „true self“, die Identität vor jeder kulturellen Konvention, nach der Jessup sucht, erweist sich so als überdimensionale Leerstelle und damit als existenzielle Bedrohung für das soziale, konventionierte Ich, das hier als zwar labiles, aber lebensnotwendiges Konstrukt erscheint. Die Imaginationen, die Jessup erzeugt, entspringen dabei nicht ausschließlich den ‚tieferen‘ Regionen des Subjekts, sondern werden augenscheinlich durch die Drogen und das Wassertank-Experiment mit hervorgebracht: Kein „true self“, sondern „altered states“ sind es, auf die das Experiment zielt. Der Film bezieht sich dabei augenfällig auf Lillys Theorie des menschlichen Gehirns als „Biocomputer“, dessen In- und Output umprogrammiert werden können. Dieser Theorie zufolge ist auch die Außenwelt immer schon Produkt einer bestimmten Programmierung des Geistes, weshalb die Aufhebung aller Programmierungen, die Jessup im Wassertank anstrebt, notwendig die Auflösung der Wirklichkeit selbst nach sich ziehen muss.

Als mediale Technik verstanden, wird der Wassertank auf diese Weise zu einem gefährlichen Werkzeug der Manipulation einer vollständig imaginären Wirklichkeit, die im Zuge eines Erfahrungsrausches, der stetige Neu- und Umprogrammierungen mit sich bringt, nachhaltig Schaden nimmt. Zugleich erhält die Vision einer durch mediale Techniken manipulierbaren Welt Einzug in das Kino. Das Innen droht nun beständig ins Außen zu kippen; oder aber das Außen erweist sich selbst als medieninduzierte Innenwelt, wie dies etwa in der *Matrix*-Trilogie (USA 1999-2003, Andy & Lana Wachowski) und zahlreichen anderen Science-Fiction-Filmen der 90er- und 2000er-Jahre der Fall ist. Während für Jessup die „altered states“ allerdings noch unwägbar Gefahren bergen, gewinnt in den späteren Filmen das Phantasma der technischen Kontrolle der Innenwelt immer stärker an Bedeutung.

Die Innenwelt als politischer Raum: *Dreamscape*

Bereits in dem nur vier Jahre nach *Altered States* gedrehten Thriller *Dreamscape* (USA 1984, Joseph Ruben), der für viele neuere Filme Vorbildfunktion besitzt, erweisen sich die Angst- und Wunschträume der Menschen nicht allein als technisch zugänglich und verständlich, sondern auch als problemlos programmierbar. Der Protagonist des Films wird hier nun in einem hochmodernen Schlaflabor mit der Fähigkeit ausgestattet, in die Träume anderer Versuchspersonen einzudringen. Die Darstellung des Schlaflabors orientiert sich dabei an zeitgenössischen wissenschaftlichen Experimenten, die insbesondere an der Traumtätigkeit des Subjekts interessiert waren. In den Vordergrund wird zunächst der therapeutische Aspekt dieser Experimente gestellt: Der Protagonist beobachtet die Träume nicht nur, er nimmt auch an ihnen Teil und tritt den Träumenden helfend zur Seite, indem er sie etwa dabei unterstützt, Ängste zu überwinden oder sich verdrängten Wahrheiten zu stellen. Vorgeführt werden in der Regel recht einfach interpretierbare psychische Komplexe: So träumt der impotente Ehemann etwa vom Ehebruch seiner Frau, und der amerikanische Präsident erlebt im Schlaf den von ihm selbst ausgelösten Atomkrieg.

Die potenzielle Kontrollierbarkeit der Traumwelten wird dabei schon dadurch deutlich, dass es sich um nur leicht verzerrte Versionen der äußeren Lebenswelten der Probanden handelt, die durch expressionistische Gestaltungsmittel in eine lang etablierte Ästhetik des Traums eingeordnet werden. Die Innenwelt besteht in *Dreamscape* aus Bestandteilen der Außenwelt, zu denen auch die ästhetischen Traditionen selbst gehören: So kann der Traum etwa von einem ‚realen‘ Ort, zum Beispiel einem U-Bahn-Waggon, in die Welt eines Horror- oder Zombiefilms führen, in welcher der Protagonist sich mit genretypischen Mitteln gegen untote Angreifer verteidigen muss. Griff in *Altered States* noch die Innenwelt auf die Außenwelt über, so ist es nun die Außenwelt, die zur Bedrohung für das Innere wird. Die technische Kontrolle der imaginären Dimension des Subjekts wird dabei direkt als politisch vorgeführt: Während der Protagonist noch einen schlafenden Jungen vor den Monstern zu bewahren sucht, die diesen im Traum verfolgen, plant sein Gegenspieler bereits ein Attentat auf den Präsidenten, das sich zwar in dessen Traum abspielen soll, den Politiker jedoch tatsächlich umzubringen droht. Nicht der Ausbruch der unkontrollierbaren, versteckten Dimensionen des Ichs, sondern die direkte, quasi-mediale Kontrolle seines imaginären Innenraums wird nun also zum Thema.

Der Kampf um die Kontrolle des psychischen Innenraums, an der verschiedene Instanzen interessiert sind, findet sowohl in der Außenwelt als auch in den Traumwelten statt, in denen unterschiedliche Akteure sich nun begegnen und miteinander kämpfen oder in Dialog treten können. Die Herstellung des bewussten, handlungsfähigen Subjekts, das gegen den Selbstverlust in der fremdgesteuerten Imagination gewappnet ist, bleibt in *Dreamscape* dabei das Ziel, das der Protagonist für sich selbst wie für den Präsidenten erreichen muss. So muss er etwa lernen, die Träume auch ohne die Technik des Schlaflabors, allein aus

eigener Willenskraft zu bereisen und jederzeit in eigenen und fremden Innenwelten souverän handeln zu können. In seinem Kampf mit dem Gegenspieler, der innerhalb der Traumwelt des amerikanischen Präsidenten stattfindet, wird dabei die Fähigkeit zur Selbstheilung zentral: Durch eine Traumwaffe an der Schulter verwundet, setzt der Traumreisende seinen magischen Blick ein, um die eigene Wunde wieder zu schließen (Abb. 3). Die Herstellung eines körperlich wie seelisch einheitlichen Subjekts, das sich von der Außenwelt auch im Inneren abzugrenzen vermag, wappnet dieses gegen die eigenen Abgründe ebenso wie gegen äußere Manipulationsversuche.



Abb. 3: In *Dreamscape* muss der Protagonist auch im Innenraum körperlich intakt bleiben, um als autonomes Subjekt handeln zu können.

Der psychische Innenraum wird in *Dreamscape* zugleich zum Gegenstand eines anderen, nicht mehr wissenschaftlichen oder militärischen, sondern kriminologischen Wissens: Das Attentat findet nicht in der Außen-, sondern in der Innenwelt statt und muss ebendort vereitelt und aufgeklärt werden. Sobald das Innere zu einem bereisbaren Raum geworden ist, wird es unmittelbar zum Tatort, zu einem epistemischen Raum also, der im Zuge seiner investigativen Erschließung überhaupt erst entsteht und der im gleichen Moment selbst zum Zeichen und dadurch zum Wissensträger wird.

Utopie der Immersion: *The Cell*

Diese kriminologische Erschließung des seelischen Innenraums findet sich auch in vielen neueren filmischen Reisen ins Ich. So begibt sich etwa in *The Cell* (USA 2000) eine Psychologin im Schlaflabor in die Träume eines im Koma liegenden Serienkillers, um herauszufinden, wo dieser das letzte seiner Opfer eingesperrt hat. Auf die Ausgestaltung der Traumwelten verwendet der indische Regisseur Tarsem allergrößte Sorgfalt: Unternahmen die Protagonisten in den Vorgängerfilmen eher kurze Ausflüge in die Innenwelt, erscheint diese nun als

nahezu gleichberechtigter Handlungsraum, in dem unterschiedliche Raumtypen, -traditionen und Wissenspraktiken zusammenlaufen. Orientalische Räume, an Piranesi gemahnende Verliese, institutionelle Räume wie etwa ein Museum sowie diverse Handlungsorte aus Gegenwart und Vergangenheit des Mörders verschalten sich zu einer eigenständigen Welt, in der sich die Traumforscherin auf immer neue Gegebenheiten einstellen muss.

Eine psychoanalytische Suche nach den Kindheitstraumata des Killers verbindet sich dabei mit der kriminologischen Spurensuche, die schließlich aus Indizien und Zeichen tatsächlich das gesuchte Versteck rekonstruieren kann. Im Gegensatz zu *Dreamscape* ist es in *The Cell* nun allerdings nicht mehr nur das autarke Ich, das gegen die Traumwelt stabilisiert werden muss. Zwar besteht auch hier die Gefahr, dass der Reisende vergisst, dass er träumt, und sich infolgedessen in den fremden oder eigenen Traumwelten verliert. Auf der anderen Seite sind es nun jedoch gerade die Isolationspraktiken des Killers, die als Symptome seiner Psychopathologie gelesen werden. So beobachtet er seine in sich langsam mit Wasser füllenden Glaskästen dahinsterbenden Opfer auf Videobildschirmen, funktionalisiert also den Wassertank ebenso wie die Medientechnik endgültig zu Folter- und Mordwerkzeugen um (Abb. 4). Sexuell kann er sich seinen Opfern nur nähern, wenn diese schon verstorben sind, und auch dann bleibt der direkte Kontakt ausgeschlossen: In seinen Rücken hat er Eisenringe implantieren lassen, an denen er sich freischwebend einen Meter über seinen Opfern aufhängt, um sich in dieser Position selbst zu befriedigen. Dass der nekrophile Voyeur nicht nur ein Produkt seiner Kindesheitstraumata, sondern vor allem ein Opfer medialer Isolationsapparaturen ist, wird an verschiedenen Stellen des Films deutlich. Nicht zufällig findet die Polizei etwa bei der Durchsuchung seines Hauses, das seit Freud metaphorisch für die Psyche des Subjekts steht, beim Betreten des Kellers einen betriebsbereiten Fernseher.



Abb. 4: Wassertank und Medientechnik werden in *The Cell* zu potenziellen Folterinstrumenten.

In *The Cell* ist das Unbewusste somit endgültig kein originärer Bereich des Subjekts mehr, sondern ein Zuschauerraum, in dem voyeuristische Phantasien über die Bildschirme flackern. Die Therapie der geschundenen Mörderseele kann so auch nicht mehr auf Verfahren der Separierung zurückgreifen, wie dies in den

früheren Werken der Fall war. Vielmehr wird jetzt eine Aufhebung der medial installierten, verhängnisvollen Subjekt-Objekt-Spaltung angestrebt, welche durch die Protagonistin selbst verkörpert wird. Diese kann die Träume der Versuchspersonen nicht nur sehen und bereisen, sondern auch fühlen, ist also zu einer totalen Immersion in die Innenwelten anderer Menschen fähig. In Umkehrung der ursprünglichen Versuchsanordnung erlaubt sie am Ende des Films dem Mörder, in ihre eigenen Träume einzudringen – und dort, in einer Art seelischem Garten Eden, bis zu seinem Tod zu verweilen. Im Innenraum des Ichs wird so eine Annäherung ins Werk gesetzt, die in der kalten Außenwelt als unmöglich erscheint: Die sich anbahnende Liebesbeziehung zwischen der Traumforscherin und dem Detektiv bleibt am Ende unerfüllt, da beide sich nicht aus ihren gesellschaftlichen Rollen, aus ihren separierten Identitäten lösen können.

Gerade in der Auflösung des in sich selbst gefangenen, isolierten Ich in einer durch digitale Technik konstituierten Innenwelt artikuliert sich dabei eine medientechnische Utopie, die für eine ganze Reihe neuerer Hollywood-Filme charakteristisch ist. Während den alten Medien nun die Installation einer radikalen Trennung zwischen Subjekt und Objekt vorgeworfen wird, wird den neuen Medien offenbar die Ermöglichung einer ganzheitlichen Erfahrung zugetraut, die diese Trennung kurieren kann: Die mystischen Zustände, die in der Innenwelt erlebbar werden, stellen in *The Cell* anders als in *Altered States* nicht mehr ausschließlich eine Gefahr dar, sondern bergen nun auch das Versprechen, in andere, bessere Seinszustände vordringen zu können. Jörg Schweinitz sieht in der Immersion daher eine neue „kulturelle Leitidee“ am Werk, die über den Umweg einer perfekten medialen Imitation der Wirklichkeit einen neuen Kontakt mit einer entfremdeten Außenwelt zu ermöglichen verspricht.¹⁶ Eine solche vollständige Immersion gelingt nicht nur den Bewohnern der *Matrix*, sondern etwa auch dem Piloten des *Avatar* (USA 2009, James Cameron), für den seine – wiederum durch den Einsatz einer Isolationsapparatur ermöglichte – Kontaktaufnahme mit dem Bewohner eines fremden Planeten tatsächlich das Tor in eine neue, natürlichere Wirklichkeit aufstößt. Auch die Protagonistin der Fernsehserie *Fringe*, die in einem alten Labor aus dem Kalten Krieg einen Wassertank besteigt, um – ähnlich wie in *The Cell* – mit einem kürzlich verstorbenen Kollegen noch nach dessen Tod Kontakt aufnehmen zu können, muss feststellen, dass derartige Experimente sie immer stärker mit der alternativen Wirklichkeit eines Paralleluniversums in Kontakt bringen. Das Versprechen der totalen Immersion bleibt dabei nach Schweinitz jedoch paradox: Die medientechnisch induzierten, immersiv erfahrbaren Wirklichkeiten erscheinen gleichzeitig als Innen- und Außenwelten, als gleichberechtigte zweite Natur und als programmierte Simulation, deren Künstlichkeit mindestens dem Zuschauer stets bewusst bleibt. So ist die Rückkehr in die ‚wahre‘ Welt als inhaltliches Motiv den meisten Immersions-

¹⁶ Jörg Schweinitz: „Totale Immersion und die Utopie von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel“, in: Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, Marburg: Schüren 2006, S. 136–153, S. 139.

Fiktionen eingeschrieben: Das Imaginäre verliert sich auch in *The Cell* nicht in Selbstvergessenheit, sondern will „als Imaginäres erlebt sein.“¹⁷

6. Therapie des kinematographischen Subjekts: *Inception*

Auf die Vision einer totalen Immersion, welche die problematische Isolation der Subjekte in mystische Ganzheitlichkeit aufzuheben verspricht, reagiert Christopher Nolans Film *Inception*, indem er die mediale Konstruktion der psychischen Innenwelten, die bereits in *The Cell* Thema war, als intentional einsetzbare Manipulationsstrategie vorführt. Eine Gruppe hochspezialisierter Agenten betreibt hier Industriespionage, indem sie die Träume bestimmter Personen bereist, um ihnen wertvolle Geheimnisse aus dem Unterbewusstsein zu stehlen. Die Innenwelt des Ichs wird nun also von Großkonzernen erobert und manipuliert, die im Unbewussten der Menschen wahlweise Gedanken entwenden oder Wünsche implantieren können. Wieder kommen dabei Apparaturen und Drogen zum Einsatz, und wieder geht es um die Freilegung der Geheimnisse des Selbst, die mit einem Kriminalplot verbunden wird. Dieses Mal können die Traumwelten, in denen sich die Kontaktaufnahme mit dem fremden Unbewussten abspielt, jedoch durch einen speziell zu diesem Zweck zum Einsatz kommenden Traum-Architekten frei gestaltet und entworfen werden.

Auch wenn Nolans Innenwelten so bildgewaltig ausfallen wie kaum jemals zuvor: Die mediale Immersion in die seelischen Abgründe des Anderen ist hier keine Utopie mehr, sondern wird als politischer Akt vorgeführt, der unkalkulierbare Folgen nach sich ziehen kann. Vor allem ist nun auch das Bewusstsein des Subjekts, das wie in den Vorgängerfilmen durch eine Verdoppelung der Figuren im psychischen Innenraum dargestellt wird, potenzielles Objekt der Manipulation: Ging es in den Werken der 80er-Jahre noch darum, gegen die Übermacht des zur Außenwelt gewordenen Unbewussten das eigene Bewusstsein und die eigene Handlungsmacht zu verteidigen, können nun auch die bewussten Intentionen und Handlungen des Subjekts Symptome einer geheimen Manipulation sein.¹⁸ Obwohl frei gestaltbar, kann die Innenwelt auf diese Weise nicht mehr länger vollkommen entschlüsselt oder kolonisiert werden, basiert doch die immer neue mediale Konstruktion des Ichs stets auf Prinzipien, die dem Konstrukteur selbst unbekannt bleiben. Der Innenraum ist in *Inception* somit grundsätzlich nur noch eine mögliche Visualisierung von vielen, die notwendig bestimmte Aspekte des Ichs ausblenden muss.

Diese grundsätzliche Virtualität der Traumwelten, die immer auch anders aktualisiert werden könnten, wird nicht zuletzt dadurch deutlich, dass die mediale Konstruktion der Innenwelt durchgehend von der kritischen Reflexion der

¹⁷ Schweinitz: „Totale Immersion und die Utopie von der virtuellen Realität“, S. 147.

¹⁸ Vgl. hierzu Nathan Andersen: „*Inception* and Deception“, in: Thorsten Botz-Bornstein (Hg.): *Inception and Philosophy. Ideas to die for*, Chicago: Open Court 2011, S. 39–51.

Protagonisten begleitet wird, die auf diese Weise die Verfahren der Konstruktion, derer sie sich bedienen, selbst bewusst halten. Die Architektin gestaltet das Innere der Versuchspersonen dabei ebenso, wie ein Computer eine virtuelle Realität entwirft: Sie baut Modelle, deren Koordinaten sie – einem topologischen Raumverständnis entsprechend – später beliebig variieren kann (Abb. 5). Subjektive Traumwelten und programmierte virtuelle Realitäten erscheinen bei Nolan somit endgültig als analog. In der Planung der unterschiedlichen Träume, die im Film ausführlich vorgeführt wird, fließen dabei Techniken der Filmproduktion und psychologisches Wissen, fiktionale Weltkonstruktion und tiefenpsychologische Manipulation zusammen: Die Kunst der medialen Konstruktion der Innenwelt wird etwa mit einem Schichten-Modell der Psyche verbunden, wobei die Schichtung selbst wiederum durch den Traumarchitekten hergestellt werden muss, der sich dafür freilich äußerer Vorbilder bedient. So wird die persönliche Traumwelt des Protagonisten – erneut in Anspielung auf Freud¹⁹ – als Gebäude mit verschiedenen Stockwerken entworfen, die mit einem Fahrstuhl gewechselt werden können und die in unterschiedliche Dimensionen des Ichs führen, welche wiederum verschiedenen Filmwelten und -genres entsprechen. Im untersten Stockwerk liegen freilich die traumatischen Erfahrungen des Protagonisten verborgen: Der Selbstmord der Ehefrau, die nach einer ausgedehnten Traumreise mit dem Protagonisten, welche beiden auch hier eine große unmittelbare Nähe, einen intensiven Kontakt ermöglichte, die Fähigkeit verloren hat, zwischen Realität und Traum zu unterscheiden.



¹⁹ Eine psychoanalytische Interpretation des Films findet sich etwa bei Todd McGowan: *The Fictional Christopher Nolan*, Austin: University of Texas Press 2012, S. 147–170.

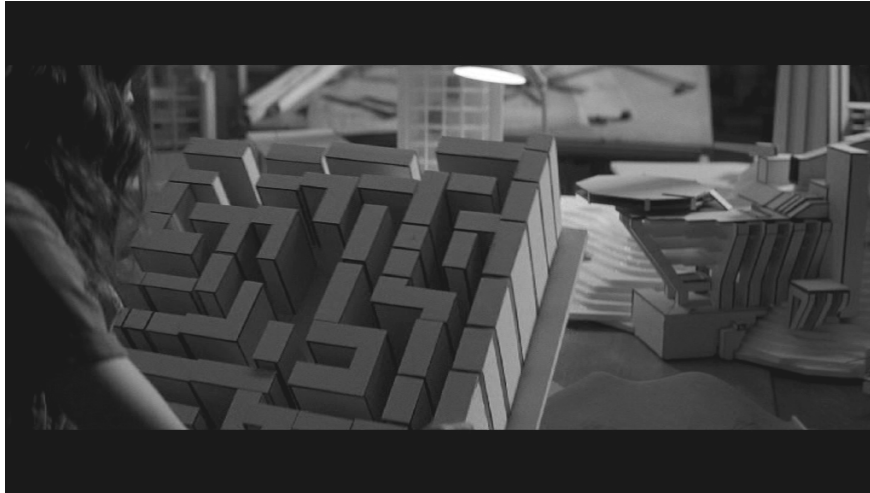


Abb. 5: In *Inception* kann ein Traumarchitekt die Innenwelt des Subjekts wie ein Regisseur frei entwerfen. Die architektonischen Traumwelten basieren dabei auf dreidimensionalen Modellen.

Am Ende des Films wird jedoch deutlich, dass auch dieser Realitätsverlust wiederum Resultat einer medientechnischen Manipulation war: Ihr Mann selbst implantierte ihr am „geheimsten Ort“, im „hintersten Winkel ihres Verstandes“ den tödlichen Gedanken, dass keine der Wirklichkeiten, in der sie sich befindet, letztlich real sei. Wie schon in *Altered States* und *Dreamscape* muss der Psychonautiker in *Inception* lernen, sein bewusstes Ich gegen die Gefährdungen der Innenwelt zu schützen. Diese aber werden nun in einem völlig neuen Ausmaß als Kunstprodukte kenntlich: Die filmische Reise ins Ich findet in den Tiefenschichten des Subjekts nur noch vor, was sie selbst dort hinterlassen hat. Auch die Utopie der totalen Immersion, die eine unmittelbare Begegnung zwischen zwei Menschen verspricht, wird als mediales Implantat entlarvt – als Wunsch, der durch die Intervention von Medien in die Psyche überhaupt erst installiert wurde und der sich dann, durch eine zweite Intervention, in eine grundlegende Infragestellung jeder Wirklichkeit und somit in einen selbstzerstörerischen postmodernen Defätismus verwandelte. Der Protagonist muss am Ende daher lernen, auf die immersive Erfahrung, die medientechnisch möglich gewordene Herstellung totaler Nähe zu verzichten. Die Therapie, die *Inception* für notwendig erklärt, ist somit die Therapie des kinematographischen Subjekts, dessen Wünsche und Traumata, ja dessen ganze ‚Architektur‘ durch die Reisen ins Ich, die in Wassertanks, Schlaflaboren und Kinosälen stattfanden, überhaupt erst installiert wurde.