



DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

"Die Interaktion von Traum- und Traumasequenzen in
David Lynchs *Eraserhead* und *Mulholland Drive*"

Verfasserin/Verfasser

Nadja Sulek

angestrebter akademischer Grad:

Magister der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, 10.3.2009	
Studienkennzahl lt. Studienblatt:	A 317
Studienrichtung lt. Studienblatt:	Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Betreuerin / Betreuer:	Univ.-Prof. Dr. Hilde Haider-Pregler

Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort.....	6
2 Einleitung.....	8
3 Traum- und Trauma im psychoanalytischen Kontext	12
3.1 Der Traum.....	12
3.1.1 Das Traumerlebnis nach Sigmund Freud	12
3.1.1.1 Die Wunscherfüllung als Zentrum jedes Traums	12
3.1.1.2 Traumarbeit: verborgener vs. manifester Trauminhalt	13
3.1.1.3 Traumarbeit: Verschiebung und Verdichtung	13
3.1.1.3.1 Die Verschiebung	14
3.1.1.3.2 Die Verdichtung	15
3.1.1.4 Die Verbindung von Bewusstsein und Unbewusstsein: Die metaphorische Nabelfunktion des Traums	15
3.1.1.5 Zusammenfassung der Traumtheorie.....	16
3.2 Das Trauma.....	17
3.2.1 Was ist "Trauma"?.....	17
3.2.2 Die Charakteristiken eines Traumas	18
3.2.2.1 Der Wiederholbarkeitscharakter von Trauma.....	18
3.2.3 "Ent-erinnern" bzw. "Disremembering"	19
3.2.4 Freuds <i>Notiz über den Wunderblock</i>	20
4 Traum und Trauma im filmpsychologischen Kontext.....	24
4.1 Traum im Film	24
4.1.1 Das Genre des Traumfilms in der Theorie von Robert Eberwein	24
4.1.1.1 Die Komponente des Vergessens im Kino und in Träumen	26
4.1.1.2 Eberweins Analysen zur Präsentation von Traumerfahrungen in Filmen.....	28
4.1.1.2.1 Träume als Isomorphie des Körpers und der Psyche	29
4.1.1.2.2 Träume von traumatischen Erlebnissen	30
4.1.1.2.3 Angstträume	31
4.1.1.2.4 Träume von Wünschen und Begehren.....	34
4.1.1.2.5 Traumzustände	36

4.1.1.2.6 Proleptische Träume	36
4.1.2 <i>Exkurs zur physiologischen Traumübersetzung: Der REM-Schlaf und die Funktionen der linken und rechten Hemisphäre in der aktuellen Hirnforschung</i>	37
4.2 Trauma im Film.....	41
4.2.1 Versuch einer Definition des "Trauma-Kinos"	41
4.2.2 Häufige Stiltechniken von Traumasequenzen	42
4.2.3 Traumasequenzen und ihr Effekt	45
5 Theoretische Ansätze zur Filmrezeption nach Peter Wuss – Wie funktioniert die Filmrezeption?.....	45
6 Traum und Trauma in David Lynchs <i>Eraserhead</i> und <i>Mulholland Drive</i>	57
6.1 Die Lebens- und Arbeitsweise David Lynchs	57
6.2 <i>Eraserhead</i> (1977).....	64
6.2.1 Produktionsbedingungen und Hintergründe.....	64
6.2.1.1 <i>Eraserhead</i> , ein "Midnight Movie"	67
6.2.2 Plotbeschreibung.....	69
6.2.3. Hauptfiguren und Schauplätze.....	70
6.2.3.1 Industrielles Wasteland vs. bürgerliches Familienleben.....	71
6.2.3.2 Was ist ein <i>Eraserhead</i> ?.....	73
6.2.3.3 Hauptfiguren.....	75
6.2.3.3.1 Henry Spencer	75
6.2.3.3.2 Das "Baby"	78
6.2.3.4 Schlüsselfiguren	80
6.2.3.4.1 Der "Man in the Planet" und die Traumeinleitung (Prolog).....	81
6.2.3.4.2 Die "Lady in the Radiator"	83
6.2.3.5 Traumasymbole und trauma-symbolisierende Aktionen	86
6.2.3.5.1 Epileptische Anfälle.....	86
6.2.3.5.2 Tableaus	87
6.2.3.5.3 Geburten.....	88
6.2.3.5.4 Henrys Zweigpflanze.....	91

6.2.3.5.5 Fenster.....	92
6.2.4 Die Charakteristika von Traum- und Traumasequenzen in <i>Eraserhead</i> ..	92
6.2.4.1 Mise en Scène und Kamera	93
6.2.4.2 Schnitt	96
6.2.4.3 Licht	97
6.2.4.4 Ton und Musik	98
6.2.4.5 Filmsymbolik.....	100
6.3 <i>Mulholland Drive</i> (2001).....	101
6.3.1 Plotbeschreibung.....	101
6.3.2 Produktionsbedingungen und Erläuterungen zum Filmaufbau	104
6.3.2.1 Plotunterschiede im Pilot- und Spielfilm	104
6.3.2.2 Vom Serienkonzept zum Spielfilm.....	107
6.3.3 Hauptfiguren und Schauplätze.....	109
6.3.3.1 Betty Elms vs. Diane Selwyn	109
6.3.3.2 Rita vs. Camilla Rhodes	112
6.3.3.3 Hollywood, die Traumfabrik	114
6.3.3.4 Weitere Schlüsselfiguren und –motive	117
6.3.3.4.1 Mr. Roque	117
6.3.3.4.2 Der Cowboy	119
6.3.3.4.3 Der "Hairy-Armed Man".....	121
6.3.3.4.4 Der blaue Schlüssel und die blaue Schachtel	123
6.3.4 Die Charakteristika von Traum- und Traumasequenzen in <i>Mulholland Drive</i>	124
6.3.4.1 Mise en Scène und Kamera	125
6.3.4.2 Schnitt	130
6.3.4.3 Ton und Filmmusik.....	132
7 Interaktion von Traum- und Traumasequenzen in <i>Eraserhead</i> und <i>Mulholland Drive</i>	134
7.1 Schauplätze der Interaktion	134
7.1.1 Das Film-im-Film-Szenario in <i>Mulholland Drive</i> : Die <i>Sylvia-North-Story</i>	134
7.1.2 Theater-im-Film-Szenarios	136

7.1.2.1 Vergleich der Radiator-Bühne in <i>Eraserhead</i> mit dem "Club Silencio" in <i>Mulholland Drive</i>	136
7.1.3 Die Symbolik der Schachtel	138
7.1.4 Portale	140
7.2 Auswirkungen auf die Filmrezeption.....	142
7.2.1 Struktur und Rezeption von <i>Eraserhead</i>	142
7.2.2 Struktur und Rezeption von <i>Mulholland Drive</i>	145
8 Conclusio	147
9 Quellenverzeichnis	152
10 Anhang.....	158
Szenenprotokoll <i>Eraserhead</i>	
Szenenprotokoll <i>Mulholland Drive</i>	
Standbilder <i>Eraserhead</i>	
Standbilder <i>Mulholland Drive</i>	
Abstracts	
Lebenslauf	

1 Vorwort

Vor nun fünf Jahren stieß ich auf die Besonderheit der Filmkunst David Lynchs. Dies geschah jedoch nicht durch die Empfehlung meiner Alltagskollegschaft oder durch die Medien. Zum ersten Mal sah ich *Mulholland Drive* einige Jahre nach seiner DVD-Veröffentlichung und dachte mir davor, es wäre ein "ganz normaler Filmthriller". Zu dieser Zeit wusste ich noch nicht, welchen Konventionen David Lynch in seinen Filmen folgt – nämlich gar keinen. David Lynch selbst beantwortet die auftauchenden Fragen seines Publikums zu Filmenden und nach seiner persönlichen Interpretation nicht. Selbst die Entstehung seiner Geschichten und die genauen Hintergründe bleiben teilweise im Unklaren. Der Reiz, mich den ungeklärten Fragen in der Rezeption seiner Werke zu stellen, steigerte sich immer mehr. Eines ist sicher: David Lynch saugt Erlebnisse und Eindrücke aus seinem täglichen Umfeld wie ein Schwamm auf, diese Bilder flimmern urplötzlich wieder in seinem Kopf auf und das Endergebnis ist ein meist abstraktes Filmkonstrukt. Diese Filmwerke muss man als visuellen Ausdruck von Lynchs Fantasie beim Bewusstwerden von Erinnerungen und Emotionen und seinen ganz persönlichen Weg mit prägenden Erlebnissen in seinem Leben umzugehen, verstehen. *Eraserhead* wurde zur Untersuchungskomponente, als mich ein Studienkollege durch die bloße Plotbeschreibung auf die Traumfokussierung in diesem Film verwies. Als ich dann den Kontrast dieser beiden Traumfilme erkannte, war mir klar, dass ich einen Erklärungsansatz dafür finden wollte.

Martha Nochimson ist jene Filmwissenschaftlerin, der ich zu Dank verpflichtet bin, dass ich auf dieses Diplomarbeitsthema gestoßen bin. Sie schrieb im Jahr 2000 *The Passion David Lynch* und erwies sich als erster Zugang zu einem Freud'schen Bezug von Lynchs Filmen. David Lynch und seine Werke können tatsächlich zu einer Leidenschaft und gleichzeitig zu einer "Mission Impossible" werden, wenn man daran arbeitet, die Motivationen und Visionen des Filmemachers nachzuempfinden und zu ergründen. Man kann es versuchen, wird aber in den meisten Fällen damit allein gelassen, weil jeder Lynch-Experte einem raten würde, Interpretationen und Bezüge eigenständig zu bilden, ohne zuviel aus Lynchs eigenen (nebenbei gesagt spärlichen und zerstreuten) Aussagen abzuschöpfen.

An dieser Stelle möchte ich Professor Leland Monk vom English Department am College of Arts and Sciences an der Boston University meine grosse Dankbarkeit für seine Unterstützung und den ungezähmten Enthusiasmus für dieses Thema aussprechen. Er hat mir während meines Auslandssemesters im Herbst 2007 den Weg zu vielfältigen

Perspektiven gepflastert und mich ermutigt, meinen Thesen genauere Beachtung zu schenken und vor allem an deren Wert zu glauben. Auch Frau Dr. Haider möchte ich meinen Dank dafür vermitteln, dass sie sich so kurzfristig der Betreuung eines so interessanten und komplexen Fachgebiets angenommen hat und Verständnis für meine beruflichen Verpflichtungen aufbringen konnte.

2 Einleitung

Die vorliegende Arbeit soll die Interaktionsthematik von Traum- und Traumasequenzen in David Lynchs Filmen *Eraserhead* (1977) und *Mulholland Drive* (2001) aufgreifen. Die Interaktion von Traum und Trauma spiegelt sich einerseits auf der narrativen Ebene, andererseits in stilistischen Differenzierungen. Die Markierung und Charakterisierung von Traum- und Traumsequenzen in diesen beiden Filmbeispielen bildet das Zentrum dieser wissenschaftlichen Arbeit.

Eraserhead war David Lynchs erstes Spielfilmprojekt. *Mulholland Drive* ist eines der jüngeren Produktionen des Regisseurs. Die nähere Analyse der beiden Filme wird aufzeigen, wie signifikant sich Lynchs persönlicher Werdegang auf die Art der Repräsentation von Traum und Trauma ausgewirkt haben. *Eraserhead* gibt Aufschluss darüber, wie sein Aufbruch in das sogenannte "Art Life" in der tristen und traumatisierenden Industriestadt Philadelphia gewesen sein könnte. *Mulholland Drive* gibt die zuversichtliche Perspektive und die gleichzeitig herrschenden Trugbilder der Glamour-Metropole Los Angeles, in der Lynch heute lebt, wieder. Während der ältere Film Traum- und Traumasequenzen kombiniert, ist in *Mulholland Drive* eine deutliche Trennungslinie durch die Einteilung in zwei Fabeln zu erkennen: Der erste Teil erzählt von einem Traum, der sich aber keineswegs der typischen Methodik des Traumfilmgenres annimmt. Im Konträren dazu zeigt der zweite Teil eine angebliche Realität, die in ihrem fragmentarischen Erzählstil wie eine Traumnarration wirkt. Beide Sequenzpassagen bedingen einander ("equal partners, while simultaneously threatening to expose each other for what they are"¹) und implizieren Rückbezüge bzw. zukünftige Referenzen in die Chronologie des Films. Träume lösen sich unter dem Aspekt des Trauma-Eingriffs auf, während der Eintritt in eine Traumwelt den Zweck der Verdrängung einer "Trauma-Realität" verfolgt. Dies ist die gemeinsame, zentrale Komponente bei der Interaktion von Traum- und Traumasequenzen, die Gegenstand dieser Arbeit ist.

Wie wichtig Lynchs persönliche Erfahrungen als Privatperson und Autorenfilmer für seinen kreativen Prozess sind, soll das Kapitel über seine Lebens- und Arbeitsweise darstellen. Weiters sollen die Produktionsbedingungen der beiden Filme nicht unberücksichtigt bleiben. Dabei sollen besonders auf die laufenden Bedrohungen, die seine Projekte gefährdeten und die damit verbundenen Veränderungen näher beschrieben werden.

¹ Rodley, S. 267.

Lynchs erste Publikation *Catching The Big Fish* (im Jahr 2006 erschienen) war mein Primärzugang zu seiner Person. Diverse Interviews, die Lynch mit anerkannten Journalisten und Dokumentarfilmern wie Chris Rodley und David Breskin führte, sollen meine Interpretationen und Thesen unterstützen. Mein Versuch der Kontaktaufnahme mit dem Regisseur über seine offizielle (kostenpflichtige) Mitgliedschaftswebsite (www.lynch.com) erwies sich leider als erfolglos. Der im Vorwort erwähnte Forschungsaufenthalt in den USA hat mir Zugang zu Material für eine filmpsychologische Untersuchung dieser Filmwerke verschafft und die Detailanalyse von *Eraserhead*, von dem nur mehr eine der beiden jemals veröffentlichten Filmversionen am Markt existiert, ermöglicht.

Die in dieser Arbeit analysierten Filme präsentieren unterschiedlich gestaltete Traumszenarios. Ihre Gemeinsamkeit ist, dass der Traum als Fluchtversuch der Hauptfigur vor ihrem Trauma manifestiert wird. Die Wiedererkennung von Traumamotiven und die damit verbundene Desillusionierung werden in den Mittelpunkt des Trauminhalts gerückt. Darüber hinaus zeigt *Mulholland Drive* (als aktuelleres Filmbeispiel), dass Trauma von Lynch als etwas "inszeniert" wird, das vom Protagonisten auch außerhalb eines Traums, als (alp-) traumartiger Wachzustand, erlebt werden kann.

Bevor Einzelheiten wie Figuren- und Schauplatzanalysen sowie Fragen zur Rezeption näher erläutert werden können, sollen die Schwerpunkte von Sigmund Freuds Traumtheorie und einige allgemein gültige Charakteristiken des Trauma-Stadiums (sowohl aus dem Standpunkt der Physiologie als auch der Psychologie) vorangestellt werden. Traum und Trauma im filmtheoretischen Kontext bilden einen weiteren theoretischen Schwerpunkt dieser Arbeit: Robert Eberweins Genrebeschreibung der sogenannten "filmischen Traumleinwand" wird aufzeigen, dass Rezipienten ihre eigenen Traumerfahrungen mit dem Kinoerlebnis verknüpfen. Dies kann durch verschiedene Formen der filmischen Traumpräsentation erreicht werden. Auch die Analogie des Vergessensphänomens von Träumen bzw. Filmerzählungen soll in diesem Kapitel aufgezeigt werden.

Weiters habe ich mich mit dem sehr jungen Begriff des "Trauma-Kinos" beschäftigt, da dieser im Zusammenhang mit meiner Problemstellung wesentlich ist. Tatsache ist, dass diese Lynch-Filme mit ihren rein fiktionalen Elementen zu einer neuen Kategorie dieses Genres gehören, da sie keinen dokumentarischen Anspruch besitzen.

Die erste und einzige Annäherung über den gemeinsamen Kontext von Traum und Trauma in Lynchs filmischen Schaffen, konnte ich in Stefan Höltgens Aufsatz *David Lynchs 'Eraserhead' als surrealistischer Film* recherchieren. Darin zieht er einen Vergleich zum Anliegen und Wesen des surrealistischen Films. Er führt dabei unter anderem einen Bezug mit den Schockmomenten und Reizüberwindungszuständen beim Protagonisten an:

"Dadurch entsteht ein Trauma, dass (sic!) vom Therapeuten bewusst gemacht werden muss [...] Durch den Surrealismus taucht das Schockerlebnis analog auf: durch die Konfrontation mit dem Traumbild, das vom Unbewussten ins Vorbewusste oder ins Bewusste mittels Verdichtung und Verschiebung gelangt. Der Träumer ist vom Traumbild 'schockartig' überrascht."² Höltgens direkte Verbindung von *Eraserhead* zu Merkmalen der surrealistischen Traum- und Traumabzüge suggeriert eine Vorwegnahme meiner These. Dennoch thematisiert er in seinem Essay keinen Interaktionsgedanken oder gar Gemeinsamkeiten der filmischen Darstellung von Traum und Trauma. In meiner wissenschaftlichen Annäherung vertrete ich die Ansicht, dass beides Bewusstseinszustände sind, die ein "Erwachen" des Unterbewussten und des Verdrängten in der Psyche fordern. Fabeln, die sich mit Traum und Trauma beschäftigen, fordern meist unkonventionelle, unkausale Stilmittel, da beide keine anerkannten "Normalzustände" darstellen. Lynch konzentriert sich dabei u.a. auf die Inszenierung des Kontrollverlusts seiner Protagonisten, die ebenfalls bei der Interaktion von Traum- und Traumasequenzen im Zentrum steht. Szenenprotokolle und Standbilder, die im Anhang zu finden sind, sollen szenenspezifische Zugänge erleichtern und für meine Analysen herangezogen werden. Meine Interaktionsthese soll des Weiteren durch Auszüge der Theorien von Georg Seeßlen (in: *David Lynch und seine Filme*) und Eric Wilson (in: *The Strange World of David Lynch*), die den Traumschwerpunkt in diesen Filmen thematisieren, gestützt werden.

Die "Psychologisierung" dieser beiden Filme motiviert in weiterer Folge die Untersuchung der Rezeptionsweisen. Einerseits weist *Eraserhead* durch seine durchgehend offene Erzählweise ein einheitliches Rezeptionsverfahren auf. Andererseits ist *Mulholland Drive* in mehreren Narrationsformen aufgebaut, die die Wahrnehmung und Reizmuster des Zuschauers auf unterschiedliche Weise steuern.

² Höltgen, Stefan (1998/1999): <http://www.simulationsraum.de/bibliografie/david-lynch/>. Zugriff: 2.11.2008

Das Schlusswort befasst sich schließlich mit der Autonomie der Kamera in diesen Filmen, die den Eindruck "The viewer becomes the dreamer"³ vermittelt. Das Phänomen der Verinnerlichung, die durch die Eigengesetze des kinematografischen Apparats forciert wird, macht sich in der Rezeption bemerkbar. Es wird sich herausstellen, dass sich eine "Psychologisierung" von Lynchs Schaffen trotz eines Abwendungsversuchs in der Filmwissenschaft kaum vermeiden lassen würde und in diesem Diskurs praktisch zwingend

³ Godwin, 1985. S. 39.

3 Traum und Trauma im psychoanalytischen Kontext

3.1 Der Traum

3.1.1 Das Traumerlebnis nach Sigmund Freud

Im Wesentlichen soll dieses Kapitel als Erklärung fungieren, wie Traumarbeit funktioniert und wie Elemente des Traums Aspekte des wahren Lebens (des Wachzustands) widerspiegeln können. Außerdem soll erläutert werden, wie und warum Elemente aus der Realität im Traum in neuer Gestalt präsentiert werden. Freuds Traumtheorie diente seit jeher vielfach als Richtungsweiser von traumanalytischen Abhandlungen, ob nun im Kontext des Films oder in anderen Kunstrichtungen. Sie gilt auch als die Primitivste, weil sie den ersten Forschungsergebnissen in den Gebieten der Psycho- und Neurologie entstammt. Dennoch bieten seine Ansätze einen umfassenden und nachvollziehbaren Hintergrund über das Wesen der Träume und werden noch heutzutage für unterschiedliche Wissenschaftsprojekte als Maßstab herangezogen.

3.1.1.1 Die Wunscherfüllung als Zentrum jedes Traums

Der Kern von Sigmund Freuds Traumtheorie besagt, dass aus Traumgedanken Traum Inhalte gebildet werden, die das Ziel verfolgen, einen halluzinatorischen (unbewussten) Wunsch zu erfüllen. Im Zentrum jedes Traums steht diese Wunscherfüllung, die den mentalen Apparat in Bewegung setzt und ihn zum Arbeiten motiviert.⁴ Jeder Traum ist zwischen dem primären und unterdrückten Unterbewusstsein situiert. Er nimmt sowohl vertraute, bewusste wie auch "aus dem Bewusstsein verwiesene" Elemente in sich auf. Der repräsentierte Wunsch in jedem Traum ist Teil des Unbewusstseins und strebt nach Erfüllung. Dieser Wunsch entspringt den Gedanken einer angenehmen Erfahrung und folgt einem sogenannten "Lustprinzip". Der Ursprung des Wunsches ist in jenem Bereich, der positive Emotionen beim träumenden Individuum auslöst. Freud definiert den Traum als "(verkleidete) Erfüllung eines (verdrängten, unbewussten) Wunsches".⁵ Der Wunsch verdrängt jegliche negativen Assoziationen, die in der Realität außerhalb des Traums Teil der Erfahrung waren. Der Traum ermöglicht durch dessen Arbeitsprozess eine Deformierung von unbewussten Gedanken- und Emotionsströmungen, wie es der Träumer in der realen Welt nicht wahrnehmen könnte. Die Wunscherfüllung ist das Ergebnis eines Dranggefühls, das bei

⁴ vgl. Scalzone, Zontini (2001): "Psychomedia". <http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>. Zugriff: 3.12.2007.

⁵ Freud in ebd., Zugriff: 4.12.2007.

psychischen (meist negativen) Spannungsverhältnissen, eine Ausgleichskraft hervorruft und so die mentale Aktivität anregt.

Die "Hauptnarration" von Träumen wird durch die Arbeit unseres mentalen Apparats (Psyche) produziert. Die Psyche sorgt dafür, dass unerwünschte Gedanken und Assoziationen in angenehme umgewandelt werden. Verortetes Trauma kann Störungsreaktionen in der Symbolbildung eines Traums verursachen. Der Wunsch in einem Traum ist jedoch laut Freud allgemein als primärer Antrieb für psychisches Fortschreiten und als zentrale Komponente zu verstehen.⁶

In Zusammenhang mit Umstrukturierungen in unserem mentalen System unterscheidet er zwischen "Lust" und "Unlust". Spannungsmomente und "Unlust" verursachen eine destabilisierende Wirkung in unserer psychischen Verfassung. Eine Ordnung in dieser Instabilität kann nur durch die Hinwendung zu "Lustmotiven" (Wunscherfüllung) erreicht werden.⁷ Träumen bedeutet in diesem Zustand, auftretenden formlosen Symbolen Bedeutung zu vermitteln. Die Trauma-Diskussion in der Psychoanalyse funktioniert auf dieselbe Art: Es werden neue Bedeutungen formiert, in dem man Widersprüche der gespeicherten Erfahrungen und verbundenen Emotionen aufgreift und diese in einen analytischen Diskurs bringt. Dies führt dazu, dass zB. der Traumatisierte sein mentales System restabilisiert und Träume im Nachhinein auf verdrängte Eindrücke des mentalen Lebens hindeuten können.⁸

3.1.1.2 Traumarbeit: verborgener vs. manifester Trauminhalt

Freud definiert die Essenz jedes Traums in der Unterscheidung zwischen verborgenem ("unterschwelligem") Trauminhalt (Traumgedanken) und der Traumarbeit. Die Traumarbeit erzeugt den letztendlich "verwirklichten" Traum, jenen Teil der "Traumnarration", an dem sich die träumende Person möglicherweise nach Erwachen erinnern kann. Ohne Traumarbeit wäre der verborgene Trauminhalt unerfassbar und für jede Analyse ungreifbar. Der latente Traum ist nämlich bruchstückhaft im manifesten Inhalt vorhanden. Das Wesen und die Motive des individuellen Traums können durch die Traumarbeit als analytische Basis herangezogen werden. Die Wirkung der Traumarbeit ist dafür verantwortlich, die Wunscherfüllung durch Traumotive zum Ausdruck zu bringen. Die Gesamtheit der

⁶ vgl. Scalzone, Zontini (2001): <http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>. Zugriff: 3.12.2007.

⁷ ebd.

⁸ ebd., Zugriff: 6.12.2007.

entstandenen und bewusst wahrgenommenen Bilder wird als manifester Trauminhalt bezeichnet.⁹ Der manifeste Trauminhalt legt die Organisation von Gedanken und Bedeutungen fest. Die Interpretation dieser Organisation verhilft dem manifesten Trauminhalt zu einem Ausdruck des unbewussten Wunsches.

3.1.1.3 Traumarbeit: Verschiebung und Verdichtung

Freud legt den Schwerpunkt der Traumarbeit vor allem auf die Fragmentierung und anschließende Wiedervereinigung von Elementen der Traumgedanken. Ohne diesen Arbeitsprozess wären die Traumgedanken "sinnleer" (nicht im Sinne von "sinnlos" zu verstehen). Die Traumarbeit beabsichtigt aufgrund des Drangs unseres mentalen Apparats, den unfassbaren und unseren sprachlichen und semiotisch verwurzelten Motiven Bedeutung zuzuordnen. Viele dieser Gedanken bzw. Fragenentwürfe, die auftauchen, bleiben innerhalb eines Traums unbedeutend und die Verbindungen dazu werden vernichtet. Nur eine begrenzte Quantität dieser Gedankenpakete wird in der Traumarbeit berücksichtigt und erlangt einen substantiellen Anteil im Traum. Die Aufarbeitung von Verbindungen mit Inhalten, die die Traumarbeit zerstört hat, wird durch den Prozess der Interpretation ermöglicht. Die Traumarbeit operiert also nicht mit "originalen, verborgenen" Inhalten, sondern vollzieht eine gewisse Form von Transformation, die nicht nur Bedeutungen zuordnet, sondern diese auch zerstören kann. Die Traumanalyse will daher die Traumgedanken, die im Traum inaktiv sind, aufgreifen und so mit ihren Bedeutungen wiedervereinigen. Man spricht hier von einer "Traum-Zensurierung", wenn die Selektion getroffen wird, welchen Gedanken bei der Traumarbeit Bedeutungen zugemessen werden und welchen nicht.¹⁰ Je mehr durch die Traumarbeit zensuriert wird, desto größer ist die Traumentstellung.¹¹ Mithilfe der Organisation von Trauminhalten wird das Chaos der verborgenen Gedanken in einen (äußeren) Bereich projiziert, der an unsere Denk- und Assoziationsfähigkeit heranreicht. Traumarbeit vollzieht folgende Stadien in Hinblick auf verborgene Trauminhalte: Ablösung, Symbolisierung und zuallerletzt eine Zweitrevision, die sehr nahe am Bewusstsein andockt. Die Aufgabe der Traumdeutung ist es, durch die freie Assoziation den Kursverlauf der Traumarbeit – von latenten Gedanken zu manifesten Traumsymbolen – zu re-situieren und beabsichtigt außerdem das Aufzeigen von Korrelationen zu verbalen Brücken des Traummaterials.¹²

⁹ ebd., Zugriff: 3.12.2007.

¹⁰ Scalzone, Zontini (2001): <http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>. Zugriff: 3.12.2007.

¹¹ vgl. Landry, 1984, S. 25.

¹² Scalzone, Zontini (2001): <http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>. Zugriff: 3.12.2007.

3.1.1.3.1 Die Verdichtung

Der latente Trauminhalt (infantilen Ursprungs) bleibt meist zur Gänze außerhalb des Traums. Der manifeste Traumanteil weist nur wenige exakte Parallelen zum latenten Inhalt auf und bietet daher weniger Kausalität. Die Verdichtung ist als Automatismus zu verstehen und sorgt für die "Komplexität und Vieldeutigkeit des Traums"¹³. Oftmals kommen mehrere der gleichen Elemente des latenten Inhalts in veränderter Form im manifesten Traum vor (zB. die Mischbildung von Identitäten in Träumen, vgl. das Ich des Träumenden in Gestalt einer anderen Person oder die Identifizierung mit einer "Hauptfigur" im Traum, die mehrere Schlüsselfiguren des verborgenen Inhalts zusammenfasst).

Bei der Verdichtung von verbalen Ausdrücken aus dem latenten Traumanteil, werden Wörter und Satzkonstruktionen fragmentarisch benutzt und im Traum in Form von neuen Konstellationen präsentiert. Neue Bedeutungen werden geschaffen. Die Verdichtungsarbeit unterliegt kaum einem Zensurverfahren, ist jedoch nicht davon ausgeschlossen.

3.1.1.3.2 Die Verschiebung

Hierbei wird ein Element des latenten Trauminhalts gegen ein anderes (mit dem Lustprinzip verwandt) ersetzt. Der Traum erhält so seinen "verworrenen" Charakter. Bei dieser Methode der Traumarbeit werden Elemente am häufigsten einem Zensurverfahren ausgesetzt, unerwünschte Teile des latenten Inhalts werden ausgetauscht und deformiert. Der verschobene Inhalt der Traumfahrung ist auch jener Teil, den die träumende Person im Gedächtnis behält, obwohl er nicht den ursprünglichen Gebilden der Traumgedanken entspricht. Daraus folgt, dass die Traumgedanken im Trauminhalt nicht wiedergegeben werden bzw. dass der Trauminhalt eine unterschiedliche Fokussierung aufweist.

3.1.1.4 Die Verbindung von Bewusstsein und Unbewusstsein: die metaphorische Nabelfunktion des Traums

Freud erkannte in seinen Schriften zur Traumdeutung, dass es einen Punkt in jedem Traum gibt, der unmessbar und unerforschbar bleibt. Es ist jener Punkt, bei dem das Individuum im Traum Kontakt mit dem Unbekannten und Unbewussten aufnimmt. Dieses Stadium des

¹³ Landry, S. 27.

Traums kommt mit dem konzeptionellen, virtuellen Ort der Dingvorstellung in Berührung.¹⁴ Man spricht von einer Übertragung zwischen der somatischen und der psychischen Ebene, also zwischen dem Gehirn und unserem symbolischen und metaphorisch aktiven Verstand.¹⁵ Freud behauptete damals außerdem, dass das neurologische Netzwerk des Gehirns für die "Nabelfunktion" des Traums verantwortlich ist, nicht unsere Vorstellungskraft. In jeder Traumdeutung gibt es ein ungeklärtes und undeutliches Motiv, welches sich an jenem tiefsten Nabelpunkt des Unbewusstseins befindet. Dort trifft ein "Wirrwarr" an unbekannten Traumgedanken zusammen - Komplexität in der Neuordnung eines Gedankensystems entsteht. Wenn der Traum diesen Punkt erreicht hat, werden keine Motive mehr aus dem Wissens- oder Sensibilisierungsbereich an das Gehirn weitergeleitet. Daher endet ein Traum meist unklar und undefiniert. An diesem tiefsten Punkt der totalen Unerfassbarkeit entwächst auch der zentrale Wunsch¹⁶. Dort, wo der Wunsch im Traum klarer definiert wird, entsteht eine nichtlineare Traumerzählung. Dabei findet eine Koppelung des Bewusstseins mit dem Unbewussten statt.¹⁷ Selbes Phänomen mit ähnlichem Verfahren (metaphorisch als Wachsschicht eines Durchschreibepapiers) ist beim Wesen des Traumas evident.¹⁸

3.1.1.5 Zusammenfassung der Traumtheorie

Im Wesentlichen erkennt Freud, dass die primäre Auflösung eines Traums darin besteht, dass der mentale Apparat einem beschränkten Anteil der Traumgedanken Bedeutung zuweist. Dies geschieht durch die Herausbildung eines zentralen Wunsches. Der Interpretationsdrang im Traum, der Ordnung in das Chaos der Gedanken bringen soll, ist als Automatismus zu verstehen. Die Nabelfunktion des Traums ist das Verbindungskonzept des Bewusstseins (Ordnung) mit dem Unbewusstsein (Chaos). Der menschliche Mentalapparat strebt im Traum danach, Ungereimtheiten zu plausibilisieren. Die Selbstorganisation¹⁹ unseres psychischen Systems (in der Traumarbeit verankert) sorgt für die Bedeutungszuordnung und Bildung von Zusammenhängen im Traum. Bedeutung für Traumsymbole wird wiederum durch einen "Attraktor" geschaffen, der einen Teil der unerfassbaren Gedanken ("Beta-Elemente") mit dem gängigen Denksystem in Verbindung

¹⁴ vgl. Freud in Scalzone, [http: http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm](http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm). Zugriff: 6.12.2007.

¹⁵ vgl. Scalzone, Zontini. <http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>. Zugriff: 6.12.2007.

¹⁶ ein "Attraktor", der sich aus der Traumarbeit kristallisiert und Ergebnis des entstandenen Verunsicherungsgefühls ist. (vgl. Scalzone, Zontini)

¹⁷ vgl. Scalzone, Zontini (2001): <http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>. Zugriff: 6.12.2007.

¹⁸ vgl. Kapitel 3.2.4. *Freuds Notiz über den Wunderblock*

¹⁹ durch die Beigabe von verbalen Symbolen. (vgl. Scalzone, Zontini (2001). Zugriff: 6.12.2007)

bringt.²⁰ Dieses Denksystem ist für die Verarbeitung von emotionalen Daten, unter deren Druck und Reiz unser mentaler Apparat steht, verantwortlich. Der Trauminterpretation sind allerdings keinerlei Grenzen ausgesetzt, wenn gleichzeitig gewisse Elemente des Traums verborgen bleiben.

Anmerkung: Die Nabelfunktion des Traums und die Verbindung zu unerklärlichen und unerfassbaren Traumgedanken erklärt Lynchs Erzählweise, wenn er dem Plot seiner Traumfilmerzählungen jegliche Zusammenhänge, die aufgebaut wurden, wieder entnimmt und die Handlungsstränge fragmentarisiert. Der Zuschauer erkennt an diesem Punkt auch die verknüpften Traum motive in der Narration und unter anderem auch, dass es sich dabei um eine Traumsequenz bzw. mehrere Traumsequenzen handelt. Der Rezipient wird aufgefordert, das Chaos der Puzzleteile (Traumgedanken) in eine Ordnung zu bringen (Traumarbeit). Mit dieser Wahrnehmungstätigkeit im Kino werden seine eigenen Traumerfahrungen abgerufen.

3.2. Das Trauma

3.2.1 Was ist "Trauma"?

"Trauma" entstammt dem griechischen Wort "τράυμα" (traumatós), das "Wunde" oder "Verletzung" bedeutet.²¹ Es gibt zwei Arten von Trauma-Definitionen, die in den Nachschlagewerken behandelt werden. Einerseits existiert der physiologisch-medizinische Ausdruck von Trauma. Es handelt sich dabei um eine "Wunde durch äußere Gewalteinwirkung entstandene Verletzung des Organismus."²² So eine Trauma-Einwirkung ist beispielsweise durch die Schädel-Verletzung ("Schädel-Hirn-Trauma") nach einem Unfall festzustellen. Der Trauma-Terminus ist in der Medizin außerdem im physiologisch-psychischen Zusammenhang gebräuchlich. Traumatologie ist folglich die Wissenschaft und Lehre, die sich mit der Wundbehandlung beschäftigt.²³ Physische bzw. psychische Traumawunden werden oft als Psychosen (zB. Ödempsychose durch ein Hirntrauma) und Neurosen (zB. Unfallneurose) diagnostiziert.²⁴

Andererseits gibt es den Begriff des Traumas in der Psychologie. Er steht für jede Form des "seelischen Schocks" bzw. einer "starken seelischen Erschütterung", die unter Umständen

²⁰ vgl. Scalzone, Zontini (2001): <http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>. Zugriff: 6.12.2007.

²¹ vgl. DUDEN Wörterbuch medizinischer Fachbegriffe, S. 778.

²² ebd.

²³ ebd.

²⁴ vgl. Peters, S. 564.

die Bildung eines Komplexes bewirkt.²⁵ Die Psychotraumatologie problematisiert die Behandlung von seelischen Traumata. Dabei ist das Individuum nicht fähig, auf ein Erlebnis adäquat zu reagieren und verdrängt es aus seinem Bewusstsein. Der Einfluss des Trauma wird in Uwe Henrik Peters *Lexikon Psychiatrie, Psychotherapie, Medizinische Psychologie* so erklärt: "Vom Unbewussten aus entfaltet das traumatische Erlebnis ständig eine Wirkung auf den psychischen Apparat [...]."²⁶ Neurosen resultieren aus einem traumatisierenden (verletzenden) Erlebnis, das meist schon länger im Gedächtnis abgelegt ist. Im Amerikanischen wird Trauma oft mit den Ausdruck "psychischer Stress" umschrieben.²⁷

3.2.2 Die Charakteristiken eines Traumas

Wie in der Traumtheorie spielen auch beim Trauma das Gedächtnis und Erinnerungen eine wichtige Rolle. Janet Walker legt in ihrer Untersuchung fest, dass das verzerrt eingerichtete Trauma-Gedächtnis umso wahrheitsgemäßer wird, desto näher man an die Kernaussage des Traumamotivs gelangt. Trauma erlaubt und ermöglicht der traumatisierten Person die sinngemäße und wahrheitsgetreue Wiederholung und Retrospektive von Erinnerungen. Dieser Ansatz wird "traumatisches Paradox" genannt.²⁸

Es handelt sich hierbei deshalb um ein Paradox, da die traumatisierte Person zum Zeitpunkt des Traumatisierungsprozesses, eine Verdrängungsaktion in ihrem Gedächtnis vollzieht. Dennoch strebt das Subjekt gleichzeitig bei der Wiederholbarkeit von Trauma nach einem Zustand des "Ent-Erinnerns" ("disremembering"²⁹). Hierbei wird versucht, dem Erlebnis, das zum Trauma führte und auf das seelische Leben der betroffenen Person einwirkte, eine konträre Bedeutung zu vermitteln und innerlich zuzuordnen. Dies ist eine praktisch unmögliche Aufgabe, denn die Bedeutung und der Eindruck auf die Psyche legen sich zum Zeitpunkt des Geschehens unveränderbar fest. Ausgangsbasis des Entstehens von Trauma ist eine wahre Begebenheit im Leben eines Individuums und keine Fantasiebildung.

3.2.2.1 Wiederholbarkeitscharakter von Trauma

Cathy Caruth stützt sich in ihrer *Untersuchung Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and Truth* vor allem auf Freuds Definitionen eines traumatischen Erlebnisses. Freud war in seiner Psychoanalyse davon überzeugt, dass Trauma die Eigenschaft der Wiederholbarkeit

²⁵ ebd.

²⁶ Peters, S. 563.

²⁷ ebd.

²⁸ Walker, S. 4.

²⁹ Walker, S. 189.

im psychischen Leben einer betroffenen Person aufweist. Die zurückkehrenden Bilder und Gedanken resultieren aus der inneren Stimme einer Wunde, die nie wirklich psychisch verarbeitet wurde.³⁰ Freud spricht von einer "psychischen Neurose", die vom verletzten Menschen nicht ohne die Wiederholbarkeit überwunden werden könnte.³¹ Das Trauma-Erlebnis übt einen zu drastischen und rapiden Einfluss auf das Innenleben des Menschen aus, sodass eine sofortige Verarbeitung nicht möglich ist. Trauma-Folgen zeichnen sich vor allem durch Alpträume und auftretende Halluzinationen und Angstzustände ab. Diese abgespielten Bilder erscheinen in einem Ausmaß im Bewusstsein wieder, wie sie zum Zeitpunkt des Erlebnisses nicht zusammengesetzt werden konnten. Durch Post-Trauma-Effekte gelangen diese Bilder an die Oberfläche des Bewusstseins. Die verdrängten Erinnerungen dringen als automatischer Prozess unserer menschlichen Psyche zu einem bestimmten Zeitpunkt wieder in unser Bewusstsein, wenn auch in veränderter Vorstellung. Ohne Trauma würden Menschen mit ihren psychischen, unbewussten Verletzungen nicht in Berührung kommen und somit auch keine Verarbeitung vornehmen. Besonders interessant scheint, dass oftmals Menschen (vor allem Kinder) Trauma-Verletzungen jahrelang unwissentlich mit sich tragen. Beim Trauma-Phänomen kann man einerseits von dem traumatisierenden Erlebnis als Ursache und andererseits von dem Überlebensaspekt durch dieses Erlebnis sprechen.

3.2.3 "Ent-erinnern" bzw. "Disremembering"

"Disremembering" als eine Folgeeigenschaft von Trauma sollte nicht als Vergessen übersetzt werden, vielmehr geht es um eine "Ent-erinnerung". Dabei wird versucht, den Prozess der Speicherung eines traumatisierenden Erlebnisses rückgängig zu machen. Amnesie fällt in die Kategorie des "Ent-erinnerns". Dies bedeutet nicht, dass die Erinnerung nicht mehr präsent ist, sondern eher unterdrückt wird. Der Effekt des "Ent-erinnerns" einer Trauma-Erfahrung verdeutlicht, dass die Registrierung von Wahrnehmungen nicht unbedingt auf realistische Art und Weise passieren muss. Walker weist darauf hin, dass die Funktionsweise unseres Gedächtnisses oft fälschlicherweise mit einer "passiven, photochemischen Oberfläche" gleichgesetzt wird.³² Walker fasst den Akt des "Ent-erinnerns" folgendermaßen zusammen: "Wildly contradictory images and pseudomemories; memory friable, fallible, and frail; the variability of fantasy construction and the memory

³⁰ vgl. Freud in Caruth, S. 2.

³¹ vgl. Freud in Caruth S. 4.

³² vgl. Walker, S. 17.

continuum: [...]"³³ Mit diesem Ausdruck der Trauma-Eigenschaft soll vor allem vermieden werden, dass die Trauma-Theorie in einen fälschlichen Binarismus von korrektem und versagendem Gedächtnis entgleitet.

Jean Laplanche und J.-B. Pontalis beschreiben in *The Language of Psycho-Analysis* Trauma als ein Erlebnis in dem Leben eines Subjekts, das unfähig ist, darauf adäquat zu reagieren und damit verbundenen, verheerenden Langzeitfolgen in der psychologischen Organisation ausgesetzt ist.³⁴ Fantasie "nährt" Trauma-Darstellungen, da sie eine bewusste Wunscherfüllungsgewalt charakterisieren. Eine Neuorganisation der Psyche ist die Folge. Die Erfüllung des Wunsches ist mit mehr oder weniger verzerrten Verteidigungsprozessen der Psyche verbunden.

3.2.4 Freuds Notiz über den Wunderblock

1925 verfasste Freud die Schrift *Notiz über den Wunderblock*. Darin dokumentierte und analysierte er, wie Erinnerungen in unserem Gedächtnis und im zweiten Schritt in unserem Unterbewusstsein festgehalten werden können. Traumatische Erlebnisse sind psychologische Stigmata, die oftmals auf oberflächlichem Sinn bewusst verdrängt werden. Freud verglich in dieser "Notiz" den menschlichen Erinnerungsapparat mit einer Art Schreibunterlage mit Durchschlagpapier. Die Erinnerung kann jederzeit verdeckt werden, aber gleichzeitig auch reproduziert werden. Sie ist daher nicht zum gegebenen Zeitpunkt präsent, aber dennoch immer existent und abrufbar. Im Folgenden soll erläutert werden, wie diese "Wunderblock-Theorie" als Parallele zum Wesen unseres "Erinnerungsapparats"³⁵ funktioniert. Der Block mit dem Durchschlagpapier ist eine Metapher für die Speicherung einer "dauerhaften Erinnerungsspur"³⁶ durch einen inneren Apparat.

Voraussetzung und Ausgangspunkt von Freuds Theorie ist die Kenntnis des Orts der gespeicherten Information. Freud zählt vorerst einige Möglichkeiten auf, um eine Notiz für das Gedächtnis aufzuzeichnen bzw. dieses zu unterstützen und zu ersetzen. Die angeführten Speichermöglichkeiten sind jedoch in keinerlei Hinsicht mit dem menschlichen Erinnerungsapparat und der Arbeit des Unterbewusstseins in Verbindung zu bringen.

³³ Walker, S. 16.

³⁴ Laplanche/Pontalis in Walker, S. 3.

³⁵ vgl. Freud, S. 1.

³⁶ ebd.

Zum einen gibt es das Blatt Papier, welches zwar die "Notiz unbestimmt lange unversehrt bewahrt"³⁷. Das Papier kann jedoch nur eine begrenzte Kapazität an Schreibfläche zur Verfügung stellen. Irgendwann ist die Fläche des Papiers ausgeschöpft und nichts kann mehr hinzugefügt werden. Eine zusätzliche Papier-Schreibunterlage wäre von Nöten. Dieses Verfahren, so Freud, hinterlässt zwar eine "Dauerspür"³⁸, vermindert aber seinen Wert, sobald man das Interesse an dieser Notiz verliert. In diesem Fall kann man dieselbe Schreibfläche nämlich nicht mehr benutzen, da das Geschriebene nicht mehr weggelöscht werden kann. Will ich das Geschriebene auf dem Blatt Papier verwerfen, so muss ich die gesamte Schreiboberfläche mitvernichten.

Freuds zweites Beispiel ist die Tafel, die mit einer Kreide beschrieben wird. Die Tafel ist "unbegrenzt lange aufnahmefähig" und die Schreibfläche selbst muss nicht vernichtet werden, wenn die Aufzeichnungen nichtig sind. Der Nachteil an diesem Schreibverfahren ist, dass hiermit keine dauerhaften und nachhaltigen sowie immer wieder reproduzierbaren Schriften an derselben Stelle getätigt werden können. Bei neuen Notizen muss man das alte Geschriebene entfernen. Bei diesen beiden genannten Verfahren schließen sich Aufnahmefähigkeit und die Erhaltung von dauerhaften Aufzeichnungen aus; beide Eigenschaften werden nicht durch dasselbe Schreibmittel zusammengefasst.³⁹

Freud merkt außerdem an, dass die Hilfsmittel, die wir verwenden, um unsere Sinnesorgane zu unterstützen (wie zB. Brille, Fotoapparate, Telefon, etc.), genauso gebaut sind, wie die Anatomie des Auges bzw. Ohrs. Die Hilfsmittel können jedoch keine Eigenschaften ersetzen, die nicht auch die Sinnesorgane selbst besitzen und sind daher für unser Gedächtnis als mangelhaft zu beurteilen. Freud beschreibt die Seele des Menschen so: [...] unser seelischer Apparat [...] ist in unbegrenzter Weise aufnahmefähig für immer neue Wahrnehmungen und schafft doch dauerhaft – wenn nicht unveränderliche – Erinnerungsspuren von ihnen."⁴⁰ Wahrnehmungen werden von einer Art "dünnerem Fangnetz" ("äußerer Reizschutz, der die Größe der ankommenden Erregungen herabsetzen soll"⁴¹) aufgenommen. Aufbewahrt und aufzeichnet werden diese Wahrnehmungen jedoch

³⁷ Freud, S. 1.

³⁸ ebd.

³⁹ vgl. Freud, S. 2.

⁴⁰ ebd., Freud in "Traumdeutung", 1900.

⁴¹ Freud, S. 3.

hinter dieser Fangnetz-Schicht, einer Freud'schen reizaufnehmenden Oberfläche, dem sogenannten "System W-Bw".⁴²

Da keine dieser Schreibvorrichtungen mit dem Kontakt des Unterbewusstseins mit dem Erinnerungs- und Wahrnehmungsapparat zu vergleichen ist, verweist Freud im weiteren Schritt auf die Erfindung des sogenannten "Wunderblocks", der im heutigen Alltag mit einem Durchschreibepapier oder Durchschlagspapier vergleichbar ist.⁴³ Hiermit kann der Wahrnehmungsapparat sowohl aufgrund der unbegrenzten Aufnahmefähigkeit als auch wegen der Möglichkeit der Konstruktion von Dauerspuren verglichen werden. Während heute Kohlepapier bzw. Blaupapier (auch Schwarzpapier) für die Übertragung von einer Schreibunterlage auf die darunter liegende verwendet wird, war der "Wunderblock" Anfang des 20. Jahrhunderts eine gerahmte Tafel aus Harz- bzw. Wachsmasse. Das Papier wurde über diese Tafel gelegt und am oberen Rand in den Rahmen geschoben und festgehalten. Das untere Ende lag lose auf. Dieses Blatt selbst besteht aus zwei Teilen: einem oberen durchsichtigen Blatt aus Zelluloid und einem unteren durchscheinenden Wachspapier. Beide Teile haften aneinander.

Bei der Verwendung dieses "Wunderblocks" übt man vorsichtig etwas Druck auf die Zelluloidoberfläche aus. Für die Bearbeitung der Tafel ist jedoch nicht die Art von Material ausschlaggebend (man benötigt weder Kreide noch Bleistift). Lediglich die Berührung mit der Oberfläche der Zelluloidschicht und das Ritzen darauf ergeben die Schrift auf dem darunter liegenden Blatt. Will man diese Schreibunterlage vernichten, so braucht man nur das Papier mit der Zelluloidschicht von der Tafel herunterreißen. Der "Wunderblock" kann dann wieder neue Aufzeichnungen aufnehmen. Freud deutet außerdem darauf, dass die durchscheinende Schrift auf dem Wachspapier erkennbar ist sobald das Zelluloidpapier in Kontakt mit einem spitzen "Stilus"⁴⁴ gerät. Da das Wachspapier selbst zu dünn und reißgefährdet ist, kann es ohne das Zelluloidpapier als Deckblatt nicht beschrieben werden. Die Zelluloidoberfläche ist also dafür verantwortlich "schädigende Einwirkungen von außen"⁴⁵ abzusichern.

⁴² vgl. Freud, S. 4.

⁴³ Das Durchschreibe- oder Durchschlagspapier folgt NICHT demselben Verfahren, wie Freuds erwähnter "Wunderblock". Beim heutigen gebrauchten Durchschreibepapier handelt es sich um Tintenpapier, das bei Kontaktrücknahme mit dem dünnen, darunter liegenden Papier trotzdem eine bleibende Spur zurücklässt und diese Schicht dauerhaft mit der Beschriftung versehen ist. Will man den Prozess wiederholen, so muss man das Tintenpapier zwischen zwei neue Papierschichten legen und den Schreibvorgang fortsetzen. Das Prinzip und der Grundgedanke beider Schreibvorrichtungen im Zusammenhang mit dem "Diskurs" über den menschlichen Erinnerungsapparats sind jedoch dieselben.

⁴⁴ Freud, 1925. S. 3.

⁴⁵ ebd.

Die durchgeschlagene Schrift auf dem Block verschwindet, sobald der Kontakt zwischen dem Wachspapier und der Wachstafel gestört wird. Essentiell ist, dass Zelluloid und Wachspapier nicht ohne einander arbeiten können und zusammen eine Komponente des Verfahrens bilden. Die Kopier- und Übertragungsfunktion der Tafel kann nur mit Hilfe der Wachsschicht als Deckblatt ausgeführt werden. Dennoch kann man bei genauerer Untersuchung feststellen, dass die Schrift bei Entfernung des Deckblatts und des Kontakts mit dem Papier trotzdem noch auf der Wachstafel selbst vorhanden ist. Der "Wunderblock" kombiniert sowohl die Eigenschaften eines Papierblocks als auch die einer Kreidetafel. Er vereinigt die Leistungen dieser Vorrichtungen durch die Verteilung auf zwei gesonderte, aber dennoch miteinander verbundene Systeme.⁴⁶

Freud hat mit dem "Wunderblock" eine Analogie zu den Wahrnehmungs- und Erinnerungsverfahren aufgezeigt, die im Freud'schen Sinn Organe des Ich-Seins darstellen und in der menschlichen Psyche gefunden werden können. Im ersten Schritt muss zwischen zwei getrennten Prozessen unterschieden werden: der Wahrnehmungseinfluss und die danach vollzogene psychische Verarbeitung. Das System W-Bw (reizaufnehmende Schicht) ist für die Aufnahme von Dauerspuren (Erinnerung) durch Wahrnehmungserfahrungen zuständig, das erledigen "andere anstoßende Systeme"⁴⁷. Die Zelluloidschicht sowie die transparente Wachsschicht (=1 Papierbogen) sind mit dem "System W-Bw" gleichzustellen. Die Wachstafel "versinnbildlicht" das menschliche Unterbewusstsein. Das Sichtbarwerden und Verschwinden des Geschriebenen kann mit der Bewusstseinsverbindung der Wahrnehmung verglichen werden.

Im Gegensatz zum "Wunderblock", der die gelöschte Schrift auf dem Wachspapier nicht mehr nach Entfernen reproduzieren kann, ist unser Gedächtnis durchaus in der Lage, bereits "verworfenen Gut" wieder an die Oberfläche unseres Erinnerungsmechanismus zu befördern. Beim Wahrnehmungsprozess werden "Besetzungsinervationen" (Dauerspuren) in gewissen zeitlichen Abständen an das "System W-Bw" geschickt und wieder zurückgezogen.⁴⁸ Vergleichbar in diesem Kontext wäre der Vorgang der Sichtbarkeit bzw. Unsichtbarkeit einer bereits eingeritzten Schrift auf der Wachstafel des "Wunderblocks", je nachdem, ob das Deckblatt darüber liegt oder nicht. Ist das "System W-Bw" also

⁴⁶ vgl. Freud, S. 4.

⁴⁷ Freud, S. 4.

⁴⁸ ebd.

empfangsbereit (bzw. besteht Kontakt zwischen Tafel und Deckblatt) für derlei Einflüsse, werden vom Bewusstsein begleitete Wahrnehmungen aufgenommen. Des Weiteren werden die Daten, die in Eindrücke und Empfindungen umgewandelt wurden, im Unterbewusstsein (Erinnerungssystem) gespeichert. Sobald die Besetzung des "System W-Bws" aufgehoben wird, erlischt auch das Bewusstsein; "die Leistung des Systems ist sistiert"⁴⁹. Freud erklärte dieses Phänomen so, dass das Unterbewusstsein seine "Fühler" (laut Freud) von Zeit zu Zeit durch das "System W-Bw" an die Oberfläche streckt, um dort "Erregungen zu verkosten"⁵⁰. Das "System W-Bw" weist eine diskontinuierliche Arbeitsweise auf. Dies bedeutet, dass das Wahrnehmungssystem zu gewissen Zeitpunkten keine neuen Erregungen aufnehmen und speichern kann. Freud versteht die Funktionsweise der seelischen Verarbeitung von Wahrnehmungen als Beschreiben des "Wunderblocks" bei gelegentlichem Abheben des Deckblatts von der Wachtafel.

4 Traum und Trauma im filmpsychologischen Kontext

4.1 Traum im Film

4.1.1 Das Genre des Traumfilms in der Theorie von Robert Eberwein

Im Mittelpunkt von Eberweins Traumfilmtheorie steht der "dream screen", einer inneren Leinwand, auf der die Traumhandlung abgespielt wird. Dieser "dream screen" wird in Träumen meist nicht bewusst wahrgenommen. Sollte der Traumhintergrund isoliert in Erscheinung treten, spricht man von einem "weißen Traum".⁵¹ Der Träumer kann ein Element dieser Erzählung und gleichzeitig Zuschauer seines eigenen Traumszenarios sein. Im Kino findet eine Doppelung dieses "dream screens" statt. Für das Publikum gelten dieselben "Spielregeln" und Rezeptionsmuster wie beim Träumer. Die Kinotraumleinwand ist eine Fläche, die den "dream screen" des Protagonisten präsentiert. Der Zuschauer wird in die Illusion des Traums involviert, partizipiert dabei und ist gleichzeitig nur Beobachter.

Durch den verdunkelten Raum und die Isolation von der Außenwelt wird der Zuschauer im Kinoraum in ein traumartiges Szenario, fern von der Realität, entführt. Die Person im Kinopublikum wird durch das Traumszenario an die Kindheit erinnert. Erzählungen, die surreal und unlogisch auf der Kinoleinwand wirken, erscheinen durch den Traumkontext real. Im Kino wird der Zuschauer in seine eigene Traumwelt zurückgeführt. Die

⁴⁹ Freud, 1925. S. 5.

⁵⁰ ebd.

⁵¹ vgl. Peters, S. 564.

Unterscheidung zwischen den Traumszenario-Komponenten "res cogitans" (Gedanken) und "res extensa" (Körper) löst sich auf.⁵²

Das Kinoerlebnis selbst ist oft, wie beim Träumen, vom "Phänomen des Vergessens" begleitet. Manche Teile des "bewusst geträumten" Inhalts gehen im Prozess der Narration verloren. So können auch Filmbilder aus unserem Gedächtnis verschwinden, je länger diese vom bewussten Denken ausgeschlossen werden ("abdriften"). Traum- und Filmwelten entstehen in den Köpfen der Zuschauer und werden auf Basis von bestimmten Reizen auf der Leinwand bzw. Bildern aus unserem Bewusstsein zusammengefügt. Somit nehmen Traum- und Filmwelten denselben Raum in unseren Köpfen ein, es sind Erweiterungen unserer eigenen Imagination und unseres Erinnerungsvermögens.

Sobald unsere Augen diese Welten nicht mehr sehen, verliert man auch das spezielle Raumbewusstsein und die Verlinkung dieser Orte. Wenn der Zuschauer versucht sich diese wieder ins Gedächtnis zu rufen, kann er die Hauptpersonen und Geschehnisse nicht in ihren tatsächlichen Auftreten kontextualisieren. Vielmehr werden die erzählten Figuren und Geschehnisse in derselben Form wieder aufgerufen, in denen sie zum tatsächlichen Zeitpunkt in den Köpfen des Publikums präsent waren.⁵³ Die Natur des Vergessens von Film- und Trauminhalten begründet sich durch die Art und Weise, wie und wo sie stattfinden bzw. in unseren Köpfen begreiflich werden. Der Wiedereintritt in die Realität nach einem Traum- oder Kinoerlebnis verursacht Erinnerungslücken von dieser Erfahrung.⁵⁴

Die rückwirkende Aufrufbarkeit von bewegten Bildern ist essentiell für das Verstehen des Genres Traumfilm. Um dies zu ermöglichen, sind wir auf die Fähigkeit unseres Gedächtnisses, Bilder zu speichern, angewiesen.⁵⁵

Träumen erlaubt Erwachsenen zurück in ihre Kindheit zu reisen. Für das Kind ist der Schlaf eine Rückkehr in den Mutterleib und eine Art Verbindung zu seinem Ich.⁵⁶ Als Erwachsener tritt man durch den Schlaf in eine Ich-Welt ein, die sich mit der Zeit deckt, in der die Person noch nicht von mündlichen Überlieferungen, Lernprozessen und Wahrnehmungen gekennzeichnet war.

⁵² vgl. Eberwein, 1985, S. 4.

⁵³ vgl. Eberwein, S. 5.

⁵⁴ vgl. Eberwein, S. 42.

⁵⁵ ebd.

⁵⁶ vgl. Eberwein, S. 27.

Träume und Filme haben niemals einen einheitlich totalen Raum. In beiden "Sphären" gibt es Raumintervalle, wie beispielsweise endlose Straßen, bodenlose Gebirgsketten, extrem hohe und weit entfernte Dinge, etc. Filmkunst unterscheidet sich deshalb auch von plastischer Kunst. Die Ausmaße und Veränderbarkeit des räumlichen Gefühls in Träumen und filmischen Darstellungen sind beliebig und stellen eine sekundäre Illusion dar.⁵⁷

Robert Curry zieht einen markanteren Unterschied zwischen Film- und Traumwelten: "The space of a film world is made vividly, even authentically present to us – We live in it imaginatively, as we say – but we can inhabit our dream worlds. (...) it is a space in which the dreamer can enter as an agent and not just as a spectator."⁵⁸ Traum- und Filmräume involvieren und integrieren den Zuschauer auf einer persönlichen Ebene und bilden eine Verbindung mit dem Ich-Bewusstsein. Trotzdem kann man in beiden Welten eine Position von außen einnehmen. Die Wahrnehmung dieser Erlebnisse kann also auf diese zwei Weisen erfasst werden.

4.1.1.1 Die Komponente des Vergessens im Kino und in Träumen

Genauso wie Trauma eine Art der Vergessenheit bei der betroffenen Person hervorruft, kann es auch im Kino und in Träumen zu diesem Verhaltensphänomen kommen. Filmkritiker haben oft Schwierigkeiten, die Wahrnehmungen ihrer Kinoerfahrung nachzuerzählen. Auch als Träumer findet man sich oft in der Situation, dass man gewisse Inhalte nicht wieder abrufen kann. Robert Eberwein erklärt dieses Verhalten damit, dass man als Kinobesucher und Träumer, den Wahrnehmungsmechanismus eines Kindes annimmt und somit gewisse Erlebnisse ohne Logik von Raum und Zeit akzeptiert.⁵⁹ Wenn man das Kino bzw. den Traum verlässt, nimmt man den Wahrnehmungsmechanismus einer erwachsenen Person wieder an. Im selben Moment werden verdrängte, infantile Verhaltensweisen, die man im Traum bzw. Kino angenommen hat, ausgeschaltet.⁶⁰

Eberwein erwähnt auch die Theorie des Filmphilosophen George W. Linden, der das Vergessen von erlebten Filmcharakteristiken in der menschlichen Schwierigkeit sieht, visuelle Erfahrungen durch Sprachanwendungen umzusetzen.⁶¹ In diesem Zusammenhang

⁵⁷ vgl. Susanne Lager in Eberwein, S. 45.

⁵⁸ Curry in Eberwein, S. 45.

⁵⁹ zB. in Science-Fiction-Filme

⁶⁰ vgl. Eberwein, S. 43.

⁶¹ vgl. Linden in Eberwein, S. 42.

führt Eberwein mehrere Ergebnisse von Traumforschern und Medizinern (u.a. David R. Hawkins und Harry Fiss) an, die das Vergessen von Film- und Trauminhalten ergründen sollen: Zum einen vergisst man Inhalte und Details sehr oft wegen der Dichte des Erfahrungsangebots und der schieren Unmöglichkeit alles verbal aufzubereiten. Der Mensch besitzt im verbalen Bereich nicht das nötige Spektrum und die nötigen Instrumente um diese Gedanken auszudrücken. Der zweite Grund wäre die fehlende Kapazität des menschlichen Bildgedächtnisses. Da Menschen hauptsächlich in Worten denken, gehen dabei meist im selben Zug die bildlich erfahrenen Erlebnisse in einem Traum oder Film verloren. Eine weitere, nicht unwesentliche Begründung wurde von Sigmund Freud geliefert: Ein Traum besteht aus einer Wunscherfüllungsnarration, einem sogenannten "psychologischen Sensor", der dafür verantwortlich ist, wie viel Inhalt der Träumer von seinem Traum im Gedächtnis behält. Dieser Sensor ist resistent gegen den Traumaspekt der Wunschbefriedigung.⁶² Ein weiterer Grund des Vergessens liegt an der Sprache, die in Träumen verwendet wird. Diese Sprache, so definiert der Traumforscher Harry Fiss, mit der Trauminhalte und –motive erzählt werden, ist im Wachzustand schwer verständlich bzw. gar nicht erfassbar. Man kann die Sprache im realen Leben nur schwer übersetzen.⁶³

Das Phänomen des Vergessens kann sich außerdem durch die unterschiedlichen Funktionen der linken und rechten Gehirnhälfte des Menschen ergründen lassen. Wenn ein Mensch gebeten wird, über sein Traumerlebnis zu sprechen, wird er aufgefordert seine linke Gehirnhälfte (verbal) zu aktivieren, während Trauminhalte in einem strengen, nonverbalen Modus gespeichert werden (rechte Gehirnhälfte). Somit sind bruchhafte Erzählungen von Traumerlebnissen vorprogrammiert.⁶⁴

Alle von Eberweins angeführten und reflektierten Thesen zu diesem Vergessensphänomen führen zu keiner ihm einleuchtenden und akzeptablen Erklärung. Vielmehr sieht Eberwein die Vergessenheit als ein Nebenresultat des Versuchs der träumenden Person bzw. des Filmrezipienten, jenen Raum im Nachhinein wieder mental einzunehmen, den er/sie für die Dauer dieser Erfahrung besetzen musste. Meine Schlussfolgerung daraus ist, dass das Verhalten des Vergessens dadurch motiviert ist, dass ein Akt des Wieder-sehens, Wieder-hörens, Wieder-erinnerns und Wieder-erfahrens nach einer Traum- bzw. Filmerfahrung vollzogen wird. Diese Lücken im Gedächtnis resultieren aus der Raumtrennung zwischen

⁶² vgl. Freud in Eberwein, S. 43.

⁶³ Fiss in Eberwein, S. 43.

⁶⁴ siehe Exkurskapitel 4.1.2. zur aktuellen Hirnforschung.

Realität und geträumter bzw. rezipierter Welt. Zusätzlich muss erwähnt werden, dass man beim Wiedereintritt in die gewohnte, reale dreidimensionale Realität einen Bereich der Räumlichkeit dazu gewinnt und man somit einen gewissen Wahrnehmungssprung durch diesen Wechsel vollzieht. Bei diesem Wechsel bilden sich wieder Lücken in dem Traum- bzw. Film-Speicher.

Ohne Logik sind Träumer und Filmrezipienten dazu aufgefordert, ihre eigenen Raumvorstellungen außerhalb des präsentierten (Traum- und Film-) Inhalts einzusetzen. Man befindet sich im Kino bzw. als träumende Person auf dem Wahrnehmungslevel eines Kindes und ist somit auf die eigene Ich-Perspektive der Erzählung beschränkt. In gewissen Erzählsituationen kann der Zuschauer in die Detailperspektiven der handelnden Personen gelenkt werden, indem der Regisseur beispielsweise die Szene mit Hilfe von Schuss-Gegenschuss-Einstellungen filmen lässt.

Die oft resultierten Lücken und fehlenden Details in dem Gedächtnis eines Film oder Traumrezipienten können durch Imagination ausgeglichen werden. Der Zuschauer bzw. das Unterbewusstsein des Träumers ist selbst dafür verantwortlich, fehlende Puzzleteile bzw. unverständliche Elemente durch bestimmte Komponenten zu ergänzen.

Eberwein sieht Traum- und Filmleinwände als eine Erweiterung des Ichs: "We see events on a field in a way that involves us in the dual action of perceiving and being."⁶⁵ Träume und Filme erfordern beide die Interaktion der Wahrnehmung und des Seins (der persönlichen Erfahrung und Vorstellungskraft). Erinnerung und Imagination gehen bei der Wiedergabe von Traum- und Filminhalten einher und spielen eine wesentliche Rolle. Diese Theorie beruft sich darauf, dass wir die Ereignisse eines Film- und Traum Inhalts verfolgen und wahrnehmen, wenn auch nicht auf aktive Weise, da man nie wahrhaftig an den Orten der Narration anwesend war. Das Vergessen von Inhalten ergründet sich also laut Eberwein auch darauf, dass dem Rezipienten die sinnhafte Erfahrung an dem gezeigten Ereignis fehlt.

4.1.1.2 Eberweins Analysen zur Präsentation von Traumerfahrungen in Filmen

Eberwein zählt Voice-Overs, Auf- und Abblenden, Überlagerungen, Mehrfachbelichtungen oder Point-of-View-Aufnahmen des Träumers als beliebte Darstellungsmittel für die Traumeinleitung in Filmen auf. Danach wird der Traum selbst gezeigt. Der Zuschauer

⁶⁵ vgl. Eberwein S. 48.

verfolgt die Visualisierung der Projektion auf dem "dream screen" der handelnden (träumenden) Figur.⁶⁶ Eberwein verweist darauf, dass sich hierbei eine neue Beziehung zwischen der kinematischen Leinwand und der Traumnarration für den Zuschauer manifestiert.⁶⁷

Die Verschmelzung mit dem Kino wird durch Traumerfahrungen ermöglicht. Filme werden als Kreationen akzeptiert, die man mit der eigenen Wahrnehmung und Fantasie konstruiert. Im Kino verschmelzen die Grenzen zwischen dem Zuschauer als Beobachter und der Welt außerhalb der Kinoleinwand. Das Bewusstsein des Kinozuschauers vereint sich außerdem mit dem Bewusstsein des Träumers im Film. Die Intensität dieser Vereinigung hängt von der Narrationsform und den technischen Mitteln, die in dem jeweiligen Traumfilm verwendet werden, ab. Eberwein beobachtet, dass durch Traumpräsentationen dem Publikum oft eine stärkere Bindung an das mentale Leben der Filmfiguren ermöglicht werden kann. Im Rahmen eines filmischen Traums werden zusammenhanglose Handlungssprünge und Verbindungen leichter akzeptiert, weil Rezipienten an die Eigenschaften (zB. eine scheinbar sinnlose Chronologie von Bildern) ihrer eigenen Traumerfahrungen erinnert werden.

Eberwein teilt Filmträume in sechs Kategorien der Präsentation.⁶⁸ Vier der angeführten Klassifizierungen stehen in einer Ursache-/Wirkungs-Beziehung, welche sind:

- 1) Träume als Isomorphie des Körpers und der Psyche (Entsprechung eines Bewusstseinszustandes mit einem physischen Prozess),
- 2) Träume von traumatischen Erlebnissen
- 3) Angstträume
- 4) Träume von Wünschen und Begehren.

Die weiteren zwei Kategorien sind Spezialfälle: der Traumzustand, welcher einen allgemeinen traumartigen Zustand beschreiben soll sowie den proleptischen Traum, der Zukunftsereignisse vorskizziert. Die folgenden Kapitel dieser Arbeit werden u.a. belegen, dass die beiden angeführten Filmbeispiele der 2., 3. und 4. Kategorie von Traumrepräsentationen folgen.

4.1.1.2.1 Träume als Isomorphie des Körpers und der Psyche

⁶⁶ vgl. Eberwein, S. 49.

⁶⁷ vgl. Eberwein, S. 53.

⁶⁸ vgl. Eberwein S. 55-90.

In dieser Kategorisierung ist der Traum als Resultat eines physiologischen Stimulus zu verstehen. Zwei Unterscheidungen sind hierbei erkennbar:⁶⁹

- 1) Der Traumzustand resultiert aus einem Konsumerlebnis der Figur: durch Drogen oder Alkohol bedingte Umstände. Oftmals werden diese Portraitierungen humorvoll umgesetzt und tragen zur Komik des Films bei. Der Zuschauer soll in die Position der träumenden Figur gelenkt werden und gleichzeitig die hilflose Desorientierung miterleben.
- 2) Der Traum drückt eine unterbewusste mentale Aktivität aus, die durch ein physisches Trauma ausgelöst wurde. In dieser Form der Traumerzählung werden Figuren wie zB. "Dorothy" in Victor Flemings *The Wizard of Oz* (1939) oder "Rosemary" in Roman Polanskis *Rosemary's Baby* (1968) durch eine physische Verletzung "von einem Traum besucht". Hierbei ist nicht zwingend, dass die Narration des Traums direkt auf diese Verletzungen verweist. Der Traum kann auch nur als Auslöser dieses Erlebnisses auftreten.

Oft verwendete Filmtechniken hierfür sind: Überlagerungen, Mehrfachbelichtungen, Trickfotografie, Out-of-Focus-Aufnahmen, Split-Screens, intensiver Farbeinsatz, Montagen und der Einsatz der subjektiven Kamera-Methode.

4.1.1.2.2 Träume von traumatischen Erlebnissen

Als Filmbeispiel für diese Art des Traumfilms erwähnt Eberwein François Truffauts *L'Histoire d'Adèle H.* (1975).⁷⁰ Hierbei wird als filmisches Mittel die Überlagerung von drei separaten Filmbildern verwendet: das Gesicht der Träumerin, Wasser und die Träumerin in ihrem Bett. Zusammen mit der eingesetzten Musik von Maurice Jaubert erzielt der Film seinen Effekt. Der Zuschauer wird wie in seinen eigenen Träumen vom Unbekannten und Unerwarteten überwältigt.

Eberwein führt auch Robert Redford's *Ordinary People* (1980) an.⁷¹ In diesem Film geht es um das Trauma rund um einen Bootsunfall. Die Hauptfigur verliert dabei ihren Bruder. Unterdrückung und deren Darstellung spielen in den Träumen der Charaktere eine grosse Rolle. Wenn die Figuren ihre Unterdrückung eingestehen, kann die psychische Aufarbeitung der Vergangenheit und die verbundene Angstbewältigung stattfinden. Traumaelemente

⁶⁹ vgl. Eberwein, S. 55-59.

⁷⁰ vgl. Eberwein, S. 59f.

⁷¹ vgl. Eberwein, S. 60.

kommen dann zum Vorschein, sobald der "traumatisierte" Träumer durch den Schlaf vor seinen Schreckensbildern und aus seiner misslichen psychischen Lage flüchten möchte. Beide der in folgenden Kapiteln erwähnten Filme von David Lynch folgen diesem Prinzip der Traumpräsentation.

4.1.1.2.3 Angstträume

Bei dieser filmischen Präsentation stehen die Ängste und Unsicherheiten der Charaktere im Zentrum. Einige Beispiele Eberweins bezwecken (als die ersten in ihrer Form der Aussage) eine Demonstrierung von Freuds psychoanalytischen Methoden und Theorien. Dabei werden die Hauptfiguren dazu angehalten, in die unterbewussten Erinnerungen aus ihrer Kindheit einzutauchen. Einen bemerkenswert effektvollen Film gestaltete Georg Wilhelm Papst mit *Geheimnisse einer Seele* (1926). Er entließ den Protagonisten in eine Traumwelt (durch veränderte Größenverhältnisse und Verzerrungen des Set-Designs), die ihn praktisch minimiert und ihm die Ernsthaftigkeit als Individuum entzieht. Die Filmtechniken Papsts ermöglichen, die kindische Natur des Protagonisten zu beleuchten. Eberwein erklärt den zweigleisigen Effekt der Sequenzen:

"On a narrative level, we can appreciate Martin's plight and sympathize with his desperation. On a visual level, as we participate in the dream, we are caught up by the techniques Papst uses to present his character's nightmare. The task facing the filmmaker is twofold: to make us 'see' what Martin hallucinates in his nightmare, but, equally important, to let us 'feel' his response to what he sees. Papst succeeds in reviving our memory of experiencing similiar situations in dreams."⁷²

In Papsts Film repräsentieren zB. Nahaufnahmen lachender Menschen die Hilflosigkeit der Hauptfigur in ihrem Traum. In David Lynchs *Mulholland Drive* findet so eine Situation nach dem präsentierten Traumerlebnis statt und soll damit den Zuschauer darauf hinweisen, dass die verdrängten Ängste der Protagonistin Diane außerhalb des Schlafs ans Tageslicht kommen. Der Traum entpuppt sich als kein geeignetes Mittel zur Repression, Motive von Traumaerlebnissen tauchen im Traum oder als Nachwirkung daraus wieder auf. Sobald die Figur jedoch erwacht, wird meist das fortgesetzt, was der Traum nicht abschließen konnte.

Eberwein zählt als weiteres Vorkommen in Angstträumen die Passivität von Nebenfiguren auf. Dabei erzählen die Protagonisten des Traums ihre Geschichte und werden von einer still gegenüberstehenden Person angehört.

⁷² Eberwein, S. 62f.

Abgesehen von Überlagerungen, Mehrfachbelichtungen und verzerrten Bildern, verweist Eberwein vor allem auf die Wichtigkeit einer "beweglichen" Mise en Scène und des Schnitts für Traumpräsentationen im Kino.⁷³ Bewegungen der Filmfiguren im Raum und der Filmschnitt müssen fließend ineinander übergehen. Oft sieht der Zuschauer während einer Traumpräsentation nur noch die subjektive Sichtweise der träumenden Person. Hierfür nützen Filmemacher wie Robert Altman für *Buffalo Bill and the Indians or Sitting Bull's History Lesson* (1976) nicht nur die "Magie" einer professionellen Mise en Scène, sondern auch effektvolles Framing und variierende Kamerawinkel.⁷⁴

Angstträume können den Eindruck der Verdoppelung aufscheinen lassen. Manche Träumer sehen sich selbst in ihren Träumen ("luzider Traum"). Manche aber sind sich gar nicht bewusst, dass sie die Mitwirkenden in einer Traum narration sind. Dies könnte begründen, warum die Hauptfiguren "Henry" (*Eraserhead*) und "Diane" (*Mulholland Drive*) nie über ihre Traumerfahrungen erzählen. In den meisten Sequenzen der beiden Filme realisiert selbst Lynchs Publikum nicht, dass Träume auf der Leinwand zu sehen sind bzw. erfährt dies erst viel später. Das Kino hat folgende wesentliche Parallele zu Träumen: Der Zuschauer erlebt eine Bi-Präsenz. Er partizipiert in dem Traum, ist aber zur selben Zeit nicht am Traumgeschehen beteiligt.

Eberweins Theorie der Traumleinwand im Film bedingt sich durch die Mitwirkung der kinematografischen Leinwand:

"In dream sequences that begin with the dreamer as a dissociated superimposition, generally the dreamer ceases to be photographed as a superimposition once out of camera range of the sleeper. The continuation of the dream, after cessation of the superimposition, can be understood to occur on the sleeper's dream screen, a structure that we as viewer provide for the dreamer in the form of the cinematic dream screen to which we are bound in the theater."⁷⁵

In anderen Worten versteht man die Verbindung zwischen Traumleinwand und Filmleinwand in dem Perspektivenwechsel zwischen Träumer und schlafenden Figur. Wie in *Mulholland Drive* sieht man zu Beginn meist einige Aufnahmen aus der Sichtweise des Schläfers. Im weiteren Verlauf verfolgt der Kinzuschauer die Ereignisse durch die Traumleinwand des Schläfers. Der Traumhintergrund der schlafenden Hauptfigur kann aber nur durch die gleichzeitige Existenz der filmischen Leinwand akzeptiert und verstanden werden. In jedem Fall kann diese Etablierung der filmischen Traumleinwand nur stattfinden,

⁷³ vgl. Eberwein, S. 62.

⁷⁴ vgl. Eberwein, S. 66.

⁷⁵ Eberwein, S. 68.

wenn das Kinopublikum die handelnde Person des Traums vor dem Eintritt in die Traumwelt kennenlernt und Zusammenhänge zu ihr bildet.

Ingmar Bergman setzte für die Traumdarstellung seiner Hauptfigur in *Wild Strawberries* (1957) ein überbelichtetes Setting und rasante Schnittfolgen ein. Zur Traumeinführung benutzt er statt Bildüberlagerungen das Voice-Over der träumenden Figur. Während Bergmans Trauminszenierung in *Wild Strawberries* wird dem Zuschauer nicht nur die subjektive Traumnarration von "Isak Borg" gezeigt, sondern auch die Spaltung der Figurenperspektive im Traum. Das Publikum sieht Borg als den Beobachter seines Traums und als aktive Handlungsfigur darin. Der Traumprotagonist ist sowohl aktiv als auch passiv in der Narration involviert, er rezipiert im Traum seine eigene Traumgeschichte. In einer Passage sieht sich Borg lebendig, in einer anderen Traumszene liegt er tot in einem Sarg und interagiert des Weiteren mit seinem lebendigen Ich. Bergman zeigt in der Traumsequenz auch eine Szene, in der Borg sich selbst dabei beobachtet als er seine Reflexion im Spiegel sieht.⁷⁶ Bergman drückt damit aus, dass Borg gezwungen wird, sein Ich und seine Schwächen zu entdecken. Borg scheitert jedoch an dieser "Selbstuntersuchung" und kann seine Fehler der Vergangenheit nicht im Spiegel entdecken. Bergman zeigt Borg daraufhin wie er in ein Mikroskop blickt und schneidet dann auf Borgs eigenes Auge, das zurückblickt.

Maya Derens *Meshes of the Afternoon* (1943) verwendet in seiner Traumerzählung unkausale Szenen, die durch das Cutting to Movement miteinander verbunden werden. Dieser Stil gibt der Traumerzählung eine sichtbare Dynamik und ein hohes Tempo. Die Hauptfigur (gespielt von Maya Deren selbst) überspringt Raum und Zeit in einer fließenden Bewegung. Wenn Filmfiguren sich selbst in der Traumerzählung sehen oder miteinander auf irgendeine Weise in Kontakt treten, bedeutet dies eine Absonderung des Träumers.

Das Gefühl der Bewegungsbehinderung in Angstträumen

Der Eindruck, sich in einem Traum nicht bewegen bzw. fortschreiten zu können, ist ein Resultat des Zustands eines REM ("Rapid Eye Movement"/ paradoxer, desynchronisierter Schlaf)-Schlafs.⁷⁷ In der Phase des sogenannten REM-Schlafes träumt der Schlafende und erlebt dabei tatsächlich eine Art physische Erstarrung. Bis zum achten Lebensjahr eines

⁷⁶ Auch in *Mulholland Drive* gibt es zwei wesentliche Spiegelszenen in der Traumsequenz, wobei in dieser "Selbstuntersuchung" eine zweite Handlungsperson involviert ist. Näheres dazu ab Kapitel 6.3. *Mulholland Drive*.

⁷⁷ <http://de.wikipedia.org/wiki/REM-Schlaf>, Zugriff: 19.7.2008

Menschen kann diese Phase bis zu 10 Stunden andauern. Nach acht Lebensjahren reduziert sich dieser Zustand auf eine Dauer von 8 Stunden pro Nächtigung. Eine der Funktionen, die dem REM-Schlaf beigemessen werden, sind Lernprozesse und Erlebnisverarbeitungen.⁷⁸

Die Bedeutung vermischter Ich-Identitäten und Doppelgänger in Angstträumen

Doppelgänger-Motive sind typisch für Traum inhalte wegen der Ego-Konzentration in Träumen. Um dies zu belegen, führt Eberwein ein Zitat Freuds an. Es besagt, dass der Träumer auf eine fremde Person verweist, zB. einen Doppelgänger, sofern er nicht selbst Teil des Traum inhalts ist.⁷⁹ In jenem Fall ist der "Held" des Traum inhalts meist eine zweite Person, die hinter dem Ego des Träumers steckt. Die Verbindung zwischen einer Kinotraumleinwand und der Traumleinwand des Protagonisten besteht darin, dass Zuschauer und Figuren in einer Gemeinschaftswahrnehmung an einem Geschehen involviert sind, die sowohl richtig als auch falsch sein kann.⁸⁰ Freud vertritt die Theorie, dass Träume Widersprüche vergegenständlichen. Beispielsweise bedeutet der Ausdruck "Nein" in Träumen ein "Ja".⁸¹

4.1.1.2.4 Träume von Wünschen und Begehren

In solchen Traumpräsentationen geht es darum, ein Idealobjekt und oftmals eine "bloße" Fantasie zu portraituren. Eberwein meint, dass diese Kategorie der Traumerzählung am ehesten mit kinematografischen Erzählmethoden zu vergleichen ist.⁸² Zum einen können Filme über Träume, die durch politische Motivationen ausgelöst wurden, erzählen, wie zB. in Eisensteins *The General Line (Old and New)* (1929). In diesem Werk träumt die minderbemittelte Hauptfigur Martha von einem ökonomischen Erfolg, den die Bewohner ihrer Gemeinde in eine endlose Glücks- und Freudenwelle versetzt.

Des Weiteren können ästhetische und kreative Begehren Träume auslösen. In diesem Zusammenhang erwähnt Eberwein u.a. das Beispiel *And the Villain Still Persued Her* bzw. *The Author's Dream* (1906, Autor ist unbekannt)⁸³. In dieser filmischen Traumerzählung fantasiert ein Autor im Schlaf von seiner vor kurzem erst erschaffenen und aufs Papier gebrachten Romangeschichte. Die träumende Figur ist so sehr in ihr berufliches Feld und

⁷⁸ Es werden auch mögliche Einflüsse des REM-Schlafes auf Triebregulierung, Informationsverarbeitung und Stressbewältigung diskutiert, siehe dazu Kapitel 4.1.2.

⁷⁹ vgl. Freud in Eberwein, S. 73.

⁸⁰ vgl. Eberwein, S. 73.

⁸¹ vgl. Freud in Eberwein, S. 74.

⁸² vgl. Eberwein, S. 74.

⁸³ vgl. Eberwein, S. 75.

ihre kreative Phase verstrickt, dass Gedankenprozesse und Lösungsansätze im Traum stattfinden bzw. gesucht werden.

Die erotische Traumpräsentation ist die häufigste Ausdrucksform eines Wunsches oder Begehrens der träumenden Hauptfigur. In Musical-Filmen dienen Traumsequenzen oft als Mittel des Ausdrucks von erotischen Begehren und die dadurch ausgelöste Verwirrung einer Figur. Eberwein führt hierbei besonders Filmbeispiele von Vincente Minelli an, in denen die Handlungspersonen in ihren Träumen durch den Tanz, Gesang und besonders dem Ballett etwas ausdrücken, das sie nicht wahrhaben möchten. Als Pendant zu Eberweins Überlegungen erklärt die Filmtheoretikerin Patricia Mellencamp, dass Musiknummern in Musical-Filmen die Performance als etwas Reales unterstreichen, während die fiktive Narration, die außerhalb des Gesangs und Tanzes besteht, nur als eine filmische Illusion enthüllt wird.⁸⁴ Dagegen unterstreicht Eberwein, dass der Zuschauer eher die Zeit der Performancenummern wegen der "spontanen und unnaturalistischen Momente" als Traumsequenz deuten würde.⁸⁵

Diese Form der Traumpräsentation vergegenwärtigt auch den Entzug und die Entfernung der Hauptfigur von einem Wunsch oder Begehren. Im Traum sind oft die Lebensumstände der Figur ins Gegenteil gekehrt, damit eine Wunscherfüllung stattfinden kann. Bei traumatisierten Träumern kann es vorkommen, dass der Gedanke der Wunscherfüllung im Traum nicht lange anhält und die Handlungsperson wieder in seinen psychischen Ursprungszustand und seine unzufriedene Ausgangslage zurückfällt. In Luis Buñuels *Los Olvidados* kämpfen zwei gleichaltrige Jungen in einem Traumszenario um ein großes Stück Fleisch, das gleichzeitig die Mutterfigur symbolisieren soll. Das Zufriedenheitsgefühl des Jungen löst sich auf, sobald sein Freund auftaucht und ihm das Fleisch und die Gunst der Mutter (Essen und Liebe) streitig machen möchte. Beide Begehren sind aber auch von einem sexuellen Bedürfnis begleitet und werden von Buñuel auf ein Objekt (das Stück Fleisch) projiziert.⁸⁶ Anders als bei Buñuels Geschichten ist John Merricks Sehnsucht nach seiner Mutter in David Lynchs *The Elephant Man* (1980) mit dem vermissten Familienglück und dem Gefühl der Geborgenheit verbunden.⁸⁷

⁸⁴ vgl. Eberwein, S. 78.

⁸⁵ vgl. Eberwein, S. 79.

⁸⁶ vgl. Eberwein, S. 80

⁸⁷ ebd,

Das Medium Film wird für die Portraitierung von Träumen auf maximale Weise genutzt. Oft sind Träume Instrumente, die eine Aufklärung von Unbekanntem und Unsichtbaren, das in unserer Psyche verankert ist, ermöglichen. Eberwein sieht den Film als ein einzigartiges Medium, das wie kein anderes, Träume aufzuzeichnen und wiederzugeben vermag: "The very nature of the medium which allows a filmmaker to realize the impossible is admirably suited to picture what a character dreams."⁸⁸

4.1.1.2.5 Traumzustände

Eberwein beobachtet, dass einige Filmemacher den Schwerpunkt ihrer Traumpräsentationen nicht auf eine Hauptfigur verlegen, sondern sich darauf konzentrieren, eine "bloße" traumartige Stimmung zu erzeugen. Ein Beispiel hierfür wäre (laut Eberwein) Luis Buñuels und Salvador Dalís *Un Chien Andalou*, ein Filmprodukt der surrealistischen Bewegung.

Eberwein gibt an, dass *Un Chien Andalou* keinen Traum präsentiert, sondern nur traumartig wirkt, da Filmkonventionen unberücksichtigt blieben und generelle Gedanken- und Moralkonstrukte abgelehnt werden.⁸⁹ Eberwein erklärt den Narrationsstil damit, dass der Plot die Darstellung eines bewusst psychischen Automatismus erziele und lediglich einen traumähnlichen Mechanismus wie in Träumen aufzeige. Die Erzählung in *Un Chien Andalou* erinnert an einen Traum, da Zeit und Raum in diesem Film keine klar definierten Grenzen aufweisen. Ordnung und konventionelle Filmrezeption werden von Buñuel und Dalí, durch Zwischentitel wie "Once Upon a Time", "Eight Years Later" sowie irrationale Plotereignisse abgelehnt.

Der Schwerpunkt auf erotischen Begierden in Traumpräsentationen ist deshalb so häufig, da sowohl in Träumen als auch auf der filmischen Leinwand unbewusste und verdrängte Lücken verankert sind. Die Eingrenzung des Filmbildes durch das Framing kreiert eine Suspense-Situation für Rezipienten, visuelle Lücken müssen selbständig aufgefüllt werden. In Träumen von Begierden liegt derselbe Fall vor.

4.1.1.2.6 Proleptische Träume

Proleptische Traumerzählungen sagen Ereignisse vorher, die zu einem späteren Narrationszeitpunkt, außerhalb des Traums, eintreten werden. Eberwein bringt hierfür zwei

⁸⁸ Eberwein, S. 74.

⁸⁹ vgl. Eberwein, S. 82.

konkrete Filmbeispiele: Victor Flemings *Gone with the Wind* (1936) und Claude Chabrols *Violette Nozière* (1978).⁹⁰

In *Gone with the Wind* wird eine Traumszene der Hauptfigur Scarlett O'Hara beschrieben, die im Freien im Nebel suchend umherirrt. Dabei wird die Aufmerksamkeit des Zusehers vor allem auf den schmiedeeisernen Gartenzaun gelenkt. Diese Situation, mit der gleichen Einstellung des Gartenzauns, wird später außerhalb der Traumsequenz noch einmal gezeigt. Als Scarlett in der Realität durch die Nebel verdeckte Straße läuft, fällt ihr ein, wonach sie in ihrem Traum gesucht haben könnte.

In Chabrols Traumpräsentation in *Violett Nozière* sieht die träumende Hauptfigur einen Mann, der ihr noch nie zuvor begegnet ist. Erst als sie in ihrem realen Leben in Kontakt mit ihm tritt, erkennt der Zuschauer, dass sich viele Ereignisse durch den Auftritt dieser zweiten Person begründen. Auch in Lynchs *Mulholland Drive* gewinnt der Rezipient später nach dem ersten Teil der Erzählung diesen Eindruck. Die Identitäten beginnen sich jedoch in Part II zu vermischen und man erkennt, dass die Figuren im Traum frei erfunden waren.

Eberwein unterstreicht immer wieder, dass Träume auf der Kinoleinwand nur für Zuschauer "funktionieren", da der Rezipient an seine eigenen Traumerfahrungen anknüpft und dort bekannte Aspekte aufgreift und bei der Filmrezeption einbindet. Somit wird eine Verbindung zwischen dem Publikum und dem Träumer im Film, der nur zweidimensional auf der Leinwand existiert, aufgebaut. Die dritte Dimension wird vom Zuschauer selbst auf die Kino-Traumleinwand hinzugefügt.

4.1.2 Exkurs zur physiologischen Traumübersetzung: Der REM-Schlaf und die Funktionen der linken und rechten Hemisphäre in der aktuellen Hirnforschung

Die REM-Schlafaktivität

Die Alphaaktivität des Gehirns bewegt sich bei entspanntem Wachzustand in einer Frequenz zwischen 8 und 12 Hz. Das Ausmaß der Aktivität ändert sich je nach Anstrengung. Im Wachzustand liegt die Betaaktivität im Gehirn zwischen 13 bis 30 Hz. In diesem

⁹⁰ vgl. Eberwein, S. 89f.

Gehirntätigkeitsbereich findet bewusstes Nachdenken statt und die Umgebung wird wahrgenommen.⁹¹

Der REM-Schlaf kennzeichnet einen Prozess, bei dem schnelle Augenbewegungen (REM=Rapid Eye Movements) und Muskelparalyse festzustellen sind. Die REM-Schlafphase wechselt alle 90 Minuten innerhalb einer Nacht in das Stadium des Non-REM-Schlafs. In einem 8-Stunden-Schlaf können ca. 4 bis 5 REM-Phasen beobachtet werden. Charakteristisch für den REM-Schlaf ist besonders die gelähmte Körperhaltung und das Aussetzen der Muskelaktivität (Atmung und Augenmuskeln sind ausgenommen). Dagegen ist das Gehirn jedoch hoch aktiv. Sauerstoffverbrauch und Blutfluss werden beschleunigt.⁹² Während eines REM-Stadiums werden schnelle irreguläre Wellen der Gehirnaktivität (EEG-Desynchronisation) gemessen.

Außerdem wird die REM-Phase auch als "paradoxe Schlaf" bezeichnet, da auch Betaaktivität, die sonst nur im Wachzustand gemessen werden kann, vorhanden ist. Von "paradox" spricht man deshalb, da der Mensch sich in einem Zustand der Überraschung durch das Eintreten eines unerwarteten Phänomens befindet.⁹³

Schlafuntersuchungen beim Menschen haben ergeben, dass die Menge von REM-Schlafperioden Lernvorgänge beeinflussen kann.⁹⁴ Diese Phase ist notwendig, um neue Informationen im Gehirn abzuspeichern. Der Schlaf gilt als lebensnotwendige Erholungsperiode für den Körper und ist für die Informationsverarbeitung (in Folge der Umorganisation des Wissens) wesentlich.

Das tiefste Non-REM-Schlafstadium wird "Slow Wave-Schlaf" genannt. Die Deltaaktivität (synchronisierte, regelmäßige Aktivität) liegt bei weniger als 4 Hz und befindet sich in Schlafstadium 4. Schlafende können dabei nur durch laute Geräusche geweckt werden. Das Wecken aus einer REM-Schlafphase ist dagegen etwas einfacher. Man wirkt als wäre man hellwach und aufmerksam, obwohl man es nicht ist. Das Traumbewusstsein hält dabei an, man hat danach den Eindruck man hätte dieses Wacherlebnis geträumt.⁹⁵

⁹¹ vgl. Carlson, S. 329.

⁹² vgl. Carlson, S. 332.

⁹³ vgl. Carlson, S. 331.

⁹⁴ vgl. Carlson, S. 345.

⁹⁵ vgl. Carlson, S. 346.

Der Hirnmechanismus erreicht eine Abwechslung des SW-Schlafs mit der REM-Phase. Man spricht von einer "Uhr im Gehirn".⁹⁶ Der Wechsel dieser Phasen wird auch "Ruhe-Aktivitäts-Zyklus" genannt.⁹⁷ Diese "innere Uhr" wurde noch nicht genau erforscht.

Träumen in der REM-Phase

Die REM-Phase ist vorallem für die Traumentwicklung wesentlich. Dies bedeutet jedoch nicht, dass nur dieser Zustand eine Traumphase ist. Auch in der Non-REM-Phase kann geträumt werden. Träume im REM-Schlaf tendieren dazu, stark wahrnehmbar, lebendig, bizarr, kompliziert, figurativ und symbolisch zu sein. Non-REM-Träume ähneln eher Gedanken, da sie rational, konzeptuell und realistisch wirken.⁹⁸ Aktiv erlebte Träume werden mit aktiven REM-Perioden assoziiert und haben laut Fiss keine direkte Relation zum Einschnitt der Erwachensphase.⁹⁹ Außerdem werden in Träumen Alltagshandlungen, die nicht zu Ende geführt wurden, fortgesetzt und gegebenenfalls abgeschlossen. REM-Träume vergegenständlichen primäre Gedankenprozesse, während Non-REM-Träume Sekundärprozesse darstellen. Die REM-Phase charakterisiert sich außerdem durch die hohe Passivität des Träumers. Der Traum ist in diesem Zustand von einem hohen Grad der unkritischen Akzeptanz gegenüber der Bizarrheit des erlebten Traums geprägt.¹⁰⁰

Tests, die den Entzug von REM-Schlafphasen erforschen, haben eine erhöhte Traumaktivität in den kürzeren REM-Zuständen ergeben.¹⁰¹ Gestörte REM-Phasen (durch Lärm oder andere Einflüsse) haben emotionalere und lebendigere Träume hervordringen lassen. Außerdem wiesen sie höhergradige Klarheit und weniger Bizarrheit auf.

Augenbewegungsintervalle häufen sich – man spricht von einer "REM density" (einer REM-Spannung)¹⁰². Freud interpretierte solche Traum Inhalte als Zerstörer des Schlafprozesses.

Der Schlafforscher Harry Fiss ist der Meinung, dass die Intensität von REM-Träumen erwirkt, dass Probleme und seelische Krisen aufgegriffen und Lösungsansätze gefunden werden können.¹⁰³ Fiss vertritt außerdem, dass der Traum nicht nur der Träger des Schlafes, sondern auch Lebenserhalter ist.¹⁰⁴

⁹⁶ vgl. Carlson, S. 332.

⁹⁷ ebd.

⁹⁸ vgl. Fiss, S. 14.

⁹⁹ vgl. Fiss, S. 17.

¹⁰⁰ vgl. Fiss, S. 15.

¹⁰¹ vgl. Fiss, S. 21.

¹⁰² vgl. Fiss, S. 22.

¹⁰³ ebd.

¹⁰⁴ vgl. Fiss, S. 28.

Die Aufgaben der linken und rechten Hemisphäre

Für die Hirnhemisphären gibt es verschiedene Zuweisungen in Hinblick auf die menschliche Wahrnehmung, Kognition und motorische Kontrolle.¹⁰⁵ Die Initiative der neuen modernen Hirnforschung begann mit Mitte des 19. Jahrhunderts – von da an folgte eine Neuentdeckung nach der anderen. Durch meine Ausführungen aus der aktuellen Forschung über die Aufgaben der beiden Gehirnhälften und die Traumübersetzung im neurobiologischen Sinn soll eine differenzierte, zu der bisher primär psychoanalytischen Betrachtung geschenkt werden. Auch der REM-Schlaf, der für das Traumentwicklungsstadium verantwortlich ist, und dem Robert Eberwein berechtigterweise in seinen Theorien zum Traumfilm aus den 80er-Jahren Beachtung schenkte, soll kurz umschrieben werden.

Die Funktion der Sprachlateralisierung wurde in den 90er-Jahren durch weitfassende Studien der linken Hemisphäre zugeordnet. Man spricht auch von einer sprachdominanten Hirnhälfte.¹⁰⁶ Man stellte außerdem fest, dass Rechtshänder mit dem linken Gehirnteil sprechen, während der Hirnanteil mit einer Sprachdominanz bei Linkshändern sehr unterschiedlich konstatiert wurde. Es wurde nicht eindeutig belegt, dass *nur* die linke Hemisphäre beim Menschen für den Sprachgebrauch aktiv wird. Einige wenige Linkshänder weisen eine bihemisphärische oder rechtshemisphärische Sprachlateralisierung auf.¹⁰⁷

Im Rahmen einer Versuchsreihe wurde bewiesen, dass die rechte Gesichtsfeldhälfte die Spezialisierung der linken Hemisphäre für Sprachfunktionen wiedergibt. Die linke Gesichtsfeldhälfte wird auf die rechtshemisphärische Spezialisierung für die Verarbeitung visuell-räumlicher Informationen zurückgeführt.¹⁰⁸ Wird Information durch das Auge aufgenommen, beginnen sich die beiden Gehirnhälften auszutauschen oder verwerten das Abgefangene eigenständig. Für die jeweilige Definierung der Herangehensweise des Gehirns gibt es zwei Modelle: das Modell des direkten Zugriffs oder Weiterleitungsmodell. Das Modell des direkten Zugriffs signalisiert, dass jene Hemisphäre, die die Information aufgenommen hat, diese auch verarbeitet. Im zweiten Modell wird die Information an die jeweilig spezialisierte Gehirnhälfte übertragen. Bei der Zuweisung ist auch die Gesichtsfeldabhängige Reizung wesentlich. Wichtig zu erwähnen wäre außerdem, dass die

¹⁰⁵ vgl. Karnath/Tier, S. 595.

¹⁰⁶ ebd.

¹⁰⁷ ebd.

¹⁰⁸ vgl. Karnath/Tier, S. 596.

beiden Hirnhälften durch den sogenannten "corpus callosum" (dicker Nervenstrang) verbunden sind und daher nicht als getrennte Organteile betrachtet werden können.¹⁰⁹

Träume sind für ihren starken bildhaften Charakter bezeichnend (der Träumer ist meist der Beobachter) und finden daher in der rechten Gehirnhälfte statt.

Die folgende Aufstellung¹¹⁰ fasst die Funktionsfelder der beiden Hemisphären zusammen:

	Linke Hemisphäre	Rechte Hemisphäre
Visuell	Buchstaben Wörter lokale Informationen	Komplexe geometrische Muster Tiefeninformationen, stereoskopisches Sehen globale Informationen Gesichter Farben
Auditorisch	Sprachlaute Kurze aufeinanderfolgende auditorische Reize	Musik Umgebungsgeräusche Länger aufeinanderfolgende auditorische Reize
Somatosensorisch		Taktiler Erkennen komplexer Muster (Braille)
Motorisch	Feinmotorik, Zielmotorik	Haltung, Stand
Systeme	Sprache (allgemein) Emotion (Annäherung) Verbales Gedächtnis Arithmetik Verarbeitung sequentieller Informationen	Prosodie Emotion (Abwehr) Visuelles Gedächtnis Aufmerksamkeit (übergeordnet) Verarbeitung von Mustern

4.2 Trauma im Film

4.2.1 Versuch einer Definition des "Trauma-Kinos"

Im filmtheoretischen Kontext ist der Terminus "Trauma-Kino" in den 80er-Jahren zum ersten Mal verwendet worden. Der Begriff ist zwar gängig, dennoch eher selten in der Filmtheorie gebräuchlich. Janet Walker definiert dieses spezielle Filmgenre in ihrer Studie *Trauma Cinema* und gibt zwei Methodiken vor:

"[...]a group of films that deal with a world-shattering event or events, whether public or personal. Furthermore, I define trauma films and videos as those that deal with traumatic events in a nonrealistic mode characterized by disturbance and fragmentation of the films' narratives and stylistic regimes. Trauma films depart from 'Hollywood classical realism', a highly evolved, editorial, compositional and narratological *illusionist* system (in spite of its name) that facilitates the identification of spectators with characters and purports to show the world as it is. Trauma films, in contradistinction to this classical regime, "disremember" by drawing on innovative strategies for representing reality obliquely, by

¹⁰⁹ Stangl (2001). <http://www.arbeitsblaetter.stangl-taller.at/GEHIRN/GehirnRechtsLinks.shtml>. Zugriff: 21.1.2009.

¹¹⁰ Aus: Karnath/Thier, S. 601.

looking to mental process for inspiration, and by incorporating self-reflexive devices to call attention to the friability of the scaffolding for audiovisual historiography."¹¹¹

Traumaerzählungen sind ein Phänomen: sowohl im Kino als auch in der realen Welt. Abschreckende Bilder aus Trauma-Erinnerungen lösen sowohl Abneigung und gleichzeitig eine unerklärliche Faszination aus. Warum? Denn verdrängte Traumaerlebnisse können durch die Verletzung zu einer Erfahrung umgeformt werden, die noch viel abschreckender und unfassbarer als vor der Verdrängung war. Traumafilme verfolgen das Anliegen, die Lücke und Kluft zwischen Gedächtnis (Erinnerung) und Geschichte (realen Fakten) für das Publikum sichtbar zu machen. Trauma-Sequenzen widerspiegeln Fragen des verdrängten Wissens und Gedächtnisses sowie die Wiedererkennung. Im Kino durchlebt aber nicht nur die traumatisierte Figur dieses blockierte bzw. wieder erkennbare Bewusstsein. Auch der Zuschauer, der von einer objektiveren Position auf seinem Kinosessel oder vor dem Fernseher sitzt, erkennt die Kluft zwischen authentischer Geschichtserzählung und Trauma-Fantasien. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn sich das Trauma-Kino historisch wahren Begebenheiten als Ausgangsbasis widmet. Die Filmwissenschaftlerin Janet Walker setzt in ihrem Analysewerk *Trauma Cinema: Documenting Incest and the Holocaust* dieses besonderen Filmgenre des "Trauma-Kinos" besonders mit dem Ausdruck "holocaustic" (Holocaust-bezogen) gleich.¹¹² In ihrer wissenschaftlichen Arbeit untersucht Walker primär dokumentarisch-stilistische Fiktionsfilme. Sie legt den Schwerpunkt besonders darauf, wie ein Traumafilm die Grenzen zwischen Dokumentarischem und Fiktionalem zeichnet, um das Paradox des "Pseudo-Gedächtnisses"¹¹³ (verzerrte Erinnerung) und das traumatische Paradox¹¹⁴ aufzuzeigen.

4.2.2 Häufige Stiltechniken von Trauma-Sequenzen

Der Wiederholbarkeitscharakter von Trauma legt nahe, dass im "Trauma-Kino" viele Rückblenden bzw. andere narrative Rückverweise (zB. durch einen Narrator) angewendet werden. Oftmals verschwimmen die Grenzen zwischen Aktualität und Vergangenheit für den Rezipienten und den traumatisierten Filmfiguren. Im Besonderen treten Traumabilder in verworrener Form mit Fantasiekonstruktionen auf. Unzusammenhänge entstehen im Kopf des Rezipienten, nicht jedoch in der traumatisierten Figur, die mit dem Gefühl der Unwissenheit vertraut ist. Das Publikum ist weniger naiv und verlangt genauere

¹¹¹ Walker, S. 19.

¹¹² vgl. Walker, S. 21.

¹¹³ Walker, S. 17.

¹¹⁴ Eine verzerrte und wiederholte Wiedergabe des traumatisierenden Erlebnisses.

Anhaltspunkte für eine mögliche Schlussfolgerung. Lynchs Trauma-Kino bevorzugt es, jegliche Anhaltspunkte für das Publikum auszulöschen und eine Traumatisierung, die in einem externen, unabhängigen Prozess stattfindet, hervorzurufen. Weiters ist wichtig zu erwähnen, dass Trauma speziell einen Prozess des Erwachens als des Sehens darstellt. Die "Trauma-Wunde" ist zwar seit dem verletzenden Erlebnis existent, aber dennoch unterirdisch im Inneren verankert und nicht psychisch erfassbar.¹¹⁵ Trauma-Sequenzen geben jenen Bruch wieder, den ein fiktives Individuum erlebt, wenn es versucht, wiederkehrende Emotionsbilder in Einklang (einen Konsens daraus filtern) bringen will und dabei auf Widerstand durch die Trauma-Wunde stößt. Trauma-Bilder sind ein Produkt von realistischem Erinnerungsmaterial und Fantasie. Unser Gedächtnis ist immerzu aufgefordert, Lücken zu füllen. Der (verdrängte) Teil, der im Gedächtnis der traumatisierten Person eine Lücke bildet, kann durch Reflexion hinzuaddiert werden. Dieser addierte, angenehmere Teil ist meist ein Fantasieprodukt. Bedeutungen werden umgewandelt. Ein Trauma regt die Fantasiefähigkeit an und gemeinsam mit wiederkehrenden Flashbacks, versucht die traumatisierte Person ein oder mehrere alternative Enden für vergangene Erlebnisse zu kreieren.

Was wirklich im Innenleben einer traumatisierten Person existiert, dringt kaum und nur fragmentarisch ans Bewusstsein. Grundvoraussetzung in Filmen wie *Eraserhead* und *Mulholland Drive* ist, dass ein Gegenpol der Hauptfigur (ein Fantasieprodukt und eine Schlüsselperson) die verdrängten Eindrücke des Traumas verkörpern bzw. darauf hindeuten. Dies geschieht in einem Traum bzw. in Relation zu einem Traumerlebnis. Die Figuren erkennen ihr Trauma nicht von selbst, sondern stoßen (durch jemanden) darauf.

Traum und Trauma setzen beide die Fähigkeit des Fantasierens voraus¹¹⁶ und interagieren miteinander, um dem Publikum dasselbe Gefühl zu vermitteln, das der Protagonist bei der Erfassung des Bruchs zwischen Sehen und Wissen erfährt. Träume lassen in Wahrheit keine Heilung des Traumas zu, auch wenn die Kollision dieser beiden Sequenztypen auf einen Verarbeitungsprozess bzw. eine Wiedererkennung deutet. Nicht zuletzt erkennt auch Jacques Lacan, der von Cathy Caruth zitiert wird, dass die Trauma-Theorie in der psychoanalytischen Traum-Theorie zu finden sei.¹¹⁷

¹¹⁵ vgl. Kapitel 3.2.4 zu Freuds *Notiz über den Wunderblock*

¹¹⁶ vgl. Caruth, S. 93.

¹¹⁷ vgl. Lacan in Caruth, S.109.

Die Ästhetik des repräsentierten Traumas ist fragmentarisch, sensorisch und abstrakt.¹¹⁸

"Physical evidence as it appears in trauma cinema is changeable and subject to interpretation [...] Borrowing the mise-en-scene of psychological trauma and tending toward the use of (auto) biographical elements, the films and videos studied here elicit recurrent memory through home movies, photographs and repetitive truncated images."¹¹⁹ Trauma-Sequenzen laden in den meisten Mainstream-Produktionen das Publikum dazu ein, geschichtliche Fakten mit individuellen, wiederkehrenden Trauma-Motiven zu vergleichen und vielleicht auch Widersprüche aufzugreifen. Versuche der "Ent-erinnerung" und die Wiederholbarkeit von Trauma wird durch Dissolves, Überlagerungen, Slow-Motion, Handkamera-Aufnahmen, verkantete Kamerawinkel, subjektive Voice-Overs, Fotografien oder Point-of-View-Einstellungen filmisch inszeniert.

Das Anliegen von Trauma-Dokumentarfilmen ist weniger zu informieren oder zu unterhalten, als vielmehr mit Hilfe einer "verformten" Filmsprache zu schockieren.¹²⁰ Die Repetition von bestimmten Handlungspassagen ist dabei der Schlüsselteil, der sich mit Trauma auseinandersetzt. In meiner Auffassung von "Trauma-Kino" wird die Geschichtsschreibung eher als Gegenstück zur subjektiven Erfahrung thematisiert und versteht sich als Teil, der einen bewussten Kontrast setzt. In Trauma-Dokumentationen werden diese beiden Perspektiven meist gemeinsam dargestellt. Manchmal kann das Kino dazu beitragen, dass der Rezipient verfälschtes Trauma durch den filmischen Einfluss erkennt. Außerdem ermöglicht der Film, dass Trauma wahrgenommen wird, als würde es gerade erst ausgelöst werden.

Wie Cathy Caruth in *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative And History* zählt auch Janet Walker Alan Resnais *Hiroshima, mon amour* (1959) zu einem Filmwerk, das sowohl fiktionale als auch dokumentarische Elemente in seinen Trauma-Sequenzen zusammenfügt. Wie ältere Filme zeigen auch jüngere Mainstream-Produktionen wie zB. Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* (1999) fragmentarisch geschnittene Bilder und extreme Kameraperspektiven. Diese Stiltechniken scheinen besonders für das "Trauma-Kino" charakteristisch zu sein.¹²¹ Weiters gibt Walker als allgemeine Bedingung des "Trauma-Kinos" an, dass ein Subjekt in diesen Filmerzählungen einer Vergangenheitsbesessenheit

¹¹⁸ Walker, S. 190.

¹¹⁹ Walker, S. 23.

¹²⁰ vgl. Walker, S. 191.

¹²¹ vgl. Walker, S. 20.

verfallen ist, die in einem fragmentarischen Stil in Form von Fantasiekonstruktionen ausgedrückt wird.¹²² An diesem Punkt schwenkt Walker jedoch wieder auf ihre Definition des Traumatischen im Film als "holocaustal cinema" über. Sie definiert hier das "Trauma-Kino" erneut als primär auf historischen Fakten basierend und als Filmgenre, das trotz einiger fiktiver Elemente einen sehr starken dokumentarischen Charakter besitzt. Die beiden Filmbeispiele in dieser Arbeit operieren mit Bezügen zum rein fiktionalen "Trauma-Kino".

4.2.3 Traumasequenzen und ihr Effekt

Trauma im Film erzählt von Hauptfiguren, die sowohl psychisches als auch physisches Leiden erfahren haben und auch anderen zufügen, wie zB. in diversen Kriegsfilmschauplätzen. Bei fiktiven Filmen mit wahrem Geschichtshintergrund ist die Lücke zwischen realen Fakten und (Trauma-) Gedächtnis in diesen Trauma-Sequenzen oft spürbar und visualisierbar. Der Zuschauer wird zu einer Auseinandersetzung mit historisch-politischen Fakten aufgefordert. Das Ausmaß dieses Diskurses hängt von der Präsentation der Traumamotive zusammen und inwiefern individuelle Geschichten von traumatisierten Figuren miteinbezogen werden. Traumarepräsentation in der Öffentlichkeit (zB. Holocaust-Behandlung im Film) lässt sich aus einem kollektiven Trauma hervorleiten. Trauma wird im Film als ein Erlebnis dargestellt, das einmal als objektiv-erfahrbares Geschehen vor verschlossenen Türen stattgefunden hat oder als etwas, das im Kopf einer Hauptperson passiert. Der Aspekt der Geheimhaltung bei subjektiv dargestelltem Trauma ist das oberste Prinzip, da es meist ein bedrückendes, unangenehmes Gefühl beim Betroffenen auslöst.

Traumasequenzen erscheinen oft zusammenhanglos. Der Gedanke des "Unbegreiflichen" steht im Mittelpunkt der Auseinandersetzung mit Trauma im Film. Regisseur und Drehbuchautor konzentrieren sich in diesen Sequenzen entweder auf die Visualisierung der geteilten Welten zwischen Trauma und Realität oder auf die Mischung von Visionen der traumatisierten Figuren mit realen Fakten. Bei Letzterem wird eine rein subjektive Darstellung und Wahrnehmung des Traumatisierten ins Zentrum gestellt.

5 Theoretische Ansätze zur Filmrezeption nach Peter Wuss – Wie funktioniert die Filmrezeption?

¹²² vgl. Walker, S. 21.

Nach Peter Wuss existieren drei Schritte im Kunstprozess: Kreation, Werk und Rezeption. Jeder Film bildet eine Rezeptionsvorgabe, "die einen komplexen Erlebnisprozeß vorskizziert."¹²³ Rückschlüsse auf die früheren Phasen des Kunstprozesses eines Werks werden durch erkannte Rezeptionsbeziehungen und –strategien ermöglicht. Für die Rezeptionsphase des Zuschauers spielt der sogenannte "Observable" eine große Rolle.

Wuss unterscheidet für die Beziehung zwischen Film und Rezipient zwei Schlüsselmodelle: die Werk-Modelle und Rezipienten-Modelle. Werk-Modelle geben Definitionen, die einen Film beschreiben und von anderen Filmwerken unterscheidbar macht. Die Rezipienten-Modelle sind zusätzlich in mehrere interne Modelle unterteilt und daher wird jeder Film unterschiedlich von dem "Zuschauerindividuum" oder der Gruppe interpretiert. Werk- und Rezipientenmodelle sollten während einer Filmentstehung in einer Einheit zueinander stehen, damit der Prozess dieses Kunsterlebens ermöglicht werden kann.

Die externe Struktur einer filmischen Komposition trifft auf die interne Struktur des Zuschauers (individuelles Konstrukt durch Wahrnehmungsreize). Wuss konzentriert sich in seiner Rezeptionsforschung vor allem auf diskontinuierliches Rezeptionsverhalten, das aus Wirkungseffekten ästhetischer Art resultiert. Dabei geht es um die Untersuchung der Wechselbeziehung zwischen Kunstwerkeigenschaften und den im "Kunstbetrachter abspielenden Prozessen".¹²⁴ Wo diskontinuierliches Rezeptionsverhalten stattfindet, kann man in der Filmwahrnehmung eine so genannte Segmentierung feststellen. Diese Segmentierung schließt u.a. den Lernprozess während der Rezeption, "Chunking" und Schematabildung in mentalen Prozessen ein. Wichtig zu erwähnen ist, dass Kunstprozesse eine fiktive Realität abbilden und Bezug auf reale Lebensprozesse nimmt sowie auch teilweise die Repräsentation der realen "Wirklichkeit" übernimmt. Kunsterlebnisse haben gesetzmäßige Zusammenhänge, Bezüge der Realität werden aufgegriffen und zueinander in ein neues Verhältnis gesetzt.

In diesem Zusammenhang diskutiert Wuss auch die Bedeutung des konventionellen Erzählkinos, das auf Konzeptualisierungen aufbaut, aber keineswegs durchgehend Kausalitäten aufweisen muss. Vielmehr geht es um die Zentralstellung eines Sujets, das die

¹²³ Wuss, S. 53.

¹²⁴ Wuss, S. 54.

Ausgliederung und anschließende Belegung durch einen kausalen, temporalen und regulären Zusammenhang von Ereignissen beinhaltet.¹²⁵

Externe Strukturen (Narration und Filmtechnik) führen den Zuschauer an eine Filmkomposition. Das interne Modell wird "aktiviert" und ein kognitiver Prozess des Zuschauers beginnt. Dabei werden Rückschlüsse auf vorhandene Wissensbestände getätigt und die verschiedenen Eindrücke des Kunsterlebnisses werden in eine Ordnung gebracht. Die Filmkomposition enthält strukturelle Beziehungen zur Realität (visuelle, auditive Reize) und wird auch von diesem kognitiven Prozess mitbeeinflusst. Die Invariantenbildung ist hierfür wesentlich. "Unter einer Invariante wird jede Funktion, Zahl oder Eigenschaft verstanden, die bei gewissen Transformationen oder allgemeiner bei Abbildungen unverändert, d.h. invariant bleibt [...] Erfasst wird damit ein Charakteristikum jeglichen Abbildes, das Moment der relativen Übereinstimmung mit dem Abgebildeten, das in einem Gleichverhalten unter einem begrenzten Aspekt zum Ausdruck kommt."¹²⁶

Ein internes Modell ist nicht als Instrument zu verstehen, das fehlende Informationen während der Rezeption aufnimmt und den Erfahrungshorizont des Zuschauers ergänzt. Vielmehr werden "neue Informationseinheiten auf verschiedenen Stufen bzw. Abstraktionsebenen hergestellt."¹²⁷ Die Schemata, denen interne Modelle untergeordnet sind und, die diese aktivieren können, sorgen für die Unterscheidung zwischen Kontinuität und Diskontinuität in mentalen Repräsentationen von Filmerlebnissen. Das interne Modell setzt sich aus perzeptiver Information (durch Sinnesorgane gesammelt) und konzeptueller Information (durch Sprachvermittlung und gedankliche Prozesse) zusammen. Erstere wird als perzeptiven Invariantenbildung bezeichnet, letztere eine Invariantenbildung des Denkens durch den Zuschauer. Die dritte Möglichkeit der Invariantenbildung ist jene, die durch kommunikativen Massenverbrauch entsteht: der Stereotyp. Bestehende Verhaltensschemata (Stereotypen) werden bei der Filmrezeption oft verändert - neue Informationen werden selektiert und darin aufgenommen.

Die filmischen Strukturen nach Peter Wuss' Filmwahrnehmungs- und Erkenntnistheorie

¹²⁵ vgl. Wuss, S. 116.

¹²⁶ Wuss, S. 55.

¹²⁷ Wuss, S. 56.

Die Teilmomente einer Filmkomposition sind verschiedenen Strukturbildungen zuzuordnen:¹²⁸

- 1) perzeptionsgeleitete Struktur
- 2) konzeptgeleitete Struktur
- 3) stereotypgeleitete Struktur

Diese Strukturen sind für die Organisation des Erzählprozesses verantwortlich und bestimmen die Prägnanz und Kohärenz der Erzählung.

Perzeptionsgeleitete Strukturen lassen sich, zB. in der Suche des Zuschauers nach homologen Formen in einer Filmkomposition, erkennen.¹²⁹ Eine kognitive Invariantenbildung findet statt. Dies ist als ein dem Zuschauer unbewusster Prozess zu verstehen. Dieser innere "Mechanismus" entstammt einer früheren Integrations- bzw. Lernphase.¹³⁰ Die Invariantenbildung ist u.a. dafür verantwortlich, dass der Zuschauer einen Sinn in die gezeigten Filmbilder generiert und "Zusammenhänge zwischen den Erscheinungen herstellt".¹³¹ Die homologen Verbindungen zwischen den gezeigten Bildern werden intuitiv gebildet. Der Invariantenspeicher dieser Struktur ist für maximal zwei Stunden verfügbar. Diese Art der Strukturen charakterisiert sich durch ihre Wiederholbarkeit innerhalb der gleichen Filmkomposition. Wesentlich für die Entstehung von perzeptionsgeleiteten Strukturen ist, dass eine Serie homologer Formen und ähnlicher Reizkonfigurationen vorliegt ("intratextuelle Pluralität"¹³²).

Konzeptuell geleitete Strukturen schaffen Verbindungen zu evidenten Vorgängen. Zielgerichtete, konzeptualisierte, physische Handlungen einer Filmkomposition stehen zueinander in einem Kausalverhältnis. Eine Ursachen- und Wirkungsbeziehung der Handlungen wird etabliert. Der Zuschauer unterteilt eine Filmhandlung in verschiedene Phasen und Schlüsselmomente (hauptsächlich als Plot Points/Wendepunkte definiert), um sich diese besser im Gedächtnis einzuprägen. Diese Phasen werden durch konzeptuelle Strukturen miteinander in Verbindung gebracht. Die Invariantenbildung des Denkens ist hierbei entscheidend und ermöglicht auch Verbalisierungen des Wahrgenommenen. Eine

¹²⁸ vgl. Wuss, S. 56.

¹²⁹ vgl. Wuss, S. 57.

¹³⁰ vgl. Wuss, S. 58.

¹³¹ ebd.

¹³² Wuss, S. 62.

höhere Intelligenztätigkeit wird hier erkennbar und kann klassifiziert werden. Im Gegensatz zu perzeptionsgeleiteten Strukturen wird dieser Prozess bewusst vollzogen. Die evidente Struktur ist im Langzeitgedächtnis gespeichert.¹³³ Trotz der ausgedehnten Erinnerungswirkung dieser Strukturen kommt es nur sehr selten zu einer Weiterverwendung für Stereotypenbildung. Prinzipiell kommen diese Strukturen in einer "Einmaligkeit im Werkzusammenhang"¹³⁴ zustande und weisen daher eine "intratextuelle Singularität"¹³⁵ auf - der Zuschauer kann die Erscheinung auf ihre Art sofort identifizieren und auf den Begriff bringen.

Mit stereotypgeleiteten Strukturen können Gestaltphänomene verstanden werden, die in mehr als einem Film invariant bleiben.¹³⁶ Gestaltungswiederholungen in anderen Filmen werden vom Zuschauer als zusammenhängende Informationseinheiten aufgenommen. Sowohl perzeptionsgeleitete Strukturen wie auch konzeptgeleitete Strukturen können in diesem "Bündel" vereinigt werden und Schemata formen. Bereits geläufigen Handlungen, die aus der kulturellen Kommunikation vorliegen, werden denselben semantischen Funktionen zugeordnet. Diese stereotypgeleiteten Strukturen sind auf einen längeren Lernfortschritt der Gesellschaft zurückzuführen.¹³⁷ Der Zuschauer besitzt bei dem beschriebenen Rezeptionsphänomen über eine gewisse Vorinformation, die Struktur gewinnt durch "intertextuelle Wiederholung" bzw. "intertextuelle Pluralität" an "Zeichenhaftigkeit, die sich oft in rigiden Oppositionen ausdrückt."¹³⁸ Stereotypen entstehen nur durch die Wiederholung angeeigneter Reizkonfigurationen, bei gleichzeitigem Auftreten in mehreren Filmwerken und im Rahmen des "gleichen kulturellen Repertoires"¹³⁹. Wuss vermittelt damit, dass Stereotypen dann in Filmen "funktionieren" und auftreten, wenn der Zuschauer über den konkret betroffenen kulturellen Kontext Kenntnis besitzt.

Wenn Stereotypen in einem Film auftreten, so werden im Kopf des Zuschauers bestimmte, gespeicherte Wahrnehmungsmuster, Emotionen und Wertungen aufgerufen. Diese Strukturen sind im Dauer- und Tertiärgedächtnis gespeichert und somit unmöglich zu vergessen. Stereotype Muster entstehen durch ein Lernverhalten, dass sich aus freier Kombination und Wahrscheinlichkeiten herausbildet. Durch den repetitiven Charakter dieser

¹³³ vgl. Wuss, S. 59.

¹³⁴ Wuss, S. 62.

¹³⁵ ebd.

¹³⁶ vgl. Wuss, S. 59.

¹³⁷ vgl. Wuss, S. 60.

¹³⁸ ebd.

¹³⁹ Wuss, S. 62.

Strukturen werden sie nur unbewusst vom Rezipienten verwendet. Durch die Globalisierung und der ansteigenden Nutzung von Massenmedien sind Stereotypenstrukturen immer häufiger zu erkennen. Wuss erkennt richtig, dass Stereotypenbildung "immer auf ein überhöhtes Kommunikationsangebot, auf eine Art Dauerbeschuss an Informationen, dem das interne Modell unterliegt", hindeutet.¹⁴⁰

Grundlage in der Filmwissenschaft bezüglich rezeptiven Verhaltens ist der kommunikative Austausch des Menschen. Die Wechselbeziehung des einzelnen Individuums mit den anderen Menschen durch die Mittel medialer Verbreitung ist ein gesellschaftlich fundierter Prozess und basiert auf den "Charakter der menschlichen Tätigkeit des Menschen".¹⁴¹ Der Diskurs des Einzelnen mit anderen Menschen, führt in weiterer Folge zu "intrapsychischen Prozessen".¹⁴² Da filmische Kommunikation auf spezifische Wahrnehmungs- und Erkennungs-codes, die in der Gesellschaft erlernt werden, basiert, sollte man im Rahmen der Filmanalyse und Rezeptionsforschung auch der Semantiklehre von Umberto Eco einen dementsprechenden Schwerpunkt widmen. Die Schemabildung auf der perzeptiven Ebene ist darauf zurückzuführen, dass ein Code-Austausch in einer Gesellschaft oder einer größeren Gemeinschaft stattgefunden hat und ein Bezug für einen Allgemeingebrauch vorliegt.

Wuss stellt fest, dass im Gegensatz zur Untersuchung der Bewusstbarkeit/ Unbewusstbarkeit bzw. Evidenz, die Wiederholung der angeführten Strukturarten der eigentliche Kernpunkt einer Typologie des Rezeptionsverhaltens sein muss, denn hierfür ist "empirische Überprüfung immer möglich".¹⁴³ Weiters muss in der Rezeptionsforschung berücksichtigt werden, dass Strukturmuster ein Resultat *und* manchmal bloßes Durchgangsstadium eines kulturellen Lernprozesses sind und somit als ständig veränderbarer Untersuchungsgegenstand betrachtet werden muss.

Umsetzung der angeführten Strukturtypen in einer Filmkomposition

Peter Wuss merkt an, dass ein "gelungenes Filmwerk" nur dann entstehen kann, wenn eine entsprechende, "unverwechselbare" Kombination und Verteilung der oben beschriebenen Strukturen vorzuweisen ist, ein sogenanntes "werkspezifisches Invariantenmuster".¹⁴⁴ Wuss'

¹⁴⁰ vgl. Wuss, S. 62.

¹⁴¹ Wuss, S. 61.

¹⁴² vgl. ebd.

¹⁴³ Wuss, S. 63.

¹⁴⁴ Wuss, S. 76.

Theorie erklärt, dass nach der Einordnung und Sammlung bestimmter Strukturmuster in einer filmischen Gestaltung, ein Netz von Relationen und eine Art "Maschensystem" erkannt werden kann. Diese Maschen bestehen aus Strukturanteilen mit verschiedener Ausprägung, Korrelation und Verteilung und unterschiedlicher Verwobenheit. Wuss erkennt auch, dass es filmische Kompositionen gibt, die Strukturen beinhalten, die kein genau definierbares Maschensystem anbieten: "So gibt es neben Filmen, die über eine deutlich ausgeprägte Strukturierung der Formgestalt verfügen, solche, die durch ihre Autoren eine kompositorische Ordnung kaum erfahren haben."¹⁴⁵

Das Strukturretz ist entweder dicht oder weit verwoben. Die verschiedenen Strukturen können in einer Filmkomposition entweder zeitlich direkt hintereinander folgen und sich kettenartig ablösen, oder auch gleichzeitig funktionieren, indem sie einander zuarbeiten. Es kann jedoch auch vorkommen, dass Strukturen in einem künstlerischen Produkt einander absichtlich stören und zusammenhanglos überlagern (wie es auch in David Lynchs Filmen oft erkennbar ist). Die Verteilung und Häufigkeit von perzeptions-geleiteten, konzeptuell-geleiteten und stereotyp-geleiteten Strukturen in einer Komposition sind ein weiteres Kriterium, das den Inhalt und die Rezeption eines Films beeinflussen. Die gerechte und gewissenhafte Entscheidung von Dominanzverhältnissen bzw. Ausgewogenheit der Typen in einem Filmwerk lässt darauf schließen wie talentiert der Regisseur mit seinem Material umgehen kann.

Auch wenn alle drei Strukturtypen unterschiedliche semantische Bedeutungen tragen, müssen sie dennoch ganzheitlich wirken. Die Sinnbildung bei der Rezeption wird vor allem durch die Wechselbeziehungen der Teilstrukturen ermöglicht. Die Sinnbildungs- und Sinnerschließungsprozesse in diesem Zusammenhang sind aufgrund der Komplexität in einem generellen Verfahren zu ermitteln.

Bei der Rezeptionsforschung schlägt Wuss vor, für die Teilmomente einer Handlung eine inhaltliche Haupttendenz zu ermitteln. Außerdem soll die Anfangssequenz darauf analysiert werden, welche Grundstimmung beim Rezipienten im Hinblick auf das Gesamtwerk erzeugt wird. Zu Beginn der Analyse soll die Gestaltung des Openings herangezogen werden, um zu ermitteln, welcher Strukturtyp dominierend vorliegt. Von einer dominierenden Struktur spricht man vor allem dann, wenn die Struktur handlungsübergreifend funktioniert und die

¹⁴⁵ Wuss, S. 63.

filmische Erzählung von Anfang bis Ende durchzieht. Die Finalphase einer Filmkomposition muss für die hermeneutische Analyse bekannt sein. Für die rezeptive Untersuchung wäre zu berücksichtigen, dass jeder Strukturtyp mehrere Systeme umfassen kann.

Das spezifische Invariantenmuster einer Filmkomposition definiert das Kinoerlebnis des Zuschauers und kann bereits im Opening bzw. in der Expositionsphase des Films (1. Akt eines Films) umschrieben werden.¹⁴⁶ Mit dem so genannten "Priming" (aus dem Englischen: "laden", "vorbereiten", "scharf machen") soll die Informationsverarbeitung beim Zuschauer während der Filmanfangsphase (in der Exposition) gesteuert werden. In jener Phase der Filmrezeption, des "Primings", wird dem Zuschauer die Organisation des gesamten Erlebnisprozesses der Filmkomposition offen gelegt. Er kann die dominierenden Strukturen erkennen und möglicherweise Schlüsse für zukünftige Handlungen ziehen. Es baut sich eine gewisse Erwartungshaltung beim Zuschauer auf. Festgelegt wird, welche Anforderungen an seine Wahrnehmung für die Filmrezeption notwendig sind. Peter Wuss setzt diesem Rezeptionszustand in der Filmexpositionsphase u.a. auch eine "Pfadaktivierung" voraus, denn der Zuschauer wird verwiesen, ein Gefühl oder eine Verhaltensweise zu erkennen, die ihm schon von einem früheren Erlebnis bekannt ist.¹⁴⁷ Das Vorwissen des Zuschauers wird bei der Rezeption aktiviert und miteinbezogen.

Das Strukturenmuster in jeder Komposition ist ein wesentliches Element für die Antizipations- bzw. Hypothesenbildung (nach David Bordwell), die als fixe Bestandteile jeder Filmrezeption gelten.¹⁴⁸ Mit Hilfe dieses Musters wird dem Zuschauer ein spezieller Wahrnehmungscode, der das Filmerlebnis begleitet, gegeben. Eine filmische Komposition folgt strengen Zäsuren und Segmentierungen und definiert sich daraus. Kontinuität und Diskontinuität im Wahrnehmungsprozess bilden ein System, das die Zuschaueraufmerksamkeit und –aktivierung während des Kinoerlebisses regeln soll.

Somit muss auf die Wichtigkeit der Bildung des Invariantenmusters ("als einheitliches durchgängiges System von Invarianten kognitiver Art"¹⁴⁹) hingewiesen werden. Es muss mit der Handlung abgestimmt sein und darf nicht durch ungenaue Formulierung lückenhaft wirken. Das Invariantenmuster wird in der Phase der Exposition (Initialphase, die ungefähr

¹⁴⁶ vgl. Wuss, S. 76.

¹⁴⁷ vgl. Wuss, S. 77.

¹⁴⁸ ebd.

¹⁴⁹ Wuss, S. 76.

innerhalb der ersten zehn Minuten der Filmhandlung einsetzt) festgelegt und skizziert die Erwartung im inneren Modell des Zuschauers.

Die filmische Realität durch Sagen und Zeigen

Das Filmmedium wird oft als etwas betrachtet, das die physische Realität durch audiovisuelle Stimulation abbildet. Es definiert sich durch die Komponenten des Sagens (Aussage/Botschaft) und des Zeigens (visuelle und auditive Darstellungsformen). Viele Wissenschaftler vertreten die Theorie, dass die physisch präsente Realität, die sich vor den Augen des Zuschauers abspielt, nahezu direkt und unverändert auf das interne Modell des Zuschauers einwirkt.¹⁵⁰ Wuss glaubt nicht an diesen unmittelbaren Einfluss. Er sieht die Übertragung der Realität auf die Leinwand und die filmische Kommunikation nur durch partielle Beziehungen.

Die filmische Kommunikation ist primär auf den Ausdruck des Zeigens ausgelegt. Diese Tatsache begründet die Notwendigkeit bei der Erforschung der filmischen Kommunikation und Rezeptionsprozesse auch die Gestaltungsformen des Zeigens zu analysieren. Die Literatur wiederum transportiert durch Sagen (linguistisch, verbal) ihre Botschaften. Wuss merkt an, dass Kunstprozesse im Allgemeinen danach streben, die Aspekte des Sagens und Zeigens miteinander zu vereinen und die Trennung aufzuheben. Dies ist im Hintergrund der menschlichen Kommunikation zu verstehen, die auf das Zusammenspiel dieser beiden Ebenen funktioniert. Das menschliche Gehirn, das in linke und rechte Hemisphären aufgeteilt ist und für verschiedene Informationsverarbeitungsprozesse verantwortlich ist, regelt die Kommunikation.¹⁵¹

Die Invariantenbildung basiert auf die mentale Repräsentation des Zuschauers.¹⁵²

Sprachliche Codes in einer Komposition unterstützen den Zuschauer zu verstehen, zu lernen und zu erleben. Der Film besitzt ein eigenes Zeichencode-System. Das filmische Zeigen soll aber nicht nur die Aktivität des Sehens mit sich ziehen. Wuss zitiert Manfred Bierwisch, der die Eigenschaft des Films nicht im bloßen "sehen machen", sondern im "wahrnehmen machen" sieht.¹⁵³ Durch das "Wahrnehmen machen" werden auch die akustischen Ausdrucksformen des Films miteinbezogen.

¹⁵⁰ vgl. Wuss, S. 79.

¹⁵¹ vgl. dazu Exkurs zur aktuellen Hirnforschung (Kapitel 4.1.2.)

¹⁵² vgl. Wuss, S. 79

¹⁵³ vgl. Wuss, S. 80.

Die Zeichencodes für die filmische Kommunikation werden durch Zeigehandlungen übermittelt.¹⁵⁴ Unterschieden wird zwischen filmischen (narrativen) und kinematografischen (filmtechnisch bedingten) Zeichencodes. Kinematografische Codes sind eng an die Reproduzierfähigkeit und Übertragbarkeit der Realität an den Zuschauer durch Apparate und daran gebundenes technisches Knowhow verhaftet. Im Gegensatz dazu betreffen filmische Codes bestimmte Erzähltechniken. Filmische Codes sind sozusagen in *unsichtbaren Vorgängen* verhaftet, während kinomatografische Codes durch *materialisierte Vorgänge* kommuniziert werden können. Die kinomatografische Denotation und die filmische Konnotation sind voneinander abhängig.¹⁵⁵

Das sogenannte PKS-Modell nach der Theorie von Peter Wuss, das die oben angeführten Strukturen innerhalb einer filmischen Komposition beschreibt, ermöglicht es, die Übergangsphase zwischen dem Zeigen und Sagen analytisch zu ermitteln. Konzeptionell geleitete Strukturen tendieren in dieser Art *Übergangsskala* eher dem Sagen zu, da sie leichter durch verbale Formen ausgedrückt werden können als perzeptiv geleiteten Strukturen.¹⁵⁶ Weiters merkt Peter Wuss an, dass sich zwischen Zeigen und Sagen der Bereich der fortschreitenden Informationsverarbeitung findet, der wiederum den Zielschritt des Sagens motiviert.¹⁵⁷ Wuss Modell stützt sich auf die Primärtheorie des Sagens und Zeigens als sich bedingende Pole eines Kontinuums.¹⁵⁸ Da Zeigehandlungen in einer Filmkomposition dominieren, müssen keine nichtikonischen Codes der verbalen Sprache in der Übergangsphase der Rezeption dekodiert werden, wie es im literarischen Prozess der Fall ist.

Die Rahmenbedingungen des Filmerlebens

Der Topos des Films besteht darin, dass er versucht, die Gesamtheit der Realität einzufangen und abzubilden. Obwohl der Zuschauer ein Bewusstsein über die Nicht-Realität im Film besitzt, begibt er sich dennoch in diesem Hintergrund für eine beschränkte Zeit mental in die filmische Realität. Das Kinoerlebnis ist eng an die Erwartungshaltung des Zuschauers gebunden und von der Narrationsentwicklung abhängig.

¹⁵⁴ ebd.

¹⁵⁵ vgl. Wuss, S. 82.

¹⁵⁶ vgl. Wuss, S. 81.

¹⁵⁷ vgl. Wuss, S. 78.

¹⁵⁸ vgl. Wuss, S. 79.

Die Narrationsentwicklung unterliegt (im Idealfall des konventionellen Erzählkinos) einer handlungsübergreifenden Struktur. Sie wird zum Träger der Fabel (Erzählung). Die drei zuvor angeführten Strukturtypen bilden die ihrem Wesen angelegten Basisformen der Narration¹⁵⁹:

- 1) perzeptionsgeleitete Strukturen bilden Topik-Reihen (Themenunterordnungen)
- 2) konzeptuell-geleitete Strukturen konstruieren Kausal-Ketten
(zusammenhangsgebundene Erzählelemente)
- 3) stereotyp-geleitete Strukturen führen zu Story-Schemata

Die Narration wird in ihrer Gesamtheit durch diese Basisformen definiert (wobei diese in einer ständigen Wechselwirkung zueinander stehen und einer steten Veränderbarkeit unterliegen).¹⁶⁰ Die Strukturtypen können sowohl in einzelnen Szenen und Einstellungen (Mikrobereich) als auch durch ihre Dominanzverhältnisse in der Gesamtkomposition (Makrobereich) die Erzählung und damit auch den Rezeptionsprozess beeinflussen. In der Regel dominiert eine der drei Basisformen und bildet eine narrative Grundstruktur innerhalb der Fabel.¹⁶¹

Eine Topik-Reihe ist durch das Prinzip der intratextuellen Wiederholung der perzeptionsgeleiteten Strukturen (häufig auftretende, homologe Sinnbeziehungen und Themen innerhalb einer filmischen Komposition) charakterisiert.¹⁶² Episodenfilme mit offenen Erzählformen sind ein Beispiel für Topik-Reihen. Kausal-Ketten manifestieren einen Grundgedanken bzw. ein Grundereignis innerhalb einer filmischen Erzählung. Es handelt sich dabei um konzeptualisierte Handlungsbeziehungen, die vor allem auf die Verknüpfung und Verbindung von Plotgeschehnissen (Geschichte basiert auf Ursache und Wirkungsprinzip) aufbauen. Konventionelle Spielfilme mit zusammenhängenden Plot Erzählungen, die Spannung am Anfang aufbauen und am Ende wieder auflösen, umfassen Kausal-Ketten. Filme, die populären Genres zuzuordnen sind (wie zB. der Hollywood-Western der Fünfziger oder heute gängige Teenie-Horrorfilme), folgen dem Prinzip der Story-Schemata. Dabei handelt es sich um eine Aneinanderreihung von stereotyp-geleiteten Strukturen. Obwohl meist eine dieser Basisformen die filmische

¹⁵⁹ vgl. Wuss, S. 97.

¹⁶⁰ ebd.

¹⁶¹ vgl. Wuss, S. 98.

¹⁶² vgl. Wuss, S. 98.

Komposition dominiert, kann es dennoch vorkommen, dass auch die anderen Formen eine Rolle spielen und miteinander korrespondieren.¹⁶³

Bevor man die Dominanzverhältnisse untersuchen kann, ist es zunächst notwendig, die temporale Organisation der Filmkomposition zu analysieren und einem Strukturtyp zuzuordnen. Im weiteren Verlauf sollte man prüfen, ob die Struktur handlungsübergreifend wirkt und gegebenenfalls Rahmenhandlungen dafür heranziehen. Für die Klärung der Dominanzverhältnisse sind sowohl Ausprägung und Verteilung der Basisformen als auch ein gewisses Innovationspotenzial ausschlaggebend. Auch psychologische Gültigkeit und semantische Stabilität sind zu prüfen. Ein Dominanzverhältnis in einer Filmkomposition kann nur dann existieren, wenn das innere Modell des Zuschauers durch eine unerwartete, innovative Komponente der Erzählung aktiviert wird.¹⁶⁴ Wenn dies nicht gelingt, kann es in manchen Fällen passieren, dass die aktive Aufmerksamkeit des Zuschauers während der Rezeption in geistige Leerläufe abfällt. Ein "erfolgreiches Filmwerk", das den Zuschauer durch die Handlung führt und kontrolliert, besitzt eine prägnante Definierung der Strukturtypen und ein gewisses Kontingent an Innovationspotenzial. In der Filmkunst muss schematisches Denken mit neuartiger Informationszufuhr einhergehen.

Zusammenfassung

Die Gestaltung der Filmdramaturgie verlangt die Aktivierung des Zuschauers, der während der Rezeption einem ständigen Wissensbedarf und verschiedenartigen Erwartungshaltungen ausgesetzt werden muss. Topik-Reihen erzeugen meist latente, unterschwellige Erwartungshaltungen, da sie durch semantische Instabilität und fehlenden semantischen Zusammenhängen gekennzeichnet sind. Kausal-Ketten wiederum produzieren das Gegenteil, nämlich zielgerichtete Erwartungshaltungen und Wahrnehmungsdispositionen. Story-Schemata sind mit "festen Unterprogrammen psychischen Verhaltens" koordiniert und bilden daher normierte Erwartungshaltungen.¹⁶⁵ Dominanzverhältnisse sind in weiterer Folge dann daraus zu erkennen, welche Kraft und Einflüsse sie auf die Erwartungshaltungen, Wahrnehmungsdispositionen und Hypothesen der Zuschauer auslösen.

¹⁶³ wie meine Rezeptionsanalyse von David Lynchs *Mulholland Drive* aufzeigen soll

¹⁶⁴ vgl. Wuss, S. 100.

¹⁶⁵ Bei einem klassischen Hollywood Western von John Ford weiß der Zuschauer, dass der Held meist die "als Cowboy präsentierte Figur" ist und dass dessen Aufgabe in dieser filmischen Erzählung darin besteht, die gute Welt von den bösen Schurken zu befreien. Die Handlung wird größtenteils von stereotypischen Erscheinungen geleitet.

6 Traum und Trauma in David Lynchs *Eraserhead* und *Mulholland Drive*

6.1 Die Lebens- und Arbeitsweise David Lynchs

Wie schon im Vorwort dieser Arbeit erwähnt, verarbeitet David Lynch seine Ideen meist auf spontane Art und Weise, mit reiner Intuition. Lynch beruft sich konsequent auf Intuition in seinem Kreativitätsprozess. Wenn man dieses Prinzip seiner Arbeitsweise versteht und bei der Analyse seiner Filme verinnerlicht, so kann man auch den Prozess seines Filmschaffens nachvollziehen und darüber hinaus verstehen, warum er keinerlei Interpretation zu seiner Arbeit abgeben möchte. In diesem Kapitel soll die Anfangsphase seiner Karriere kurz beschrieben werden, um die Umgebung und Eindrücke, die Lynch als Künstler beeinflusst haben, kennen zu lernen.

David Keith Lynch wuchs in Missoula, Montana, in der Nachkriegszeit im Nordwesten Amerikas auf. Er übersiedelte in den 40ern und 50ern mehrmals mit seinen Eltern, Stationen waren u.a. Idaho, Washington, North Carolina und Virginia. Lynchs Vater arbeitete für das Landwirtschaftsministerium und daher war der Filmemacher schon als Junge ständig mit der Natur konfrontiert. Das deutliche Interesse für biologische Vorgänge und seine Obsession für Organisches ("using one material that fights another material"¹⁶⁶) scheint Lynch durch diese Lebensumstände seiner Jugend erworben zu haben.

Obwohl David Lynch in einer sehr behüteten Mittelstandsfamilie aufwuchs, erlebte er bereits als junger Mensch Momente, die in seinem Inneren ein Trauma auslöste. Das Erleben der Großstadtwelt, als er damals seine Großeltern in Brooklyn, New York City, besuchte, war einer dieser prägenden Augenblicke. Die Dinge, die er hörte und sah und die "Angst, die man in der Luft spüren konnte"¹⁶⁷ in dieser dicht besiedelten Umgebung, waren für ihn so traumatisierend, weil er diese Eindrücke aus dem Nordwesten, wo er die meiste Zeit seiner Kindheit verbrachte, nicht kannte. Das Gefühl des Unbekannten erzeugte andererseits auch einen Drang bei ihm mehr darüber erfahren zu wollen. Lynch beschrieb diese traumatisierenden Momente in einem Gespräch mit David Breskin für das "Rolling Stone Magazine": "In fact going into the subway, I felt I was really going down into hell. As I went down the steps, going deeper into it, I realized it was almost as difficult to back up and get out of it as to go forward and go through with this ride. It was the total fear of the unknown – the wind from the (sic!) those trains, the sounds, the smells, and the different light and mood – that was really special in a traumatic way. Then there were traumas in

¹⁶⁶ Lynch, S. 12.

¹⁶⁷ Lynch in Breskin, S. 55.

Boise, Idaho, too, but they were much more natural, I would say. There was more light around the place, and not so much fear in the air."¹⁶⁸ In meiner Analyse seiner Arbeiten habe ich beobachtet, dass Lynch eine Faszination für traumaauslösende Momente besitzt. Diese muss er in seiner frühen Kindheit erworben haben und sieht seine Aufgabe als Autor und Regisseur seiner Filme, das Publikum in einen Traumaschock zu versetzen, um die selbe Begeisterung für das Unbekannte bei ihm zu wecken.

Lynch zeichnete und malte schon in seiner frühen Jugend sehr gerne. Er besuchte für ein Jahr die Boston Museum School (des MFI), brach die Ausbildung jedoch ab, um mit seinem Freund Jack Fisk auf eine Europa-Tour zu gehen, die ihn unter anderem auch nach Salzburg führte. Nach einigen Enttäuschungen auf dieser Reise und der ausbleibenden, erhofften künstlerischen Inspiration flogen beide von Paris aus wieder zurück in die Staaten.

Lynch zog Ende 1965 nach Philadelphia, wo er an der Philadelphia Academy of Fine Arts studierte und insgesamt 5 Jahre lebte. An der Hochschule lernte er auch Peggy Reavey kennen, die er 1967 heiratete. 1968 wurde Lynchs erste Tochter Jennifer geboren. Eine höchst inspirierende Zeit und gleichzeitig sehr erdrückende, traumatisierende Periode begann für Lynch. Die Wirkung der Stadt Philadelphia auf Lynch ist mit seinem schieren, unverhüllten Großstadtrealismus und seiner Brutalität in seinem ersten Spielfilm *Eraserhead* zu erkennen. Philadelphia löste ein Trauma aus und *Eraserhead* war jene Reaktion, mit der Lynch dieses versuchte zu verarbeiten: "this feeling left its traces deep down inside me."¹⁶⁹ Aber auch den neuen väterlichen Verpflichtungen fühlte sich Lynch nicht gewachsen, er wollte sich lieber dem Kunstleben widmen. Da jedoch negative Einflüsse nicht ohne Konsequenzen einwirken und nach Lynchs Ansicht auf eine Aktion eine Reaktion folgen muss, wurden all diese Erfahrungen zu einem Thema in seinem filmischen Schaffen. Henry Spencer in *Eraserhead* ist das Alter-Ego Lynchs, so erkannte Chris Rodley.¹⁷⁰

Philadelphia war ein Gräuel für Lynch und er gesteht in einem späteren Interview, dass er in einer Gegend wohnte, wo er nur "einen Katzensprung vom Leichenschauhaus entfernt"¹⁷¹ war, da Mord- und Raubüberfälle an der Tagesordnung standen. In der Abscheu sah Lynch andererseits aber auch eine gewisse Schönheit. Philadelphia war für ihn gleichzeitig Faszination und Hölle. Während Lynchs Zusammenlebens mit seiner ersten Frau Peggy

¹⁶⁸ Lynch in Breskin, S. 55.

¹⁶⁹ Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/David_Lynch, 25.11.2008.

¹⁷⁰ vgl. Rodley, S.1.

¹⁷¹ Lynch in Hoberman/Rosenbaum, S. 207.

Lynch, arbeitete er in der Grafikdruckerei eines gewissen Roger La Pelles¹⁷². Auf der künstlerischen Austauschebene war Lynch damals aber vor allem von den Werken Francis Bacons, Edward Hoppers und Jackson Pollocks beeinflusst.

1966 präsentierte Lynch sein erstes Filmexperiment: die Animation seiner Bilder und Plastiken, die in einer Endlosschleife projiziert wurden. Das Projekt *Six Men Getting Sick* war Lynchs erstes Experiment mit bewegten Bildern. 1968 folgte das 4-minütige Filmstück *The Alphabet* und 1970 schließlich *The Grandmother*, das wichtige Anreize und Korrelationen¹⁷³ zu *Eraserhead* anbietet und für dessen Produktion er ein Stipendium des American Film Institutes (AFI) erhielt. *The Grandmother* ebnete Lynch den Weg ins Programm des Center for Advanced Studies am AFI aufgenommen zu werden. Wichtige Regievorbilder waren Alfred Hitchcock, Federico Fellini und Billy Wilder. Lynch zog Anfang der 70er nach Los Angeles. Genauso wie Philadelphia sich als das Gegenteil seiner Erwartungen erwies ("known as the City of Brotherly Love, but when I was there, it was a hellhole"¹⁷⁴), war Los Angeles der perfekte Ausgleich bzw. Belohnung aus diesem Horror. Lynch gewann durch die Umsiedelung in diese Stadt mehr Motivation und Inspiration als jemals zuvor und thematisierte die erlebte Schönheit dieser Stadt mehrmals (in *Lost Highway*, *Mulholland Drive*) in seinen Filmen. Besonders das fast blendende Licht und das Gefühl, dass dort das goldene Zeitalter des Kinos immer noch spürbar ist, faszinieren ihn bis heute.¹⁷⁵ Alle prägenden Momente in den 70ern am AFI, beeinflussten seine ersten Spielfilmprojekte. Das lässt sich daraus erklären, dass sich Lynchs Erfahrungen auf dessen eigener mentalen Leinwand ("the mental screen, which is the biggest screen of all"¹⁷⁶) ständig empor traten, abspielten und reproduzierten.

Den ersten echten kommerziellen Erfolg erlebte Lynch Anfang 1980 mit *The Elephant Man*, der schließlich achtmal für eine Oscar-Auszeichnung nominiert wurde. Der große Zuspruch dieses Films verschuf Lynch einen Namen in Hollywood. Dennoch steht Lynch dem Hollywood-Bild kritisch gegenüber und warnt junge Filmemacher vor den Tücken dieses Business und dass man von seinen Ideen weggetrieben werden könnte, weil Produzenten und andere Filmverantwortliche oft andere Visionen als der Regisseur selbst verfolgen.

¹⁷² Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass auch die Hauptfigur Henry Spencer in *Eraserhead* in der "La PELLE Fabrik" als Drucker beschäftigt ist. Damit kann eine Bezugnahme auf Lynchs eigenes Leben nicht bestritten werden.

¹⁷³ Korrelationen zu *Eraserhead* sind u.a. durch die ähnliche Motivsetzung von Geburt und unterbewussten Sehnsüchten und Lynchs langwieriger Arbeit am Tonschnitt, um die notwendige -Atmosphäre zu schaffen, zu erkennen.

¹⁷⁴ Lynch, S. 31.

¹⁷⁵ vgl. ebd.

¹⁷⁶ Solomon, Deborah, NY Times: http://www.nytimes.com/2008/11/23/magazine/23wwln-q4-t.html?_r=1, 23.11.2008.

Dune war nicht nur ein Flop an den Kinokassen, Lynch blickt auch mit Verbitterung an dieses Projekt zurück. Bei *Dune* konnte er das für ihn Essentiellste beim Filmemachen nicht durchsetzen: den Final Cut bzw. Endschnitt. Lynch meint, dass das in Frankreich bei der Arbeit an einem Film gewährleistet sei, nicht jedoch in US-Filmproduktionen.¹⁷⁷ Lynch erkennt, dass die Schönheit der Filmindustrie oft auch oberflächliche Kreativität birgt und nur halbherzige Dinge produziert werden. Die oftmals auftretenden Scheinidentitäten und Scheinwahrnehmungen des Hollywood-Glammers werden später von Lynch in *Mulholland Drive* inszeniert und parodiert. Die Suche nach der Identität und das In-Fragestellen der eigenen Existenz sind beliebte Motive in Lynchs Filmen. Besonders in Hollywood treten diese Phänomene auf und Lynch arbeitet damit.

Lynch ist kaum in der Lage Interpretationen für seine Filme abzugeben. In den meisten Fällen möchte er das auch gar nicht, denn er befürchtet, dass das Publikum dann seine eigenen Gedanken aufgeben und die Filme beim nächsten Mal anders wahrnehmen und erleben würde. Dies gilt es in Lynchs Ansicht zu vermeiden.

Kunst ist für ihn ein bedingungsloses Aufschnappen von Ideen, die in Form einer Filmerzählung oder eines Einzelbildes oder vielleicht sogar einer Animation lebendig und an seine Umwelt weitergegeben werden. Er ist sich dem komplizierten und langwierigen Prozess der Verarbeitung einer Idee in einem Film durchaus bewusst und trainiert seinen Sinn der Bewusstwerdung und des Bewusstseins täglich durch Transzendente Meditation. Man kann diese Form von Meditation als eine Art religiöse Praxis von Lynch betrachten. Obwohl die Ideen seines Unterbewusstseins aus der Meditation das Zentrum seiner Filme bilden, sind seine Filme von jeglicher Religiosität und Methodik befreit. Lynchs Ideenrepräsentationen, die aus seiner Meditation entspringen, sind ein "ironisches Zusammenspiel von Leere und Form".¹⁷⁸

Was als "Abstraktionen" von Zuschauern und Kritikern Lynchs erkannt wird, ist für den Filmregisseur selbst eine bloße Faszination für eine Form von reiner und leeren Gedanken- und Ideenbildung. Die Mittel des Kinos selbst wandeln den Ursprungsgedanken und Ideen von Lynch in jene Deformationen um, die dafür verantwortlich sind, dass sich das Publikum oft unwohl, verwirrt, oftmals sogar "veräppelt" fühlt. Es scheint als wäre Lynch selbst oft ratlos über die Entstehung von bestimmten, meist fragmentarisch auftauchenden Ideen und

¹⁷⁷ Lynch, S. 59.

¹⁷⁸ Wilson, S. 21.

muss diesen in mehreren Schritten nachgehen. Außerdem gibt Lynch zu, was vielen Leuten abstrakt vorkommen würde, wäre für ihn normal.¹⁷⁹ Keinesfalls möchte Lynch Abstraktion in seinen Filmen forcieren oder ästhetisieren. Abstraktion bei Lynch ist vielmehr eine Eigenschaft und Symbol der individuellen, künstlerischen Kreativität und der Erfahrung damit: "I love the delicate abstractions that cinema can do and only poets can do with words."¹⁸⁰

Außerdem ist bei Lynch auch die Kunstform (ob Malerei oder Film) für den jeweiligen Ausdruck und die Abstraktion verantwortlich, die auf den Betrachter bzw. Zuschauer wirkt. Dennoch zieht er immer wieder klare Vergleiche zwischen Musik und dem Medium Film. Lynch sieht Musik wie den Film als Bewegungen, die inmitten der Zeit passieren.

Das Ausleben von Kunst ist grenzenlos und etwas sehr Persönliches in Lynchs Leben. Es hat nicht den Anschein, dass er diese individuellen Erfahrungen im Detail mit Anderen teilen möchte. Dennoch hat er es sich im Jahr 2007 nicht nehmen lassen, sein erstes Buch über transzendente Meditation, jene Technik, mit der man Kreativität fördert und ein Mittel, um neue Ideen aufzunehmen und zu verarbeiten, zu veröffentlichen. *Catching The Big Fish* ermöglichte mir tatsächlich mehr darüber zu erfahren, wie David Lynch arbeitet. Lynch gibt an, dass jedes Individuum ein Filmemacher und Künstler sein könnte, wenn es in dem großen Teich des Bewusstseins nach Ideen "fischen gehen würde". Lynchs Methode des "Fischens" war schon vor der Erscheinung des Buches bekannt. Hoberman und Rosenbaum definierten Lynchs Umgang mit Ideen als ein Prozess des "Fischens", bei dem sich Lynch als eine Art Voyeur und gleichzeitig Schlafwandler verhält: "Sie dürfen einfach so vor sich hin treiben. Die Leute können dazu gar nichts sagen. Die Dinge treiben einfach dahin, sie bedeuten nichts, alles ist Gefühl: Es scheint richtig zu sein, man weiß intuitiv, wo es langgeht; so arbeitet man dann. Alles wird wahr, wenn man so arbeitet, man muß die Ideen dort unten, wo man sie gefangen hat, einfach weiter herumtreiben lassen."¹⁸¹ Wichtig dabei ist die Erweiterung des individuellen Bewusstseinsspektrums des Künstlers. Lynch beschreibt in *Catching The Big Fish* Transzendente Meditation als etwas, das Jedermanns Weg ebnen könnte, um nicht nur berufliche, sondern auch innere, persönliche Zufriedenheit zu erfahren.

¹⁷⁹ vgl. Gore, Chris, "David Lynch Interview: Is David Just A Little Weird?" (2004), www.filmthreat.com/index.php?section=interview&Id=3, 7.11.2008

¹⁸⁰ Lynch in ebd.

¹⁸¹ Lynch in Hoberman/Rosenbaum, S. 202.

"Das Kino kann die Zuschauer in eine Welt jenseits des Intellekts entführen, in der sie sich ganz und gar ihrer eigenen Intuition anvertrauen müssen. Es geht nicht darum, etwas zu verstehen, sondern darum, etwas zu erfahren."¹⁸² Erklärungen sind in Lynchs Sichtweise gar nicht möglich, da er seinen Ideen aus reiner Intuition nachgeht und nicht darüber nachdenkt, da sie ihren Wert dadurch verlieren könnten. Intuition ist für Lynch eine Zusammenkunft von Intellekt und Emotion, die essentiell für das Schaffen eines Regisseurs ist. Auch für das Publikum setzt er diese Intuition voraus und damit sei jede Interpretation legitim und gültig. Außerdem merkt Lynch an, dass der Zuschauer oft mehr von seinen Filmen versteht als er zuerst glauben mag.¹⁸³

Das Traumerlebnis wird auch in *Blue Velvet* behandelt. Auch in diesem Film charakterisiert Lynch eine Art Dualismus in der menschlichen Wahrnehmung: einerseits paradiesische Visionen, andererseits Horrorbilder, die an die Oberfläche schwappen. Das Phänomen der Kommunikation zwischen Traum und Trauma in Lynchs Filmen ist in meiner Untersuchung nur in den beiden analysierten Filmen dieser Diplomarbeit festzustellen. Lynch führt drei Ebenen des Bewusstseins an: den Wachzustand, den Schlafzustand und die Traumsituation. Obwohl diese Stadien des Bewusstseins eine stagnierende Einheit in seinen Filmen bilden und Träume oft den weiteren Verlauf seiner Erzählungen und die ästhetische Gestaltung determinieren, exkludiert Lynch den Traumzustand als kreativen Anreiz bei sich selbst. (Den einzigen Ansatz einer Idee in einem Traum erhielt er für *Blue Velvet*¹⁸⁴). Mehr Bedeutung für den kreativen Prozess misst er den Wachträumen zu: "I'm quietly sitting in a chair, gently letting my mind wander. When you sleep, you don't control your dream. I like to dive into a dream world that I've made or discovered, a world I choose."¹⁸⁵ Er hegt eine Faszination für die Traumlogik und die Art und Weise wie man Träume inszenieren kann. Außerdem möchte er dem Publikum offensichtlich das Träumen ermöglichen, indem er zB. den Handlungsschauplatz des Mulholland Drives durch das Bild einer "dream road"¹⁸⁶ mit vielen Kurven, einem Punkt, "wo viele Orte überblickt werden können"¹⁸⁷ beschreibt. Vor allem aber scheint es, als würden Zuschauer und die Handlungsfiguren selbst Träume auf die selbe Weise aufnehmen und rezipieren. Laut Lynch verfügt das Kino über eigene Mittel, die es ermöglichen einer außen stehenden Person wie dem Zuschauer in einem gewissen Maß

¹⁸² Lynch in: Der Spiegel, Nr. 16/2007, S. 192, Link: http://de.wikiquote.org/wiki/David_Lynch, Zugriff: 9.11. 2008

¹⁸³ vgl. Lynch, S. 19.

¹⁸⁴ vgl. Lynch, S. 63.

¹⁸⁵ Rodley, S. 15.

¹⁸⁶ vgl. Lynch in *Mulholland Drive*: DVD, Special Features, Production Notes.

¹⁸⁷ "Mulholland Drive: DVD, Special Features, Production Notes.

den selben Horror eines Alptraums der träumenden Figur fühlbar zu machen, ohne daran beteiligt zu sein: "... right there is the power of cinema. ... the dreamer has bought it 1000 per cent for himself or herself. The dream was played for them. It's so unique and powerful to that person. But with sounds and situations and time you could get much closer to putting that together for somebody else with a film."¹⁸⁸ Es ist zwar unwahrscheinlich, dass Lynchs Publikum den exakt selben Traum wie die Hauptfigur träumt, dennoch soll der Rezipient die erfasste Filmatmosphäre wie ein Puzzlespiel im Kopf nachkonstruieren. Dieselbe machtvolle Wirkung wie in der Traumerzählung soll erzeugt werden.

Im Jahr 2001 kam *Mulholland Drive* in die Kinos. Lynch spielt auf die vielen Täuschungsmechanismen in der Traumfabrik Hollywoods an und reflektiert über vermittelte Bilder vom US-Filmbusiness. Was schön wirkt, muss nicht unbedingt von Dauer sein: Nichts ist dort, wie es scheint und David Lynch verarbeitet seine eigenen klischeebeladenen Erfahrungen in dieser fast unwirklichen Welt in Los Angeles mit stark ironischem Beigeschmack und in teilweise parodistischem Stil. Lynchs Reise und Karriere, die ihn von Philadelphia nach Los Angeles führte und die damit verbundene Entwicklung lassen sich auch in der filmischen Repräsentation der Schauplätze in *Eraserhead* und *Mulholland Drive* erkennen. *Eraserhead* spielt in einer düsteren, beängstigenden Industrielandschaft, während die Szenen in *Mulholland Drive* hauptsächlich an sonnigen, glamourösen Orten handeln. Die Atmosphäre in *Eraserhead* vermittelt dem Zuschauer Hoffnungslosigkeit und eine berechnende Melancholie. In *Mulholland Drive* gibt es Orte, wo alles möglich zu sein scheint und die transportierte Stimmung von einer Sekunde auf die nächste auf das komplette Gegenteil umschlagen kann. In der kalifornischen Stadt Los Angeles scheint Lynch sein heutiges Glück gefunden zu haben. Dort führt er dank der Vielfalt der sich dort bietenden Möglichkeiten und der Unberechenbarkeit in dieser Metropole ein erfülltes Leben.

Seinen neuesten Kinospießfilm *Inland Empire*, der 2006 veröffentlicht wurde, drehte Lynch in Digital-Videoformat. Dieses Format eröffnet Lynch eine Form von Freiheit und Spontanität, die er sehr wichtig für seine Filmkunst hält. Es ermöglicht ihm, das Material sofort auszuwerten und auf sperrige Kameraausstattung bei den Dreharbeiten zu verzichten. Den Film in Digital Video zu drehen, war ursprünglich nur als Experiment gedacht. Lynch plant Filme künftig nur noch in diesem Format zu produzieren.

¹⁸⁸ Lynch in Rodley, S. 15.

6.2. *Eraserhead* (1977)

Eraserhead ist ein Film, der Traum- und Traumsequenzen in einer Einheit präsentiert. Schwerpunkt der Interaktion von Traum- und Traumsequenzen sind die beiden Traum-im-Traum-Phasen des Films. Die Hauptsyntagmatik und vorherrschender Haupthandlungsrahmen in *Eraserhead* sind der Traum und die damit verbundene Traumsymbolik, die jeder Rezipient auf individuelle Weise erörtert.¹⁸⁹ Traum- und Traumsequenzen in *Eraserhead* werden (anders als in *Mulholland Drive*) nicht durch eine deutlich erkennbare Trennung in zwei Filmpassagen definiert. Die gesamte Filmerzählung von *Eraserhead* kann als Traumsequenz (=Hauptsyntagmatik) interpretiert werden, da die Linearität nicht dem Schema einer konventionellen 3-Akt-Narration angepasst ist.

Allgemein kann ein fließendes Verständnis von Traum und Wirklichkeit¹⁹⁰ bzw. einer Entlarvung der Realität als Traum in Lynchs Filmen beobachtet werden. Eine Unterscheidung zwischen Traum und Wirklichkeit spielt für die Markierung der Interaktion von Traum- und Traumsequenzen kaum eine Rolle, dennoch wird der Erzählrahmen des Fantastischen bereits im Opening erklärt und Verweise auf das Traumartige (unerklärliche Zeit-/Raumsprünge bzw. Wahrnehmung einer abstrakten Weltordnung) dominieren. Ein weiterer Grund für diese Schlussfolgerung ist, dass in *Eraserhead* keine realistisch klassifizierbaren Elemente (selbst die Objektivität der Kameraperspektive wird nicht gewährleistet) präsentiert werden: "Die Frage danach, was in *Eraserhead* Wirklichkeit und was Wahn ist, erweist sich als irrelevant, da es nur den Film selbst und die Welt gibt, von der er erzählt – ohne einen Erzähler, dessen Wahnsinn oder Normalität problematisiert wird [...]."¹⁹¹ Der Rezipient erhält durch diese Methodik die Möglichkeit, die Traumerfahrung im Kino nicht nur passiv auf der Leinwand zu sehen, sondern auch aktiv mitzuerleben.

6.2.1. Produktionsbedingungen und Hintergründe

David Lynch begann 1972 mit den Dreharbeiten und hatte schon ein Jahr davor begonnen, das Setting gemeinsam mit Freunden wie Jack Fisk und seinem Bruder John Lynch aufzubauen. Die Innenaufnahmen wurden nachts auf einem ländlich wirkenden Komplex (mit alten Stallungen, Garagen und sogar einem Gewächshaus) des American Film Institutes

¹⁸⁹ Lynch gewährt für die Symboliken auch den optimalen Spielraum und fördert vor allem eine Form von "Gedankenliberalität".

¹⁹⁰ Die Trennung zwischen diesen beiden "Wahrnehmungsräumen" wird nicht beabsichtigt. Lynchs Interesse betrifft es vor allem Wachtraumzustände ("waking dreams"), wo er sich mental zwischen diesen beiden Räumen befindet, darzustellen.

vgl. Lynch, 2006, Kapitel "Dreams", S. 63.

¹⁹¹ Langer in Papst, S. 75.

in Los Angeles gedreht. Die meiste Zeit des Drehs an *Eraserhead* beanspruchten die Szenen in Henrys Apartment, die alle Pläne sprengten.

Lynch quartierte sich (illegal) mehrere Jahre während der Dreharbeiten in den Stallungen ein und lebte die meiste Zeit in der *Eraserhead*-Dekoration von Henrys Zimmer. Er meinte in einem späteren Interview, dass es "das perfekte Szenario war, an einem Ort zu sein, an dem man lebt und zugleich arbeitet."¹⁹² Den Enthusiasmus für dieses Filmprojekt übertrug Lynch schnell auf seine Schauspieler: John Nance, der Hauptdarsteller, musste sich für seine Rolle einen eigenen Haarschnitt zulegen, mit dem er dann Jahre lang leben musste. Lynch hatte eine schwierige Aufgabe: er musste sein Team bei Laune halten. Das *Eraserhead*-Projekt war mit deutlich weniger Zeit- und Budgetaufwand geplant gewesen, stellte sich jedoch als viel fordernder heraus. Das AFI sicherte Lynch ein Budget für ein 40 Minuten-Drehbuch und einem Drehjahr zu. Der Film benötigte letztendlich 5 Jahre zur Fertigstellung. Das Filmprojekt stand wegen Geldmangels sehr oft auf wackeligen Beinen und 1974 musste dann schließlich sogar eine Drehpause von eineinhalb Jahren eingelegt werden. Diese Zeitspanne liegt zwischen dem Schnitt in der Szene 14, als Henry im Flur die Tür zu seiner Wohnung öffnet und dann dort in der nächsten Einstellung eintritt.

Als sich Lynchs finanzielle Lage immer mehr verschlechterte, riet ihm seine Familie dazu, das Projekt abubrechen und der Tochter und Ehefrau zu widmen. Lynch sorgte für einen zusätzlichen Verdienst durch einen Nebenjob für das *Wall Street Journal*: "I would save up enough to shoot a scene and I eventually finished the whole thing."¹⁹³ Lynch erinnerte sich, dass er aus Verzweiflung sogar in Erwägung zog, Henry, den Protagonisten, aus einer Mini-Pappfigur zu formen und so den Film abzdrehen. Jack Fisk, Lynchs Künstlerkollege, der seit *Eraserhead* in jedem seiner Filme die Aufgabe des Production Designers übernahm, investierte dann das rettende Privatkapital in den Film, um die Fertigstellung zu realisieren. Fisk übernahm dann auch die Rolle des "Man in the Planet" im Film. Schlussendlich zählte für das Endresultat, dass Lynch immer an den Wert des Films geglaubt hatte.

Die Außenaufnahmen von *Eraserhead* drehte Lynch in Downtown Los Angeles, an jenem Straßenblock (heutiges Beverly Center), wo sich damals ein Industriegelände mit mehreren Ölbohrungs- und Tankanlagen befand. In Wirklichkeit waren die meisten Teile des Komplexes, die im Film zu sehen sind, durch Erdwälle verdeckt. Requisiten und Dekoration

¹⁹² vgl. Lynch in *Eraserhead*, "Extras", "Stories": DVD, Absurda, 2005.

¹⁹³ Lynch, S. 36.

wurden von Lynch und seinem Team eigenständig in den Stallungen konstruiert. Teilweise fand er die benötigten Zubehörteile durch zufällige "Filmmülllieferungen" an das AFI von benachbarten Filmstudios. Die Theaterbühne für die Szenen im Radiator wurde von Lynch auf einer Schachtplattform in der Wäschereianlage in der Nähe des AFI-Haupthauses gebaut.

Spekulationen gibt es bis heute auch rund um den Ursprung der Figur des "Babys" in *Eraserhead*. Dies ist nur eines der vielen Dinge, die David Lynch nicht preisgeben möchte - sei es aus Eigenüberzeugung oder auf Wunsch einer dritten Person. Die häufigste Annahme ist, dass es sich bei diesem "Ding" um einen toten Kalbsfötus handeln könnte.

An die Ideenfindung und an das Schreiben am *Eraserhead*-Drehbuch kann sich Lynch nicht mehr erinnern. Lynch unterstrich jedoch mehrmals den großen Einfluss seiner Zeit in Philadelphia. Die Bedeutungen und Zusammenhänge der Szenen in *Eraserhead* waren ihm jedoch lange Zeit nachdem er das Drehbuch fertigstellte, ein Rätsel und bereiteten ihm Kopfzerbrechen. Ein bestimmter Satz in der Bibel, so verrät Lynch, verhalf ihm Licht in das Dunkel zu bringen und die Geschichte wurde klarer.¹⁹⁴ Lynch bezeichnet den Film nach wie vor als seinen persönlichsten und spirituellsten Film.¹⁹⁵

Das Casting der Schauspieler erübrigte sich eher planlos und spontan. John "Jack" Nance, der Hauptdarsteller wurde Lynch durch einen Bekannten, der Theaterregisseur ist, empfohlen. Alle anderen Akteure des Films erschienen unangemeldet am Set, Lynch empfand sie als perfekt für die Rolle und engagierte sie, ohne dass sie vorsprechen mussten.

Eine weitere Herausforderung war die Tonherstellung von *Eraserhead*. Die Aufnahmen selbst (abgesehen von Dialogszenen) wurden ohne Ton aufgenommen. In der Postproduktion arbeitete Lynch mit Alan Splet, einem Tonexperten am AFI. Splet und Lynch arbeiteten in einem Schutzraum, wo sie die Wände mit schallschluckenden Decken auskleideten, um dann reine Klänge im Rahmen von Experimenten erzeugen zu können. Es wurden ein "Graphic-Equalizer, ein Widerhall-Erzeuger, ein Little-Dipper-Filter, der die Höhen bestimmter Frequenzen regelte, andere löschen sowie irgendwelches Zeug zusammenschneiden und zerhacken konnte"¹⁹⁶, verwendet. An manchen Stellen des Films

¹⁹⁴ Lynch, S. 33.

¹⁹⁵ *Eraserhead*, "Extras", "Stories": DVD, Absurda, 2005.

¹⁹⁶ Lynch in Hoberman/Rosenbaum, S. 216

synchronisierte man sogar 12 Tonspuren. Maschinengeräusche und Windgebläse sind die häufigsten und konstantesten Toneffektmomente in *Eraserhead*.

6.2.1.1 *Eraserhead*, ein "Midnight Movie"

Wenn man im Laufe des filmtheoretischen Diskurses versucht hat, *Eraserhead* irgendeinem Genre zuzuordnen so war es der so genannte "Mitternachtsfilm", ein "Midnight Movie". Dabei handelt es sich um eine Reihe von Filmen der 70er Jahre, die als Low-Budget-Projekte entstanden und schließlich in Mitternachtsvorstellungen einem ausgewählten Publikum vorgeführt wurden. Diese Filme avancierten schließlich zu Kultklassikern, die Zielgruppe dieser filmischen Werke war an bewusste Gegenentwürfe zum amerikanischen Mainstream-Kino interessiert und bekam diese auch geliefert: "das Bizarre als das Bessere, das Groteske als das Gute und sexuelle Vielfältigkeit als modern inszeniert."¹⁹⁷ Tabubrüche waren das konkrete Ziel dieser Filme. Zu den "Midnight Movies" zählen außerdem noch Filme wie *Liquid Sky* von Slava Tsukerman, *Night of the Living Dead* von George A. Romero, *Pink Flamingos* von John Walters oder *El Topo* von Alejandro Jodorowsky.

Bei der Premiere von *Eraserhead* im März 1977 in Los Angeles beim Filmex-Festival erfuhr Lynch eine herbe Enttäuschung. Der Festivalkatalog beschrieb den Film "als schlechten Traum" sowie "unangenehm abstoßend" mit der "widerlichsten Szene der Filmgeschichte".¹⁹⁸ Das erste Publikum von *Eraserhead* war also bereits voreingenommen und verstand den Film nicht als Komödie. Auch die Lautstärke des Tons wurde bei der Vorführung falsch geregelt.

Kritiker sprachen *Eraserhead* nach seiner Premierenvorführung in Los Angeles nur "minimales kommerzielles Potenzial" zu und bewerteten den Film als "blödsinnig".¹⁹⁹ Dieses desaströse Reaktionsverhalten auf seinen Film, an dem er gute 5 Jahre arbeitete, veranlasste Lynch schließlich dazu, 10 Minuten Filmzeit aus *Eraserhead* herauszuschneiden. Freunde und Mitarbeiter Lynchs hielten ihn für wahnsinnig, Lynch war jedoch fest entschlossen. Heute bereut er, dass er dem Film diese Passagen entnommen hat. Sehr wahrscheinlich ist, dass David Lynch damals jene Szene von Mr. und Mrs. Xs Besuch in Henrys Apartment sowie eine weitere Szene herausgeschnitten hat, die zwei benachbarte Frauen in Henrys Apartmentgebäude zeigt, die an ein Bett gefesselt sind und als

¹⁹⁷ Wikipedia, http://de.wikipedia.org/wiki/Midnight_movie, Zugriff: 17.11.2008.

¹⁹⁸ vgl. Hoberman/Rosenbaum, S. 217.

¹⁹⁹ ebd.

Versuchsobjekte für das Austesten eines elektrischen Apparats fungieren. Diese Szenen hat Lynch als zu aufwühlend für das Publikum empfunden. Diese Passagen hätten dem Film vielleicht sogar noch mehr abgründiges Material beigegeben.

Dort wo man *Eraserhead* verachtete, fand der Film schließlich einen enthusiastischen Anhänger, nämlich Ben Barenholtz, ein Filmverleiher. Barenholtz ermöglichte Lynch durch seine finanzielle Hilfe eine zweimonatige Nachproduktion einer zweiten Fassung von *Eraserhead*. So entstand ein 89-minütiger Spielfilm aus 100 Minuten der Erstversion, der mit der Unterstützung von Ben Barenholtz an die Kinos verliehen wurde. Diese Version ist jene Filmfassung, die man heute im Kino, im Fernsehen oder auf DVDs zu sehen bekommt. Die erste Filmversion ist nicht aufbewahrt worden. Lynch besitzt jedoch noch Teile der herausgeschnitten Filmszenen.

Eraserhead wurde schließlich zum zweiten Mal im Herbst 1977 im New Yorker "Cinema Village" vorgeführt. Dort erwarb der Film erstmals seinen Ruf als "Midnight Movie". Barenholtz schaffte es, die Betreiber der Kinos zu überzeugen, *Eraserhead* trotz mangelnden Publikumsinteresses weiterhin im Mitternachtsprogramm zu zeigen. Weitere Mitternachtsvorstellungen von *Eraserhead* gab es während der darauf folgenden drei bis vier Jahre in Los Angeles und San Francisco.

1980, zweieinhalb Jahre nach der Etablierung als "Midnight Movie", ließ Barenholtz *Eraserhead* regulär im Programm des New Yorker "Cinema II" neben den Vorführungen des sensationellen Lynch-Erfolgs "The Elephant Man"²⁰⁰ laufen. Er bestätigte sich damit seine Theorie, dass *Eraserhead* durch die Beliebtheit des anderen Films nicht an Bedeutung für das kommerzielle Kino dazugewinnen würde. *Eraserhead* floppte im "Cinema II", die *New York Times* bewertete den Film als "flach-ironisches Studentenwitzchen".²⁰¹

Nichtsdestotrotz weisen Filmanalytiker Hoberman und Rosenbaum *Eraserhead* für sein damaliges Aufsehen eine Menge Erfolg und Anerkennung zu. Sie sprechen von einem 89-Minuten-Spektakel mit feiner Chiaroscuro-Atmosphäre, das seine "Midnight Movie"-Zuschauer hypnotisieren konnte.²⁰² Dennoch verabsäumen die Autoren, darauf zu lenken, welche Auswirkungen dieser Kult um die "Midnight Movie"-Ära von *Eraserhead* auf die

²⁰⁰ ein Film, dessen Drehbuch nicht von Lynch selbst verfasst wurde.

²⁰¹ vgl. Hoberman/Rosenbaum, S. 230.

²⁰² ebd.

heutige Nachwelt hat. Wird der Film etwa heute anders rezipiert, weil man Lynchs Filmwerke nun eher einem eigenen und keinem der gängigen Genres zuordnen kann? Würde *Eraserhead* heute immer noch das "Publikum der Revolutionäre" anziehen oder auch Besucher, denen die Serie *Twin Peaks* oder ein jüngerer Spielfilm wie *Mulholland Drive* gefielen, in Mitternachtss Vorstellungen locken? Ich vermute, dass *Eraserhead* von den meisten Zuschauern im Hinblick auf Lynchs Nachfolgewerke anders als damals rezipiert werden würde. Eine nähere Erläuterung dazu wäre jedoch die Problemstellung eines anderen Bereichs, der nicht in diese Arbeit fällt. Aus meinen Recherchen musste ich feststellen, dass *Eraserhead* noch immer unterbewertet und falsch gedeutet in der Filmgeschichte verankert ist. Vor allem deshalb, weil der Film der Generation dieser Zeit als "Horrorstreifen" in Erinnerung geblieben ist. Auch heutzutage wird in den Kritiken über *Eraserhead* kaum auf andere Aspekte, wie beispielsweise auf den komödiantischen Moment, näher eingegangen.

Lynch meinte außerdem, dass 30 Jahre nach der Premiere des Films keiner der ihm bekannten Zuschauer oder Kritiker eine Interpretation von *Eraserhead* liefern konnte, die sich mit seiner eigenen decken würde. Andererseits plant Lynch mit Sicherheit auch nicht, die rätselhaften Details und den mystischen Zauber rundum sein erstes Spielfilmwerk irgendwann zu lüften.

6.2.2 Plotbeschreibung

Bei dieser (offenen) Erzählform ist es schwierig eine objektive Plotbeschreibung der Filmhandlungen zu liefern, ohne den Bezug zur Story vorwegzunehmen. Ich will es dennoch so gut wie möglich versuchen. Jener Bereich in *Eraserhead*, der durch objektive Plotpunkte abgesteckt ist, ist sehr stark begrenzt.

Weiters ist anzumerken, dass *Eraserhead* meiner Meinung nach kein typischer Traumfilm ist. Man erkennt ihn erst als solchen, wenn man sich diesen Film öfters ansieht und vor allem die Opening-Szene (Prolog) als Aktivierung des "Traummotors" interpretiert. Tatsächlich ergibt die gesamte Erzählweise erst einen Sinnbezug für den Rezipienten, wenn man den Film als gesamtes Traumszenario klassifiziert. Ich habe die Beschreibung des Prologs und der beiden Traum-im-Traum-Phasen bewusst ausgelassen, da diese betreffenden Szenen im Kapitel "Hauptfiguren" und anschließend im Kapitel 7 über die "Schauplätze der Interaktion" genauer behandelt werden sollen. In der Plotbeschreibung sollen lediglich jene

Parts des Films beschrieben werden, die der Zuschauer durch bewegte Bilder sehen bzw. auf der Tonspur hören kann. Eine streng objektive Protokollierung soll hier angestrebt werden.

Henry, ein derzeitig beurlaubter Buchdrucker, trifft sich nach einer etwas längeren Beziehungspause wieder mit seiner Freundin Mary. Diese Wiedervereinigung findet ausgerechnet bei einem Abendessen im Haus von Marys Eltern statt. Das Dinner verläuft jedoch keineswegs friedlich. Marys Mutter, Mrs. X, konfrontiert Henry damit, dass er Vater eines "Babys", einer Frühgeburt, geworden ist. Mary ist nicht klar, ob man dieses Kind ein "Baby" nennen könnte, es handelt sich dabei nämlich um eine (wie sich später herausstellt) abscheulich aussehende Wurmfigur in der Größe eines ausgewachsenen Fötus.

Darüber hinaus wird Henry während des Gesprächs mit Mrs. X und durch Marys Einmischung in ein Eheversprechen gedrängt. Mary und das "Baby" ziehen schließlich in Henrys Wohnung ein, wo sie die meiste Zeit für das Kind sorgt. Eines Tages entdeckt Henry eine kleine Schachtel in seinem Postfach. Darin ist ein Mini-Wurm enthalten. Er schließt das Schächtelchen mit dem Wurm in einem kleinen Schrank in seiner Wohnung weg.

Die scheinbare Harmonie der Kleinfamilie hält jedoch nicht lange an: Kurze Zeit später hat Mary genug von den nicht enden wollenden nächtlichen Gewimmer und Geschrei des "Babys" und verlässt Henry und das Kind. Henry ist mit dem "Baby" allein und stellt bald darauf fest, dass es krank ist. Er kümmert sich kurzzeitig um den kranken Sprößling.

Eines Nachts taucht Henrys Nachbarin auf und verführt Henry. Die beiden verbringen eine Liebesnacht miteinander. Die schöne Nachbarin verschwindet jedoch kurz darauf wieder aus Henrys Wohnung und Leben, da sie vom Anblick des "Babys" schockiert ist. Henry beobachtet die Nachbarin einige Zeit später in der Begleitung eines anderen Mannes. In rasender Wut ersticht Henry das Baby schließlich mit einer Schere und tötet es. Der Planet explodiert.

6.2.3. Hauptfiguren und Schauplätze

In *Eraserhead* wird der Narrationsverlauf von zwei Figuren geprägt: dem verwirrten Einzelgänger aus der Arbeitergesellschaft namens Henry Spencer, und seinem Nachkömmling, ein wurmartiges "Baby", dessen Körper in Stoffbinden gewickelt ist. Sie

leben beide auf einem "Traumplaneten", der zwei unterscheidbare Handlungsschauplätze aufweist.

Eraserhead präsentiert in den ersten Traumszenen des Films ein industrielles "Wasteland", eine verlassene Gegend mit Maschinen, Rohrleitungen und riesigen Fabriksklötzen. Einsamkeit und Kälte sind dort vorherrschend. Es ist ein Ort, der mit spärlicher Ausstattung und in Low-Key-Beleuchtung präsentiert wird und auch den Lebensraum von Henry Spencer darstellt. Die Industrie und ihr "mechanisches Flair" sind in dieser Welt in Innen- wie auch Außenräumen präsent. Dem gegenüber steht der zweite Raumschwerpunkt: das behütete, bürgerliche Leben der Siebziger. Die Inneneinrichtungen einer typischen Mittelklassefamilie mit all ihren strengen Verhaltensregeln und gesellschaftlichen Normen repräsentieren das Gegenteil der Industrielandschaft.

Abgesehen von diesen beiden Hauptwelten, gibt es die vaudevillesche Theaterbühne des Films.²⁰³ Dort treffen Traum und Trauma aufeinander. Dort wird vermittelt, dass die Schönheit der Fantasie und der Schrecken koexistieren.

6.2.3.1. Industrielles Wasteland vs. bürgerliches Familienleben

Henry Spencer ist ohne Zweifel die Hauptfigur, die der industriellen Wüstenlandschaft in *Eraserhead* zuzuordnen ist. Dieses Industrie-Wasteland ist in sehr diffuses Licht gehüllt. Meist wirkt der Übergang zu Schattenbereichen fließend und ist kaum zu bemerken. Das Setting des Wastelands präsentiert dem Zuschauer immer wieder die selben Gegenstände und Objekte: renovierungsbedürftige Fabriksanlagen, die sich in ihrem Zweck und ihrer Architektur kaum voneinander unterscheiden, Rohre und Verbindungsleitungen, Überbleibsel der Industrie, wie Sümpfe, Öllacken und Sandaufschüttungen.²⁰⁴ Einsamkeit und Tod vermittelt diese Umgebung vor allem deshalb, weil das Individuum durch das Bild der überdimensionalen Großbauten innerhalb der Fabriksgegend minimalistisch und bedeutungslos wirkt. Es scheint als würde das "Wasteland" jede Art von menschlicher Kommunikation und Regung in sich aufnehmen und "verschlingen"²⁰⁵.

Charakteristisch für diese Landschaft sind auch die spürbar mechanisierten Vorgänge. Ein Individuum wie Henry wirkt darin wie ein Roboter. Tatsächlich sind Henrys Bewegungen

²⁰³ Die Bedeutung des "Theater im Film"-Aspekts in *Eraserhead* wird im Zusammenhang mit meiner Interaktionsthese von Traum- und Traumsequenzen (Kapitel 7) behandelt.

²⁰⁴ vgl. Abb. 10, 39, 40

²⁰⁵ vgl. Abb. 11

sehr steif und wirken teilweise so als würde er Handlungen zum ersten Mal ausführen. Georg Seeßlen verweist darauf, dass Lynch Charaktere oft so geben, als würden sie in einer "pränatalen Situation"²⁰⁶ stecken, einer "Situation des Nicht-geboren-Seins"²⁰⁷. Die Atmosphäre des industriellen "Wastelands" drückt Leere und Ablehnung aus und signalisiert eine gewisse Lücke im Allwelt-Kontinuum. Offene Formen in der Bildkomposition der industriellen Wüstenlandschaft in *Eraserhead* sind besonders charakteristisch. Der überwiegende Anteil an "leeren", unbesetzten Räumen, sowie grenzenloser Weite, unterstützt die erdrückende Stimmung einer hoffnungslosen Welt, die nicht durch menschliche Individuen, sondern von Maschinen und blechernen Rohrleitungen dominiert wird. Dieser Ausdruck der Einsamkeit resultiert aus der Abwesenheit jeglichen menschlichen Gefühls, die dem Publikum durch diese Dekoration bewusst gemacht wird. Auch die Innenaufnahmen von Henrys Apartment sind diesem Wasteland zuzuordnen.

Im Gegensatz dazu stehen die geschlossenen Formen der Bildkomposition in der Darstellung des bürgerlichen Lebens (das Haus von Bill X und Mrs. X). Dieses Setting drückt Wärme und gesellschaftliche Zugehörigkeit aus, obwohl es dennoch mit oft merkwürdigen, unpassenden und auch komikartigen Handlungsverläufen einhergeht. Das Licht wird in gleichmäßiger Stärke (High-Key-Ausleuchtung) eingesetzt. Objekte und Subjekte haben gleichrangige Bedeutung, ohne einander zu dominieren oder zu unterdrücken. Dieses bürgerliche Leben unterstützt vor allem den hohen Wert der menschlichen Existenz innerhalb der Familie. Das Individuum wird oft nur in Two-/Three-/Four-Shot-Einstellungen und niemals allein stehend an diesem Handlungsschauplatz gezeigt. In selteneren Momenten kommt es in diesen Szenerien vor, dass Figuren bei einer Aktion in Nahaufnahme (Close-Up) gezeigt werden.

Zwischen diesen beiden Schauplätzen liegt eine Art Zwischenwelt, zu der die Figuren keinen Zutritt haben, schon gar nicht Henry Spencer, der als Gefangener in seinem eigenen Traum dargestellt wird. Aufnahmen von Fenstern und Gerüstgittern²⁰⁸ in *Eraserhead* geben eine klare Referenz zu Henrys Wunsch von diesem Ort (Planeten) des Traums zu flüchten und in dieser Zwischenwelt unterzutauchen. Die Ziegelmauer, auf die das Fenster in Henrys Apartment einen Ausblick bietet, soll die Möglichkeit zu einer anderen (eventuell besseren) Welt darstellen, die der Hauptfigur verwehrt bleibt. Andererseits ist die Mauer ein Symbol

²⁰⁶ Seeßlen, S. 13.

²⁰⁷ ebd.

²⁰⁸ siehe Abb. 14, 23, 24

für eine Schutzeinrichtung. In seiner Wohnung ist Henry durch diese Mauer vor Horrorerlebnissen geschützt (zumindest ist das eine Wunschvorstellung in seinem Traum). Lynch spielt hier auch auf seine eigenen Angstzustände an, wie zB. in einer Großstadt wie Philadelphia in den 70ern zu leben: "Ich erzählte mal jemanden, daß alles, was mich von dieser Außenwelt trennt, diese Backsteinmauer hier ist."²⁰⁹ Die Funktion der Mauer ist den Verängstigten vor dem unbekannten und lauernden Bösen zu beschützen (sowohl Lynch selbst als auch die Hauptfigur Henry). Dies kann gelingen, aber auch missglücken.

Beide Schauplätze werden dennoch gemeinsam in einem Universum gezeigt und befinden sich an einem unbenannten Ort in einer unbekannten Zeit. Der Zuschauer erfährt jedoch durch ein Detail einer Szene, dass beide Räume sich auf dem gezeigten Planeten befinden.²¹⁰ Weiters kommt es an beiden Schauplätzen zu einer (unmotivierten, unlogischen) Umkehr der Zustände und Existenzen. Objekte und Subjekte, denen man Lebendigkeit zusprechen könnte, wirken auf tot und abgestorben²¹¹, während scheinbar tote Gegenstände zum Leben erweckt werden.²¹²

6.2.3.2 Was ist ein "Eraserhead"?

Wer die Fabel von *Eraserhead* kennt und die wesentlichen Merkmale des Plots und der Story genau analysiert, ist in der Lage, die Referenz zu Freuds "Wunderblock-Theorie" zu erkennen.²¹³ Henry ist als Hauptfigur des Films sowohl als menschliches Subjekt als auch materialisiertes Objekt definiert. Durch die zweite Traum im Traum-Phase ist der Zuschauer in der Lage, die Bedeutung des sogenannten "Eraserheads" zu verstehen. Die Metapher des "Eraserheads" erklärt auch den Filmtitel. Im Vorfeld (Szene 7) erfährt der Rezipient, dass Henry als Buchdrucker beschäftigt ist bzw. vor seiner Beurlaubung als solcher tätig war. Er ist also dafür verantwortlich, Schriften und Gedanken auf Papier zu bringen und zu vervielfältigen. Der Film *Eraserhead* verleitet sein Publikum mit dieser Erzählung (wenn auch indirekt), dass ein Mensch durch seine Wahrnehmungen im Unterbewusstsein Notizen aufschreibt und mit sich selbst und der Umwelt kommuniziert. Der psychische Zustand des Menschen, so auch Henrys, ist durch diese Schriften im Unterbewusstsein geprägt. Die Plotbeschreibung von *Eraserhead* markiert, dass Henry durch seine plötzliche Vaterschaft traumatisiert worden ist. Dieses Trauma setzt sich in seinem Unterbewusstsein fest und

²⁰⁹ Lynch in Hoberman/Rosenbaum, S. 207.

²¹⁰ vgl. Abb. 31.

²¹¹ Beispiele sind die Großmutter von Mary X und die Zimmerpflanze in Henrys Apartment

²¹² zB. das Hühnchen in Szene 9

²¹³ vgl. Kap. 3.2.4

"ritz" sozusagen eine Schrift darauf, die auch durch die surreale (und idealisierte) Erzählwelt, die ein Traum der traumatisierten Person eröffnet, nicht verschwinden kann.

Hier findet Freuds Wunderblock-Theorie seine Anwendung. Trotz des Verdrängungsversuchs von Henrys Bewusstsein, kommt die traumatische Erinnerung des Erlebten bzw. Gelebten, die im Unterbewusstsein verankert ist (Wachstafel des "Wunderblocks"), trotz des Abhebens des Wachspapiers (Traumzustand) immer wieder zum Vorschein. In den Traum-Sequenzen wird Henrys Profession als Buchdrucker ins Zentrum gerückt. Sobald sein Bewusstsein mit Trauma-Motiven in Berührung kommt, flüchtet er sich durch Portale in die nächste fantasierte "Scheinwelt", in einen Binnentraum. Bald darauf begegnet er erneut auf dieser Traum-im-Traum-Schaubühne (im Inneren des Heizkörpers) dem traumatisierenden Bild des "Babys" und verliert seinen Kopf bzw. bald darauf auch seine menschliche Gestalt durch diese Aktion. Der Kopf, der im Film als Teil von Henrys Gedanken und Empfindungen für die "eingravierten Schriften" in seinem Unterbewusstsein verantwortlich gemacht wird, behält seine Einwirkung auch nach der Enthauptung und dem Aufprallen auf einem harten Asphalt. Das Gedankengut, das in diesem Kopf bleibt, ist in dieser Traum-im-Traum-Sequenz weiterhin präsent. Eine weitere Schlussfolgerung lässt zu, dass Binnenträume eine Kollision von Traum- und Traumasequenzen zulassen. Der Fluchtgedanke in Henrys Trauminhalt führt dazu, dass ein wesentliches Körperteil zur Gedankenverbreitung materialisiert wird: der Kopf des Buchdruckers, der die Schrift initiiert und zum Lesen ermöglicht, wird zur Herstellung von Löschmaterial (Radierköpfen bzw. *Eraserheads*) benutzt.

Der Radierkopf ist ein metaphorisches Symbol für den Versuch des Entfernens von traumatischen Markierungen in Henrys Unterbewusstsein (in seinem "seelischen Apparat"). Henry reflektiert durch diese Metapher über den Prozess des menschlichen Erinnerungsapparats und will diesen Vorgang durch die Vorstellung, sein Kopf wäre das Hilfsmittel zur Herstellung von Radierköpfen, seine Effizienz absprechen. Er möchte so die Arbeit seines Unterbewusstseins bzw. die traumatischen Eindrücke, die seine Wahrnehmung aufgefangen haben, zerstören. Nichtsdestotrotz erkennt der Zuschauer, dass Träume die Re-Konfrontation mit traumatischen Erinnerungen im Unterbewusstsein der handelnden Person unterstützen und nicht verhindern können. Träume gewähren einen Blick auf die Oberfläche der Wachstafel. Die zweite Binnentraumphase endet mit der Vernichtung des Kopfs, der in einen materialisierten, geistlosen Gegenstand verwandelt worden ist. Die Phase der

Bedeutungslosigkeit jeglicher Empfindung und Wahrnehmung tritt ein: Henry wird zum Überbleibsel einiger Radierspuren (Ende Szene 24) und erwacht schließlich aus dieser Traum-im-Traum-Vorstellung (Szene 25).

Die Tatsache, dass in diesem präsentierten Binnentraum nicht bloße Radiergummis, sondern Bleistifte mit Radierköpfen erzeugt werden, könnte damit zusammenhängen, dass es dem Traumprotagonisten nicht nur um das bloße Entfernen von unerwünschten Dauerspuren auf der metaphorischen "Wunderblock"-Tafel geht, als sich vielmehr nach neue Aufzeichnungen und Geschichtsschreibungen in seinem Unterbewusstsein sehnt. Henry versucht sein Trauma zu unterdrücken und zu vergessen. Trotz dieser Bewusstwerdung der Unterdrückung in der Traum-im-Traum-Phase erwacht Henry nicht aus dem Traumrahmengeschehen.

6.2.3.3 Hauptfiguren

6.2.3.3.1 Henry Spencer

In der ersten Szene von *Eraserhead* wird der Raum in Henrys Traumuniversum definiert. Das Publikum erkennt durch die Überblendung der Hauptfigur mit dem Bild des Planeten, dass es sich hier um ein traumartiges Szenario handelt. Der Zuschauer ist objektiver Beobachter dieses Geschehens, identifiziert die Handlung jedoch (im Gegensatz zur Hauptfigur) als Traum.²¹⁴ Das Publikum erhält diesen Wissensvorsprung (durch die Schlüsselintegration des "Man in the Planet"), der ihm einen "Verständnismechanismus" ermöglicht. Die präsentierte Gesamtästhetik dieses Films, die an den Surrealismus erinnert, lässt eine Kategorisierung als Traumfilm zu.

Der Prolog, der den Traumplaneten vorstellt, präsentiert, was sehr typisch für Lynchs Charaktere ist: Henry strebt im Traum eine "Rekreation der Welt im Kopf"²¹⁵ an. Georg Seeßlen verweist darauf, dass die Figuren in Lynchs Filmen dazu tendieren, einen "Raum, der neben der Wirklichkeit existiert"²¹⁶ herbeizuwünschen. Aus Henrys dunklen Traumgedanken entsteht dieser Fantasieplanet.²¹⁷ Die Raumdefinierung in *Eraserhead* ist

²¹⁴ Der Träumende selbst ist in den meisten Fällen (abgesehen von luziden Träumen) nicht in der Lage zu erkennen, dass er träumt.

²¹⁵ Seeßlen, S. 20.

²¹⁶ ebd.

²¹⁷ Auch an dieser Stelle legt Lynch einen genauen Schwerpunkt darauf, die Textur des Planeten und weiters auch diesen als Raum und Objekt zu präsentieren. Der Planet wird zuerst von außen und danach in einer Kamerafahrt gezeigt.

mit den drei möglichen Stadien des Bewusstseins²¹⁸, auf die Lynch in *Catching The Big Fish* verweist, in Verbindung zu bringen. Der für die Filmnarration geeignetste Raum neben der Realität (Wachzustand), ist in den meisten Fällen die Traumsphäre. Dies ist damit zu erklären, dass der Schlafzustand selbst äußerst schwierig darstellbar wäre, da er die Gedankenfreisetzung ablehnt und daher einen (nicht-existenten) Film ohne Bilder ergeben würde.

Nachdem der Raum des Traums durch eine Totalaufnahme des Planeten eingeleitet wurde, erfährt man in der darauf folgenden Szene, dass Henrys Traumexistenz an diesen Planeten geknüpft ist. Diese zweite Szene bezweckt eine Figurendefinition. Der Zuschauer erfährt durch die Überblendung des Fleischball-ähnlichen Planeten mit dem Bild eines horizontal in Seitenlage schwebenden Henrys von dem Traumszenario, das von einer dritten Macht gesteuert wird und nicht von ihm selbst kontrolliert werden kann. Tatsächlich ist das Unterbewusstsein im Traum jene dritte Macht. Der "Man in the Planet" symbolisiert diese "andere Macht".

Wie schon erwähnt, ist Henry als absichtlich steifer Charakter zu interpretieren. Er strahlt nur sehr wenig Emotionalität und Gefühle aus. Viele seiner Alltagstätigkeiten wirken mechanisch und ferngesteuert. Außerdem erfährt man als Zuschauer nur wenig vom Treiben der Umwelt, die sich außerhalb seines Apartments sowie außerhalb des Planeten seiner Traumwelt abspielt. Henrys gesamtes Wesen und Naturell wird lediglich in der Gestaltung seiner Wohnung evident. Seine Einzimmerwohnung weist keinerlei Luxus auf und ist sehr spärlich eingerichtet. Eine Pflanze, die aus toten Zweigen auf einer Ansammlung Erde besteht, schmückt seinen Nachttisch. Diese Pflanze ist auch Ausdruck des "verpassten Lebens" und der Unfähigkeit sich für sein Leben zu verantworten. Der "Held" dieses Films wird von dem Trauma, nicht in das bürgerliche Leben, diesem zweiten Handlungsort, hineinzupassen, begleitet. Henry ist von der Angst und dem Trauma befallen, auf unerwartete und plötzliche Weise Vater eines Kindes (oder besser: einer Kreatur) geworden zu sein. Olaf Schwarz erkennt die in *Eraserhead* behandelten Themen der Einsamkeit, Beziehungsangst, Angst vor Verantwortung und Verlustangst.²¹⁹ Ohne Zweifel ist der Protagonist ein Alter-Ego Lynchs in seinen jüngeren Jahren. Im Gespräch mit David Breskin lässt Lynch auf die Frage hin, ob *Eraserhead* von der furchteinflößenden, machtlosen und unvorbereiteten Situation der Vaterschaft erzählt, indirekt Parallelen zur Hauptfigur Henry

²¹⁸ Schlaf, Traum, Wachzustand: vgl. Lynch, S. 49.

²¹⁹ vgl. Schwarz, S. 64.

Spencer zu: "Eraserhead is an abstract film. It's hopefully not just about one thing. But that's definitely in there."²²⁰ *Eraserhead* legt offensichtliche Bezüge zu Lynchs eigenen Lebenserfahrungen. Der Regisseur würde diese jedoch niemals als primäre Ideenquelle ausweisen.

Ein weiteres emotionales Trauma Henrys ist der Zwang zur Heirat, der für das bürgerlich traditionelle Verständnis des Zusammenlebens zwischen Mann und Frau notwendig ist. Henry sieht sich der Verarbeitung dieser aufeinander folgenden Einflüsse (von Vaterschaft und Verlobung) auf sein Leben im bewussten Wachzustand der Realität nicht fähig und flüchtet in einen Traum. Dieser Traum wird durchgehend von Anfang bis Ende in *Eraserhead* erzählt. Diese Schlussfolgerung entsteht deshalb, da die Schlüsselfiguren und Schlüssel motive gemeinsam den Aspekt der Traumarbeit (Verschiebung und Verdichtung) vergegenständlichen.

Das Publikum erfährt, dass Henry für La Pelles Fabrik als Buchdrucker arbeitet. Seine Aufgabe in dieser gezeigten Welt ist jedoch nur mangelhaft definiert, da man erfährt, dass Henry (auf unbekannte Dauer) beurlaubt ist. Diese Information unterstützt die Interpretation, dass Henry nicht in den Handlungsschauplatz, in dem seine Freundin Mary integriert ist, hineinpasst. Er ist von allem, für was dieser Ort steht (zB. Häuslichkeit) abgeneigt und nicht in der Lage, der traditionellen Norm, eine Familie zu ernähren, zu entsprechen. In Henrys Traumwelt und in den meisten noch altmodischen Gesellschaften wird das Erwachsensein eines Mannes oft in Zusammenhang mit der Gründung eines Haushalts und einer erfolgsversprechenden Profession verstanden. Zu beiden Schritten ist Henry nicht fähig und steht sowohl im Traum als auch in der Realität unter Druck, diese Erwartungen zu erfüllen.

Die Wunscherfüllung in Henrys Traum besteht darin, seinem Dasein dahingehend Sinn zu verleihen, indem er in einen Zustand des Nicht-Seins (durch die Vereinigung mit einem asexuellen Traumsujet) übertritt. Henry möchte nicht mit der plötzlichen Vaterschaftsverpflichtung konfrontiert werden und beabsichtigt unbewusst seinem Trauminhalt über die Komplikationen einer Liebesbeziehung zu entfliehen. Henry sehnt sich nach einem asexuellen Dasein²²¹ ohne weiblichen Einfluss durch Mary X, Mrs. X und der Nachbarin. Jede der drei Frauen bestimmt in gewisser Weise Henrys Leben und drängt ihn in ein Abhängigkeitsverhältnis: Mary X bringt das Monstrum eines "Babys" auf die Welt.

²²⁰ Lynch in Breskin, S. 61.

²²¹ repräsentiert durch die Vereinigung mit der "Lady in the Radiator", siehe Kapitel 6.3.3.4.2.

Ihre Mutter, Mrs. X, gibt ihm die Schuld dafür und drängt ihn zu einer Heirat. Die Nachbarin stillt den sexuellen Trieb und die Wollust Henrys, die ihm Mary verwehrt. Der Wunschgedanke im Traum erfüllt sich, als Henry das "Baby" schlussendlich tötet und damit eine Selbstkastration vollzieht (wie die davor gezeigte Traum-im-Traum-Szene 23 erklärt, als aus Henrys Hals ein Phallus und anschließend das schreiende "Baby" schießt).²²² Wenn sich Henry die "Lady in the Radiator" herbeiwünscht, wird der Zuschauer über das "Portalbild" des Radiators (Totale des Heizkörpers²²³) an einen neuen Ort entführt.

6.2.3.3.2 Das "Baby"

Die zweite Hauptfigur in *Eraserhead* ist das gemeinsame "Baby" von Henry und Mary. Es manifestiert die Verdichtung in der Traumarbeit. Zwei verschiedene Traumgedanken vom Motiv der Vaterschaft Henrys verdichten sich in dieser Figur. Einerseits ist das "Baby" zuneigungsbedürftig, andererseits verachtet es seinen Vater zutiefst.²²⁴ Lynch forciert hier einen offensichtlichen Dualismus und begeistert sich für die Portraitierung von Figuren mit zwei entgegen gesetzten Eigenschaften. Die Zuordnungen von Gut und Böse in seinen Filmwelten sollen immer wieder ohne Ordnung und Logik neu gemischt und verteilt werden. Lynch untersucht aber nicht nur das offenbar fließende Verhältnis zwischen Gut und Böse, sondern auch die Beziehung zwischen Normalem und Krankhaften als Zustände der menschlichen Existenz.²²⁵

Die Bezeichnung "Baby" muss unter Anführungsstriche gesetzt werden, da nicht identifiziert werden kann, um welche Spezies es sich bei dieser Kreatur handelt. Fest steht jedoch, dass es sich hierbei nicht um einen menschlichen Fötus handeln kann. Tatsächlich würde ein menschlicher Körper nicht denselben Effekt oder Mystik in *Eraserhead* erzielen. Bis zum Ableben des "Babys" wird sein unterer Teil in einem Bandagenwickel gezeigt. Nur der Kopf der Figur ist sichtbar. Lynch lehnt es ab, eine Aussage über die Identität des "Babys" zu geben, da er den Verlust der besonderen Mystik in dem Film fürchtet. Auch im Film selbst erhält man keinerlei Hinweise für eine Identifizierung des "Babys". Mary erzählt Henry von einer Geburt eines "Babys", wobei nie bestätigt wird, ob es sich um ein menschliches Wesen handelt. Olaf Schwarz schlussfolgert, dass die übersinnliche Natur

²²² siehe dazu Kapitel 6.3.3.5.3. "Geburten"

²²³ vgl. Abb. 22.

²²⁴ Das "Baby" belustigt sich über Henrys sexuelles Interesse an der Nachbarin und die damit verbundene Verzweiflung.

²²⁵ vgl. Seeßlen, S. 9.

dieser Kreatur und dessen Geburt alle abweichenden Phänomene ("abnormale" Handlungsstränge der Filmerzählung) erklärt.²²⁶

Meiner These zufolge geht es in *Eraserhead* darum, dass Henry sich sein Kind in Form einer schleimigen, überdimensionierten Wurmfigur²²⁷ als Produkt der Traumarbeit vorstellt. Ein Traumsujet ist dabei das Produkt einer existierenden Person aus der Realität, die in den Traumgedanken vorkommt und durch die Verschiebungsarbeit "ein neues Gesicht erhält" bzw. äußerlich neu interpretiert wird. Henrys Abneigung gegenüber seinem eigenen Kind wird durch das monsterartige Aussehen des "Babys" im Traum ausgedrückt. Diese Wahrnehmung kann selbstverständlich nicht bewusst vorgenommen werden, weil Henry sich in einem Traum befindet und nur die anschließende Trauminterpretation so eine Schlussfolgerung zulassen würde. Lynchs Anliegen ist es, dass der Zuschauer den Film wie einen eigenen Traum wahrnimmt und sodann im Anschluss als Psychotherapeut die Traumdeutung übernimmt.

In Henrys Traum wechseln sich Szenen mit erwünschten und unangenehmen Motiven ab. Das wurmartige "Baby" verkörpert ohne Zweifel einen unangenehmen Traumgedanken. Die übertriebene und abscheuliche Gestalt des "Babys" ist außerdem Ausdruck der inneren Ängste und Konflikte, die Henry mit sich herumträgt. Die Empfindungen von Angst und Abscheu, die durch den Traum auf das "Baby" projiziert werden, verweisen auf die Re-Organisation sowie Re-Kategorisierung des vorhandenen Materials in Henrys Psyche.²²⁸ Die besondere Stilisierung und der Schwerpunkt auf die Abbildung des Ekels mit konstantem Wechsel zwischen Profileinstellung, Close-Ups und sogar Extreme Close-Ups des "Babys"²²⁹ sollen den inneren Prozess des Traums abbilden.

Interessanterweise ist das "Baby" häufiger zu hören als zu sehen. Die Narration erscheint noch bizarrer, wenn man diesen Traumfilm dahingehend liest, dass das "Baby" nur dann zu schreien beginnt, sobald sich ein idyllisches Familiendasein und eine Art festgelegte Elternschaft und eine verantwortungsbewusste Bindung zwischen Henry, Mary und dem Kind einzustellen scheint (siehe Szenen 11, 14, 19). Das "Baby" lebt (und stirbt) in Henrys

²²⁶ vgl., Schwarz, S. 63.

²²⁷ Die Bezeichnung "Wurmfigur" ist für das "Baby" mit großer Wahrscheinlichkeit nicht treffend und ungenau. Mit "Wurmfigur" habe ich mir erlaubt, mich der in der Forschungsliteratur zu *Eraserhead* am häufigsten gebrauchten Bezeichnung anzuschließen; vgl. Hoberman/Rosenbaum (S. 214), die das "Baby" als nahverwandt zur Zentralfigur aus Polanskis *Repulsion* bezeichnen bzw. Wilson (S. 41).

²²⁸ Scalzone/Zontini: <http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>, Zugriff: 26.11.2007.

²²⁹ Auf den abschreckenden Charakter der Figur wird durch dessen Geräusche und die "abtastenden" und "untersuchenden" Annäherungen der Kamera an das "Baby" hingewiesen.

Zimmer. Die ständige, nervtötende Präsenz des Babys bringt einen bizarren Einklang in Henrys bedeutungslosen Lebensrhythmus. Schlussendlich treibt das Gewimmer und Geschrei des Kindes Mary aus dem Haus und aus Henrys Leben. Das in Henrys Unterbewusstsein unterdrückte Traumamotiv einer ungewollten Elternschaftsverpflichtung kommt zum Vorschein und kann nicht durch eine Wunscherfüllung abgelöst werden.

Die wichtigsten Repräsentationen des "Babys" sind Henrys Phallus und Henrys Schuldgefühl für die Vaterschaft mitverantwortlich gewesen zu sein. Dies wird besonders in der zweiten Traum-im-Traum-Phase (Szene 23) ausgedrückt. Trauma ist u.a. für seine repetitive Natur bezeichnend. Das Trauma, das Henry durch das "Baby" erlebt hat, wird durch mehrmaliges Auftreten von Wurmfiguren wiedergegeben. Einerseits ist das "Baby" in dem minimalistischen Wurm, den Henry in einer winzigen Kartonschachtel findet (Szene 13), andererseits durch Würmer auf der Radiator-Bühne (Szene 19 und 23) und schließlich in zahlreichen, schleimigen Mini-Wurmgebilden, die Henry nachts unter der Bettdecke aus Marys Vagina zieht (Szene 20) wiederzuerkennen.

6.2.3.4 Schlüsselfiguren

Der "Man in the Planet" ("Mann im Planeten") und die "Lady in the Radiator" ("Frau in der Heizung") sind Schlüsselfiguren in *Eraserhead*, da sie die Interaktion von Traum- und Traumasequenzen ermöglichen. Ihr Handlungseinfluss ist jedoch zwei getrennten Räumen zuzuordnen. Die "Lady in the Radiator" existiert bis zur Schlusszene ausschließlich in Henrys Binnentraum, einer der Traumerzählung abgesonderten Ebene von Henrys Dasein. Sie bestimmt die Einwirkung von Traumamotiven in die Traumnarration des Films. Auch sie nimmt die Rolle eines "lenkenden KREATORS"²³⁰ in diesem Traumfilm ein.

In einem komplett anderen Zusammenhang ist der "Man in the Planet" zu analysieren. Er ist die Schlüsselfigur, die diesen Traumfilm einleitet, vorführt und schließlich mit Ende des Films die Traumsteuerung beendet. Er ist außerdem das Bindeglied zwischen Traum- und Traumasequenzen, hat jedoch in der Narration des Traums selbst keinerlei Handlungsfunktion. Er spricht indirekt zum Publikum und portraitiert durch sein Handeln Henrys psychischen Zustand und dessen Unterbewusstsein. Lynch personifiziert durch den "Man in the Planet" den Traummechanismus. Beide Charaktere fungieren nicht als Hauptfiguren der Traumnarration zu verstehen, sie lenken dennoch das Traumgeschehen.

²³⁰ Schwarz, S. 63.

Die Traum-im-Traum-Szenen in *Eraserhead* bilden Traumasequenzen. Sie repräsentieren den Fluchttrieb von Henrys Unterbewusstsein, um unangenehmen und negativen Eindrücken wie Angst, Frustration und Schock, die in seiner Psyche durch das Trauma verankert sind, entgegenzuwirken. In Szene 23 begegnet er sowohl der "Lady in the Radiator" als auch dem "Man in the Planet". Die beiden Figuren bezwecken zwar das Gegensätzliche voneinander, fungieren jedoch beide als "Ingenieure" und "Instandhalter" der Traumnarration. Die "Lady in the Radiator" versucht Traumaewirkungen aus Henrys Traum fernzuhalten, während der "Man in the Planet" eher eine Traumakonfrontation bezweckt.

6.2.3.4.1 Der "Man in the Planet" und die Traumeinleitung (Prolog)

Lynch veröffentlicht kaum nähere Hinweise zur Charakterisierung dieser Schlüsselfigur, deutet jedoch auf die Signifikanz des "Man in the Planet" im Prolog für die Traumerzählung: "'Prologue' means what goes before, right? That's exactly what it is. It's very important what goes on there. [...] There's certain things that happen in this sequence that are key to the rest."²³¹ Meiner Ansicht nach verweist Lynch auf die Kontroll- und Steuerungsfunktion des "Man in the Planet".

Durch den "Man in the Planet" wird in *Eraserhead* der Prozess der Traumerzählung und das Wesen des Unterbewusstseins im Traum beschrieben. Lynch beabsichtigt durch die Aufgabe dieser Figur, dass der Zuschauer schon im Vorfeld erfährt, dass es sich hierbei um eine imaginäre, unwirkliche und keineswegs realitätsabbildende Diegesis (ein Traum folgt abstrakten Gesetzen) handelt. Eric G. Wilson interpretiert den "Man in the Planet" gar als personifizierten Part des Bewusstseins selbst, der im Traum seine Aufgaben erfüllt und auch den Nabel zur Realitätswelt repräsentiert: "[...] we can conclude that the burned man with levers is not an evil demiurge but a figure of acute consciousness, a being burned by the vital fires of life, a guide from the realms of disembodied dreaming to fully fleshed regions of reality."²³² Unter anderem zeichnet sein Tod im Epilog nicht nur das Ende des Films, sondern auch das Ende des Traums voraus.

Der "Man in the Planet" ist in diesem Traum für die Komponente der Verschiebung verantwortlich. Er ist jener Part, der die Traumzensur auf gewissen Ebenen ausschalten und einschalten kann. Der Zuschauer erfährt, dass die Handlungskoordination in diesem Traumfilm und sogar die Traum im Traum-Passagen dieser Schlüsselfigur zuzuweisen sind.

²³¹ Lynch in Rodley, S. 63.

²³² Wilson, S. 47.

Die Figur besitzt die Macht zu kontrollieren, was erzählt wird und was unerzählt in diesem Film bleibt sowie welcher Anteil von Henrys Traumgedanken vom latenten zum manifesten Trauminhalt mutiert und zur Bewusstwerdung durchsickert. Er erschafft aber nicht nur die Traumidentität Henrys, sondern auch die des "Babys". Durch die unsichtbare und transzendente Initiative²³³ des "Man in the Planet" im Prolog von *Eraserhead* wird das "Baby", jene zweite Hauptfigur des Traums, geboren. Die Kontrolle des "Man in the Planet" über den Trauminhalt ist jedoch nur begrenzt – er tritt am Anfang und gegen Ende des Films auf. Er ist Herrscher dieses Traumplaneten, der im Zentrum des Films steht. Henry weiß von der Existenz des "Man in the Planet" nichts. Er steht in keiner direkten emotionalen Verbindung zu ihm, obwohl der Rezipient in Szene 23 durch die Konvention der Shot-Reverse-Shot-Regel, den Eindruck vermittelt bekommt, Henry würde ihm gegenüberstehen. Tatsächlich findet diese Szene jedoch nicht in Henrys subjektivem Bewusstsein statt. Der "Man in the Planet" tritt in dieser Szene auf, um indirekt den Zuschauer anzusprechen und an seine Traumsteuerungsfunktion zu erinnern.

Der "Man in the Planet" lebt an einem verlassenem, dunklen Ort, der sich im Inneren eines kleinen Blech- bzw. Papphäuschens auf dem Planeten befindet und scheint nur eine Aufgabe erfüllen zu wollen: die Narration von Henrys Traum zu steuern. Dies tut er nicht nur in einem metaphorischen oder fantasierenden, sondern auch in einem gegenständlichen Sinn: mit Hilfe von drei zur Auswahl stehenden knarrenden, verrosteten Hebeln. In Szene 2 sitzt er vor einem verblichenen, teilweise zerbrochenen Fenster und beobachtet die Sterne. Es scheint, als würde er schon Jahrhunderte lang (wegen der veralteten, "verrosteten" Atmosphäre des Settings) dort sitzen und die Traumgedanken der Menschen außerhalb seiner Hütte beaufsichtigen. Henry erscheint in der darauf folgenden Einstellung mit dem Bild des Planeten überblendet. In einer weiteren Überblendung entweicht eine lange, dünne Wurmfigur (einem überdimensionalem Spermium gleichend) aus Henrys geöffneten Mund. Die Geburt des "Babys" wird hier im Traum eingeleitet. In der folgenden Einstellung betätigt der "Man in the Planet" einen Hebel. Es scheint, als würde er Henry durch das Hebelziehen in eine neue, unbekannte Welt schicken. Es folgt ein harter Schnitt zurück zu der überlagerten Wurmfigur. Diese schlängelt sich wie auf Kommando aus dem Bild. Lynch verweist an dieser Stelle auf die Macht des "Man in the Planet" Traumamotive (wie das "Baby") in der darauf folgend beginnenden Traumerzählung einzublenden bzw. wieder verschwinden zu lassen. Er ist bemächtigt, Traumamotive ein- und auszuschalten.

²³³ Wilson, S. 38.

In Szene 24 erscheint der "Man in the Planet" wieder auf der Radiator-Bühne. Dort versucht er gegen Henrys Unterbewusstsein zu arbeiten, das die Unterdrückung von Traumamotiven bezweckt. Der "Man in the Planet" ist jene treibende Kraft, die Traumata in Henrys Traum reproduziert und die Unterdrückung verhindert. Die "Lady in the Radiator" verschwindet und Henry steht vor dem erzürnt blickenden "Man in the Planet".

Henrys Traum endet mit der Erfüllung des traumdominierenden Wunsches. Mit dem Tod des "Babys" bricht auch die Logik der existierenden Traumwelt zusammen und der Planet explodiert von innen heraus. Auch der "Man in the Planet" verendet in einem erfolglosen, letzten Versuch durch das Ziehen eines Hebels, den Trauminhalt zu lenken (Szene 29). Die Hebel und die daraufhin sprühenden Funken bei der Betätigung schließen auf Elektrizität in Zusammenhang mit der Traumsteuerung. Dies kann dem industriellen und mechanischen Charakter der Landschaft auf diesem Traumplaneten zugeordnet werden. Henrys Traumwelt basiert auf arbeitende Maschinen, die durch Strom angetrieben werden²³⁴. Die sichtbare Vernarbung und Deformierung des "Man in the Planet" lässt darauf schließen, dass diese Person bereits mehrere Male durch Funken und "Ausstöße" der Elektrizität Verbrennungen erlitten hat.

6.2.3.4.2 Die "Lady in the Radiator"

Die "Lady in the Radiator" ist die Motivation Henrys in einen Binnentraum zu flüchten. Henry sehnt sich nach einer Nichtexistenz, die Konventionen, Symbolen und sprachlichen Bezügen keinerlei Bedeutung zuspricht. An jenem Radiator-Schauplatz werden in Henrys Bewusstsein verankerte Werte als nichtig und oberflächlich verworfen und bleiben an diesem Ort unverwertet. Die innere Sprache, die keinerlei oberflächlichen Ausdruck bedarf und nur nonverbal funktioniert, rückt ins Zentrum. Dies wird durch die Radiator-Bühne und dieser weiblichen Schlüsselfigur in *Eraserhead* repräsentiert. Die Szenen auf der Radiator-Bühne sind eine Traum im Traum-Erfahrung von Henry Spencer. Um diese Form der Filmerzählung als Rezipient zu verstehen, muss man im Vorfeld berücksichtigen, dass Traum und Wirklichkeit in Lynchs Filmen gleichberechtigt sind.²³⁵ Die Erkenntnis, dass diese Szenen einen Binnentraum wiedergeben, kann erst durch die Interaktion mit Traumasequenzen erlangt werden.²³⁶

²³⁴ siehe Kapitel 6.3.4.4., das die Toneffekte in *Eraserhead* näher erläutert

²³⁵ Seeßlen, S. 31.

²³⁶ siehe Kapitel 7.

Die "Lady in the Radiator" existiert nur in dieser eingegrenzten Welt innerhalb des Heizkörpers. Dort wird Henry ein Gefühl der Wärme und Zufriedenheit überliefert, die er in der "Traumrealität" nicht erfährt. Er flüchtet in den Radiator, um die wiederholten Traumamotive (das "Baby", die Trennung von Mary X, Ablehnung durch die Familie X, etc.) in seinem Traum zu verdrängen. Auch hier gibt es wieder einen Bezug zu Lynchs Anliegen, eine Gegenrealität bzw. eine Alternativwelt (durch eine Neuerfindung der Diegesis) zu schaffen.

Die blonde "Lady in the Radiator" trägt ein weißes Kleid und wirkt wie eine entstellte Variante einer Marilyn Monroe-Puppe²³⁷ mit aufgeblasenen und künstlich wirkenden Pausbacken. Die Figur repräsentiert Schönheit und eine innere Ausstrahlung, die durch Güte glänzt, gleichzeitig aber auch keinerlei Sex-Appeal ausstrahlt. Sie ruft bei Henry keinerlei sexuelle Fantasien hervor, sondern stillt seine Sehnsucht nach einer Frau mit Reinheit und Unschuld, die keine seiner weiblichen Bekanntschaften (weder Mary X noch die Nachbarin) versinnbildlicht. Die "Frau im Radiator" ist ein Traumprodukt, die die Wunscherfüllung einer erfüllenden Existenz außerhalb der Industrielandschaft, einer Umgebung abseits von gesellschaftlichen Normen und Beschränkungen, verkörpert.

Die "Frau im Radiator" gibt eine merkwürdige Tanzvorführung zu einer gesanglosen Orgelmusik in der ersten Traum-im-Traum-Phase (Szene 19). In jener Szene fallen Würmer (bzw. Spermatozoen²³⁸) vom Plafond der Radiator-Bühne. Auch in der schützenden Sphäre des Radiators wird das Vaterschaftstrauma Henrys und dessen Repression wiedergegeben. Die "Lady in the Radiator" steigt mit einem knirschenden Geräusch auf die Ekel erregenden Spermatozoen, während die Orgelmusik kurz aussetzt. Sie versucht auf diese Art Henrys Traum von den Traumamotiven zu befreien und nimmt damit sogar den später eintretenden Tod des "Babys" vorweg. Ihr unverändertes Lächeln während dieser Aktion gibt den Eindruck, sie würde eine größere Macht, als jene materiellen Monster, die Henry verfolgen²³⁹ besitzen. Ihr vorerst vergeblicher Versuch diese Kreaturen in Henrys Traum auszumerzen, wird vor allem durch das Aufeinandertreffen der Toneffekte ihrer Fußtritte mit denen der Orgelmelodie verstärkt. Die Unfähigkeit der Traumrepression wird besonders in dem Widerspruch zwischen der friedlichen Hintergrundmusik und dem Geräusch beim

²³⁷ Lynch beteuert seine Faszination für das Wesen Marilyn Monroes (vgl. Breskin, S. 77)

²³⁸ vgl. Wilson, S. 43.

²³⁹ Wilson, S. 44.

Zermalmen der Wurmgebilde klar. Die Bühnenmusik erklingt weiter, während die Würmer sich unaufhörlich auf dem Boden sammeln. Die Lady in the Radiator versagt in ihrem Vorhaben die Spermatozoen zu töten, da Henry im Unterbewussten immer noch an einem Dasein im Traumrahmen interessiert ist. Henry muss sich vorher der Wurmkeatur seines "Babys" (und gleichzeitig seines Geschlechtsteils) entledigen, bevor die "Lady in the Radiator" ihn an den Ort seines Wunsches entführen kann. Die erfolglose Zerstörung der Würmer motiviert schließlich das Verschwinden der "Lady in the Radiator" in einem Fade Out.

Diese Schlüsselfigur ist mit der im Film oft eingespielten Orgelpfeifenmusik von Fats Waller verknüpft. Der musikalische Background soll Optimismus in Henrys Traumfantasie implizieren. Henry betätigt oft seinen alten Plattenspieler, um aus der Alltagswelt seines Traums "abdriften" zu können.

In der zweiten Traum im Traum-Phase des Films (Szene 23), singt die "Lady in the Radiator" den Song "In Heaven, Everything Is Fine" auf der Bühne im Inneren des Radiators. Der Text des Liedes besagt, dass im Himmel alles wunderbar ist und dass Henry gute Dinge²⁴⁰ besitzt und so auch die Lady selbst. Beide können durch die gegenseitige Unterstützung Zufriedenheit erlangen. Das Universum des Planeten, das durch das Auftauchen des "Babys" ins Ungleichgewicht geraten ist, würde bei einer Vereinigung mit ihr wieder ins rechte Licht gerückt werden. Nachdem Henry die Lady bis zu diesem Punkt nur als Beobachter in seinem Traum visualisiert hat, schreitet er an dieser Stelle des Films zu ihr auf die Bühne. Das weiße grelle Licht und die Überbelichtung, die eintreten, als Henry die ausgestreckten Hände der "Frau im Radiator" berührt, sollen den Kontakt mit dem Himmel implizieren. Dennoch ist er in dieser Szene noch nicht berechtigt, die Himmelsphäre zu betreten, da aus dem Unterbewusstsein weitere Traumamotive an die Oberfläche des Bewusstseins drängen. Das plötzliche Erscheinen des "Man in the Planet" dient dem Rezipienten als Warnung für den Eintritt dieses Moments.

Die "Lady in the Radiator" verzichtet außerdem auf jegliche verbale Kommunikation mit Henry. Die (asexuelle) Vereinigung der beiden am Ende des Traums vollzieht sich stumm, da die Sprache (sowohl das geschriebene als auch gesprochene Wort) in Henrys Traumwelt endgültig versagt hat. Der verbale Ausdruck bedeutet für Henry etwas unerträglich

²⁴⁰ hierbei sind immaterielle Eigenschaften gemeint

Materialistisches. In überbelichteten Bildern mit der Umarmung zwischen Henry und der Lady betreten die beiden ohne Dialog das Himmelreich.

6.2.3.5 Traumasymbole und trauma-symbolisierende Aktionen

6.2.3.5.1 Epileptische Anfälle

Wenn *Eraserhead*-Charaktere epileptische Anfälle erleiden, so wird dabei das Trauma der Hauptfigur Henry Spencer relokalisiert und die Illusionscharakteristik des Traums wird aufgezeigt. Allgemein versucht Lynch durch das plötzliche Auftreten dieser Anfälle bei beteiligten Figuren, die aufgebaute Illusion der Traumerzählung aufzulösen und zu zerstören.

In *Eraserhead* treten diese epileptischen Anfälle unmotiviert auf und verweisen auf die Arbeit von Henrys Unterbewusstsein im Traum. Mary X und ihre Mutter Mrs. X (Szene 7 und 9) sowie das "Baby" (Szene 27) erfahren epileptische Anfälle. Diese Charaktere reflektieren die traumatischen Wunden und Ängste aus Henrys Perspektive, die nicht durch seine eigene Identität und Position im Traum ausgedrückt werden können. Die epileptischen Anfälle der Figuren begründen sich durch die Traumarbeit der Verdichtung. Emotionale Eindrücke, die durch ein Trauma in Henrys Psyche verursacht wurden, werden angesammelt und durch die Verkörperung der epileptischen Gegenreaktion auf ein Ereignis widergespiegelt.

Mary Xs Anfall im Wohnzimmer des Hauses ihrer Eltern wurde durch Mrs. Xs Frage nach Henrys Beruf ausgelöst. Dabei wird Henrys Trauma aus dem Unterbewusstsein durch Marys zitternde Kratzreaktion ausgedrückt. Henry ist von der Tatsache traumatisiert, keinen ernstzunehmenden Beruf auszuüben, der in die Norm der bürgerlichen Familie passt. Er ist schließlich beurlaubt und schlimmstenfalls in der Realität (außerhalb des Traums, was der Zuschauer nie erfahren wird) gekündigt worden. Marys Mutter reagiert auf den Anfall und bürstet das Haar ihrer Tochter, so als ob sie Mary vom psychischen Einfluss durch Henry befreien möchte und ihr die Identität von Mary X zurückgeben will. Mary verkörpert in mehreren Szenen Henrys innere Konflikte und Ängste. Auch in Szene 25 wird sie von einem epileptischen Anfall ergriffen und rüttelt mit verzweifelter Blick einige Minuten lang an Henrys unterer Bettstange, um im Endeffekt ihren Koffer unter dem Bettgestell hervorzuholen und Henrys Apartment zu verlassen. Vor dem Anfall beschwert sie sich, dass

sie (wegen des weinenden, brabbelnden "Babys") keinen Schlaf bekommt.²⁴¹ Marys Rütteln und Ziehen an der Bettstange symbolisiert den Geschlechtsverkehr zwischen Mary und Henry und Henrys Trauma des Schuldbewusstseins, ein Kind dabei gezeugt zu haben. Henry wird sich im Traum durch die Verdichtungsarbeit bewusst, dass er sein Vaterschaftstrauma durch die eigene Schuld zu verantworten hat. Das Rütteln an der Bettstange kann auch als Marys Versuch Henry wachzurütteln und Henry aus seiner Traumsituation zu befreien, verstanden werden.

In Szene 9 wird Henry von Bill X gebeten das Hühnchen anzuschneiden. Das "man-made chicken" vermenschlicht sich und wird lebendig, noch bevor Henry das Huhn mit der Gabel ansticht. Das Huhn beginnt mit den Beinchen zu zappeln, gibt auffällige Blubbergeräusche von sich und Blutströme fließen aus dem Unterbereich des Huhns heraus. Mrs. Xs schreiender Anfall als Reaktion signalisiert, dass Henrys ungezügelter Sexualtrieb für sein Vaterschaftstrauma verantwortlich ist. Der Anfall von Mrs. X führt daraufhin zur Konfrontation ihres "Schwiegersohns in spe", ob Mary und er Geschlechtsverkehr gehabt hätten. Bei dieser Szene des Verhörs erkennt man einen für Lynch typischen Rückbezug zu bereits behandelten Motiven. Mrs. Xs Erwähnung von einer Frühgeburt (bei dem nicht sicher ist, ob es ein menschliches Wesen ist) kann als Referenz zu den Bildern des Grillhuhns auf dem Esstisch, das Blutströme ablässt, verstanden werden.

6.2.3.5.2 Tableaus

Traumaeinwirkungen haben eine große Auswirkung auf den Weg zur Wunscherfüllung im Traum. Tableaus in *Eraserhead* fügen widersprüchliche Emotionen in die Trauma signalisierenden Momente des Films hinzu. Während der Dinner-Szene in Marys Haus, nachdem Mrs. X schreiend das Esszimmer verlassen hat und in die Küche flüchtet, beginnt Mary verzweifelt zu weinen. Sie bleibt schluchzend im Zimmer stehen und starrt Henry an - so als würde sie eine Reaktion von ihm erwarten. Im selben Augenblick erstarrt auch Bill X mit einem eingefrorenen Lächeln auf seinem Gesicht. In einer langen Einstellung²⁴² scheinen beide eine Äußerung von Henry zu erwarten, die nie eintritt. Einerseits steht Mary X weinend hinter ihrem Vater, andererseits ist im Vordergrund ihres Tableaus Bill X zu sehen, der die exakt gegenteilige Haltung einnimmt.²⁴³ Hier wird die Doppeldeutigkeit einer Traumasituation dargestellt – ein lachendes und weinendes Gesicht. Der Schnitt zu diesem

²⁴¹ Mary X: "All I need is a decent night's sleep." (vgl. *Eraserhead*, DVD, 41')

²⁴² vgl. Abb. 41.

²⁴³ vgl. Abb. 20.

Tableau drückt die bewussten und unbewussten Aspekte von Henrys Trauma sowie die positiven und negativen Auswirkungen dieser psychischen Erfahrung aus. Die Szene endet mit einem Wiederauftritt der Mutter, die ihm zu einer privaten Unterredung bittet. Das zweite Tableau in der selben Szene wird hierbei gezeigt.

Das Tableau des lachenden Gesichts wird sowohl in *Eraserhead* als auch in *Mulholland Drive*²⁴⁴ verwendet. Tableaus wie Bill Xs unmotiviertes, übertriebenes Lächeln vermitteln dem Zuschauer, dass es sich um ein Traumszenario handelt. Das Tableau des Lachens verweist auf den künstlichen Charakter und die Illusionsschaffung im Traum. Die Verwendung von Tableaus kann damit erklärt werden, dass Lynch von Portraits mit "unauthentischem" Lächeln auf den Werbeanzeigen der 50er Jahre fasziniert war: "They're the smiles of the way the world should be or could be. They really made me dream like crazy."²⁴⁵ Denselben Effekt erhofft er sich auch bei seinem Publikum, das sich durch Filmdetails wie diese einen eigenen Traum konstruieren soll.

6.2.3.5.3 Geburten

Neben der (in einer Überblendung vorgeführten) Geburt der Wurmfigur aus Henrys Mund im Prolog des Films, gibt es zwei weitere Filmpassagen, die die Entstehung der "Baby-Kreatur" ins Bild setzen.

Der Vorgang der Geburt dieser Kreatur bzw. der Menstruation aus einem weiblichen Körper wird durch den Blutschwall des Dinner-Hühnchens in Szene 9 nachgespielt. All das passiert noch bevor Henry von der Existenz eines "Babys" erfährt. Mary selbst hat die Geburt am eigenen Leib erfahren. In der Verdichtung von Henrys Traumgedanken wird sein Schuldbewusstsein in diesem Fall durch Mrs. Xs epileptischen Anfall dargestellt.

Die Traumadarstellung von Geburten in *Eraserhead* greift außerdem sehr stark den Akt des Geschlechtsverkehrs und Henrys Geschlechtsteil auf. Das Hühnchen auf dem Teller bewegt seine Beinchen wie beim Akt eines Geschlechtsverkehrs, während Blut aus seinem Genitalsloch fließt. Henry gesteht seine Schuld an Marys Schwangerschaft, von der er jedoch durch eine verschobene Erzähllinearität erst später erfährt. Bei der dritten Geburtenszene (Szene 23) schießt ein überdimensionaler Phallus aus Henrys Nacken. Nach einem Zwischenschnitt zu einer ebenso übergroßen Version von Henrys Zweigpflanze auf

²⁴⁴ vgl. Abb. 60

²⁴⁵ Lynch in Breskin, S. 56.

der Bühne, aus der plötzlich Blut austritt, schneidet Lynch zurück zu Henrys kopfloser Gestalt. Aus seinem Nacken tritt das schreiende "Baby" hervor. Aus diesem Szenenbild können mehrere "prominente" Theorien, die Verlinkungen zum "Komplex" der Hauptfigur zulassen, abgeleitet werden:

Das Motiv der Kopfgeburt fand schon in der griechischen Mythologie seine Anwendung. Athene, die Tochter Zeus verkörpert die Weisheit und Intelligenz, da sie den Geist selbst darstellte. Sie erlangte diese Bedeutung durch ihre Geburt aus Zeus' Kopf.

Der direkte Bezug zwischen dem Phallus und dem Kindmythos wird in Carl Gustav Jungs Archetypentheorie evident. In seinen Schriften erklärt er Archetypen zum Inhalt des kollektiven Unbewussten, den jeder Mensch, unabhängig von seiner Persönlichkeit und Psyche mit der Allgemeinheit teilt. Archetypen stammen aus einem Mythos oder Märchen und versinnbildlichen unbewusst das Seelenleben, das mit äußeren Umständen verlinkt ist: "Es genügt dem Primitiven nicht, die Sonne auf- und untergehen zu sehen, sondern diese äußere Beobachtung muß zugleich auch ein seelisches Geschehen sein, das heißt die Sonne muß in ihrer Wandlung das Schicksal eines Gottes oder Helden darstellen, der, im Grunde genommen, nirgends anders wohnt als in der Seele des Menschen."²⁴⁶ Archetypische Erscheinungen treten vor allem in Fantasien und Träumen auf und symbolisieren einen Wandlungsvorgang. Außerdem sind sie von Vieldeutigkeit geprägt: "Sie sind vielmehr insofern echte Symbole, als sie vieldeutig, ahnungsreich und im letzten Grund unausschöpfbar sind."²⁴⁷ Dennoch gibt Jung für die Deutung von Archetypen an, dass es gilt, durch sie "ein Erleben im Bild" und ein "Erleben des Bildes" zu beobachten.²⁴⁸ Sowohl die Signifikanz als auch die Wirkung eines Archetypus müssen für die nähere Interpretation beachtet werden.

Der Kindarchetypus wird im Zusammenhang mit dem Phallus-Motiv in Jungs Theorien als Anfangs- und Endwesen gedeutet. Die Verbindung des Kindes mit dem Phallus bestätigt die Beziehung zu seinem Erzeuger. Ein zerstörter (sepulkraler) Phallus signalisiert die erneute Zeugung (Geschlechtsverkehr).²⁴⁹ Die unbewusste Erscheinung des Kindes als Archetypus kann zwei seelische Phänomene darstellen: die Identifikation der betroffenen Person mit dem eigenen Infantilismus sowie die Heldenrolle. Infantilismus kann durch die

²⁴⁶ Jung, S. 9.

²⁴⁷ Jung, S. 40.

²⁴⁸ vgl. Jung, S. 41.

²⁴⁹ vgl. Jung, S. 135.

Psychotherapie und eventuelle Trauminterpretation aufgedeckt werden. Die Auflösung der Identität (Bewusstwerdung des Infantilismus) ermöglicht den Schritt zur *Objektivierung des Kindes*.²⁵⁰ In *Eraserhead* bedeutet diese Objektivierung auch das Ableben des Protagonisten in seiner Traumwelt, da er das "Baby" kurz nach seinem Binnentraumerlebnis tötet. Die Heldenrolle als Zweitidentifikation von Kindarchetypen drückt den unerfüllbaren Anspruch des Betroffenen aus, seiner Person ein "Image der Besonderheit" zu geben. Die innere Minderwertigkeit zeigt sich durch die Rolle des "heldenhaften Dulders".²⁵¹ Bewusste bzw. unbewusste Minderwertigkeit koexistiert mit unbewusstem bzw. bewusstem Größenwahn in dieser Symbolik.²⁵²

Auch der französische Psychoanalytiker und Philosoph Jacques Lacan hat sich mit dem Phallussymbol im Unbewussten des Menschen beschäftigt. Der Penis signifiziert beim Mann einen Kastrationskomplex, bei der Frau einen Penisneid (auch mit Freuds Aufdeckung des Ödipus-Komplexes in Verbindung zu bringen).²⁵³ Außer als Symbol für Sexualität, Lust und Zeugung kann der Phallus außerdem ein Symptom für Neurosen, Perversionen oder Psychosen aufzeigen.²⁵⁴ Das männliche Geschlechtsteil tätigt durch die Funktion seines Signifikanten die "Urverdrängung" eines Begehrens²⁵⁵, womit schon wie bei den Archetypen angedeutet wird, dass das Unbewusste sich nicht an die einzelne Erfahrung des Individuums konstituiert, sondern in einer Art "Ur-Veranlagung" des Menschen existiert. Das Begehren ist jedoch nicht mit dem Bedürfnis gleichzusetzen. Lacan erklärt das Begehren als ein Zwischenstadium (Differenz) zwischen dem "Appetit auf Befriedigung" (durch den Signifikanten des Phallus) und dem Liebesanspruch.²⁵⁶ Er spricht in diesem Zusammenhang von einem Phänomen der Spaltung: Die Frau erfährt einerseits Befriedigung, indem sie durch ihre Schwangerschaft "Inhaber des Phallus-Privilegs" ist, andererseits ist die Entbindung ein Liebesbeweis, da sie das begehrte Körperteil wieder abgeben muss.²⁵⁷ Die Bedeutung der Geburt kommt in Lacans Theorie dahingehend mit dem Signifikanten des Penis in Berührung, da dieses Körperteil das Leben selbst repräsentiert: "Man kann auch sagen, daß er kraft seiner Turgeszenz das Bild des Lebensflusses ist, soweit dieser in die (in der Zeugung) eingeht."²⁵⁸ Interessant ist auch Lacans Einsicht, dass die

²⁵⁰ ebd.

²⁵¹ ebd.

²⁵² vgl. Jung, S. 136.

²⁵³ vgl. Lacan, S. 121.

²⁵⁴ ebd.

²⁵⁵ vgl. Lacan, S. 126.

²⁵⁶ vgl. Lacan, S. 127f

²⁵⁷ vgl. Lacan, S. 127.

²⁵⁸ Lacan, S. 128.

Auseinandersetzung des Unbewussten mit dem Phallussymbol eine tiefe Ungewissheit des Subjekts, den Partner befriedigen zu können bzw. das gezeugte Kind entsprechend wahrzunehmen, vergegenständlicht.

Henrys "Baby-Komplex" scheint in Szene 23 endgültig Überhand in seinem Trauminhalt zu nehmen. Die Kreatur befördert den bereits vom Körper des Protagonisten getrennten Kopf durch einen schrillen Schrei über ein Portal (Blutlacke) an einen anderen Ort, in die Bleistiftfabrik.

6.2.3.5.4 Die Zweigpflanze

Die Pflanze ist ein organisches Objekt, das nicht durch Henrys Zeugungsfähigkeit und Anziehung zum weiblichen Geschlecht entstanden ist. Sie benötigt dennoch Aufmerksamkeit und Fürsorge. Henry ignoriert die Pflanze während der gesamten Erzählung. Auch in den wenigen Dialogen, die Henry mit sich selbst oder anderen führt, wird sie nie erwähnt. Für den Zuschauer ist dieses Objekt jedoch ständig präsent. Sowohl in Henrys Zimmer als auch in Henrys Traum im Traum-Fantasie (Szene 23). Henry nimmt eine Distanz zu ihr ein, da sie offensichtlich für das Trauma der Vernachlässigung seiner Pflichten steht. Er nimmt auf der Radiator-Bühne Distanz zu ihr ein, sobald die überdimensionale Version der Zimmerpflanze auf die Bühne gerollt wird und menschliche Züge annimmt.²⁵⁹

Die Pflanze hat bis zu diesem Zeitpunkt der zweiten Binnentraumphase keinerlei Aufmerksamkeit von Henry erlangt. Für den Rezipienten ist die Vernachlässigung jedoch in fast jeder Einstellung bemerkbar, da die Pflanze meist beleuchtet ist, während alle anderen Ereignisse im Apartment in dunklen Bereichen stattfinden. Es scheint ihn nicht stören, dass sie nur Zweige und keine Knospen trägt. Da der Binnentraum unterdrückte Schuld motive Henrys in den Mittelpunkt rückt, wird die Pflanze schlussendlich auf der Radiator-Bühne von der Hauptfigur wahrgenommen. Dies kann jedoch erst eintreten, wenn sie durch ihr "menschliches" Sterben (ihr Verbluten) Henrys Trauma abspielt. Die Pflanze symbolisiert die Sorglosigkeit und Henrys Unfähigkeit, Verantwortung für lebende Organismen jeder Art zu übernehmen.

²⁵⁹ Sie sondert außerdem Blutströme wie das tote Hühnchen ab. (Abb. 42)

Letztendlich steht die Pflanze auch für die Einsicht im Traum, dass Henrys Leben in seiner Ordnung und Philosophie der Repression "kränkt". Es wird gezeigt, dass der Protagonist krank ist und sich keinem emotionalen Verhältnis hingeben kann. Aus diesem Grund stirbt auch die Pflanze und mit ihr wird später auch Henrys Traum-Dasein gelöscht. Durch Henrys Köpfung in Szene 23 gesteht sich der Held sein fehlendes Verantwortungsbewusstsein ein. Gleichzeitig zeigt die Szene auch den Dualismus von Tod und Geburt auf. Der Tod der Pflanze initiiert schließlich die Neugeburt eines anderen Traumasubjekts im Radiator-Traum: jenes des "Babys". Nach dem Tod der Pflanze in Henrys Binnentraum ist sie zwar noch im Zimmer platziert, wird jedoch nicht mehr durch Licht oder Schärfentiefe in die Bilderzählung integriert.

6.2.3.5.5 Fenster

Fenster in *Eraserhead* sind eine klare Referenz zu Henrys Fluchtwunsch aus seiner Traumumgebung. Andererseits sind diese Fenster auch von schützenden Mauern umgeben.

Wie schon am Anfang dieses Kapitels erwähnt, trennen die Mauern, die durch Fenster sichtbar sind, zwei Räume in Henrys Traumwelt. Außerdem verweisen sie auf die unbekannte Zwischenwelt, nach der sich der Protagonist sehnt, wenn er auf die Ziegelmauer starrt. Mit diesen Inserts der Fenster motive möchte Lynch eine Traumstörung darstellen, da Henry seinen eigenen Eskapismuswunsch im Traum relokalisiert. Dagegen weiß der Zuschauer, dass nur der "Man in the Planet" eine Fluchtaktion berechtigen könnte. Sowohl Tagaufnahmen, wie auch Nachtaufnahmen, die mit Lichtkegeln eine künstliche Beleuchtung der Mauer zeigen²⁶⁰, sind Hinweise für diesen "anderen Ort".

6.2.4 Die Charakteristika von Traum- und Traumasequenzen in *Eraserhead*

Traum- und Traumasequenzen sind in *Eraserhead*, anders als bei *Mulholland Drive*, nicht getrennt in Passagen unterteilt. Diese beiden Sequenztypen laufen in der Filmerzählung synchron ab und sind miteinander koordiniert. Während sich in *Mulholland Drive* Traumasequenzen an einer bestimmten Stelle des Films konzentrieren, gibt es in *Eraserhead* keine solche Spezifizierung.

In diesem Kapitel soll versucht werden, die Stilmethoden, die für die Erzählwelt in *Eraserhead* verwendet wurden, anzuführen und näher zu beschreiben. Obwohl die

²⁶⁰ vgl. Abb. 23, 24.

Erzählung abstrakte Formen annimmt, wendet Lynch dennoch sehr häufig konventionelle Filmtechniken an. Ich schließe mich Georg Seeßlen an, der Lynchs Verwendung der Kinokonventionen als Mittel zur Verfremdung sieht: "Im Grunde verwendet Lynch die Sprache des Films wie eine Fremdsprache. Er nimmt sie als *langue* (als grammatikalisches Regelwerk) so ernst, weil seine *parole* (das, was er zu sagen hat) nicht organisch oder historisch miteinander verbunden ist. Während ein klassischer Genre-Film diese Einheit anstrebt, die Gleichzeitigkeit von *langue* und *parole*, die vollständige poetische Erfüllung der Konvention, setzt Lynch die Konventionen der filmischen Narration gewissermaßen 'sonor' ein, in ironischer Distanz und kindlicher Neugier zugleich. Jeder Schnitt bei Lynch funktioniert vollständig konventionell, aber er ist dem Erzählten nicht mehr untergeordnet."²⁶¹

Weiters sollen an dieser Stelle bestimmte Stileigenschaften des Films, die in der Figuren- und Schauplatzanalyse bereits angesprochen wurden, noch einmal zusammengefasst werden.

6.2.4.1 Mise en Scène und Kamera

Lynch filmt die Szenen in der Industrielandschaft hauptsächlich in Totale- und Extremtotale. Medium Shots sind möglich, dennoch an diesem Schauplatz eher selten verwendet. Die karge, äußere Industrielandschaft ist visuell gesehen ein Ort der Durchwanderung für Henry, kein Lebensbereich. Der Protagonist wirkt darin als würde er von der übermächtigen Größe der Fabriksgebäude "verschlungen" werden. Charakteristisch für die industrielle Wüste wie auch in Henry Spencers Apartment sind Einstellungen mit offenen Formen. Die Charaktere sind in den Räumen lose positioniert und werden meist allein stehend im Bild abgefilmt. Der Kontrast dazu sind die Szenen im Haus der Familie X. Die Szenenkomposition beinhaltet geschlossene Formen und die Personen werden hauptsächlich in two-/three- oder gar four-shot-Einstellungen gezeigt. Lynch unterstreicht mit dieser Komposition den Gedanken der bürgerlichen Familie als zusammengehörende Einheit. Auch das Setting der Kleinfamilienräumlichkeiten lässt einen deutlichen Unterschied zu Henrys spärlich eingerichteten Apartment erkennen, das weniger gemütlich wirkt und eher Kälte ausdrückt. Das Setting von Henrys Wohnung stülpt sozusagen auch das Innere des Protagonisten heraus. Dies lässt sich dadurch erklären, dass "Lynchs Personen die Fähigkeit fehlt,

²⁶¹ Seeßlen, S. 32.

zwischen Innen und Außen wechseln zu können, zwischen Ich und Welt, zwischen Privatem und Öffentlichem. Das Innen ist nur die Haut des Außen und umgekehrt."²⁶²

In den meisten Fällen nehmen die Figuren in den Szenen in Henrys Apartment einen beträchtlichen Abstand zueinander ein. Weiters widerspricht sich das Verhältnis der Kamera zu seinen Objekten und Subjekten im Zusammenhang mit der Positionierung der Figuren. Während die Kamera von einer Totale zu einem Close-Ups des "Babys" wechselt, distanziert sich Henry merklich immer mehr von der Kreatur. Die Kamera ist meist statisch eingesetzt und vollführt nur dann Fahrten, wenn sie den Übergang von einem Schauplatz zum anderen portraitiert, wie zB. den Szenariowechsel zwischen Henrys Apartment und der Innenwelt des Radiators, dem Prolog und Traumopening oder vom Haus der Familie X in Henrys Welt. Anstelle von beweglichen Kameraeinstellungen präferiert Lynch den Schnitt in *Eraserhead*.

Kamerafahrten werden für Fluchtaktionen aus einer Szene und einer aufgebauten Stimmung eingesetzt. Der Zuschauer flüchtet durch einen Schnitt auf eine Kamerafahrt. Dabei wird zuvor ein Close-Up gezeigt, die Kamera beginnt eine subjektive Perspektive anzunehmen, steigt durch Portale²⁶³, schweift durch Zimmer und fährt durch Fensterjalousinen oder in eine Lampe.²⁶⁴ Kamerafahrten sind aber nicht die einzigen subjektiven Ausdrucksmittel in *Eraserhead*, die erklären, dass Henry nicht der Erzähler in diesen Traumsequenzen sein kann. Besonders die Dinner-Szene im Haus der Familie X ist Anreiz dieser Theorie. Ein Beobachter von oben, der durch eine High-Angle-Kamera oberhalb des Esstisches angebracht ist, zeigt dem Zuschauer die Konversation zwischen Bill X und Henry X. Bill X erklärt, dass er Angst davor hat, sich die Arme abzuschneiden und daher Henry bittet, das Hühnchen statt ihm anzuschneiden. Mithilfe des herabblickenden Kamerawinkels soll der Rezipient eine Übersicht über die Situation des Rollentauschs erlangen. Mit dem Anschneiden des Hühnchens tritt Henry in die Familie X ein und soll den neuen Mann darin repräsentieren. Leider wird dieser Akt von den Traumamotiven des ausblutenden Huhns und dem epileptischen Anfall von Mrs. X gestört. Wichtig ist zu erkennen, dass der Rezipient nicht einfach dem Ablauf des inszenierten Traums in *Eraserhead* auf der Leinwand zusehen soll, sondern darin, durch Lynchs Einsatz der Filmmittel mit Henrys Gedankenwelt in Verbindung gebracht wird und so aktiv an dem Geschehen teilnimmt.

²⁶² Seeßlen, S. 227.

²⁶³ siehe Kapitel 7

²⁶⁴ vgl. Szene 10 und 24

In den Radiator-Szenen und der Traum im Traum-Fortsetzung in der Bleistiftfabrik achtet Lynch darauf den Aspekt des Zuschauers als Beobachter hervorzuheben. Er greift dabei auf konventionelle Filmmittel wie Establishing Shots der Guckkastenbühne im Radiator oder Totalaufnahmen des Rundbogens am Anfang der Szene, wenn Henrys Kopf in der Fabrik für die Produktion von "Eraserheads" angebohrt wird, zurück. In dieser Szene wirkt der Rundbogen im Setting und durch seine Wölbung und dem Framing wie ein Schlüsselloch.

Obwohl Lynch in den meisten Szenen den konventionellen Ausdrucksformen folgt, ist es auch wichtig zu analysieren, warum er an manchen Stellen mit ihnen bricht. Wie zB. in der Establishing Shot-Szene, als Henry den Gebäudekomplex seines Apartments zum ersten Mal im Film betritt. In Szene 4 präsentiert Lynch diesen Schauplatz, indem er zuerst zu einer Totalen von Henry im Aufzug schneidet. Ein weiterer Schnitt zeigt eine noch distanziertere gefilmte Totale vom Protagonisten im Aufzug. Auf die Koordinierung der Schärfentiefe wird dabei verzichtet. Das Publikum sieht dieselbe Szene nur mit weitaus größerer Entfernung zur Hauptfigur und einer Verschärfung der Zentralperspektive. Diese Technik wirkt so, als würde der Rezipient sich auf etwas gefasst machen müssen, das nicht einzutreten scheint. So auch der Hauptcharakter, der im Aufzug steht und auf das Schließen der Lifttüren wartet. Der Zuschauer bekommt das Gefühl von fehlender Vertrautheit vermittelt, wie auch Henry selbst empfinden könnte, wenn man annimmt, er wäre die Zentralfigur einer Traumerzählung die soeben erst geboren wurde.

Das Setting, in dem der "Man in the Planet" im Prolog des Films gezeigt wird, gibt eine sehr mystische Atmosphäre wieder. Er wird zwar ins Bild gesetzt, es werden jedoch nur einzelne Parts seiner Statur und seiner Umgebung durch die Beleuchtung sichtbar gemacht. Die Prologszenen mit dieser Schlüsselfigur übermitteln durch das "mechanische" Schauspiel, der geschlossenen Form des Bildes und dem veraltet wirkenden Setting, die Stimmung eines Vorgangs der Natur (die Kontrolle der Hebel, die Traumerzählungen auslösen), welcher sich seit Jahrhunderten zu wiederholen scheint. Im Unterschied dazu, ist Henry ohne Befehlsmacht dargestellt und kaum in den Mittelpunkt des Bildes gerückt. Meistens ist er seitlich im Bild zu sehen (wie auch im Prolog) – als Gegenüber einer anderen Komponente. Sofern die Szenenfiguren nicht in Profile Shots aufgenommen wurden, sind die Einstellungen von Henry meist mit konventionellen Gegenschüssen anderer Figuren kombiniert. (zB. Henry – Baby - Henry, Henry – Mary X – Henry). Diese Gegenschuss-

Einstellungen werden meist aus Henrys Perspektive vorgenommen, es sei denn, die Szene möchte ohne Dialog eine bestimmte Position einer anderen Figur an den Zuschauer weitergeben, wie im Fall der Nachbarin in Szene 27. Lynch möchte, dass der Rezipient von der Abneigung der Nachbarin gegenüber Henry und ihr erlebtes Trauma von dem "Baby"²⁶⁵ erfährt. Dem *Reaction Shot* Henrys, als er die Nachbarin mit einem unbekannten Mann auf dem Flur entdeckt, folgt ein Schnitt auf die Sichtweise der Nachbarin, die sich als Reaktion dieser Begegnung den Kopf des "Babys"²⁶⁶ auf Henrys Körper vorstellt. Darauf folgt ein *Reaction Shots* der Nachbarin bis die Erzählperspektive wieder zu Henry zurückkehrt.

In der besonderen Länge von Lynchs Einstellungen setzt er einen großen Schwerpunkt auf dialoglose Filmpassagen. Die meisten Einstellungen sind in Totale oder Halbtotale aufgenommen. Sobald wesentliche Handlungsvorgänge, die den Verlauf der Narration in eine bestimmte Richtung lenken, stattfinden, werden diese in Nahaufnahmen abgebildet.

Weiters ist wichtig zu erwähnen, dass *Eraserhead* von Henrys Traumzustand handelt, dennoch aber keine genau festgelegte Perspektive aufweist. Die Abwesenheit eines Narrators und die Art von Scheinobjektivität, ermöglichen dem Zuschauer den Film als individuelles Traumerlebnis zu erfahren.

6.2.4.2 Schnitt

Traum- und Traumasequenz-typische Methoden sind der Gebrauch des harten Schnitts und Jump Cuts. Diese visualisieren Willkürlichkeit und das Eintreten von in der Narration unmotivierten Erscheinungsformen am optimalsten. Es wird darauf verzichtet, den Zuschauer auf gewisse Klimax-Szenen vorzubereiten, wie zB. die Erkrankung des "Babys" in Szene 16. Der Schnitt ersetzt Kameraschwenks oder gar Zooms, die in den 70er Jahren noch nicht in der Ausstattung jeder Kamera inkludiert waren. Darüber hinaus ist Lynch ein Meister der Manipulierung des Schnitts und verstößt gerne gegen die Regeln von Schnitttechniken, wie zB. unterbrochene/lückenhafte Shot-Reverse-Shot-Aufnahmen wie in Szene 27.

²⁶⁵ vgl. Ende von Szene 22

²⁶⁶ an dieser Stelle setzt auch die ansteigende Spannungsmusik (Orgelton) für kurze Zeit aus, um aufzuzeigen, dass hierbei nicht von Henrys Perspektive erzählt wird.

Auch "Gedankenschnitte" auf bestimmte Motive, die in einem Moment der Szene in Henrys Kopf auftauchen, sind in *Eraserhead* sehr häufig (besonders in Hinblick auf die Rolle des Radiators).

6.2.4.3 Licht

Die Szenen in *Eraserhead* wurden alle mit Ausnahme der Außenaufnahmen bei Nacht gedreht. Lynch verzichtete aber dennoch in den meisten Fällen auf eine starke Ausleuchtung der Szenen. Manchmal verwendete er gar nur ein hartes Hauptlicht (Key Light), wodurch sich markante Schattenbereiche auf Oberflächen zeichnen. Die häufigste Lichtrichtungsanwendung in *Eraserhead* ist das Oberlicht. Available Lighting und Fast Stocks sind ebenfalls in diesem Film zum Einsatz gekommen, da sich diese Mittel sich in Lynchs finanzieller Situation am ökonomischsten realisieren ließen und auch die Untergangsstimmung des Films sehr gut wiedergegeben werden konnte. Die Tagszenen in Henrys Zimmer (Szene 17), die bei Nacht gedreht wurden, sind nicht mit hartem Licht, sondern mit diffusem (weichem) Licht ausgeleuchtet worden. Die Kontrast- und Schattenbereiche kommen vermindert zur Geltung, die Beleuchtungsintensivität ist gleichmäßig. Allgemein ist die primär sparsame Ausleuchtung in Innenräumen ein wichtiges Element dieses Films. In den meisten Szenen wirken dunkle Schauplätze als natürlich belichtet, der Zuschauer gewöhnt sich an die minimale Illumination.

Während Low-Key-Lighting den Hauptanteil des Beleuchtungsstils dieses Films ausmacht, ist High-Key-Lighting mit teilweise Off-Screen verwendeten Lichtquellen in den Szenen im Hause von Familie X ein interessantes Unterscheidungskriterium vom Rest des Films. Wie auch die Personenkonstellationen sowie Vordergrund/Hintergrund-Verlagerungen in Szene 7 bis Szene 9²⁶⁷, will Lynch in diesen Szenen von der sonst so von Dunkelheit dominierten Welt abheben und einen optimistischen Ort mit hartem Licht und Komplettausleuchtung gegendarstellen. Auch die Lichtsetzung in den Radiator-Szenen deutet auf die Intention der Darstellung einer Alternativwelt hin. Die "Lady in the Radiator" wird durch ein Oberlicht in strahlend weißes Licht gehüllt und bekommt dadurch den Anschein von Übersinnlichkeit. Die Vereinigung bzw. der Kontakt mit dieser Schlüsselfigur wird von Lynch mit Überbelichtung verbunden, um damit auszudrücken, dass hier eine Verbindung mit

²⁶⁷ eine Ausnahme für vorwiegend dunkel gehaltene Bereiche gibt es in Szene 9, gegen Ende der Sequenz im Haus der Familie X. An jener Stelle des Verhörs zwischen Mrs. X und Henry, gibt die Szene Bilder wieder, die in hartem Kontrast gesetzt wurden. Das Oberlicht ist die einzige Quelle, die die Szene ausleuchtet.

himmlischen Sphären stattfindet.²⁶⁸ Für die Szenen im Radiator wird der Stil der High-Key-Ausleuchtung verwendet.

Die Kontrastsetzung der Hell- und Dunkelbereiche kommt besonders in Schwarz-Weiß-Filmen stark zum Ausdruck. Lynch legte auf das Schwarz-/Weiß-Format für *Eraserhead* wert, um (wie so viele andere Filmemacher) sein Publikum vor die Möglichkeit und Herausforderung zu stellen, genauer hinsehen zu müssen, sich von Oberflächlichkeiten zu entfernen und tiefer in die Materie einzudringen. Tatsächlich ist der Aspekt des Kontrasts im Film, besonders in *Eraserhead* ein Mittel, das den Bildern mehr Authentizität und Bezüge zur Vergegenwärtigung ermöglicht und Ambiguität visuell erfahrbar macht. Wenn man sich die DVD-Ausgabe des Absurda-Verlags von *Eraserhead* (aus dem Jahr 2005) ansieht, wird man darauf hingewiesen, die Farbe und Helligkeit des Fernsehers zu kalibrieren, bevor man in das Hauptmenü gelangt. Georg Seeßlen bewertet den Einsatz von Kontrasten in Lynchs Filmen für ein "unheilvolles Ineinander von Schönheit und Grauen"²⁶⁹. Außerdem werden so die Aufstiege und Abstürze in den Lynch-Narrationswelten aufgezeigt.²⁷⁰

Weiters rückt Lynch gerne Einzelelemente in den Mittelpunkt, indem er das Artifizielle des Lichts unterstreicht. Bewusst gesetzte Lichtkegel auf das Kästchen oder die Zimmerpflanze in Henrys dunklem Zimmer sowie auf die Ziegelmauer außerhalb seines Apartments lenken und kontrollieren die Aufmerksamkeit des Rezipienten. Diese Lichtkegel ersetzen in der Rezeption durch die besondere Hervorhebung von Elementen und den allgemein "gebräuchlichen" Konventionen in der Filmnarration die Wirkung eines Zooms. Die Akzentuierung der Künstlichkeit des Lichts kommt auch zum Vorschein, wenn Lynch eine Art Hoffnungslichtschein in den Totalaufnahmen vom Radiator integriert. Diese Bedeutung des "Aufleuchtens" wird dem Zuschauer jedoch erst später im Zusammenhang mit der Wirkungsweise der "Lady in the Radiator" (die "ferne Sehnsucht" wird zur "Botschaft des Lichts"²⁷¹) erklärt.

6.2.4.4 Ton und Musik

Der Ton ist eindeutig jener Bestandteil, der die Traumhandlung vorantreibt und nuanciert. Industrielärm und Maschinengeräusche sind vorherrschend und sowohl in Außen- als auch Innenaufnahmen zu erkennen. Auch wenn sich die Fabriksanlagen scheinbar außerhalb von

²⁶⁸ Sehr oft wird (in vielen Mystery-Filmen) der Ort des Himmels und des Überirdischen in grell weißes Licht gehüllt.

²⁶⁹ Seeßlen, S. 230.

²⁷⁰ vgl. ebd.

²⁷¹ Seeßlen, S. 233.

Henrys Lebensraum befinden, sind sie dennoch auditiv in jeder Situation im Hintergrund wahrzunehmen. Der gesamte Film ist von der Starrheit des Industriealltags (mit dem Ton von betriebsaktiven Fließbändern und ratternden Maschinen) beherrscht, so auch der Prolog mit der Traumeinleitung des "Man in the Planet". Von Anfang an soll der Zuschauer durch Industrielärm mit einer Stimmung des Drucks konfrontiert werden, die sich durch den ganzen Film wie ein roter Faden zieht. Dieser Druck erzeugt eine Form von Angststimmung und Ungewissheit im Rahmen der Narration und der Rezeption.

In *Eraserhead* sind oft sekundär gelagerte Geräusche zu hören, die nicht synchron mit dem dazugehörigen Bild präsentiert werden, wie zB. das Säugen der Hundemutter bei Henrys Besuch in Familie Xs Haus in Szene 7. Der Aspekt der Elternschaft und die Form von Orientierungs- und Hilflosigkeit, die in Henrys Traumgedanken und Trauminhalt zum Vorschein kommen, sollen durch die auffallend lauten Säugegeräusche der Welpen aufgegriffen werden. Während einigen Pauseminuten im Dialog zeigt Lynch den Hund der Familie X und seine Jungen in einer kurzen Einstellung. Die Laute sind jedoch während dem gesamten Dialog zwischen Mary X, Mrs. X und Henry zu hören, ohne dass Lynch dazwischen zu einem Bild des Hundes schneidet. In meiner Theorie ist der Hund als individuelles Traumamotiv präsent, ohne tatsächlich ein Subjekt aus Henrys Realität zu repräsentieren. Der Hund ist eine Fantasie in Henrys Traum, der erst wieder am Ende von Szene 9 bei einer subjektiven Kamerafahrt auftaucht. An dieser Stelle blickt der Hund in die Kamera, während diese vorbeizieht. Das einzige Geräusch, das der Hund von sich gibt, ist ein kurzes Murren. Er scheint die Präsenz des unsichtbaren Beobachters in dieser Szene zu bemerken. Dennoch setzt Lynch Toneffekte ein, deren Herkunft gänzlich unerklärt bleibt. Der Ton ist ein autonomes Produkt, das auf individuelle Weise (ohne Beihilfe des Bildes) die Stimmung in diesem Film erzeugen kann, aber andererseits "keineswegs dazu verurteilt scheint, wirkliche 'Ganzheit' zu simulieren"²⁷².

Die Spannungsmusik ist ein wesentliches Mittel, das das Auftauchen von Traumamotiven an gewissen Passagen dieser Traumerzählung ankündigt. So ist die Finalphase des Untergangs des Planeten und Henrys Traumdasein als sexuell-produktives und wollüstiges Wesen von einer anschwellenden Spannungsmusik geprägt. In Szene 27 kennzeichnen Blitze, Funken und Orgeltöne, dass hier ein apokalyptisches Ereignis stattfindet. Im gegensätzlichen Sinn dazu, werden Orgelklänge in *Eraserhead* aber nicht nur zum Zweck von

²⁷² Seeßlen, S. 228.

spannungssteigernden Momenten eingesetzt, sondern um sozusagen eine friedlichere Gegenatmosphäre in Henrys Welt zu erzeugen. Der Rezipient erkennt die selben gesanglosen Orgelmelodien (das Abspielen einer alten Fats Waller-Platte) an fast jedem Ort wieder, an dem Henry auf sich allein gestellt ist. Sobald das "Baby" in sein Leben tritt, wird er seiner Freiheit und der Rückzugsmöglichkeit zu dieser Musik beraubt. An diesem Punkt ist die Orgelmusik sowohl als Off-Screen als auch On-Screen-Sound nicht mehr im Hintergrund der Traumnarration wahrzunehmen. Erst Henrys Flucht in die Traum-im-Traum-Welt im Radiator erlaubt ihm diese Musik wiederzuhören. Die Musik dient Henry als Motivation zum Träumen und entführt ihn in eine angenehmere Welt, die abseits seiner regulären Traumfantasie existiert.

Häufig ist ein Heranrücken an den Protagonisten durch eine langsame Kamerafahrt mit ansteigender Lautstärke von Toneffekten verbunden. Durch die Synchronität einer Totale des dampfenden Radiators mit einem Zischgeräusch bringt der Rezipient diese beiden Elemente schlussfolgert, dass der Heizkörper diesen penetranten Ton abgibt. Während Henry einige Minuten lang den Radiator anstarrt (Szene 5), fährt die Kamera auf ihn zu. Je näher sie an ihn heranrückt, desto lauter ist das Zischen des Radiators zu hören. Man kann daraus schließen, dass Henry im Inbegriff ist, die Radiatorfantasie aufzubauen.

Das Eindringen der Kamera in Portale ist mit einer Kamerafahrt mit ansteigender Geschwindigkeit und Lautstärke eines Surr- bzw. Windblasgeräuschs verbunden. In *Eraserhead* hat jeder Zustand und jede Begebenheit ein passendes phonetisches Charakteristikum.

So wie die Artifizierung des Lichts in *Eraserhead* zum Ausdruck gebracht wird, inszeniert Lynch auch die Dialogstimmen der Darsteller in einem meist widersprüchlichen Sinn zur dargestellten Situation. Die Tonlagen und Gesten wirken oft unpassend zum Dialoginhalt.²⁷³

6.2.4.5 Filmsymbolik

Der Film wird ohne Zweifel von einzigartigen und bewusst kontroversen Ton- und Lichtelementen beherrscht. Die Low-Key-Ausleuchtung der Szenen des Prologs und in Henrys Apartment sowie der anhaltende Maschinenlärm als Hintergrundton stehen in einem eindeutigen Gegensatz zur Swing-Orgelmusik von Fats Waller und der High-Key-

²⁷³ Im Besonderen wird hier auf die Szenen 7-9 verwiesen.

Ausleuchtung im Radiator und in Familie Xs Haus. Allgemein erzeugt das Zusammenspiel der verschiedenen filmischen Elemente und dem ständig stattfindenden Paradigmenwechsel in *Eraserhead* eine Stimmung der Unsicherheit vor drohenden und lauernden Gefahren. Der Rezipient bildet bis zur Hälfte des Films ein prophylaktisches Gefühl für unmotivierte und nicht-kausale Passagen, die mit unzusammenhängenden Schnitttechniken oder Einstellungsgrößen einhergehen. Die Aufgabe des Zuschauers als träumender "Teilnehmer" neben dem Protagonisten ist es, die verschiedenen Rhythmen zu erkennen, das Eigenverständnis des Films (die eigenen Gesetze und Logiken) herauszuarbeiten und sich von narrativen Konventionen zu entfernen.

Kontraste in Ton und Bild bewirken eine Erweiterung. Das Malerische (visuelle Ebene) und Musikalische (auditive Ebene) verweigern gleichermaßen Chronologien und Verortungen. "Der Raum scheint sich unendlich zusammenziehen (sic!) und ebenso unendlich ausdehnen (sic!), die Zeit sich stauchen (sic!) und strecken zu können."²⁷⁴ In *Eraserhead* wird Trauma nicht nur durch den Ton und das Bild wiedergegeben, indem sie in traumartiger Form erzählen, sondern auch traumatisierend in ihrem System der Wiederholbarkeit wirken. Georg Seeßlen sieht in den vermittelten Schrecken in den Filmträumen David Lynchs eine Deutung "auf einen realen Schrecken, den man mit einem aus der Mode gekommenen Begriff 'Entfremdung' nennen sollte."²⁷⁵ In Lynchs Filmen gilt das Prinzip, den Schock gegen die Faszination für das Schreckliche einzutauschen.

6.3 Mulholland Drive (2001)

6.3.1 Plotbeschreibung

Mulholland Drive kann in zwei Narrationspassagen unterteilt werden. Einerseits können diese Teile getrennt voneinander betrachtet werden, andererseits ist es für die Darlegung meiner These ratsam, die beiden Abschnitte als gemeinsames Ganzes rezeptiv wirken zu lassen. Die ersten 120 Minuten (zwei Drittel des Films) können als Traumsequenzen definiert werden, die restlichen rund 20 Minuten sind sogenannte Traumasequenzen.²⁷⁶ Wie auch im Plotbeschreibungskapitel von *Eraserhead* habe ich an dieser Stelle absichtlich einige Teilsequenzen und Schlüsselszenen in *Mulholland Drive*, die auf die Interaktion von

²⁷⁴ Seeßlen, S. 227.

²⁷⁵ Seeßlen, S. 241.

²⁷⁶ Näheres zu dieser Sequenzeinteilung ist dem Kapitel 6.3.4. "Die Charakteristika von Traum- und Traumasequenzen in *Mulholland Drive*", das die Ästhetik des Films näher beschreibt, zu entnehmen.

Traum- und Traumasequenzen hinweisen und *nicht* dem Plot zugehören, ausgelassen. Diese werden in dem Folgekapitel über "Hauptfiguren und Schauplätze" genauer dargestellt.

Part I:

Eine schwarzhaarige Unbekannte (Laura Elena Harring) wird in einer Limousine auf dem *Mulholland Drive* von ihren Begleitern mit einer Waffe bedroht. Noch bevor man sie umbringen kann, wird sie in einen Autounfall verwickelt. Sie überlebt jedoch und flüchtet traumatisiert in die Gegend des Sunset Boulevards. Dort versteckt sie sich verängstigt und verletzt in einer fremden Wohnung (das Apartment von Ruth Elms) und schläft dort unbemerkt ein.

Betty Elms (Naomi Watts), eine junge Schauspielerin aus Ontario (Kanada) will in der Hollywood-Filmbranche Fuß fassen und quartiert sich in das Apartment ihrer Tante Ruth Elms in Los Angeles ein. In der Wohnung angekommen entdeckt sie die verängstigte fremde Frau im Badezimmer. Sie beschließt sich um die Unfallverletzte zu kümmern. Die junge Unbekannte gibt sich bei Betty als "Rita" aus. Schon bald darauf gesteht die Frau Betty, dass "Rita" nur ein erfundener Name ist und sie sich nicht an ihre Identität erinnern kann. Auch Ritas Handtasche, die einige Bündel Dollarscheine sowie einen mysteriösen blauen Schlüssel beinhaltet, rufen keinerlei Erinnerungsmomente oder Schlussfolgerungen in Ritas Gedächtnis hervor. Betty möchte "Rita" bei der Aufarbeitung ihrer Amnesie helfen und die Frauen finden schließlich heraus, dass Ritas richtiger Name "Diane Selwyn" sein *könnte*. Rita und Betty beschließen das Apartment von Diane Selwyn aufzusuchen.

Währenddessen ist der aufstrebende Hollywood-Regisseur Adam Kesher (Justin Theroux) auf der Suche nach der Hauptbesetzung seines neuesten Films. Das Casting ist jedoch von dem Einfluss durch machtgierige Produzenten und Hintermänner überschattet. Adam weigert sich die von den Verschwörern empfohlene Schauspielerin Camilla Rhodes für seinen Film zu besetzen. Schlussendlich verliert Adam seinen wohlhabenden Status und auch seine Ehe bricht durch den Seitensprung seiner Frau Lorraine zusammen. Er ist gezwungen dem Druck durch den "Cowboy", eines entsandten Boten der Verschwörergruppe, nachzugeben und Camilla Rhodes für den Film zu engagieren.

Betty bereitet sich währenddessen für den Castingtermin für eine Filmrolle vor. Sie bringt ihre Rolle höchst talentiert und überzeugend beim Termin vor. Lynne, eine der anwesenden

Damen beim Vorsprechen, stellt ihr schließlich Adam Kesher auf einem Filmset vor, der soeben seinem Team die Entscheidung über die Hauptrollenbesetzung an Camilla Rhodes mitgeteilt hat. Betty verlässt das Filmset nach nur kurzer Zeit und trifft sich mit Rita. Die beiden Frauen fahren zu Diane Selwyns Apartment, wo sie nach genauer Untersuchung die schreckliche Entdeckung einer verwesenen Frauenleiche machen müssen. Die Nachbarin von Diane Selwyn gibt an, die Wohnung mit ihr getauscht zu haben. Rita ist höchst schockiert, Betty versucht sie jedoch zu beruhigen. Rita und Betty verbringen eine Liebesnacht miteinander. In der selben Nacht spricht Rita im Traum die Worte "No hay banda" und "Silencio". Betty bewegt Rita aufzuwachen. Rita bittet Betty sie an "einen Ort zu begleiten". Rita und Betty fahren durch das nächtliche Los Angeles zum "Club Silencio". Dort wird den beiden Frauen eine Theatervorstellung voller Illusionen angekündigt. Auf der Bühne singt Rebekah Del Rio den Song "Crying" von Roy Orbison. Während ihrer Performance kollabiert die Sängerin, ihre singende Stimme ertönt jedoch weiter. Betty und Rita weinen über das Geschehen auf der Bühne. Am Ende der Bühnenperformance findet Betty eine blaue Box in ihrer Tasche. Zurück im Apartment entleert Rita ihre Tasche noch einmal und nimmt den dort vorhandenen blauen Schlüssel zur Hand. Der Schlüssel scheint in diese blaue Box zu passen. Betty ist währenddessen verschwunden. Rita öffnet die Box und verschwindet ebenfalls spurlos.

Part II

Diane (Naomi Watts), eine arbeitslose Schauspielerin, erwacht durch ein vehementes, lautes Klopfen an der Tür. Es ist ihre Nachbarin, die nach ihren in Dianas Wohnung zurückgebliebenen Sachen fragt. Diane retourniert die Gegenstände an sie. Sie wird außerdem von ihr darauf aufmerksam gemacht, dass zwei Polizisten nach ihr gesucht haben.

Sie erlebt in weiterer Folge einige Visionen im Zusammenhang mit einer schönen und talentierten Filmschauspielerin namens Camilla Rhodes (Laura Elena Harring). Diane hatte einmal (undefinierter Zeitraum und Zeitpunkt) eine Liebesaffäre mit Camilla und erhielt durch ihre Bekanntschaft mit ihr einige kleine Filmrollen. Camilla trennte sich jedoch von Diane, um sich der heterosexuellen Beziehung mit dem Regisseur Adam Kesher (Justin Theroux) zu widmen. Diane engagiert in ihrer Wut darüber den Killer Joe, der Camilla töten soll. Sie bezahlt Joe sein Honorar und er erklärt ihr, dass sie bei Erledigung einen blauen Schlüssel in ihrer Wohnung finden würde.

Nach einigen Rückblenden, die die Vorgeschichte des Auftragsmords an Camilla erklären, ist der blaue Schlüssel in Dianas Wohnung zu sehen. Diane verfällt immer mehr ihren psychotischen Angstzuständen und begeht schließlich Suizid.

6.3.2 Produktionsbedingungen und Erläuterungen zum Filmaufbau

Der Film wurde erstmals im Mai 2001 bei den Cannes Filmfestspielen gezeigt, wo Lynch neben einigen Nominierungen die Goldene Palme für die beste Regie erhielt. Anfang 2002 startete der Film in den europäischen Kinos.

6.3.2.1 Plotunterschiede im Pilot- und Spielfilm

Besonders auffällig sind in *Mulholland Drive* die losen Handlungsstränge in der Narration. Diese sind nicht willkürlich gesetzt, denn Lynch hat den ersten Teil des Films ursprünglich als Piloten für eine neue TV-Serie geplant. Der eineinhalbstündige Pilot wurde mit offenem Ende abgedreht und sollte seinem Publikum Lust auf mehr machen.

Die Serie sollte an denselben Erfolg wie die Serie *Twin Peaks* ansetzen und von dem US-Sender ABC ausgestrahlt werden. Die Pilotversion von *Mulholland Drive* differiert vom finalen Kinospielefilm in folgenden Punkten²⁷⁷:

- Szene 1 wurde für den Spielfilm aufgenommen und existiert nicht in der Pilotversion
- Die Credits in Szene 3 weichen im Vergleich zum Spielfilm ab
- In Szene 5 wird eine Einstellung gezeigt, bei der Rita versucht, die Tür der Limousine zu öffnen
- Szene 7 wurde verkürzt
- Der Dialog in Szene 8 zwischen Detective McKnight und Detective Domgaard fällt in der Pilotversion etwas länger aus, Detective Domgaard erzählt etwas über den toten Winkel und einem Zeugen des Teenager-Wagens
- Die Telefonkette in Szene 13 beginnt im Pilotfilm mit einem von Mr. Roque initiierten Telefonanruf und endet mit einer Frauenhand (Hand mit rot lackierten Fingernägel), die an einem blauen Tisch einen Druckknopf an einem modernen Telefonlautsprecher ohne Hörer drückt, das Telefonklingeln ertönt weiter
- Szene 9 wurde stark verkürzt, u.a. wurde Ritas Point of View-Shot von ihrem Versteck in der Heckpflanze aus nur für den Spielfilm hinzugefügt
- Szene 11 und 12 sind im Pilotfilm nicht zu finden

²⁷⁷ vgl. "Scene-by-scene comparison of non-aired Pilot (1999) and final Feature (2001)": <http://www.mulholland-drive.net/studies/pilot.htm>, Zugriff: 28.12.2008.

- Im Piloten wird das Innere des L.A. Flughafens gezeigt, eine Lautsprecherstimme verkündet die Warnung, dass kein Geld an Bettler am Flughafengelände ausgegeben werden darf. Es fehlen die gemeinsamen Szenen und Außenaufnahmen mit Betty und dem älteren Ehepaar (Szene 14)
- Szene 15 (Irene und ihr Begleiter in der Limousine) wurde für den Spielfilm gedreht
- Bettys Ankunft in dem Apartment-Komplex, wo ihre Tante Ruth wohnt, wird im Pilotfilm verkürzt gezeigt, im Spielfilm wird jedoch nur eine Einstellung vom Innenhof gezeigt, während es im Piloten zwei gibt.
- In Szene 17 gibt es eine verschwommene Einstellung von Ritas Gesicht, Lynch nimmt ihre Gestalt durch die verblichene Duschglaswand in einem Extreme-Close-Up auf; außerdem gibt es in dieser Szene im Piloten ein Hintergrundgeräusch, das so klingt als würde etwas auf Stahl kratzen.
- In Szene 18 erwähnt Betty nichts über ihre Tante Ruth sowie über ihre Herkunft; auch die Aussage "... now I'm in this dream place!" fehlt in der Pilotversion.
- Bevor die Castigliane-Brüder in Szene 19 zum Meeting erscheinen, betritt Adam das Bürogebäude - im Spielfilm wird auf diese Szene verzichtet; außerdem wurde für die Kinoversion die Auseinandersetzung zwischen Ray, Adam und Adams Manager Robert Smith hinzugefügt; im Piloten wird Adam als boshafte, arrogante Person dargestellt - unpassend für den Plot des Spielfilms
- In Szene 20 wird nicht die selbe Camilla Rhodes-Darstellerin (Melissa George) auf dem ausgehängten Foto wie im Spielfilm gezeigt; außerdem ist das Foto im Piloten unbetitelt und der Name der Schauspielerin, die im Spielfilm nur als "girl" bezeichnet wird, wird von Vincenzo Castigliane genannt
- Für die Spielfilmversion hat man die Aussage "That is the girl" von Vincenzo Castigliane mit "This is the girl" überspielt
- Während in Szene 21 Klopfgeräusche im Hintergrund zu hören sind, ist im Pilotfilm der Lärm einer Metallsprengung zu hören
- Im Piloten muss Ray Hott eine Reihe von Sicherheitsstationen durchschreiten, um in das Büro von Mr. Roque zu gelangen. (Szene 23) Außerdem verlassen die Castigliane-Brüder das Gebäude, offensichtlich hatten die beiden vor Ray ein Gespräch mit Mr. Roque
- Einige Einstellungen von Szene 24 des Piloten fehlen im Spielfilm: zB während der Auseinandersetzung von Joe mit der dickeren Frau; auch der Dialog am Anfang zwischen Ed und Joe ist stark verkürzt

- Szene 26 endet mit einer Einstellung, die Billy und Joe beim Einsteigen in den Van zeigt
- Cynthias Stimme beim Telefongespräch mit Adam (Szene 28) wurde für den Spielfilm neu aufgenommen, um eine bessere Tonqualität zu gewähren, auch Teile des Dialogs differieren ein wenig
- Szene 30 des Pilotfilms weist einen anderen Soundtrack auf; Einstellungen des Gärtners Taka, der zu Beginn und am Ende der Szene im Piloten gezeigt wird, fehlen
- In Szene 32 des Piloten ist die Stimme des Polizisten am anderen Ende des Telefonverbindung nicht zu hören
- Die Stimme am Anrufbeantworter (Szene unterscheidet sich von jener des Spielfilms, die Stimme könnte der Nachbarin zugehörig sein²⁷⁸
- Der Kampf in Szene 36 endet im Piloten mit einer Einstellung von Gene und Lorraine, die bewusstlos am Boden liegen. Kenny ruft einem Mann, der in der Limousine sitzt, zu, dass "er nicht da sei"
- Szene 37 des Piloten ist mit einer Einstellung von Cynthia, die die Nummer des Cowboys wählt, ergänzt
- Szene 38 mit Louise Bonner existiert im Pilotfilm nicht; stattdessen gibt es eine Szene mit Wilkins (einem Nachbarn von Bettys Tante Ruth), der mit Adam Kesher telefoniert.
- Szene 39 des Piloten enthält Kamerafahrten der nächtlichen Skyline von Los Angeles und die exakt selben Kamerabewegungen durch die Stadt, wie sie in Szene 55 des Spielfilms gezeigt werden
- Die Szenen 41 und 42 existieren im Pilotfilm nicht
- Auch Szene 44 kommt nicht in der selben Form im Piloten vor, im Pilot schneidet Lynch zu den Paramount-Studios und spielt dazu Musik aus Billy Wilders Film "Sunset Boulevard"
- Szene 45 endet im Piloten mit einem Fade to Black, nachdem Betty ihre Casting-Performance beendet hat und "well, there it was" sagt; außerdem verzichtet man auf die namentliche Vorstellung der Casting-Anwesenden zu Beginn der Szene
- Szene 48 enthält im Piloten weniger Einstellungen
- Der Ton zu Szene 49 ist für den Spielfilm teilweise neu synchronisiert worden; der Unterton der Nachbarin und das Telefonklingeln differieren; im Pilotfilm entdeckt Rita im Apartment # 17 ein Gemälde und Betty fragt sie, ob sie sich an etwas

²⁷⁸ Die Stimmvariationen können unter http://www.mulholland-drive.net/sound/am_pilot.mp3 (Zugriff: 28.12.2007) und http://www.mulholland-drive.net/sound/hello_leave_a_message.mp3 (Zugriff: 28.12.2007) verglichen werden.

erinnern könne; die Lautstärke der Türklopfgeräusche wurde für den Spielfilm angehoben

- Ritas Weinen in Szene 50 wird im Pilotfilm hervorgehoben, Betty entreißt ihr die Schere und sagt: "I know, what you're doing" schluchzend, Rita antwortet im Piloten schuchzend: "What I HAVE to do" – dies ist im Spielfilm nicht vernehmbar, Betty erwidert daraufhin: "So, let me do it", im Spielfilm sagt sie jedoch: "I know, what you have to do. *But*, let me do it" – Ritas Hilfsbedürftigkeit und Bettys wirkungsvoller Einsatz werden in der Kinoversion hervorgehoben
- Im Anschluß an Szene 50 setzt die finale Sequenz des Pilotfilms ein: Lynch schneidet zu Ritas offener Tasche, dem darin enthaltenen blauen Schlüssel sowie zu den ausgepackten Geldbündeln; eine weitere Szene springt zu dem Obdachlosen ("Hairy-Armed Man"), der im Hinterhof von "Winkie's Restaurant" lebt (die Szene ähnelt der Schlussequenz des Spielfilms), der Obdachlose starrt in die Kamera, der Hairy-Armed Man wird im Piloten an dieser Stelle zum ersten und einzigen Mal gezeigt
- Die Liebesszene zwischen Betty und Rita (Szene 52) wurde für den Spielfilm nachgedreht
- Ein alternatives Ende des Piloten wurde für das europäische Publikum aufgenommen: Szene 56 im "Club Silencio", der amerikanische Pilotfilm enthielt diese Szene nicht
- Jener Teil von Szene 57 bis Szene 71 wurde für den Spielfilm ergänzt

6.3.2.2 Vom Serienkonzept zum Spielfilm

Leider verwarfen die Produzenten sowohl das Drehbuch des Piloten als auch das Gesamtkonzept von *Mulholland Drive*. Lynch hat schon nach dem ersten Screening beim Sender erkannt: Geld und Quoten waren das Wichtigste und man befürchtete, dass einem das Publikum davonrennen bzw. ausbleiben würde. Durch eine dritte Person erfuhr er über den Abbruch des Projekts: "I heard that the man at ABC who was making the decision wheater to accept the pilot or not saw it at six a.m. He was watching television across the room while having some coffee and making some phone calls. And he hated what he saw; it bored him. So he turned it down."²⁷⁹ Im Jahr 2000, 18 Monate nach dem Bruch mit ABC, konnte Lynch einen Produktionsdeal mit der französischen Firma "Studio Canal" abschließen. Der über 90-minütige Pilotfilmteil wurde um einige Szenen ergänzt und Lynch

²⁷⁹ Lynch, S. 113.

schuf einen knapp 2 ½-stündigen Spielfilm. Die Ideenfindung für diesen zweiten Part von *Mulholland Drive* wird von Lynch mit einem Fall des Glücks verglichen: Eines Tages begann er seine Arbeit morgens um 6 Uhr 30 und die Ideen kamen um 7 Uhr.²⁸⁰ Dieselben Schauspieler wurden für das Spielfilmprojekt wieder engagiert und auch die Sets mussten teilweise rekonstruiert werden.

Der erste Teil des Films (eine Traumfantasie der Hauptfigur) bietet eine beinahe kausale, lineare Erzählweise, obwohl viele Parts darin auf ersten Blick lose erscheinen. Der zweiten Phase des Films (einer Nacherzählung der Entwicklung von Dianas Trauma durch die Abwechslung von Gegenwartaufnahmen mit Flashbacks und Halluzinationen) wird jegliche Chronologie und Linearität in den Handlungssträngen entzogen. Die von Dianas Trauma erzählenden Sequenzen wirken diskontinuierlich und abstrakt. Die Traumnarration in *Mulholland Drive* wirkt weniger komplex in der Art der Erzählung als der Trauma-Part. Für eine traumatisierte Person kann die Realität zu einer unwirklicheren Komponente als das Träumen selbst werden. Der Traum einer traumatisierten Person wirkt realer als das wirkliche Leben, da sie sich in eine von der Realität abweichende Welt begibt. Auch in diesem Film gibt es wieder keinen diegetischen oder nicht-diegetischen Narrator, der das Geschehen näher erläutert oder objektiviert. Dies wird in der Schlussszene des Films klar, wenn Traumbilder der (in der Realität bereits toten) Protagonistin gezeigt werden und diese wieder in ihre Traumrolle (Betty) schlüpft. Man erhält den Eindruck, als würde die Hauptfigur noch nach dem Tod weiterträumen. Dabei wird dem Publikum klar, dass nicht die Protagonistin selbst das Geschehen erzählt. Jemand erzählt von dem Traum oder Dianas wirklichem Leben. Vielleicht sogar der Autor David Lynch selbst, wie Eric Wilson suggeriert.²⁸¹

Selbst die Kamera ist kein objektiver Erzähler. Dennoch wird das Geschehen lediglich aus Dianas Traum- bzw. Realitätsperspektive als Traumaopfer gezeigt. Der Zuschauer kann durch Szene 2 annehmen, dass die Folgeereignisse eine Traumerzählung sind. Die Träumende Diane Selwyn kann erst in Szene 59 enthüllt werden. Beginn und Ende des Traums in *Mulholland Drive* sind genau gekennzeichnet. *Mulholland Drive* unterscheidet sich daher im Wesentlichen von *Eraserhead* durch seine differenzierte Behandlung der Interaktionsproblematik, die in dieser Forschungsarbeit im Mittelpunkt steht.

²⁸⁰ vgl. Videoclip "Lynch on going from TV to a feature film": <http://www.lynchnet.com/mdrive/movies/film2tv.mov>, Zugriff: 28.12.2008.

²⁸¹ vgl. Wilson, S. 159.

6.3.3. Hauptfiguren und Schauplätze

In diesem Kapitel soll erklärt werden, in welchem narrativen Zusammenhang die Haupt- und Schlüsselfiguren dieses Lynch-Films zueinander stehen und wie diese das Traum- und Traumaverständnis dieses Films spalten bzw. zusammenführen. Manche dieser Figuren sind wichtige Wegführer sowohl im ersten als auch im zweiten Teil des Films. Die Hauptfigur in den Traum- und Traumasequenzen von *Mulholland Drive* ist Diane Selwyn.

Weiters soll der Hauptschauplatz des Films (Los Angeles, insbesondere Hollywood), der die Traum- und gleichzeitige Traumaerzählung atmosphärisch stark begünstigt, erklärt werden. Dieser Ort birgt einerseits Faszination, andererseits menschliches Gräuel, wie die Hauptperson und der Regisseur Lynch es selbst oft erfahren mussten.

6.3.3.1 Betty Elms vs. Diane Selwyn

Mulholland Drive erzählt einerseits von dem Traum Diane Selwyns, andererseits von ihrer gegenwärtigen Lebenssituation und den Erlebnissen aus der Vergangenheit, die für ihr Trauma verantwortlich sind. In der ersten Phase des Films träumt Diane davon, das Leben einer gewissen Betty Elms, einer enthusiastischen Nachwuchsaktrice, zu leben. Diese hat wie Diane eine Tante, die in Hollywood als Schauspielerin Fuß fassen konnte und nun ihrer Nichte bei ihrer Schauspielkarriere behilflich sein möchte. Betty ist das naive, optimistische Pendant Dianas, das die Schattenseiten des Filmbusiness noch nicht kennt bzw. leichtgläubig damit umgeht. Diane träumt davon, mit ihrer neuen Identität als selbstbewusste Betty Elms (ein noch "unberührtes" Talent) in die Branche einzusteigen. Betty übernimmt außerdem eine Beschützer- und Heldenrolle sobald sie in ihrem Traum auf Rita (die zweite Hauptfigur und das Alter-Ego Camillas) trifft. Betty soll Rita dabei behilflich sein, ihre Identität zu finden.

Dianes Wunsch in ihrem Traum besteht darin, das vertrauenswürdige und warmherzigere Pendant zu Camilla an sich zu binden. Um die Filmfigur und die gesamte Erzählung als Zuschauer besser zu begreifen, muss man wissen, dass der erste Part des Films (der Traum-Teil) logische Handlungsabfolgen aufweist. Der zweite Teil (der meiner These zugehörige "Trauma"-Teil, weil der Zuschauer die Entwicklung und Auslöser des Traumas der Protagonistin erfährt), verlangt eine Konzentration vom Rezipienten. Dabei werden dem Zuschauer ein Flashback aus Dianas Vergangenheit nach dem anderen gezeigt. Die Art der

Wunscherfüllung im Traum der Hauptfigur wird erst durch die Kenntnis des Rezipienten über den Entwicklungsverlauf von Dianas Trauma aufgedeckt. Der erste Teil des Films hat deshalb ein offenes, auch unbefriedigendes Ende, das keine genauen Schlussfolgerungen zum Erzählfinale zulässt.

Betty, die aus einem kleinen Ort in Kanada namens "Deep River" stammt, versucht in der Metropole Hollywood ihrer beruflichen Leidenschaft nachzugehen und erfolgreich zu werden. Ihr Charakter verändert sich entscheidend durch ihre Bekanntschaft mit Rita. So teilt sie diese beeinträchtigende Gemeinsamkeit mit Diane. Auch Dianas Leben wurde durch ihre Beziehung mit Camilla beeinflusst. Diane ist so sehr in diese Person verliebt, dass sie alles von ihr abhängig macht und auch beruflich auf sie angewiesen ist. Durch Camillas Beliebtheit und Talent erhält Diane einige zweitklassige Filmrollen-Angebote. Camilla ist sich ihrer Macht über Diane bewusst und nützt sie schamlos für ihre emotionalen Spiele aus.

Durch das Auftauchen von Rita wandelt sich Betty mit ihrer naiven, braven Natur zu einer Person, die sogar lügen würde, wenn sie etwas erreichen möchte. Während Betty ihre erste Casting-Szene in einer untalentierten und surrealen Weise mit Rita durchspielt und damit Seifenopern-Szenarien verlächerlicht, stellt sie dieselbe Szene beim tatsächlichen Vorsprechtermin in einer sehr glaubwürdigen Darbietung vor. Betty ist in Dianas Traum in ihrem Wesen sehr wandelfähig und repräsentiert jene starke, dominante Rolle, die Camilla Rhodes in Dianas wahren Leben einnimmt. Sobald sich Betty sexuell mit Rita einlässt, beginnt Dianas Traum mit den abschließenden Szenen im "Club Silencio" zu zerbröckeln, da sich der zentrale Wunsch erfüllt hat. Die Erlebnisse im "Club Silencio" zerstören schließlich auch die Illusion des Traums. Danach verschwinden Betty und Rita. (Szene 57). Dianas Traum endet mit Ritas Öffnen der blauen Box, die schließlich ihr Verschwinden einleitet. Alle weiteren Szenen bis Part 2 des Films, sind keine Elemente der Binnenhandlung des Traums. Die Folgeszenen, die dasselbe Schlafzimmer und schließlich die schlafende Diane zeigen, dienen der Information für den Zuschauer.

Charakter- und Erzähldifferenzierungen in den Parts mit Betty bzw. Diane als Hauptfiguren in *Mulholland Drive* (beide werden von Naomi Watts dargestellt) sind auch durch Lynchs unterschiedliches Setting sowie im Licht- und Farbeinsatz lesbar.²⁸² Im ersten Part des Films kann der Zuschauer trotz der Traumanspielung durch Szene 2 nicht entschlüsseln,

²⁸² Weiteres über diesen Aspekt soll im Kapitel zur Mise en Scene und zum Licht in *Mulholland Drive* ergänzt werden.

dass es sich hierbei um eine Traumerzählung handelt. Weiters könnte die Schlussfolgerung, dass in Szene 1 eine Halluzination Dianas vor dem Schlafzustand darstellt wird, ohne Part 2 von *Mulholland Drive* nicht zustande kommen. Der Zuschauer bekommt durch einen Charaktervergleich zwischen Betty und Diane (die dasselbe Aussehen teilen) und der Informationssammlung der Flashback-Szenen einen Wissensvorsprung über den traumatisierten Zustand Dianas.

McGowan definiert den ersten Filmteil nicht als Traumszenario sondern als Fantasie, während der zweite Teil ein Begehren der Hauptfigur ausdrückt, das in der Realität nicht umgesetzt werden kann. Todd McGowan verweist in seiner Analyse von *Mulholland Drive* auf die Repräsentation dieser Fantasiewelt in Part 1: "The first part of *Mulholland Drive* portrays the experience of fantasy, while the second part depicts the experience of desire."²⁸³ Dieser Bruch und das Zusammentreffen der beiden Gegensätzlichkeiten von Fantasie und Begehren (sowie der Bruch mit der konventionellen narrativen Struktur) hebt laut McGowan die Traumarealität in dieser Erzählung hervor:

"Because Lynch avoids blending together the levels of fantasy and desire, he is able to join them together in a way that reveals the traumatic Real that exists at their point of intersection. The intersection of fantasy and desire is always a point of trauma because it is a point at which signification breaks down."²⁸⁴

Durch die zweite Phase des Films erfährt der Rezipient von Dianas Trauma und dass Diane bereits zum Zeitpunkt ihres Traums traumatisiert war. Die letzten 40 Minuten des Films zeigen nur sehr kurze Gegenwartsaufnahmen von Dianas Lebenssituation. Dieser Teil ist primär von den vermittelten Gefühlen der Orientierungslosigkeit, der Entfremdung und Unsicherheit durch die gezeigten Halluzinationen und Flashbacks geprägt. Der erste Part kann durch seine abweichende Handlungsstruktur und Stilunterschiede zu Part 2 als ein Traumkonstrukt interpretiert werden. Lynch erzählt den ersten Filmteil größtenteils in einer nachvollziehbaren Logik und Reihenfolge der Handlungen. Er portraitiert einen Traum, der aus Wunschgedanken des Unterbewusstseins besteht. Trotz der vielen unaufgelösten Handlungsparts im ersten Teil, verzichtet er weitgehend auf die Gebräuche des Traumfilmgenres, das meist unmotiviert Schnitte und unlogische Elemente auf der Handlungsebene²⁸⁵ präsentiert.

²⁸³ McGowan, S. 67.

²⁸⁴ McGowan, S. 80.

²⁸⁵ Selbst "autonom existierende" Einzelszenen in Part 1 wie Szene 12, 13 die nicht direkt mit der Haupttraumhandlung (Geschichte über Betty und Rita) verbunden sind, wirken keineswegs traumartig gestaltet, sondern realistisch. Sie können als Nebenerzählstränge oder Episoden, die indirekt mit der Hauptidee zusammenhängen, interpretiert werden.

Interessant scheint auch die Beobachtung, dass Diane in ihrem Traum über den Schlafprozess und das Träumen selbst reflektiert. In der Traumbinnenhandlung agieren Personen, die Diane einmal in der Realität flüchtig gesehen hat, als fixer Bestandteil in der Narration. Beispielsweise wäre hier die Szene 11 zu nennen. Die Figur Dan beschreibt seinem Freund Herb einen Traum, den er hatte. Diane revisualisiert in ihrem Traum diese beiden Figuren, da sie in dem selben Restaurant "Winkie's" beobachtet hat, in dem sie eine Unterredung mit dem Auftragskiller (Joe) hatte, der Camilla töten soll. Dieselbe Figur des Killers Joe ist in Dianas Traum ein tollpatschiger, ungeschickter Gauner, der in einer Reihe von Unfällen einige unschuldige Menschen, die nicht mit seinem Auftrag verbunden sind, tötet (Szene 24). So werden Identitäten in Dianas Traum, die sie aus ihrem wahren Leben kennt, verschoben und neuen Positionen zugewiesen. Weiters träumt Diane davon, dass Rita ihrem "Schädeltrauma" (physische Trauma durch eine Gehirnerschütterung) durch Schlaf entgegenwirken möchte. In einem plötzlichen Zwischenschnitt sieht man Rita eingekauert in Ruths Apartment, noch bevor Betty sich darin einquartiert (Szene 12).

Szene 65 erinnert den Zuschauer im Aufbau der Szene sofort an die Anfangssequenz des Films. Diane wird in einer Limousine zu der Dinner-Party geführt. Bevor Diane ins Bild gesetzt wird, vermutet man Camilla in der Limousine. (wie auch zu Beginn von *Mulholland Drive*/ Szene 4 und 5) In dieser Flashback-Szene wird dem Rezipienten bewusst gemacht, dass Diane in ihrem Traum bezweckt hat, Camilla (in der Gestalt von Rita) in ihre Position zu setzen. Auch zielt der Traum durch die verschiedenen Rollentauschs darauf ab, Dianas Trauma über den Auftragsmord an Camilla zu verarbeiten: der Killer Joe wird als tollpatschiger Kerl dargestellt, Rita überlebt als einzige den Autounfall, Adam ist eine erfolglose Marionette des Filmgeschäfts, Coco ist statt Adams Mutter eine mit Diane/Betty sympathisierende Vermieterin, etc.

6.3.3.2 Rita vs. Camilla Rhodes

Rita ist das Alter-Ego von Camilla in Dianas Traum. Sie ist ein Produkt der Verdichtung in der Traumarbeit. Diane fasst in Ritas Charakter all jene Eigenschaften zusammen, die Camilla in der Realität nicht besitzt. Camillas Alter-Ego Rita leidet in Dianas Traum an Amnesie und einem physischen Trauma (Gehirnerschütterung). Sie steckt in einer hilflosen Situation, die sie unweigerlich an Betty bindet. Im wahren Leben ist Camilla eine skrupellose, dunkelhaarige Femme Fatale, die nicht davor zurückschreckt, Menschen für ihre Zwecke auszunützen. Sie genießt es mit Dianas Gefühlen zu spielen und sie in ein

emotionales Chaos zu locken. Camilla ist sich über ihre sexuellen Vorlieben nicht einig, plant jedoch den Regisseur Adam Keshner zu heiraten. (Szene 67) All diese Informationen erhält man im zweiten Teil des Films durch Flashback-Szenen. Schritt für Schritt erfährt man durch die Flashbacks aus Dianas Sicht, wie der Mordauftrag an Camilla zustande kam und welche Motivationen für die Protagonistin dahinter steckten. Die unterschwellige Intensität im zweiten Teil steigt sowohl auf der narrativen als auch stilistischen Ebene immer mehr an, der Zuschauer erfährt die selben Schock- und Traumatisierungsmomente wie Diane. Schnitte und Szenenwechsel werden immer rascher vorgenommen.

Doch nicht nur Camilla ist eine für Diane verfängliche Figur, sondern auch die im Traum erfundene Figur Rita. Genauso wie Camilla, scheint auch sie Gefahr und Unglück herbei zu beschwören. In Szene 49 träumt Diane über den Tod ihres eigenen Ichs, der später auch eintritt, denn Traum, Schlaf und Tod nehmen durch die visuelle Umsetzung in *Mulholland Drive* sehr starken Bezug aufeinander.²⁸⁶ Sobald Diane sich dieser Gefahr im Traum bewusst wird und die Schuld dafür auf die Präsenz von Rita verlagert²⁸⁷, nimmt diese durch eine blonde Perücke "die sexy Variante ihrer unschuldigen Geliebten"²⁸⁸ (Betty) an. Rita nimmt durch die Perücke Bettys Identität an und befreit sich von sich selbst. Dort, wo Rita sich in Betty verwandelt, gibt es eine vierfache Abbildung (Spiegelung) von Dianas Ich – Betty und Rita sehen einander im Spiegel reflektiert, andererseits spiegelt Rita durch ihr neues Aussehen Betty.

Weiters erfährt der Zuschauer im Film nicht, wer diese unbekannten Männer sind, von denen Rita verfolgt wird. Weiters bleibt ungeklärt, warum Rita zu Beginn der Traumerzählung umgebracht werden sollte. In meiner Interpretation wählt Lynch diesen unaufgedeckten Handlungsablauf, um aufzuzeigen, dass Rita einen sowohl mysteriösen als auch Mitleid erregenden, liebevollen Charakter besitzt. Auch in der Realität ist Diane fasziniert von Camillas distanzierter Hingebung, ihrem Talent, ihrer Schönheit und Beliebtheit. Camilla ist gleichzeitig auch eine sehr kalte Person, die (wie oft das Showbusiness selbst) nur oberflächliche Umgänge zulässt. Im Traumteil des Films erkennt man, dass Rita einen zweideutigen und undurchsichtigen Charakter besitzt²⁸⁹ und dass ihre

²⁸⁶ vgl. Abb. 77, 78, 79.

²⁸⁷ Betty sagt an dieser Stelle zu Rita: "I know what you have to do. But let me do it." Diane wünscht sich in ihrem Traum, dass Rita auf der emotionalen Ebene von Betty dominiert wird. Sexuellen Kontakt wünscht sie sich jedoch nur mit Camilla, daher nimmt Rita vor der Liebesnacht mit Betty ihre Perücke ab.

²⁸⁸ Seeßlen, S. 217.

²⁸⁹ Ungeklärt bleibt im Film, ob Rita tatsächlich Liebe für Betty empfindet oder diese nur verführen wollte. In Szene 52 gesteht Betty ihre Liebe zu Rita. Bettys Liebesgeständnis bleibt jedoch unerwidert.

Repräsentation nicht eindeutig als gut oder böse definiert werden kann. Schlussendlich stellt Camilla im zweiten Teil des Films die Antagonistin dar.

Camilla Rhodes wird in Part I durch Melissa George dargestellt und mehrmals als das "girl" bezeichnet. Der Zuschauer lernt sie erst am Casting-Set zu Adams Film kennen. Davor wird ihre Existenz nur durch ein Portraitfoto (Szene 20) angezeigt. Es handelt sich dabei um eine ebenfalls hübsche junge Frau mit blonden Haaren. Wegen der Korruption und Verschwörung rund um ihren Erfolg, kontrolliert durch Mr. Roque²⁹⁰ und die Castigliane-Brüder, bekommt Betty die Rolle in dem Film über die *Sylvia-North-Story* nicht.²⁹¹ Dass sie Chancen auf die Hauptrolle in diesem Film gehabt hätte (so wie auch Diane sich bemüht hat, dies zu erreichen), kommt vor allem durch die besondere Inszenierung des Blickkontakts zwischen Betty und Adam zum Ausdruck (gegen Ende von Szene 47).²⁹²

6.3.3.3 Hollywood, die Traumfabrik

Lynch verarbeitet durch *Mulholland Drive* seine eigenen positiven wie auch negativen Erfahrungen mit der berühmten Traumfabrik in den USA, die Menschen in zwei- bzw. bereits dreidimensionale Illusionen eintauchen lässt. Lynch verarbeitet seine Wahrnehmung dieses Ortes in *Mulholland Drive*. Hollywood (ein Stadtteil, wo sich junge SchauspielerInnen einen Namen machen wollen; manchmal sogar wortwörtlich, indem sie für ihre Profession Künstlernamen annehmen und bei erfolgreicher Arbeit einen bestimmten Namen als Marke am Markt etablieren) fabriziert Träume, versucht andererseits aber auch die Realität wiederzugeben. Hollywood ist ein Ort der Kreativität – ein Schauplatz, wo Blicke und Voyeurismus präsenter sind als Worte.

Man kann in diesen beiden Rollenbildern der Hollywood-Metropole auch einen Konflikt zwischen Spiel und Ernsthaftigkeit erkennen. Lynch spielt mit den verschwimmenden Grenzen zwischen Illusion und Wahrhaftigkeit. Zu Beginn der Szene 40 schweift die Kamera über die Hollywood-Schriftzeichen auf dem berühmten Hollywood Hills. Danach wird Betty in einer Totalaufnahme bei einer Dialogprobe für ihren Vorsprechtermin gezeigt. Betty steht in dieser Szene in einem Morgenmantel in der Küche, während sie eine Hand hinter dem Rücken verschränkt hält. Der Zuschauer bekommt den Eindruck, die Szene wäre real und Betty würde tatsächlich jemanden zur Rede stellen. Der Dialog ist folgender:

²⁹⁰ vgl. Abb. 71

²⁹¹ Ergänzend dazu das Kapitel 7.1.1 über Film-im-Filmszenarios in *Mulholland Drive*

²⁹² vgl. Abb. 69 und 70

Betty: "You're still here?"

Rita (nach kurzem Zögern liest sie den Text undramatisiert von einer Skriptkopie ab): I came back. I thought that's what you wanted."

Betty: "Nobody wants you here!"

Rita (antwortet mit Überraschung - so als würde sie die Textpassage real auf sich beziehen): "Really?"

Betty: "My parents are right upstairs! They think you've left..."

Rita (weiterhin auf untalentierte Weise): "So... surprise"

Betty: I can call them... I can call my dad..."

Rita: "But you won't..."

Betty: "You're playing a dangerous game here. If you're trying to blackmail me... it's not going to work."

Rita: "You know what I want... it's not that difficult."

Betty (wütend): "Get out! Get out before I call my dad... he trusts you.. you're his best friend. This will be the end of everything..."

Rita: "What about you? What will your dad think about you?"

Betty (übertrieben und in überhöhtem Redetempo): "Stop! Just Stop! That's what you said from the beginning. If I tell what happened... they'll arrest you and put you in jail, so get out of here before..."

Rita: "Before what?"

Betty: "Before I kill you."

Rita: "Then they'd put you in jail."

Betty (überzeichnet, halb kichernd): "I hate you.. I hate us both!"²⁹³

Die erste (Total-) Einstellung verursacht Verwirrung beim Rezipienten – bis Lynch die Kamera auf Betty richtet und im darauf folgenden Bild offenlegt, dass Rita einen Dialogtext abliest. Beide "Darsteller" sind auf den ersten Blick untalentierte: die Möchtegern-Schauspielerinnen Betty gibt eine der Figur und Rollensituation unkonformen und überzeichnete Vorstellung. Die scheinbare Amateurin Rita (die als Camilla außerhalb von Dianes Traum eine sehr talentierte Schauspielerin ist) gibt zwar den Dialogtext korrekt wieder, versucht aber gleichzeitig bewusst "unamateurhaft" zu wirken (was nicht funktioniert). Dann, in Szene 45, wird ein Überraschungseffekt erzielt, der entgegen der

²⁹³ *Mulholland Drive*, 2002, 69'.

Zuschauererwartung eintritt: Betty spielt dieselbe Szene im Beisein von einigen Showbusiness-Persönlichkeiten sehr überzeugend. Und auch hier verschwimmt in der Rezeption wieder für einen kurzen Moment die Grenze zwischen Illusion und Wirklichkeit. Man hat sogar den Eindruck, der zweite Darsteller (Chad) in dieser Casting-Szene ist sich der Linie selbst nicht mehr bewusst. Der Schauplatz Hollywood unterstützt aufgrund seiner Tradition der Traumfabrikation das Verwischen dieser Grenze entscheidend.

Ein zweites Beispiel für die unwirkliche Realität und die Wirklichkeit des Traums, die Hollywood präsentieren kann, ist die Szene mit Dan und Herb in Winkie's Restaurant in Dianas Traum (Szene 11+12). Dan erzählt Herb von etwas Undefinierbarem (in Wirklichkeit spricht er über den "Hairy-Armed Man", wie sich später herausstellt), das abwesend ist, aber gleichzeitig präsent ist. Dan stellt fest, dass er im Traum in derselben Situation steckt, als in jenem Moment. Der Zuschauer bekommt das Gefühl vermittelt, dass die Möglichkeit aber auch Unmöglichkeit einer Traumerfüllung in der Realität besteht. Genau dieses Wissen erzeugt eine Angststimmung. Als Dan und Herb das Restaurant verlassen, um in den Hinterhof zu gehen und festzustellen ob das Monstrum aus Dans Traum tatsächlich dort existiert, erlebt der Zuschauer beinahe die selbe Schockwirkung wie die Hauptperson. Dan kollabiert und stirbt, nachdem er den "Hairy-Armed Man" tatsächlich dort erblickt. Dies beweist, dass in Hollywood alptraumhafte Bilder produziert werden können, dennoch aber einen Teil der Realität beschreiben. Hollywood bietet sich als perfekter Schauplatz für die Abbildung von Traum und Trauma, die sich sowohl in Gedankenspielen und Illusionen ausdrücken als auch auf die Wirklichkeit zurückgreifen.

Weiters legt Lynch ein Augenmerk darauf, einzelne Handlungszielpunkte in Hollywood zu definieren. Er fokussiert dafür immer öfters im Traum-Teil auf verschiedene Straßenschilder wie jene des Mulholland Drives, der Franklin Avenue und des Sunset Boulevards.

Hollywood soll damit nicht bloß ein undefinierter Ort im Traum bleiben, sondern auch genau lokalisiert werden. Der Traum in *Mulholland Drive* gibt diese Einzelheiten wie Ortsangaben wieder, um bestimmte Stimmungen, die von der träumenden Hauptfigur mit dem Ort assoziiert werden, zuzuordnen. Hollywood mit seinen "dream avenues" und den kurvigen "dream roads"²⁹⁴ kann auch eine Gegenseite repräsentieren – als Schauplatz von Schrecken und Trauma. Während Lynch im ersten Teil von *Mulholland Drive* Szenenübergänge traumartig mit Bildern von meterhohen Palmen aus der Low-Angle-

²⁹⁴ vgl. *Mulholland Drive*: DVD, "Production Notes".

Perspektive überlagert (Übergang Szene 28/Szene 29), wird im zweiten Teil auf Ortsbeschreibungen verzichtet. Man stößt als Zuschauer auf die gegenteilige (lichtgedämpfte) Schattenseite Hollywoods. Durch die Figur Betty baut Lynch eine riesige Blase rund um die Schönheit dieses Orts und zerstört sie im zweiten Teil durch die traumatisierte Existenz von Diane.

Weiters ist Dianas Nachname "Selwyn" eine Anspielung auf den sinkenden Karriereflug des Hollywood-Moguls Samuel Goldwyn, der 1916 gemeinsam mit Edgar und Archibald Selwyn die erfolgreiche Filmproduktionsfirma "Goldwyn Corporation Pictures" (später Metro-Goldwyn-Mayer) gründete. Einige Jahre später wurde Goldwyn aus seinem eigenen Unternehmen gedrängt und seine einstigen Partner nahmen seinen Platz ein.²⁹⁵ Sowohl Samuel Goldwyn als auch Diane wurden von erfolgreicheren Mitspielern in der Hollywood-Branche übertrumpft. Beide werden von vertrauten Personen ruiniert und das Publikum wendet sich von ihnen ab.

Mulholland Drive mit seinem Handlungsschauplatz Hollywood beschreibt laut Kelly Bulkeley die interaktive Verbindung zwischen Filmen *über* das Träumen (Darstellung des Traumzustands selbst) und den Träumen *in* Filmen (die filmische Traumerzählung).²⁹⁶ Beide Darstellungsphänomene funktionieren nicht ohne einander: der Zuschauer muss sich bei der Rezeption über die psychischen Instanzen im Traumprozess und der Traumarbeit bewusst sein, um den Trauminhalt dieser Art von Filmen zu begreifen und näher analysieren zu können. Dort, wo Lynch mit den Konventionen der Traumnarration aufbricht, beginnt die Erzählung über die Traumverarbeitung der Hauptfigur.

6.3.3.4 Weitere Schlüsselfiguren und -motive

Um den dargestellten Traum sowie das dargestellte Trauma im Zentrum von *Mulholland Drive* miteinander in Verbindung bringen zu können ist es wichtig, die Funktionen der Schlüsselfiguren in *Mulholland Drive* zu kennen. Im folgenden Abschnitt soll erklärt werden, inwiefern diese Personen (Mr. Roque, der Cowboy und der Hairy-Armed Man²⁹⁷) einen Konnex zwischen dem ersten und dem zweiten Teil des Films bilden.

6.3.3.4.1 Mr. Roque

²⁹⁵ vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Samuel_Goldwyn, Zugriff: 6.1.2009

²⁹⁶ vgl. Bulkeley, www.kellybulkeley.com/articles/article_cinema_david_lynch.html, Zugriff: 24.8.2007

²⁹⁷ diese Figurenbezeichnung ist den offiziellen Credits entnommen. Eine Fehlinterpretation durch eine Übersetzung will ich an dieser Stelle vermeiden.

Eine Analyse von Mr. Roque wird dadurch erschwert, da er in jeder der drei Szenen, in denen er gezeigt wird, an dem selben Handlungsort und vor allem in das selbe Handlungsspektrum gestellt wird. Er ist ein Kleinwüchsiger mittleren Alters, der die meiste Zeit in einem Rollstuhl sitzt und von Bediensteten versorgt werden muss. Mr. Roque scheint im Hollywood-Filmbusiness, wie es in Dianas Traum präsentiert wird, sehr viel Macht zu besitzen und sehr viel Geld in diese Industrie hineinzustecken.

Diese Figur ist ein Fantasieprodukt aus Dianas unterbewussten Traumgedanken, die im manifesten Trauminhalt (den Filmbildern des ersten Teils) auftauchen. Diane projiziert durch ihn ihre Wut und ihre Enttäuschung, keinen Erfolg als Schauspielerin erzielt zu haben. Mr. Roque personifiziert die Kälte und Unfähigkeit der Filmbranche wahre Talente aufzuspüren und die Abhängigkeit an finanzielle Mittel. Man erfährt nie, aus welchen Gründen Mr. Roque ausgerechnet eine gewisse Camilla Rhodes (dargestellt von Melissa George) für die beste Besetzung in Adams Filmprojekt der *Sylvia-North-Story* hält.

In Szene 13 wird eine Rollenverschiebung von Camillas Figur in Dianas Traum vorgenommen. Mr. Roque setzt in dieser Szene eine Telefonkette in Gang – er verkörpert also offensichtlich einen Drahtzieher und Anführer, ohne dass der Zuschauer weiß, dass er einen großen Anteil an der Verantwortung über die Umsetzung eines Filmprojekts trägt. Durch die telefonische Übermittlung (dem einzigen Dialogsatz seiner Rolle) von "The girl is still missing" suggeriert der Rezipient sofort eine Bezugnahme auf den sich im Vorfeld ereigneten Autounfall von Rita. An dieser Stelle der Erzählung ist noch nicht geklärt, wer Rita bzw. Camilla Rhodes, sprich: "the girl", ist. Szene für Szene und Baustein für Baustein erfährt der Zuschauer von beiden Personenexistenzen. Das Resultat einer Interpretation von Mr. Roques Aussage, wäre folgende: Die Verbkonstruktion "is still missing" bezieht sich auf Ritas Autounfall (im Traum) und Camillas Verschwinden/Tod (in der Realität). Das Subjekt "the girl" kann an dieser Stelle nicht definiert werden. Mr. Roque könnte sowohl auf Rita als auch auf Camilla verweisen. Dies kann dadurch erklärt werden, dass Dianas Traumbewusstsein noch nicht insofern fortgeschritten ist, dass eine genaue Zuordnung für den Namen Camilla Rhodes (und für "the girl") möglich ist. Handlungen und Ereignisse werden in Dianas Traum schneller als Identitäten den unterbewussten Gedanken nachgeformt. Bei der zweiten Erwähnung des "the girl" (Szene 20 mit der Involvierung von Mr. Roque) ist sich Diane dem Traum-Rollentausch bereits bewusst – Camilla Rhodes, eine blonde Schauspielerin, wird auf einem schwarzweißen Portraitfoto gezeigt. Die

Identitätszuordnung von "the girl" und der "falschen" Camilla Rhodes in Dianas Traum funktioniert nur durch Mr. Roque und der anschließenden Präsenz des Cowboys.

Dort, wo Mr. Roque in Dianas Traum keine Wirkung mehr durch seine "schweigende Autorität"²⁹⁸ erzielt, muss der Cowboy auftreten. Mr. Roque wird in der Mitte der Traumerzählung durch die Handlungsmacht des Cowboys ersetzt.

6.3.3.4.2 Der Cowboy

Diese Figur spielt im ersten Teil des Films eine *handlungsrelevante* Rolle, ist aber auch für die Überleitung zu den Traumaelementen, die im zweiten Teil dominieren, verantwortlich. Zu Beginn erfahren wir von der Existenz dieser Person nur über ein Telefongespräch zwischen dem Regisseur Adam Kesher und seiner Sekretärin Cynthia (Szene 37). An diesem Punkt der Erzählung ist der Zuschauer bereits darüber informiert, dass Adam in Schwierigkeiten steckt (er steht kurz vor einer Scheidung, sein Filmprojekt droht abgebrochen zu werden). Der Cowboy scheint eine übergeordnete Handlungsmacht zu besitzen, Adams missliche Lage zu bereinigen. Lynch erklärt die Herkunft dieser Figur jedoch nicht. Fest steht, dass der Cowboy, Mr. Roque und die Castigliane-Brüder eine Komplott-Gruppierung gegen Adam bilden.

Der Sinn der Existenz des Cowboys im Rahmen der Filmhandlung liegt in dem Mysterium seines Erscheinens. Wie man im zweiten Teil von *Mulholland Drive* erfährt, lebt Adam ein komplett konträres Leben in Dianas Traum als in der tatsächlichen Realität. In der Traumerzählung lebt er als Filmemacher, dessen Entscheidungsbefugnis über die Filmbesetzung seines eigenen Projekts aufgrund einer Verschwörung in den Reihen des knallharten Filmbusiness stark eingeschränkt ist. Sein Erfolg tritt erst dann ein, wenn er sich "weich treten" lässt und den Willen der Mafia-Produzenten (Castigliane-Brüder) nachgibt.

Der Cowboy appelliert auf manipulierende Art und Weise an Adams Vernunft, das Richtige zu tun und sich den Wünschen von machtgierigen Financiers zu beugen. Schlussendlich siegt Adams Unbehagen über den Nachdruck des Cowboys und dessen Warnung. Er vergibt die Hauptrolle seines Filmprojekts, der *Sylvia-North-Story*, (gegen seinen Willen) an eine unbegabtere Schauspielerin (einer blonden Schönheit namens Camilla Rhodes). Das Talent

²⁹⁸ Die gesprochenen Passagen von Mr. Roque sind stark begrenzt. Meist drückt er seine Befehle in einem Satz oder antwortet gar auf Fragestellungen mit einem Schweigen: vgl. Szene 13 ("the girl is still missing"), Szene 20 (Schweigen), Szene 23 (Schweigen).

dieser Schauspielerin scheint kein Thema zu sein – weder für Adam, noch für die Produzenten und Verschwörer, die Adam unterdrücken. Der Name Camilla Rhodes ist sowohl in Dianas Traum als auch im wahren Leben mit Korruption und Verrat verbunden. Der Cowboy personifiziert den Boten von Dianas Unterbewusstsein, der in ihrem Traum zur Nebenfigur Adam Kesher spricht. Das Unterbewusstsein der Protagonistin enthält jene Bilder und Motive, die für ihr Trauma verantwortlich sind. Korruption und Verrat haben ein Trauma in Dianas Psyche verursacht und ihre Träume und Zielsetzungen in Bezug auf ihre Karriere und ihre Partnerschaft mit Camilla in der Realität zerstört. Die Kreuzung von Traum- und Traumaelementen in *Mulholland Drive* ist dort zu erkennen, "wo die Handlung sich vom abenteuerlichen zum bösen Teil des Traums bricht".²⁹⁹

Der Cowboy wirkt durch sein Aussehen so als würde er selbst einem Film im Film entsprungen sein. Auch der Schauplatz der Konversation zwischen Adam und dem Cowboy (Szene 39) erinnert an eine Filmdekoration (einem Korral am Beachwood Canyon) und unterstreicht einmal mehr, dass Orte in Traumhandlungen oft unmotiviert gewählt werden oder auch nur wegen einer passenden Assoziation mit einer einzelnen Handlungsfigur. Der künstliche Charakter dieser Szene wird durch die ausgeschaltete Glühbirne am Ende des Gesprächs bestätigt. In Dianas Traum gilt folgendes Prinzip: Dort, wo man in *Mulholland Drive* die Realität vermutet, wirken Handlungen wie ein Schauspiel (Szene 39). Dort wo ein Schauspiel zugegen ist (Szene 40 und 45), erscheint die Abbildung der Wirklichkeit greifbar.

Eine noch wichtigere Rolle kommt dem Cowboy als Vermittler zwischen Hauptfigur und Publikum zu. Er zieht eine Grenze zwischen Part I und Part II des Films. Der Rezipient erfährt durch ihn, dass die Protagonistin im ersten Teil ein Traumerlebnis hatte und nun in eine andere Welt zurückkehren wird, also im Inbegriff ist, aufzuwachen. Dies wird lediglich durch seine Ankündigung: "Hey pretty girl, time to wake up" in Szene 58 erreicht.³⁰⁰ Der Rezipient wird in der Übergangsszene von Part I zu Part 2 (Szene 57) mit dem plötzlichen Erscheinen von Ruth überrascht, die suchend durch ihr leeres Schlafzimmer blickt. In dieser Szene sind alle Spuren der Anwesenheit von Betty und Rita bereits eliminiert. Diane ist, (durch die bewusste Abkoppelung Ruths von der vorher präsentierten Traumhandlung) bereit, aufzuwachen. Im zweiten Teil des Films erfährt man, dass Ruths kurzes Auftreten eine Traumillusion war, da Diane in Szene 66 beim Dinner mit Camilla und Adam erklärt,

²⁹⁹ Seeßlen, S. 220.

³⁰⁰ Abb. 89.

ihre Tante wäre gestorben und hätte ihr etwas Geld vererbt. Diese Abkoppelung und die Beendigung des Traums wird vor allem durch die Verbindung des blauen Schlüssels mit der blauen Schachtel initiiert.³⁰¹

Im Trauma-Part erfährt man, dass es den Cowboy scheinbar auch in der Realität gibt, auch wenn er darin *keine handlungsrelevante* Rolle einnimmt. Er wird in einer kurzen Einstellung in Dianas Erinnerung über das gemeinsame Dinner mit Camilla, Adam und Coco gezeigt. Lynch schneidet das Bild des vorbeigehenden Cowboys (der fast schon "zufällig" durch das Bild schreitet) zwischen die Einstellungen, die Camillas gezielte Demütigung von Diane abbilden.³⁰²

6.3.3.4.3 Der "Hairy-Armed Man"

Bei dieser Figur handelt es sich in den meisten Interpretationen um einen Obdachlosen, weil er im Hinterhof von "Winkie's Restaurant lebt", umgeben von Mülltonnen und Dreck. Der Zusatz "Man" definiert kein exaktes Geschlecht. "Man" bedeutet im Englischen sowohl "Mann" als auch "Mensch" oder "Person". Ich schätze diese Figur aufgrund ihres Aussehens als männlich ein. Ich interpretiere ihn als ein Fabelwesen aus Dianas Horrorvorstellungen, wobei er im Gegensatz zum Cowboy, den Diane auch außerhalb des Traums einmal begegnet ist (Szene 67), nicht in der Wirklichkeit existiert.

In meiner These hat diese Figur im Gegensatz zum Cowboy nur eine traummetaphysische und unterschwellige Macht über den Handlungsverlauf. Während der Cowboy die beiden Erzählpassagen von *Mulholland Drive* einerseits durch sein Erscheinen, andererseits durch seine Abwesenheit, trennt, signalisiert das Auftreten des Hairy-Armed Mans in Part I und Part II, dass unterdrückte Traumaelemente, Dianas Eskapismusversuche (durch Träume und Flashback-Visionen) aus der Realität verhindern und jederzeit als Teil der gegenwärtigen Wirklichkeit an die Oberfläche dringen können.

Der "Hairy-Armed Man" ist mit dem Handlungsschauplatz "Winkie's Restaurant" verbunden. In Part 2 (Szene 68) erfährt man, dass sich Diane Selwyn dort mit einem Berufskiller namens Joe Messing getroffen hat, um ihn mit dem Mord an Camilla zu beauftragen. Bedingung für den Auftrag ist der Austausch einiger Bündel Dollar-Scheine (eine undefinierte Geldmenge vgl. Szene 25 in Ritas schwarzer Handtasche) gegen einen

³⁰¹ vgl. Kapitel 6.3.3.4.4.

blauen Schlüssel, der bei der erfolgreichen Ausführung an einem vereinbarten Ort in Dianas Apartment zu finden ist (wie zu Beginn in Szene 27). Dort, wo man den Schlüssel und die Geldscheine in Mulholland Drive lokalisieren kann, scheint man auch auf die in Frage gestellten Identitäten zu stoßen, auch wenn die Indizien in einer nicht-linearen Reihenfolge auftauchen.³⁰³

Den Hintergrund des Auftragsmords an Camilla (Trauma-Auslöser) erfahren wir jedoch erst in einer Flashback-Erzählung im letzten Abschnitt des Films. Nachdem der Zuschauer die Verbindung zwischen Diane und Joe kennt, wird der "Hairy-Armed Man" mit der blauen Schachtel gezeigt, die Rita am Ende von Dianas Traum geöffnet hat. Er wirft diese Schachtel in eine Papiertüte und setzt somit das Zeichen, dass Diane und auch der Rezipient aus den Traumflashbacks zurück in die Realität geworfen werden.³⁰⁴ Der "Hairy-Armed Man" hält mit der blauen Box bildlich Dianas Bewusstsein in der Hand³⁰⁵ und symbolisiert durch sein Handeln die Realität, der Diane zu entkommen versucht und die nun zu ihrer Psyche durchdringt. Die Rückholung in die Realität durch diese Fantasiefigur ist wiederum ein weiterer traumatisierender Prozess für die Protagonistin. Am Ende zerbricht Diane an ihren inneren Dämonen. Der "Hairy-Armed Man" steuert die narrative Ebene der Traumsequenzen verantwortlich. Lynch lässt die Figur nach Dianas Selbstmord weiterleben.³⁰⁶ Mit einer finalen Einstellung des "Hairy-Armed Mans" am Filmende wird dem Zuschauer belegt, dass er nicht nur in Dianas Kopf Macht ausübt, sondern wie die "Lady in the Radiator" in *Eraserhead* ein überirdisches Wesen ist, das unabhängig vom Tod (ob metaphysischer oder realer Natur) der Hauptfigur existiert. Lynch deckt damit die Täuschung der möglichen Annahme durch das Publikum, der Hairy-Armed Man wäre ein subjektives Fantasiesubjekt auf.

Auch durch die Verbindung des Hairy-Armed Mans mit Danks Traumerzählung (Szene 11 und 12) soll verdeutlicht werden, dass die Realität in einen Traum einwirken kann und diesen auch zu zerstören vermag. Oftmals wird der Träumer durch externe Geräusche wie Weckerläuten, Türklopfen oder Telefonklingeln abrupt aus dem Traum geholt. Diese externen Einflussfaktoren aus der realen Welt können manchmal auch im Traumszenario

³⁰³ vgl. Seeßlen, S. 212.

³⁰⁴ Hierbei kann ein Vergleich mit der Aktion des "Man in the Planet" im Prolog des Films gezogen werden. Er zieht an einem Hebel und initiiert so den Fall eines Wurms in eine Wasserlacke. Er trägt so auf einer metaphysischen Ebene an der Geburt des "Babys" bei. Auch durch die Handlung des "Hairy-Armed Mans" im zweiten Teil wird etwas ausgelöst, dass unmittelbar mit der nächsten Einstellung oder Szene in Kraft tritt. Die metaphorische Ebene der Aktion wird überwunden und tritt in der Tat ein.

³⁰⁵ vgl. Abb. 102

³⁰⁶ vgl. Schlusszene 71

selbst präsent werden. Der Träumer hört sie, obwohl er noch nicht erwacht ist.³⁰⁷ Dan begegnet der Horrorfigur aus seinem Alptraum in der Wirklichkeit und stirbt schließlich daran. Der Hairy-Armed Man leitet schließlich ein, dass Dianas Bewusstsein in die reale Welt zurückkehrt, aber gleichzeitig damit auch ihre inneren Dämonen (in Miniaturgestalt des älteren Ehepaars³⁰⁸, die möglicherweise Dianas Eltern sein könnten) freigesetzt werden.

Die drei angeführten Schlüsselfiguren sind für die Interaktion von Traum- und Traumasequenzen entscheidend, da sie Anreize für eine Trennung bzw. Wiedervereinigung dieser Passagen an den Zuschauer liefern. Beide Figuren sind Traumfiguren, die eine Referenz zur Traumawunde der Hauptfigur darstellen. Mr. Roque steht für Dianas Trauma über ihren beruflichen Misserfolg (aufgrund von Korruption und der vorherrschenden Machtgier) sowie ihrer Ablehnung durch die Gesellschaft. Der Hairy Armed-Man verkörpert Dianas Trauma über die gescheiterte Beziehung mit Camilla und ihrem Schuldbewusstsein für den Mord an Camilla. Der Cowboy steht ebenfalls für ungleiche Machtverhältnisse in Dianas Berufswelt, andererseits ist er auch für die Kontrolle der Rahmenhandlung des Traums verantwortlich (er liefert die Motivation zu erwachen an Diane, Szene 58).

6.3.3.4.4 Der blaue Schlüssel und die blaue Schachtel

Lynch hält sich wie bei der Bedeutung des "Man in the Planet" in *Eraserhead* auch über diese beiden Traum- bzw. Traumamotive in *Mulholland Drive* bedeckt. Mehr noch: er gibt in seinem Buch *Catching The Big Fish* an, nicht zu wissen, was der blaue Schlüssel und die blaue Schachtel symbolisieren sollen: "I don't have a clue what those are."³⁰⁹ Die Tatsache, dass die Box und der Schlüssel dieselbe Farbe tragen und die Schachtel auch ein Schlüsselloch aufweist, macht eine Verbindung zwingend. Beide Gegenstände werden im zweiten Teil des Films jedoch nicht sichtbar (sondern nur metaphysisch) vereint. Dies kann damit erklärt werden, dass der blaue Schlüssel ein realer Gegenstand in Dianas Realität ist, die dazugehörige blaue Schachtel jedoch nur ein Fantasieprodukt darstellt. In der Traumbinnenhandlung wird die Vereinigung dieser beiden Elemente jedoch möglich, da Dianas Traumbewusstsein die Box hinzuaddiert und so dem Schlüssel eine Bedeutung zuweist.

³⁰⁷ vgl. Kapitel 4.1.2 zur Traumübersetzung durch das Gehirn

³⁰⁸ vgl. Abb. 103

³⁰⁹ Lynch, S. 115.

Das Öffnen der blauen Schachtel mit dem blauen Schlüssel hat im Part I von *Mulholland Drive* folgende Bedeutung:

- es signalisiert, dass Rita und Betty eine Illusion sind, die Identitäten verlagern sich der Zusammenhang von repetitiven Bildern in Part I und Part II
- die Zusammenführung der beiden Gegenstände verursacht die Desillusionierung des Traums und löst die Überleitung zu den Traumsequenzen aus
- "unleashes the forms that will eventually lead to Dianas terrible end"³¹⁰ (eine Vorwegnahme des tragischen Verendens der Hauptfigur)
- in den Händen des Hairy-Armed Mans wird jede Illusion zerstört und in etwas Unbedeutendes verwandelt, alle Erlebnisse (egal wie schockierend und surreal) sind tatsächlich passiert

In Part II drückt die Relation zwischen der blauen Box und dem blauen Schlüssel folgendes aus:

- der Auftragsmord an Camilla wurde ausgeführt, Diane erleidet ein Trauma aus dieser Erfahrung
- Diane ist eine gebrochene Persönlichkeit mit einem fragmentarischen Realitätsbewusstsein
- sobald die Box vom Hairy-Armed Man freigegeben wird (Szene 69), werden die Dämonen in Dianas Kopf übermächtig und programmieren die Zerstörung von Dianas Existenz, da sie im Besitz des Schlüssels ist
- eine Zusammenführung der beiden Elemente wird im zweiten Teil nicht visuell veranschaulicht, sie steht für die Auflösung von sowohl Traum als auch Realität und führt zur Nicht-Existenz³¹¹ der präsentierten Figuren, Organismen und Systeme von *Mulholland Drive*

6.3.4 Die Charakteristika von Traum- und Traumsequenzen in *Mulholland Drive*

In diesem Kapitel sollen die stilistischen Hauptmerkmale der Traum- und Traumsequenzen in *Mulholland Drive* zusammengefasst werden. Die Lichteffekte werden nicht in einem eigenen Kapitel angeführt, sondern als Teil der Mise en Scène des Films erklärt werden.

³¹⁰ Wilson, S. 157

³¹¹ eine Form von absoluter Stille, die durch das Schlusswort einer Frauengestalt mit blaufärbiger Perücke im "Club Silencio" angekündigt wird

Wie bereits im Vorfeld erwähnt, tendiert *Mulholland Drive* dazu den Trauminhalt "realistisch" und kausal zu gestalten, während das letzte Drittel des Films (eine Reihe von Flashbacks und Rückschnitte zur Gegenwart) traumartig inszeniert wird und mehrere Konventionsbrüche zulässt.

6.3.4.1 Mise en Scène und Kamera

Die beiden Filmteile wirken trotz ihrer unterschiedlichen Filmdauer und im Hinblick auf ihre narrative Differenzierung kompositorisch nicht unbalanciert. Lynch wechselt nicht nur die Perspektive, löst Identitäten auf und setzt sie neu ein, sondern hebt auch die Dichte und das Tempo in Part II entscheidend an.³¹²

Die ersten zwei Szenen in Part I zeigen Teile aus Dianas Bewusstsein, das ein vergangenes Ereignis aus ihrer Erinnerung wieder abspielt und den Moment ihres Schlafeintritts aufzeichnet. Der Beginn der Traumerzählung wird mit einer subjektiven Kamerafahrt (mit einer SteadyCam-Kamera, die eine authentische Aufzeichnung mit "verwackelten Bildern" ermöglicht) vom Einsinken in einen Kopfpolster mit rotem Überzug eingeleitet.

Der Jitterbug-Tanz von einigen jungen Paaren in Szene 1 ist extrem farbenreich inszeniert und mit High-Key-Beleuchtung aufgenommen. Der Film beginnt mit einer Slow Motion eines tanzenden Paares. Daraufhin wechselt die Bildgeschwindigkeit zu einer Anpassung an eine realistische Bildabfolge, die auf den Rhythmus der eingespielten, schnell taktischen Swing-Musik synchronisiert wird. Die ungewöhnlichen Schattenzeichnungen der tanzenden Paare, die wie auf den Dekor gemalt wirken³¹³, geben dem Szenario einen surrealen Charakter. Ergänzt werden diese durch die Überlagerung eines überbelichteten Bildes von Betty, die gemeinsam mit zwei älteren Personen in die Richtung eines nicht sichtbaren Publikums lächelt.³¹⁴ Diese Überblendung springt quasi in die Augen der Zuschauer, da sie plötzlich und unmotiviert in den Vordergrund der Bilder von den Tanzeinlagen eingespielt wird. Die Kombination dieser Bildüberlagerungen wird von Nicole Velten folgendermaßen erklärt: "Die überbelichteten Einstellungen von Betty, die unruhig ein und ausgeblendet werden, erinnern an die Lichtblitze, die, kurz nachdem man die Augen schließt, zu sehen sind. Die Szene spielt sich vor dem geistigen Auge Dianas ab, die im Begriff ist

³¹² vgl. Seeßlen, S. 222.

³¹³ vgl. Abb. 43.

³¹⁴ vgl. Abb. 44.

einzuschlafen."³¹⁵ Weiters verursacht die Überblendung eine Überreizung in der Rezeption, da das überblendete Bild entweder im Soft Focus oder im Out of Focus gezeigt wird. Es wirkt auch deshalb als Störung, weil die Konzentration des Zuschauers mit dem ersten Filmbild auf die überlagerten Bilder der Tanzpaare gerichtet wird. Die Erwartungshaltung des Rezipienten wird durch die Überblendung gestört.

Szene 2 wechselt mit einem Soft Focus in eine Low-Key-beleuchtetes Setting eines Schlafzimmers. Nur Umrisse der abgebildeten Objekte sind erkennbar. Kontinuität im Szenenübergang wird trotz des harten Schnitts erreicht, da der überblendete Teil aus Szene 1 für einige Sekunden aufscheint. Nach diesem kurzen Prolog über den Schlafeintritt, werden die Credits des Films eingespielt. In Kombination dazu zeigt Lynch einige lange Totaleinstellungen aus verschiedenen Kamerapositionen und -winkel der fahrenden Limousine am Mulholland Drive. Der Erzählrhythmus wirkt sehr langsam bis der Autocrash mit Hilfe mehrerer Parallelmontagen inszeniert wird. Danach folgt wieder eine Pause im ansteigenden Erzähltempo. Die demolierte Limousine wird von einer Rauchwolke eingehüllt, die Fahrertür öffnet sich und schwarzhaarige Frau (Rita) steigt als einzige Überlebende benommen aus dem Wagen. Auch diese nächtliche Aufnahme wirkt in seiner Inszenierung sehr theatralisch und unauthentisch. Des Weiteren zeigt die Kamera eine statische Nachtaufnahme von Los Angeles. Danach schreitet Rita auf die Stadt zu und beabsichtigt einen Hügel hinunterzusteigen. Im Folgenden wird durch einen traumaerfüllten Soft-Focus-Orientierungsblick (Ritas Erzählperspektive) und einer subjektiven Kameraaufnahme von dem vor ihr liegenden nächtlichen Los Angeles ausgedrückt, dass die Kamera durch ihren Blick den weiteren Handlungsmodus dieser Figur vorgibt. Weiters werden in der Szene allein stehende Figuren in einem Deep Focus gezeigt - die Umwelt befindet sich außerhalb des Schärfen- und gleichzeitig des Wahrnehmungsbereichs dieser Personen. Im Unterschied dazu, verwendet Lynch für die Gestaltung des Traumablicks oft Rack-Focus-Einstellungen. Der Traumblick folgt dem Prinzip: Was die Figuren sehen, ist was der Zuschauer auf der Leinwand präsentiert bekommt. Der Traumablick in *Mulholland Drive* bietet dem Zuschauer durch zusätzliche Details (die vom Protagonisten selbst nicht bewusst wahrgenommen werden) und Close-Ups einen Wissensvorsprung.³¹⁶ Objekte oder

³¹⁵ Velten, Nicole (2004): Link: <http://www.uni-koeln.de/phil-fak/englisch/berressem/velten/mulholland.html>. Zugriff: 15.9.2008.

³¹⁶ vgl. Szene 59, bei der die Kamera schnell zum blauen Schlüssel auf Dianes Couchtisch heranfährt und daran fixiert, während die Nachbarin einen Aschenbecher vom Tisch hebt. Der Schlüssel bleibt von Diane und der Nachbarin unbemerkt und unvisiert.

Subjekt sind nicht zufällig und willkürlich im Film lokalisiert, sondern folgen einer undurchsichtigen Anordnung mit einer bestimmten versteckten Botschaft.

Rita flüchtet nach ihrem Unfall in einer ihr unbekannten Wohngegend. Ihre Unsicherheit und Angst drücken sich durch ihre Gestiken aus (Menschenphobie). Sie wird auch durch den Einsatz des Available Lighting (Straßenbeleuchtung), das ihr nur wenig Schutz spendet und sie oft im Dunkeln tappen lässt, verstärkt. Andererseits werden dunkle Stadtnischen ihr vorübergehender geschützter Aufenthaltsort. Cast Shadows sind ein weiteres Detail, das ihrer bedrückenden Situation der Desorientierung Ausdruck verleiht. Der Prozeß der Traumatisierung durch den Unfall und den anschließenden Nachwirkungen wird vor allem durch die beiden Einstellungen, in dem ihr Gesicht von Autoscheinwerfer-Licht bestrahlt wird, in Szene gesetzt. Lynch konzentriert sich dabei auf Ritas konstante Schreckensmimik, die gleichmäßig hell beschienen wird und fast gleißend wirkt.³¹⁷

Szene 8 ist ein Episodenteil, der im Spielfilm unerklärt bleibt, jedoch ursprünglich für den Inhalt der Serie eine Rolle spielte. Jene beiden Detektive haben in dieser Szene ihren einzigen Auftritt – sie wirken dimensionslos und unglaublich. Der Dialog zwischen den beiden ist stark eingegrenzt³¹⁸ und ein Rätselraten und entspricht keiner konventionellen Mordfallaufklärung in Kriminalserien. Weiters fehlt der Szene der Establishing Shot in einer Totale. Mehrere Kamerafahrten zeigen einzelnen Details vom Schauplatz. Lynch erwartet, dass der Rezipient die Schauplatzrückkehr zum Mulholland Drive erkennt.

Die Szenen in Ruths/Bettys Apartment wirken durch das hervorgehobene Tageslicht stark artifiziell. Lynch verwendet zusätzliche Lichtquellen, um die Farbe und Helligkeit zu verstärken. Die Oberflächen der Settings wirken durch das leuchtende Licht plastisch. Dasselbe gilt für Szene 11 in "Winkie's Restaurant". Der Charakter der surrealen Formen im Traum wird damit unterstrichen. Dan erzählt in dieser Szene von einem Traumerlebnis, das weder bei Tag noch bei Nacht stattgefunden hat, sondern sich in einer "half-night" abspielte. Diese "half-nights" gibt es nur in Träumen. Die Künstlichkeit des Lichts in dieser Szene gibt die Stimmung einer "half-night" wieder. Weiters wird die artifizielle und surreale Atmosphäre der Szene durch sichtbare Dekorfehler ausgedrückt. Lynch präsentiert auf eine erzwungen demonstrative Weise den Frühstückstisch von Dan und Herb mit den bestellten

³¹⁷ vgl. Abb. 48, 49: Rita blickt ihrem größten Horror, dem Tod, entgegen. Lynch weist damit dem Traumablick ein Bild zu, den es in Dianas realer Gegenwart (Part II) nicht gibt.

³¹⁸ vgl. Kapitel 6.3.2.1. Plotunterschiede im Pilot- und Spielfilm.

Speisen. Der Zuschauer kann daraus schlussfolgern, dass Herb eine distanzierte Haltung zu Dans Erzählung über einen Traum und die verbundene Angst einnimmt, als der Erzähler selbst. Dans Teller ist noch unberührt, das Orangensaftglas noch voll.³¹⁹ Durch die Position der Figuren auf der imaginären Achse der Kamera, erkennt man, wo sie am Szenenschauplatz lokalisiert sind. Als die beiden Männer wenige Sekunden nach dieser Einstellung das Restaurant verlassen, zeigt Lynch den selben Tisch abgeräumt, lediglich mit zwei Kaffeetassen, im Vordergrund.³²⁰ Wer den Film in umgekehrter Reihenfolge, also beginnend beim Ende bis zum Anfang, rezipiert, erkennt die Parallele von Dianas Erinnerung zu der von ihr geträumten Szene. Daher wird der Zuschauer dazu angehalten, die Details im Vorder- und Hintergrund jeder Szene im Gedächtnis zu behalten und andererseits Elemente, die szenisch eingesetzt wurden, niemals als absolut und "kontextuell wahrheitsgetreu" einzustufen.

Weiters sind die Parallelen zwischen Traumerzählung und Traumarealität auch durch die Inszenierung des Hinterhofs des "Winkie's" erkennbar. Im sowohl Traum- als auch Traumablick wird bei der Visualisierung des Schauplatz eine subjektive Kameraperspektive gewählt. In Szene 12 wird ein Schockmoment erzeugt, da der Einsatz der subjektiven Kamera und der Point of View-Einstellungen das Gefühl der Präsenz einer abwesenden Horrorvision des Protagonisten Dan an den Zuschauer vermitteln.

Des Weiteren sind Reaction Shots und Close-Up-Aufnahmen von Blickkontakten zwischen den Figuren ein sehr aussagekräftiges Stilmittel im Traumteil dieses Films, da sie unnötige Sprechdialoge ersetzen. Lynch erklärte in einem Interview, das er für das Special Features-Menü der DVD-Ausgabe von *Mulholland Drive* gegeben hat, dass seine Faszination an diesem Film mit den dargestellten Blicken, die ein Gefühl vermitteln können, und dem Voyeurismus der Figuren, verknüpft ist.³²¹ Diese Blicke vermitteln innere Einstellungen ("attitudes"). Neben dem Zuschauer besitzt auch "der Cowboy" die Fähigkeit mit einem Blick verborgene Gedanken aufzuschnappen.

Distanz der Kamera zu seinen Subjekten, erzielt Lynch durch Totaleinstellungen bzw. fragmentarische Gesichtspartien von Personen (zwei Extreme in der Kameraarbeit). Mr. Roque ist eine Figur, die in einem großräumigen Zimmer in einer offenen Form gezeigt

³¹⁹ vgl. Abb. 52.

³²⁰ vgl. Abb. 53.

³²¹ vgl. *Mulholland Drive*, DVD, "Production Notes", 2002.

wird. Die Nebenfiguren in seiner Umwelt nehmen immer einen festgelegten Abstand ein: Ray Hott spricht nur durch eine Glaswand zu ihm (Szene 23), Mr. Roques Anwesenheit wird durch eine Parallelmontage, die vom Hauptschauplatz der Szene getrennt ist, angegeben. Seine Autorität wird durch häufige Low-Angle-Einstellungen (die ihn übermächtig erscheinen lassen) sowie durch das eingesetzte Oberlicht ausgedrückt. In allen anderen Erzählinstanzen von *Mulholland Drive* verhält sich die Kamera mitfühlend und mutiger als die Hauptfiguren. Wenn die Kamera sich weiter in das Unbekannte vorwagt und die Figuren so zum Fortschreiten anweist, wirkt sich das auch auf die Rezeption aus: "Die Gegenwart des Todes in jedem Bild macht den Zuschauer [...] zu einem Mitleidenden."³²²

Lynch inszeniert den Leichenfund in Szene 49 mit einer langsamen Kamerafahrt an die reglos im Bett liegende Frauengestalt. Je näher sich Betty und Rita an die Leiche heranwagen, desto mehr Tempo legt die Kamerafahrt zu und zeigt wenig später das verwesene Gesicht einer Toten. Rita scheint von dieser Erscheinung einen größeren Schock als Betty davonzutragen. Der Grund dafür ist, dass Diane sich ihren eigenen Tod im Traum ausmalt. Die Leichenmotive treten mehrmals in Match Shots auf.³²³ Daher kann Dianas Wunschidentität Betty diese Entdeckung mit einer eher nüchternen Ruhe hinnehmen. Im Gegensatz zu Dianas Selbstmord, erfährt der Rezipient in Part II, dass Camilla ermordet wurde. Ihr Alter-Ego Rita reagiert in der Begegnung mit dem Tod mit einem Schockzustand. Diane verarbeitet damit gleichzeitig im Traum ihr Schuldgefühl über den Mordauftrag an Camilla. Das Bild der Leiche ist ein wiederholt auftauchendes Traummotiv in Dianas Traum.

Weiters wird Echtheit in eine theatrale Casting-Szene (Szene 45) durch den Einsatz einer statischen Kamera, die nur die beiden Darsteller zeigt, impliziert. Mit Beginn der Performance von Betty Elms und Woody Katz löst Lynch die Grenzen zwischen Realität und Fiktion. Das Umfeld der beiden Schauspieler wird durch die Einstellungsgröße und die unveränderte Distanz der Kamera zu den Figuren während dieser Szene ausgeblendet. Der Zuschauer wird getäuscht. Man wird animiert zu glauben, die dargestellte Szene wäre real. Auch in Hinblick auf den Einsatz von Kostümfarben wird der Fortschritt der Identitätssuche angedeutet. Betty ist meist in konstanten Pastelltönen gekleidet – ihr Charakterentwicklung wird nicht exponiert. Rita trägt, solange ihre Identität noch ungeklärt und unschuldig bleibt,

³²² vgl. Seeßlen, S. 209.

³²³ vgl. Abb. 77, 78 (kurz vor Dianas Erwachen – Tod und Schlaf finden eine Korrelation) sowie 79 (beim Erwachen in Part II)

eine weiße Bluse. (Szene 49, 50) In jenen Szenen, in denen der Verdacht aufkommt, dass sie mit dem Namen Diane Selwyn verbunden sein könnte, tritt sie in schwarzen oder roten Kleidungsstücken auf.

Betty verschwindet schließlich nach der Desillusionierung im "Club Silencio" spurlos. Die Illusion ihrer Existenz löst sich auf – Lynch nimmt ihr Verschwinden in einer fließenden Kamerabewegung durch ein Cut to Movement auf. Betty und Rita betreten die Wohnung. Betty eilt mit schnellen Schritten in das Schlafzimmer und wirft die blaue Box auf das Bett. Im selben Moment fokussiert die Kamera auf Rita, die die Hutschachtel aus dem Kasten hervorholt, um dort nach dem verstaubten Schlüssel zu suchen. Mit ihrer Körperwendung bewegt sich die Kamera von ihr weg und gibt den Raum frei, wo vorher Betty gestanden hat. Diese scheint auf unerklärliche Weise vom Erdboden verschluckt. Schließlich ist Rita diejenige, die die verbotene blaue Box aufsperrt und die unterdrückten Traumamotive, die gleichzeitig zerstörerisch auf Dianas Traum wirken, freilässt.

Ritas Verschwinden signalisiert auch das Ende von Dianas Traum. Die blaue Box (durch die Rita aus dem Traum gelöscht wird) wird von ihr geöffnet, die Kamera fährt wie automatisiert in das schwarze Innere der Schachtel. Für einige Sekunden ist die Leinwand schwarz. Doch dann fährt die Kamera wieder aus der Box heraus. In der nächsten Einstellung fährt die Kamera jedoch nicht rückwärts, um die Box im Raum zu vergegenwärtigen, sondern schwenkt vertikal vom Boden ab. Ruth erscheint plötzlich im Bild, weil sie durch ein undefiniertes Geräusch angelockt worden zu scheint – eine Point-of-View-Einstellung zeigt ein menschenleeres Schlafzimmer. Nichts deutet darauf hin, dass Betty und Rita sich dort aufgehalten haben. Ruth geht verwundert über das Geräusch ab und ein weiteres Fade-In einer Einstellung aus dieser statischen Kameraposition folgt. Lynch schneidet im Folgenden zu mehreren Kamerafahrten des dunkel gehaltenen Vorraums des betreffenden Schlafzimmers, das der Zuschauer bereits vom Traumpart kennt. Dann hält die Kamera im Schlafzimmer und fixiert sich auf eine schlafende Frauengestalt, die weniger später vom Cowboy geweckt wird. Durch das Fade In der ersten Einstellung in Part II und dem Aufwachen der Protagonistin an einem anderen Schauplatz, kann man schlussfolgern, dass Diane die Träumerin des ersten Teils des Films ist.

6.3.4.2 Schnitt

Lynch wählt verschiedene Formen der Szenenübergänge. In einigen Fällen verwendet er Jump Cuts (Variante des harten Schnitts). Zeit und Raum entsprechen keinem Kontinuum und können oft in einem beliebigen Ausmaß übersprungen werden können. Damit wird der Zuschauer aus dem "verinnerlichten" Umfeld der Traumerzählung gerissen und desillusioniert. Viele Szenen weisen jedoch auch ein hohes Maß an Kausalität (gleichzeitig stattfindende Geschehnisse) auf und werden durch die Dissolve-Schnittmethode übergeleitet. Nicht selten dienen Dissolves aber nicht nur der fließenden Szenenüberleitungen, sie sind auch Ausdruck der Gedankenwelt der Figuren, die sich mit der betreffenden Szenensituation kreuzen. Diese Dissolves ersetzen den gesprochenen Dialog. So zum Beispiel denkt der Detektiv in Szene 8 an eine vermisste Frau mit Perlenohrringen, die irgendwo in Los Angeles umherwandert. Die Szene wird ausgeblendet und ein Bild der erwachenden Rita wird eingeblendet.

Der Einsatz des harten Schnitts zwischen den Szenen 10 und 11 suggeriert, dass Rita die Erzählung im Winkie's Restaurant träumt. Dieser Irrtum wird in Szene 68 wieder aufgehoben, wenn man erfährt, dass sich Diane mit Joe in diesem Restaurant getroffen hat.

Im Traumateil wird die filmische Schuss-Gegenschuss-Regel (shot-reverse-shot) gebrochen, um die portraitierte Halluzination Dianes zu zerstören (Szene 59). Der Rezipient erkennt durch den Bruch mit dieser Regel, dass die Protagonistin versucht, sich gegen ihre täuschenden Visionen zu stellen. In dieser Szene fantasiert Diane über Camillas plötzliches Erscheinen in ihrer Wohnung. In einer langen Einstellung sieht man Diane, die mit dem Rücken zur Kamera in ihrem Morgenmantel in der Küche steht. Sie wendet sich zur Seite und beginnt zu lächeln und sagt "Camilla, you came back..." Dianes Wunsch von einer heilen Welt wird hier Ausdruck verliehen und die Tatsache über Camillas Ermordung wird dabei unterdrückt. In einer zweiten Einstellung steht ihr Camilla gegenüber, die ihr einen freundlichen Blick zuwirft. Daraufhin wird Diane mit einem verzweiferten weinerlichen Gesichtsausdruck gezeigt. Lynch unterbricht diese Schnittkonvention und bildet in der nächsten Einstellung nicht Camilla ab, sondern vollzieht einen Achsensprung der Kamera (180 Grad) und nimmt Diane von der anderen Seite (wo ursprünglich Camilla positioniert war) der Achse auf. Diane wendet sich mit einem müden Blick von ihrer Halluzination ab und beginnt Kaffeepulver in eine Filtermaschine einzufüllen. Todd McGowan erklärt die unterbrochene Konvention in dieser Szene damit, dass Lynch die beiden getrennten Welten der Fantasie und des Begehrens, die in den beiden Filmteilen beschrieben werden, als

ontologisch distinktiv abbilden möchte: "Each world has it's own mise-en-scène, its own editing style, and it's own style of music."³²⁴ Meiner Meinung bedingen die beiden Filmparts einander und bilden so eine Interaktion. Diane nimmt Stellung zu ihrem Trauma durch die Charakteristika der Traumsequenzen. Ihr Trauma wiederum zwingt sie dazu, sich in eine angenehmere Traumexistenz (durch Betty verkörpert) zu flüchten – in der Hoffnung dort "Silencio" und Frieden zu finden.

Die nächste Szene beginnt mit dem Zischgeräusch der Kaffeemaschine und einer Kamerafahrt, die sich von dem Gerät entfernt. Diane leert Kaffee in eine Tasse und bewegt sich in Richtung der Couch. Die Kamera kommt ihrer Bewegung zuvor und schneidet auf eine Einstellung von Camilla, die halbnackt auf dem Couchbett liegt. Sie lächelt verführerisch in die Kamera. Diane springt plötzlich über die Couchbank und stellt ein Scotch-Glas auf den Glastisch. Realität und Flashbacks, die in Dianas Kopf abgespielt werden, kollidieren miteinander. Dass Diane teilweise ihrer gegenständlichen Umwelt durch ihr seelischen Chaos nicht mehr konform wahrnimmt, wird vor allem durch die intervallartige Verschiebung der Schärfenbereiche (Rack Focus) der gezeigten Handkamera-Bilder von der Zimmerdecke aus Dianas Perspektive während ihrer Masturbation in Szene 63 gezeigt. Kausale Linearität wird hierbei auf der Erzählebene aufgehoben, während die Schnittfolge zu einer neuen Szene und Halluzination Dianas fließend unternommen wird. Szene 63 wird mit einem Telefonklingeln abrupt beendet. Dieses wiederum leitet durch einen Sound Match Cut die Erzählung eines anderen Teils von Dianas Erinnerung ein.

6.3.4.3 Ton und Filmmusik

Mulholland Drive benutzt zwei verschiedene Filmmusik-Elemente. Angelo Badalamenti³²⁵ (Lynchs Freund und Filmmusikkomponist seit *Blue Velvet*) komponierte für die Erzählungen über den "dream place" sowie für die Gefahrenmomente und Traumamotiv-Ankündigungen eine eigene Hintergrundmusik.

Für die Passagen, die in Dianas Traum im Kontext von Adam und seiner zerbrochenen Ehe mit Lorraine stehen, setzt Badalamenti zwei verschiedene Blues-Musikstücke ein. Der Widerspruch zwischen dieser Art der Musikeinlagen und den eher negativen Handlungsverläufen (Szene 30 und Szene 36), lässt die Szene wie eine komödiantische

³²⁴ vgl. McGowan, S. 68.

³²⁵ Er verkörpert den anderen Mafioso-Bruder Luigi Castiglione in *Mulholland Drive*

Slapstick-Passage wirken. Daraus kann man auch schlussfolgern, dass Diane in ihrem Traum an dieser Vorstellung von Adams misslicher Lage Vergnügen findet.

Nach der Verschmelzung durch den Beischlaf zwischen Betty und Rita (alias Diane und Camilla) wird die Illusion der Traumerfüllung wieder aufgelöst. Die Desillusionierung wird vor allem auch durch die Aufhebung der Einheit von Bild und Ton erreicht. Ritas starr geöffnete Augen (in einem Trance-Zustand) werden in einem Close-Up-Ausschnitt gezeigt, während sie scheinbar immer lauter "Silencio" ruft. Dabei wird dem Zuschauer der bildliche vorenthalten, ob Rita tatsächlich diese Worte spricht oder ob die Rufe aus einem Off kommen. Außerdem gibt es einen offensichtlichen Widerspruch in der Bedeutung des Wortes "Silencio", denn das dazugehörige Signifikat bleibt unberücksichtigt.

Wie auch Ritas "Silencio"-Aufschrei wirken einige andere Toneffekte nachsynchronisiert und ihrem Bildkontext entrissen. Ein Beispiel dafür ist die selbe Art des Türklopfens, das in drei Situationen ganz besonders signifikant auf die auditive Ebene geschnitten wurde. Erstmals hören wir es in jenem Moment in Dianas Traum, in dem Betty und Rita die Leiche in Diane Selwyns Apartment entdeckt haben und die Nachbarin im selben Moment an die Wohnungstüre klopft. Man könnte daraus interpretieren, dass das aufdringliche Klopfen aus Dianas Schlafumgebung in den Traum übernommen wurde. Tatsächlich leitet das Türklopfen bei seinem zweiten Vorkommen den Beginn des Trauma-Parts (aus dem Off bei schwarzem Bildschirm) ein. Diane erwacht durch das penetrante Klopfen. Beim dritten Einsatz wird das Türklopfen mit immer lauter werdendem Gelächter und Geschrei (Off-Ton) zusammen geschnitten. Die inneren Stimmen Dianas werden mit dem externen Hintergrundgeräusch des Türklopfens (wie beim Traumerlebnis) vermischt. Beides sind vorerst Off-Screen-Töne. Nach einem Schnitt zur Reaktion der Protagonistin, der durch die unerträglich ansteigende Lautstärke der Toneffekte (gleichzeitig im Film und ihrem Inneren) ausgelöst wird, wird den Geräuschen ein Bild zugeordnet: die kreischende und lachende Irene und ihr Begleiter.³²⁶

Auch das Telefonklingeln ist ein klassisches akustisches Segment, das verschiedene Bezüge zwischen Traum- und Traumsequenzen vermittelt. Einerseits ist es eine Bedingung der von Mr. Roque in Gang gesetzten Telefonkette, die aufgrund der parallel dazu stark begrenzten Bildausschnitte der Telefonpartner anonym durchgeführt wird und am Ende, wie man später kombinieren kann, in Dianas Wohnung endet (Szene 13). Andererseits ist das Telefonklingeln

³²⁶ vgl. Abb. 104

in einer Rückblendenszene im zweiten Teil des Films dafür verantwortlich, dass Diane auf dem Mulholland Drive gelockt wird. Diane zögert länger bis sie schließlich den Hörer abnimmt, auch Camilla (am anderen Ende der Leitung) gibt sich in einer eher zurückhaltenden Art. Ihre Euphorie über Dianas geplantes Erscheinen bei der Dinner Party hält sich in Grenzen. Der Ton in Lynchs Filmen beweist seinen vielerorts möglichen Einsatz, das legitime Spiel mit dieser Filmkomponente und dass er durchaus autonom zum Bild existiert.

Genauso wie Match Shots auf der Bildebene eine Interaktion von Traum- und Traumasequenzen ermöglichen, kann auch der Ton eine fließende Überleitung und Referenz zu einer folgenden Rückblende ermöglichen. Der Sound Match Cut ist in *Mulholland Drive* besonders im letzten Drittel des Films ein sehr wichtiges Stilmittel, um das Tempo der Traumaerzählung und der Aneinanderreihung der Flashbacks zu erhöhen. Für Sound Match Cuts dienen der Ton von klinkenden Gläsern und Telefonklingeln (Szene 63 und 67).

7 Die Interaktion von Traum- und Traumasequenzen in *Eraserhead* und *Mulholland Drive*

7.1 Schauplätze der Interaktion

Die Interaktion von Traum- und Traumasequenzen in beiden Filmen David Lynchs ist nur möglich, wenn der Zuschauer die Abfolge der Bilderzählungen und Beginn und Ende der Filme als fließend betrachtet. Der Rezipient muss Lücken in der Kausalität der Narration eigenständig auffüllen – mit bereits projizierten Narrationsteilen und mit Details, die sich nur durch eine komplette Filmbesichtigung erkenntlich machen. *Mulholland Drive* zum Beispiel erlangt seine narrative Logik durch die Umkehr der Reihenfolge in der Rezeption des Films: viele fragmentarische Teile ergeben eine Einheit, indem man den Film vom Ende bis zum Anfang besichtigt. Genau diese logische Kombination von narrativen Ereignissen, will Lynch jedoch nicht erreichen. Er erwartet sich von seinem Publikum eine komplexere Auseinandersetzung mit der Textur dieses Films. Dies erklärt den verwirrenden Storyaufbau (durch die Teilung des Films in zwei unproportionale Hauptsequenzen, die jeweils eine andere Zeit, einen anderen Ort und scheinbar auch andere Personen beschreiben) von *Mulholland Drive*.

7.1.1 Das Film-im-Film-Szenario in *Mulholland Drive*: *Die Sylvia-North-Story*

In dem Filmprojekt über die *Sylvia-North-Story* in *Mulholland Drive* wird von dem Leben einer aufstrebenden Sängerin erzählt. Betty und Diane wünschen sich beide die Hauptrolle

in diesem Film zu übernehmen. Camilla, eine erfolgreichere Aktrice bekommt die Rolle zugeteilt. In dem Traumteil des Films ist die betreffende Camilla Rhodes ebenfalls eine Schauspielerin, die jedoch weniger aufgrund ihres Talents den Part zugesichert bekommt, sondern aufgrund der korrupten Beeinflussung des Regisseurs Adam Keshar.

Durch die präsentierten Film-im-Film-Szenarios wird vom Publikum gefordert, durch das Bild der dargestellten Figur auf das Wesen der Schauspielerin als Persönlichkeit im realen Leben (ob nun von Laura Dern in *Inland Empire* gespielt oder ob die Darstellung von Naomi Watts in *Mulholland Drive* gemeint ist) zu fokussieren. Ein gutes Beispiel dieser typischen Desillusionierungskunst Lynchs wird von Martha Nochimson anhand einer Szene in *Inland Empire* beschrieben: "... Nikki [Laura Dern] blurts out during a love scene that might be in the film-within-the-film or a part of Nikki's "real" life, "It's me Nikki!" Her exclamation shifts the action away [...] into an exploration of identity that takes place as a part of Nikki's creative struggles to find her character."³²⁷ Die Wiedererkennung von Lynchs Filmfiguren in einem Film-im-Film-Szenario zwingt das Publikum zur Einsicht, dass nichts so ist wie es scheint und gleichzeitig auch eine Selbstreflexion des Zusehers beansprucht. Lynchs Publikum wird dazu angehalten, nicht nur gewöhnliche Geschichte von beliebigen Figuren zu rezipieren, sondern auch den traumähnlichen und illusionsbedingten Rahmen, der teilweise das Wesen des Kinos ausmacht³²⁸, durch die Auflösung der Illusionserfahrung zu erkennen. Nochimson und McGowan verweisen beide immer wieder auf die Bedeutung des Begehrens (Wunsch) in den Plots verschiedener Lynch-Filme. Das Erkennen dieser Wunschgedanken erzeugt Angst - nicht nur bei den Figuren selbst, sondern auch beim Publikum. Lynch drängt seine Zuschauer in eine Ecke der Wahrheit, vor der viele seiner Filmrezipienten und Handlungspersonen zurückschrecken. Selbsterkenntnis ist oftmals das Ziel von Lynchs Erzählmethoden. Das Medium Film (in *Mulholland Drive* durch den fiktiven Filmdreh für die *Silvia-North-Story*) wird benutzt, um den Figuren eine Selbstdefinition und eine Form von Selbstentdeckung zu ermöglichen. Sie erfinden sich neu und werden im Film-im-Film-Szenario wiedergeboren und erwachen in einer unwirklichen Welt, die die Gesetze der Realität ausschaltet. Tatsächlich ist Diane machtlos, als sie versucht in das Film-im-Film-Szenario einzugreifen. Sie beobachtet in Szene 61 am Filmset der *Silvia-North-Story* mit Verzweiflung eine Kusszene zwischen Camilla und Adam. Ihre

³²⁷ Nochimson, S. 13.

³²⁸ Maurice Lahde kommt durch die Untersuchungen K. George Godwins, einer der meist konsultiertesten Lynch-Kritiker, zu dem Schluss, dass "Filme nicht nur wie Träume aussehen, sondern auch ähnlich funktionieren und wirken" (vgl. Lahde, S. 106). Paradigmatisch spricht Lahde hier von Filmen, die nicht nur durch ihre Stoffbehandlung, sondern auch durch ihre Machart Träume abbilden.

Hände sind gebunden und können diese Horrorvision nicht stoppen, da es sich um eine (scheinbar) fiktive Rahmenhandlung handelt (sogar um einer Fiktion in der Fiktion, da diese Szene ein Teil von Dianas Flashback-Visionen ist). Die Beobachter, die außerhalb dieser Welt existieren, können keinen Einfluss ausüben. Das Filmdekor zieht eine unüberschreitbare Grenze für Außenstehende. Traumatisierend ist diese Szene vor allem deswegen für den Rezipienten, weil er durch das Bild von Dianas Reaktion und der dargestellten Untergangsstimmung durch Adams Szenenschlusssatz: "Kill the lights!" und der anschließend doppelt eingesetzten Abblende, weiß, dass sich die präsentierte Fiktion sehr schnell in die Realität umwandeln kann.

Ein weiteres Film-im-Film-Szenario, das in *Mulholland Drive* behandelt wird, ist die Geschichte von *Gilda* (1946) einem Film-Noir-Klassiker in der Regie von Charles Vidor, in dem Rita Hayworth die Hauptrolle spielt. Hierbei geht es - wie Georg Seeblen richtig anmerkt - um den Aspekt der Spiegelung der Hauptfiguren. Die Personen suchen nach ihren Identitäten und nehmen, wenn sie sich durch den Identitätsverlust verloren fühlen, Scheinidentitäten an. Dianas Traum gibt die falsche Grundidentität der Träumenden in der Rolle von Betty wieder (Diane repräsentiert eine erfolgreiche Hollywood-Aktrice als Resultat der Traumverschiebung), während Rita eine Art realistische Subidentität einer Person außerhalb des Traums darstellt. Rita ist zwar keine Schauspielerin in Dianas Traum, nimmt jedoch, als Anstoß durch ein Filmposter, den Vornamen der Darstellerin Rita Hayworth, die die Femme Fatale-Titelrolle *Gilda* spielt, an und bezieht sich dadurch unbewusst auf die Identität von Camilla Rhodes in den Traumsequenzen.³²⁹

7.1.2 Theater-im-Film-Szenarios

7.1.2.1 Vergleich der Radiator-Bühne in *Eraserhead* mit dem "Club Silencio" in *Mulholland Drive*

Theater bedeutet im räumlichen wie auch spielerischen Sinn eine Weltenkollision. Sei es, als man mit Beginn des 20. Jahrhunderts, allen gesellschaftlichen Rängen Zutritt zu Theaterunterhaltungen gewährte und sich somit erstmals Reich und Arm einen Publikumsraum teilen konnte. Oder auch, wenn das Theater die Grenze zwischen Wirklichkeit und Schein aufhebt.

³²⁹ siehe Part II des Films ab Szene 59.

In Zusammenhang mit Lynchs filmischen Bühnenkonstruktionen findet man meist folgende Phänomene: einen Vorhang und eine Unabgeschlossenheit nach oben.³³⁰ Ebenso wie die Theaterbühne selbst, dient er der Abtrennung zwischen Illusion und Realität. Diese Linie, die er zwischen diesen beiden Komponenten zieht, ist greifbar, da der Vorhang einerseits ein Produkt der Wirklichkeit ist, gleichzeitig aber wegen ihn die Fläche der Bühne mit etwas bespielt wird, das nicht real ist.³³¹ Die Bühne ist nicht nur in *Eraserhead* ein tragender Pfeiler von Lynchs Erzählungen gewesen, sondern findet sich bereits in seinen frühen Filmen (*The Alphabet*, *The Grandmother*).

Die Bühne in Lynchs Film hat gemäß Eckhart Papst drei Funktionen:³³²

1) Sie ist ein Ort der wundersamen Erscheinungen. Es ist ein Schauplatz, der Erstaunen weckt. Wünsche und Träume, die in der realen Welt nicht in Erfüllung gehen können, können durch das Theater erlebt werden (wenn auch nur illusorisch). Während man den Illusionseffekt in der Realität im Theater verinnerlicht und das Publikum sich der Täuschung in der meisten Zeit bewusst ist, spielt dieser in *Eraserhead* und *Mulholland Drive* aufgrund der Traumrahmenhandlung (die keine Handlungen als Illusionen aufdeckt) keine Rolle. In *Mulholland Drive* nimmt es sich Lynch dennoch nicht, seine Protagonisten auf die Illusion in seinem Theaterszenario hinzudeuten. Daraus resultiert sich die Auflösung des gesamten Traumrahmens im Film, da die Figuren die "Transparenz" ihrer Identitäten (ihre Nichtexistenz) erkennen müssen. Dennoch deutet Bettys und Ritas Schockzustand³³³ über den Illusionsgedanken darauf hin, dass sie nicht darauf vorbereitet waren bzw. kein Vorwissen darüber hatten, für welchen Grundgedanken die Theaterbühne steht. Die Radiatorbühne in *Eraserhead* dagegen wird nicht als Illusion wahrgenommen. Sie wird in einer Binnentraumhandlung (Traum-im-Traum der Hauptfigur) gezeigt. Dennoch führt die Motivation für diesen Binnentraum dazu, dass sich der Schauplatz der Handlung von der Theaterbühne zu einem anderen Ort verlagert. Die Radiatorbühne ist ein Fluchtendpunkt aus Henrys Traum, der mehrere Traumamotive wiedergibt. Er kann seine Traumamotive selbst in einem Binnentraum nicht verdrängen. Seine Traum-im-Traum-Identität wandert schließlich durch eine Blutlache in eine Bleistiftfabrik, wo er sich die Löschung seines Ichs und seiner Gedanken und Erinnerungen (durch die Produktion von Radierköpfen aus der Substanz seines Schädels) ersehnt.

³³⁰ vgl. Papst, S. 19.

³³¹ vgl. Papst, S. 20.

³³² vgl. Papst, S. 20f.

³³³ Betty verfällt kurz in einen epileptischen Anfall, nachdem der Bühnenmoderator das Wort "Illusion" ausspricht, vgl. Szene 56.

2) Erzählerische Eingriffe werden durch den Schauplatzwechsel auf ein Bühnenereignis für den Rezipienten erkennbar. Die Artikulation des Erzählers beinhaltet den Eingriff in Zeit und Raum. Der Aspekt der Erzählinstanz findet in *Eraserhead* und *Mulholland Drive* keine Verwendung.

3) Die Bühne entpuppt sich als Projektionsraum "dessen, was noch nicht ist oder auch nie sein wird; sie ist ein utopischer Ort."³³⁴ Ich stimme dem Filmtheoretiker Eckhart Papst in der Fragestellung der Bedeutung der Radiatorbühne zu. Im Vergleich zu *Mulholland Drive* kann man eine Weiterführung der Reflexion Lynchs über die Bedeutung des Theaters erkennen: Die Bühne im "Club Silencio" ist nicht mehr länger bloß ein Projektionsraum, sondern ein Versuchsprojekt, das den Illusionscharakter des Theaters belegen soll. Das Theater als Schauplatz der Interaktion von Traum und Trauma soll im Zuge der Performance belegen, dass alles was sich vor der Begegnung mit der Bühnenillusion ereignet hat, ebenfalls eine Utopie war. Der Zuschauer lernt durch diese Botschaft, dass es keine beweisbare "Wirklichkeit" in Lynchs Filmen gibt und das die Formel in seinem Schaffen oft lautet: Realität = Illusion. Die Hauptfiguren von *Mulholland Drive* realisieren zwar nicht den Traumkontext in dem sie existieren, begreifen jedoch ihre drohende Entmaterialisierung am Beispiel der Sängerin Rebekkah del Rio, deren Gesang trotz ihres Zusammenbruchs weitertönt. Diese Erkenntnis über Theater-im-Film-Szenarien von David Lynch ist nur möglich, wenn das Theater sich als das ausgibt, was es ist: nämlich eine Illusionsfläche und ein illusionistischer Raum. Nicht zu Unrecht bezeichnet Eckhart Papst Lynchs Bühnen im Film als "Gleichnisse und Leseanleitung seiner Räume"³³⁵. Der Raum verrät in manchen Fällen sein Wesen bereits im Titel, zB. in dem Musical-Stück *Industrial Symphony No. 1: The Dream of the Brokenhearted*, der bisher einzigen Bühnenproduktion von David Lynch.

Des Weiteren wirft Eric G. Wilson die Theorie auf, dass Lynch den artifiziellen Charakter des Kinos durch die Erscheinungsform des Theaters darin ausdrücken will. Als Beispiel hierfür nennt er die Inszenierung der Frau mit der blauen Perücke im "Club Silencio" in der Schlusszene von *Mulholland Drive*. Sie flüstert in einem leeren Zuschauerraum "Silencio": This startling picture also suggests that this silent theater is reality itself, the third realm generating and destroying both illusion and fact, mere mimicry and moving experience."³³⁶

³³⁴ Papst, S. 21.

³³⁵ Papst, S. 22

³³⁶ Wilson, S. 23.

Mit dem Ende des Films und der leeren Bühne wird der Zuschauer wieder in die Realität freigesetzt.

7.1.3 Die Symbolik der Schachtel

Die Bedeutung des Schachtelmotivs in *Eraserhead* und *Mulholland Drive* folgt einheitlich dem Zweck des Versperrens von Traumaerlebnissen und schmerzhaften Erinnerungen, die die Einbeziehung von positiven Traumgedanken für den Trauminhalt verhindern. Die abgespielten Traumamotive gefährden die Wunscherfüllung im Traum. Der Träumende kreiert in diesem Bewusstsein durch die Verdichtung in der Traumarbeit einen Gegenstand, wo diese unerwünschten Traumagedanken und der damit verbundene Signifikant im Unterbewussten (zurück-)versteckt und verdrängt werden kann.

In *Mulholland Drive* gibt es zwei Schachteln, mit denen Diane unbewusst versucht, Traumamotive aus ihrem Trauminhalt zu beseitigen. Einerseits gibt es die blaue Box, die wie bereits in Kapitel 6.3.3.4.4 in Kombination mit dem Schlüssel die Auflösung von Dianas Traum verursacht. Im zweiten Teil des Films ist die Box kein realer Gegenstand, sondern wird nur als Fantasieobjekt, das zum blauen Schlüssel gehört, dargestellt. Der Zuschauer erfährt bis zum Ende des Traums in Part I zwar, dass die Box leer ist, kann jedoch durch die Kamerafahrt und den darauf folgenden Cut to Movement schlussfolgern, dass die blaue Schachtel eine metaphysische Kraft über die Handlungspersonen ausübt, indem sie unerwünschte Traumgedanken wegschließt. Sobald die Schachtel im zweiten Teil des Films auftaucht und gedanklich mit dem Schlüssel in Dianas Wohnung in Verbindung gebracht wird, kann der Rezipient daraus schließen, dass Camilla getötet wurde. Der Filmkritiker Allen B. Ruch fasst das Signifikat der blauen Schachtel folgendermaßen zusammen: "The blue box represents the repressed memories and awareness of reality that Diane must seal away in order to construct her fantasy world. Inscribed with Camilla's death, it's called into being when Diane orders the hit, a self-generated answer to her own question, 'what does the key open'"³³⁷ Die Schachtel beinhaltet in *Mulholland Drive* eine Botschaft, die in Dianas Traum versucht wird, zu verdrängen. Die Nachricht in der Schachtel besagt, dass die schwarzhaarige Frau mit dem Namen Camilla Rhodes nicht mehr existiert. Das Öffnen der blauen Schachtel in Teil I führt zu Ritas Verschwinden, da Camillas Tod auch ihr das Existenzrecht raubt.

³³⁷ Ruch, Allen (2003): http://www.themodernword.com/mulholland_drive.html Zugriff: 15.12.2008.

Andererseits steht die Hutschachtel in Mulholland Drive als weiteres Symbol für die Verdrängung von Traumagedanken (Szene 31). Darin werden der blaue Schlüssel, der Camillas Tod signalisiert und das Bündel mit Dollarscheinen, das Diane an den Kriminellen Joe Messing übergibt, weggepackt. Dieses Verstauen von Traumamotiven kann als unterbewusste Aktion der Psyche Dianas verstanden werden. Diane verstaut in dieser Hutschachtel ihr Schuldbewusstsein über den Mord an Camilla. Dianas Unterbewusstsein blockiert die aktive Auseinandersetzung und Verarbeitung ihres Traumas.

Die minimalistische Schachtel in *Eraserhead* beinhaltet und enthält in ihrem Kontext das Vaterschaftstrauma, vor dem sich Henry Spencer im Traum wehrt. Das Wegsperrn des winzigen Wurms, der als Fötusversion der "Baby-Kreatur" interpretiert werden kann, erscheint sinnlos und parodistisch, da das Kind Henrys eine bereits davor bewiesene Existenz in der Erzählung besitzt. Dennoch kann das Wegpacken und Verschließen des Wurms in diesem Zusammenhang als Erinnerung an Henry für die inneren Qualen, die mit seinem Trauma verbunden sind, gedeutet werden. Die Schachtel taucht an jenem Punkt der Erzählung auf, ab dem man glauben kann, Henry würde seine Vaterschaft akzeptieren.³³⁸ Die Bedeutungslosigkeit und Verdrängung, die Henry dem Fötusmotiv in der Schachtel zumisst, wird durch die Verleugnung dieses Dings gegenüber Mary (Szene 14) deutlich. Der Wurm in der Schachtel und das Ausbrechen dieser winzigen Kreatur aus seinem Versteck, dient als visueller Hinweis, dass das "Baby", den Inhalt von Henrys Traum dominiert.

7.1.4 Portale

Portale sind mit einer direkten Bewegung (in den meisten Fällen durch die Kamera) verbunden. Sie signalisieren, dass Verlassen der gewohnten Umgebung und das gleichzeitige Eintauchen in eine neue und unbekannte Welt. Vorangehend an die Benutzung von Portalen in *Eraserhead* oder *Mulholland Drive* ist eine bestimmte Motivation bzw. ein negativer Einfluss, der das Traumgeschehen überschattet. Besonders in *Eraserhead* finden sich multiple Szenen, die dies ausdrücken: der erste Portaleinstieg in *Eraserhead* ist im Prolog des Films zu erkennen. Die Geburt von Henrys Traum-Ego und dem "Baby" in die Traumwelt, die vom "Man in the Planet" eingeleitet werden, vollzieht sich durch den Fall eines Wurms in eine Wasserlache. (Szene 2) Diese Pfütze symbolisiert ein Portal. Die

³³⁸ Noch bevor Henry in Szene 13 den Wurm aus der Schachtel packt und ihn wieder darin versteckt, erfährt man, dass der Protagonist das "Baby" und Mary X bereits in seiner Welt aufgenommen hat.

Kamera nähert sich in einer Fahrt einer Öffnung und erreicht eine neue Welt, die sich kurz in einem blendend weißen Licht präsentiert.³³⁹

Ein weiteres Portal stellt das Gewinde des Heizkörpers dar (Szene 19). Ein Alltagsgegenstand aus Henrys Welt wird als Medium für die Verbindung zu einer anderen Welt benutzt. Der Portaleintritt des Traumspekts (Henry) wird hierbei nicht durch eine Kamerafahrt, sondern durch das Öffnen von zwei eisernen Schiebetüren³⁴⁰, das an eine Close-Up-Einstellung vom Radiator anschließt, visuell umgesetzt. In dieser Szene tritt Henry in seine erste Traum-im-Traum-Phase in die Radiatorwelt, die er sich zuvor imaginär (Szene 14 mit einer leeren Radiatorbühne) erschaffen hat. Der Portaleintritt in den Heizkörper wird nur einmal vollzogen und wird bei der zweiten Traum-im-Traum-Phase (Szene 23) nicht wiederholt.

Nachdem Henry das "Baby" (Traumamotiv) tötet, explodiert auch sein Traumplanet von innen. Im Epilog von *Eraserhead* fährt die Kamera in ein Loch im Planeten, das aus dieser Explosion entstanden ist und als Portal zum Aufenthaltsort des "Man in the Planet", der im Kern des Planeten lebt, führt. Portale kommen dann in *Eraserhead* zum Einsatz, um den Protagonisten und den Zuschauer erstmalig an einen Ort zu befördern, zu dem das Traumspekts noch keine ständige metaphysische Verbindung (wie in Henrys erster Binnentraumphase) besitzt. Außerdem wird durch Portale auch die Welt des "Man in the Planet" von Henrys Traumlandschaft getrennt.

In *Mulholland Drive* treten dort Portale auf, wo die blaue Schachtel mit dem blauen Schlüssel in Berührung kommt. Dort wird der Protagonist aus dem Traum zurück in seine Realität (Ende der Traumsequenz) befördert. Die Kamera dringt dabei in das Innere der leeren Schachtel. Im zweiten Teil des Films ist die blaue Schachtel kein reales Objekt in der Narration, sondern existiert nur in Dianas Fantasie. Die Box gelangt in ihrer Traumhalluzination über eine Bewegung des Hairy-Armed-Mans in eine Papiertüte, die das Portal darstellt. Durch die darauffolgend gezeigte Szene in Dianas Apartment, in dem der Rezipient den Schlüssel im Vordergrund visualisiert, wird Diane in jene Dämonenwelt befördert, die ihren Tod herausfordert.

³³⁹ vgl. Abb. 8.

³⁴⁰ vgl. Abb. 26.

In *Eraserhead* werden Portale aus dem Unterbewusstsein des Träumers geschaffen, um aus dem bedrohlichen Traumumfeld in eine neue, befriedigendere Welt einzutauchen. Lynch erklärt indirekt das Wesen von Portalen in seinen Filmen: „Der Verstand zieht sich zurück, wenn der Horror des Lebens und der Horror der eigenen Taten unerträglich werden.“³⁴¹ Im Fall von *Mulholland Drive* führt der Portaleintritt zurück in die Realität und wirkt durch die desillusionierende Wirkung schädigend auf die traumatisierte Protagonistin.

7.2 Auswirkungen auf die Filmrezeption

Die Rezeptionsprozesse bei der Untersuchung beider Filme sollen an dieser Stelle erkenntnistheoretisch nachvollziehbar gemacht werden. Besonderes Augenmerk soll auf den Moment der Interaktion von Traum- und Traumasequenzen gelegt werden, welche zu Genreüberschneidungen und zu wechselnden Narrationsformen innerhalb der Komposition führen. Die Rezeptionsanalysen bemessen sich an den präsentierten Handlungsbeziehungen bzw. den Diskontinuitäten in der Invariantenbildung innerhalb von Lynchs *Eraserhead* und *Mulholland Drive*. Die Kompositionsstrukturen werden anhand von Zeigehandlungen untersucht, die durch filmsemantische Prozesse aktiviert werden.³⁴² Bei der Bewertung der Struktur sind insbesondere die Veränderungen kognitiver Art (Wahrnehmung) und die vorliegenden Reizkonfigurationen im Rezeptionsverhalten zu ermitteln.

7.2.1 Struktur und Rezeption in *Eraserhead*

In dieser Filmkomposition fehlt die verbindliche Abbildlogik. Es dominieren perzeptiv geleitete Strukturen, welche den Rezipienten eher im vorbewussten Bereich aktivieren.³⁴³ Der Film bildet eine Topikreihe. Das soll bedeuten, dass der Rezipient schon unbewusst die Stimmung und das homologe Thema, das durch Bild und Ton übermittelt wird, in seine Erwartungshaltung aufnimmt. Die Vorahnung, dass dieser Film keine Happy End-Romanze (stereotypisch-geleitete Struktur) erzählen wird. Im Gegensatz zum Story-Schema, liegt dem Rezipienten keine Präinformation über die Erzählstruktur beim Rezipienten vor. Sofern man die in dieser Arbeit theoretisch abgehandelte Archetypen-Referenzierung in der gezeigten Traum-im-Traum-Phase unberücksichtigt lässt, liegt kein Erzählstereotyp vor. Die Beurteilung der Filmkomposition wird durch die "vorprogrammierte

³⁴¹ Lynch in Wittmann, S. 367.

³⁴² vgl. Wuss, S. 79.

³⁴³ vgl. Wuss, S. 64.

Informationsverarbeitung"³⁴⁴ während der Rezeption durchgeführt. Weiters charakterisieren sich die perzeptiv-geleiteten Strukturen in *Eraserhead* durch eine offene Erzählform.

Die perzeptiv-geleiteten Strukturen präsentieren sich in *Eraserhead* durch eine Homologie und wiederholte Bespielung eines Sujets in den Bildern der Filmkomposition. In der Topik-Reihe wird außerdem eine Form des Wahrscheinlichkeitslernens in der Rezeption vorgenommen. Der Zuschauer konzentriert sich dabei auf Rhythmus und Ausformungen von Gesten und Handlungsweisen der dargestellten Figuren. Seine (latente) Erwartungshaltung bildet sich unabhängig von der Erzählabfolge heraus und der Sinnbezug schaltet sich aus.³⁴⁵ Die intratextuelle Pluralität dieser Struktur wird durch die repetitiven, "semantischen Gesten"³⁴⁶ innerhalb von *Eraserhead* erreicht, die die Intensität des filmischen Erlebnisses anheben. Weiters bleibt die Reizkonfiguration semantisch instabil und höchstens für die Dauer des Films (wenn auch nur so kurz wie für die Dauer einer Sequenz oder Szene) im Kurzzeitgedächtnis des Zuschauers präsent. Die semantische Instabilität und das Fehlen von Kausalität und Logik erschweren die verbale Vermittlung bzw. Verbalisierung, sowohl in dem Filmwerk³⁴⁷ selbst, als auch beim Rezipienten. In Hinblick auf den Erzählszusammenhang ist die Nacherzählung von *Eraserhead* höchst komplex und teilweise unmöglich. Die Einbindung des Zuschauers in diesen Film, der jede Form der Erzählkonvention ablehnt, erklärt auch, warum viele aus Lynchs Publikum der Handlung nicht folgen konnten und diesen Aspekt teilweise als provozierend empfunden haben. Das partielle Fehlen von semantischen Verbindungen kompliziert den Sinngebungsprozess in der Rezeption und kann nur mehr durch wiederkehrende unbewusste Reizmuster gewährleistet werden.

Der Zuschauer ist gezwungen, eigenständig Ähnlichkeitsmomente in der Komposition zu ermitteln und diese anstelle der fehlenden Zusammenhänge und ausbleibenden Bildzuordnungen in seine Reizkonfiguration aufzunehmen. Wuss verweist darauf, dass der Rezipient sich an einer ständigen Transformierung des vorliegenden Strukturangebots betätigt.³⁴⁸ Ich vertrete die Ansicht, dass die Strukturkategorisierung nicht durch die Erzählabfolge begünstigt wird, sondern durch den Drang des Rezipienten, der seiner unerfüllten Erwartungshaltung (in seiner inneren Struktur) entgegenwirken möchte. Dabei

³⁴⁴ Wuss, S. 89.

³⁴⁵ vgl. Wuss, S. 124.

³⁴⁶ Wuss, S. 57

³⁴⁷ Lynch scheint die Minimierung der Dialogpassagen in seinem Schaffen als eine Art Spezialdisziplin und höchstes Prinzip in der filmischen Kunst anzusehen.

³⁴⁸ vgl. Wuss, S. 89.

findet eine "Semantisierung des Reizmaterials" statt, kausale Beziehungen liegen nicht durch die Begebenheiten in einer Erzählung vor.³⁴⁹ Kausalketten können in der Narration von *Eraserhead* nicht gefunden werden. Der Film begünstigt nicht die Tradition der Sinnbildung in der Fabel, die seit jeher mit dem Urentstehungsgedanken des Kinos verlinkt ist.³⁵⁰

In *Eraserhead* sind keine stereotyp-geleiteten Strukturen erkennbar. Auch der Traumfabelaspekt, unter dem dieser Film steht, lässt kein Story-Schema erkennen und besonders die Interaktion von Traum- und Traumsequenzen verhindert die Kausalkettenbildung in diesem Film.³⁵¹ Außerdem werden keinerlei Bezüge zu einem vergleichbaren filmischen Werk angestellt³⁵².

Zusammenfassend kann man folgende Rezeptionsanalyse anstellen: Als homologe Form (als werkspezifischer Wahrnehmungscode) in diesem Film steht das Sujet der Einsamkeit und Verlassenheit bzw. die Unfähigkeit der Erreichung eines optimistischen Zustands der Hauptfigur. Die trostlose Landschaft zu Beginn des Films zeichnet ein Sujet, das sich im Laufe der narrativen Abfolge als unbewusstes Schema in der Rezeption herausbildet. Der Protagonist erlebt das ständige Gefühl der Ablehnung (als Topik des Films), das auch über die Dauer der Rezeption anhält. Nach der Geburtsszene im Prolog des Films, distanziert sich Henry mit einer angsterfüllten Mimik immer mehr von der Position der Kamera. Die weiteren Szenen zeigen "leere" Gebärden und Dialoge. Der Zuschauer erfährt erst durch Henrys Nachbarin, dass die Hauptfigur ins Haus seiner Freundin/Geliebten eingeladen wurde. Der Zuschauer kann sich kein konzeptuelles Wissen aneignen, da er dieselbe "zerbröckelnde" Welt wahrnimmt wie die Hauptfigur. Dem Zuschauer werden eine Reihe von Handlungen, denen es an Sinnbezügen mangelt, vorgeführt (Henrys Besteigung mehrerer Erdhügel nach dem Prolog, der bewusst verzögerte Inszenierung von Henrys Aufenthalt im Fahrstuhl, Henrys lange fixierte Blicke, etc.).

Auch im zweiten Handlungsabschnitt (ab der Begegnung mit der Familie X) ändert sich das dominante Motiv der Machtlosigkeit der Hauptfigur an dem Geschehen nicht. Offensichtlich

³⁴⁹ vgl. Wuss, S. 120.

³⁵⁰ Die Konsequenz des Kinos hat zwei Seiten: Einerseits faszinieren Lynch die vielfältigen Interpretationen seines Publikums. Andererseits kritisiert er, wenn sich Filmemacher verpflichtet fühlen, ihrem Schaffen ein Verständnismuster beizugeben und dem Zuschauer damit eine individuelle, unvoreingenommene Reflexion erschweren.

³⁵¹ Im Gegensatz dazu begünstigt die Interaktion von Traum- und Traumsequenzen im Fall von *Mulholland Drive* Kausalketten, um Kontrastwirkungen zwischen Part I und Part II des Films zu konkretisieren.

³⁵² Dagegen bietet *Mulholland Drive* sehr wohl einen filmischen Verweis, nämlich auf Billy Wilders *Sunset Boulevard*, welcher außerdem oftmals von Lynch als solcher bestätigt wurde.

findet sich dieser Zustand auch in der Nebenfigur Mary X, die sich jedoch daraus zu befreien weiß, indem sie laufend aus der Erzählung verschwindet und wieder auftaucht³⁵³. Perzeptiv-geleitete Strukturen begleiten auch die weiteren Handlungspassagen und die Abstraktheit dieses Films erreicht seinen Höhepunkt in der grauenhaften Todesinszenierung des "Babys". Als konzeptuell kann die Struktur der Schlusszene von Henrys Vereinigung mit der "Lady in the Radiator" angesehen werden, da eine (im Film unbestätigte) Umarbeitung des Sujets vorgenommen wird. Die Zusammenkunft des Protagonisten mit dieser Schlüsselfigur stellt zur Diskussion, ob dies die Möglichkeit eines Auswegs aus der vermittelten Hoffnungslosigkeit darstellt. Die Abfolge der Ereignisse in *Eraserhead* geben keinen kausalen Zusammenhang, bieten jedoch eine Referenzialität durch die komplexen perzeptiv-geleiteten Strukturen im Rahmen der behandelten Topik-Reihe und legitimieren damit die Abstraktheit der Bilder, die die Einbindung von Traumaelementen in die Traumnarration thematisiert.

7.2.2 Struktur und Rezeption von *Mulholland Drive*

Mulholland Drive ist seiner in seiner intrastrukturellen Verwobenheit weit komplexer, da mehrere Narrationsformen zur Verwendung kommen. Dieses filmische Werk weist alle drei Strukturbildungen auf. Die ersten zwei Drittel der Filmdauer werden von konzeptuell-geleiteten Strukturen dominiert, wobei auch Stereotypen vorkommen. Die Endpassagen von Part I markieren allerdings auch perzeptiv-geleitete Strukturen, besonders ab dem Zeitpunkt des Leichenfunds in Szene 49. Die kausale Logik wird dann bis zum Beginn des letzten Filmdrittels stark reduziert. In Part II wird eine Konzeptualisierung der Fabelerlebnisse, ohne dafür Linearität bereitzustellen, vom Rezipienten vorgenommen. Kohärente Sinnbeziehungen sind im ersten und zweiten Teil des Films nur teilweise gegeben. Sie werden oft aufgebaut und wieder durchbrochen. So zum Beispiel würde der Zuschauer ohne Referenz auf die Interaktion von Traum- und Traumsequenzen den ersten Part der Filmkomposition als eine zusammenhanglose, komplett abstrahierte Fabel ansehen. Ein vollkommener Umschwung in der Narration wird nach knapp zwei Stunden Filmdauer vollzogen: Handlungsstränge des ersten Teils werden umgekehrt bzw. eliminiert.

Der erste Teil von *Mulholland Drive* präsentiert eine Kette von Ursache und Wirkung, welche man als Kausalverhältnisse von "zielgerichteten, konzeptualisierten physischen

³⁵³ ein Phänomen, das Georg Seeßlen als "doppeltes Fading" in Lynchs Filmen bezeichnet, vgl. Seeßlen, S. 240f.

Handlungen" in der Rezeptionsforschung bezeichnet.³⁵⁴ Außerdem weist er einen starken Episodencharakter auf (durch lose abgehandelte Nebenhandlungsstränge), der die Szenen durch die Montage dennoch handlungsübergreifend erscheinen lässt. Da dieser Film in seinem dominierenden Teil den Trauminhalt der Protagonistin präsentiert, ist auch der Rezipient bald dazu aufgerufen, den Film als eigenen Traum wahrzunehmen. Der Zuschauer wird zum Träumer, gleichzeitig aber auch zum Detektiv eines mysteriösen Autounfalls bzw. Mords: Chris Rodley vergleicht das Verständnis dieses Films mit der komplizierten Komposition einer bizarren Fuge.³⁵⁵ Der Zuschauer ist außerdem angehalten, über den latenten Trauminhalt der Hauptfigur inmitten der inkohärenten Handlungselemente zu rätseln. Auch Identitäten werden ständig in Frage gestellt und durch den Übergang von Teil 1 zu Teil 2 in verschobener Form präsentiert. Die Novelle in diesem Filmsujet ist jedoch Bettys Ankunft in Los Angeles und ihre Heldenrolle in Bezug auf die "Rettung" Ritas aus ihrer misslichen Lage.

Mehrere Story-Schemata werden in diesem Film im Laufe der einzelnen Phasen abgerufen: Einerseits greift Lynch das Genre des Musicals und seinen lebendigen Charakter am Beginn von Part I auf. Danach schwenkt der Film relativ rasch zu Krimi- bzw. Film-Noir-Schemata um. Auch zum Horror- und Mysterygenre gibt es Referenzen. Der erste Part beginnt mit dem Einschlafen der Protagonistin und endet mit dem Aufwachen der Protagonistin, die in einer anderen Identität steckt. Der Beginn des zweiten Teils dockt an den Prolog des Films, der die "Pfeiler" der Traumerzählung verlegt, an (die Hauptfigur Diane Selwyn erwacht).

Der Werkzusammenhang, der Sagen und Zeigen umfasst³⁵⁶, wird in *Mulholland Drive* bewusst in manchen Passagen gebrochen. (vgl. Szene 53 und Halluzination in Szene 59). In anderen Instanzen wie in Szene 56 wird auf diese Konvention hingewiesen, indem der Moderator im Vorfeld vor der illusorischen Realität in diesem Theater (auf das "Club Silencio"-Spektakel beschränkt) warnt. Es wird damit aufgezeigt, dass das Kino dieser Regel folgt und das "Kontinuum mit diesen beiden Polen"³⁵⁷ genauso gut aufheben kann.

Der fragmentierte Charakter von Teil 2 des Films erschwert jedoch die Bildung von Kausalketten wie sie in Teil 1 zu finden sind. Ein kausaler Zusammenhang kann nicht

³⁵⁴ Wuss, S. 58.

³⁵⁵ vgl. Rodley in Wilson, S. 138.

³⁵⁶ vgl. Wuss, S. 78.

³⁵⁷ vgl. Wuss, S. 79.

gewährleistet werden, dennoch kann eine Kohärenz durch die Zustandshaftigkeit (mit Hilfe von komplexen, konzentrierten perzeptiven Strukturen), die der Film vermittelt, aufgegriffen werden. In der Interaktion von Traum- und Traumasequenzen kann der Zuschauer wiederum eine Konzeptualisierung und "kollidierendes Handeln"³⁵⁸ in dieser Komposition herleiten. Er erkennt, dass die Erzählung in den ersten beiden Drittel der Filmzeit eine Wunscharstellung bzw. ein Traumszenario der Protagonistin war und vollzieht einen Prozess der Reversibilität, obwohl die Szenen des Part II (wenn auch nur weitmaschig) perzeptiv-geleitete Strukturen aufweisen. Die Hierarchie von Handlungsbeziehungen, die sich der Zuschauer (mühevoll) durch die Definierung des Zusammenspiels von Traum- und Traumasequenzen aufgebaut hat, wird im Schlussteil zerstört. Das Filmende ist stark perzeptiv geleitet. Die Sinnbildung des Rezipienten wird dahingehend im Filmfinale gefordert, dass das letzte Motiv eines leeren Theaters als Hinweis für die Rückkehr in die Realität (Standort des Kinosaals) und Rückführung an den Ursprung, gedeutet werden kann.

8 Conclusio

„Dreaming in Lynch's films is understood as giving voice to the primal wishes, fears, hopes and aspirations of the human soul“, erklärt Kelly Bulkeley in ihrer Analyse zur Traumthematik in David Lynchs Filmen. Diese Stimmschenkung für eine innere, klagende Wunde, die geheilt werden möchte, markiert gleichzeitig das Wesen eines Traumas.³⁵⁹ Traum und Trauma sind im Fachbereich der Psychologie nicht nur nacheinander im Lexikon aufgelistet und ähnlich in ihrem linguistischen Ausdruck, sie leihen sich in *Mulholland Drive* und *Eraserhead* auch die Charakteristika des jeweiligen Zustands. Ein Traum arbeitet schmerzhaft Traumaerlebnisse, vorausgesetzt durch die Aktion des Schlafs, auf. Dies ist oft mit horrorartigen, überzeichneten Bildern, die sich vor dem geistigen Auge im Schlaf in wiederholter Form abspielen, verbunden. Die Auswirkungen eines Traumas machen sich oft durch dieselben Nebeneffekte im Wachzustand deutlich. Der Betroffene fühlt sich auch außerhalb des Schlafs in Angstträume (=Alpträume) versetzt. Traum und Wirklichkeit sind in beiden Filmen immer fließend zu betrachten.

Lynch spielt mit den Wesensformen des Traums (willkürliche, unmotiviert Erzählfolge) und des Traumas (wiederholt "abgespielte" Horrormotive) und bringt sie miteinander in eine Verbindung bzw. gibt diesen Zuständen einen neuen Ausdruck, der von gängigen

³⁵⁸ vgl. Wuss, S. 109.

³⁵⁹ vgl. Caruth, S. 2.

Paradigmen im Kino abweicht. Er belegt durch die Handlungsweisen der Protagonisten wie Henry Spencer und Diane Selwyn, dass Träume der Flucht aus ihrer abschreckenden psychischen Realität dienen. In *Eraserhead* muss dafür die wirkliche Welt außerhalb des Traums gar nicht dargestellt werden. Der Rezipient soll durch die Topik-Reihe die lückenhafte Struktur des Films durch Fantasierung in eine Ordnung bringen, die gewöhnlich durch das Ausweisen einer Realität erreicht wird. Die Realität in Henrys Welt muss im Kontext des Traums hinzugedacht werden, um die schockartigen Bilder des "Babys", der Würmer, der epileptischen Anfällen, etc., als Effekte eines Traumas zu kausalisieren. Der Zuschauer von *Eraserhead* wird dabei zum Traumanalytiker, während er beim Rezeptionsprozess als Träumer in der Erzählung involviert ist. Eberweins Theorie der verdoppelten Projektion im Kino durch Film- und Traumleinwand erklärt sich so.

Bei *Mulholland Drive* wird abgesehen vom therapeutischen Anspruch an den Rezipienten auch ein Schockmoment ausgelöst, da er auf auditiver und visueller Ebene *in* und *aus* dem Traum (durch subjektive Kamerafahrten, Toneffekte, Auftritt des Cowboys, Auf- und Abblende) geführt wird und der Film die Grenzen zu Diane Selwyns Wirklichkeit absteckt. Durch Cut to Movements, Match Cuts und Verweise zum Opening (Traumeinleitung) können diese Anhaltspunkte jedoch wieder aufgehoben werden.

Im Zentrum dieser Erzählungen stehen, dass die Protagonisten von ihrem Trauma verfolgt werden. Trauma findet durch den Traum einen Weg unterdrückte Motive, die mit der psychischen Verletzung verlinkt sind, an die Oberfläche des Bewusstseins zu befördern. Dafür sind u.a. auch das Handeln von Schlüsselfiguren verantwortlich, wie zB. den "Man in the Planet" oder dem "Hairy-Armed-Man", die auf eine mögliche Gegenwelt verweisen, die Realität sein könnte. Daher resultiert sich in Lynchs filmischen Ausdruck eine Interaktion von Traum- und Traumasequenzen. Die Traumauslöser werden im Kopf der Hauptfiguren reproduziert, der Traum führt zu einer unangenehmen Wiedererkennung von bereits verdrängtem Gedächtnisgut. Flucht und Verdrängung sind ein Zentralkernmoment in Lynchs Traumerzählungen. Entweder flüchten die Hauptpersonen *aus* ihren Träumen (*Mulholland Drive*) oder *in* einen Binnentraum (*Eraserhead*), der sie allerdings wieder an den Ausgangspunkt zurückführt. Unterbewusst suchen die Protagonisten nicht nur nach ihren Identitäten, sondern auch nach einer Wahrhaftigkeit der Wahrheit.³⁶⁰ Kontrastiert wird diese Suche von einer quälenden Unsicherheit über ihre reale Existenz, welche die meisten

³⁶⁰ vgl. Bulkeley (2003), Link: http://www.kellybulkeley.com/articles/article_cinema_david_lynch.htm, Zugriff: 24.8.2007.

Tätigkeiten der Traum-Hauptpersonen begleitet. Traumsequenzen werden in Lynchs Filmen als Fantasie (fröhliche Farben, Überbelichtung, ungewöhnliche Hintergrundgeräusche) "demaskiert". Traumsequenzen offenbaren die augenscheinliche Realität und sind das Gegenteil von Traumsequenzen.³⁶¹

In *Mulholland Drive* wird der Traum ab dem letzten Drittel des Films (durch die Markierung des Moments des Einschlafens und Aufwachens) durch einen speziellen Schauplatz und den Einsatz eines Portals ("Transfiguration innerpsychischer Zustände"³⁶²) als illusionistischer Raum enthüllt. Sobald der Zuschauer die Wirklichkeit von *Mulholland Drive* kennen lernt, erfährt er gleichzeitig deren Transparenz und Brüchigkeit aus der Perspektive der traumatisierten Hauptfigur. Low-Key-Beleuchtung und die intervallartige Verlagerung von Deep Focus- auf Out-of-Focus-Aufnahmen sind wesentliche Kennzeichen.

Unheimliches (Doppelgängerkonstellationen, abgetrennte Körperteile, Wiederholungsmechanismen und alle weiteren "Unnatürlichkeiten") in den Träumen in *Mulholland Drive* und *Eraserhead* deutet auf die „Marke der Verdrängung“³⁶³ und gleichzeitig auf das „Versagen einer Verdrängungsschranke“³⁶⁴. Im Fall eines Entkommens aus der Traumwelt setzt Lynch eine klare Trennlinie zwischen Traum und wirklichen Leben in Form eines Portals (blaue Schachtel). Der Wunsch im Traum betrifft nicht nur den Eintritt eines bestimmten Ereignisses, sondern auch das Ausleben eines Identitätswechsels bzw. Identitätstausches. Veränderte Identitäten (durch die Verdichtung in der Traumarbeit) sind eine Form von Verdrängung. Die Wahrnehmung der Rezipienten wird materialisiert und neuen Mustern zugewiesen. Die Vergegenwärtigung dieses Phänomens wird durch Rückschlüsse und Vorwegnahmen in Traum- und Traumsequenzen ermöglicht. Die Interaktion veranlasst den Zuschauer seine Erinnerung an bereits gezeigte Szenen abzurufen und über den weiteren Fortgang der Fabel zu erfühlen bzw. diesen vorauszuahnen. Dort wo die chronologische Bildabfolge in Lynchs Filmen außer Kraft gesetzt wird, ist ein Puzzleprinzip des Rezipienten aus seinem Erinnerungsvermögen und seiner Konzentration gefordert.

³⁶¹ Schockmomente (beim Publikum und Protagonisten) markieren Traumsequenzen. Traumsequenzen enthalten dagegen positivistische Elemente, die eher zum Weiterträumen statt zur Flucht animieren.

³⁶² Wittmann, S. 364.

³⁶³ Wittmann, S. 374.

³⁶⁴ ebd.

Eine Traumerzählung ist in Lynchs Filmen unmittelbar mit einer Traumathematisierung verbunden – der Fokus darin wird zu einem psychotherapeutischen Fall, den sich der Zuschauer annehmen muss. Die Konstruktion einer Welt im Film und das Filmmedium selbst werden durch die Enthüllungswirkung der Interaktion vergegenständlicht. Die oftmalige Autonomisierung und Ablösung der Kamera vom Erzählten führt zu einer Verinnerlichung der gezeigten Bilder und legitimiert auch eine Psychologisierung der Erzählmodi von Lynchs Filmen. Unmotivierte Perspektivenwechsel (durch Portale, Film-im-Film-Szenarios, auf Theaterbühnen) bzw. das vollständige Fehlen einer Erzählperspektive sind Aspekte davon. Auf der filmtechnischen Ebene markieren die Verwendung von Jump Cuts, Match Shots bzw. Match Cuts, konventionelle Schnitttechniken bzw. der Bruch mit Schnittkonventionen sowie Low Key- bzw. High-Key-Beleuchtungsstile die Interaktion. Die Filmmethoden lenken auf die Differenzierung von Traum und Traumasequenzen. Mein Ansatz, Filmaspekte mit dem Kunstverständnis und der Lebensweise des Regisseurs in Verbindung zu bringen, ist als Effekt der Psychologisierung zu verstehen.

Wenn man als Zuschauer das Traumfilmgenre kennt und mit Lynchs Traumpräsentationen vergleicht, ist eine Diskrepanz erkennbar. Dieser Regisseur beschränkt sich nicht darauf die individuellen Traumerlebnisse seiner Hauptfiguren auf der Leinwand zu *zeigen*, sondern will eine *Einführung* ermöglichen. Das Filmbild wird in diesem Prozess entfremdet: die Kamera verliert die Aufgabe eine Geschichte bloß abzubilden; sie erzählt ihre eigene Story und präsentiert ihr eigenes Weltverständnis. Außerdem verdeutlicht die Kamera ihre Selbstreferenzialität. Allgemeine rezeptive Muster von Lynchs Filmen kann es nicht geben, da diese neue Form des Kameraeinsatzes individuelle Filmerfahrungen erzwingt und Schemata ablehnt. Gleichzeitig wird das Interesse an der Psychologisierung in den Analysen seiner Arbeiten nicht ausgelöscht, solange er damit ungeklärte Terrains streift. Wahrnehmungsmuster und Codes, die bei der Filmrezeption mitspielen und in einem Zeitraum von über 100 Jahren der Filmgeschichte beim Menschen erkennen lassen, sind schwer veränderbar.

Lynchs Konzept beinhaltet, dass das Publikum seine Intuition bei der Interpretation seiner Erzählungen verwendet. Seine Filmerzählungen werfen die Frage auf, welche Beziehung die Kamera zu seinem aufgezeichneten Objekt/Subjekt haben soll. Meiner Ansicht nach könnte Lynchs Forderung sein, dass Bilder in Frage zu stellen sind und vor allem auch animieren,

Filme mehr als einmal anzuschauen. Der Film wäre nicht mehr länger ein Medium, das die Realität abzubilden versucht (weg von der Etablierung des Films durch die Initiierung der Gebrüder Lumiere). Die Eigengesetze der Kamera würden Fragen zur Authentizität und Wirklichkeitsbezüge ausschalten. Das Verständnis von Lynchs Filminhalten bedarf so wie im Traum nicht immer einer Logik, um sich als Erlebnisse und Entdeckungen herauszustellen.

Quellenverzeichnis

- Banyard, Victoria; Williams, Linda M. *Trauma and Memory*. Thousand Oaks: Sage Publications, 1999.
- Breskin, David. *Inner Views: Filmmakers in conversation*. New York: Da Capo Press, 1997.
- Carlson, Neil R. *Physiologische Psychologie*. München: Pearson Studium, 2004.
- Caruth, Cathy. *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative And History*. Baltimore: John Hopkins University, 1996.
- Dave, Annette; Sheen, Erica. *The cinema of David Lynch: American dreams, nightmare visions*. London/New York: Wallflower Press, 2004.
- Eberwein, Robert T. *Film & the dream screen: A sleep and a forgetting*. New Jersey: Princeton University Press, 1984.
- Fiss, Harry. "The Post-Freudian Dream: A Reconsideration of dream theory based on recent sleep laboratory findings". In: *Traum und Gedächtnis: neue Ergebnisse aus psychologischer, psychoanalytischer und neurophysiologischer Forschung, 3. Internationale Traumtagung, 16. - 18. März 1995*. Fiss, Harry; Bareuther, Herbert (Hrsg.) u.a., Münster: LIT-Verlag, 1995. S. 11-35.
- Freud, Sigmund. *Notiz über den "Wunderblock"*. In: *Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse*, Bd. 11, 1925, S.1-5.
- Gianetti, Louis. *Understanding Movies*. Upper Saddle River/New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2008¹¹.
- Godwin, K. George (1985): *'Eraserhead' by David Lynch*. In: *Film Quarterly*, 39. Jg, H. 1, Herbst 1985. S. 37-43.
- Hoberman, J.; Rosenbaum J. (Hrsg.). *Midnight Movies*. New York: Da Capo Press, 1991.

Jung, C.G. *Archetypen*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2006¹³.

Karnath, Hans-Otto; Thier, Peter (Hrsg.). *Neuropsychologie*. 2. Auflage. Springer: Heidelberg, 2006.

Kunkle, Sheila; McGowan, Todd. *Lacan and the contemporary film*. New York: Other Press, 2004.

Lacan, Jacques. "Die Bedeutung des Phallus". In: *Jacques Lacan. Schriften II*. Haas, Norbert (Hrsg.). Berlin: Quadriga, 1986. S.121-130.

Lahde, Maurice. "'We live inside a dream': David Lynchs Filme als Traumerfahrungen" In: *"A Strange World": Das Universum des David Lynch*. Papst, Eckhart (Hrsg.). Kiel: Verlag Ludwig, 2005. S.95-110.

Landry, Carolyn. *Der Vergleich der Theorien von Freud und Jung anhand der Traumdeutung*. Universität Zürich: Diss., 1981.

Langer, Daniela. "Die Wahrheit des Wahnsinns: Zum Verhältnis von Identität, Wahnsinn und Gesellschaft in den Filmen David Lynchs". In: *"A Strange World": Das Universum des David Lynch*. Papst, Eckhart (Hrsg.). Kiel: Verlag Ludwig, 2005. S. 69-94.

Lynch, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness and Creativity*. New York: Tarcher, 2006.

McGowan, Todd (2004). *Lost on Mulholland Drive: Navigating David Lynch's Panegyric to Hollywood*. Cinema Journal, 43. Jg. H. 2., Winter 2004. S.67-89.

Monaco, James. *Film verstehen: Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien*. Hamburg/Wien: Europa-Verlag, 2000.

Nochimson, Martha (2007): *Inland Empire*. In: Film Quarterly, Sommer 2007, 60. Jg., H. 4, S.10-14.

Papst, Eckhart. "'He will look where we cannot'. Raum und Architektur in den Filmen David Lynch". In: *"A Strange World": Das Universum des David Lynch*. Papst, Eckhart (Hrsg.). Kiel: Verlag Ludwig, 2005. S.11-30.

Rodley, Chris. *Lynch on Lynch: Revised Edition*. London: Faber and Faber, 2005.

Schwarz, Olaf. "'The owls are not what they seem': Zur Funktionalität 'fantastischer' Elemente in den Filmen David Lynch". In: *"A Strange World": Das Universum des David Lynch*. Papst, Eckhart (Hrsg.). Kiel: Verlag Ludwig, 2005. S.47-68.

Seeßlen, Georg. *David Lynch und seine Filme*. 6. Auflage. Marburg: Schüren Verlag, 2007.

Walker, Janet. *Trauma cinema: documenting incest and the Holocaust*. Berkeley: University of California Press, 2005.

Wilson, Eric G. *The strange world of David Lynch: Transcendental irony from Eraserhead to Mulholland Drive*. New York: Continuum International Publishing Group Ltd, 2007.

Wittmann, Matthias. "Hinter dem blauen Samtvorhang: Neun Denkbruchstücke zu David Lynch". In: Ballhausen, Thomas; Krenn, Günter; Martinelli, Lydia (Hrsg.). *Psyche und Kino: Sigmund Freud und der Film*. Wien: Verlag Filmarchiv Austria, 2006. S.360-381.

Wuss, Peter. *Filmanalyse und Psychologie*. Berlin: Ed. Sigma Bohn, 1993.

INTERNET:

Audio-Clip Sound Pilot Link: http://www.mulholland-drive.net/sound/am_pilot.mp3.
Zugriff: 28.12.2008.

Audio-Clip Sound Spielfilm Link: http://www.mulholland-drive.net/sound/hello_leave_a_message.mp3. Zugriff: 28.12.2008.

Bender, Theo; Wulff, Hans J.. *Filmllexikon* (2002). Link: http://www.kreimeier-online.de/Filmllexikon_1.htm. Zugriff: 11.11.2008.

Bulkeley, Kelly (2003). *Dreaming and the Cinema of David Lynch*. *Dreaming: The Journal of the Association for the Study of Dreams*, 13. Jg., H. 1. Link:

http://207.56.101.242/articles/article_cinema_david_lynch.htm. Zugriff: 13. 5. 2007

Gore, Chris. *David Lynch Interview: Is David Just A Little Weird?* (2004): Link:

<http://www.filmthreat.com/index.php?section=interview&Id=3>. Zugriff: 7.11.2008

Höltgen, Stefan. *David Lynchs 'Eraserhead' als surrealistischer Film* (1998/1999): Link:

<http://www.simulationsraum.de/bibliografie/david-lynch/>. Zugriff: 2.11.2008

Keep, Christopher; McLaughlin, Tim; Parmar, Robin (1993-2000): *The Mystic Writing Pad*.

Link: <http://www3.iath.virginia.edu/elab/hfl0257.html>. Zugriff: 2.2. 2008.

Ruch, Allen B. (2003): *'No hay banda. ': A Long, Strange Trip Down David Lynch's*

'Mulholland Drive'. Link: http://www.themodernword.com/mulholland_drive.html. Zugriff: 15.12.2008.

Scalzone, Franco; Zontini, Gemma (2001): *The dream's navel between chaos and thought*.

Übersetzt von Philip Slotkin. *PSYCHOMEDIA: Science and Thought*. Link:

<http://www.psychomedia.it/pm/science/nonlin/scalzone.htm>. Zugriffe: 3./4./5./6.12.2007.

Scene-by-scene comparison of non-aired Pilot (1999) and final Feature (2001): Autor und

Veröffentlichungsjahr unbekannt. Link: <http://www.mulholland-drive.net/studies/pilot.htm>,

Zugriff: 28.12.2008.

Solomon, Deborah, *Questions for David Lynych: The Visionary*. NY Times (2008): Link:

http://www.nytimes.com/2008/11/23/magazine/23wwln-q4-t.html?_r=1. Zugriff: 25.11.2008.

Stangl, Werner (2001): *Werner Stangls Arbeitsblätter*. Link: [http://arbeitsblaetter.stangl-](http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/GEHIRN/GehirnRechtsLinks.shtml)

[taller.at/GEHIRN/GehirnRechtsLinks.shtml](http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/GEHIRN/GehirnRechtsLinks.shtml). Zugriff: 21.1.2009.

Toles George. *Auditioning Betty in Mulholland Drive*, Film Quarterly, September 2004, 58. Jg., H. 1, S.2-13: Link: http://www.filmquarterly.org/issue_5801_right.html. Zugriff: 9.5.2007.

Velten, Nicole. *Narzisstische Strukturen in Sunset Boulevard und Mulholland Drive*. Universität Köln: Staatsexamensarbeit, 2004. Link: <http://www.uni-koeln.de/phil-fak/englisch/berressem/velten/mulholland.html>. Zugriff: 15.9.2008.

Videoclip: *Lynch on going from TV to a feature film*: Link: <http://www.lychnet.com/mdrive/movies/film2tv.mov>. Zugriff: 28.12.2008

Wikipedia: *David Lynch*. Link: http://de.wikipedia.org/wiki/David_Lynch. Zugriff: 25.11.2008.

Wikipedia: Samuel Goldwyn. Link: http://en.wikipedia.org/wiki/Samuel_Goldwyn. Zugriff: 6.1.2009.

Wikiquote: *David Lynch*. Link: http://de.wikiquote.org/wiki/David_Lynch. Zugriff: 9.11.2008.

FILME UND BILDER:

Eraserhead (1977). Lynch, David (Regie). Originalfassung, DVD, 2005, 86', USA: Absurda.

Mulholland Drive (2001). Lynch, David (Regie). Originalfassung, DVD, 2002, 145', USA: Universal.

„Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.“

NACHSCHLAGEWERKE UND LEXIKA:

DUDEN Wörterbuch medizinischer Fachbegriffe. Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag, 2007⁸.

Koebner, Thomas. *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam, 2002.

Peters, Uwe Henrik. *Lexikon Psychiatrie, Psychotherapie, Medizinische Psychologie*. München/Jena: Urban & Fischer, 2007⁶.

10 Anhang

Szenenprotokoll – Eraserhead (USA, 1977, 89')

Film in s/w

Szene (Nr.)	Szeneninhalt	Figuren/Charaktere/ Erzählperspektiven	Bildebene	Tonebene	Timecode
1	Prolog 1. Teil Raumdefinierung: Reihe von Überblendungen: Dunkelheit und Mond, Überlagerung von links einer horizontalen Einstellung von Henry, er schwenkt von rechts nach links (Henry mit weit aufgerissenen Augen, wirkt geistesabwesend), Henry verschwindet aus Bild, langsame Kamerabewegung auf Mond, Kamerafahrt durch "Textur" des Mondes, Kamera fährt in das Loch einer Kartonbox auf Mond	Henry, Überblendung mit Universum/Planeten/Sternen, undefinierter Ort: runde Kugel/ Planet TRAUM IM TRAUM-PHASE	Dunkelheit, starker Kontrast Mensch und Kugel, Überblendung lässt Verschmelzung von Mensch und Planeten assoziieren, Kugel von rechts beleuchtet, Henry in 1./2. Einstellung in einem Medium Close-Up Shot, links horizontal ins Bild gestellt, Kamerafahrten, ungewöhnlich viele Black Screen -Phasen	Rauschen, kein Dialog, je näher sich Kamera dem Mond nähert, desto lauter wird das Rauschen	00:00:10-00:03:16
2	Prolog 2. Teil Figurendefinierung: Man in the Planet (siehe Credits) blickt aus einem verblichenen Fenster, Cut To: Henry links horizontal im Bild, überdimensionale Wurmfigur "entschlüpft" aus Henrys geöffneten Mund (Überblendung), Cut Back: Mann auf dem Planeten betätigt einen Hebel, Cut To: Henry und Wurmfigur, Wurmfigur "schlängelt" aus dem Bild, Mann im Planeten betätigt zweiten Hebel, Cut To: Wasserlacke Cut Back: Mann im Planeten betätigt dritten Hebel, Cut To: Wurmfigur fällt in die Wasserlacke, Aufsteigen von Luftblasen im Wasser; Black Screen , Kamerafahrt aus einem Loch im Planeten -> White Screen	Man in the Planet, undefinierter Ort, Henry, Wurmfigur, Szene vermittelt Atmosphäre einer gewissen "Mechanik des Handelns", Kamerafahrt TRAUM IM TRAUM-PHASE	Dunkle Atmosphäre, harte Schatten, bewusster seitlicher Lichteinsatz	Kein Dialog, wenig On-Screen-Sound, Wechsel zwischen leisem Rauschen und Maschinen-/Fließbandgeräusch zu Bildern vom Mann im Planeten geschnitten	00:03:17-00:06:14

3	Beginn des Traums: Henry steht in einer öden Industrielandschaft, er blickt indirekt in die Kamera, er schreitet verstört und verängstigt weg von der Kamera, er trägt eine Papiertüte mit sich, steigt über einige Erdhügel und tappt mit einem Fuß in eine Schlammpfütze, Henry durchquert ein Fabriksgelände, er blickt verwirrt um sich	Henry	Henry wirkt inmitten der Bauten wie ein Liliputaner, die Bauten wirken massiv und mächtig; Helles Licht, starke Licht- und Schattenintensität und – differenzierung; Raumdefinierung durch Helligkeit (außerhalb des Fabriksgeländes) und Düsterei (innerhalb des Fabriksgeländes), , Einsatz von extremen Totale-Aufnahmen	Industriegeräusche: Maschinenlärm, Eisenbahn-Warnsignale, Rauschen, leise Orgelpfeifenmusik im Hintergrund des Rausch-Geräusches	00:06:15 – 00:08:24
4	Henry erreicht die Wohnanlage seines Apartments, er fährt mit dem Aufzug in das Stockwerk seiner Wohnung, dort angekommen begegnet er seiner Nachbarin und berichtet ihm von einem Anruf seiner Freundin ("Mary X"), die ihm zum Abendessen zu sich einladen wolle	Henry, Henrys Nachbarin	Atmosphäre und Licht wirken immer gedämpfter und düsterer, nur wenig Beleuchtung, harter Schnitt von Halbtotale-Aufnahmen zu Totale (Henry im Foyer/Aufzug)	Dialog Henry/Nachbarin, mechanische Geräusche des Aufzugs	00:08:27 – 00:11:11
5	Henry betritt seine Wohnung und entleert seine Papiertüte mit zwei in Papier gewickelten Gegenständen, er betätigt den Plattenspieler, Henry zieht sich eine nasse Socke aus und legt sie auf den Heizkörper, er setzt sich aufs Bett und starrt besorgt vor sich hin, aus dem Heizkörper entweicht zischender Dampf, Henry betrachtet das zerrissene Foto seiner Freundin Mary, Cut To: Mary am Fenster stehend und wartend	Henry, Mary X	Hell symbolisiert Sicherheit, Dunkel unterstreicht Mystisches, Angst	Zisch-Geräusch der Heizung, markanter Abspielton eines alten Plattenspielers (On-Screen-Sound) -> Orgelpfeifenmusik im Hintergrund	00:11:12- 00:15:22
6	Henry spaziert wieder durch eine Industriegegend, Henry erreicht das Haus von Mary und inspiziert einen Zettel, Mary erspäht Henry vor dem Haus und berichtet ihm, dass das Dinner bereits fertig sei, Henry ist über Mary verärgert und wirft ihr vor, ihn nicht oft genug zu besuchen, Henry betritt Marys Haus	Henry, Mary X	Dunkelheit, Nachtaufnahmen, inszenierter Rauch vor Marys Haus	Orgelpfeifenmusik als Hintergrund zu Bildern in der Industrielandschaft, Geräusch bellender Hunde (Off-Screen-Sound) Dialog Henry/Mary vor dem Haus	0:15:23- 00:18:12
7	Henry wird Marys Mutter vorgestellt, sie befragt Henry über seinen Beruf, Henry erzählt er sei Buchdrucker und gerade beurlaubt, Mary bekommt	Henry, Mary, Marys Mutter "Mrs X", Marys Vater "Bill X"	"Available Light", teilweise High-Key-Lighting	Anfangs: Quiek-Geräusch im Hintergrund (Hundemutter und ihre Jungen beim Stillen, dem Bild	00:18:13- 00:21:11

	einen epileptischen Anfall, die Mutter beruhigt sie, indem sie auf notorische Weise ihr Haar bürstet, Henry lernt Bill kennen, Mrs. X und Bill X verschwinden in die Küche			zuzuordnen), Windgebläse, Dialog Henry/Mary/Mrs X/Bill X Flugzeuggeräusche	
8	Mrs X bereitet in der Küche den Salat vor, Cut To: Henry und Mary warten still nebeneinander sitzend im Wohnzimmer, Cut To: Bill bereitet das Huhn zu, Cut Back: Mrs. X bereitet den Salat vor, Mrs. X benutzt die "toten", regungslosen Arme der daneben sitzenden, geistesabwesenden Großmutter und durchmischt so den zubereiteten Salat, Cut To: Vater bringt das fertige Huhn in das Wohnzimmer, Cut To: eine Kuckucksuhr ertönt zur Stunde	Mrs X, Großmutter, Henry, Mary, Vater Bill	High Key, harte Schatten, Oberlicht	Kein Dialog, keine Background-Geräusche, keine Musik	00:21:12-00:23:15
9	Mary und ihre Eltern sitzen mit Henry bei Tisch, Vater Bill bittet ihn das Hühnchen anzuschneiden; noch bevor Henry das Huhn mit dem Messer berührt, beginnt sich das Huhn zu bewegen und Blut fließt aus dem unteren Loch des Vogels, Marys Mutter bekommt einen epileptischen Anfall, die Mutter verlässt schreiend weinerlich das Zimmer, der Vater beschwichtigt die Situation, Mary folgt ihr, Vater Bill beginnt eine Konversation mit Henry, die Mutter erscheint wieder und bittet Henry um ein privates Gespräch, Mary weint	Henry, Mary, Mrs. X, Vater Bill -> Reaktionen/Aktionen von Mary, Marys Mutter und Bill wirken gekünstelt und mechanisch	Vordergrund im Licht, Hintergrund in dunklem Bereich (Vorder-/Hintergrundabtrennung), High-Key-Lighting, Kamera wechselt von Eye-Level-Position kurzfristig auf einen High-Angle-Shot. (Anschnitten des Huhns), Oberlicht, Wohnzimmer-Lichtquellen beginnen am Ende der Szene zu flackern bis sie völlig ausfallen	Ton (Blubbern und Schmatz-Geräusch) unterstreicht Absurdität der Szene (Austreten des Blutes aus der "Vagina" des Huhns), Dialog Vater Bill/Henry	00:23:16-00:27:46
10	Marys Mutter befragt Henry, ob er mit Mary Geschlechtsverkehr hatte, Marys Mutter beginnt in einem Anfall Henry zu küssen, Henry versucht der Mutter zu entweichen, Mary erscheint und die Mutter erzählt Henry, dass er Vater eines "Babys" geworden ist, die Mutter schlägt eine Heirat vor – Henrys Nase beginnt zu bluten, Mary befragt Henry weinend,	Henry, Mrs. X und Mary, subjektive Erzählperspektive durch "wackelige" Kamerafahrt am Ende der Szene	Nur wenig Ausleuchtung, Kamerafahrt durch die Wohnung am Ende der Szene, Kamera "verlässt" den Raum durch Fahrt auf die Fensterjalousien	Dialog Marys Mutter/Henry/Mary. Rauschen	00:27:47-00:30:54

	ob es ihn stören würde, sie zu heiraten, Henry verneint				
11	Mary füttert das "Baby" (überdimensionale Wurmfigur) in Henrys Wohnung, "Baby" spuckt Babynahrung, das "Baby" weigert sich zu essen, Mary wird wütend und entfernt sich von dem "Baby", Cut To: Henry benutzt den Aufzug	Mary, "Baby"		Orgelpfeifenmusik ertönt wieder leise	00:30:55-00:32:30
12	Henry erreicht die Lobby und blickt in sein Postfach, er findet darin ein winziges Schächtelchen, er inspiziert es und verlässt das Wohngebäude	Henry		Auffällig surrendes Aufzug-Geräusch	00:32:31-00:32:47
13	Auf der Straße faltet er das Schächtelchen vorsichtig auseinander und zieht eine Larve/einen Wurm heraus, er steckt den Wurm zurück in das Schächtelchen	Henry		Rauschen, Eisenbahn-Warnsignal auf der Straße	00:32:48-00:33:38
14	Mary beobachtet furchterregt das brabbelnde "Baby", Henry kommt wieder zurück in die Wohnung, er verstaut das Schächtelchen nach neuerlicher Betrachtung wieder in seine Jacketasche, er legt sich aufs Bett und beobachtet Mary mit dem "Baby", Henry starrt auf den Heizkörper, auffallender Lichtpunkt dringt durch das Gewinde des Heizkörpers hervor; Cut To: Eine leere Bühne, die nur durch einen mittigen Lichtkegel von oben beleuchtet wird (Henrys Wachtraum); Cut Back: die Lichtstelle beim Heizkörper erlischt wieder, Mary füttert das "Baby" weiter und fragt Henry, ob es Post gibt, Henry verneint	Henry, Mary, "Baby"	Low-Key-Lighting	Zischendes Geräusch (Heizkörper, meist Off-Screen), Donnerndes Gemäuer (Off-Screen), Zwischeneinstellung Bühne: Zischgeräusch wird immer lauter und dominanter, Rauschen	00:33-39-00:36:10
15	Baby schreit in der Nacht, Henry und Mary sind wach, Henry nimmt den Wurm aus dem Schächtelchen und legt ihn in einem Kästchen ab, er geht zurück ins Bett, Mary wehrt seine Annäherungen ab, Cut To: ein Lichtkegel schweift über die Betonmauer vor dem	Henry, Mary, "Baby", Nachbarin	dezentler Einsatz von Lichtquellen in dunklen Bereichen verstärkt Atmosphäre des Unheimlichen, Lichtkegel am Fenster wird auffällig platziert	Dialog Mary/Henry	00:36-11-00:42:49

	Fenster; Mary verzweifelt durch das Schreien des "Babys", sie verlässt die Wohnung, Jump Cut: Nachbarin (elegant gekleidet) schreitet stumm den Flur entlang				
16	Henry steht vom Bett auf und steckt dem "Baby" einen Thermometer in den Mund, Henry stellt fest, dass das "Baby" krank ist, das "Baby" ist plötzlich von Pocken befallen und keucht vor sich hin	Henry, "Baby"	Low-Key-Lighting, spärliche Beleuchtung, Einsatz von Oberlicht	Gewitter und Regen, Windgebläse, Orgelton bei Spannungsanstieg	00:42:50-00:45:25
17	Bei Tag: Neben dem schlafenden "Baby", steht nun ein Dampfgerät, Henry bewacht das "Baby", er betrachtet den Wurm in dem Kästchen, Cut To: leeres Postfach in der Lobby, Cut Back: Henry wird durch die "protestierende" Schreireaktion des "Babys" daran gehindert, die Wohnung zu verlassen, Henry geht verwirrt hin und her, schaltet das Licht aus	Henry, "Baby"	Low-Key-Lighting, Close-Ups vom röchelnden "Baby" und den Luftblasen im Wasserdampfgerät	Blubbern des Dampfgeräts, Schnarchen des "Babys"	00:45:26-00:48:54
18	Das "Baby" schläft mit offenen Augen, Henry liegt angekleidet und wach im Bett, ein kleines Licht im/hinter dem Heizkörper beginnt wieder aufzuleuchten	Henry, Kamera schwenkt durch das Gewinde des Heizkörpers	Beleuchtungsfokus auf Heizkörper	Zischen des Heizkörpers wird immer lauter	00:48:55-00:49:40
19	BEGINN DER ERSTEN TRAUM-IM-TRAUM-PHASE: Ein schwarzer Eisenschranken öffnet sich, auf einer runden Schaubühne steht eine blonde Frau (Lady in the Radiator) mit aufgeblasenen Backengesicht und tappt lächelnd in einem langsamen Rhythmus von rechts nach links (Orgelmusik im Off), von oben fallen tote Würmer auf die Bühne, die Frau schreitet weiter in ihrem gleichmäßigen Rhythmus auf der Bühne umher und steigt in Euphorie lächelnd auf einige der Würmer, die Frau bewegt sich rückwärts und	Lady in the Radiator ³⁶⁵ (mit künstlich "eingefrorener Mimik"/Lächeln)	Glühbirnen-Einsatz, künstliches Licht und künstliche Atmosphäre	Zischgeräusch des Heizkörpers, Orgelmusik im Hintergrund wirkt wie aus stotternden, kaputten Plattenspieler, Windgebläse	00:49:41-00:52:11

³⁶⁵ Die Benennung der Figuren "Lady in the Radiator" und "Man in the Planet" erfolgt nach den Angaben der Film-Credits und beabsichtigt eine gewisse Genauigkeit.

	verschwindet in einem FADE OUT – ENDE DER ERSTEN TRAUM IM TRAUM-PHASE				
20	Henry und Mary schlafen, Mary schmatzt auffällig beim Schlafen, sie ist in einem Lacken eingewickelt, sie schiebt sich mehr und mehr zu Henrys Seite, Henry drückt sie immer wieder auf die andere Seite, er zieht einige lange Wurmgebilde unter der Bettdecke hervor und wirft diese an die Wand, diese treffen dort klatschend auf, Marys Schmatzgeräusche werden lauter, das Kästchen öffnet sich, der kleine Wurm tänzelt mit einem Piepsen darin umher und wandert weitere ins Innere des Kastens, Cut To: der Wurm verschwindet in ein Loch in der steinigen Oberfläche des Planeten, springt wieder hinaus und wechselt in einige andere Löcher, der Wurm wird immer größer bis sich seine "Textur" zu einem "Schlauch" aufspaltet	Henry, Mary, am Ende der Szene fährt die Kamera in eine Lochöffnung, Analyse der Textur des Planeten	Low-Key-Lighting, später Fokus eines Lichtkegels auf Kästchen	Orgelton bei Spannungsanstieg	00:52:12-00:55:45
21	Die Kamera nimmt Henry in seiner Wohnung außerhalb des Planeten auf, Henry hört ein Klopfen an der Tür und öffnet sie, aus der Dunkelheit erscheint die Nachbarin, diese behauptet sie, hätte sich aus ihrer Wohnung gesperrt und betritt ungebeten Henrys Wohnung, Henry legt die Hand auf den Mund des Babys, um Geräusche zu unterdrücken, sie fragt Henry, ob sie bei ihm übernachten kann, sie küssen sich	Henry, Nachbarin, "Baby", Analyse der Textur des Planeten	Dunkelheit-/Lichtkontrast, Kamera außerhalb/ innerhalb des Planeten	Dialog Henry/Nachbarin	00:55:46-01:00:42
22	Liebesszene Henry und Nachbarin, beide küssen sich in einem künstlich wirkenden, milchigen, rauchenden Dampfbad, das sich anscheinend inmitten von Henrys Bett befindet, das "Baby" beginnt erneut zu schreien, die Nachbarin ist beunruhigt, widmet sich aber wieder Henry, beide versinken küssend	Nachbarin, "Baby", Henry	Oberlicht, partielle Beleuchtung von Gesichtspartien, schwarzer Hintergrund	Orgelton-> Spannungsmusik	01:00:43-01:02:30

	immer tiefer in dem Wasserloch, das Wasser auf dem Bett fließt ins "Nichts" zurück – Black Screen – Cut To: Medium Close-Up der Nachbarin im Mondschein mit geschockter Mimik vor schwarzem Hintergrund, sie scheint etwas Beunruhigendes zu erspähen				
23	BEGINN DER ZWEITEN TRAUM IM TRAUM-PHASE: Lady in the Radiator erscheint aus dem Dunklen und singt "In Heaven, Everything Is Fine", nach der Songperformance steigt Henry zu der Frau auf die Bühne und nähert sich ihr langsam, die Frau streckt Henry ihre Hände entgegen, so als wolle sie ihm etwas reichen, Henry berührt ihre Hände – FADE TO WHITE – Cut Back: Henry blickt mit voller Furcht und gleichzeitiger Faszination in die Kamera, er berührt die Frau wieder - WHITE SCREEN, Cut Back: Frau verschwindet plötzlich, Henry ist durch ihr Verschwinden verstört und erblickt stattdessen den "Man in the Planet", Würmer am Boden fegen hinweg, eine übergroße kränkelnde Pflanze, die aus toten Zweigen besteht (siehe Henrys Nachttisch-Pflanze), wird auf Rädern auf die Bühne gerollt, Henry flüchtet auf einen kleinen Balkon auf der Bühne, dort umfasst er eine Stange, die er nervös beginnt zu drehen, mit einem lauten Schreigeräusch schießt ein Phallus aus seinem Nacken, sein Kopf fliegt zu Boden, aus dem "Zweighügel" beginnt Blut zu fließen, der Phallus verschwindet und aus Henrys Nacken schlüpft das "Baby" schreiend heraus (Geburt!), das Geschrei des Babys lässt Henrys Kopf (Close Up) durch eine Blutlacke hindurchsickern, Cut to	Lady in the Radiator, Henry, Mann im Planeten, Plastiken, Erdhügel mit toten Zweigen (ähnelt stark dem Mini-Bäumchen auf Henrys Nachttisch), Motive aus Henrys gewohnter Umgebung, Obdachloser, Junge ("Sunny")	langer Black Screen Einsatz von starken Bühnenscheinwerfer, Charakter des "Spiels/Schauspiels", Kameraeinstellungsgrößen variieren, Überbeleuchtung (over-exposition), harter Schnitt	Orgelbegleitung beim Song, Singstimme klingt abgehackt, am Ende des Songs: Windgebläse, lautes Surrgeräusch beim FADE TO WHITE, menschliche Laute (zB. Babygeschrei bei der "Geburt")	01:02:31-01:08:20

	Movement – der Kopf landet auf einem harten Asphalt auf einem Industriegelände, ein Obdachloser, der daneben liegt wacht auf, ein Junge ("Sunny") kommt aus einer Nische herbeigelaufen, schnappt den Schädel und läuft wieder davon, der Obdachlose streckt lautlos seine Arme in die Richtung des vorbeilaufenden Jungen				
24	Der Junge betritt eine Bleistiftfabrik mit dem Schädel in der Hand, Fabriksangestellter 1 Paul sieht "Sunny", läutet penetrant eine Glocke, Fabriksangestellter 2 erscheint wütend, "Sunny" übergibt den Schädel, Fabriksangestellte 2 lacht, "Sunny" und Fabriksangestellter 2 gehen in einen Nebenraum, diese werden vom Fabriksangestellten 3 empfangen, dieser steckt einen Bleistift an einen Bohrer und schießt damit ein Loch in Henrys Kopf, der Bleistift wird dann von ihm in eine Maschine gesteckt und die Maschine wird aktiviert, produziert werden daraufhin Bleistift mit angebrachte Radierköpfe (<i>ERASERHEADS</i>), Fabriksangestellter 3 testet ein Bleistiftprodukt und radiert damit, er ist mit dem Ergebnis zufrieden, der Junge nimmt Geld entgegen, Fabriksangestellter 3 wischt währenddessen die übrig gebliebenen Radierspäne vom Tisch, die Späne fliegen durch die Luft in die schwarze Dunkelheit- Überblendung/DISSOLVE - ENDE DER ZWEITEN TRAUM IM TRAUM-PHASE	Fabriksangestellter 1 ("Paul"), Junge "Sunny", Fabriksangestellter 2, Fabriksangestellter 3, Radierköpfe, minimalistische Darstellungen und Fokussierungen		Maschinengeräusch, Dialog Sunny/Fabriksangestellte 1/2/3, Windgebläse	01:08:21-01:12:32
25	Henry erwacht in seinem Bett und streckt sich kurz	Henry	Hell/Dunkel-Kontrast, Low-Key-Lighting	Windgebläse/leises Surren	01:12:33-01:12:58
26	Jump Cut: Das Bett ist leer, Henry steht im Anzug gekleidet neben dem Bett, er dreht an der Bettstange	Henry		Windgebläse	01:12:59-01:13:25
27	Henry beobachtet vom	Henry, "Baby",	Dunkelheit, Low-Key-	Windgebläse, leise	01:13:26-

	Fenster aus wie ein Mann auf der Straße verprügelt wird, es klopft an der Tür, Henry öffnet die Tür, es ist niemand im Flur zu sehen, er blickt immer wieder zu dem stummen "Baby", schließlich klopft Henry an die Tür der Nachbarin, niemand öffnet die Tür, er geht wieder zurück in die Wohnung, das "Baby" beginnt schämisch zu kichern, Henry hört aber bald ein Geräusch von draußen, Henry öffnet die Tür und sieht die Nachbarin mit einem älteren Herren, beide grinsen zu Henry, Henry ist empört, die Nachbarin sieht in ihrer Vorstellung den Kopf des "Babys" auf Henrys Körper, Henry schließt erschrocken die Tür, schaltet das Licht aus und späht durch das Schlüsselloch, die Wohnungstür der Nachbarin wird geschlossen, Henry schneidet den Körper des in Bandagen gewickelten "Babys" mit einer Schere auf, Henry sticht in die Eingeweide des "Babys", eine gallertartige, dickflüssige Masse fließt aus dem Körper des "Babys", das Licht beginnt zu flackern, Funken beginnen zu sprühen, überdimensionale Schädel des "Babys" erscheinen in Takt einiger Blitze an verschiedenen Positionen im Bild, Kamera fährt in das Innere einer Lampe – WHITE SCREEN – weißes Licht. Glühbirne in der Lampe erlischt	Nachbarin, älterer Herr, point of view-shot der Nachbarin	Lighting, point-of-view shots des Fensters/Schlüssellochs, etc., Licht verstärkt Rauch und Düsternis, Close-Up-Shots mehrerer bereits bekannter Mise-en-Scene-Elemente (Fenster, Heizkörper, etc.), Schnell wechselnde Bildeindrücke (schnelle Fade-Ins/Fade-Outs), rasanter Schnitt, weißes Licht	Orgelmusik, lauter werdende Orgelmusik bei Spannungsanstieg, point of View-shot der Nachbarin mit abrupter Unterbrechung des Orgel-Sounds	01:24:46
28	Beginn des Epilogs: Planet explodiert von innen, Henry ist umgeben von wegfliegenden Spänen (oder auch Radierüberbleibsel), Kamera fährt in das Loch des Planeten – BLACK SCREEN	Henry	Dunkle Atmosphäre	Windgebläse	01:24:47-01:25:25
29	Epilog/ FADE IN: Man in the Planet zieht in Ekstase und mit großer Anstrengung an einem Hebel, Funken sprühen - FADE TO WHITE	Man in the Planet	Düster und dunkel gehaltene Mise en Scene	Funkengeräusch, Windgebläse	01:25:26-01:25:47

29	Epilog: Lady in the Radiator erscheint und umarmt Henry mit strahlendem Lächeln FADE OUT	Lady in the Radiator, Henry	Überbelichtung (overexposure)	schriller, anhaltender Orgelton	01:25:47-01:26:15
----	---	-----------------------------	-------------------------------	---------------------------------	-------------------

Szenenprotokoll – *Mulholland Drive* (USA, 2002, 147')

Szene (Nr.)	Szeneninhalt	Figuren/Charaktere/Erzählperspektiven	Bildebene	Tonebene	Timecode
1	Tanzpaare tanzen Jitterbug bei einem Tanzwettbewerb, Schwarze Schatten-Zeichnungen der tanzenden Paare, Mehrere Überblendungen einer lachenden, strahlenden blonden Frau mit älterem Ehepaar an ihrer Seite, Bild ist unscharf, verwackelt und überbelichtet	Der selbe Tänzer mit wechselnden Tanzpartnerinnen, Betty Elms/ älteres Ehepaar (Irene und ihr Partner)	Farbig, High-Key-Lighting, Überbelichtung/ overexposure, grell, Bild teilweise in Soft Focus	Swing-Musik (zum Jitterbug), Applausklatschen, Pfeifen (Off-Screen-Sound)	0:00:41-0:02:10
2	Kameraschwenk zu einem Bett, Kamerabewegung zu einem Kopfpolster auf einem Bett mit roter Bettwäsche	-	Low Key-Lighting, subjektive Kamera	Rauschen und lauter werdendes Atmen (Spannungsmusik)	0:02:11 – 0:02:42
3	Beginn Part I des Films CREDITS – MULHOLLAND DRIVE	-			0:02:43-0:02:53
4	Limousine fährt auf der nächtlichen Landstraße (am Mulholland Drive), CREDITS, Kamerafahrt durch das nächtliche Los Angeles	-	Dunkelheit, nächtliche Skyline von Hügel aus, Scheinwerfer/Rücklichter der Limousine im Bild		0:02:54 – 0:03:51
5	Zurück zu fahrender Limousine, Limousine stoppt plötzlich, schwarzhaarige Frau (Rita) protestiert gegen das Anhalten Cut To: 2 Autos mit vor Begeisterung schreienden Teenagern fahren um eine Kurve auf der Gegenfahrtrichtung der Landstraße mit hohem Tempo, Cut Back: Zurück in der schwarzen Limousine; Fahrer richtet Waffe auf schwarzhaarige	Limousinenfahrer, Beifahrer der Limousine, Rita (später Camilla), eine Bande Jugendlicher (aus dem Auto lehndend und jubelnd)	Fokus auf weiblicher Figur Silhouetten, grelle Scheinwerfer strahlen auf Gesicht der Frau, Nachtaufnahmen	Kreischende Stimmen, Jubel, Dialog Rita/Limousinenbegleiter	0:03:52-0:06:18

	Frau und befiehlt ihr auszusteigen; Beifahrer steigt aus dem Wagen, Cut To: rasend, nahende Autos mit kreischenden Teenagern, Cut Back: Rücksitz-Tür wird geöffnet und der Beifahrer versucht Rita hinauszuzerren; Auto der Teenager rast in Limousine, Auto-Crash, Wagenteilen schießen durch die Gegend, Rauchschwaden, Feuer				
6	Schwarzhaarige Frau (Rita) steigt aus dem Auto-Wrack, stolpert, fällt, steht wieder auf, bewegt sich benommen in Richtung Stadt, hinunter vom Hügel	schwarzhaarige Frau (Rita), Subjektive, verwackelte Kameraperspektive der	Dezent, einsame Atmosphäre, Nachtaufnahmen		0:06:19 – 0:07:24
7	Schwarzhaarige Frau (Rita) tritt traumatisiert weiter, sie ist am Kopf verletzt, sie erreicht schließlich eine Villengegend; die Frau ist extrem ängstlich, sie flüchtet vor Autos und Menschen, versteckt sich im Vorgarten eines Wohnkomplexes (Sunset Boulevard); schläft dort in ihrem Versteck am Boden ein	Rita	Scheinwerfer strahlen auf Gesicht der Frau, Nachtstadtaufnahmen		0:07:25 – 0:08:46
8	Zwei Detektive inspizieren den Schauplatz des Unfalls/Auto-Crash; Domgaard berichtet McKnight von dem Fund eines Perlenohrrings, beide vermuten, dass es in diesem Fall eine vermisste Person gibt	Detective Harry McKnight, Detective Neal Domgaard	Polizisten wirken unbeholfen, klischeehaft, Nachtaufnahmen	Spannungsmusik (wie aus Krimi), Dialog Detective McKnight/Detective Domgaard	0:08:47 – 0:10:09
9	LA, Sunset Boulevard: Rita wacht im Vorgarten des Apartmentkomplexes auf; sie beobachtet, dass eine ältere,	Rita, Ruth Elms (Bettys Tante)			0:10:10 – 0:11:13

	rothaarige Frau (Ruth Elms) ihr Apartment mit Koffern verlässt und in ein Taxi steigt; Rita flüchtet in das unversperrte Apartment				
10	In Ruth Elms Apartment: Rita versteckt sich unter dem Küchentisch, Ruth Elms verlässt das Apartment; junge Frau schläft unter dem Tisch ein	Ruth, Rita	Dezentes Licht im Apartment		0:11:14 – 0:11:59
11	In "Winkie's" Restaurant: Dan erzählt seinem Bekannten Herb über einen Traum, der in Winkie's Restaurant selbst handelt und von einer unheimlichen, furchterregenden Gestalt handelt, die im Hinterhof des Restaurants lebt	Dan und Herb	Helles, strahlendes Licht	Sirenen-Geräusch (Spannungsmusik), Dialog Dan/Herb	0:12:00 – 0:15:21
12	Dan und Herb gehen in den Hinterhof des "Winkie's"; verwahrloste, dunkle Menschengestalt erscheint und Dan kollabiert tödlich von seinem Schockzustand, Jump Cut: Rita in Ruth Elms Apartment schläft weiterhin eingekauert und ungestört unter dem Küchentisch	Dan, Herb, verwahrloste, dunkle Menschengestalt ("hairy-armed man"), Rita	Slow Motion -> Spannungsanstieg bildlich spürbar	Teilweise tonlos, Gedämpfte Geräusche und Stimmen	0:15:22 – 0:17:91
13	Telefonkette: zwergengroßer Unbekannter in elegantem Anzug (Mr. Roque) wählt eine Nummer über ein Head-Set, Cut To: auf der anderen Leitung hebt ein Mann ab; Cut To: Mr. Roque berichtet, dass "eine Frau" immer noch vermisst wird; Cut To: der Herr auf der anderen Leitung legt auf und wählt eine Nummer und sagt "Same"; Cut To: Mann (Joe Messing) hebt ab	Mr. Roque, Telefonpartner, Joe Messing	Schauplatzwechsel, Orte/Figuren nicht definiert, Low Key-Lighting!	Telefonfreizeichen und Klingeln, Telefonkette Mr. Roque/Telefonpartner/Joe Messing	0:17:92 – 0:18:09

	und wählt eine Nummer, Cut To: ein Telefon auf dem Nachttisch eines Schlafzimmers an einem unbekannten Wohnort klingelt, niemand hebt ab				
14	Flughafen Los Angeles: Blonde, junge Frau (Betty Elms) wird bei ihrer Ankunft in Los Angeles von einer älteren Dame begleitet; verabschiedet sich von ihr und steigt in ein Taxi	Betty Elms, älteres Ehepaar (Irene+Begleiter)	Helles, leuchtendes Licht	Hintergrund-geräusche ausgeschaltet/ gedämpft, beruhigende Geigenmusik (Score), Dialog Betty/Irene	0:18:10 – 0:19:51
15	Älteres Ehepaar sitzt in einer Limousine; beide lachen einander versteinert an	älteres Ehepaar: Irene und ihr Begleiter	Helles, leuchtendes Licht, Kamera starr auf Ehepaar in Eyelevel-Position gerichtet	Spannungsmusik	0:19:52 – 0:20:10
16	Gegend des Sunset Boulevards/Zurück in Ruth Elms Apartment: Betty Elms erreicht den Apartment-Komplex; Bekanntschaft mit der Hausmeisterin Coco Lenoix	Betty Elms, Coco Lenoix	Helles, strahlendes Licht, düster wirkendes Apartment	Dialog Betty/Coco	0:20:11 – 0:22:03
17	Coco zeigt Betty Ruth Elms Wohnung; Betty wandert übergücklich durch die Wohnung und entdeckt die Kleidung von Rita im Schlafzimmer, Betty ertappt Rita starr in der Dusche stehend; Betty erfährt von Autounfall der Frau, fragt nach dem Namen von Rita; Frage bleibt unbeantwortet, Betty verlässt das Badezimmer; Rita sieht "Gilda"-Filmposter mit Bild von Rita Hayworth an der Wand	Betty Elms, schwarzhaarige, junge Frau, (Poster von Rita Hayworth!),	Low-Key-Lighting, point of view-Einstellung von Rita	Dialog Betty/Coco, Betty/Rita	0:22:04 – 0:25:32
18	Betty packt ihre Sachen aus dem Koffer, Rita gibt sich bei Betty als "Rita" aus; Betty fragt nach Ritas Herkunft; Betty erzählt von ihren beruflichen Plänen als Schauspielerin;	Rita (schwarzhaarige, junge Frau – Name eigentlich erfunden), Betty Elms	Low Key-Lighting	Dialog Betty/Rita	0:25:33- 0:27:45

	Rita bekommt einen Schwächeanfall, Rita legt sich ins Bett um zu schlafen				
19	Downtown: Zwei Geschäftsmänner (Castigliane-Brüder) betreten ein Gebäude	Castigliane-Brüder			0:27:46 – 0:28:16
20	Junger Mann (Adam Kesher) sitzt am Besprechungstisch mit Produzenten; sie besprechen Projektvorschläge, Castigliane-Brüder setzen sich wortlos an den Tisch, einer der Castigliane-Brüder übergibt Umschlag mit dem Foto einer Frau namens "Camilla Rhodes"; Cut To: Mr. Roque belauscht die Besprechung von einem anderen Ort aus; Cut Back: Einer der Castiglianes verlangt, dass die blonde Frau auf dem Foto ("Camilla Rhodes) für die Hauptrolle in Adams Film besetzt wird (Aussage: "this is the girl"), Castigliane spuckt den geschlürften Espresso in eine Serviette, Adam wehrt sich laut gegen die "Rollen-Empfehlung"; Adam verlässt wütend den Raum	Adam Kesher, sein Manager Robert Smith, Ray Hott, Castigliane-Brüder, Mr. Roque	gedämpftes Licht	Wenig Dialog, Dialog Adam/Castigliane-Brüder/ Robert/Ray	0:28:17 – 0:33:56
21	Zurück auf der Straße erblickt Adam das Auto der Castigliane-Brüder und zertrümmert die Windschutzscheibe des Autos mit einem Golfschläger	Adam Kesher			0:33:57 – 0:34:46
22	Betty betritt das Schlafzimmer und erkundigt sich nach Ritas Befinden, diese schläft	Betty, Rita			0:34:47 – 0:35:01
23	Mr. Roque in einem dunklen, abgeschotteten Raum wird von Ray Hott besucht; Ray Hott teilt ihm mit,	Mr. Roque, Ray Hott	Dunkel, unheimlich	Score-Musik	0:35:02 – 0:36:32

	dass Adam Camilla Rhodes nicht engagieren will, Mr. Roque sagt: "This is the girl", Hott versichert ihm, dass er "alles abbrechen wird", weil der Regisseur Camilla Rhodes nicht akzeptieren und besetzen will, Mr. Roque schweigt				
24	Vorerst lockeres, ausgelassenes Gespräch zwischen zwei Männern (Ed und Joe), Joe greift am Ende zur Waffe und erschießt Ed; Joe will es wie ein Selbstmord aussehen lassen und schießt in die Wand und trifft dabei ungeschickt und unbeabsichtigt Eds Sekretärin, die im Nebenzimmer sitzt und behauptet "etwas habe sie gebissen", Joe bringt sie und anschließend auch den Reinigungsmann um; durch einen von Joe verursachten Kurzschluss an einem Staubsauger, wird der Feueralarm ausgelöst; Joe flüchtet durch das Fenster	Ed, Joe Messing, Sekretärin, Reinigungsarbeiter	Komik-Szene	Dialog Ed/Joe Messing/Sekretärin	0:36:33 – 0:41:10
25	Betty telefoniert mit ihrer Tante Ruth und erzählt von ihrer Begegnung mit Rita; bald darauf wird klar, dass Tante Ruth Rita nicht kennt, daraufhin stellt Betty Rita zur Rede, Rita bricht in Tränen aus und erzählt sie könne sich an nichts mehr erinnern, beide entdecken einige Bündel Geld und einen blauen Plastik-Schlüssel in Ritas Handtasche	Betty Elms, Rita	subjektive Kamera, Low-Key-Lighting	Dialog Betty/Rita	0:41:11- 0:45:04
26	Joe verlässt ein Hot Dog-Restaurant mit einer jungen Frau (Laney) und einem	Joe Messing, Laney, Billy		Dialog Joe/Laney/Billy	0:45:05 – 0:46:00

	Mann (Billy) und befragt Laney nach "einer Brünetten"; Laney sagt, dass ihr keine "neue unbekannte Brünette" "untergekommen" sei, sie steigt in einen Van, Joe klatscht ihr auf das Hinterteil				
27	Betty und Rita spekulieren weiter über die mögliche Herkunft von Rita, Rita meint, dass es "etwas" gibt, woran sie sich erinnert...	Betty, Rita		Dialog Rita/Betty	0:46:01 – 0:46:45
28	Adam telefoniert während einer Autofahrt mit seiner Sekretärin (Cynthia); Cynthia erzählt ihm, dass Leute aus dem Filmprojekt ausgestiegen sind und auch das Filmset geschlossen wurde; Adam erzählt ihr, dass er heimfährt.	Adam, Cynthia		Telefongespräch Adam/Cynthia	0:46:46 – 0:47:24
29	Rita gesteht Betty, dass sie sich an den Mulholland Drive-Ort von jener Nacht des Unfalls erinnern kann; Betty äußert ihren enthusiastischen Vorschlag bei der Polizei anzurufen und sich nach dem Unfallhergang zu erkundigen	Betty, Rita	Starke Kontrastausleuchtung	Dialog Rita/Betty	0:47:25 – 0:48:50
30	Adam kommt bei seinem Haus an und überrascht seine Frau (Lorraine) mit ihrem Liebhaber (Gene) im Bett, Adam flippt aus und überschüttet Lorraines Schmuck mit pinker Farbe, Adam wird von Billy aus dem Haus getreten, Adam verlässt den Ort	Adam, Lorraine, Lorraines Liebhaber Gene	kräftige Farbkontraste, High-Key-Lighting	Dialog Adam/Lorraine/Gene, Blues-Musik im Hintergrund	0:48:51 - 0:52:28
31	Betty und Rita beschließen die Tasche mit dem Geld und dem Schlüssel in einer Schachtel wegzupacken	Betty, Rita		Dialog Betty/Rita	0:52:29 – 0:53:07
32	Gleich in der Nähe	Betty, Rita	grelles Licht, High-	Dialog Betty/Rita	0:53:08-

	von "Winkie's" Restaurant um die Ecke entdecken Betty und Rita ein Münztelefon, Betty tätigt einen anonymen Anruf bei der Polizei; sie erfährt, dass der Unfall am Mulholland Drive stattgefunden hat		Key-Lighting		0:54:27
33	In "Winkie's" Restaurant –Betty durchblättert eine Tageszeitung; Betty und Rita rätseln über den Unfallhergang am Mulholland Drive, die Kellnerin (namens "Diane") gießt Kaffee nach, Rita gibt an, sich möglicherweise an "etwas" (Verweis auf den Namen "Diane") zu erinnern	Betty, Rita, Kellnerin Diane	High-Key-Lighting	Dialog Betty/Rita	0:54:28 – 0:55:31
34	Zurück im Apartment gesteht Rita Betty, dass ihr Name möglicherweise Diane Selwyn sein könnte	Betty, Rita		Dialog Betty/Rita	0:55:32- 0:55:40
35	Betty und Rita suchen im Telefonbuch nach dem Namen "Diane Selwyn" und wählen eine Nummer; die Stimme am Anrufbeantworter zeigt jedoch, dass es sich dabei nicht um Rita handeln kann	Betty, Rita		Dialog Betty/Rita-Schlüsseldialogteil: Betty: "Strange to be calling yourself" Rita: "Maybe it's not me."	0:55:41 – 0:56:42
36	Eine Limousine bleibt vor Adams Villa stehen, ein stärkerer Mann im Anzug (Kenny) schreitet ins Haus und ruft nach Adam, Lorraine erscheint und will ihn aus dem Haus drängen, schlussendlich prügelt sich der stärkere Kenny mit Gene und Lorraine	Mann im Anzug (Kenny), Lorraine, Gene	Kostüme – pink beschmutzt, starker, greller, auffallender Farbeffekt, High-Key-Lighting	Dialog Mann/Lorraine/Billy, Blues-Musik im Hintergrund	0:56:43 – 0:58:00
37	In Downtown LA in einem schäbigen Hotel: Der Hotelbesitzer "Cookie" klopft an	Cookie, Adam, Cynthia	Low-Key-Lighting	Dialog Cookie/Adam, Telefongespräch Adam/Cynthia	0:58:01- 01:02:08

	Adams Zimmertür und erzählt Adam, dass seine Kreditkarte nicht angenommen wurde, Adam will Cash bezahlen; Cookie erzählt, dass Leute von der Bank im Hotel waren und warnt Adam davor, dass "sie wüssten, wo er sei, vor wen oder was auch immer er sich verstecken würde"; Telefonkonversation – Reaction Shot: Adam ruft Cynthia an; Cynthia rät ihm sich mit dem "Cowboy" zu treffen; Adam stimmt zu				
38	Betty und Rita suchen am Stadtplan nach der genauen Lage von Diane Selwyns Wohnort, Rita hat Zweifel, Betty ist von der Idee überzeugt zu Dianas Selwyns Adresse zu fahren; eine ältere Frau namens Louise klopft an die Tür und berichtet Betty beängstigt, dass "jemand in Gefahr sei". Coco kommt in diesem Moment vorbei und versichert Louise, dass Betty Ruths Nichte ist. Coco übergibt Betty die Faxseiten eines Drehbuchs für Bettys bevorstehende Casting-Szene	Betty, Rita, Louise, Coco	Kamera fährt auf "verschreckte" Rita zu, Low-Key-Lighting	Dialog Betty/Rita, Dialog Coco/Betty/Louise Schlüsseldialogteil: Louise: What are you doing in Ruth's apartment? Betty: I'm her niece. My name is Betty. Louise: No it's not. That's not what she said.	01:02:09-01:04:50
39	Autofahrt – Adam fährt zu dem Treffpunkt, wo er sich mit dem "Cowboy" verabredet hat, auf dem Weg, macht er sich über den Namen "Cowboy" lustig. Der Cowboy rät Adam die vorgeschlagene Schauspielerin ("the girl") für seinen Film anzuwerben, der Cowboy	Adam, Cowboy	Nachtaufnahmen, Einsatz einer einzigen, sichtbaren Lichtquelle über den Figuren ("On-Screen"-Lighting) Das Licht erlischt nach der Konversation - Fade to black	Dialog Adam/ Cowboy (Zirpengeräusche)	01:04:51 - 01:09:35

	appelliert an Adams Fähigkeit und Einstellung die richtige Entscheidung treffen zu wollen; er meint außerdem, dass, wenn er den Ratschlag des Cowboys nicht befolgen sollte, würde Adam ihn "noch zweimal sehen" FADE OUT				
40	FADE IN: kurze Kamerafahrt Hollywood-Schriftzug auf dem Hügel in strahlendem Sonnenschein, Ruths Apartment: Betty und Rita proben gemeinsam Bettys Casting-Szene, Rita ist hingerissen von Bettys Schauspiel	Betty, Rita		Casting-Dialogszene Betty/Rita: übertriebenes Schauspiel/Imitation durch Betty, von Betty missinterpretiert gespielte Vorsprechszene	01:09:36 – 01:11:00
41	Coco besucht Ruths Apartment und erblickt dort überraschend Rita, Coco erzählt Betty von einem Anruf ihrer Tante Ruth, Betty belügt Coco und gibt an, Rita sei "eine Freundin", Coco glaubt ihr nicht und rät ihr vorsichtig zu sein	Betty, Rita, Coco		Dialog Coco/Betty	01:11:01-01:13:09
42	Ein Auto mit zwei unbekannten Männern, die Sonnenbrillen tragen, fährt am Apartment-Komplex von Ruths Wohnung vorbei	Männer im Auto		Spannungsmusik	0:13:10-01:13:23
43	Betty verlässt das Apartment und ruft Rita zu, dass sie nach dem Vorsprechen wieder zurückkomme und in einem Taxi auf Rita warten würde	Betty, Rita		Dialog Betty/Rita	01:13:24-01:13:41
44	Betty erreicht den Hollywood-Casting-Ort mit dem Taxi	Betty	High-Key-Lighting	Score-Musik	01:13:42-01:14:05
45	Betty wird dem "Casting-Team" vorgestellt, Bob gibt Regieanweisungen, Woddy und Betty spielen die Szene: das Team ist	Betty, Wally Brown, Chad Everett, Jack Tuptman, Woody Katz, Bob Brooker, Julie Chadwick, Lynne James, Nikki, Martha Johnson		Dialog Betty mit anwesenden Figuren, Vorsprechszene Betty/Jack	01:14:06-01:21:34

	begeistert von Bettys Performance				
46	Lynee und Nikki lästern am Gang des Büros über Wallys Misserfolge im Show-Business, Betty glaubt den Damen nicht, Lynee schlägt Betty vor, ihr jemand Besonderen vorzustellen	Lynee, Nikki, Betty		Dialog Betty/Lynee/Nikki	01:21:35 – 01:22:30
47	Betty, Lynee und Nikki erreichen Adams Filmset, treffen auch auf Ray Hott; eine Sängerin singt gerade für den Musikfilm (Playback "16 Reasons why I love you") vor, Adam erblickt Betty, Camilla Rhodes (blonde Frau auf Foto in Szene 20) singt vor, Adam sagt Jason und Ray dass Camilla die auserwählte Schauspielerin sei, Betty und Adam starren einander noch einmal an, Betty verabschiedet sich plötzlich und verlässt das Set	Betty, Lynee, Nikki, Ray Hott, Adam, Camilla Rhodes, Jason	Blickkontakt Adam/Betty: Close-up/Kamerafahrt, Playback-Musik blendet aus nach Bettys Verlassen des Filmsets	Dialog Adam/Filmcrew am Set, Betty/Lynee Playback – Song "16 Reasons why I love you"	01:22:31- 01:27:45
48	Betty und Rita fahren mit dem Taxi zu dem vermeintlichen Apartment von Diane Selwyn (im Komplex der "Sierra Bonita"), die beiden Frauen verstecken sich beim Vorbeifahren vor den zwei unbekannten, mysteriösen Männern mit Sonnenbrillen, die mit ihrem Wagen vor dem Apartment parken	Betty, Rita, unbekannte Männer			01:27:46- 01:28:42
49	Betty und Rita erreichen das angebliche Apartment von Diane Selwyn, Rita zweifelt an Bettys Vorhaben, Betty klopft dennoch an die Tür #12; eine Frau öffnet die Tür und erklärt, dass	Dianes Nachbarin von #12, Betty, Rita	Mehrere Überblendungen sowie unscharfe Bilder (soft focus) von Ritas/Bettys schockverzerrten Mimiken, Low-Key-Lighting (im Inneren des Apartments)	Dialog Betty/Rita/Nachbarin	01:28:43- 01:36:47

	Diane im Apartment #17 wohnt, Betty steigt über ein offenes Fenster in Dianas Apartment ein, Betty und Rita entdecken eine Leiche im Schlafzimmer, Rita will schreien, die Nachbarin klopft mehrere Male an die Tür, Betty hält Rita den Mund zu, um Laute zu vermeiden, die Nachbarin entfernt sich wieder, wenig später stürmen Betty und Rita geschockt aus dem Apartment				
50	Zurück in Ruths Apartment beginnt Rita in einem Schockzustand an ihren Haaren zu schnipseln, Betty stoppt ihre "Verzweiflungsreaktion" und nimmt ihr die Schere ab	Betty, Rita	Fokus auf Spiegelbild der beiden Frauen	Dialog Betty/Rita	01:36:48 – 01:37:46
51	Rita und Betty betrachten sich im Spiegel – Rita trägt nun eine blonde Kurzhaar-Perücke, Betty meint, dass Rita nun "wie eine andere Person" aussieht	Betty, Rita	Spiegelbild der beiden Frauen (eine davon nun stark verändert durch Perücke)	Dialog Betty/Rita	01:37:47-01:38:02
52	Rita bedankt sich "für alles" und wünscht Betty eine gute Nacht, Betty und Rita küssen sich, Betty gesteht Rita ihre Liebe	Betty, Rita		Dialog Betty/Rita	01:38:03-01:42:14
53	Rita flüstert im Schlaf: "Silencio, No hay banda, No hay orchestra", Betty erwacht, Rita bittet Betty sie an einen Ort zu begleiten	Betty, Rita	Low-Key-Lighting, Schattenzeichnungen – Fokussierung auf Ritas Gesicht – Aufhebung der Verschmelzung von Bild und Ton!	Dialog Betty/Rita Ton – Off-Screen	01:42:15-01:43:52
54	Betty und Rita steigen in ein Taxi ein	Betty, Rita	Verschwommene Bilder-> bis Out of Focus, Überblendungen, Nachtaufnahmen		01:43:53-01:44:06
55	Betty und Rita fahren durch LA bis das Taxi vor einem Club stehen bleibt, Rita trägt wieder die blonde Perücke	Betty, Rita	1) Totale auf Club, sobald Betty und Rita den Club betreten 2) rasche Kamerafahrt zum Eingang des Clubs, Nachtaufnahmen des Außenbereichs		01:44:07-01:45:07

56	Ein Moderator spricht auf der Bühne zum Publikum und sagt: "There is no band, no hay band, it's all a tape recording." Während der Moderator die Illusion der Vorstellung erklärt, beginnt Betty heftig zu zittern; Rebekah del Rio singt Roy Orbisons "Crying" auf Spanisch, nach einer Weile bricht diese zusammen und wird vom Theaterpersonal von der Bühne geschleppt, ihr Gesang ertönt jedoch weiter im Raum, Betty und Rita weinen, Betty öffnet ihre Tasche und findet darin eine kleine, blaue Box	Moderator, Betty, Rita, Zuschauerin mit blauer Perücke, Rebekah del Rio	blaues/rotes Bühnenlicht, dunkle, düstere Atmosphäre	Song gesungen von Rebecca del Rio	01:45:08-01:52:52
57	Betty und Rita sind zurück in Ruths Apartment: Betty verschwindet plötzlich, Rita holt ihre schwarze Tasche hervor und findet darin den blauen Schlüssel, der zu der kleinen blauen Box gehört, sie öffnet die Box damit, Jump Cut: die leere Box fällt auf den Teppichboden, Jump Cut: Ruth betritt das Schlafzimmer und schaut suchend durch das Zimmer, der Teppichboden und das Bett sind aufgeräumt und leer	Betty, Rita, Ruth (siehe Szenen 9, 10)	Zoom-In: Box, Low-Key-Lighting versus dominantes Tageslicht	Spannungsmusik	01:52:53 – 01:56:20
58	Mehrere wiederholte, subjektive Kamerafahrten durch den Vorraum des Schlafzimmers des Apartments, beim dritten Mal schließlich: Totale schlafende Frau (Leichengestalt) liegt im Bett, Der Cowboy öffnet die	Frauenleiche (siehe Szene 49), Cowboy (siehe Szene 39)	Stark gedämpftes Licht, Low-Key-Lighting	Zuerst Ton des Türöffnens	01:56:21-01:56:41

	Tür des Schlafzimmers und sagt: "Hey pretty girl, time to wake up" FADE OUT Ende Part I (Traumerzählung) des Films				
59	Beginn Part II des Films: FADE IN: Match Shot von vorangegangener Szene, Diane schläft in selber Position wie die Leiche aus Szene 49 und 58 auf dem Bett, sie wird von einem Klopfen an der Tür geweckt, Sie öffnet die Tür, es ist die Nachbarin (siehe Szene 49), die sich ihr Geschirr und ihre Lampe vom Apartmenttausch abholt, sie erzählt Diane auch, dass zwei Polizisten nach ihr gefragt hatten, der blaue Schlüssel ist auf dem Couchtisch sichtbar, die Nachbarin geht, Diane sieht Camilla in einer Halluzination, Diane kocht sich eine Tasse Kaffee und geht langsam zu ihrer Couch	Diane, Dianas Nachbarin #12 (siehe Szene 49)	Bewusst unterbrochene Schuss-Gegenschuss-Regel!	Türklopfen bei Black Screen, Dialog Diane/Nachbarin	01:56:42-02:01:46
60	Match Cut - Flashback-Szene: subjektive Kamerafahrt zur Couch Camilla (Rita) liegt halb nackt auf Dianas Couch, Diane springt auf die Couch und setzt sich auf Camilla, statt einer Tasse Kaffee stellt sie Whiskey auf den Tisch, die beiden Frauen küssen sich, Camilla "beichtet" Diane vorsichtig, dass sie ihr Verhältnis beenden sollten, Diane vermutet, dass ein Mann hinter Camillas Beschluss steckt und verletzt Camilla	Diane, Camilla (in Part I -Rita)	Point of view, subjektive Kamera	Soundtrack	02:01:47-02:03:17
61	Jump Cut -	Diane, Adam,	gedämmtes Licht,		02:03:18-

	Flashback-Szene: Diane in einer Drehpause auf Adams Filmset: Adam gibt einem Schauspieler Anweisungen zu einer Kusszene mit Camilla, Adam küsst sie, Diane beobachtet die beiden verstört, Camilla genießt sichtlich seine Annäherungen FADE OUT	Schauspieler, Camilla	Adams Kommando: "Kill the lights"		02:05:25
62	Jump-Cut - Flashback-Szene: Diane und Camilla streiten sich, Diane versucht wutentbrannt die Tür vor ihr zu schließen, Camilla versucht sie zu beschwichtigen	Diane, Camilla			02:05:26- 02:05:40
63	Cut Back: Diane weint vor Verzweiflung, sie masturbiert, sie blickt nervös zur Seite als plötzlich das Telefon klingelt	Diane	Soft focus-Aufnahmen, verschwommene Bilder der Zimmerdecke, Kombination Point of view-Perspektive und subjektiven Kamera mit wackeligen Bildern, allmählich Out-of-Focus-Bilder der Zimmerdecke/des Kamins	Telefon-Klingeln Szenenübergang Telefonklingeln (Sound Match Cut)	02:05:41- 02:06:53
64	Sound Match Cut –Flashback-Szene: Diane ist elegant gekleidet, Dianas Anrufbeantworter auf Nachttisch (siehe letzter Ort der Telefonkette, Szene 13 und Stimme aus Szene 35) schaltet sich ein, Diane steht daneben und hebt den Hörer ab, sie spricht mit Camilla, Camilla bittet Diane in eine Limousine einzusteigen, der Treffpunkt sei am "Mulholland Drive", FADE OUT	Diane, Camilla	On-Screen-Lighting durch Nachttischlampe, minimale Ausleuchtung	Szenenübergang durch Telefonklingeln, Anrufbeantworter-Stimme, Telefongespräch Diane/Camilla	02:06:54 – 02:08:12
65	Flashback-Szene (Match Shot Szene 5): Dieses Mal wird Diane nachts auf einer Landstraße in einer Limousine chauffiert, die Limousine bleibt	Camilla, Diane, Adam, Coco (siehe Szenen 16, 17, 38, 41)	Nachtaufnahmen	Dialog Diane/Camilla, Dialog Diane/Camilla/Adam/Coco, Jazz-/Klavier-Hintergrundmusik auf der Party	02:08:13 – 02:12:32

	plötzlich stehen, die Autotür wird geöffnet, Camilla erscheint und führt sie auf einem Fußweg auf den Hügel zu einer Party-Location, Adam bringt Drinks, Coco wird Diane vorgestellt, Coco drückt Ärger über Dianas verspäteter Ankunft aus				
66	Jump Cut - Flashback-Szene: Diane sitzt gegenüber von Adam, Camilla und Coco auf einem Dinnertisch. Sie erzählt von ihrem Karriereweg und ihr Kennen lernen mit Camilla, Coco reagiert mitleidig auf Dianas "missratene Erfolgsgeschichte", Camilla beachtet Diane kaum und widmet sich hauptsächlich Adam	Diane, Adam, Camilla, Coco	Erste Einstellung mit Rack Focus (verlagerte Schärfentiefe von Out of Focus zu Deep Focus): subjektive Perspektive, wackelig– nur Ton klar und eindeutig	Dialog Diane/Cocom Erster Dialogsatz, Diane: "i'm from Deep River, Ontario. A small town." [...]	02:12:33-02:14:24
67	Flashback-Szene: Beim Dessertgang des Dinners in der selben Gesellschaft erzählt Adam von seiner Scheidung, Camilla küsst eine andere blonde Frau (aus Szene 20 und 47, Adam verkündet anschließend, dass er Camilla (heiraten?) möchte, das Wort "Heirat" spricht er nicht ganz aus, Diane wirft in ihrer aufbäumenden Ruckbewegung (aus Schmerz) ein Glas um	Camilla, Adam, Diane, blonde Frau (siehe Szene 47 sowie auf Foto in Szene 20), Coco	Erste Einstellung: wackeliges Out of Focus-Bild, anschließende Überblendung – Close up Dianas Kaffeetasse; Letzte Einstellung + Match Cut	Dialog Adam/Camilla/Dinnergäste, Übergang zu nächster Szene: Lautes Gläser-Klinkern (Sound Match Cut)	02:14:25-02:16:19
68	Sound Match Cut Gläserklinkern-Flashback-Szene: Die Kellnerin in Winkie's Restaurant verliert Geschirr, es fällt auf den Boden, Diane blickt erschrocken zu ihr - sie sitzt in Winkie's Restaurant und hat eine Unterredung mit Joe, die	Diane, Joe Messing, Dan (siehe Szene 11 + 12), Kellnerin Betty (siehe Szene 33)	High-Key-Lighting	Szenenübergang durch Gläserklinkern, Dialog: Diane/ Joe: Diane: "This is the girl."	02:16:20-02:18:09

	Kellnerin (namens "Betty") gießt Kaffee nach, Diane zeigt Joe ein Foto von Camilla und das Geld in einer schwarzen Tasche, Joe zeigt ihr einen blauen Schlüssel, "den Diane finden wird", wenn die Sache erledigt wurde", Dan (siehe Herb in Szene 11) steht bei der Restaurant-Kasse und blickt hinüber zu Diane, Diane fragt was dieser Schlüssel aufsperrt kann, Joe lacht über ihr Unverständnis				
69	Halluzination Dianas: Die dunkle, haarige Menschengestalt ("Hairy-Armed Man") hält die blaue Box (die zum blauen Schlüssel gehört) in der Hand und wirft sie in einen Papiersack, danach landet der Sack auf dem Boden, Match Cut: Aus der Papiertüte mit der Box kommt lachend das ältere Ehepaar in Miniaturgröße hervor	Verwahrloste, dunkle Gestalt – "Hairy-Armed Man" (siehe Szene 12): Älteres Ehepaar: Irene und Begleiter (siehe Szene 14 + 15)	Zoom auf die blaue Box in dem Papiersack, Low-Key-Lighting, Lichtstärken-Änderung dramatisch von hell auf dunkel, dann rotes Licht	Score - Geigenmusik, Gelächter aus dem Off	02:18:10-02:19:12
70	Jump Cut: Close-Up des blauen Schlüssels, der auf Dianas Couchtisch liegt, Diane starrt in einem Trancezustand auf den Schlüssel, Diane hört jemanden an der Tür klopfen (vgl. Szene , in ihrer Halluzination sieht sie Irene und ihren Begleiter in Miniaturgröße lachend durch den Türspalt hervortappen, in einer weiteren Halluzination stehen Irene und ihr Partner plötzlich in Echtgröße hysterisch lachend vor Diane, Reaction	Diane, Irene und ihr Begleiter	Halluzination: Soft Focus, Todesszene mit Schuß: Rauch, Blitze – bewusst übertrieben inszeniert!	On-Screen/Off-Screen-Sound/Hintergrundgeräusche: heftiges, lautes, Türklopfen, Schreien, Gelächter werden immer lauter, bei maximaler Lautstärke d. Lachens und Geschreis – Reaction Cut zu Dianas Flucht vor älteren Ehepaar, Blitze am Ende der Szene	02:19:13-02:21:19

	Cut: Diane erschrickt und läuft schreiend in ihr Schlafzimmer, sie zieht einen Revolver aus der Schublade und erschießt sich, FADE OUT				
71	FADE IN: Medium Shot der verwahrlosten, dunklen Menschengestalt (hairy-armed man), Dissolve: Medium Shot von Bettys und Ritas strahlenden Gesichtern, Überblendung: Nachtaufnahme Stadtlandschaft Los Angeles, Dissolve: Club Silencio: Leere Bühne mit Mikrofon, Frauengestalt mit blauer Perücke flüstert: "Silencio". FADE TO BLACK	"Hairy-armed Man", Betty, Rita	Überblendungen, von Low-Key-Lighting auf grelles, weißes Licht (Überbelichtung/over exposure) Blaues Licht, Blitze am Ende	Score – Geigenmusik, Flüsterworte, sonst Stille	02:21:20 - 02:22:30

Standbilder aus *Eraserhead*, (USA, 1977, s/w)³⁶⁶

Darsteller: Jack Nance, Charlotte Stewart, Allen Joseph, Jeanne Bates, Judith Roberts, Laurel Near

Regie: David Lynch

Drehbuch: David Lynch

Produzent: David Lynch

Kamera: Herbert Cardwell, Frederick Elmes

Schnitt: David Lynch



Abb. 1 (Prolog)



Abb. 2 (Prolog/Planet im *Eraserhead*-Universum)

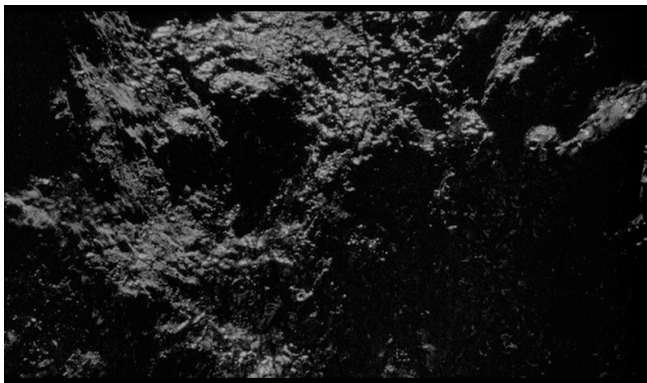


Abb. 3 (Prolog/Textur - Planet)

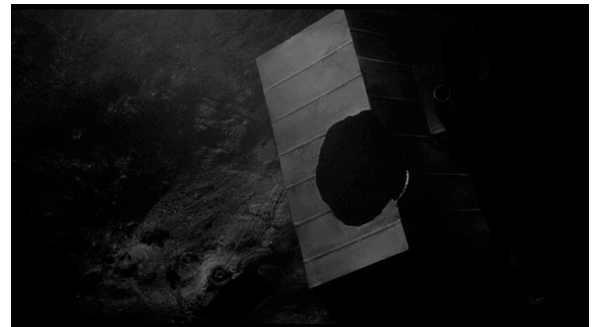


Abb. 4 (Prolog/ Blech-/Papphütte)



Abb. 5 (Prolog/"Man in the Planet")

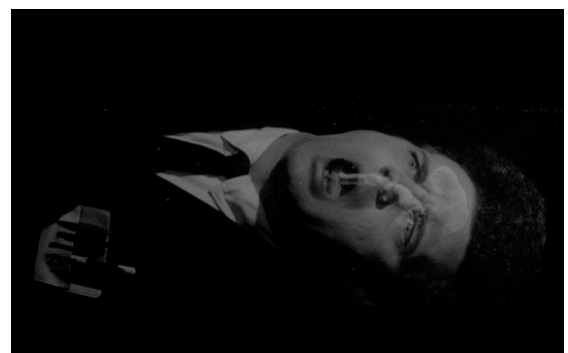


Abb. 6 (Prolog/Geburt)

³⁶⁶ Aus: *Eraserhead*, DVD, Absurda, 2005, 89'.



Abb. 7 (Prolog/ Hebelziehen – "Man in the Planet")

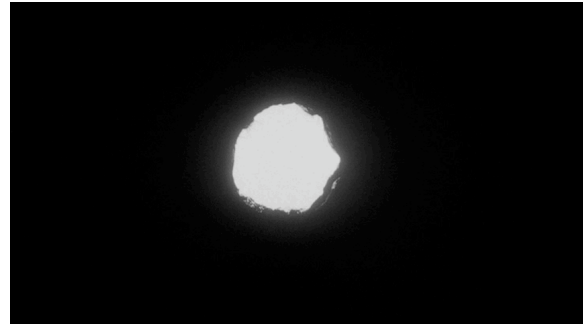


Abb. 8 (Prolog/Portal)

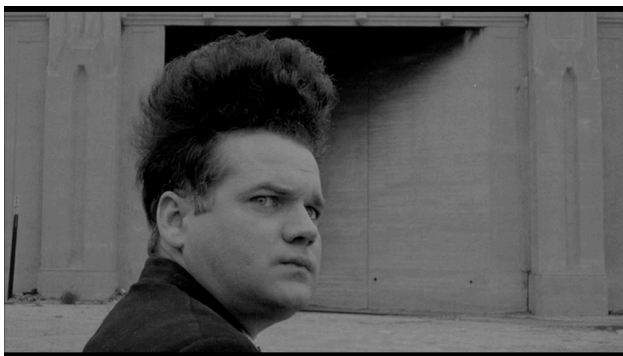


Abb. 9 (Henry (Jack Nance) in den Traum geboren)



Abb. 10



Abb. 11



Abb. 12 (Lobby - Totale 1)



Abb. 13 (Lobby - Totale 2)

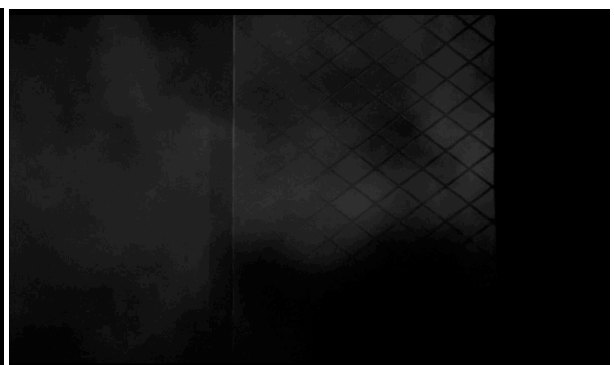


Abb. 14 (Gitter)



Abb. 15 (Mary X (Charlotte Stewart) – epileptischer Anfall)



Abb. 16 (Großmutter und Mrs. X (Jeanne Bates))



Abb. 17 (Bill X (Allen Joseph) und Henry – Anschneiden des Huhns)



Abb. 18 (Huhn blutet)



Abb. 19 (Mrs. X - epileptischer Anfall)



Abb. 20 (Tableau 1)



Abb. 21



Abb. 22 (Radiator)



Abb. 23 (Ziegelmauer – Fenster - Nacht)



Abb. 24 (Ziegelmauer – Fenster – Tag)



Abb. 25 (Henrys Postfach)

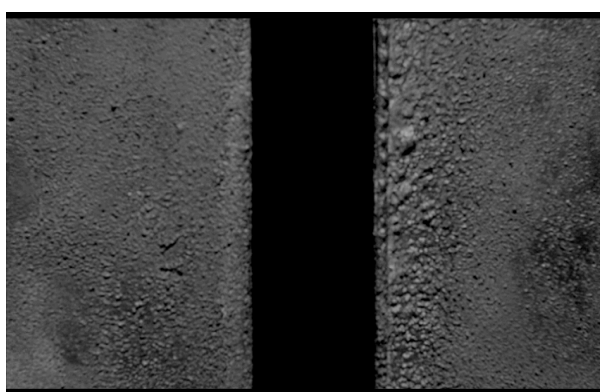


Abb. 26 (Portal – Radiator – Schiebetüren)



Abb. 27 (Lady in the Radiator (Laurel Near))

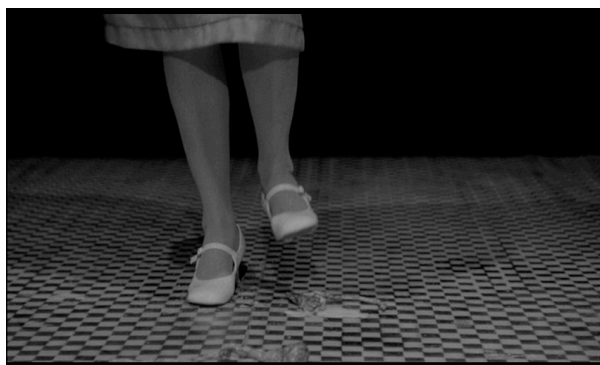


Abb. 28



Abb. 29 (Henrys Zimmerpflanze)



Abb. 30 (Wurmföten aus Marys Vagina)



Abb. 31



Abb. 33 ("Lady in the Radiator" singt)



Abb. 34 (Henry/"Lady in the Radiator"-Vereinigung)

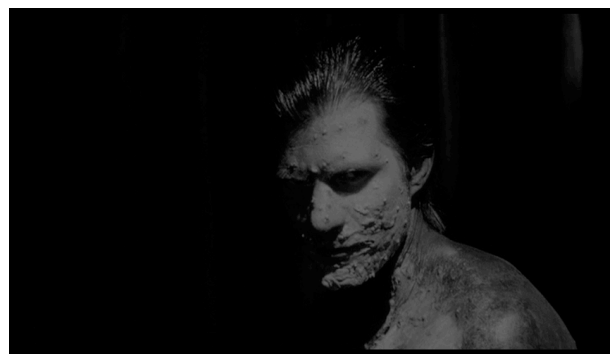


Abb. 35 ("Man in the Planet" auf der Bühne)



Abb. 36 (Henry u. Zweigpflanze auf der Bühne)



Abb. 37 (Peniskopf – Henry)



Abb. 37 (Neugeburt des "Babys" aus Henrys Hals)



Abb. 38 (Vereinigung Henry mit "Lady in the Radiator")



Abb. 39

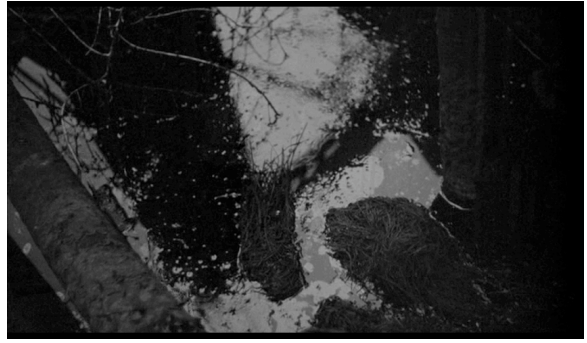


Abb. 40



Abb. 41 (Tableau 2, Bill X/Mary X)

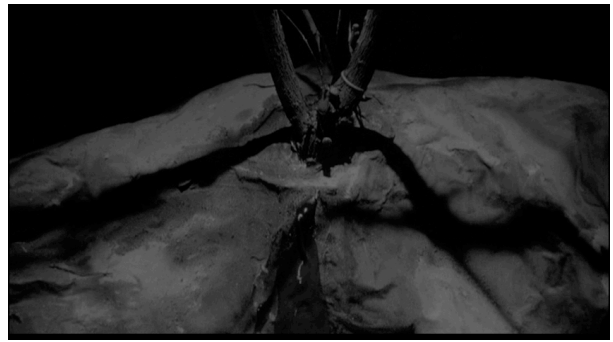


Abb. 42 ("Blutende Pflanze")

Standbilder aus *Mulholland Drive*, (USA, 2001)³⁶⁷

Darsteller: Naomi Watts, Laura Elena Harring, Justin Theroux, Ann Miller, Maya Bond, Michael J. Anderson

Regie: David Lynch

Drehbuch: David Lynch

Produzent: Pierre Edelman, Alain Sarde, Mary Sweeney

Kamera: Peter Deming

Schnitt: Mary Sweeney



Abb. 43 Jitterbug-Contest



Abb. 44 Strahlende Diane Selwyn (Jitterbug-Contest)

³⁶⁷ Aus: *Mulholland Drive*, Concorde Video, DVD: 2002, 141'.



Abb. 45 Diane und älteres Ehepaar (Jitterbug-Contest)



Abb. 46 Übergang zu Traumsequenz



Abb. 47 Credits/Limousine



Abb. 48 Rita



Abb. 49 Rita



Abb. 50 Dan in Winkie's Restaurant



Abb. 51



Abb. 52



Abb. 53 Dan und Herb verlassen das "Winkie's"



Abb. 54 Part II: Diane erblickt Dan im "Winkie's"



Abb. 55 Part I: Hairy-Armed Man im Medium Close-Up



Abb. 56 Rita schlafend



Abb. 57 Rita und *Gilda*-Poster



Abb. 58 Ankunft L.A.



Abb. 59



Abb. 60 Irene und ihr Begleiter



Abb. 61 Part I: Foto Camilla Rhodes

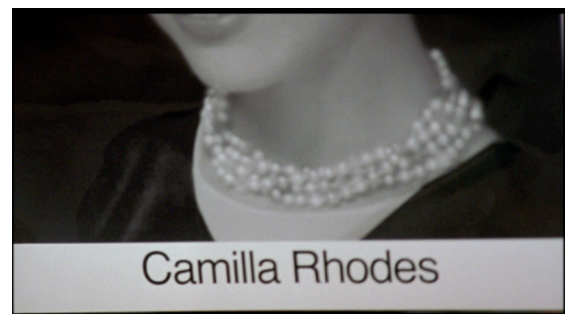


Abb. 62 Part I: Foto Camilla Rhodes



Abb. 63 Part II: Foto Camilla Rhodes



Abb. 64 Part I: Namensschild Diane



Abb. 65 Part II: Namensschild Betty



Abb. 66 Blauer Schlüssel



Abb. 67 Betty und Rita: Identitätswechsel



Abb. 68: Überlagerung



Abb. 69 Blickkontakt Adam/Betty



Abb. 70 Blickkontakt Adam/Betty



Abb. 71 Mr. Roque

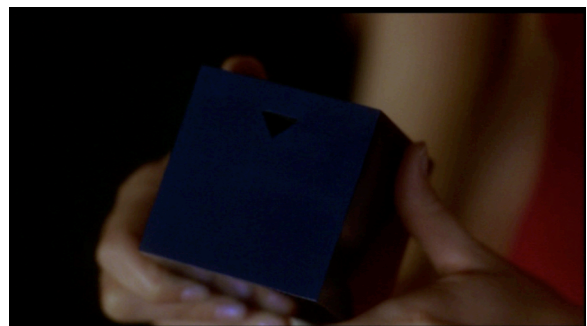


Abb. 72 Betty findet die blaue Box in ihrer Tasche



Abb. 73 Part I: Rita öffnet blaue Box



Abb. 74 Kamerafahrt in die Box

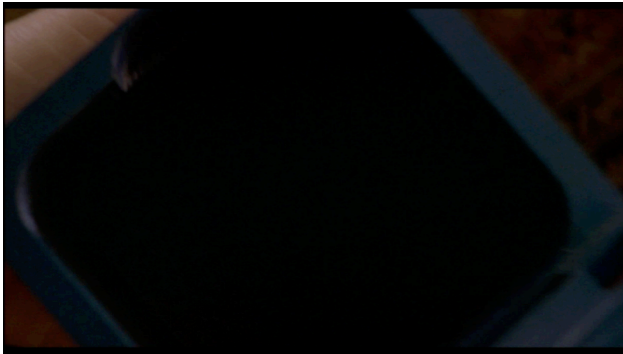


Abb. 75 Kamerafahrt

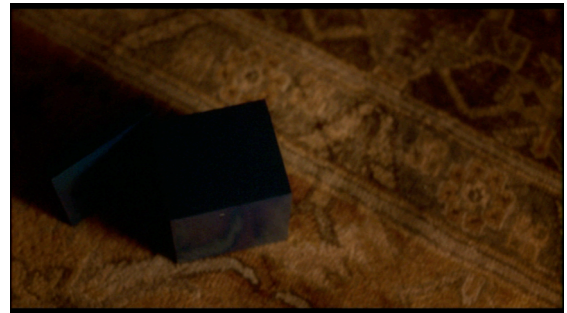


Abb. 76 Box fällt zu Boden



Abb. 77 Part I: Leiche Diane Selwyn



Abb. 78 Übergang Part I-Part II



Abb. 79 Part II: Diane schlafend



Abb. 80 Nachtaufnahme L.A.



Abb. 81 Totale "Club Silencio"
Frau



Abb. 82 Part II: Camilla und unbekannte



Abb. 83 Camilla und Adam am Sylvia-North-Story-Filmset



Abb. 84 Part II: Sound Match Cut/ Flashback



Abb. 85 Sound Match Cut/Flashback-Bild 2



Abb. 86 Mordauftrag, blauer Schlüssel, Diane/Joe



Abb. 87 Treffen Adam mit dem "Cowboy"



Abb. 89 Übergang Part I/Part 2



Abb. 90 Cowboy in Flashback-Szene



Abb. 91



Abb. 92



Abb. 93



Abb. 94



Abb. 95



Abb. 96



Abb. 97



Abb. 98



Abb. 99 subjektive Kamera/ Rack Focus



Abb. 100 Diane in Part II/Halluzinationen



Abb. 101



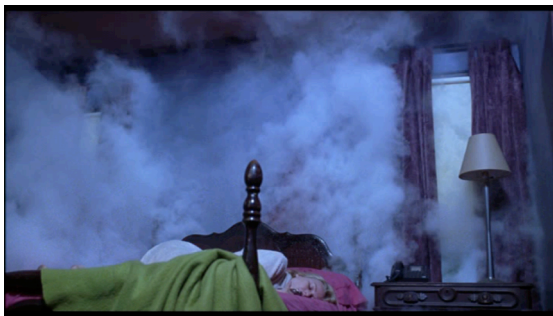
Abb. 102 "Hairy-Armed Man" mit blauer Box



Abb. 103 (Älteres Ehepaar, minimalistisch)



Abb. 104 (kreischende Irene und ihr Begleiter)



Schlussbilder: Diane ist tot



Schlussbilder: Betty/Rita überbelichtet



Schlussbilder: Frau mit Perücke im "Club Silencio" flüstert "Silencio"

ABSTRACT (eng.)

David Lynch's *Eraserhead* (1977) and *Mulholland Drive* (2001) comprise sequences, that tell about a dream and refer to a trauma-related subject. This does not only concern the way of storytelling and filming but also the conclusions through the audience's reception. Before an interaction of dream and trauma characteristics is ascertainable, it needs to be clarified how Lynch screens those mental conditions.

A dream sequence is consisting and based on a central theme or wish. Mostly David Lynch introduces the central theme within the first 15 minutes of screen duration. The opening scene of *Eraserhead* tells about the importance of the character who's mentioned in the credits as "Man in the Planet". He is in control of the dream narrative without instructing the main character (Henry Spencer) about his ruling position. The "Man in the Planet" serves as a speaker for the audience and Henry's subconscious. Through his role, the audience is motivated to consider that the dream content of this movie is not selected and managed consciously by the main character himself. The story needs to be decoded as a dream narrative by the audience. The central theme of *Eraserhead* is a worm-like creature and its dominating role in Henry's dream.

Sleep and dreams are used as negations and repressions of trauma and reality. Dream sequences in *Eraserhead* are accompanied by incoherent scene logics and orders. Tableaus and direct dream references by the characters are additional components of the dream sequences in this movie. Unlike *Mulholland Drive*, *Eraserhead* is not divided into two story parts.

Mulholland Drive's first part (approx. 120 minutes) tells about a dream without using the conventions of the dream film genre, while the last third of the movie follows a dream-like logic, through its fragmentary storytelling. The wish fulfillment in the first part would be Betty Elms' intercourse with Rita, a woman who's suffering from amnesia. In the second part of the movie, the devastating relationship history of B-actress Diane Selwyn (formerly Betty Elms) and film star Camilla Rhodes (formerly Rita), a femme-fatale figure, is told. Dream and trauma sequences are mainly divided into two parts in this movie, the interaction draws the lines. Despite the dream, the first filmic part refers to Diane's waking life and the film's deathly ending. The viewer is forced to a consistent discussion and re-organization of dreams and "realistic elements".

Even though *Eraserhead* and *Mulholland Drive* show differential stylistic interactions of dream and trauma sequences, the viewer is involved in both film's narrative as a dreamer and psychotherapist through re-remembering screened scenes and picturing future scenes. The audience is left to solve a puzzle with its own intuition.

As a main principle, dream sequences in both films render traumatizing elements in the main character's mind and dream environment. The conclusion of this film discussion is that Lynch's protagonists inevitably fail at fleeing from their traumas through the action of dreaming. Trauma motifs are unconsciously reproduced and replayed in dreams. As soon as trauma images appear and disillusion sets in, the narrative is shifted, either to a dream-within-a-dream-scenario or the dream's ending.

ABSTRACT (dt.)

David Lynchs *Eraserhead* und *Mulholland Drive* bestehen aus Sequenzen, die einerseits von einem Traum erzählen, andererseits gleichzeitig auf ein traumabezogenes Motiv verweisen. Dieses Lynch-Erzählphänomen betrifft jedoch nicht nur die Art der Erzähl- und Filmtechnik, sondern auch die Schlussfolgerungen, die sich aus der Publikumsrezeption ergeben. Bevor die Interaktion von Traum- und Traumacharakteristiken in Lynchs Filmen erkannt werden kann, muss die Untersuchung, wie Lynch diese beiden mentalen Zustände filmisch abbildet, vorgenommen werden.

Eine Traumsequenz charakterisiert sich durch ein zentrales Thema bzw. einen Wunsch. Meist stellt Lynch dieses Zentraltopik innerhalb der ersten 15 Minuten der Filmdauer vor. Die Eröffnungsszene von *Eraserhead* erzählt über die Bedeutung und Wichtigkeit der "Man in the Planet"-Figur. Er kontrolliert die Traumnarration außerhalb des Bewusstseins des Protagonisten (Henry Spencer). Er fungiert als Sprecher für das Publikum und weiters als Henrys Unterbewusstsein. Der Zuschauer wird dadurch angehalten, den Film als Trauminhalt zu verstehen, welcher nicht aus dem Bewusstsein der Hauptfigur kontrolliert und gesteuert wird. Der zentrale Punkt in dieser Erzählung ist eine wurmähnliche Gestalt, die Henry Spencers Traum dominiert.

In Lynchs Werken bedeuten Schlaf und Träume Verneinungen und Unterdrückungen von Trauma und Realität. Traumsequenzen in *Eraserhead* sind mit unkausalen Szenenhandlungen und unlogischen Weltordnungen verbunden. Zusätzliche Komponenten sind Tableaus und direkte erzählerische Traumreferenzen. Im Gegensatz zu *Mulholland Drive*, ist *Eraserhead* nicht in zwei Story-Parts unterteilt.

Mulholland Drives erster Film part (120 Minuten lang) erzählt von einem Traum, der zwar als solcher ausgewiesen wird, trotzdem aber keine typischen Konventionen des Traumfilm-Genres wiedergibt. Das letzte Drittel des Films erzählt von einer sich vom Traum abhebenden Realität, die in ihrem fragmentarischen Stil traumartig wirkt. Der Wunscherfüllungsmoment des ersten Teils birgt die (sexuelle) Zusammenkunft von Betty und der amnestierten Rita. In der zweiten Phase des Spielfilms wird die zerstörerische Beziehungsgeschichte von der B-Schauspielerinnen Diane Selwyn (zuvor: Betty Elms) mit dem Hollywood-Starlet Camilla Rhodes (zuvor: Rita) erzählt. Traum- und Traumsequenzen sind

in diesem Film hauptsächlich durch den Split in zwei Hauptfilmpassagen aufgeteilt: die Interaktion zieht die Grenzen. Trotz des Traumszenarios im ersten Teil wird durch stilistische Mittel und Erzählperspektiven immer wieder auf das "Wachleben" der Protagonistin und das tödliche Ende verwiesen. Der Rezipient wird durch die Methodik in *Mulholland Drive* dazu angehalten, eine ständige Diskussion und Re-Organisation von Traumcharakteristiken und "realistischen" Elementen vorzunehmen.

Obwohl *Eraserhead* und *Mulholland Drive* (stilistisch) differenzierte Interaktionen von Traum- und Traumasequenzen aufweisen, schlüpft der Zuschauer in beiden Filmen in die Rollen des Träumers und Psychotherapeuten. Er muss bereits vorgeführte Szenen in seinem Erinnerungsvermögen wieder aufrufen und sich noch nicht gezeigtes Zukunftsmaterial des Films "ausmalen". Der Rezipient kreiert einen eigenen Zeit- und Raumkomplex aus den Filmbildern und löst ein Puzzlespiel, das die Anwendung der eigenen Intuition erfordert.

Als Hauptprinzip sind Traumsequenzen in Lynchs Filmen mit Elementen des Traumas bespielt, egal ob sie nur als Vision im Kopf oder im Traumumfeld des Protagonisten verlagert sind.

Die Conclusio von Lynchs Traumerzählungen ist das Scheitern der Filmfiguren, die in einer Fluchtaktion in den Traum von Traumamotiven verfolgt werden. Trauma auslöser werden unbewusst reproduziert und in Träumen abgespielt. Sobald Traumabilder aufscheinen und die Desillusionierung einsetzt, verlagert sich die Narration entweder in Binnentraum-Sequenzen oder in die vollständige Auflösung der Traumerzählung.

Akademischer Lebenslauf Nadja Sulek

1990-1994: Volksschule Sacre Cœur, Wien 3
1994-1995: Gymnasium Wenzgasse, Wien 13
1995-1998: Hauptschule der Dominikanerinnen, Wien 13
1998-2003: Bundeshandelsakademie Maygasse, Wien 13
Schwerpunkt: *Marketing und internationale Geschäftstätigkeit*
Juni 2003: Matura-Abschluss

2003-2009: Studium der *Theater-, Film- und Medienwissenschaft*, Universität Wien

Jänner – Mai 2005: Kreativworkshop und Praktikum Dr. Alf Krauliz, "Ideenfindung Ei"
Organisation des Kulturevents "50 Jahre Staatsvertrag - eine Art Show" (15.5.2005)

September 2006 - Juni 2007: Auslandsstudienjahr in Boston, *Wellesley College*
(*Massachusetts/USA*) sowie Tätigkeit als Deutsch-Tutorin und Lehrassistentin des
Wellesley in Vienna-Programms
Studienspezialisierung Wellesley College: TV-Journalismus, Filmkritik und Drehbuch;
Regie und Produktion des Kurzfilms *A Chance to Say...*

September 2007 – Dezember 2007: Auslandssemester an der *Boston University* (*College of Arts and Sciences*): Directed Study (Diplomandenseminar) und Recherche
(Filmpsychologie - David Lynch)