



## White Nights and Black Lights

Motive der Nacht als grundlegende Elemente in Christopher Nolans Filmen

*Sofia Glasl, München*

Christopher Nolans Œuvre lotet das Thema Nacht mit all seinen Facetten und Implikationen aus, sei es auf narrativer Ebene, ästhetisch oder metaphorisch – in jedem seiner Filme spielt die Nacht eine entscheidende Rolle. Seit seinem Debüt FOLLOWING (1998) bedient er sich bei narrativen und ästhetischen Mustern des *film noir*, seine ausschließlich männlichen Protagonisten sind beinahe Archetypen des *noir*-Helden. So wundert es nicht, dass für die Figurenentwicklung immer auch die Nacht das ausschlaggebende Moment ist: Will Dormer (Al Pacino) in INSOMNIA (2002) kann in der taghellen Nacht Alaskas keinen Schlaf finden, Dominic Cobb (Leonardo DiCaprio) kann in INCEPTION (2010) nachts nicht mehr träumen, sondern nur noch unter Zuhilfenahme von Medikamenten – das liegt natürlich nie ausschließlich an der Abwesenheit der nächtlichen Dunkelheit oder der Fähigkeit zu träumen, sondern immer auch am schlechten Gewissen, an einem vorausgegangenen Trauma. Christopher Nolan begreift das Thema Nacht als Denkraum, in welchem die mit ihr assoziierten natürlichen Bewusstseinszustände des Schlafs und des Traums als Relaisstationen für die physische und psychische Verfassung seiner Figuren fungieren. So findet Nacht in seinen Filmen nicht immer im eigentlichen Sinne statt, oder kann nicht immer als solche identifiziert werden: Die bereits erwähnten Weißen Nächte Alaskas, Cobbs chemisch induzierte Träume, die tageszeitenunabhängig sind, zeugen hiervon. Es geht vielmehr um psychische Verfasstheiten, den Bezug der Figuren zur sie umgebenden Realität und die Möglichkeiten, die Schlaf und Traum ihnen in Bezug auf ihre Erinnerungen und Wünsche bieten. Will man also das Thema der Nacht in Christopher Nolans Filmen näher betrachten, muss man bei seinen Figuren und ihrem grundlegenden, sie definierenden Trauma beginnen.

„Can’t remember to forget you.“ – so beschreibt Leonard Shelby (Guy Pearce) in MEMENTO (2000) sein Trauma, das zugleich ein kollektives Trauma nahezu aller Protagonisten in Christopher Nolans Filmen darstellt: Ihre *Backstory Wounds* ähneln sich bemerkenswerterweise sehr deutlich und bilden die Basis für eine klassische und schlichte Ausgangssituation

(vgl. Bordwell 2013: 7). Sie alle haben einen Verlust zu verschmerzen oder gar zu rächen – eine durch Gewalt umgekommene Ehefrau oder einen getöteten Arbeitskollegen, deren Tod immer zumindest vom Protagonisten mitverschuldet oder begünstigt wurde. Von Selbstvorwürfen und Trauer ob des Verlusts getrieben, manövrieren sie sich durch das Festhalten an ihrem Trauma in eine Zeitschleife hinein, kommen von der Verknüpfung von Schuld und Verlust nicht los. Ihnen allen ist ebenso gemeinsam, dass sie entgegen ihren Erinnerungen und ihrem Gefühl vermeintlich rationalen Handlungsmustern und Logiken folgen, um sich aus ihrem Dilemma zu befreien. So verleihen sie der Vernunft Deutungshoheit, um ihr Trauma zu überwinden. Wie der klassische *film noir*-Held merken sie zunächst nicht, dass sie in einem ausweglosen Kreislauf der Vergangenheit verstrickt und gefangen sind oder nehmen diesen Zustand billigend in Kauf, um einer verinnerlichten rationalen Weltsicht treu zu bleiben. So verhindern sie die Überwindung ihres jeweiligen Traumas und eine persönliche Entwicklung. In einem langen Prozess müssen sie lernen, ihre seelische Verletzung und die Erinnerungen zu akzeptieren und aktiv in den eigenen Selbstentwurf zu integrieren. Das Verinnerlichen des Traumas als Teil der eigenen Geschichte führt sie alle aus der Zeitschleife heraus und lässt diese Rückkopplungsfigur zur Struktur des eigenen Selbstbildes werden.

„Facts, not memories. That’s how you investigate. I know, it’s what I used to do.“ Diesem Motto folgt nicht nur Leonard Shelby in *MEMENTO*, sondern auch die meisten anderen Protagonisten in Christopher Nolans Filmen machen es sich zum Leitspruch. Die Frage nach der unumstößlichen Wahrheit und dem Realitätsgehalt der eigenen Wahrnehmungen steht für Nolans Protagonisten an oberster Stelle. Eine klare Trennung von objektiver Außenwelt und subjektiver Wahrnehmung ist die Basis ihres Weltbildes. Diese binäre Logik mit ihrem Entweder-Oder lässt keinen Raum für Ambivalenz und konstituiert einen sehr stationären Realitätsbegriff (vgl. Weyand 2011: 411), der jedoch in der abendländischen Kultur tief verwurzelt ist.<sup>1</sup> Es wird in allen Fällen bald deutlich, dass diese vermeintliche Trennung von Subjektivität und Objektivität, von Verstand und Affekt, von Gegenwart und Vergangenheit in eine Sackgasse führt. Gabriele Weyand schlägt für *INCEPTION* die Lesart des Radikalen Konstruktivismus vor, welche sich mit enormem Erkenntnisgewinn auch auf Christopher Nolans Gesamtwerk anwenden lässt (vgl. ebd.). Zentraler Ausgangspunkt des von Heinz von Foerster und Ernst von Glasersfeld begründeten Radikalen Konstruktivismus (vgl. von Foerster 2003 und von Glasersfeld 1987 und 1997) ist die Annahme, dass ontische Realität zwar existiert, jedoch niemals wahrgenommen werden kann, sondern dass Wahrnehmung immer subjektiv ist. Daher kann keine Realität außerhalb des Subjekts wahrgenommen werden, sondern ist ausschließlich eine persönliche

---

<sup>1</sup> Gabriele Weyand verweist hier auf den von Francisco Varela verwendeten Begriff der „Cartesian anxiety“: „[T]he anxiety is best put as a dilemma: either we have a fixed and stable foundation or knowledge, a point where knowledge starts, is grounded, and rests, or we cannot escape some sort of darkness, chaos, and confusion. Either there is an absolute ground or foundation or everything falls apart.“ (zit. n. Weyand 2011: 414).

epistemologische Konstruktion des jeweiligen Bewusstseins (vgl. von Glasersfeld 1987: 422 und 22).

Wahrnehmung ist also immer schon Interpretation. Dieser „kognitive Subjektivismus“ (ebd.: 11) betrachtet sich selbst als eine stetige Fortentwicklung des jeweiligen Bewusstseins und des darin verarbeiteten Wissens, das nicht auf die „Approximation an eine objektive Wahrheit abzielt“ (ebd.: 12), sondern als dauerhafter Prozess zu verstehen ist. Mit Adaptionsleistungen kann neu erworbene Information mit dem bisherigen Wissen abgeglichen, in das bestehende Konstrukt integriert und dieses dadurch fortentwickelt werden. Das Verhältnis der Handlungen, Begriffe und Operationen, die im Bewusstsein als Erfahrung und Wissen konstruiert sind, ist somit immer ein relationales und kein statisches. In genau dem Moment, in welchem Nolans Protagonisten erkennen, dass sie sich im Kreis drehen und ihre rationale Weltsicht um die emotionale Seite ergänzen müssen, um voranzukommen, gelingt es ihnen, aus dem Kreislauf auszubrechen.

Die Ansätze des Radikalen Konstruktivismus scheinen insofern sehr geeignet, Christopher Nolans Filme näher zu betrachten, als sich mit den theoretischen Annahmen sowohl die Handlungsmuster der Figuren beschreiben, als auch die daran geknüpften komplexen narrativen Strukturprinzipien sinnvoll erfassen lassen. Für diese Einsicht und die daraus resultierende Figurenentwicklung spielt die Nacht mit all ihren Facetten eine entscheidende Rolle: Christopher Nolan inszeniert diesen Moment der Erkenntnis immer in einem nächtlichen Setting und damit assoziierten Denk- und Bewusstseinsräumen. Dabei verwebt er die äußere Situation der Nacht dicht mit den in ihr stattfindenden psychischen Aktivitäten seiner Figuren – Schlaf, Schlafmangel, Traum, Erinnerung und Wünsche werden zu einem dichten Netz aus Verwicklungen und emotionalen Handlungsmustern gesponnen, welche die Figuren im Laufe des Plots entwirren und für sich auflösen müssen, um wortwörtlich aus der Umnachtung zu erwachen.

Im Folgenden sollen die Interdependenzen der von Nolan verwendeten Motive Nacht, Schlaf und Traum anhand der Figurenentwicklung aufgezeigt und in Beziehung zu den Themen Erinnerung und Trauma gesetzt werden. Gleichzeitig wird die Vernetzung mit kulturhistorischen Besetzungen des Motivs der Nacht analytisch beleuchtet. Dabei werden Konstanten und Entwicklungen innerhalb von Nolans Filmen herausgearbeitet und seine Darstellungen der Nacht und all ihrer Implikationen als strukturbildende Elemente seines Werkes dargestellt. Aufgrund des begrenzten Umfangs des vorliegenden Textes können nicht alle Filme gleichermaßen berücksichtigt werden. Anhand von *MEMENTO*, *INSOMNIA*, der Figur des Batman (*BATMAN BEGINS*, *THE DARK KNIGHT*, *THE DARK KNIGHT RISES*) sowie *INCEPTION* sollen die Strukturen und Mechanismen exemplarisch herausgearbeitet werden. Auf *FOLLOWING* (1998) und *THE PRESTIGE* (2006) sind die nachfolgenden Betrachtungen ebenfalls anwendbar – die hier behandelten Filme markieren jedoch die

Eckpunkte in der Verhandlung der Nacht und deren Bedeutung für Christopher Nolans Gesamtwerk, daher wird ihnen der Vorzug gegeben.<sup>2</sup>

### „You know, I have this condition“ – Leonard Shelbys Amnesie in MEMENTO

Leonard Shelby leidet seit dem Tod seiner Frau an Amnesie und kann keine neuen Erinnerungen mehr speichern. So macht er sich durch ein weit gesponnenes Netz aus Merktzetteln und mindmapartigen Tattoos auf seinem Körper daran, den Mörder seiner Frau zu finden und ihn zu töten. Er lagert sozusagen sein Kurzzeitgedächtnis aus, macht seinen restlichen Körper zur Prothese und zum Erinnerungsraum.<sup>3</sup> Er inszeniert den gewaltsamen Tod seiner Frau immer wieder mit einer Prostituierten, die in diesen *Reenactments* die Rolle seiner Frau einnehmen soll. Dafür verteilt er Gegenstände, die seiner Frau gehörten, im Motelzimmer und bittet die Prostituierte, neben ihm zu liegen und die Badezimmertür zuzuschlagen, wenn er eingeschlafen ist – das Geräusch, von dem er auch beim Einbruch in sein Haus erwacht war. Leonard durchlebt somit seine letzte Erinnerung vor Beginn der Amnesie immer wieder, um sie möglichst aktuell und frisch zu halten und seiner Suche nach dem Mörder einen Sinn zu geben. Diese Sinnzuweisung ist für ihn notwendig, da er durch den Gedächtnisverlust in sämtlichen Lebensbereichen handlungsunfähig geworden ist und nur noch in und für seine Vergangenheit lebt:

My wife does deserve vengeance. It doesn't matter if I know about it. Just because there are things I don't remember doesn't make my actions meaningless. The world doesn't just disappear when you close your eyes, does it?

---

<sup>2</sup> Der vorliegende Text wurde vor der Veröffentlichung des aktuellsten Films INTERSTELLAR (2014) fertiggestellt, daher kann dieser nur noch am Rande berücksichtigt werden. Der Themenkomplex der Nacht spielt hier immer noch eine Rolle, wurde aber deutlich aus der Psyche der Figuren heraus verlagert und externalisiert. So ist es nicht Cooper allein, der einen Wandlungsprozess durchlaufen muss, sondern die gesamte Crew auf dem Raumschiff, das im Weltall nach einem neuen Lebensraum für die Menschheit suchen soll. Halten sich alle zunächst noch an die wissenschaftlichen Vorgaben des Expeditionsgründers Professor Brand, geraten sie nach der Erkenntnis, dass dieser sie betrogen hat, in dieselbe Situation wie Nolans frühere Protagonisten: Sie müssen sich die jeweils persönlichen Motive der Expeditionsteilnehmer für ihr Engagement eingestehen und können erst dann nach einer eigenen, von Professor Brands Theorie abgekoppelten, innovativen Lösung suchen. Dabei wird auch der Denk- und Bewusstseinsraum der vorherigen Filme ausgelagert und im Tesseract des schwarzen Lochs visualisiert. Die Auflösung des Raum-Zeit-Kontinuums spitzt die bisherigen semipermeablen Welten noch weiter zu und lässt eine Durchdringung von emotionaler und wissenschaftlicher Handlungsebene zu. – Das Thema der Nacht wird hier weiterhin durch die Lichtverhältnisse aufrechterhalten; während der Reisephasen im dunklen Weltall befinden sich die Astronauten im Kälteschlaf, auf den unterschiedlichen Planeten herrscht jeweils Tageslicht. Die Erinnerungen an die zurückgebliebenen Familien werden durch aufgezeichnete Videobotschaften ersetzt und somit medial aus dem Gedächtnis ausgelagert. Eine tatsächliche Erinnerung an seine Tochter Murphy ermöglicht Cooper im Tesseract die Kommunikation mit dieser über zeitliche und räumliche Trennung hinweg. Seine anfängliche Erklärung, Murphy sei nach Murphy's Law benannt, schließt somit den Kreis und bestätigt auch die konstruktivistische Entwicklung in der positiven Umdeutung der nur als Gesetz bezeichneten Lebensweisheit „Whatever can go wrong will go wrong.“: „Murphy's law doesn't mean that something bad will happen. It means that whatever can happen, will happen.“

<sup>3</sup> Benjamin Beil (2010) schlägt für derlei Verschmelzungen von Bewusstsein und filmischem Raum den Begriff der *Mindscape* vor.

Leonards Triebfeder sind also seine Erinnerungen und seine Emotionen – seine detektivische, objektive Vorgehensweise bei der Suche nach dem Mörder orientiert sich jedoch ausschließlich an vermeintlichen Fakten und disqualifiziert so seine Erinnerungen, die aber ja Ausgangspunkt seiner Handlungen sind.

Teddy: Your notes could be unreliable.

Leonard: Memory's unreliable. Memory's not perfect. It's not even that good. Ask the police. Eyewitness testimony is unreliable. The cops don't catch a murderer by sitting around remembering stuff. They collect facts. They make notes. And they draw conclusions. Facts, not memories. That's how you investigate. I know, that's what I used to do. Look, memory can change the shape of a room, it can change the colour of a car. And memories can be distorted. They're just an interpretation, they're not a record. They're irrelevant if you have the facts.

Nolan hebt diese beiden gegenläufigen Denkweisen beziehungsweise Charakterzüge auch in der Inszenierung deutlich voneinander ab. Ist Leonards Detektivarbeit ausschließlich am Tag und somit im Reich des Verstandes und der Vernunft angesiedelt, sind sein Trauma und die Erinnerung an seine Frau eng mit der Nacht verknüpft: Die beiden wurden abends in ihrem Haus von Einbrechern überwältigt und niedergeschlagen, er durchlebt aktiv immer wieder das Trauma dieser Nacht und verbrennt auch ihre Gegenstände abends am Lagerfeuer. Zudem wird Leonards Kurzzeitgedächtnis im Schlaf ‚automatisch‘ gelöscht, denn seine Nachtruhe dauert weitaus länger als die Aufmerksamkeitsspanne seines Gedächtnisses – er ist also im Wortsinne ‚umnachtet‘ und versucht diese Umnachtung mit rationalen Handlungsmustern zu durchbrechen und aufzuheben.

Er glaubt über weite Strecken selbst, dass er objektiv und kausallogisch schlussfolgert und merkt nicht, dass er die Indizien höchst subjektiv auswertet und gewichtet. Erst nachdem er die Gegenstände seiner Frau verbrannt hat, kann er dies akzeptieren und beginnt, seine Amnesie für sich zu nutzen und nicht als Einschränkung oder Behinderung zu betrachten. Nachdem er den vermeintlichen Mörder getötet hat, fälscht er in einer Übersprunghandlung die bisher gesammelten Beweise, belastet seinen Freund Teddy und macht ihn zum Opfer einer neuen Runde Detektivarbeit. Dieser hatte ihm zuvor in einer *self fulfilling prophecy* an den Kopf geworfen: „You don't want truth. You make your own truth. Like your police file. [...] To create a puzzle you could never solve.“ In einer selbstironischen Bemerkung erkennt Leonard: „Can I just let myself forget what you've told me? Can I just let myself forget what you made me do? [...] Do I lie to myself to be happy? In your case Teddy, yes, I will.“

Leonard wandelt seine Perspektive auf die Welt und seine Rolle darin im Verlauf des Filmes von einer erkenntnistheoretisch realistischen Weltsicht zu einer radikal konstruktivistischen und schafft es, seine Geschichte anzunehmen und aus der ihm widerfahrenen Verletzung letztendlich neue Kraft zu schöpfen. Ironischerweise wird er sich nicht mehr daran erinnern und weiterhin sein Detektivspiel spielen – jedoch nicht mehr, um die eine Wahrheit aufzudecken, sondern um sein subjektives Bewusstsein weiterhin eine Konstruk-

tionsleistung vollziehen zu lassen. Er hat alles verloren und muss sich zumindest seine Detektivarbeit bewahren. Diese schizophrene Haltung ergibt sich aus den zwei Realitätsebenen, die er in sich vereint: Die Ebene der Erinnerungen, auf die er sich nicht verlassen kann – auch nicht auf die Erinnerung an den tatsächlichen Verlauf des Todes seiner Frau – und die Ebene der von ihm selbst zusammengetragenen Rekonstruktion des Tathergangs, den er sich jedoch täglich wieder aneignen muss und somit *eo ipso* seine rationale Vorgehensweise sabotiert.

Durch die Zweiteilung der Handlung und die chronologisch gegenläufige Montage der beiden Elemente fällt Leonards konstruktivistisches Bekenntnis auf das Ende des Films und markiert somit seine Wandlung für den Rezipienten als endgültig:

I have to believe in a world outside my own mind. I have to believe that my actions still have meaning. Even if I can't remember them. I have to believe that when my eyes are closed the world's still here. Do I believe the world's still here? Is it still out there? Yeah. We all need memories to remind ourselves who we are. I'm no different.

Letztendlich akzeptiert er die Tatsache, dass Erinnerungen in seinem speziellen Fall nahezu die Gänze seiner Erfahrungswelt ausmachen und somit sein Wissen und sein Bewusstsein konstituieren. Trotz seiner Amnesie ist jedoch der Prozess der Konstruktion von Bewusstsein nicht abgeschlossen, da die Erinnerungen sich weiterhin durch die kurzzeitige Aufnahme von Indizien und Beweisen wandeln und konstruktivistisch weiterentwickelt werden, ohne dass Leonard dies merkt oder sich bewusst machen kann.

Leonards Trauma und seine daraus resultierende Wirklichkeitskonstruktion sind inhaltlich mit dem Topos der Nacht als Ort des Affekts verknüpft. Die Nacht greift insofern somatisch auf Leonard über, als sie seine Amnesie begünstigt und so seine Tage zu sich ähnelnden Detektivübungen degradiert. Erst als er seinen Zustand der Umnachtung in einem Zirkelschluss zu seinem Seinsinhalt stilisiert, kann er von seiner rationalen Weltsicht ablassen und seine Erinnerungen in die Zukunft transponieren (vgl. Kunkle 2004: 132f. und Fahle 2002: 99). Ästhetisch greift Nolan hier bereits wie in *FOLLOWING* auf *film noir*-Settings und -Beleuchtung zurück, spiegelt Leonards dämmerigen Bewusstseinszustand auch bei Tageslicht durch halbdunkle Innenräume und opake Vorhänge. So ist Leonards Hotelzimmer im Handlungsstrang seines in Intervallen zwischengeschnittenen Telefonats mit einem dünnen Vorhang verdunkelt und das hindurchscheinende Tageslicht wirft Muster auf den auf dem Bett sitzenden Leonard. Er verliert während des Gesprächs aufgrund seiner Amnesie immer wieder den Faden und muss neu in die Unterhaltung einsteigen, wiederholt sich, weiß plötzlich nicht mehr, mit wem er überhaupt spricht. Höhepunkt dieses Verwirrspiels ist der Moment, in welchem er ein Tattoo auf seinem Arm ‚findet‘ und auflegt: „Don't answer the telephone.“ Im Kontrast zu diesen Aussetzern erklärt er dem Gesprächspartner seine rationale Überlebensstrategie und stellt sich als klar denkende und gut organisierte Person dar. Licht und Schatten in seinem Zimmer spiegeln einerseits diesen

zwischen Rationalität und Verwirrung oszillierenden Zustand wider und rücken zudem Leonards Situation – der Zuschauer weiß bereits, dass er einen Mord plant und ausführen wird – in die Tradition der klassischen *film noir*-Themen.

### „Just let me sleep!“ – Will Dormers Schlaflosigkeit in INSOMNIA

In INSOMNIA wird der erfolgreiche Detective Will Dormer mit seinem Partner Hap nach Alaska gesendet, um dort den Mord an einem jungen Mädchen aufzuklären. Wie Leonard ist Will Verfechter von objektiver und rationaler Beweisführung. So lässt er sich alle bereits katalogisierten Beweisstücke zeigen und schaut sich zusätzlich zum Obduktionsbericht selbst noch einmal die Leiche des Mädchens an. Sein guter Ruf ist jedoch in Gefahr, denn er ist in den Blick der Dienstaufsichtsbehörde geraten und muss fürchten, für den ersten und einzigen gefälschten Beweis, den er in seiner sonst einwandfreien Arbeitsweise zu verbuchen hat, belangt zu werden. Als er auch noch bei einer Verfolgungsjagd anstelle des Verdächtigen seinen Partner erschießt, stürzt Wills geordnete Gedankenwelt endgültig in sich zusammen. Sein sonst so aufgeräumtes und maschinenhaft funktionierendes Bewusstsein kommt ins Straucheln, was von den äußeren Umständen noch begünstigt wird. Bezeichnenderweise ist Nolans Erzählung in einer Stadt namens Nightmute angesiedelt und Will hat bereits in der Eingangssequenz von seinem gefälschten Beweis geträumt – der Film beginnt also bereits mit extremer Fokalisierung auf Will und der Darstellung seiner *Mindscape*. Die dauerhafte Helligkeit der weißen Nächte in Alaska raubt Will den Schlaf und trübt seine Sinne immer weiter. Trotz der auch für den Rezipienten schwer zu unterscheidenden Tageszeiten setzt Nolan diese in seiner Inszenierung klar voneinander ab: Tagsüber findet die Detektivarbeit statt, gemeinsam mit den ortsansässigen Kollegen macht sich Dormer auf die Suche nach dem Mörder. Nachts lassen ihn flashbackartige Erinnerungsfetzen an Hap keinen Schlaf finden. In seinem notdürftig verdunkelten Hotelzimmer – auch hier greift Nolan wieder auf die *film noir*-Ästhetik mit langen Schatten und vereinzelt durch das Rollo scheinenden Lichtstrahlen zurück – liegt er wach und es vermischen sich Erinnerungen an Hap, den unglücklichen Vorfall im Nebel und die im anderen Fall gefälschten Beweise.

Im weiteren Verlauf führt Will nachts regelmäßig Telefonate mit dem Täter Walter (Robin Williams), der sich mit ihm verbünden und seine getrübtten Sinne für sich nutzen will. Walters Geständnis webt sich in Wills aufgewühlten Verstand und vermischt sich mit seinen Erinnerungen. Zudem bewirkt die Reflexion seiner Schlaflosigkeit in diesen Telefonaten mit Walter keine Besserung sondern vielmehr eine Verschlechterung seines Zustandes.

Christopher Nolan arbeitet hier mit der Polarität, welche die Nacht als Konzept mit sich bringt: Gérard Genette weist darauf hin, dass Nacht sowohl Ergänzung als auch Wider-

spruch zum Tag bedeutet, ihre nichtreziproke Kehrseite darstellt<sup>4</sup> – dieses Verhältnis nutzt Nolan für sich und zeigt an Will Dormer beide Seiten dieser Medaille auf. Zwar gibt er seinem Protagonisten einen sprechenden Nachnamen, aber wendet ihn in sein genaues Gegenteil – *nomen non est omen*, wenn man so will: Will Dormer (von lat. *dormire*: schlafen), der schlaflose Schläfer. Er wird die Negation seiner selbst, die Nacht spiegelt diese Entwicklung: Normalerweise sind dem Tag und dem mit ihm verbundenen Sonnenlicht die Vernunft und der Verstand zugeordnet, zunächst wird dies formal auch eingehalten. Jedoch kehrt sich diese Zuordnung in ihr Gegenteil, sobald Will nicht mehr schlafen kann – der Schlaf als Regeneration von Körper und Geist, als Beschützer der Schlafenden (vgl. Bronfen 2008: 245), kann ihn nicht bewahren, die Schlaflosigkeit verschlimmert sein getrübt Bewusstsein immer weiter. Seine Tagesreste können nicht verarbeitet werden und er muss alles immer und immer wieder im Wachzustand durchleben. Der Begriff der Weißen Nacht wird somit zum doppelten Negativ der Nacht: Mit dem andauernden Licht greift der die Nacht zugeordnete Irrationalität und die Emotion auf den Tag über. Ohne den erholenden und von den Gedankenströmen erlösenden Schlaf kehrt sich dieser in eine Verwirrung der Sinne und einen bedrückenden Dämmerzustand:

Auch die Szene der Insomnie stellt eine Begegnung mit intimsten Wünschen und Ängsten dar, die sich der verschlüsselten Sprache des Traums bedient, obgleich der Wachende vom Schlaf nicht geschützt ist. [...] Die nuit blanche lässt den Schlaflosen Gebilde und Gestalten erkennen. Sie wird sowohl vom Geist seiner Erinnerungs- und Schöpfungskraft regiert wie auch von den Geistern der Vergangenheit, die er sich dort ins Gedächtnis zurückrufen kann. (ebd.: 243)

Aus diesem ambivalenten Zustand gibt es dann folgerichtig am Morgen nicht wie bei einem Albtraum die Erlösung im Erwachen, lediglich der so ersehnte Schlaf könnte Abhilfe schaffen – ein Teufelskreis. Will Dormer muss somit am eigenen Leib erfahren, dass, ohne den Schlaf und seine Welt des Traums und des Unbewussten, sein Dogma der Vernunft nicht möglich ist. Erst als er durch die Gespräche mit Walter lernt, seine dunklen Erinnerungen und Verfehlungen zuzulassen und in sein Selbstbild zu integrieren, ist es ihm möglich, mit seinen Erinnerungen abzuschließen und wieder Schlaf zu finden. Für ihn fällt

---

<sup>4</sup> Elisabeth Bronfen fasst treffend zusammen: „Man kann zwar vom Tag sprechen, ohne an die Nacht zu denken. Spricht man hingegen von der Nacht, verweist man unweigerlich darauf, dass auf sie ein neuer Tag folgen wird, den man begierig oder ängstlich die ganze Nacht hindurch erwartet.“ (Bronfen 2008 : 171f.) Vgl. Gérard Genette (1968 : 151): „Qui dit *quarante jours* implique aussi quarante nuits, et il est donc licite de dire que *la nuit est la fraction du jour comprise*, etc. Autrement dit, la relation entre *jour* et *nuit* n’est pas seulement une relation d’opposition, donc d’exclusion réciproque, mais aussi une relation d’inclusion, et naturellement, d’inclusion non réciproque: en un de ses sens, le jour exclut la nuit, en l’autre il la comprend; c’est-à-dire que nous avons ici un paradigme à deux termes, dont l’un sert aussi à désigner l’ensemble du paradigme.“ / „Wer vierzig Tage sagt, meint auch vierzig Nächte und daher ist es erlaubt zu sagen, dass die Nacht anteilig im Tage inbegriffen ist, etc. Anders gesagt, die Beziehung von Tag und Nacht ist nicht nur eine der Opposition, also der reziproken Ausklammerung, sondern auch eine Beziehung der Einbeziehung und naturgemäß der nicht-reziproken Einbeziehung: In einer seiner Sinnzuweisungen schließt der Tag die Nacht aus und in der anderen enthält er sie; somit haben wir hier ein Paradigma aus zwei Dimensionen, von welchen eine auch dazu dient, die Ganzheit des Paradigmas zu bezeichnen.“ (Übersetzung S.G.)

jedoch letztendlich der Schlaf mit dessen Verwandtem, dem Tod, zusammen, den er im Schlaf hätte ausblenden können, in der Schlaflosigkeit jedoch nicht:

Die Schlaflosigkeit hingegen vertieft das Denken des Tages, indem sie jenes Unergründliche erscheinen lässt, das der Traum abnabelt. Lenkt der Schlaf vom Abgrund der Nichtexistenz ab, weil das Unbewusste den Tod nicht kennt, lässt die Schlaflosigkeit die Grenze des irdischen Daseins in Erscheinung treten. (ebd.: 245)

So wird er in einer Schießerei von Walter schwer verletzt und stirbt in den Armen seiner jungen Kollegin mit den Worten „Just let me sleep.“ Will Dormers kognitives Dilemma wird in INSOMNIA auf das Setting des Films projiziert, Bewusstsein und Landschaft verschmelzen zu einer *Mindscape* par excellence. Wills uneingeschränkte Rationalität wendet sich in Gestalt der Weißen Nacht und der mit ihr einhergehenden Schlaflosigkeit somatisch gegen ihn. Seine Einsicht, dass außerhalb seines Bewusstseins keine endgültige Wahrheit zu finden ist, dass die gefälschten Beweise nur so lange gefälscht sind, als er sie als solche ausweist, lässt ihn letztendlich doch den tröstenden Schlaf, mehr noch: die endgültige Beruhigung im Tod finden.

### **„You either die a hero or live long enough to see yourself become the villain“ – Batman als ambige Kreatur der Nacht**

Mit Batman begibt sich Nolan endgültig in die Welt der Nacht – Batman (Christian Bale) ist sein einziger Protagonist, der tatsächlich auch die meiste Zeit in der Nacht agiert. Zwar ist er auch die einzige Figur, die nicht originär aus Nolans Feder stammt, knüpft jedoch ästhetisch wie auch in der Entwicklung an ihre Vorgänger an. Batmans Trauma wird zu einem entscheidenden Handlungselement – eine Fokussierung, die in den bisherigen Verfilmungen des Comics nicht zentral verhandelt wurde und sich mit dieser Perspektivierung thematisch in Nolans bisheriges Œuvre einpasst. Bruce Waynes/Batmans *Backstory Wound* ist ähnlich strukturiert wie diejenige seiner Vorgänger: Als Kind musste er zusehen, wie seine Eltern auf der Straße niedergeschossen wurden. Diese Erinnerung ist für ihn eng mit einem Sturz in einen Brunnen auf dem Familienanwesen verzahnt, in diesem Brunnen wurde er von einem Schwarm Fledermäuse angegriffen. Beide Ereignisse muss er überwinden und versucht dies zunächst, indem er über lange Jahre Rache gegen den Mörder der Eltern plant – in BATMAN BEGINS als Rückblende auf sein Training in asiatischer Kampfkunst inszeniert. Jedoch erkennt er im Moment des Racheaktes, dass er keine Menschen umbringen kann und will – ein Rückschlag. Er verinnerlicht seinen Hass, seine Trauer und seine Furcht, indem er selbst zum Outlaw wird und sich entgegen seines Traumas selbst zur Fledermaus macht – also sowohl physisch als auch metaphorisch zur Kreatur der Nacht wird, ein Hybrid aus Gesetzeshüter und Gesetzesbrecher. Indem er die Angst vor Fledermäusen nach außen kehrt, schafft er es, diesen Teil des Traumas bereits sehr früh zu überwinden. Von einer bewusst konstruktivistischen Entscheidung kann man hier jedoch noch nicht sprechen, eher von einem ersten Schritt in diese Richtung: Waynes spiritueller Lehrer hatte ihn dazu angehalten, sich seinen Ängsten zu stellen – eine Aufgabe, die ihm

nun erst nach dem Verlassen der Kampfkunstschule gelingt. Als Batman kann er seine aufgestauten negativen Emotionen kanalisieren, während er tagsüber gemeinsam mit seinem Butler Alfred seine nächsten Einsätze plant. Zur Tarnung nimmt er die Fassade des reichen Playboys an, denn zu Beginn gilt er keineswegs als Superheld und Retter Gothams, sondern als Teil der Unterwelt, die er bekämpft – eine Ambiguität, die er selbst erst später zu sehen und akzeptieren lernt.

Bruce Wayne versucht also Verstand und Emotion auf Tag und Nacht aufzuteilen, um sein Trauma in Zaum zu halten und zu unterdrücken. Die Verinnerlichung seines Ursprungstraumas und die damit verbundene Angst vor Fledermäusen macht es ihm möglich, die vermeintlich rationale Trennung aufrecht zu erhalten. Doch wird schnell klar, dass seine Identität als Bruce Wayne immer weiter von Batman verdrängt wird und Wayne nur noch für sein Alter Ego Batman und die Entwicklung seiner Ausrüstung und Waffen existiert. Seine Jugendliebe Rachel Dawson (Katie Holmes) bestätigt dies, als sie ihm verspricht, auf ihn zu warten, bis Gotham Batman nicht mehr benötige – sie liebt Bruce Wayne, kann ihn aber erst als Partner akzeptieren, wenn dieser nicht mehr Batman sein muss. Bruce Waynes rationale Weltsicht geht also insofern nicht auf, als er zwar positive und negative Emotionen klar voneinander trennen kann, sein Lebensentwurf als Rächer die positive und private Seite jedoch beinahe erdrückt. So weicht im Verlauf der drei Teile diese klare Grenze immer weiter auf, Gut und Böse verschwimmen miteinander und tauschen beizeiten auch die Rollen.

Mit Harvey Dent wird Batman in *THE DARK KNIGHT* der ‚White Knight‘ gegenübergestellt, in ihm findet er sein persönliches Negativ – wird Batman als Kind der Nacht von den Obrigkeiten der Stadt als Outlaw und Vigilante gejagt, wird Dent trotz seines Status als „Two Face“ als Gesetzeshüter und Held verehrt. Seine Einschätzung von Batman trifft somit auf sie beide zu: „You either die a hero or live long enough to see yourself become the villain. Whoever the Batman is, he doesn’t wanna do this for the rest of his life. How could he? Batman is looking for someone to take up his mantle.“ Harvey Dents Weste ist letztendlich nicht so weiß wie gedacht, jedoch will Batman ihm weiter bei der Rettung der an die Unterwelt verloren geglaubten Stadt Gotham helfen, um ihn als seinen Nachfolger aufzubauen – und um zu seiner Jugendliebe Rachel (Maggie Gyllenhal) zurückzukehren, die ihm versprochen hatte, auf ihn zu warten. Das Trauma des Verlusts der Eltern wiederholt sich jedoch nochmals in einer realen Wiederholungsschleife – anders als bei Nolans bisherigen Protagonisten, die gedanklich ihren Erinnerungen verhaftet bleiben –, da Rachel aufgrund von Batmans Eingriff in die Gothamer Unterwelt gekidnappt und umgebracht wird. Er wird von großen Zweifeln geplagt und nimmt letztendlich Harvey Dents Schuld auf sich, um Gotham wenigstens einen strahlenden Helden zu liefern. So wird Batman zur *persona non grata* in Gotham, Harvey Dent zum gefeierten Märtyrer. Bruce Wayne hat durch seine zweideutige Rolle bei Rachels Tod erkannt und letztendlich auch akzeptiert, dass seine wahre Identität, wie Rachel es bereits bemerkt hatte, eine Fiktion ist: „This is your

mask. Your real face is the one that criminals now fear.“ Bruce Wayne erkennt, dass seine Identität auf keiner unumstößlichen Wahrheit beruht: Die verschiedenen Masken, die er trägt – die des Batman und die des Playboy – sind ebenso Teil seines ‚realen‘ Selbst wie die des Bruce Wayne dahinter. Batman muss sich mit seiner konstruktivistisch viablen<sup>5</sup> Identität den Bedürfnissen der Stadt anpassen, die Wahrheit ist immer das, worauf sich die Mehrheit der Bevölkerung einigen kann und will: „I am whatever Gotham needs me to be. [...] Because sometimes the truth isn't good enough. Sometimes people deserve more.“ Jedoch bleibt es für Batman nicht bei diesem Status: Bisher ist er lediglich insofern Konstruktivist, als er die Viabilität und Fluidität von Identitätsentwürfen erkennt – jedoch ist der Batman zu Beginn von *THE DARK KNIGHT RISES* eben nur ein von außen projizierter Identitätsentwurf, noch kein Selbstentwurf.

Bruce Waynes Hoffnung auf ein Leben nach dem Superheldendasein wird zunächst enttäuscht. Dieses neue Trauma ist strukturell eine Wiederholung seines Kindheitstraumas und wirft ihn wieder auf die Anfangsfrage zurück, ob er Fluch oder Segen für die Stadt Gotham ist. Sein lethargischer, statischer Zustand, in den er sich zurückzieht, wird auch wieder nachts beziehungsweise von nächtlichen Kräften durchbrochen: In *THE DARK KNIGHT RISES* wird er eines Abends bei einer Dinnerparty in seinem Hause von Selina Kyle alias Catwoman (Anne Hathaway) bestohlen, sie knackt den Safe und entwendet ein Erbstück seiner Mutter. Dieser Raub löst das ursprüngliche Trauma aus und gibt ihm den Impuls, wieder als Batman aufzutreten und sich in die Unterwelt einzuschalten. Die Begegnung mit Selina Kyle, die anders als Rachel auch aus dem Gangstermilieu entstammt und sich mit Einbrüchen und Taschentricks über Wasser hält, löst bei Bruce Wayne den tatsächlichen konstruktivistischen Wandel aus: Von ihr lernt er, auch seine eigenen Bedürfnisse zu beachten und nach einem letzten Heldendienst an der Stadt Gotham zieht er sich mit ihr ins Privatleben zurück. Im Falle von Batman wird also der Wandel zur konstruktivistischen Weltanschauung erst nach drei Traumata (der Sturz in den Brunnen, der Tod der Eltern sowie Rachels Ermordung) vollendet; Bruce Wayne lernt, dass seine Identität ein performativer Zustand ist und kein statisches Objekt, das sich in einen guten und einen schlechten Teil aufteilen lässt.

Mit Batman reflektiert Nolan somit recht ausführlich die kulturell verankerte Trennung von Tag und Nacht in Gut und Böse und zeigt anhand des Protagonisten, dass diese klare Linie kaum einzuhalten ist und sich im Verlauf der Zeit auch immer wieder verschiebt und die beiden Pole ineinander verschwimmen: Gotham wird zu Batmans *Mindscape*, Bruce Wayne begegnet sich als Batman in den nächtlichen Hochhauslandschaften Gothams auch immer

---

<sup>5</sup> Von Glasersfeld prägte den Begriff der „Viabilität“ als Gegenentwurf zum landläufigen Verständnis von „Realität“: „Handlungen, Begriffe und begriffliche Operationen sind dann viabel, wenn sie zu den Zwecken oder Beschreibungen passen, für die wir sie benutzen. Nach konstruktivistischer Denkweise ersetzt der Begriff der Viabilität im *Bereich der Erfahrung* den traditionellen philosophischen Wahrheitsbegriff, der eine ‚korrekte‘ *Abbildung der Realität* bestimmt. (von Glasersfeld 1997: 43)

selbst und passt seine Identität den äußeren Gegebenheiten an. Elisabeth Bronfen fasst treffend zusammen:

Entscheidend ist vielmehr, dass nächtliche Schauplätze die Grenze zwischen äußerer und innerer Erfahrung verflüssigen. [...] So fungiert der nächtliche Schauplatz oft als Projektionsfläche für die Phantasien derjenigen, die in ihn eintreten. Dort einem Fremden zu begegnen kann auch heißen, das Fremde im eigenen Selbst anzutreffen. Das Unheimliche, das der Nacht zugesprochen wird, egal ob bedrohlich oder verlockend, löst die Grenze zwischen dem Bekannten und dem Unbekannten zusammen mit den Konturen der sichtbaren Welt auf. (Bronfen 2008: 107f.)

So verlagert Nolan in der Figur des Batman die Ambiguität der Nacht und der mit ihr eng verknüpften Frage nach Gerechtigkeit und Gesetzestreue in das Bewusstsein seines Protagonisten. Batmans Identität muss im Sinne des Konstruktivismus viabel bleiben, um sich einerseits dem wandelnden Wahrheitsbegriff der Stadt Gotham anpassen zu können und um andererseits langfristig einen Selbstentwurf zu kreieren, der alle Seiten seiner Identität miteinander vereint. Nolans BATMAN-Trilogie unterscheidet sich also insofern von seinen übrigen Filmen, als Bruce Wayne eine mehrstufige Entwicklung zur konstruktivistischen Weltsicht durchläuft und am Ende der Einzige ist, der diese Entwicklung vollends abschließen kann und auch überlebt – Leonard wird sich weiterhin in einem konstruktivistischen Zirkel bewegen, Will stirbt am Ende und der Verbleib seines Nachfolgers Cobb bleibt für den Zuschauer ungewiss.

Durch die Ausdehnung der Traumaüberwindung auf drei Filme hat Nolan hier die Möglichkeit, die Figur Bruce Wayne mehrfach hin- und her zu wenden – eine Übung, die er in INCEPTION in verdichteter Form ebenfalls an Dominic Cobb erprobt.

### **„Well dreams, they feel real while we’re in them, right?“ –**

#### **Dominic Cobbs Traumwelten in INCEPTION**

Hat sich die Vergegenwärtigung des eigenen Dilemmas und dessen Lösung in Nolans bisherigen Filmen immer entweder in beeinträchtigten Bewusstseinszuständen stattgefunden, die in nächtlicher Umgebung einen Wendepunkt fanden (MEMENTO), das Bewusstsein auf das nächtliche Setting projizierten (INSOMNIA), oder die Reziprozität von Tag und Nacht als vermeintliche Weltsicht zeigten (BATMAN-Trilogie), so verlagert Christopher Nolan mit INCEPTION sowohl das ausschlaggebende Trauma als auch dessen Auflösung gänzlich in das Bewusstsein seines Protagonisten Dominic Cobb. Die Nacht wird mit in Cobbs Gedankenwelt verlagert, denn ein Großteil seines Dilemmas wird in Traumzuständen verhandelt. Haben Leonard Shelby, Will Dormer und Batman noch versucht, sich in der sie umgebenden Realität zurechtzufinden und dort die geliebten Verstorbenen zu rächen, ist Cobb mit einer vollkommen selbstreferenziellen und rekursiven Situation konfrontiert: Im chemisch induzierten Traum, der das *dream sharing* zulässt, also das gemeinsame Erleben von Träumen, hat er sich mit seiner Ehefrau Mal in einer selbst konstruierten Traumwelt verloren. Wachzustand und Traum haben den Platz getauscht und Mal will nicht mehr aufwachen, weil sie sich in der Realität wähnt. Cobb jedoch hält an der

Wirklichkeit fest. Um wieder dorthin zurückkehren zu können, hatte er seiner Frau durch *inception*, das Einpflanzen von Gedanken, die Idee wieder neu vermitteln müssen, dass sie sich in einem Traum befinde und durch den dortigen Tod wieder aufwachen müsse. Diese *inception* bleibt jedoch auch in der Wachwelt an Mal haften und sie bringt sich in dem Glauben um, anschließend wieder in der Realität aufzuwachen. Cobb wird dies als Mord angelastet und er muss das Land verlassen, um einer Verurteilung zu entgehen. Seither arbeitet er als der führende *extractor*, als Industriespion, der innerhalb von Träumen geheime Informationen ausspäht. Der Auftrag für eine als unmöglich geltende *inception* stellt ihm die Straffreiheit in Aussicht, weshalb er dieses unsichere und gefährliche Unterfangen annimmt und ein Team aus *extractors* und Traumarchitekten zusammenstellt.

Cobbs Trauma ist insofern selbstreferenziell, als er sich auf der untersten Ebene seiner Träume einer Erinnerungswelt für seine verstorbene Frau eingerichtet hat – ein Schrein, in welchem er in erinnerten Settings wieder mit ihr zusammen sein kann. Dort wird er jedoch von Mal gepeinigt, da diese von ihm verlangt, nicht mehr aufzuwachen, sondern bei ihr zu bleiben. So hat er sich selbst handlungsunfähig gemacht, da er in seiner Traumwelt noch Mal verhaftet ist und versucht, seine Erinnerungen an sie zu verändern – „These are moments I regret. They’re memories that I have to change“ –, in der Wachwelt jedoch keinerlei Möglichkeit besteht, seine Tat rückgängig zu machen und wieder zu seinen Kindern zu gelangen.

Seine Traumarchitektin Ariadne dringt in der Trainingsphase für den *inception*-Auftrag immer weiter in Cobbs Erinnerungswelt vor, da diese Welt den Auftrag gefährdet – Mal erscheint immer wieder als Projektion von Cobbs Unbewusstem in den *shared dreams* des *inception*-Teams und sabotiert deren Vorhaben. So ist es auch Ariadne, die Cobb quasi in einer zweiten, kleineren *inception* hilft (vgl. Weyand 2011: 418), sich von seinen Erinnerungen zu lösen – sie macht ihm in den Traumwelten deutlich, dass er mit Mal das gesamte Team und somit auch den Auftrag aufs Spiel setzt. Cobbs rationale Weltsicht äußert sich insofern, als er keine Möglichkeit sieht, sich in seiner Realität mit seinem Trauma zu arrangieren und sich aus mangelnden Handlungsoptionen genötigt sieht, sich in seine Traum- und Erinnerungswelt zu flüchten. Die beiden Welten als eine subjektive Bewusstseinskonstruktion zu sehen, ist für ihn keine Option. So wird auch sein Kreisel zentrale Requisite dieses Realismus: Jeder Träumer braucht ein Totem, das ihm bestätigt, ob er träumt oder wach ist.<sup>6</sup> Cobbs Kreisel fällt im Traum nicht um – Mark Fisher erklärt die inkonsistente symbolische Bedeutung des Kreisels, da dieser zunächst in Cobbs Traumwelt mit Mal gezeigt wird, später dann als Cobbs Totem:

---

<sup>6</sup> Mark Fisher weist hier auf einen Kongruenzfehler im Drehbuch hin: Cobbs Freund Arthur (Joseph Gordon-Levitt) erklärt der Schülerin Ariadne zu Beginn, das Totem zeige an, dass man nicht im Traum einer anderen Person ist – ob man sich im eigenen Traum oder in der Realität befindet, kann demnach damit nicht unterschieden werden. Cobb verwendet den Kreisel jedoch mehrfach, um zu bestimmen, ob er träumt oder wach ist und auch die Schlusspointe geht von diesem Mechanismus aus (vgl. Fisher 2011: 42).

[T]he top, the totem that Cobb ostensibly uses to determine whether he's in waking reality or not. [...] [I]n the film's chronology, the top – that ostensible token of the empirical actual – first of all appears as a *virtual* object, secreted by Mal inside a doll's house in limbo. And a totem, it should be remembered, is an object of faith (it's worth nothing in passing that there are many references to faith throughout the film).

The association of the top with Mal is suggestive. Both Mal and the totem represent competing versions of reality. For Cobb, the top stands in for the Anglo-Saxon empiricist tradition's account of what reality is – something sensible, tangible. Mal, by contrast, represents a psychoanalytic Real – a trauma that disrupts any attempt to maintain a stable sense of reality; that which the subject cannot help bringing with him no matter where he goes. [...] No matter what reality level Cobb is on, Mal and the top are always there. But where the top supposedly belongs to the highest reality level, Mal belongs to the lowest level, the lover's limbo which Cobb repudiated. (Fisher 2011: 42)

Cobb zerschlägt die Unterscheidung der verschiedenen Realitätsebenen in der letzten Einstellung und weist sowohl dem Traum- als auch dem Wachzustand denselben Realitätswert zu: Als er seine Kinder wiedersieht, dreht er den Kreisel erneut, jedoch wird in einem *smash cut* abgeblendet, bevor der Zuschauer erkennen kann, ob der Kreisel umfällt oder nicht. Weitaus wichtiger jedoch als diese unterschlagene Bestätigung ist, dass Cobb sich vor der Abblende vom Kreisel abwendet und somit ganz im Sinne des radikalen Konstruktivismus die Wiedervereinigung mit seinen Kindern als seine Realität festlegt (vgl. Weyand 2011: 413). Für den Rezipienten muss diese Erklärung genügen, denn es ist nicht eindeutig erkennbar, auf welcher Ebene Cobb sich befindet – die Szene ist zuvor gezeigten Erinnerungsbildern ähnlich, in welchen Cobb die Gesichter seiner Kinder nicht erkennen kann, hier reißt das Bild nicht ab und die Kinder wenden sich ihm zu. Ob dies in der Wachwelt oder in der Traumwelt geschieht, ist nicht eindeutig, da die Einstellung und Farbgebung der Sequenz zuvor für Erinnerungsbilder genutzt wurde. Waren bisher die verschiedenen Traum- und Erinnerungsebenen eindeutig durch Übergangsmarkierungen und klar definierte Settings und Ästhetiken<sup>7</sup> voneinander zu unterscheiden, verwischt Nolan hier die Ebenen absichtlich, um Cobbs konstruktivistische Kehrtwende zu markieren.<sup>8</sup>

Die Nacht findet für Cobb also als eine chemisch induzierte Möglichkeit zur Traumabewältigung statt. Seine Assistentin Ariadne – nicht ohne Grund trägt sie diesen Namen – zeigt ihm den Weg aus seinen inneren Verstrickungen, den *cobwebs* – auch sein Name kommt

---

<sup>7</sup> Die Realitätsebene findet in einer Flugzeugkabine statt, die erste Traumebene in einer Großstadt, die zuvor von Ariadne in den Übungsträumen gestaltet worden war, die zweite Traumebene in einem an den *film noir* erinnernden Hotel, die dritte Traumebene in einer mit Schnee überzogenen Berglandschaft und die vierte Ebene, Cobbs Limbo, in welcher er die Erinnerungen an Mal gefangen hält, ist eine zerfallende Stadt, die eklektizistisch aus Erinnerungen der von den beiden bewohnten Häuser und Wohnungen zusammengesetzt ist.

<sup>8</sup> Zur klaren Zuordnung von Übergangsmarkierungen in filmischen Traumdarstellungen sowie dem retroaktiven Modus der Traummarkierung siehe die sehr ausführliche Aufschlüsselung von Matthias Brütsch (2011).

nicht von ungefähr. Sie hilft ihm bei der Konstruktion einer eigenen, zukunfts-gewandten Realität.

### **„Never recreate from your memory. Always imagine new places!“ – Christopher Nolans Protagonisten als konstruktivistische Architekten ihrer eigenen Realität**

Christopher Nolans Protagonisten entwickeln sich alle im Laufe der Zeit zu radikalen Konstruktivisten, die durch die Aufarbeitung ihres Traumas – dem Verlust einer geliebten Person – ihre Suche nach einer unumstößlichen Wahrheit aufgeben und dafür eine relationale, persönliche Wahrheit aus ihrem Trauma, ihren Erinnerungen und ihren Wünschen konstruieren. Die Nacht als assoziatives und symbolisches Motiv spielt bei dieser Entwicklung eine entscheidende Rolle, denn sie ist es, die den Figuren den Impuls zur Veränderung gibt: Sei es Leonards geistige Umnachtung, die er letztendlich zum Selbstzweck stilisiert, um seiner Existenz weiterhin einen Sinn zu verleihen, Wills Schlaflosigkeit, die ihm den fließenden Übergang von moralisch korrekter und ‚tatsächlicher‘ Wahrheit offenbart, Batmans Ambiguität zwischen den Gesetzen des Tages und den Gesetzen der in der Nacht agierenden Unterwelt Gothams, oder Cobbs Traumwelt, die er sich als Paralleluniversum zur als Realität institutionalisierten Wachwelt geschaffen hat – sie alle lösen ihren ursprünglichen Realitätsbegriff in ‚semipermeablen Welten‘ auf, die sich gegenseitig osmotisch durchdringen. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, Traum und Wachzustand, Gut und Böse, Tag und Nacht – all diese Bereiche gehen fließend ineinander über und verschieben sich in einem stetigen Prozess unentwegt zueinander, beeinflussen sich gegenseitig und erzeugen so eine relationale Form der Realität (vgl. hierzu Marschall 2007: 35-40).

Dabei wandelt sich auch der Begriff der Nacht merklich und bedient sich einiger assoziierter Wort- und Bedeutungsfelder: Die geistige Umnachtung in *MEMENTO* erörtert die Möglichkeiten des menschlichen Bewusstseins, mit Beeinträchtigungen des Gehirns und des Erinnerungsvermögens umzugehen, die in der Nacht stattfindenden körperlichen und geistigen Erholungsmöglichkeiten des Schlafs und des Traums werden in *INSOMNIA* und *INCEPTION* in verschachtelten *Mindsapes* verhandelt. Nolan knüpft ein weitreichendes Netzwerk aus Erinnerungen und Wünschen und spielt diese in nächtlichen Bewusstseinszuständen gegen den Realitätsanspruch der Figuren aus. So entstehen labyrinthische Gedächtnislandschaften und Karten, die so unterschiedliche Formen wie Leonards Mindmaptattoo, Batmans nächtlichen Großstadtdschungel oder Cobbs gestaffelte Traum-im-Traum-Landschaft annehmen, welche sowohl den bildlich-filmischen als auch den motivischen Raum der Filmnächte strukturieren (vgl. Kappes 2013: 100).

Von Film zu Film verlagert Nolan die filmische Nacht immer weiter in das Figureninnere, ins Bewusstsein seiner Helden, wo Auswüchse ihrer unterdrückten Affekte in ihre Identitätskonzeption integriert werden müssen, um das ursprüngliche Trauma zu überwinden und aus der Handlungsunfähigkeit zu entkommen. Diese Entwicklung findet ausgehend von einem erkenntnistheoretisch naiven Standpunkt statt, der binäre Logik für die Konzep-

tion von Realität voraussetzt und somit die Trennung von Tag und Nacht, wahr und falsch, Schlaf und Wachzustand, Erinnerung und aktueller Wahrnehmung als gegeben ansieht, hin zu einem relativistischen Weltbild, das subjektive Realitätsmodelle und somit auch Ambiguität zulässt. So können Nolans Protagonisten sich mithilfe der Verinnerlichung der hier dargestellten Facetten der Nacht viable Selbstentwürfe konstruieren und die vermeintlich inkongruenten Elemente ihrer Persönlichkeit miteinander vereinbaren und als ihre Identität und subjektive Realität akzeptieren und fortentwickeln.

\*\*\*

### Über die Autorin

Sofia Glasl, Dr. phil., Studium der Theaterwissenschaft, Germanistik und Anglistik in München. 2012 Promotion zur popkulturellen Vernetzung der Filme von Jim Jarmusch. Seit 2008 Tätigkeiten für das ZDF sowie Betreuung verschiedener Kulturprojekte für das Literaturhaus München sowie das Filmfest München. Arbeitsschwerpunkte: Netzwerktheorie, Filmsemiotik, interdisziplinäre Kulturphänomene zwischen Film, Literatur, Musik und bildender Kunst, filmische Darstellung von Kognition. Verschiedene Beiträge zu Sammelbänden sowie Filmrezensionen.

### Filme

BATMAN BEGINS (USA 2005, Christopher Nolan)

THE DARK KNIGHT (USA/Großbritannien 2008, Christopher Nolan)

THE DARK KNIGHT RISES (USA/Großbritannien 2012, Christopher Nolan)

FOLLOWING (Großbritannien 1998, Christopher Nolan)

INCEPTION (USA/Großbritannien 2010, Christopher Nolan)

INSOMNIA (INSOMNIA – SCHLAFLOS, USA 2002, Christopher Nolan)

INTERSTELLAR (USA/Großbritannien/Kanada 2014, Christopher Nolan)

MEMENTO (USA 2000, Christopher Nolan)

THE PRESTIGE (PRESTIGE – DIE MEISTER DER MAGIE, USA/Großbritannien 2006, Christopher Nolan)

### Literatur

Beil, Benjamin (2013): Mindscapes. Erinnerungsräume im zeitgenössischen Film. In: Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung, Nr. 2, S. 4-18. URL: [http://www.rabbiteye.de/2010/2/beil\\_erinnerungsraeume.pdf](http://www.rabbiteye.de/2010/2/beil_erinnerungsraeume.pdf), Zugriff 1.3.2015.

- Bordwell, David (2013): Christopher Nolan. A Labyrinth of Linkages. Unter Mitarbeit von Kristin Thompson. Madison, Wisconsin: Irvington Way Institute Press.
- Bronfen, Elisabeth (2008): Tiefer als der Tag gedacht. Eine Kulturgeschichte der Nacht. München: Hanser.
- Brütsch, Matthias (2011): Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv. Marburg: Schüren.
- Fahle, Oliver (2002): Zeitspaltungen. Gedächtnis und Erinnerung bei Gilles Deleuze. In: montage AV 11/1, S. 97-112. [online verfügbar unter [http://www.montage-av.de/pdf/111\\_2002/11\\_1\\_Oliver\\_Fahle-Zeitspaltungen.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/111_2002/11_1_Oliver_Fahle-Zeitspaltungen.pdf), Zugriff 1.3.2015]
- Fisher, Mark (2011): The Lost Unconscious: Delusions and Dreams in INCEPTION. In: Film Quarterly 64, No. 3 (Spring 2011), S. 37-45.
- Foerster, Heinz von (2003): Understanding Understanding. Essays on Cybernetics and Cognition. New York: Springer.
- Genette, Gérard (1968): Le jour, la nuit. In: Cahiers de l'Association Internationale des Etudes Françaises 20, S. 149-165. [online verfügbar unter [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/caief\\_0571-5865\\_1968\\_num\\_20\\_1\\_905](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/caief_0571-5865_1968_num_20_1_905), Zugriff 1.3.2015]
- Glaserfeld, Ernst von (1987): Siegener Gespräche über Radikalen Konstruktivismus. In: Siegfried J. Schmidt (Hg.): Diskurs des Radikalen Konstruktivismus. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 401-440.
- Glaserfeld, Ernst von (1997): Radikaler Konstruktivismus. Ideen, Ergebnisse, Probleme. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kappes, Mirjam (2013): Das Labyrinthmotiv im Film. Raum, Erfahrung und Metaphorik in THE SHINING und PAN'S LABYRINTH. In: Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung, Nr. 5, S. 86-102. URL: [http://www.rabbiteye.de/2013/5/kappes\\_labyrinthmotiv.pdf](http://www.rabbiteye.de/2013/5/kappes_labyrinthmotiv.pdf), Zugriff 1.3.2015.
- Kunkle, Sheila (2004): Lacan and Contemporary Film. New York: Other Press.
- Marschall, Susanne (2007): Semipermeable Welten. Automimetische Szenografien des Bewusstseins im fiktiven Film. In: Matthias Bauer, Fabienne Liptay und Susanne Marschall (Hg.): Kunst und Kognition. Interdisziplinäre Studien zur Erzeugung von Bildsinn. München: Fink, S. 27-53.
- Weyand, Gabriele (2011): Von der „Wahr-heit“ zur „Wahr-nehmung“. Implikationen komplexer Phänomene in dem Film INCEPTION und darüber hinaus. In: Medienwissenschaft. Rezensionen, Reviews. H. 4, S. 408-421. [online verfügbar unter <http://archiv.ub.uni-marburg.de/ep/0002/article/view/2/1>, Zugriff 1.3.2015]