

Manipulation der narrativen Wirklichkeit mithilfe von Parallelwelten im fiktionalen Film

Viktoria Lisa Marie Gartlehner



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2019

© Copyright 2019 Viktoria Lisa Marie Gartlehner

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 19. September 2019

Viktoria Lisa Marie Gartlehner

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Fragestellung	1
1.2 Struktur der Arbeit	2
2 Phantastik	4
2.1 Historischer Überblick der Phantastik	4
2.2 Merkmale	4
2.3 Der phantastische Film und seine Subgenres	5
2.3.1 Märchen	6
2.3.2 Fantasy	6
2.3.3 Science-Fiction	7
2.3.4 Horror	7
3 Unterschiedliche parallele Welten	8
3.1 Parallelwelten in der Realität	8
3.1.1 Religion	9
3.1.2 Welt	9
3.1.3 Physik	9
3.1.4 Mensch	10
3.2 Thematische Schwerpunkte im Film	11
3.2.1 Ort	14
3.2.2 Zeitebenen	17
3.3 Einbindung der Welt	18
4 Eigenschaften von Parallelwelten	21
4.1 Parallelität	22
4.2 Eingrenzung	22
4.3 Unterschiede zwischen den Welten	23
4.3.1 Raum	25
4.3.2 Zeit	25

4.3.3	Personen	26
4.3.4	Gesetze	26
4.3.5	Artefakte	26
4.4	Konstruktion	26
4.5	Funktionen	28
4.6	Entwicklung der Narration	29
4.7	Visuelle Vermittlung der Welten	31
5	Grenzübergänge zwischen den Welten	33
5.1	Schwierigkeit der Grenzüberschreitung	34
5.1.1	Zugänglichkeit	34
5.1.2	Rituale	36
5.1.3	Unterschied zwischen Schwelle und Grenzraum	37
5.2	Unterschiedliche Arten von Übergängen	39
5.2.1	Physischer Übergang	40
5.2.2	Mentaler Übergang	43
5.2.3	Zwei Ebenen	46
5.3	Auswirkungen	49
6	Analyse	50
6.1	<i>Das Kabinett des Doktor Parnassus</i>	50
6.1.1	Kurzfassung der Geschichte	50
6.1.2	Übergang zwischen den Welten	51
6.1.3	Unterschiede zwischen den Ebenen – Visuelle Vermittlung	54
6.2	<i>A Nightmare on Elm Street (2010)</i>	56
6.2.1	Kurzfassung der Geschichte	57
6.2.2	Übergang zwischen den Welten	57
6.2.3	Unterschiede zwischen den Ebenen – Visuelle Vermittlung	59
6.3	Vergleich	64
7	Fazit	66
A	Sequenzprotokoll – <i>Das Kabinett des Doktor Parnassus</i>	68
B	Sequenzprotokoll – <i>A Nightmare on Elm Street</i>	74
C	Inhalt der CD-ROM	83
C.1	PDF-Dateien	83
C.2	Online-Quellen	83
C.3	Bild-Dateien	83
Quellenverzeichnis		84
Literatur		84
Audiovisuelle Medien		87
Online-Quellen		91

Kurzfassung

Die hier vorliegende Arbeit befasst sich mit den Eigenschaften und Funktionen von parallelen Welten im Film. Durch diesen Einsatz beschränkt sich die Handlungswelt der Figur nicht mehr auf eine homogene in sich konsistente filmische Wirklichkeit. Sie bietet viel mehr einen Bezugspunkt für imaginierte, fiktive, virtuelle oder zeitlich versetzte Welten, die wiederum eigene Eigenschaften und Gesetze aufweisen. Daher werden die unterschiedlichen Welten zu Beginn klar definiert, um sie voneinander trennen und von der Realität unterscheiden zu können. Auch ihre variierenden Eigenschaften und Merkmale, um sie als Parallelwelt zu interpretieren, werden analysiert und festgestellt. Dadurch stellt sich heraus, dass der Grenzübergang einen sehr wichtigen Bestandteil umfasst. Dieser kann offensichtlich oder subtil umgesetzt, visualisiert und eingesetzt werden. Jedoch weist er immer eine klare Trennung zwischen den Welten auf und löst den Einbruch des Unbekannten in die filmische Realität aus. Dieses erarbeitete Wissen wird schlussendlich an zwei Filmanalysen angewendet. Dabei liegt der Fokus bei einer Analyse auf der zusätzlichen parallelen Welt und bei der anderen auf den Grenzübergängen zwischen den Ebenen.

Abstract

This work discusses the properties and functions of parallel worlds in films. Through the use of parallel worlds the characters' world of perception is no longer limited to a homogenous, consistent cinematic reality. It offers more than one reference point for imagined, fictitious, virtual or time-shifted worlds. Therefore the worlds are clearly defined in the beginning to differentiate them from reality. The varying properties and characteristics to recognize them as parallel worlds are also analyzed and established. As a consequence, crossing borders is a very important part. This can be implemented, visualized and used obviously or subtly. In addition, there is always a clear separation between the worlds and the crossing triggers an invasion of the unknown in the cinematic reality. This acquired knowledge is finally applied to two film analyses. The first focuses on the additional parallel world and the second on border crossings between the planes.

Kapitel 1

Einleitung

Im Film werden parallele Welten dafür eingesetzt, um den Protagonisten in eine andere Welt zu führen. Die eigentliche narrative Wirklichkeit wird daher verlassen und die Figur im Film begibt sich auf eine Reise in das Ungewisse. Hierbei handelt es sich nicht um eine vielseitige Ausgestaltung einer Wirklichkeit, wie beispielsweise das *Star-Wars-Universum*, sondern um eigenständige, plurale, voneinander getrennte, unterschiedliche Wirklichkeiten, die vom Protagonisten durchwandert, überlebt und erlebt werden. Dadurch entstehen abgeleitete Wirklichkeiten, in denen eigene Regeln herrschen, besondere Menschen oder Wesen leben, fantastische Landschaften gezeigt werden oder Träume und Fantasien zur Realität werden. Trotz der enormen Freiheit unterliegen auch sie ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten. Denn auch bei der Konstruktion von Parallelwelten spielen einige Aspekte, wie beispielsweise die Raum-, Zeitdimension eine wichtige Rolle, welche durchaus von der filmischen Realität abweichen können. Diese Aspekte lassen sie für den Rezipienten in sich konsistent und glaubhaft wirken.

Es werden Themen wie die Selbstverwirklichung, die eigene Identität, die Flucht von der Realität, die Körperlichkeit oder die Frage der Moral in einer immer unübersichtlicheren Welt thematisiert. Dabei entfaltet sich die Funktion von parallelen Welten nicht nur auf der narrativen Ebene, mithilfe der Konflikte die die Protagonisten durchleben müssen, sondern auch auf der Ontologischen. Denn hier erscheint die Filmwelt als eine absurde Struktur unterschiedlicher, parallel existierender Räume, die den Protagonisten in seiner gewohnten Welt erschüttern und verunsichern.

1.1 Fragestellung

Bei einer Analyse von Parallelwelten im Film ist die Abgrenzungen zu anderen Filmen mit mehreren Welten notwendig. Denn nicht jeder Film, der unterschiedliche Welten visualisiert, handelt von parallelen Strukturen. Daher beschäftigt sich diese Arbeit mit den Fragen:

- Welche Eigenschaften muss eine Parallelwelt aufweisen, um als solche identifiziert zu werden?
- Welche unterschiedlichen Arten von Parallelwelten werden im Film behandelt?

Um diese Fragen beantworten zu können, wird zuerst ein Überblick über parallele Welten in unserer Realität gegeben und schlussendlich Kategorien für den Film erstellt. Für

die sekundären Welten werden auf Basis bestimmter Theoretiker Eigenschaften und dadurch Merkmale erstellt, die die parallelen Welten zum Teil aufweisen müssen, um als solche markiert zu werden. Durch die Verwendung von mehreren unterschiedlichen Welten entstehen zusätzlich Fragen über die Grenzen zwischen den Übergängen, wie:

- Wie werden die unterschiedlichen Welten im Film zusammengeführt?
- Welche Arten von Grenzüberschreitungen entstehen durch die Verbindung von parallelen Realitäten?

Hierfür werden die unterschiedlichen Arten von Zugängen für die Welten analysiert. Auch die Grenze selbst wird näher betrachtet und eine Kategorisierung erstellt. Als Basis für die Untersuchung dient eine Filmliste, die über 50 Filme beinhaltet.

1.2 Struktur der Arbeit

Zuallererst wird die Phantastik mit ihren Subgenres betrachtet. Dadurch wird die Geschichte und Entstehung des Genres näher erläutert und die Merkmale der unterschiedlichen Genres hervorgehoben. Denn jedes Genre unterliegt ihren eigenen Erzähl- und Darstellungskonventionen.

Des Weiteren werden unterschiedliche parallele Welten näher betrachtet, die in der Realität auftreten können. Dabei wird zwischen der Religion, der Welt selbst, der Physik und dem Menschen unterschieden. Hier kommen Welten vor wie Atlantis, Arkadien, Avalon, die Versuche der heutigen Physik, oder das eigene Ich und verstörende Welten wie Halluzinationen oder Einbildungen von Menschen.

Daraufhin werden die thematischen Schwerpunkte im Film festgelegt. Für diese Kategorisierung werden die zwei Analysen von Dominik Ort herangezogen, der die Welten in insgesamt neun Kategorien unterteilt. Dabei wird zwischen der filmischen, imaginierten, parallelen, fiktiven, fingierten <wirklichen>, metaphysischen, virtuellen Wirklichkeit unterschieden. Zusätzlich zählten auch unterschiedliche Zeitebenen oder singuläre transitorische Grenzräume zu seiner Kategorisierung.

Bei der Analyse für die Eigenschaften von Parallelwelten werden unterschiedliche Theorien herangezogen und die Merkmale herausgefiltert, die am häufigsten übereinstimmen. Hierbei werden Analysen von Stefanie Kimler, Maria Nikolajeva, Oliver Schmidt und Hans J. Wulff verglichen. Die daraus resultierenden Kategorien sind: Raum, Zeit, Personen, Gesetze und Artefakte.

Durch diese parallelen Welten im Film bilden sich auch Grenzüberschreitungen, die auf unterschiedliche Arten dargestellt werden. Der Übergang in eine andere Welt kann beispielsweise nur über den Schnitt gelöst werden, explizit durch ein physisches Portal oder durch die Überlagerung verschiedener Welten. Typische Filme für verschiedene Welten im Film sind, *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia* [73] in dem die andere Welt sehr offensichtlich mit einem Kleiderschrank etabliert wird, *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* [95] indem Newt durch seinen Koffer in das Reich der Tierwesen klettert und *Die Geheimnisse der Spiderwicks* [75] wo der Protagonist nur einen kleinen Ring aus Stein benötigt, um einen Blick in die andere Welt werfen zu können. Diese unterschiedlichen Realitäten und Grenzüberschreitungen sollen mithilfe von Filmbeispielen betrachtet und gegliedert werden. Dabei wird die Zugänglichkeit, mögliche Rituale und der Unterschied zwischen einer Schwelle und einem Grenzraum

näher erläutert.

Schlussendlich werden die erarbeiteten Eigenschaften auf zwei unterschiedliche Filme angewendet. Zum einen handelt es sich um den Film *Das Kabinett des Doktor Parnassus* [68] und zum anderen um *A Nightmare on Elm Street* [54]. Da die sekundäre Welt in *Das Kabinett des Doktor Parnassus* mehr im Mittelpunkt der Narration steht, werden hier die Eigenschaften der parallelen Welten näher betrachtet. Bei *A Nightmare on Elm Street* liegt das Hauptaugenmerk auf den unterschiedlichen Arten der Grenzübergänge zwischen den Welten. Daher werden hier die erarbeiteten Eigenschaften von den Grenzübergängen angewendet.

Kapitel 2

Phantastik

2.1 Historischer Überblick der Phantastik

Ihren Beginn fand die Phantastik in der Literatur im 18. Jahrhundert. Diese Zeit, in der sich die Menschen der Naturwissenschaft und der Rationalität widmeten, wird heute als Epoche der Aufklärung bezeichnet. Das Übernatürliche wurde daher in der Gattung der Phantastik thematisiert [21, S. 5]. In der darauffolgenden literarischen Romantik wurden diese Themen ebenfalls vermehrt aufgegriffen. Einer der bekanntesten Autoren war E.T.A. Hoffmann [20, S. 17]. Er lebte im Übergang von der Spätromantik zum Frührealismus. Zu den darauffolgenden Umbruchzeiten, zwischen den Epochen, bekam die Phantastik immer mehr Aufmerksamkeit [25, S. 39]. Denn die Veränderung der Gesellschaft, der Welt, die Krisen und das Fremde kann in der Phantastik verarbeitet werden. Sie wird daher als historisches Schwellenphänomen bezeichnet [25, S. 39]. Im Laufe der Zeit wurde auch eine Reaktion in der Filmindustrie bemerkbar, die sich besonders im Fantasy- und Science-Fiction-Genre während der Jahrtausendwende herauskristallisierte [21, S. 7]. Auf der Suche nach einer Definition der Phantastik ist im Grimmschen Wörterbuch keine Antwort zu finden. Nur das Wort *Phantasie* dort eingetragen. Dies wird dort auch als *phantasei* betitelt und gilt als schöpferische, dichterische Einbildungskraft [104]. Im Duden jedoch, wird das Wort *Phantastik* als wirklichkeitsfremd, unwirklich betitelt [107]. Das Lexikon der Filmbegriffe definiert das Wort nicht, sondern beschreibt es anhand seiner Merkmale. Hier wird davon ausgegangen, dass es sich bei der Phantastik um einen Realitätsbruch handelt. Dabei entstehen Phänomene, die etwas Unmögliches in unserer wahren Welt darstellen und dabei das Leben einer Person erschüttern [109].

2.2 Merkmale

Im Laufe der Geschichte wurde die Phantastik unterschiedlich interpretiert. Eine der bekanntesten Theorien unterscheidet zwischen dem Unheimlichen und dem Wunderbaren. Diese stammt von Tzvetan Todorov [46]. Er zählt die Unwissenheit des Rezipienten zu einem Merkmal der Phantastik. Solange es sich bei der Geschichte aus Sicht des Rezipienten nicht klar um eine unheimliche oder wunderbare handelt, ist sie phantastisch [46, S. 25–54]. Todorov wurde aufgrund seiner engen Definition des Begriffes von vielen

Theoretikern kritisiert. Denn nach seiner Theorie bleibt kaum eine Geschichte vollkommen phantastisch. Die Theorie von Uwe Durst baut auf Tzvetan Todorov auf [8]. Er erstellt einen minimalistischen und maximalistischen Ansatz. Zu dem maximalistischen Ansatz zählt er fiktive Texte, die die realen Naturgesetze verletzen. Diese Ansicht erweist sich jedoch als zu ungenau, weshalb er einen minimalistischen Ansatz auf Basis von Tzvetan Todorovs Theorie entwickelt. Dieser erkennt vielen Künsten wie der Architektur, der Lyrik und der Malerei die Phantastik ab, da laut ihm eine Verbindung zwischen dem Phantastischen und der Narrativität gegeben sein muss [8, S. 23]. Laut Stefanie Kimler gelten diese Einschränkungen für den phantastischen Film nicht, denn er weist selbst narrative Qualitäten auf [21, S. 21].

Eine minimalistische Eingrenzung erweist sich, laut Stefanie Kimler als unfruchtbar für die Analyse von Parallelwelten. Daher verwendet sie unter anderem die maximalistische Theorie von Roger Caillois an [21, S. 25]. Caillois behauptet, dass das Phantastische eine reale Welt voraussetzt, in der ein übernatürliches Ereignis stattfindet. Die gewohnten Gesetze und Regeln werden ungültig, wodurch die normale Welt nicht mehr sicher wirkt. Er bezeichnet dies als *Riß im universellen Zusammenhang* [6, S. 46]:

Im Phantastischen [...] offenbart sich das Übernatürliche wie ein Riß in dem universellen Zusammenhang. Das Wunder wird dort zu einer verbotenen Aggression, die bedrohlich wirkt und die Sicherheit einer Welt zerbricht, in der man bis dahin die Gesetze für allgültig und unverrückbar gehalten hat. Es ist das Unmögliche, das unerwartet in einer Welt auftaucht, aus der das Unmögliche per definitionem verbannt worden ist.

Weiteres erwähnt Roger Caillois in seiner Theorie, dass in phantastischen Werken die Ängste und Sorgen der Bevölkerung, sowie die Entwicklung der Gesellschaft behandelt werden [6, S. 56]. Ein weiterer Ansatz, welcher auch von Tzvetan Todorov ausgeht, stammt von Annette Simonis [41]. In diesem wird eine „Grenzüberschreitung zwischen innerfiktiven Dimensionen des Realen (oder Realitätsnahen) und des Phantastischen,“ [41, S. 22] vorausgesetzt. Diese Überschreitungen werden im Kapitel *Grenzübergänge zwischen den Welten* [5] näher erläutert. Daher zeichnet sich die Phantastik durch die Pluralität unterschiedlicher Welten aus [41, S. 48]. Laut Anette Simonis werden dadurch Themen wie Unheimliches, Übernatürliches und Grauerregendes behandelt [41, S. 27].

2.3 Der phantastische Film und seine Subgenres

Der phantastische Film kann laut Stefanie Kimler in folgende vier Unterkategorien eingeteilt werden: Märchen, Fantasy, Science-Fiction und Horror (siehe Abbildung 2.1) [21, S. 42]. Obwohl keine klaren Grenzen zwischen diesen Unterkategorien gezogen werden können, ist die Einteilung für theoretische Überlegungen hilfreich [29, S. 138].

Denn jedes Genre setzt unterschiedliche Annahmen, Überzeugungen, Merkmale voraus, die dem Rezipienten meist bekannt sind. Laut Oliver Schmidt enthält jedes Genre ein gewisses *Belief System* [37, S. 51]. Doch nicht nur die Themen, auch die Darstellung spielt in der Phantastik eine wichtige Rolle [21, S. 12].

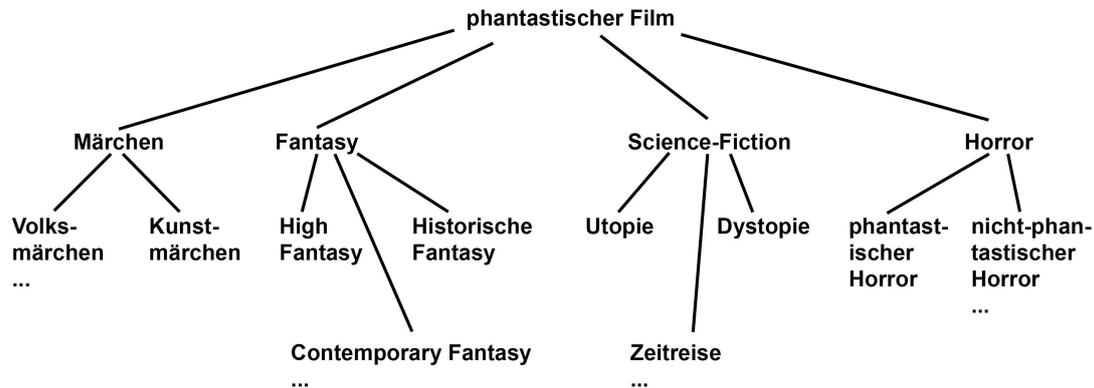


Abbildung 2.1: Phantastische Genres laut Stefanie Kimler [21, S. 43].

2.3.1 Märchen

Im Märchen existiert meist kein Grenzübergang, da der fiktionale Teil der Welt als real angesehen wird. Roger Caillois behauptet zusätzlich, dass eine Märchenwelt parallel zu unserer realen Welt existiert, ohne eine Verbindung zu dieser aufzubauen. Die Welt ist daher in sich geschlossen [6, S. 45]. Märchen handeln meist von einem traumhaften Land, in dem das Gute über das Böse siegt. Sie verzichten dabei auf viele Details, wie die zeitlichen oder räumlichen Zusammenhänge, wodurch eine Zeit- und Ortlosigkeit entsteht. Im Film äußern sich die fehlenden Details, durch die Flächenhaftigkeit des Hintergrundes [21, S. 41]. Das Märchen wird von Stefanie Kimler als Unterkategorie des phantastischen Films angesehen, obwohl es keine Kriterien, die im Unterkapitel *Merkmale* [2.2] zusammengefasst werden, aufweist.

2.3.2 Fantasy

Die Eigenschaften des Fantasy-Genres stehen konträr zu denen des Märchens, obwohl dessen Geschichten auf Märchen und Mythen basieren [21, S. 41]. Fantasy beinhaltet einen komplexen Weltenentwurf mit detaillierten Protagonisten [21, S. 41]. Typische Elemente des Genres sind Wesen wie Zwerge, Zauberer, Trolle, oder ganz frei erfundene Gestalten. Außerdem sind die Geschichten Produkte der modernen Zeit. Das Märchen hingegen hat seine Ursprünge in der archaischen Gesellschaft und daher in den Mythen [29, S. 138]. Zusätzlich existieren häufig zwei, oder mehrere unterschiedliche Welten, die klar voneinander abgetrennt sind. Die Merkmale der differenten Welten werden im Kapitel *Eigenschaften von Parallelwelten* [4] dargestellt. Trotz der vielen Übereinstimmungen mit den Eigenschaften der Phantastik, erscheint das Fantasygenre als eine triviale Gattung und wird daher oft nicht als Unterkategorie angesehen. Denn es wird behauptet, dass diese Geschichten nur eine Flucht in eine unbekannte Welt darstellen. Jedoch thematisieren sie auch die Hoffnungen und Sehnsüchte der Menschen und referenzieren dadurch auf die reale Welt [21, S. 40].

2.3.3 Science-Fiction

Im Science-Fiction-Genre handeln parallele Welten meist von einer möglichen Zukunft. Die Grenzübergänge werden physisch klar dargestellt und mit technischen Vorrichtungen ermöglicht, wodurch das Wunderbare mithilfe der Technik und des Fortschrittes erklärt wird [21, S. 40]. Dabei spielen die Gesetze von Raum und Zeit, die durch die Reise in die Zukunft verletzt werden, eine tragende Rolle. Außerdem beschäftigt sich die Science-Fiction mit Kritik und Behandlung der Angst vor den Veränderungen durch sich entwickelnde Techniken, indem sie Reaktionen auf Veränderungen unserer Welt als Utopie oder Dystopie darstellen [21, S. 11]. Ein weiteres Merkmal der Science-Fiction ist die Angst vor der Entwicklung der Technologie. Dies wird beispielsweise durch Wesen erreicht, welche zur Hälfte aus Fleisch und zur Hälfte aus Metall bestehen [21, S. 33].

2.3.4 Horror

Im Horrorfilm werden unterschiedliche Welten eingesetzt, um den Protagonisten zu überraschen oder zu erschrecken. Um diesen Effekt zu verstärken, sind sie der Realität sehr ähnlich oder werden unauffällig in die reale Ebene eingefügt. Der Grenzübergang wird dadurch verschleiert. Laut Roger Caillois werden typische phantastische Wesen, wie Geschöpfe aus dem Jenseits, Gespenster, Geister oder Vampire, im Genre des Horrors oft eingesetzt [6, S. 46]. Neben den Geschöpfen des Jenseits treten hier häufig Halbwesen auf. Halb Mensch, halb Tier, halb lebendig oder halb tot [21, S. 32]. Daher ist das wichtigste Thema im Horror die Natur, aus dem das Grauen entsteht, wodurch der Rezipient in Angst und Schrecken versetzt wird. [21, S. 33]. Deshalb gilt das Genre des Horrors in der Literaturwissenschaft als Ausgangspunkt der Phantastik.

Kapitel 3

Unterschiedliche parallele Welten

Durch die Definition der Phantastik wurden die Genres, die sich die Möglichkeit einer Parallelwelt zu nutzen machen, eingeengt. Dabei stellt sich heraus, dass plurale Welten im Science-Fiction, Fantasy und Horror am häufigsten visualisiert werden [21, S. 2]. Phantastische Werke sind dualistisch aufgebaut und veranschaulichen meist gegensätzliche Welten, die in unterschiedlichen parallelen Universen existieren [25, S. 27]. Es werden utopische oder dystopische Weltenentwürfe dargestellt. Von postapokalyptischen Welten, vergangenen oder zukünftigen Zeiten, magischen Welten bis hin zu fern entwickelten Planeten [21, S. 2]. Dabei ist der Begriff *Welt* ein sehr umfassender Ausdruck. Denn ein Film ist nicht im Stande, die gesamte filmische Welt abzubilden. Viel eher werden Bruchstücke von unterschiedlichen Universen dargestellt, um einen kleinen Einblick in eine andere Welt zu ermöglichen [32, S. 16]. Durch diesen kleinen Teil soll eine Illusion von einer fremden Welt erschaffen werden. Der Drang in der Filmindustrie, fantastische Wunderszenarien zu visualisieren, wird durch die Rangliste der weltweit erfolgreichsten Filme deutlich. Dabei besetzt *Avatar – Aufbruch nach Pandora* [60] den ersten Platz und Filme wie *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2* [84], *Herr der Ringe – Rückkehr des Königs* [71], oder auch *Fluch der Karibik – Truhe des Todes* [81] sind in der Liste vorne dabei [110]. Alle diese Filme thematisieren auf unterschiedliche Weise plurale Realitäten und bedienen sich deren Funktionen.

3.1 Parallelwelten in der Realität

Parallele Welten werden nicht nur im Film dargestellt. Sie existieren auch in unserer Realität. In der Mythologie und Religion sind sie entstanden und seitdem werden sie in der Literatur, Malerei, Dichtkunst und später auch im Film wiedergegeben [21, S. 1]. Schon früh entstanden Sagen, Legenden oder Märchen über fiktive¹ Länder, in denen der Fantasie keine Grenzen gesetzt werden.

¹In der Realität werden Objekte oder Situationen als fiktiv bezeichnet, wenn sie nicht real existieren. Eine fiktive Handlung oder ein fiktiver Gegenstand ist so nur eine Schöpfung der Imagination und steht als Opposition zu den Wörtern *real* oder *sachlich* [34, S. 13].

3.1.1 Religion

Eine Parallelwelt zeigt sich in der christlichen Religion. Der Himmel und die Hölle, die ein Leben nach dem Tod ermöglichen, bilden die Basis des Glaubens. Hierbei spielt der räumlich-hierarchische Aspekt eine Rolle. Der Himmel steht für die Erlösung und befindet sich daher oben, im Gegensatz zu der Hölle. Diese wird unten dargestellt und steht für die Verdammnis der Sünder [21, S. 74]. Auch Personen oder fiktive Figuren können einer solchen Hierarchie angehören, wie beispielsweise Hades – der König der Unterwelt [21, S. 76]. Doch nicht nur der räumliche Aspekt ist wichtig, sondern auch der Ablauf der Zeit. Denn entweder erleidet der Mensch nach seinem Ableben die Ewigkeit mit qualvollen Schmerzen in der Hölle, oder findet die Erlösung im Himmel [39, S. 127]. Nicht nur in der Religion wird eine solche hierarchische Weltanschauung thematisiert, sondern auch beispielsweise in der nordischen Mythologie. Hier existiert ein ähnliches Weltbild mit drei unterschiedlichen Ebenen [50, S. 65]. Eine Esche namens *Yggdrasil*, verkörpert den ganzen Kosmos und hält die drei Ebenen zusammen. Sie sind in eine Oberwelt, Mittelschicht und Unterwelt gegliedert, wobei diese Gliederung insgesamt neun Teile beinhaltet. Die obere Schicht wird mit den Welten der Gottheiten und Elfen verbunden. Die mittlere Schicht gilt als Wohnort der Menschen, wobei diese Ebene einen dunklen Norden und ein Feuerreich im Süden beinhaltet. Die untere Ebene wird zum Teil als Totenreich oder als Welt der Riesen und Zwerge beschrieben [50, S. 65–66].

3.1.2 Welt

Reale Orte können auch als andere Welten betrachtet werden, wenn sie beispielsweise kulturell oder literarisch mit bestimmten Eigenschaften aufgeladen wurden [21, S. 76]. Wie beispielsweise *Pohjola* oder *Pohja*. Dies ist ein Ort in der finnischen Mythologie, dessen ältere Bezeichnung jedoch für Lappland steht. Somit wird dieser Bereich semantisch aufgeladen und reale Orte, die auf unserer Erde existieren, können als parallele Welten wahrgenommen werden [38, S. 209]. Genauso wie *Arkadien*, *Atlantis* oder *Avalon*. *Arkadien* ist ein Teil der Peloponnes und wurde in der bukolischen Literatur verwendet. Dieser Ort wird als friedliche, naturbelassene Landschaft beschrieben, die von glücklichen Hirten bewohnt wird. Daher bekam sie die Bedeutung der Seligkeit und des Glücks [42, S. 26]. *Avalon* hingegen gilt als Rückzugsort von König Artus und Versteck des Heiligen Grals. Es befindet sich angeblich in Glastonbury in England, wobei es hinter Hügeln und Inseln versteckt liegt. Weiteres ist *Avalon* ein Ort, wo Geister und Magier existieren [105]. *Atlantis* ist ein mythisches Inselreich, das laut Platon um 9600 v. Chr., im Meer versank. Grund dafür war eine Naturkatastrophe. Die Existenz dieser Inseln wird jedoch von der Mehrheit der Fachwissenschaftler als eine Erfindung angesehen. Trotzdem werden seit der Antike immer wieder hypothetische Lokalisierungsvorschläge auf unserer Erde angegeben [10, S. 182].

3.1.3 Physik

Nicht nur Orte mit aufgeladenen Eigenschaften, bringen Gedanken über parallele Welten hervor, sondern auch das tatsächliche Leben. Die Physik beschäftigt sich mit der realen Möglichkeit von parallelen Universen, Wurmlöchern und unterschiedlichen Zeitkontinu-

en [45], S. 186]. Dabei hat sich der Begriff eines Multiversums² herauskristallisiert [108]. Nicht nur das Thema des Raumes, sondern auch die Zeit wird behandelt, denn Reisen in die Vergangenheit oder Zukunft wecken große Hoffnungen im Menschen. Die Quantenphysik beweist, dass Zeitreisen in die Zukunft mit gewissen Mitteln und Technologien möglich wären, wobei sich Zeitreisen in die Vergangenheit als sehr schwierig erweisen [21], S. 76]. Das Phänomen der Zeitdilatation ist in der Physik bekannt geworden. Dabei kann ein Astronaut, der sich mit nahezu Lichtgeschwindigkeit im Weltraum bewegt, nach der Einsteinschen Relativitätstheorie, weniger Zeit durchleben als der Zuschauer auf der Erde [21], S. 85]. Dadurch entstehen unterschiedliche Zeitphasen und somit eine Andeutung an parallele Räume. Die Untersuchungen zu parallelen Welten haben bis jetzt noch keine Ergebnisse geliefert [45], S. 194].

3.1.4 Mensch

Zusätzlich gibt es auch viele unterschiedliche parallele Welten im Bezug auf den Menschen selbst. Denn als Baby oder kleines Kind wird die reale Welt ganz anders wahrgenommen als von einem Erwachsenen. Unsichtbare Freunde, lebendige Spielzeuge oder Fantasiewelten sind keine Seltenheit. Diese imaginierten Fabelwesen werden von den Kindern genauso als real empfunden wie die reale Welt von den Erwachsenen [39], S. 3]. Die unendliche Vorstellungskraft wird von den Pflichten der Realität unterbrochen. Doch genau dadurch entwickelt sich wieder eine neue Welt, in der nur etwas real empfunden wird, wenn es bestimmten Kriterien der Welt entspricht [39], S. 4]. Auch im weiteren Lebensverlauf kommen positive, aber auch negative parallele Welten vor. Zum einen gibt es das eigene Ich, das einen ständig begleitet. Diese Art des Selbstbewusstseins ist aus der Evolution des Menschen entstanden [39], S. 17]. Viele Entscheidungen werden mit der inneren Stimme abgewogen und mögliche Veränderungen durchdacht, um sich schlussendlich für das augenscheinlich Beste zu entscheiden. Hier ist der Mensch in seiner eigenen Welt, die nur für den Einzelnen zugänglich ist. Mithilfe dieser Fähigkeit hat er gegenüber anderen Lebewesen einen Vorteil [39], S. 17].

Auch der Traum ist eine Art subjektive Parallelwelt. Es gibt Wunschträume, aber auch Albträume, die einem beim Erwachen eine Gänsehaut verschaffen. Der Mensch befindet sich in einer anderen Welt, in der alles möglich zu sein scheint. Zusätzlich beinhaltet der Übergang von realer Welt in die Traumwelt eine Grenzüberschreitung. Dies geschieht in der REM-Schlafphase, stehend für *Rapid Eye Movement*, die in einer Nacht vier bis sechs Mal durchlebt werden kann. In dieser Phase träumt der Mensch am häufigsten [106].

Verstörende Welten des Menschen sind Einbildungen, Illusionen oder Halluzinationen. Der betroffene Mensch glaubt Gegenstände oder Menschen zu sehen, oder Stimmen zu hören, die physikalisch nicht existieren. Weiteres gelten außerkörperliche Erfahrungen wie Nahtoderfahrungen auch als subjektive Parallelwelt [39], S. 86]. Dabei lässt sich aus wissenschaftlicher Sicht über den letzten Augenblick vor dem Sterben genauso wenig sagen, wie über den letzten Moment vor dem Einschlafen [39], S. 133].

²Die Theorie des Multiversums besagt, dass nicht nur ein Universum existiert, sondern unendlich viele. Jede mögliche Welt existiert wirklich [108].

3.2 Thematische Schwerpunkte im Film

Nicht nur im realen Leben begegnen wir anderen Welten. Auch der Film hat sich der Möglichkeit angenommen, durch Zeit und Raum zu reisen, um verschiedene parallele Welten zu entdecken und zu erforschen. Dabei ist der Film selbst ein inszenierter Raum. Er wird konstruiert, inszeniert und verweist auf eine Welt, die größer ist als die abgebildete. Dieser Raum beinhaltet Figuren, Geschichten und Fragmente einer fremden Welt und wird durch diese Elemente belebt [14, S. 49]. Daher entsteht der filmische Raum erst durch Bewegung und verändert sich im Laufe der Geschichte [14, S. 62]. Er dient dem in Beziehung setzen von Objekten, Personen, Gegenständen und Ereignissen und ist eine Hilfe für die Ordnung des Nacheinander [37, S. 28]. Daher steht er konträr zum wirklichen Raum. Oliver Schmidt hat eine Grundauffassung von Raum herausgearbeitet [37, S. 36]:

- Raum wird nicht mehr als etwas Absolutes, sondern als etwas Relationales und somit als etwas Dynamisches und Formbares betrachtet.
- Raum wird weniger als eine reale Gegebenheit, sondern vielmehr als synthetisches Produkt betrachtet. Er realisiert sich daher erst in der Wahrnehmung.
- Raum wird als bedeutungstragendes, ästhetisches Gebilde betrachtet, das von Menschen erlebt und erfahren wird. Dadurch bekommt er einen prozessualen Charakter.

Die semantisch aufgeladenen Alternativwelten der Realität werden als Ansatzpunkt herangezogen und dienen als Grundlage für die filmischen Parallelwelten. Diese werden im Film immer häufiger eingesetzt, um die Zuschauer in ihren Bann zu ziehen. Dabei können die Einschränkungen der Realität vollkommen missachtet werden. Hier wird der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Für einen kurzen Augenblick befindet sich der Rezipient in einer anderen magischen Welt. Die Charaktere und Orte werden während der Dauer des Filmes für ihn real und die Welt, in der sie leben, tritt an die Stelle der tatsächlichen Wirklichkeit [34, S. 21].

Im Nachfolgenden werden bestehende Filme, die das Thema der Parallelwelten aufgreifen, untersucht und in Kategorien unterteilt. Dabei werden über 50 unterschiedliche Filme herangezogen, hauptsächlich Realfilme mit dreidimensionalen Elementen oder Spezialeffekten. Die Erstverfilmung von *Alice im Wunderland* [56] aus dem Jahr 1952 ist der einzige Zeichentrickfilm, der in die Untersuchung miteinbezogen wird. Die Zeitspanne, in der die Filme entstanden sind, reicht daher von 1952 bis 2019. Die als letztes erschienenen Filme sind *Captain Marvel* [64] und der in Deutschland erst 2019 veröffentlichte Film von Netflix *Parallelwelten* [94]. Dabei sind Filme von kleinen Produktionsfirmen sowie von Giganten wie Disney Teil der Liste. Auch Filme, die eine gleiche Basis besitzen, jedoch unterschiedlich umgesetzt wurden, werden in der Analyse einbezogen. Gute Beispiele dafür sind *Alice im Wunderland* [56], *Peter Pan* [85] oder *Jumanji* [88]. Andere bestehen aus mehreren Teilen, wie beispielsweise *Der Herr der Ringe* [70], *Der Hobbit* [72] oder *Harry Potter* [83]. Diese handeln immer wieder in den gleichen Parallelwelten. Weiterhin werden auch alle phantastischen Genres behandelt. Filme, die zur Gattung Science-Fiction, Horror, Märchen und Fantasy gehören, werden analysiert.

Viele Beispiele wurden durch den *spatial turn*³ um die Jahrtausendwende ausgelöst, da in dieser Zeit der Raum eine neue Bedeutung bekam. Auch in den letzten Jahren hat sich die Filmindustrie durch die Entwicklung der Technik verändert.

Die ausgewählten Filme werden in folgende zwei Hauptkategorien unterteilt: Zeit und Ort. Diese Unterteilung wird wiederum in viele Unterkategorien aufgespalten, um eine bessere Separierung der Filme zu erhalten. Bei diesen Unterkategorien wird die Theorie von Oliver Schmidt angewendet. Er betrachtet die Diegese⁴ im Film als ein räumliches Phänomen [36, S. 71]. Das heißt, der Film setzt sich aus mehreren diegetischen Teilräumen zusammen. Diese Räume sind ontologisch⁵ getrennt, können aber durch den Übergang miteinander interagieren. Dabei erstellt er in seinen Arbeiten *Diegetische Räume – Überlegungen zur Ontologie filmischer Welten am Beispiel von Eternal Sunshine of the spotless mind (2004) und Inception (2010)* [36] und *Hybride Räume – Filmwelten und ihre ästhetische Gestaltung im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende* [37] zwei sehr ähnliche Typologisierungen. Diese beinhalten zusammengefasst neun Kategorien.

Als Erstes existiert die filmisch, narrative Wirklichkeit. Diese markiert die Realität des Filmes. Eine weitere Kategorie ist die imaginierte Wirklichkeit. Dazu zählen Träume, Fantasien oder die Psyche einer Figur. Die parallele Wirklichkeit beinhaltet verschiedene Weltenverläufe oder Universen. Ein Film im Film, eine Erzählung oder mediale Räume werden als fiktive Wirklichkeiten bezeichnet. Die fingierte <wirkliche> Wirklichkeit entsteht, wenn der Produktionsraum im Film sichtbar gemacht wird. Eine metaphysische Wirklichkeit entsteht, wenn das Jenseits, die Hölle oder ein metaphysisches Anderswo gezeigt wird. Weitere Kategorien sind verschiedene Zeitebenen der narrativen Wirklichkeit, singuläre transitorische Grensräume, oder virtuelle Welten, wie beispielsweise Simulationen oder Spiele im Film (siehe Abbildung 3.1) [36, S. 71]. Die Kategorien parallele, imaginierte, metaphysische, virtuelle Welten und singuläre transitorische Grensräume gehören der Überkategorie Ort an. Die Kategorie der verschiedenen Zeitebenen, welche Zeitreisen und Zeitschleifen beinhalten, zählen zu der Überkategorie Zeit. Auf die Unterteilungen der fiktiven Wirklichkeit und der fingierten <wirklichen> Wirklichkeit, wird in dieser Arbeit nicht weiter eingegangen. Sie würden eine genaue Betrachtung der extradiegetischen und intradiegetischen Ebene im Film von Gerard Genette benötigen und daher den Rahmen dieser Arbeit sprengen [17]. Die Einteilung der Filme beruht auf einer subjektiven Wahrnehmung und kann so von Person zu Person variieren. Teilweise gehören Filme auch mehreren Kategorien an, da sie unterschiedliche Arten von Parallelwelten gleichzeitig behandeln.

Auch Dominik Orth hat eine Typologie entwickelt, um parallele Ebenen im Film einteilen zu können. Er nennt diese Art der Darstellung *plurale Realitäten*. Jedoch betrachtet er nicht die Eigenschaften der Welt, sondern wie die parallelen Welten ver-

³Der *spatial turn* *räumliche Wende* entstand in den 1980er Jahren und wurde von Michel Foucault angeregt [112]. Dabei wurde der Raum in das Zentrum der Beachtung gerückt. Ein Turn bedeutet nicht eine Erfindung von etwas Neuem, sondern eine Verschiebung von Blickwinkeln [16, S. 54].

⁴Die Diegese wird als Bezeichnung für die raumzeitliche Beziehung der erzählten Welt angesehen. Dabei ist es das räumlich-zeitliche Universum der handelnden Figuren und Objekte und wird mit dem Begriff *erzählte Welt* gleichgesetzt [111].

⁵Der ontologische beziehungsweise physikalische Raumbegriff beinhaltet nicht nur die physikalischen Regeln in der Welt, sondern auch das *Sein und Werden* innerhalb der Welt. Sie gibt der Welt die fundamentale Eigenschaft räumlich zu sein und kann somit auch als *Logik des Raumes* betitelt werden. Die Ontologie kann sich jedoch im Laufe des Filmes verändern [37, S. 41].

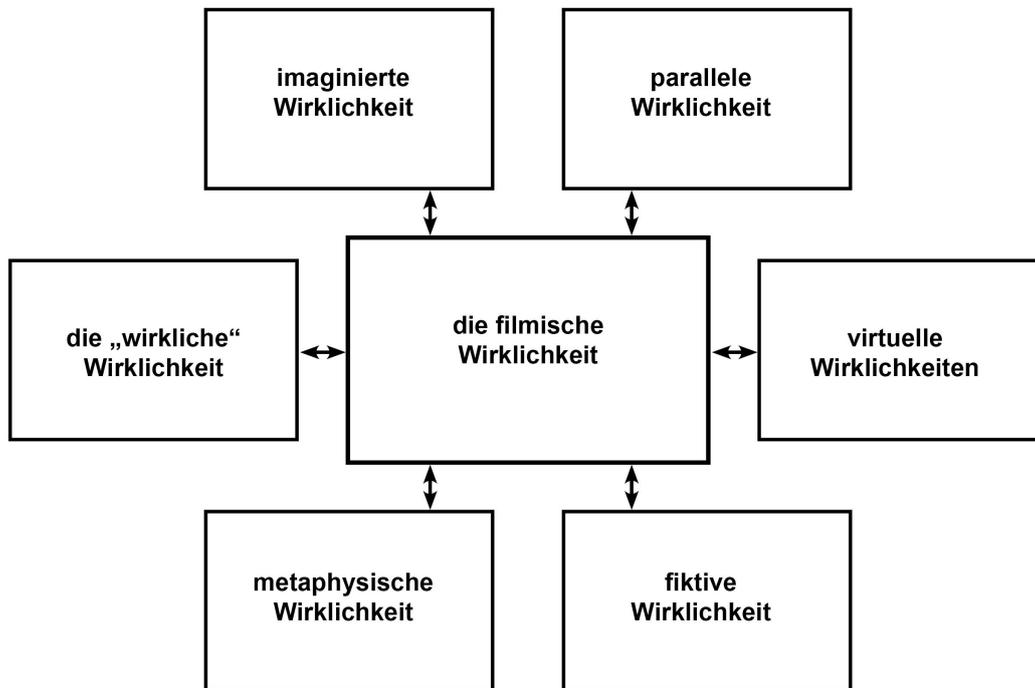


Abbildung 3.1: Alle unterschiedlichen Wirklichkeiten laut Oliver Schmidt [37, S. 123].

mittelt werden. Er unterscheidet zwischen einer *Hierarchisierten Pluralität* und einer *Gleichberechtigten Pluralität* [32, S. 122]. Bei der *Hierarchisierten Pluralität* handelt es sich um eine tatsächliche Wirklichkeit und eine oder mehrere fiktive, entworfene Wirklichkeiten. Dabei kristallisiert sich die tatsächliche filmische Realität, also die narrative Wirklichkeit, klar von der fiktiven Wirklichkeit heraus und wird als solche markiert. Diese Markierung kann plakativ dargestellt oder nur angedeutet werden und hängt von der Interpretation des Rezipienten ab [32, S. 123]. Die erfundene Ebene steht durch die klare Trennung in der Hierarchie unter der tatsächlichen filmischen Realität [32, S. 122]. Die *Hierarchisierte Pluralität* kann wiederum in drei Unterkategorien eingeteilt werden: in Imagination, Täuschung und Manipulation. In diese Kategorien fallen Erzählungen, die Träume, Fantasien, Wunschvorstellungen, Gedankenexperimente, Halluzinationen, Simulationen, virtuelle Welten und vieles mehr beinhalten. Dabei wird der eigentliche Raum der Diegese überschritten und geht in einen anderen Raum über [32, S. 178]. Zu dieser Kategorie zählen auch Filme, in denen das Zeitkontinuum manipuliert wird. Dadurch ist die tatsächliche filmische Wirklichkeit einem Wandel unterlegen. Denn die filmisch reale Wirklichkeit vor der Manipulation, entwickelt sich nach der Manipulation zu einer möglichen Wirklichkeit [32, S. 184]. Die *Gleichberechtigte Pluralität* hingegen besteht aus mindestens zwei oder mehreren möglichen fiktiven Ebenen, wobei die tatsächliche filmisch reale Ebene nicht markiert wird. Dadurch unterliegt sie keiner Hierarchie [32, S. 197]. In dieser Kategorie entstehen entweder zwei unterschiedliche Verläufe der Geschichte oder es werden sich gegenseitig ausschließende Fakten etabliert oder die

Varianten sind so ambivalent, dass keine klare Wirklichkeit festgestellt werden kann [32, S. 207]. Die Theorie von Dominik Orth bringt dieser Arbeit jedoch keinen Mehrwert, da die Filme, die in dieser Arbeit untersucht werden, ihre Ebenen durch einen Übergang explizit markieren. Daher unterliegen die verschiedenen Welten immer einer Hierarchie und können so der *Hierarchisierten Pluralität* zugeordnet werden.

3.2.1 Ort

Fast alle Übergänge zwischen parallelen Welten implizieren einen Ortswechsel, egal, ob es sich um einen Wunsch- oder Albtraum, einen anderen Planeten oder eine virtuelle Welt handelt. Die Kategorie *Ort* wird in singuläre transitorische Grenzräume, parallele, virtuelle und imaginierte Wirklichkeiten unterteilt. Dabei werden unter anderem Themen behandelt wie ferne Planeten, simulierte Welten, die Welt in einem anderen Körper, Welten, die rein in der Vorstellung existieren, oder eigenständige, zusätzliche, fiktive Welten.

Singuläre transitorischer Grenzraum

Es scheint, als gäbe es heutzutage kaum mehr Regionen auf unserem Planeten, die noch nicht erforscht wurden. Dadurch steigt die Neugier auf eine Erweiterung oder Veränderung. Diese Thematik greifen auch Filme mit singulären transitorischen Grenzräumen auf. Dabei wird die reale Ebene im Film visualisiert und durch hybride Räume erweitert.

Ein häufig aufgegriffenes Thema ist die Angst. Beispielsweise wird dies im Film *Auslöschung* [59] durch eine verseuchte Zone auf der Erde dargestellt. Diese Region breitet sich laufend aus, bis möglicherweise der ganze Planet kontaminiert ist. Im Film *Constantine* [66] leben die Menschen auf der Erde mit Dämonen und Engeln und bei *Zimmer 1408* [102] verändert sich ein Hotelzimmer in eine mysteriöse, schreckenhafte, parallele Welt, wobei hier paranormale Aktivitäten in den Vordergrund gerückt werden. Aber nicht nur Ängste werden verarbeitet, sondern die Erde wird auch aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet. Bei *Who framed Roger rabbit* [79] gibt es einen Bereich auf der Erde, in dem die Menschen mit Comicfiguren zusammenleben, bei *Doctor Strange* [77] öffnet sich eine Gedankenwelt, in die der Protagonist eintaucht, um seinen Geist von seinem Körper zu befreien. Bei *Parallels – Reise in neue Welten* [93] gibt es beispielsweise ein Hochhaus das die Welten außerhalb des Hauses austauscht. Der Mechanismus erinnert an eine Zeitmaschine. Jedoch unterscheiden sich hier die Welten nicht in der Zeit, sondern im Raum. Es werden beispielsweise postapokalyptische oder futuristische Welt dargestellt.

Zu der Kategorie singuläre, transitorische Grenzräume gehören auch eigenständige, zusätzliche, fiktive Welten, die parallel zu der filmischen Wirklichkeit existiert. Eine völlig fiktive, fantastische Welt bietet eine gute Möglichkeit, aus der tristen Realität zu entfliehen. Erfundene Welten, in denen alles möglich zu sein scheint, bieten dafür eine gute Basis, wie beispielsweise *Die fantastische Welt von Oz* [74], die Reihe *Harry Potter* [83], *Hook* [85], *Phantastischen Tierwesen und wo sie zu finden sind* [95] oder *Constantine* [66], um nur ein paar der vielen Filme aufzuzählen. Dabei wird die reale Ebene im Film verlassen und die fiktive Ebene betreten. Hier besitzen die gewohnten Naturgesetze keine Kraft mehr. Dadurch entstehen Welten, in denen Zauberei, fliegende Personen, Hexen, Riesen, sprechende Tiere, überdimensionale Gegenstände, imaginierte

Wesen den Alltag darstellen.

Eine weitere Möglichkeit, die Ebene im Film zu wechseln, besteht darin in eine fremde Person zu schlüpfen und deren Leben aus dieser anderen Sicht zu beobachten. Dabei ist die Darstellung der anderen Welt an die subjektive Wahrnehmung des Protagonisten gekoppelt, wie bei *Being John Malkovich* [61]. Hier kann jeder durch eine kleine, blaue Tür für 15 Minuten in die Haut des berühmten John Malkovich schlüpfen.

Auch Einbildungen von Menschen können im Film durch parallele Welten visualisiert werden. Dies wird oft mit einer Überblendung der realen Ebene dargestellt. Die zweite Welt ist an die subjektive Wahrnehmung des Protagonisten gekoppelt, wie bei *Die Brücke nach Terabithia* [62]. Hier wird die reale Welt mit den Vorstellungen der Kinder erweitert. Ihnen sind dabei keine Grenzen gesetzt, denn sie befinden sich im Reich der Fantasie. Doch nur für diejenigen, die wirklich daran glauben, eröffnet sich eine neue Welt, genauso wie bei *Wenn Träume fliegen lernen* [101]. Auch hier spielt die Vorstellungskraft eine wichtige Rolle, denn hier wird die reale Ebene im Film teilweise komplett durch eine Fantasiewelt ersetzt. Hier ist dieses Reich jedoch nicht nur für die Kinder vorgesehen, auch Erwachsene können das Reich der Fantasie betreten. *Fight Club* [80] visualisiert eher das Gegenteil. Fast im gesamten Film werden zwei Hauptprotagonisten dargestellt. Schlussendlich stellt sich jedoch heraus, dass eigentlich nur ein Protagonist existiert und der andere eine Halluzination seiner selbst ist.

Parallele Wirklichkeit

Nachdem in der Realität schon viele Theorien über parallele Universen oder Multiversen aufgestellt wurden, spielen fremde unerforschte Planeten oder Planeten, die sich möglicherweise gleich wie unsere Erde entwickelt haben, eine große Rolle in der im Film. Beispielsweise werden diese Themen in Filmen wie *Another Earth* [58], *The One* [100] oder *Coherence – Nichts ist Zufall* [65] umgesetzt. In dieser Art von Erzählung kommen meist Doppelgänger vor, denn wenn sich andere Planeten gleich wie die Erde entwickelt haben, entstehen zwangsläufig mehrere Variationen der gleichen Person. Diese können bei einem Wechsel der Planeten aufeinandertreffen.

Auch in den drei genannten Filmbeispielen werden Doppelgänger eingesetzt. Der Film *Another Earth* [58] handelt von zwei gleich entwickelten Erden, wobei sich die Handlungsverläufe der Menschen unterscheiden können. Dadurch treffen Doppelgänger im Laufe der Geschichte aufeinander. Bei *The One* [100], wird das Thema des Doppelgängers sehr stark in den Mittelpunkt gerückt, denn in diesem Multiversum gibt es viele verschiedene Universen, dadurch auch fast unzählige Doppelgänger von einem Menschen. Wenn eine Person seinen Doppelgänger tötet, erwirbt er dessen Macht und wird immer stärker. Auch bei *Coherence – Nichts ist Zufall* [65] bilden sich mithilfe eines Asteroiden viele Duplikate der Erde. Die Protagonisten gelangen durch eine dunkle Zone in ein anderes Universum, wobei sie selbst nicht steuern können, in welches sie wechseln. Die Handlungsverläufe der Doppelgänger unterscheiden sich hier auch voneinander, wodurch sich die verschiedenen Existenzen untereinander vermischen. Filme können parallele Wirklichkeiten auch ohne Doppelgänger thematisieren, indem sich der entdeckte Planet anders entwickelt hat, wie beispielsweise bei *Stargate* [98] oder *Avatar – Aufbruch nach Pandora* [60]. Die Menschen der filmischen realen Erde dringen in die Atmosphäre des zweiten Planeten ein, um ihn zu erforschen oder auszubeuten. Bei *Star-*

gate ist der zweite Planet so aufgebaut wie die Erde, jedoch existieren hier ägyptische Götter, die die Menschen unterdrücken und versklaven wollen. Bei *Avatar – Aufbruch nach Pandora* [60] handelt es sich beim zweiten Planeten um eine vollkommen fiktive Welt mit ihren eigenen Naturgesetzen und Bewohnern. Die reale Welt wird nur kurz zu Beginn des Filmes gezeigt. Die Handlung findet danach hauptsächlich auf Pandora statt, dem Planeten, der von den Menschen ausgebeutet werden soll, um einen neuen Rohstoff zur Erde liefern zu können.

Die neu entdeckten Planeten können auch einen größeren Fortschritt in der Technologie als unsere Erde vollzogen haben, wie in *A World Beyond* [55]. Hier kann eine in der Zukunft liegende, Science-Fiction Welt auf unterschiedliche Arten betreten werden. Die Landschaft besteht aus futuristischen Gebäuden, Hightech-fortbewegungsmittel, Robotern und Menschen mit fliegenden Astronautenanzügen.

Virtuelle Wirklichkeiten

Beispiele für virtuelle Wirklichkeiten sind *Ready Player One* [96] oder *Jumanji: Willkommen im Dschungel* [89]. Der Protagonist nimmt im Spiel einen komplett anderen Charakter an, wobei die Eigenschaften und Verhaltensmuster der Person gleich bleiben. Es verändert sich nur der Körper und somit die äußerliche Erscheinung. Spielwelten, in denen sich die Protagonisten in der simulierten Welt nicht verändern, sind beispielsweise *eXistenZ* [78] oder *Matrix* [90]. Diese simulierten Welten werden oft als Täuschung eingesetzt, um die Angst vor Wahrnehmungs- und Realitätsverlust darzustellen. Bei *Source Code* [97] werden die Möglichkeiten der Technologie nicht Zweck der Angstdarstellung genutzt, sondern als Hilfe für die Bevölkerung eingesetzt. Hierbei wird ein Attentat auf einen Zug immer wieder neu simuliert, um schlussendlich im realen Leben den Täter entlarven und festnehmen zu können.

Imaginierte Wirklichkeiten

Der Film kann noch am ehesten mit einem Traum in der realen Welt verglichen werden, denn wir selbst begeben uns im Traum an einen anderen Ort und sind uns dessen nicht bewusst. Es gibt viele unterschiedliche Arten von Träumen wie beispielsweise einen Wunschtraum oder Albtraum. Laut Rüdiger Steinlein bietet ein Traum daher eine gute Basis für einen Film mit pluralen Wirklichkeiten [43], S. 86]:

Die Verwendung des Traummotivs erlaubt es den Autoren, den Kreis der Erzählbaren zwanglos und plausibel zu erweitern um die Bereiche des Abenteuerlich-Phantastischen, in der nüchternen Alltagsrealität so nicht Unterzubringenden.

J.R.R. Tolkien selbst zählt Träume jedoch nicht zu seinen *Fairy stories*. Denn die magischen Wunder sollen im Film als real existierend angesehen werden. Diese Regel von J.R.R. Tolkien würde durch den Einsatz eines Traumes zerstört werden, da die Geschichte keine Mechaniken akzeptieren kann, die darauf hindeuten, dass die Welt nicht real ist [47], S. 35]. Die Geschichten von fiktiven Welten handeln von magischen Kräften und Wundern, die ernst genommen werden müssen, und durch die den Einsatz eines Traumes werden diese Fähigkeiten nur zu einer Illusion [47], S. 35].

Manfred Engel ist anderer Meinung als J.R.R. Tolkien. Laut ihm liegt der Unterschied zwischen einem Traum und einem phantastischen Werk darin, dass der Traum eingegrenzt ist und ein phantastisches Werk offen gestaltet werden soll. Ansonsten ähneln sie sich sehr. Sie besitzen beide eine Grenze, die überwunden werden muss, sie stellen andere Erfahrungsräume dar und sind von der Realität abhängig [13, S. 155]. Trotz der Meinung von J.R.R. Tolkien wird die Mechanik eines Traumes häufig in Filmen eingesetzt.

Alice im Wunderland [56], der 1951 erschienen ist, ist ein typischer Film für eine Traumwelt. Alice hört ihrer Mutter zu und schläft dabei unter einem Baum ein. Dabei ist der Übergang nicht klar ersichtlich und die zwei unterschiedlichen Welten sind nicht eindeutig voneinander getrennt. Die Anfangsszene in der Traumwelt von Alice gleicht der letzten Szene ihrer Realität. *Alice im Wunderland* wurde 2010 neu verfilmt [57]. In dieser Version des Filmes wird das Thema des Einschlafens nicht mehr thematisiert. Alice gelangt hier durch die Verfolgung des weißen Kaninchens in die fantastische Welt. Eine weitere Möglichkeit, Traumwelten im Film zu inszenieren, wird in *Inception* [86] dargestellt. In diesem Film gibt es mehrere Ebenen von Träumen. Umso tiefer der Protagonist in die Hierarchie der Träume eindringt, desto mehr verändern sich die gewohnten Naturgesetze.

Die innersten Träume und Wünsche der Protagonisten werden in *Das Kabinett des Doktor Parnassus* [68] gezeigt. Die Traumwelt kann von unterschiedlichen Personen betreten werden. Diese ist jedoch von der Person in der Welt abhängig. Im Kapitel *Analyse* [6] werden die unterschiedlichen Welten von *Das Kabinett des Doktor Parnassus* und ihre Eigenschaften und Merkmale genauer analysiert.

Auch Alpträume werden in Filmen thematisiert, wie bei *A Nightmare on Elm Street* [54] oder *Der dunkle Turm* [69]. Der Film *A Nightmare on Elm Street* ist wie ein typischer Albtraum aufgebaut. Die Protagonisten schlafen ein und begegnen im Traum einen verbrannten, halb toten Menschen, der alle nacheinander umbringen möchte. Dieser Traum hat jedoch Auswirkungen auf die filmische Realität. Auch dieser Film wird im Kapitel *Analyse* [6] näher betrachtet. Die Traumwelten in *Der dunkle Turm*, werden in diesem Film so eingefügt wie reale Träume. Der Protagonist wacht danach schweißgebadet im Bett auf, und ist vom Albtraum völlig verängstigt.

Metaphysische Wirklichkeiten

Filme, die sich einer metaphysischen Wirklichkeit bedienen, handeln meist von realen Welten mit einer zusätzlichen Ebene. Dabei werden die gewohnten Naturgesetze nicht verletzt. Diese Welten bedienen sich realer Parallelwelten wie der der Religion. Es wird entweder ein Jenseits, die Hölle oder ein metaphysisches Anderswo gezeigt. Ein sehr gutes Beispiel ist der Film *Constantine* [66]. In diesem Film existieren Dämonen und Engel auf der Erde, wobei die normalen Naturgesetze wirken. Auch die Hölle selbst wird oft dargestellt, wie sie in der Religion beschrieben wird. Doch auch hier existieren keine besonderen Figuren mit magischen Kräften.

3.2.2 Zeitebenen

Eine zeitliche Veränderung impliziert auch einen Ortswechsel, jedoch wird in den folgenden Filmen die Zeit als wichtigster Faktor angesehen. Dabei werden unterschiedliche

Zeitstrukturen und Techniken angewendet. Die Zeit verhält sich auf der parallelen Ebene meist anders als in der filmisch realen Welt. Die Zeit vergeht schneller, langsamer oder bleibt stehen. Doch meistens handelt es sich um unterschiedliche Arten von Zeitreisen: Zeitreisen in die Zukunft, Vergangenheit, Zeitschleifen oder mögliche Welten, die einen Zeitwechsel mit sich bringen. Die Möglichkeit, die Zeit innerhalb weniger Sekunden drastisch verändern zu können, setzt eine parallele, zeitlich andere Welt voraus, in die der Protagonist wechseln kann [21], S. 76].

Zeitreisen

Zeitreisen werden im Film oft eingesetzt, um in die Vergangenheit reisen zu können. Dadurch werden alte, schlecht getroffene Entscheidungen abgeändert. Diese Veränderung der Vergangenheit hat meist schlechte Auswirkungen auf die filmische Gegenwart des zeitreisenden Protagonisten. Ein Beispiel dafür ist *Butterfly Effect* [63]. Hier versucht der Protagonist seine Vergangenheit immer wieder zu verändern, um in einer besseren Gegenwart leben zu können, doch er verschlimmert sein eigenes Leben, und die Situation seiner Freunde, bis er schlussendlich eine Lösung findet, die Lebenssituationen aller Beteiligten zu verbessern. Auch bei dem Film *Parallelwelten* [94] von Netflix spielt diese Thematik eine Rolle. Die Hauptprotagonistin kann mithilfe eines alten Fernsehers und Videorekorders mit einem Jungen in der Vergangenheit reden. Durch diese Mechanik können sogar bereits geschehene Tode verhindert werden und es eröffnen sich immer neue Welten mit anderen Zeitsträngen. Bei *Zurück in die Zukunft* [103] wird die Vergangenheit durch den reisenden Protagonisten unabsichtlich verändert. Dieser muss die ursprüngliche Vergangenheit wieder herstellen, um sein eigenes Leben und das Leben seiner Geschwister zu retten. Eine andere Art, die Mechanik einer Zeitreise einzubauen, ist die gleichzeitige Existenz von zwei oder mehreren zeitlich unterschiedlichen Welten. Diese Zeitstränge kommunizieren untereinander durch bestimmte Gegenstände wie beispielsweise in *Das Haus am See* [67] oder bei *Frequency* [82]. Hier wechseln die Protagonisten nie zwischen den unterschiedlichen Zeitsträngen. Trotzdem können sie ihre Gegenwart und Vergangenheit verändern, da sie Kontakt mit den früheren Versionen der Protagonisten aufnehmen können.

Zeitschleifen

Zur Thematik der Zeit zählen auch Zeitschleifen. Diese werden eingesetzt, um gewisse Stunden oder Tage immer wieder erleben zu können, wie bei *Die Insel der besonderen Kinder* [76], *The Endless* [99] oder bei *Source Code* [97]. Zeitschleifen können auf unterschiedliche Arten eingesetzt werden. Bei *Die Insel der besonderen Kinder*, werden die Zeitschleifen als Zufluchtsort eingesetzt, um einen gefahrlosen Tag immer wieder erleben zu können, bei *The Endless* stellen die Schleifen ein Gefängnis dar, in dem die Protagonisten ihren Tod immer wieder erleben müssen, und bei *Source Code* kann dadurch so lange an einer Situation geforscht werden, bis ein Ergebnis gefunden wurde.

3.3 Einbindung der Welt

Die parallelen Welten können auf unterschiedliche Weisen in die Geschichte eingebunden werden. J.R.R. Tolkien benennt die unterschiedlichen Ebenen mit eigenen Namen. Die

real erscheinende Welt bezeichnet er als *Primary World* und die fiktive, zweite Ebene wird als *Secondary World* betitelt [47]. Die primäre Welt existiert immer. Durch sie wird die filmisch reale Welt dargestellt und die sekundäre Welt eingebunden. Die Außenwelt und die Innenwelt werden durch einen Grenzübergang markiert. Diese zwei existierenden Welten dürfen im Laufe des Films nicht widerlegt werden, denn in der sekundären Welt spielen sich fantastische, fiktive, Handlungen ab, die der Zuschauer akzeptieren muss [9, S. 89]. Auch Hans. J. Wulff hat sich mit diesem Thema auseinandergesetzt. Er besagt, dass eine andere Welt in die vorhandene Diegese eingebettet werden kann. Jedoch wird dieser neue Raum wieder als neue Diegese markiert. So entsteht ein Übergang, der bewusst passiert und wahrgenommen wird [51, S. 2]. Dieser vollzieht eine Einbindung, jedoch auch eine Begrenzung der Welten.

Annette Simonis vertritt eine andere Meinung. Ihr Hauptaugenmerk widmet sie der phantastischen Literatur, wobei diese Ansätze auch für den Film umgesetzt werden können. Sie behauptet, dass sich die Grenze zwischen zwei oder mehreren innerfiktiven Welten nicht genau ziehen lässt und sich die Ebenen daher nicht in klar voneinander abgetrennte Bereiche einteilen lassen [41, S. 48]. Dadurch entstehen laut ihr Erlebnishorizonte, die sich gegenseitig durchdringen und miteinander fusionieren [41, S. 48]. Jürgen Lehmann vertritt die gleiche Meinung wie Annette Simonis. Denn er meint selbst, dass sich die Hierarchisierung zwischen realer und irrealer Welt aufhebt und daher die Ebenen der Wirklichkeit und Unwirklichkeit gleichberechtigt werden [25, S. 27]. Durch diese Angleichung der Ebenen verschwimmen die Grenzen zwischen den Welten, zwischen Leben und Tod oder zwischen Bewusstsein und Unbewusstsein [25, S. 48]. Die unterschiedlichen Arten von Grenzen zwischen den Welten werden im Kapitel *Grenzübergänge zwischen den Welten* [5] näher erläutert. Eine Ansicht wie die von Annette Simonis, wird in der Kategorie *Implizierte Welt* dargestellt. Bei dieser Art der Einbindung verschmelzen die Welten miteinander. Jedoch werden die Welten im Film auch häufig komplett voneinander getrennt. Durch die unterschiedlichen Arten der Einbindung entsteht beim Rezipienten eine Destabilisierung der gewohnten Wahrnehmung. Denn der Raum und die Zeit weichen radikal zu der filmischen Realität und dem, was der Rezipient gewohnt ist, ab [41, S. 19]. Dadurch wird die gewohnte Raum-Zeit-Struktur irritierend verschoben und bildet eine Eigendynamik, in der das Unwirkliche, Unbekannte in die menschliche Wahrnehmung einbricht [41, S. 16]. Die sekundäre Welt, das heißt, die fiktive Ebene steht einer primären Welt, also der filmisch realen Wirklichkeit gegenüber. Dabei gibt es laut Maria Nikolajeva drei unterschiedliche Arten, die sekundären Welten in die Geschichte einzubauen [9, S. 41–42].

Geschlossene Welt

Die geschlossene Welt ist eine in sich abgeschlossene Ebene und hat keinen Kontakt zu der Außenwelt. Die ganze Handlung spielt in dieser erfundenen, fiktiven Welt, in der nicht reale Figuren und Lebewesen leben oder übernatürliche Ereignisse stattfinden. Die Existenz einer realeren Welt steht nicht außer Frage, doch es kann keine Verbindung damit aufgebaut werden und somit kann diese Art der Welt Darstellung nicht zu den parallelen Welten zählen [30, S. 37].

Offene Welt

Die offene Welt ist wieder eine in sich abgeschlossene, abgetrennte, eigene Welt. Doch diese Welt hat Kontakt zu einer anderen. Das heißt, die fiktive Welt ist von außen, also von der primären Welt aus begehbar. Die Art und Richtung der Grenzüberschreitung ist dabei belanglos [30, S. 38–39]. Dabei unterscheidet Hans J. Wulff wieder zwischen drei unterschiedlichen Formen. Die Welten können entweder gleichberechtigte Ebenen sein, in der es ständige Übergänge und Brücken zwischen den beiden Welten gibt, oder sie können voneinander abhängig sein. Das heißt, eine Welt übt Kontrolle über die andere Welt aus, oder eine Welt wird von einer anderen Welt abgelöst [51, S. 4]. Diese Unterscheidung der Welten beruhen jedoch auf der Zugänglichkeit der Ebenen, die im Kapitel *Grenzübergänge zwischen den Welten* [5] näher erläutert werden.

Implizierte Welt

Die implizierte Welt wird als Teil der filmisch realen Welt angesehen. Die Handlung spielt nur in der realen, primären Welt und wird durch Lebewesen, Personen, Handlungen der sekundären Welt ergänzt. Die vollkommene zweite Ebene wird dabei nie ganz dargestellt. Es werden nur Teile davon visualisiert, die die reale Welt überlagern [9, S. 42].

Verhältnis zur Wirklichkeit

Die filmisch reale Wirklichkeit, steht meist im Verhältnis zur Realität, in der wir leben. Sie beinhaltet fiktive Ereignisse, die Handlung der Geschichte, Figuren, Orte und ist somit die räumlich-zeitliche Situierung der fiktionalen Erzählung [32, S. 18]. Die narrative Wirklichkeit ist völlig unabhängig vom Realitätsgrad der Geschichte [32, S. 47]. Auch wenn sie im Verhältnis zu unserer realen Welt steht, kann sie niemals komplett mit der Realität gleichgesetzt werden, denn sie stellt nur eine künstliche Welt dar und ist immer von der subjektiven Sicht des Regisseurs oder Zuschauers abhängig [21, S. 1]. Umberto Eco hat dafür die passenden Worte gefunden [11, S. 104]:

Also müssen wir zugeben, daß wir selbst bei der unmöglichsten aller Welten, um von ihr beeindruckt, verwirrt, verstört oder berührt zu sein, auf unsere Kenntnis der wirklichen Welt bauen müssen. Mit anderen Worten, auch die unmöglichste Welt muß, um eine solche zu sein, als Hintergrund immer das haben, was in der wirklichen Welt möglich ist.

Dadurch, dass er der Realität ähnelt, hat der Film eine Basis, auf die aufgebaut werden kann. Die Zuschauer finden sehr schnell in die filmische Welt, da sie die Naturgesetze und Regeln der Realität bereits kennen und diese auf den Film anwenden. Somit kann die zweite Ebene im Film experimentieren und jegliche Gesetze und Regeln brechen. So sagt auch Umberto Eco, dass *die fiktiven Welten Parasiten der wirklichen Welt* sind [11, S. 104]. Denn in dieser unrealen Welt gibt es keine Regeln, die eingehalten werden müssen. Es wird nicht vorgegeben, wie viele fiktive Elemente erlaubt sind. Es bleibt dem Regisseur selbst überlassen, welche fantastischen Figuren oder Objekte er in seinen Film einbaut [11, S. 104]. Zusätzlich sagt Umberto Eco noch, dass alle Gegenstände oder Objekte, die nicht explizit als fiktiv dargestellt werden, den Regeln der Realität unterlegen sind und mit diesen Gesetzen übereinstimmen müssen [11, S. 104].

Kapitel 4

Eigenschaften von Parallelwelten

Árpád Bernáth und Károly Csúri haben herausgefunden, dass eine parallele Welt entweder eine ähnliche Abbildung der Erde selbst ist oder eine völlig unabhängige fiktive Landschaft einer anderen Welt [5, S. 28]:

Manche Logiker und Philosophen meinen, die möglichen Welten seien autonome Entitäten, die auf nichts anderes reduziert werden dürften. Ihrer Ansicht nach sollten wir uns diese Welten wie unsere eigene Welt vorstellen. Das heißt, ihre Abweichung von unserer realen Welt betrifft nicht die Art dieser Welten, sondern allein die Geschehnisse, die in ihnen vor sich gehen. Andere vertreten dagegen die These, die möglichen Welten seien ideelle Konstrukte, intellektuelle Projektionen, die letzten Endes auf der realen Welt basieren und davon, meistens über mehrere Vermittlungsinstanzen, abzuleiten sind. Die Konstruierung von Möglichkeiten wird demnach mit Hilfe von Transformationen verschiedener Komplexität vorgenommen. Diese Transformationen operieren grundlegend auf dem Individualbereich, dem deskriptiven „make up“, und den tatsächlich wirkenden Naturgesetzen der realen Welt.

Aus parallelen Welten, die ein Abbild der Erde selbst sind, hat sich die *possible worlds theory* entwickelt. Diese Theorie geht davon aus, dass sich Ereignisse in der Vergangenheit auch anders entwickeln hätten können. Durch andere Entscheidungen entstehen veränderte Folgen und Konsequenzen. Dadurch entwickeln sich unendlich viele mögliche Welten. Wir selbst leben in der tatsächlich wirklichen Welt, der *actual world* (AW) und alle anderen fiktiven Welten sind *mögliche Alternativwelten* (PW) [34]. Diese Theorie kann auch auf den Film angewendet werden. Dabei ist die filmisch reale Welt als *textual actual world* (TAW) definiert und die parallele fiktive Welt als *possible world*. Dabei ist laut Marie-Laure Ryan das Prinzip der minimalen Abweichung ausschlaggebend dafür, welche Ebene vom Zuschauer als TAW bezeichnet wird und nicht als PW. Der Rezipient betitelt die Ebene im Film, die am wenigsten von unserer *actual world* abweicht, als filmisch reale Ebene [34, S. 24–25]. Die Unterteilungen können für einzelne Sequenzen, also für eine Mikrostruktur verwendet werden oder für eine Makrostruktur im Film. Bei letzterer Möglichkeit handelt fast der gesamte Film von einer *possible world*. Diese Welten können sich auch im Laufe des Films wandeln.

Doch eine Parallelwelt im Film unterliegt laut Stefanie Kimler, Maria Nikolajeva, Hans J. Wulff und Oliver Schmidt einigen Kriterien, um als parallele Welt identifiziert

zu werden. Zum einen muss eine Parallelität zu einer anderen Welt hergestellt werden. Das bedeutet, ein zweiter Raum muss gleichzeitig und parallel zu einem anderen Raum existieren. Oliver Schmidt bezeichnet dies als gleichzeitige Wahrnehmung von Realitätsebenen [36, S. 81]. Nur das Wissen einer anderen möglichen Wirklichkeit reicht nicht aus, um als Parallelwelt bezeichnet zu werden. Diese muss für den Protagonisten wahrnehmbar dargestellt werden und somit einen Zugang gewährleisten. Eine weitere Eigenschaft von einer Parallelwelt ist daher die Zugänglichkeit. Der Grenzübergang wird meist von der Figur im Film subjektiv wahrgenommen und ist somit nicht für jeden sichtbar. Viele Welten basieren auch rein auf der subjektiven Wahrnehmung des Protagonisten und existieren somit nur für eine Person. Zusätzlich muss die andere Ebene eingegrenzt sein. Auch wenn sie die Illusion einer unendlichen fantastischen Welt suggeriert, existieren Grenzen zu anderen Ebenen. Ansonsten würde kein Grenzübergang zwischen den Welten entstehen und die Parallelität wäre daher nicht gegeben.

Diese parallelen Universen weisen oft Gegensätze auf, wie beispielsweise Natur gegen Technik, Tristheit gegen fantastische Welten, Alt und Neu, Primitivität und Zivilisation [21, S. 74]. Orte können ebenso in gut und böse, friedlich oder feindlich eingeteilt werden [21, S. 81].

4.1 Parallelität

Um von einer Parallelwelt sprechen zu können, muss der Film unterschiedliche Ebenen besitzen, die auf irgendeine Weise begehbar sind. Wenn zwei oder mehrere Erzählungen in eine Geschichte eingebettet sind, entsteht nicht zwingend ein paralleles Universum [32, S. 112]. Dem Rezipienten werden lediglich unterschiedliche Handlungen von verschiedenen Personen auf einem Planeten gleichzeitig visualisiert. Die ganze Geschichte spielt sich daher nur in einer Welt ab. Auch wenn diese fiktiv und fantastisch aussieht, muss eine Verbindung zu einer anderen Welt existieren. Erst dann wird von Parallelität ausgegangen. Diese muss durch einen Grenzübergang als solche erkenntlich markiert werden. Durch diese Parallelität der Ebenen wird die Realität der Narration in den Vordergrund gerückt, thematisiert oder sogar infrage gestellt, denn im Grunde werden unterschiedliche Welten dargestellt und dadurch auch verschiedene Realitätsebenen thematisiert [32, S. 14]. Wie die Verbindung zwischen den Welten hergestellt wird ist belanglos.

4.2 Eingrenzung

Die unterschiedlichen Welten müssen auf irgend eine Art und Weise eingegrenzt werden, denn dadurch kann ein Grenzübergang zwischen den Welten entstehen und daraus resultiert eine Parallelität der Gegenwelten. Zusätzlich wird durch diesen Grenzübergang die Zugänglichkeit der anderen Welt gewährleistet. Das verursacht einen Einbruch des Irregulären, wodurch die Gewohnheiten und Normen erschüttert und unterbrochen werden. Jürgen Lehmann erklärt dies mit dem Begriff *Ambivalenz* [25, S. 30]:

Ambivalenz ist freilich nicht allein das gleichzeitige Vorhandensein des Verschiedenen, sondern die spannungsvolle, dynamische Relationierung der Gegensätze, in deren Rahmen und Verlauf das zuvor geltende Verständnis, die

Erfahrung, die Erkenntnis von Wirklichkeit in Frage gestellt wird, eine Erfahrung, die zuvor ein stabiles Verhältnis zwischen einem Ich und der Welt garantiert hatte. Diese Sicherheit, das darauf gründende Selbstbewusstsein, wird gestört, verstört, verändert, ja negiert. Das vorher Geordnete, Vertraute, Gewisse, Überschaubare gerät in Bewegung, wird instabil, was als unheimlich, als verwirrend aber auch als befreiend erfahren werden kann.

Durch diese Grenze zwischen den Welten können die Ebenen voneinander unterschieden, gleichzeitig aber auch miteinander verbunden werden. Sie entsteht dadurch, dass sich zwei unterschiedliche Welten in der Zeit oder im Raum unterscheiden. Der Grenzübergang wird im Kapitel *Grenzübergänge zwischen den Welten* [5] näher analysiert.

4.3 Unterschiede zwischen den Welten

Egal, wie ähnlich die Alternativwelt zu unserer Erde zu sein scheint, sie kann sich in vielen Aspekten von der filmisch realen Welt unterscheiden. Die Unterschiede zwischen den Welten liegen nicht nur an besonderen Wesen und fiktionalen Objekten, wie beispielsweise an den Hexen, Drachen, Elfen oder auch an sprechende Pflanzen oder Tieren. Die parallele Welt beinhaltet viel mehr als das. Sie besteht auch aus einer Sonne, einem Mond, dem Himmel und allem, was sich auf der realen Erde so befindet, wie Bäumen, Wasser, Steinen und auch den Menschen selbst [47, S. 32].

Oliver Schmidt unterteilt in seinem Werk *Hybride Räume – Filmwelten im Hollywood Kino der Jahrtausendwende* [37] den Raum in einem Film in vier Kategorien. In den diegetischen Raum, den narrativen Raum, den audiovisuellen Raum und den Generraum [37, S. 110]. Diese Einteilung ist laut ihm nur dann relevant, wenn [37, S. 114]:

- auf verschiedenen Ebenen Räume mit einer ungewöhnlichen Ontologie¹ inszeniert werden.
- konventionalisierte Raumgrenzen in wahrnehmungsauffälliger Weise überschritten werden.
- einzelne an sich konventionalisierte Raumebenen in ihrer Kombination als Generraum ungewöhnlich erscheinen.

Diese Arbeit konzentriert sich zu Beginn auf den diegetischen Raum. Hans J. Wulff hat die erzählte Welt wiederum in verschiedene Kategorien eingeteilt und vier unterschiedliche Welten festgelegt. Die erste ist die physikalische Welt. Die Welt hat physikalische Gesetze, wie sie auch unsere reale Welt besitzt. Laut Hans J. Wulff stimmen die Gesetze meistens mit der Realität überein [51, S. 1]. Die zweite Welt ist die Wahrnehmungswelt. Hier wird die Wahrnehmung der Figur in den Mittelpunkt gerückt. Durch diese Ebene ist es im Film möglich, dass eine erscheinende Realität dennoch aus zwei unterschiedlichen Wahrnehmungsrealitäten besteht, da die Darstellung von der subjektiven Wahrnehmung des Protagonisten abhängig ist [51, S. 2]. Die dritte Welt ist die soziale Welt. Hier spielt das Verhalten, die Verpflichtungen und der Glaube eine wichtige Rolle. Hans J. Wulff behauptet auch, dass die sozialen Welten in der primären Welt oft ins Schwanken geraten, wenn eine Figur in die sekundäre Welt flieht [51, S. 2]. Die

¹Ontologie umfasst die physikalischen und logischen Bedingungen, das heißt die Regelmäßigkeit einer Welt und kann als Logik des Raumes aufgefasst werden [37, S. 126].

vierte und letzte Welt ist die moralisch eigenständige Welt. Diese Ebene ist Einflüssen von außen ausgesetzt, beispielsweise jenen des Genres, der abgebildeten Zeit und der Gesellschaft [51, S. 2].

Diese Kategorien beinhalten wiederum mehrere Eigenschaften. Hans J. Wulff zählt zu der physikalischen Wirklichkeit den Raum, die Zeit, Gesetze, materielle Artefakte und die Kausalität. Zu der sozialen Welt gehört der Glaube, die Sprache, Orte, Ereignisse und Geschichte (siehe Abbildung 4.1) [51]. Diese Kategorisierung hat Hans J. Wulff für alle diegetischen Welten und nicht bezogen auf parallele Welten im Film erstellt. Diese Eigenschaften dienen jedoch als Grundlage für die weitere Untersuchung.

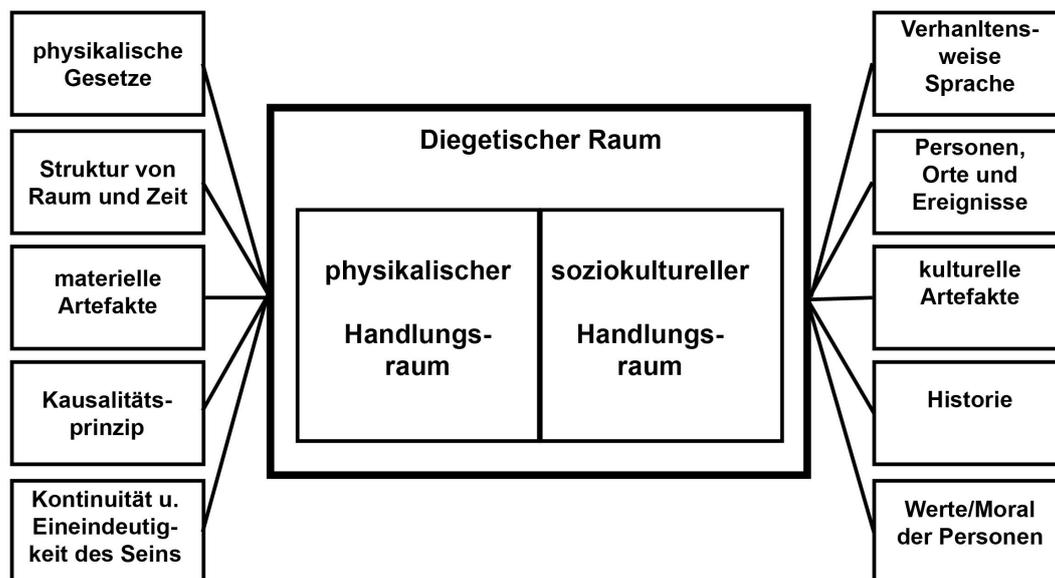


Abbildung 4.1: Die physikalische und soziokulturelle Wirklichkeit laut Hans J. Wulff [37, S. 125].

Stefanie Kimler hat in ihrem Werk *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki* [21] eine Analyse für Parallelwelten im Film erstellt und angewendet, die größtenteils mit den unterschiedlichen Einteilungen von Hans J. Wulff übereinstimmt. Stefanie Kimler unterscheidet bei ihrer Untersuchung zwischen Parallelität, Raumdimension, Zeitdimension, Subjektivität, Grenzübergängen, Verhältnis zur Zeit und Funktion [21, S. 90–91]. Dabei stellt sich heraus, dass beide Raum, Zeit und Subjektivität als wichtige Bestandteile ansehen. Auch im Lexikon der Filmbegriffe sind der Raum, also die Dreidimensionalität, die Zeit und die Materie, das heißt, der menschliche Körper selbst, Indikatoren für realitätsinkompatible Phänomene, die zur Phantastik gehören [109].

Weiteres hat auch Maria Nikolajeva in *Magic Code: Use of Magical Patterns in Fantasy for Children* [31] versucht, eine spezifischere Kategorisierung zwischen den Welten herzustellen. Maria Nikolajeva unterscheidet zwischen dem magischen Gesetz, dem magischen Raum, der magischen Zeit, dem magischen Übergang, der magischen Wirkung

und dem Chronotope². Auch sie empfindet den Raum und die Zeit als wichtige Kategorie, doch sie zählt auch wie Hans J. Wulff das Gesetz als Eigenschaft einer diegetischen Welt.

Eine weitere wichtige Kategorisierung hat Oliver Schmidt erstellt, diese beruht ebenso auf der Untersuchung von unterschiedlichen Wirklichkeiten im Film [37]. Dabei erstellt er Eigenschaften, die bei einem Grenzübergang auftreten können. Auch er bezieht sich auf den Raum und die Zeit und erstellt dabei die Kategorie der sogenannten räumlichen und zeitlichen Diskontinuität [37, S. 131]. Zusätzlich entstehen bei den Übergängen zwischen zwei Welten Kontingenzphänomene. Auch Identitätsprobleme der Protagonisten können auftreten, falls diese beispielsweise in eine andere Person schlüpfen. Weiteres können auch Verletzungen des Kausalitätsprinzips auftauchen, da die zweite Welt auf anderen Gesetzen beruht [37, S. 133]. Durch die parallele Struktur des Filmes können unterschiedliche Realitätsebenen gleichzeitig wahrgenommen werden, wodurch Artefakte auftreten können. Dies sind Elemente oder Personen, die als gestört wahrgenommen werden [37, S. 133].

Aus diesen unterschiedlichen Ansichten wird eine gemeinsame Kategorisierung erstellt. Eigenschaften, die in jeder Einteilung vorkommen, werden als Unterteilungen festgelegt. Diese Kriterien sind Raum, Zeit, Gesetze, Personen und Artefakte. In diesen Eigenschaften können sich die Welten im diegetischen Raum voneinander unterscheiden. Die Parallelität, die bei Stefanie Kimler und Oliver Schmidt Bestandteil der Kategorisierung ist, wurde bereits im Unterkapitel *Parallelität* [4.1] als Bestandteil festgelegt. Der Übergang zwischen den Welten, der von Stefanie Kimler und Maria Nikolajeva thematisiert wird, wird im nächsten Kapitel *Grenzübergänge zwischen den Welten* näher erläutert und dabei wird eine weitere Kategorisierung erstellt.

4.3.1 Raum

Die Raumdimension besagt, in welcher Welt die andere Ebene spielt. Sie informiert den Zuschauer über den Glauben und die Sprache der dort lebenden Wesen und die Geschichte des Ortes. Orte, Symbole oder Häuser haben in der realen Welt bestimmte Konventionen. Dadurch entsteht beim Zuschauer ein Grundwissen über die Naturgesetze und Verhaltensweisen der Wesen. Diese Faktoren müssen im Film nicht erklärt werden, da sie vom Rezipienten vorausgesetzt werden. Beispielsweise werden sprechende Tiere, außergewöhnliche Naturgesetze oder anders reagierende Materialitäten bei Traum- oder Fantasiewelten als selbstverständlich angesehen. Es werden entweder real existierende Orte verwendet und abgewandelt, oder Orte und Länder komplett neu erfunden.

4.3.2 Zeit

Rezipienten verbinden mit bestimmten Zeitaltern gewisse Handlungen oder Geschichten. Dadurch entsteht automatisch Wissen über die parallele Ebene. Der Protagonist kann beispielsweise in der Zukunft oder in der Vergangenheit landen, wodurch sein verändertes Alter erklärt wird [21, S. 90]. Das Zeitverhältnis zwischen den parallelen Welten ist meist unterschiedlich. Entweder vergeht die Zeit rasend schnell, viel langsamer oder

²Der Chronotope besteht aus der Art und Weise, wie die Zeit und der Ort innerhalb einer Geschichte miteinander verbunden sind [9, S. 46].

läuft normal weiter.

4.3.3 Personen

Die Protagonisten durchleben bei der Grenzüberschreitung zwischen den Welten eine Veränderung. Entweder entstehen durch die Überlagerung der parallelen Ebenen Doppelgänger, oder die Person selbst verändert sich. Dabei können physische oder psychische Eigenschaften beeinflusst werden. Beispielsweise mutieren sie zu anderen Wesen, nehmen einen anderen Charakter an, verlieren ihre körperlichen Beeinträchtigungen, oder entwickeln sich vom Kind zum tapferen Krieger. Der Zugang zu bestimmten Parallelwelten bleibt jedoch nur gewissen Personen vorenthalten [21, S. 91]. Beispielsweise ist es oft nur Kindern oder Menschen mit gewissen Eigenschaften möglich, die andere Welt betreten und den Übergang auch wahrnehmen zu können. Bei Träumen, Einbildungen oder Halluzinationen sind die parallelen Ebenen alleine für den imaginierenden Protagonisten ersichtlich und daher stark von der subjektiven Sicht der Person abhängig [32, S. 236]. Dabei ist es belanglos, ob die parallele Realität für die Person einen Realitätsanspruch hat oder nicht [32, S. 236].

4.3.4 Gesetze

Die Naturgesetze der unterschiedlichen Welten sind meist nicht identisch, sondern stehen konträr zueinander. Menschen können fliegen, unter Wasser atmen, Materialien verhalten sich anders, Tiere oder Gegenstände können sprechen oder die Zeit kann manipuliert werden [36, S. 81]. Dies sind nur einige von vielen Beispielen, wie sich die Naturgesetze der Welten voneinander unterscheiden können.

4.3.5 Artefakte

Artefakte sind entweder Gegenstände oder Personen, die in den unterschiedlichen Welten anders dargestellt werden. Sie werden meist verzerrt wahrgenommen visualisiert und können so beim Rezipienten für Verwirrung oder Erschrecken sorgen [36, S. 82].

4.4 Konstruktion

Nicht alle Eigenschaften vom Unterkapitel *Unterschiede zwischen den Welten* [4] werden in Filmen mit parallelen Welten angewendet. Denn eine parallele Welt, die auf Basis unserer realen Welt existiert, wird auch auf denselben Naturgesetzen basieren. Träume, Halluzinationen, Wunschvorstellungen, oder singuläre transitorische Grensräume dagegen sind vollkommen unabhängig von den gewohnten Konventionen, Regeln, Gesetzen der realen Welt. Dabei treten häufig räumliche und zeitliche Diskontinuität auf [36, S. 68]. Hier wird der Fantasie keine Grenzen gesetzt und die Naturgesetze können aufgehoben oder verändert werden. Viele parallele Welten basieren auf genauen Vorgaben, wie beispielsweise der metaphysischen Wirklichkeiten. Jede Person hat genauere Vorstellungen und Erwartungen im Bezug auf die Darstellung von Hölle, Himmel oder Jenseits. Diese werden aufgegriffen und in die Geschichte einbezogen. Dabei ist laut George MacDonald wichtig, diese Regeln die ganze Zeit einzuhalten [26, S. 65]:

His world once invented, the highest law that comes next into play is, that there shall be harmony between the laws by which the new world has begun to exist; and in the process of his creation, the inventor must hold by those laws. The moment he forgets one of them, he makes the story, by its own postulates, incredible. To be able to live a moment in an imagined world, we must see the laws of its existence obeyed.

Auch wichtig ist, darauf zu achten, dass beide Welten glaubwürdig dargestellt werden. J.R.R. Tolkien nennt dies den *Secondary Belief* [47, S. 61]. Dahinter steckt viel Arbeit und Recherche über die dargestellte Welt. Für jeden einzelnen Aspekt der oben aufgeführten Kriterien muss eine plausible Erklärung gegeben werden. Der Autor muss sich über jedes Detail bewusst sein, sei es Stein, Holz, Ton oder die Luft zum Atmen. Die Welt muss in sich stimmig sein und die Gesetze dieser Welt müssen beibehalten werden. Dabei äußert J.R.R. Tolkien seine Bedenken zu der Konstruktion von sekundären Welten [47, S. 60]:

Fantasy has also an essential drawback: it is difficult to achieve. Fantasy may be, as I think, not less but more sub-creative; but at any rate it is found in practice that 'the inner consistency of reality' is more difficult to produce, the more unlike are the images and the rearrangements of primary material to the actual arrangements of the Primary World. It is easier to produce this kind of 'reality' with more 'sober' material.

Laut Tolkien sollte sich die sekundäre Welt nicht zu sehr von der primären Welt unterscheiden, denn umso mehr beide sich unterscheiden, desto schwieriger wird der Glaube nach der sekundären Welt und Zweifel entstehen beim Rezipienten [47, S. 33, 52]:

The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. you are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside.

Dabei ist wichtig, dass die Orte der parallelen Welt fundamentale, einfache Dinge der primären Welt besitzen, die nicht von Magie beeinflusst werden. Dadurch wird der Glaube an die zweite Welt verstärkt [47, S. 68]. Schließlich sind die Eigenschaften der Magie auch nicht grenzenlos. Maria Nikolajeva sagt dazu, dass die Magie nicht allmächtig und unbegrenzt sein darf. Sie muss selbst gewissen Regeln unterliegen, denn nichts kann allmächtig sein [28, S. 31, 34].

Ulrich Wyss hat dafür einen guten Vergleich aufgestellt. Er zieht die Linguistik heran und meint, es wäre für den Menschen sehr schwierig, neue Wörter zu erfinden, die nicht von Bestandteilen anderer Wörter oder Sprachen abgeleitet werden können [53, S. 44]. Das bedeutet, egal, wie fiktional und fantastisch die Alternativwelt zu sein scheint, sie basiert auf unserer tatsächlichen Realität, von der sie sich weiterentwickelt und schlussendlich wieder unterscheidet.

Dabei ist die zweite fiktive³ Welt nicht nur eine Abwandlung der gewohnten gesellschaftlichen Normen, sondern steht der Kombinierbarkeit vollkommen frei [25, S. 30].

³Dabei besteht die fiktive Darstellung nicht aus einzelnen Entitäten, sondern wird als ganzer Bereich markiert. Eine Welt mit mindestens einer fiktiven Einheit wird als Ganzes als fiktive Welt angesehen [34, S. 15]. Dazu zählen die Situationen, Personen, Räume, Zeiten, Handlungen und Gegenstände [35, S. 43].

Jürgen Lehmann hat eine Theorie aufgestellt, wie den Rezipienten der Wechsel zwischen den Ebenen klar mitgeteilt werden kann. Laut Lehmann gibt es vier unterschiedliche Wege, um den Wechsel klar auszudrücken [25], S. 27]:

- Handlungsebene: Zum einen erfährt der Rezipient den Wechsel durch die Handlungsebene, das heißt, durch den Übergang zwischen pluralen begrenzten Welten. Dabei steht der Grenzübergang selbst für ein Zeichen des Wechsels.
- Raum- und Zeitbezüge: Beispielsweise durch Tag und Nacht oder Licht und Dunkel, denn durch den Wechsel verändern sich die Räumlichkeiten und der Protagonist befindet sich schlagartig in einem andern Raum.
- Die Erkenntnis selbst: Durch die Erkenntnis selbst. Der Protagonist sowie der Rezipient ist zu Beginn der neuen Welt völlig orientierungslos und den Mächten der anderen Welt ausgeliefert.
- Das Prinzip der Verwandlung: Hier wird der Unterschied noch einmal klar visualisiert. Der Protagonist befindet sich nun in einem anderen Raum.

4.5 Funktionen

Parallelwelten dienen dem Fortschritt der Narration im Film. Die Möglichkeit, eine andere Welt einzubinden, eröffnet viele Variationen, die Geschichte weiterzuerzählen. Daher dient der Grenzübergang meist nur als Mittel zum Zweck, um den Protagonisten eine andere Welt zu offenbaren. J.R.R. Tolkien behauptet, dass sich eine solche Darstellung mit den innersten menschlichen Urwünschen beschäftigt. Zum einen gibt es den Wunsch, die Tiefe von Raum und Zeit zu untersuchen und eine Verbindung zu anderen Lebewesen herzustellen. Diese Filme befassen sich somit mit diesen Wünschen und realisieren diese mithilfe von Mechanismen, Maschinen oder Magie [47], S. 35].

Laut Annette Simonis kann der Grenzübergang auch mit Tabubrüchen in Verbindung gebracht werden. Gesellschaftliche Normen können somit gebrochen werden, ohne dass darauf eine Verurteilung folgt, wie beispielsweise die sexuelle Handlungen mit anderen nicht menschlichen Wesen [41], S. 49]. Der gleichen Meinung ist auch Jürgen Lehmann. Er behauptet, dass ein phantastisches Werk durch die parallele Welt eine neue Sicht auf etwas Unbekanntes freigibt, das bis hierhin nicht gesehen werden konnte und ausgegrenzt, verdrängt oder tabuisiert wurde [25], S. 29]. Zusätzlich besagt Annette Simonis auch, dass die phantastische Darstellung nicht nur eine räumliche Veränderung mit sich bringt, sondern auch eine Veränderung des Protagonisten. Dieser erlebt durch die räumliche Abgrenzung eine eigene Weiterentwicklung, die bei der Rückkehr in die filmische Realität dargestellt werden kann [41], S. 58]. Dadurch kann ein Vergleich zwischen den Welten aufgestellt und eine parallele zu unserer Realität herangezogen werden [21], S. 89]. Wenn eine postapokalyptische Zukunftsszenarie dargestellt wird, ist dies nicht nur Kritik für die filmisch reale Welt, sondern auch für unsere Realität. Dadurch bringen Filme mit parallelen Welten die Rezipienten zum Nachdenken. Durch diesen nachdenklichen Charakter werden oft Gefühle freigesetzt, um die betrachteten Geschehnisse zu reflektieren und uns zu fragen *Was wäre wenn?*. Auch Annette Simonis hat sich zu diesen Eigenschaften geäußert [41], S. 165]:

Die anspruchsvolleren Texte der phantastischen Erzählliteratur nutzen jenen Begegnungen mit den Phänomenen phantastischer Alterität und die Er-

zeugung mehrdimensionaler Handlungsräume und innenfiktiver Erfahrungswirklichkeiten, um von da aus zu einer subtilen Psychologisierung der Charaktere und zu einer ausgedehnten poetologischen Selbstreflexion zu gelangen oder eine sozialkritische Perspektivierung des Geschehens zu entwerfen.

Obwohl Annette Simonis diese Aussage über die phantastische Literatur äußert, kann sie genauso für den Film angewendet werden. Ein weiterer Aspekt einer Parallelwelt ist, dass die eigene triste Welt erweitert oder aus ihr geflohen werden kann. Auch J.R.R. Tolkien behauptet, dass das Märchen selbst eine Flucht in eine irrealere Welt ist, die vom Leser oder beim Film vom Rezipient verwendet wird, um für einen kurzen Augenblick in eine andere Welt einzutauchen [47, S. 69]. Er kann seinen eigenen Körper verlassen und für die Zeit des Filmes ein anderes Leben führen [35, S. 40–41]. Durch die unterschiedlichen Räume, die vom Rezipienten wahrgenommen werden können, entwickelt sich Erfahrungspotenzial, das sich von herkömmlichen Filmwelten unterscheidet, denn im Vergleich zu literarischen Werken können die Welten im Film als raumzeitliches Objekt für den Rezipienten begehbar und erlebbar werden [36, S. 68]. Laut Oliver Schmidt liegt das Potenzial des Filmes in der Darstellung diskontinuierlicher, teilweise absurder Räume, die sich von den alltäglichen realen Raumeindrücken erheblich unterscheiden, aber im Film trotz ihrer Widersprüchlichkeit, dargestellt und wahrgenommen werden können [36, S. 73, 88]. Sie können dadurch sehr experimentell gestaltet werden, ohne die Massenkompabilität des Filmes zu mindern [37, S. 217].

4.6 Entwicklung der Narration

Laut Oliver Schmidt wird der Film in vier Kategorien eingeteilt, in den diegetischen Raum, den narrativen Raum, den audiovisuellen Raum und den Genreraum. Der diegetische Raum wurde bereits in diesem Kapitel näher erläutert, doch parallele Ebenen haben einen großen Einfluss auf den narrativen Raum einer Geschichte [37, S. 110]. Laut Wolf Schmid entsteht eine Narration⁴, wenn mindestens eine Veränderung einer Situation gegeben ist. Diese Veränderung muss jedoch nicht deutlich gemacht werden. Es reicht, wenn die unterschiedlichen Szenen aneinandergereiht werden [35, S. 13].

Phantastisches Erzählen hat laut Claudia Pinkas mit einem narrativen Verfahren zu tun. Es benutzt bestimmte Muster, im Bezug auf die Darstellung und Wirkung einer Welt, um eine Illusion zu erzeugen. Diese Wirkung auf den Zuschauer ist von der Narration abhängig und somit nicht eine Funktion, die der Film automatisch ausübt [33, S. 3]. Auch Annette Simonis behauptet, dass durch die Eigenschaften der phantastischen Wecke eine Eigendynamik entsteht [41, S. 13]:

Das Faszinosum des Unbekannten und Unergründlichen erweist sich als ein wichtiger Motor jener in den phantastischen Erzählungen entfaltenen narrativen Phantasie, der den referierten Begebenheiten mitunter eine schwer zu ergründende Eigendynamik verleiht.

Durch die Einbindung der unterschiedlichen Welten werden die Veränderungen, Verschiebungen und Transformationen der Umgebung und Personen laut Jürgen Lehmann

⁴Narration bezeichnet eine Veränderung einer Situation oder einen Zustand, die im Bezug zu einem Charakter oder der Welt in der erzählten Geschichte steht [35, S. 13].

motiviert und legitimiert. Durch den Auslöser der Grenzüberschreitung, das heißt, durch die Schwelle oder Grenze selbst, wird die Veränderung vorbereitet und in die Geschichte eingebaut [25, S. 31]. Wenn sich die Narration auf das Innere einer Figur fokussiert, wird ein innerer Zustand dargestellt. Wenn die Veränderung dagegen die Welt betrifft, wird ein äußerer Zustand visualisiert [35, S. 13].

Die Parallelwelt kann auf sehr unterschiedliche Arten in die Narration mit einfließen und dadurch Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte haben. Zum einen kann die parallele Welt von Anfang an sehr klar und deutlich dargestellt werden. Dabei kann die parallele Ebene zu Beginn der Narration etabliert werden oder erst im Laufe der Geschichte. Eine weitere Möglichkeit bietet der ständige Wechsel zwischen zwei oder mehreren Welten. Die Arten der Einbindung der Welten werden in *Einbindung der Welt* 3.3 näher erläutert. Der Übergang selbst spielt für die Narration auch eine wichtige Rolle. Entweder wird er sehr offensichtlich dargestellt, oder er wird verschleiert und dadurch Verwirrung und Ahnungslosigkeit gestiftet. Durch diese rätselhafte Erzählweise wird auch laut Annette Simonis eine Eigenleistung vom Rezipienten abverlangt, denn dieser muss selbst aktiv mitdenken und überlegen [41, S. 54].

Beispiele für narrativ offensichtliche Parallelwelten sind: *Die Chroniken von Narnia* [73], *Alice im Wunderland* [57] oder die *Harry Potter – Reihe* [83]. Alle haben eines gemeinsam: Sie handeln von der Flucht aus der realen, tristen Welt in eine fantastische, zauberhafte Landschaft. Ohne die Funktionen einer Parallelwelt hätten die Geschichten eine andere Aussage. Die Beispiele beinhalten alle ein physisches Portal zwischen den Grenzen der Welten und erstellen dadurch einen Vergleich zur filmisch realen Welt. In der Narration kann das Thema einer parallelen Welt offen vermittelt oder nur angedeutet werden. Manchmal steht die Parallelwelt und deren Übergang im Fokus der Narration. Dabei wird der Übergang häufig eingesetzt und die Grenze unterschiedlich inszeniert, um die Geschichte voranzutreiben. Eine andere Möglichkeit besteht darin, das Hauptaugenmerk auf die andere Welt zu richten. Andere wiederum sehen die parallelen Ebenen als Stilmittel. Sie werden eingesetzt, um die Geschichte auf eine besondere Art wiederzugeben, wie beispielsweise bei *Mr. Nobody* [91]. Hier handelt es sich um Nemo Nobody, der am Bahnsteig überlegen muss, ob er zu seiner Mutter zieht oder bei seinem Vater bleibt. Dadurch, dass er vor der Geburt von den *Engeln des Vergessens* übersehen wurde, besitzt er die Gabe, allwissend zu sein. Er kann dadurch alle möglichen Auswirkungen seiner Entscheidungen durchleben. Diese werden in Bruchteilen dargestellt. Durch diese sprunghafte Darstellung, ist es für den Zuschauer etwas schwieriger, der Handlung zu folgen, aber die unterschiedlichen parallelen Ebenen fügen sich so zu einem Ganzen zusammen und drängen sich dadurch nicht auf.

Die parallelen Welten können auch als Täuschung eingesetzt werden, um den Rezipienten zu verwirren, wie beispielsweise in *Matrix* [90]. Der Protagonist Neo und der Zuschauer glauben zu Beginn, dass die gezeigte Welt die tatsächliche filmische Wirklichkeit ist. Doch im Laufe der Geschichte stellt sich heraus, dass die Matrix eigentlich nur eine computergesteuerte Traumwelt ist. Erst als er von der Simulation aufwacht, sieht er die tatsächliche Wirklichkeit. Bei *A Nightmare on Elm Street* [54] bemerkt der Rezipient teilweise nicht, dass sich die Welten bereits ausgetauscht, haben und dadurch kann ein Schreckensmoment beim Rezipienten erzeugt werden. *A Nightmare on Elm Street* wird im Kapitel *Analyse* näher betrachtet. Die Frage nach der tatsächlichen filmischen Realität kann auch gänzlich unbeantwortet bleiben. *eXistenZ* [78] ist dafür ein

gutes Beispiel, denn in diesem Film werden viele verschiedene Welten eingeführt und der Zuschauer befindet sich nach und nach immer mehr im Unklaren, ob es sich um eine Simulation oder die Realität handelt. In diesem Film befindet sich jedoch nicht nur der Zuschauer im Unklaren, sondern auch die Protagonisten.

Die Mediennutzung von Michael Kunzlik und Astrid Zipfel kann über die Intention des Protagonisten, die andere Welt betreten zu wollen, Aufschluss geben [24, S. 345]. Der Protagonist entwickelt dabei vier Bedürfnisse [24, S. 345]:

- kognitive Bedürfnisse (die Suche nach Informationen und Wissen, wie beispielsweise die entstehende Orientierung durch Umweltbeobachtungen)
- affektive Bedürfnisse (Entspannung, Ablenkung, Erholung, Realitätsflucht, Verdrängung von Problemen, Bekämpfung von Langeweile, Sehnsucht nach Spaß)
- soziale Bedürfnisse (Interaktionen und Beziehungen, Anschlusskommunikation)
- Identitätsbedürfnisse (Selbstfindung, Identifikation, soziale Vergleiche)

4.7 Visuelle Vermittlung der Welten

Laut Oliver Schmidt ist die dargestellte Welt nur während der Rezeption zugänglich und ist daher von der narrativen und audiovisuellen Darstellung vollkommen abhängig [37, S. 110]. Andersartige ontologische Welten können im Film nicht nur den Handlungsort der Figur verändern, sondern auch die dargestellte Welt für den Zuschauer [37, S. 43]. Diese Ebene kann den Rezipienten zusätzlich helfen, die Lokalisierung des Protagonisten zu verstehen und zu verfolgen.

Laut Oliver Schmidt zeigt der Film mit seinem audiovisuellen Erfahrungsraum, einen Blick in die Wirklichkeit des diegetischen Raumes [36, S. 73].

Parallelwelten können sich visuell komplett von den realen Ebenen im Film unterscheiden. Sie müssen auf irgendeine Weise gekennzeichnet sein, sei es eine andere Farbstimmung wie bei *Die fantastische Welt von Oz* [74], fiktive Gestalten wie bei *Die Geheimnisse der Spiderwicks* [75], andere Naturgesetze wie beispielsweise in *Auslöschung* [59] oder eine andere Darstellung der Wirklichkeit wie in *Die Insel der besonderen Kinder* [76]. Dabei unterscheiden sich die Ebene immer voneinander. Eine Ausnahme entsteht, wenn der Film die Funktionen der Parallelwelten nutzt, um die Rezipienten zu verunsichern. Es gibt auch unterschiedliche Nuancen darin, wie sehr sich die Welten visuell voneinander unterscheiden. Dabei gibt es komplett andere Welten, die sich als Ganzes von der realen Welt unterscheiden und fiktive Ebene, in denen nur Teile anders dargestellt werden.

Eine komplett andere Welt wird bei *Die fantastische Welt von Oz* [74] dargestellt. Die beiden Ebenen werden nicht nur durch die Farbgebung gekennzeichnet, sondern auch durch ihre Umgebung, Gestalten und Naturgesetze. Die reale Ebene wird im Film schwarz-weiß dargestellt und spielt in einer vergangenen Zeit, das Zauberland wird in grellen Farben, mit einer flachen dreidimensionalen Textur visualisiert. Hier können Tiere sprechen, Personen zaubern.

Im Film *Constantine* [66] sind die Welten auch sehr gut voneinander zu unterscheiden. Wenn eine Person von einem Dämon besessen ist, verändert sich sein oder ihr ganzer Körper. Er wird blutunterlaufen, die Gestiken und Mimiken des Menschen werden ruckartig. Auch die zusätzliche Ebene von Hölle oder Himmel sind sehr gut abgegrenzt. Die

Hölle befindet sich in einer postapokalyptischen Szenerie, die eine orange Farbstimmung besitzt und mit extremen Kontrasten dargestellt wird.

Wenn die reale Ebene von einer parallelen Ebene überlagert wird, unterscheiden sich die zwei dargestellten Welten erheblich voneinander, wie beispielsweise bei *Doctor Strange* [77] oder *The Hobbit* [72]. Die Welt sieht aus wie die filmisch reale Ebene, doch der Protagonist befindet sich in einer anderen Welt. Sie wird oft sehr kontrastreich oder mit einer bestimmten Farbstimmung dargestellt.

Nicht so bei *A Nightmare on Elm Street* [54] hier gibt es einen nahtlosen Übergang. Die narrative Wirklichkeit gleicht der Welt des Traumes, um so einen Schreckensmoment beim Zuschauer zu erzielen. Der Protagonist weiß nie ganz genau auf welcher Ebene er sich befindet. Ein weiteres Beispiel für eine nicht erkenntliche Parallelwelt ist *Fight Club* [80]. Hier wird erst zum Schluss die fiktive Ebene offenbart, die vorher für den Protagonisten wie für den Zuschauer als filmisch reale Wirklichkeit wahrgenommen wurde. Bei manchen Filmen, wie bei *Butterfly Effect* [63] oder *Mr. Nobody* [91], sind die Ebenen visuell auch nicht klar voneinander getrennt. Die Welten unterscheiden sich nur in der Darstellung des Protagonisten. Dieser wird in der Vergangenheit jünger und in der Zukunft älter dargestellt und somit wird der Verlauf des Lebens visuell vermittelt. Jedoch wird bei solchen Filmen auf den Grenzübergang hingewiesen, um den Weltenwechsel zu verdeutlichen.

Kapitel 5

Grenzübergänge zwischen den Welten

Seit dem *spatial turn* wurde der Raum in den Mittelpunkt der Betrachtung gerückt. Grenzübergänge sowie die Grenze selbst, als Verbindungs- und Trennelement, wurden immer öfter thematisiert. Dabei gibt es imaginierte und materielle Grenzen zwischen den Räumen [49, S. 7]. Der Raum hat sich von einem objektiv-einheitlichen und begrenzten, zu einem subjektiven und unbegrenzten Raumbegriff verwandelt und kann somit für eine Theorie der Parallelwelten angewendet werden [21, S. 52].

Aristoteles, Newton und Einstein sind hierbei die wichtigsten Vertreter der Veränderung des Raumbegriffes. Dabei betrachtet Aristoteles den Raum als endliches, begrenztes Objekt, das ohne Körper nicht existiert, denn jeder Körper umschließt einen Raum und somit ist ein leerer Raum nicht möglich [1, S. 212, 217]. Dieser Raumbegriff wurde solange als wahr angesehen, bis Isaac Newton eine neue Theorie aufgestellt hat. Für Newton musste ein Raum unendlich und allgegenwärtig sein, denn für ihn besitzt jedes Partikel eine Gravitation. Wäre der Raum endlich, würden alle Partikel zu einem einzigen Körper zusammenschmelzen. Daher setzt er ein homogenes und unendliches Universum voraus [52, S. 94]. Schlussendlich entdeckte Einstein, dass der Raum in Relation zur Zeit gesetzt werden muss. Der dreidimensionale Raum wird durch eine weitere Dimension erweitert. Somit gewinnt der Raum eine relative, variable Größe [12, S. 33–34].

Nach dieser Entwicklung entstanden phänomenologische und ästhetische Konzepte in der geisteswissenschaftlichen Raumdiskussion [21, S. 64]. Beispielsweise entwickelte Ernst Cassirer ein Raumkonzept, das den Raum in einen theoretischen, mythischen und ästhetischen Raum aufteilt. Er behauptet damit, dass Raum und Zeit keine Dinge sind, sondern Ordnungen, die voneinander abhängige Variablen besitzen. Beispielsweise besitzt der mythische Raum Eigenschaften wie: Heiligkeit und Unheiligkeit, Segen und Fluch, Vertrautheit und Fremdheit [7, S. 489, 495]. Michel Foucault bezeichnete Orte als *Heterotopien* [21, S. 69]. Diese *Heterotopien* beinhalten dabei ähnliche Kriterien wie eine Parallelwelt, obwohl sie nur auf realen Räumen basieren. Die Grenzüberschreitung findet auch zwischen den *Heterotopien* statt. Auch die Zeit verhält sich in *Heterotopien* abnormal. Zum Beispiel zählen Museen und Bibliotheken zu den *Heterotopien* der Ewigkeit. Feste und Märkte gehören der *Heterotopie* der Zeit an [15, S. 44]. Für Gaston Bachelard bedeutet der Raum wiederum etwas Erfahrbares. Der Mensch empfindet den Raum und dadurch kann dieser nicht mehr objektiv betrachtet werden. Er wird zu einem subjektiven Raum [3, S. 167]. Durch den entstandenen unendlichen, subjektiv

wahrnehmbaren Raum, der eine variable Größe annehmen kann, können die Theorien auf Parallelwelten im Film angewendet werden, denn dadurch, dass sich immer neue Erfahrungsräume im Film durch Parallelwelten eröffnen, basieren die Räume auf den letzteren Theorien wie beispielsweise der Theorie von Albert Einstein oder den phänomenologischen Ansätzen, die den Raum als etwas Erfahrbares wahrnehmen.

5.1 Schwierigkeit der Grenzüberschreitung

Oliver Schmidt behauptet, dass die unterschiedlichen Wirklichkeitsebenen von der narrativen Wirklichkeit getrennt sind, jedoch durch die Erzeugung auch mit ihr verbunden werden [36, S. 67]. Auch Gisela Maler unterstützt diese Aussage [27, S. 20]:

Jede Grenze hat zwei Seiten, eine, die einschließt, und eine, die ausschließt, eine heimische und eine fremde Seite, eine gute und eine böse. Diese beiden Seiten als Einheit zu sehen, ist wahrscheinlich der tiefere Sinn der Grenzrituale, [...].

Die entstehende Grenzüberschreitung ist für eine Hervorhebung oder Markierung der Erzählung verantwortlich. Der Geschichte wird dadurch Prägnanz verliehen und ein Wendepunkt des Filmes erreicht. Sie kennzeichnet eine Konfrontation, einen Höhepunkt, eine Veränderung, ein Ende oder einen Umbruch. Laut Annette Simonis wird durch die Grenze ein krisenhafter Moment der Entscheidung oder ein Augenblick der Gefahr visualisiert [41, S. 48]. Durch diese Extremsituationen und die Überschreitung der Schwelle wird die Doppelstruktur und die Vervielfachung des Erlebnisraumes besonders hervorgehoben [41, S. 49]. Die Grenzen werden als Trennungslinien symbolisiert, welche die Welten voneinander separieren, aber auch verbinden. Diese Schwelle symbolisiert einen Durchgang, der passiert werden soll, denn andernfalls wird die Doppeldeutigkeit der Grenze nicht erkannt. Diese alternative Seite kann eine Außen- oder Innenwelt darstellen. Die Grenzerfahrung ist nicht für jeden frei zugänglich oder an eine Reihe mehr oder weniger komplizierter Abfolgen von Tätigkeiten gebunden.

5.1.1 Zugänglichkeit

Markus Kuhn erstellt ein eigenes System, um die unterschiedlichen Ebenen im Film zu betiteln und voneinander abzugrenzen. Dabei geht er von den äußersten Schichten, die den realen Zuschauer und Regisseur beinhalten, bis in die kleinstmögliche Ebene im Film ein [23, S. 85]. In Filmen mit parallelen Welten spielt der Wechsel zwischen *intradiegetischer Ebene*, welche die Figuren im Film beinhaltet, zur *metadiegetischen Ebene*, also dem Traum oder der Erinnerung, eine wichtige Rolle. Die *metadiegetische Ebene* ist dabei in die *intradiegetische Ebene* eingebettet und wird von einer Figur aus der *intradiegetischen Ebene* erzählt (siehe Abbildung 5.1) [17, S. 148]. Dieser Übergang zwischen den Ebenen wird als *Metalepse* bezeichnet [17, S. 152]. Sonja Klimek zählt jeglichen Übergang zwischen einer normalen in eine wunderbare Welt zu einer narrativen *Metalepse*, egal, wie die Grenze dargestellt wird. Ob der Protagonist durch ein Buch, Bild oder sonstige Medien in eine andere Welt gelangt oder eine Figur der zweiten Ebene auf die filmisch reale Ebene wechselt [22, S. 9]. Die äußere Schicht, also die *extradiegetische Ebene*, kann zusätzlich den Wechsel zwischen Welten visuell unterstützen [17,

S. 152]. Wenn Philosophen von einer möglichen Welt sprechen, implizieren sie gleich-

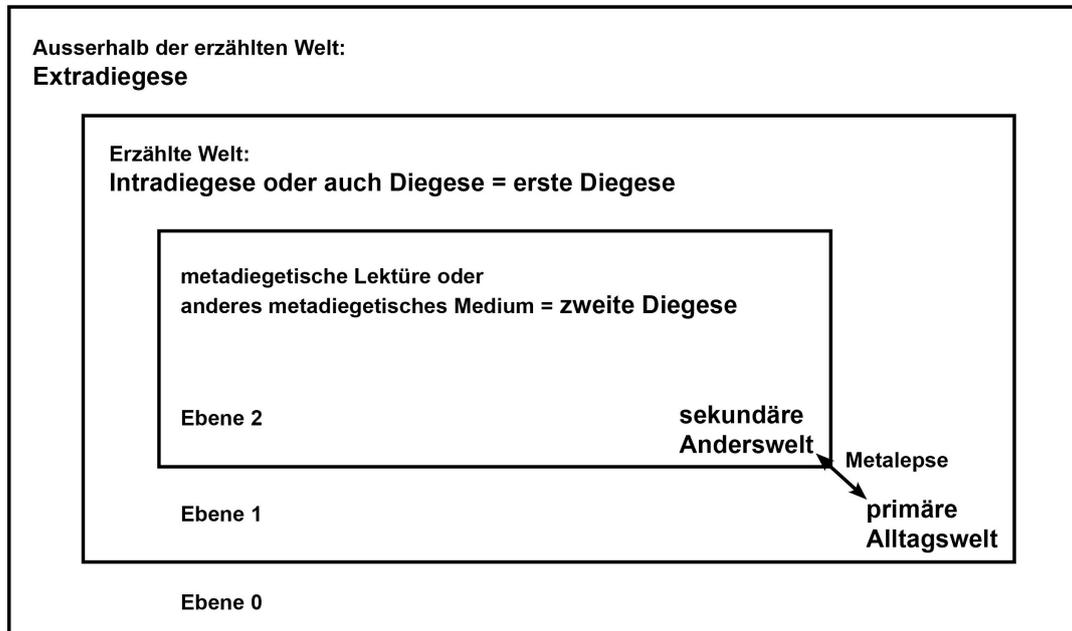


Abbildung 5.1: Parallele Ebenen, die durch einen Übergang mit der primären Welt verbunden sind.

zeitig die Zugänglichkeit dieser Welt [34, S. 32]. Die Grenzüberschreitung ist für den Protagonisten selbst immer eine problematische und riskante Situation. Er muss eine Entscheidung treffen: Bleibt er in seiner gewohnten Welt oder überwindet er sich, in eine unbekannte Ebene einzutauchen. Dabei gibt es unterschiedliche Arten, die Überschreitung zu vollziehen. Zum einen gibt es die zirkuläre, kreisförmige Grenzüberschreitung [44, S. 190]. Am Anfang der Geschichte überschreitet der Protagonist die Grenze zu einer fiktiven Welt. Wenn er schlussendlich alle Abenteuer überlebt hat, kehrt er wieder auf die filmisch reale Ebene zurück. Diese Art der Zugänglichkeit wird in vielen Filmen angewendet wie beispielsweise bei *Auslöschung* [59], *Stargate* [98], *Alice im Wunderland* [57], oder *Jumanji: Willkommen im Dschungel* [89].

Zum anderen gibt es einen schleifenförmigen Übergang, bei dem die Grenzüberschreitung immer weiter vorgenommen wird [44, S. 190]. Voraussetzung dafür sind mehrere parallele Welten, die hierarchisch aufgebaut und begehbar sind. Filme wie *Inception* [86], oder *eXistenZ* [78] sind gute Beispiele dafür. In *Inception* begeben sich die Protagonisten immer tiefer in die Traumwelten hinein, bis sie in den surrealen Limbus gelangen. Dabei unterscheiden sich die Ebenen im Hinblick auf die Zeit. Je tiefer die Traumebene, desto langsamer vergeht die Zeit. In *eXistenZ* spielen die Protagonisten ein Spiel im Spiel. Durch die vielen Wechsel zwischen den Ebenen kann schlussendlich die Realität nicht mehr von der Simulation unterschieden werden.

Des Weiteren sind Übergänge möglich, die jederzeit vollzogen werden können [44, S. 190]. Diese Art des Übergangs beinhaltet Filme wie *Frequency* [82] oder *Ready Player One* [96]. Hier können die Ebenen vom Protagonisten ständig gewechselt werden, somit

steht die Grenze immer zur Verfügung.

Schlussendlich gibt es noch eine lineare Überschreitung [44, S. 190]. Hier passiert der Protagonist die Grenze nur einmal und verbleibt die restliche Zeit in der anderen Welt. Wie beispielsweise in *Avatar – Aufbruch nach Pandora* [60] oder schlussendlich in *Source Code* [97].

Diese unterschiedlichen Arten des Zugangs sind nicht für jeden nutzbar. Dabei können Unterschiede zwischen Personen, Orten und Zeiten auftauchen. Dass die parallelen Welten oft sehr eng mit der subjektiven Wahrnehmung des Protagonisten zusammenhängen, zeigen die zahlreichen Traumdarstellungen, Illusionen und Wünsche. Beispiele dafür sind *Brücke nach Terabithia* [62], *Nightmare before Elm Street* [54] oder *Fight Club* [80]. In diesen Filmen können die anderen parallelen Welten nur durch den Protagonisten wahrgenommen werden. Diese Welt wird dem Zuschauer offenbart, den anderen Figuren im Film jedoch verwehrt. Personen können auch bestimmte Fähigkeiten oder *Besonderheiten* besitzen, um die Schwelle wahrnehmen zu können, wie es beispielsweise im Film *Die Insel der besonderen Kinder* [76] betitelt wird. In *Constantine* [66] kann die Hölle nur durch eine bestimmte Gabe betreten werden. Zusätzlich gibt es auch Grenzen, die einen Schlüssel für die Überschreitung benötigen, beispielsweise bei dem Film *A World Beyond* [55]. Die Protagonistin entdeckt einen Anstecker, durch den sie eine andere Welt betreten und erleben kann. Auch das Alter der Figuren im Film kann eine Auswirkung auf die Zugänglichkeit der Welt haben. Des Öfteren bleibt es den Erwachsenen verwehrt, die fiktive Ebene wahrzunehmen, im Gegensatz zu den Kindern, wie bei *Die Chroniken von Narnia* [73]. Dies sind nur ein paar der vielen Beispiele, wie sich die Zugänglichkeit von Person zu Person unterscheiden kann.

Die Parallelwelten sind jedoch nicht nur von Personen abhängig, sondern von der Zeit. Bei *Stargate* [98] kann das Portal nach der Aktivierung nur für kurze Zeit betreten werden. Danach wird es wieder geschlossen und muss neu geöffnet werden. Bei *Jumanji* [88] wird die andere Welt durch ein Spiel aktiviert. Diese vermischt sich solange mit der realen Ebene, bis das Spiel zu Ende gespielt wurde. Parallelwelten können selbst auch einen Countdown besitzen wie bei *Being John Malkovich* [61]. Hier bleibt die fiktive Welt nur 15 Minuten offen. Danach werden die Menschen wieder in ihre normale Realität zurückkatapultiert.

Die Orte selbst können auch Auswirkungen auf den Übergang haben. Im Film *Parallels – Reise in neue Welten* [93] findet dieser immer im selben Hochhaus statt. Zu gewissen Zeiten befördert es alle Menschen, die sich in ihm befinden, in eine andere Welt. Bei *Coherence – Nichts ist Zufall* [65] gelangen die Protagonisten durch eine dunkle Zone in ein komplett anderes Universum.

5.1.2 Rituale

Zusätzlich kann sich der Übergang als kompliziert herausstellen. Verschiedene Handlungen oder Gegenstände müssen in einer bestimmten Reihenfolge abgehandelt werden, um auf die andere Seite zu gelangen. Arnold van Gennep erstellt in seinem Werk *Les rites des passages* [18] eine Klassifikation von Übergängen bestimmter Schwellen. Diese entstehen beim Tod, Erwachsenwerden, Heiraten oder auch durch die Zugehörigkeit einer Gesellschaft. Arnold van Gennep bezeichnet dies als räumliche, soziale oder zeitliche Schwelle. Diese Übergangsriten müssen in einer bestimmten Reihenfolge durchgeführt

werden [18, S. XXV] Er unterteilt diese *rites of separation* in drei Phasen [18, S. 21]:

- *Trennungsphase (preliminal rites)* Dies ist der erste Schritt von der alten in die neue Welt. Daher beschreibt die Trennungsphase, das Ablösen der alten Welt.
- *Schwellenphase (liminal or threshold rites)* Die Schwellen- oder Umwandlungsphase ist eine Zwischenphase zwischen den beiden Welten.
- *Angliederungsphase (postliminal rites)* Die letzte und abschließende Phase ist die Angliederungsphase. Diese soll den Eintritt in die neue Welt beschreiben.

Diese drei Phasen sind nicht immer gleich stark ausgeprägt [18, S. 11]. Victor Turner nimmt das Dreiphasenmodell von Arnold van Gennep auf und entwickelt die Theorie weiter [48, S. 94]. Er unterscheidet zwischen *Zustand* und *Übergang*. Der *Zustand* wird von ihm als kulturell definierter, stabiler oder wiederkehrender Zustand definiert. Er bezeichnet dies auch als *Status* [48, S. 94]. Dabei befindet sich die Person bei der Trennungsphase und in der Angliederungsphase in einem stabilen Zustand, in der Schwellenphase jedoch nicht. Hier befindet sich die Person in einem kulturellen Bereich, der kaum Merkmale des vergangenen oder zukünftigen Zustandes zeigt und dadurch einen instabilen Schwellenstatus markiert [48, S. 94]. Die früheren Kräfte, Gesetze, Regeln und Pflichten gelten in dieser Ebene nicht mehr. Die Personen oder Wesen die sich in dieser Phase befinden bezeichnet er als *Schwellenwesen* [48, S. 95]:

Schwellenwesen sind weder hier noch da; sie sind weder das eine noch das andere, sondern befinden sich zwischen den vom Gesetz, der Tradition, der Konvention und dem zeremonial fixierten Positionen.

Diese kulturwissenschaftliche oder literarische Konzepte von Schwellenübergängen lassen sich auch im Film anwenden. Damit kann der Übergang zwischen der filmisch realen Welt zur fiktionalen Ebene genauer beschrieben werden. Der kritische Augenblick der Entscheidung wird in den Fokus gerückt und die Auswirkungen der Übergangsrituale beim Eintritt des Protagonisten dargestellt. Dadurch können die Grenzüberschreitungen hervorgehoben werden und dem Moment eine gewisse Relevanz in der Geschichte verleihen [41, S. 48].

Beispiele für bekannte Grenzrituale im Film sind *Constantine* [66], *Stargate* [98] und *Pan's Labyrinth* [92]. Beim Film *Constantine* [66] muss sich der Protagonist auf einen Sessel setzen, seine Füße in Wasser tauchen und ein Stoßgebet mithilfe einer Katze zum Himmel schicken, um für kurze Augenblicke in die Unterwelt zu gelangen (siehe Abbildung 5.2). Bei *Stargate* [98] kann das Portal nur mithilfe der richtigen Reihenfolge der Symbole am Rand des Portals aktiviert werden. Wenn sich diese nicht auf der richtigen Position befinden, kann die andere Welt nicht betreten werden. Bei *Pan's Labyrinth* [92] wird das Ritual des Grenzüberganges den ganzen Film lang in den Mittelpunkt gerückt, denn die Protagonistin versucht über die gesamte Dauer des Filmes, ihre drei Aufgaben zu absolvieren, um in die andere Welt zu gelangen. Bei Ritualen werden die Grenzen zwischen den unterschiedlichen Welten in den Fokus gerückt und somit wird die Begrenzbarkeit des Raumes bewusst dargestellt.

5.1.3 Unterschied zwischen Schwelle und Grenzraum

Falls sich der Zugang für den Protagonisten eröffnet und der Eintritt gewährt wird, gibt es zwei unterschiedliche Arten von Übergängen. Zum einen gibt es eine Schwelle, welche



Abbildung 5.2: Das Ritual vom Film *Constantine* [66, TC=00:42:45].

sehr schnell durchschritten werden kann und die Welten nahtlos miteinander verbindet, zum anderen einen ausgedehnten Grenzraum. Beide Arten müssen vom Protagonisten überschritten werden, um in die andere Welt zu gelangen. Die Übergangszone, sei es eine Schwelle oder ein Raum, symbolisiert einen Wechsel und weist auf die Begrenzbarkeit des Raumes hin. Arnold Van Gennep bezeichnet die Grenze auch als *unsichtbare Linie* [18, S. 15]. Bei einem Grenzraum, oder Schwellenraum ist dies nicht der Fall. Hier dauert die Überschreitung länger und bildet dabei eine Zone des Übergangs. Doch ein ausgedehnter Grenzraum ist laut Uwe Wirth erst möglich, wenn die Grenze nicht mehr mit einer topologischen Denkweise betrachtet wird, denn bei dieser Anschauung ist eine Grenze ein Entweder/Oder, eine Linie, die einen Raum umschließt, ihn dadurch abgrenzt und von anderen Räumen unterscheidet [49, S. 12].

Laut Tina Bawden befindet sich der Protagonist während des Grenzübergangs in einem Zwischenraum [4, S. 297]:

Das Öffnen ist eine Handlung des Zwischenräumlichen. Sie bringt die Möglichkeiten der Raumschaffung, der Raumtranszendierung und des Raumwechsels mit sich und ist so an den Rändern der Räume situiert. Eine Annäherung geht dem Öffnen voraus, ein Überschreiten der entstandenen Öffnung kann ihm folgen.

Dieser Ort ist ein Ort zwischen den Grenzen, der oft abstrakt gehalten wird und einem Hyperraum gleicht. Er reist durch ein Nichts, indem er weder hier noch dort ist. Dabei lässt er Zeit und Ort hinter sich, um einen neuen Ort in einer anderen Zeit betreten zu können. Das heißt, ein Zwischenraum ist etwas, das zwischen zwei Orten liegt und dadurch zu einem Nicht-Ort wird [49, S. 10]. Marc Auge beschäftigt sich auch mit der Bedeutung von Nicht-Orten [2, S. 83]:

Ort und Nicht-Ort sind fliehende Pole, der Ort verschwindet niemals vollständig, und der Nicht-Ort stellt sich niemals vollständig her – es sind Palimpseste, auf denen das verworrene Spiel von Identität und Relation ständig aufs Neue seine Spiegelung findet.

Auch Arnold van Gennep unterscheidet zwischen direkten und indirekten Riten. Ein direkter Ritus bewirkt sofortige Ergebnisse ohne den Eingriff eines anderen Externen. Die Wirkung ist automatisch. Er nennt hier Beispiele wie einen Fluch oder Zauber. Ein indirekter Ritus ist wie ein Schlag, der eine personifizierte Macht in Gang setzt. Hier nennt er beispielsweise Dämonen oder eine Gottheit. Die Wirkung kommt bei einem indirekten Ritus in Folge und wird nicht sofort ausgelöst [18, S. 8].

Der Unterschied zwischen einer Grenze und einem Grenzraum kann der These von Georg Simmel gleichgestellt werden. Er bezeichnet sie als jeweils eine Tür und eine Brücke. Die Tür wird von Georg Simmel als Grenzpunkt angesehen. Dadurch kann zwischen den Begrenzten und Grenzenlosen unterschieden werden. Sie gibt auch keine Richtung vor und kann dadurch in beide Richtungen durchschritten werden. Die Brücke hingegen verbindet Endliches mit Endlichem und gibt dadurch auch eine Richtung vor [40, S. 4]. Wenn sich ein Protagonist in einem Zwischenraum befindet, kann er nicht selbst entscheiden, an welches Ziel er gelangt. Genauso wenig kann er seine Tat, den Zwischenraum betreten zu haben, rückgängig machen. Die beiden Ebenen können somit in Kontakt zueinander treten und es entsteht eine Überblendung der Gebiete [49, S. 18]. Bei einem Grenzraum ist die andere Welt vom Blick der realen Ebene aus nicht sichtbar, da dazwischen noch ein anderer Raum existiert. Erst wenn dieser durchschritten worden ist, offenbart sich die andere Welt. Bei einer Schwelle kann die andere Welt entweder von Beginn an dargestellt oder verborgen gehalten werden. Dies hat unterschiedliche Auswirkungen. Wenn sie von Beginn an für den Protagonisten ersichtlich ist, weiß dieser auf welche Welt er sich einlässt und stellt sogleich Erwartungen an die andere Seite. Falls die alternative Landschaft hinter der Grenze verschleiert wird, wird der Akt des Übergangs zu einer Mutprobe und einem Nervenkitzel.

5.2 Unterschiedliche Arten von Übergängen

Im Film gibt es viele verschiedene Arten von Übergängen zwischen den Welten. Vom Prinzip her sind alle gleich. Es gibt eine reale Ebene und der Protagonist gelangt auf irgendeine Weise in eine andere fiktive Welt. Dadurch wird der Grenzübergang etabliert und visuell dargestellt. Im Folgenden wurden die Grenzübergänge in den Filmen herangezogen und eine Kategorisierung erstellt. Dabei wird zwischen physischen Übergängen, mentalen Übergängen und der Verschmelzung der Ebenen unterschieden.

Markus Kuhn unterscheidet zwischen *mental*en *Metadiegesen* und *nicht-mental*en *Metadiegesen*. Dabei ist der mentale Übergang laut Kuhn immer figurgebunden und der nicht-mentale ist nicht an die Figur gebunden. Doch trotzdem findet bei beiden Kategorien eine Überschreitung von der *intradiegetischen Ebene* auf die *metadiegetische Ebene* statt [23, S. 295]. Egal, ob es sich um einen physischen oder mentalen Wechsel handelt, er wird durch Bild- und Töneffekte unterstützt und somit hervorgehoben. Dies geschieht laut Jörg Helbig beispielsweise durch [19, S. 170]:

Zeitlupe, Überbelichtung, visuelle Verzerrung, Überblendungen, Doppel- und Mehrfachbelichtungen, Veränderungen der Farbgebung, Hall im Ton, Absenz diegetischer Geräusche und Inkongruenzen zwischen Bild- und Tonspur.

Dabei wird zwischen physischen und filmischen Übergängen unterschieden. Zu Ersteren zählen alle physischen Portale oder Objekte sowie Übergänge mit Ebenenüberblen-

dungen. Diese Art von Übergang wird explizit dargestellt. Zu Letzteren zählen all jene Übergänge, die mithilfe von filmtechnischen Möglichkeiten im Nachhinein umgesetzt wurden, wie beispielsweise der Schnitt, oder Effekte, die im Nachhinein hinzugefügt wurden. Diese Art des Überganges ist viel unauffälliger. Er wird oft eingesetzt, um Verwirrung zu stiften oder einen nahtlosen Übergang zwischen den Welten zu schaffen. Jedoch können nicht alle Filme in eine spezifische Kategorie eingeteilt werden, oft vermischen sich die Arten der Übergänge miteinander und bedienen sich mehreren Stilmitteln gleichzeitig. Arnold van Gennep unterscheidet selbst auch zwischen einer natürlichen Grenze und einer durch Objekte markierten Grenze. Dabei zählt er zu den natürlichen Grenzen heilige Felsen, Bäume, Flüsse oder Seen, die nicht ohne Gefahr überwunden werden können. Zu den Grenzen, die durch Objekte dargestellt werden, zählt er Pfähle, Portale oder aufrechtes Gestein [18, S. 15]

5.2.1 Physischer Übergang

Beim physischen Übergang begeht der Protagonist mit seinem Körper die andere Ebene. Dabei befindet er sich zu Beginn physisch auf seiner filmisch realen Ebene. Durch einen haptischen Gegenstand oder einen Durchgang wie beispielsweise ein Tor, eine Tür oder ein Fenster öffnet sich eine andere Welt. Dieser Übergang wird plakativ dargestellt und im Film visuell inszeniert. Nach dieser Grenzüberschreitung befindet sich der Körper und Geist des Protagonisten dann in einer anderen Welt.

Durchgang

Bei einem typischen Durchgang wird im Film ein Portal dargestellt, durch das der Protagonist als Ganzes die Grenze überwindet. Häufig bedienen sich Filme, deren Hauptaugenmerk auf der anderen fiktiven Welt liegt, dieser Art des Übergangs. Das Portal wird einmal eingesetzt, um die Ebenen zu wechseln. Danach befindet sich der Protagonist in der anderen Welt und der Übergang verliert an Bedeutung. Typische Beispiele



Abbildung 5.3: Das Portal vom Film *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia* [73, TC=00:39:41] und *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* [95, TC=00:36:20].

dafür sind *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia* [73], *Das Kabinett des Doktor Parnassus* [68] oder *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* [95]. Hier wird entweder ein Kasten eingesetzt, der die andere Welt preisgibt, ein Spiegel verwendet, der aus keinem Glas besteht, oder ein Koffer mitgetragen, in den der Protagonist klettern kann (siehe Abbildung [5.3]). In diesen Beispielen werden Objekte als

Durchgang symbolisiert. Typische Portale werden beispielsweise in *Stargate* [98] oder *Der dunkle Turm* [69] dargestellt. Ersteres kann mit keinem realen Gegenstand in Verbindung gebracht werden, sondern ist ein eigenständiges Artefakt. In *Stargate* [98] ist das Portal ein großes, ovales Tor zu einer anderen Welt. Der Rand besteht aus einer harten Eisenschicht, wobei das Innere aus einer nicht materiellen Schicht aus Licht und Farben zusammengesetzt ist (siehe Abbildung [5.4]). Ein Hyperraum wird im Film *A World Beyond* [55] gezeigt. Der Übergang wird erst durch ein gewisses Ritual freigegeben, woraufhin ein fahrstuhlähnlicher Raum mit Fenstern erscheint (siehe Abbildung [5.4]). Durch diesen Raum, welcher sich erst in einen Hyperraum verwandelt, nachdem sich die Fenster und Türen geschlossen haben, gelangt der Protagonist in die andere Ebene. Der Hyperraum wird durch eine völlig verzerrte Darstellung und intensiviertere Farben charakterisiert.

Auslöschung [59] und *The Endless* [99] besitzen ebenso typische Portale. Eine bestimm-



Abbildung 5.4: Links das Portal vom Film *Stargate* [98, TC=00:21:53] und rechts das Portal von *A World Beyond* [55, TC=00:09:36].

te Region auf der Erde wird durch eine unsichtbare, schimmernde Schicht gekennzeichnet, welche der Protagonist mühelos durchschreitet. Diese dünne Schicht grenzt die Außenwelt von der Innenwelt ab. Dadurch, dass sie sich halbkugelförmig auf der Erde ausbreitet, besteht auch Richtung Himmel eine Grenze. Diese dünne, schimmernde, farbige Schicht erinnert sehr an einen Hyperraum, denn diese Räume werden so surreal dargestellt, dass der Protagonist keine Orientierung hat (siehe Abbildung [5.5]). Er überbrückt dadurch den Raum und die Zeit auf unerklärlich schnelle Weise. Ein weiterer Grenzraum wird in *Die Insel der besonderen Kinder* [76] eingesetzt. Dieser Übergang wird von den Figuren im Film nicht richtig wahrgenommen, da sich die Grenze der realen Landschaft anpasst. Hier wird der Zutritt nur Menschen mit besonderen Fähigkeiten gewährt. Die Protagonisten müssen durch einen Felsspalt im Berg auf die andere Seite des Berges. Wenn sie dies geschafft haben, eröffnet sich ihnen eine andere fiktive Welt.

Gegenstände

Auch mithilfe von physischen Gegenständen können die Figuren im Film die Welten wechseln. Sei es ein Symbol, eine Kette, ein Buch, ein Haus oder Bohnen. Diese Gegenstände besitzen magische Kräfte, die vom Protagonisten entdeckt und getestet werden. Beispiele dafür sind *Jumanji: Willkommen im Dschungel* [89], *Zurück in die Zukunft* [103] oder *Parallels — Reise in neue Welten* [93]. Bei *Zurück in die Zukunft* [103] wird ein Auto zur Zeitmaschine umfunktioniert und dadurch kann absichtlich zwischen den Zeitsträngen gesprungen werden. Bei *Jumanji: Willkommen im Dschungel* [89] werden



Abbildung 5.5: Das Portal vom Film *Auslöschung* [59, TC=00:16:06].

Teenager in ein Computerspiel hineingezogen. Sie werden gegen ihren Willen dematerialisiert und befinden sich im nächsten Augenblick in einer simulierten Welt (siehe Abbildung 5.6). Bei *Parallels — Reise in neue Welten* [93] betreten die Protagonisten ein Hochhaus, wodurch sie in eine fremde Zeit an einen anderen Ort gelangen. Diese Mechanik des Hochhauses kann von den Protagonisten nicht gesteuert werden (siehe Abbildung 5.6). Sogar etwas Unscheinbares wie Bohnen können eine magische Wirkung

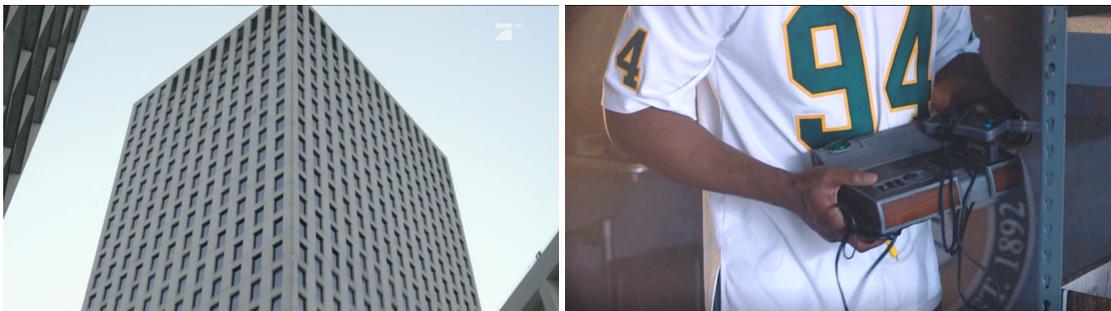


Abbildung 5.6: Das Hochhaus vom Film *Parallels — Reise in neue Welten* [93, TC=00:12:41] und die Spielekonsole von *Jumanji: Willkommen im Dschungel* [89, TC=00:14:01].

besitzen, wie etwa die Zauberbohnen von *Jack and the Giants* [87]. Der Protagonist pflanzt aus Versehen die Bohnen unter seinem Haus an. Dadurch wird das Reich der Riesen für die Menschen freigegeben. Es entstehen Ranken, die bis in den Himmel reichen.

Ereignisse

Wenn Ereignisse für den Wechsel der Welten verantwortlich sind, wechselt der Protagonist mit seinem ganzen Körper und Geist die Ebenen, wobei hier der Übergang nicht ersichtlich ist. In solchen Fällen sind Abfolgen von Handlungen notwendig, um auf die

andere Seite zu gelangen. Beispiele dafür sind *Die fantastische Welt von Oz* [74], *Coherence – Nichts ist Zufall* [65] oder auch *Harry Potter* [83]. Bei diesen Filmen benötigt der Protagonist eine gewisse Zeit und Aufwand, um auf die andere Ebene zu gelangen. Auch ein Heißluftballon, der in einen Wirbelsturm gerät, kann einen Übergang herbeiführen, wie bei *Die fantastische Welt von Oz* [74]. Als der Heißluftballon ganz oben im Wirbelsturm angelangt ist und er sich in Schwerelosigkeit befindet, vollzieht sich der Übergang, denn im nächsten Moment ist der Protagonist in einer farbig, frohen, fiktiven Welt (siehe Abbildung [5.7]). Ein weiteres Beispiel für ein Ereignis als Übergang ist der Film *Zimmer 1408* [102]. Hier betritt der Protagonist ein Hotelzimmer, das anscheinend von Geistern heimgesucht wird. Er tritt durch die Tür ein und begutachtet das ganze Zimmer, bis er sich schlussendlich auf das Bett legt. Als der Wecker von selbst beginnt, von 60 Minuten herunterzuzählen, hat der Protagonist Zeit, sich in Sicherheit zu begeben. Er missachtet diese Warnung und wird daher im Zimmer eingesperrt (siehe Abbildung [5.7]).

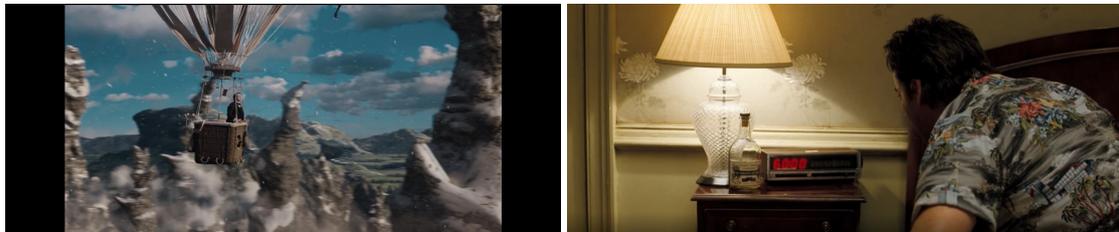


Abbildung 5.7: Der Übergang vom Film *Die fantastische Welt von Oz* [74, TC=00:20:43] und der Beginn des Grenzüberganges in *Zimmer 1408* [102, TC=00:39:48].

5.2.2 Mentaler Übergang

Bei einem mentalen Übergang betritt der Protagonist die andere Ebene nur mit seinem Geist. Er bleibt körperlich auf der filmisch realen Ebene und wird nur in seinen Gedanken, Träumen oder Vorstellungen in eine andere Welt transportiert. Dabei kann es oft zu Doppelgängern oder Verdoppelungen des Protagonisten kommen, da er sich selbst durch den Übergang auf zwei unterschiedlichen Ebenen befindet. Auch Markus Kuhn unterscheidet bei mentalen Übergängen zwischen *mentalen Metadiegesen* für die Darstellung von Innenwelten der Figur und *mentalen Projektionen*, wo kein Ebenenwechsel stattfindet [23, S. 151]. Dabei muss der Körper der Figur auf der intradiegetischen Ebene sichtbar sein, sodass der Übergang nur mental passiert und auf der anderen Ebene die Wünsche und Träume dargestellt werden können. Hierbei kann die Person auch in der erträumten Welt dargestellt werden [23, S. 310–320]. Rückblenden oder das Aufklären über eine geschehene Handlung gehört laut ihm nicht zu einer parallelen Welt, da sie von einer *extradiegetischen Erzählinstanz* vermittelt wird [23, S. 286]. Mentale Übergänge werden meist mit einer Großaufnahme der Figur, einem Zoom oder einer Kamerafahrt auf ein Gesicht etabliert und so visuell eingeleitet. Diese Etablierung kann unterschiedlich stark ausfallen [23, S. 286]. Hier wird zwischen Überblendungen und Austausch der Ebenen unterschieden. Bei einem mentalen Übergang ist die Darstellung der fiktiven Welt an die träumende Person gebunden. Daher wird die Begegnung mit

der anderen Welt, laut Annette Simonis zu einer Begegnung mit dem eigenen Ich und Unbewussten [41], S. 33].

Austausch der Welt

Bei einem Schnitt werden die Welten von einem zum nächsten Bild ausgetauscht und ersetzt. Der Protagonist befindet sich nahtlos in einer anderen Welt. So eine Art des Übergangs wird oft bei Traumsequenzen oder Simulationen verwendet, da der Protagonist in seine innere Welt oder in eine simulierte Welt wechselt und dieser Übergang nicht durch ein physisches Objekt vollzogen wird. Bei *Constantine* [66] wird trotz langwierigem Ritual ein nahtloser Übergang mithilfe eines Schnittes erstellt. Die Kamera bietet eine sehr nahe Einstellung auf Constantines Augen und im nächsten Augenblick, während die reale Welt still zu stehen scheint, befindet er sich in der postapokalyptischen, stürmischen Höllenwelt.

Für solche Übergänge gibt es viele Beispiele wie *A World Beyond* [55], *Mr. Nobody* [91] oder *Wenn Träume fliegen lernen* [101]. Dabei werden die Welten von einem auf den anderen Moment ausgetauscht. Durch die visuellen Unterschiede merkt der Rezipient sofort, dass es sich um eine andere Welt handeln muss, denn ohne einen richtigen Übergang, der klar visuell dargestellt wird, müssen die verschiedenen Ebenen anders gekennzeichnet werden.

Zusätzlich kann eine Bildstörung eingesetzt werden. Entweder kann das Bild flackern oder sich verzerren, Teile der Welten lösen sich auf oder andere filmische Effekte werden für den Übergang in die andere Welt genutzt.

Eine Auflösung der realen Ebene wird im Film *Constantine* [66] eingesetzt. Beim Übergang ist die Kamera auf den leidenden Constantine gerichtet, dessen Hintergrund in Scherben zerbricht, bevor er regelrecht in die andere Welt hineingezogen wird, obwohl er sich physisch noch auf dem Stuhl befindet, auf dem er Ausblicke auf die andere Welt erhaschen kann. Seine Gedanken werden von diesen Ereignissen überblendet und der Übergang wirkt, als würde sich die ganze Welt um ihn herum auflösen. Dabei wird kein Schnitt verwendet. Bildstörungen können auch mit anderen Übergängen vermischt werden, wie bei *A World Beyond* [55]. Hier finden physische Übergänge statt, die eine Bildstörung auslösen. Die Darstellung des Protagonisten und des Raumes werden verzerrt wiedergegeben, wodurch sie sich in einer anderen Dimension wiederfinden (siehe Abbildung [5.8]). Eine weitere Bildstörung wird im Film *Coherence – Nichts ist Zufall*



Abbildung 5.8: Die Verzerrungen im Film von *Constantine* [66], TC=01:21:54] und *A world beyond* [55], TC=00:10:20].

[65] visualisiert. In diesem Film gehen die Protagonisten durch eine schwarze Schicht

in eine andere Ebene. Durch diese dunkle Szene wird eine Schwarzblende gezeigt, in der nichts sichtbar ist. Dadurch werden die Welten gewechselt. Danach scheint die Welt genau gleich auszusehen als zuvor. Dieser Trick wird hier absichtlich eingesetzt, um den Protagonisten und den Rezipienten zu verwirren.

Auch ein Zoom kann eingesetzt werden, um zwischen den Ebenen zu wechseln. Oft wird auf eine Person oder einen Gegenstand so nahe herangezoomt, bis der Hintergrund vollkommen verschwunden ist. Beim Herauszoomen wurde die Welt verändert, oder ausgetauscht und auf diese Art vollzieht sich der Wechsel zwischen den unterschiedlichen Welten. Der Film *Constantine* [66] wendet diese Art des Überganges an. Constantin benötigt viele Gegenstände, um sein Ritual für den Wechsel der Welten zu vorzubereiten, doch schlussendlich vollzieht sich der Übergang mit einem Zoom auf Constantine's Gesicht. Die Umgebung verschwindet und beim Herauszoomen hat sich die Landschaft automatisch ausgetauscht.

Überblendung

Bei einer Überblendung wird die reale Ebene auch in der zweiten Ebene dargestellt. Das heißt, durch den Übergang wird die zweite fiktive Ebene visualisiert, die der filmisch realen Welt gleicht. Sie kann sich jedoch visuell mehr oder weniger von der realen Ebene unterscheiden. Gute Beispiele dafür sind Filme wie *Doctor Strange* [77], *A Nightmare on Elm Street* [54] oder *eXistenZ* [78]. Hier wird die zweite Ebene immer von der ersten Ebene abgeleitet. In der Gedankenwelt von *Doctor Strange* [77] vollzieht sich der Übergang auf die fiktive Ebene dadurch, dass sich der Geist des Protagonisten von seinem Körper trennt (siehe Abbildung 5.9). Diese fiktive Welt wird durch verlangsamte



Abbildung 5.9: Die Verschmelzung der Ebenen in *Doctor Strange* [77], TC=01:08:20].

Bewegungen der realen Ebene, Farbveränderungen und der geisterhaften Darstellung des Protagonisten markiert. Sie sieht zwar materiell wie die filmisch reale Ebene aus, doch die Gesetze und Regeln können abweichen. Dasselbe gilt für *A Nightmare on Elm Street* [54] oder *eXistenZ* [78]. Der Rezipient weiß zu Beginn nicht, ob ein Übergang stattgefunden hat oder nicht, denn die beiden Ebenen sehen identisch aus. Dadurch wird beim Rezipienten Verwirrung gestiftet, doch die fiktive Welt hebt sich durch die Missachtung der Naturgesetze von der filmisch realen ab. Bei *Die Brücke nach Terabi-*

thia [62] wird die filmisch reale Welt erst durch die Vorstellung der Kinder überlagert und nur sie können diese andere Fantasiewelt sehen und beeinflussen.

Bei *Falsches Spiel mit Roger Rabbit* [79] sind es die Menschen gewohnt, mit Comicfiguren auf der Erde zu leben. Sie haben einen speziellen Bereich erstellt, in dem eine Comicwelt entstanden ist, jedoch können diese Figuren auch ohne Umstände mit den Menschen in der realen Welt leben und arbeiten (siehe Abbildung [5.10]).



Abbildung 5.10: Die Verschmelzung der Ebenen in *Falsches Spiel mit Roger Rabbit* [79, TC=00:04:54].

5.2.3 Zwei Ebenen

Bei der Kategorie *Zwei Ebenen* werden zwei oder mehrere Welten im Film gleichzeitig thematisiert. Dabei existiert ein Unterschied, ob die filmisch reale Ebene durch die zweite Ebene ergänzt wird, und somit beide ersichtlich sind, oder ob die beiden Ebenen komplett voneinander getrennt sind und dadurch nur miteinander Kontakt aufnehmen können.

Ergänzung der realen Ebene

Durch die Ergänzung der realen Ebene mit der fiktiven Welt werden beide Ebenen gleichzeitig dargestellt. Oft wird diese Art der Darstellung bereits zum Beginn des Filmes eingeführt.

Doch nicht jeder Film mit visuellen Effekten oder dreidimensionalen Elementen gehört automatisch zu dieser Kategorie, denn der Übergang zur fiktiven Ebene muss zumindest einmal im Film offensichtlich dargestellt werden. Beispiele dafür sind *Die Geheimnisse der Spiderwicks* [75], *Jumanji* [88], *Fight Club* [80] oder *Constantine* [66]. Bei *Die Geheimnisse der Spiderwicks* [75] wird die reale Ebene durch die fiktiven Kreaturen ergänzt. Diese Wesen sind aber nicht für alle sichtbar. Die Protagonisten brauchen entweder ein magisches Monokel aus Stein oder Speichel von einer gewissen Rasse Kreaturen. Dadurch, dass diese zweite Ebene nicht für alle zugänglich ist, wird sie als zweite

Welt identifiziert (siehe Abbildung [5.11](#)). Bei *Jumanji* [88](#) aus dem Jahr 1995 wird die



Abbildung 5.11: Die Überblendung von den zwei Ebenen im Film *Die Geheimnisse der Spiderwicks* [75](#), TC=00:36:21].

zweite fiktive Welt des Spiels nie im Film dargestellt, doch da die Spielwelt einigen Regeln unterliegt, wird die Ergänzung der Ebene als zweite fiktive Welt verstanden.

Bei *Fight Club* [80](#) wird die zweite Ebene erst am Ende des Films aufgelöst. Der Film scheint durchgehend auf der filmisch realen Ebene zu handeln. Doch schlussendlich stellt sich heraus, dass der Protagonist eine Persönlichkeitsstörung entwickelt hat: Sein bester Kumpel ist eigentlich nur eine Imagination seiner selbst (siehe Abbildung [5.12](#)).



Abbildung 5.12: Die Überblendung von den zwei Ebenen im Film *Fight Club* [80](#), TC=00:31:34].

Kontakt zur anderen Welt

Wenn die Protagonisten im Film keinen körperlichen oder mentalen Übergang passiert müssen und auch die reale Ebene nicht mit fiktiven Kreaturen überblendet wird, gibt es nur noch eine Möglichkeit, eine fiktive Ebene einzubinden: den Kontakt zu einer anderen Welt. Es werden beide Ebenen im Film dargestellt, doch es gibt keinen richtigen Übergang zwischen den Welten. Meist entsteht der Kontakt durch einen Gegenstand, der auf beiden Ebenen existiert. Beispiele dafür sind *Frequency* [82], *Parallelwelten* [94] oder *Das Haus am See* [67].

In allen Filmen werden die Ebenen getrennt voneinander dargestellt, sind jedoch nicht voneinander abhängig. Mithilfe eines Gegenstandes, sei es ein Funkgerät in *Frequency* [82], ein Aufnahmegerät und ein Fernseher in *Parallelwelten* [94] oder ein Briefkasten in *Das Haus am See* [67], wird Kontakt zu einer anderen Ebene hergestellt (siehe Abbildung 5.13). Diese können sich gegenseitig beeinflussen. In *Frequency*, *Parallelwelten* oder *Das Haus am See* handelt es sich um die Gegenwart, welche Kontakt mit der Vergangenheit des Protagonisten aufnimmt. Dadurch dass die Protagonisten in der Vergangenheit Informationen aus der aktuellen Gegenwart erfahren, verändert sich die Vergangenheit und dadurch auch die Gegenwart. Die Figuren im Film können so auch Kontakt zu ihrem früheren Ich aufnehmen.



Abbildung 5.13: Die Übergangsobjekte von *Frequency* [82, TC=00:49:30], *Parallelwelten* [93, TC=00:30:25] und *Das Haus am See* [67, TC=00:20:34].

5.3 Auswirkungen

Auch wenn die Welten durch eine Grenze voneinander getrennt sind, können sie sich gegenseitig beeinflussen und Auswirkungen auf die jeweils andere Welt haben. Am häufigsten sind Auswirkungen bei Zeitreisen ersichtlich. Immer wenn eine Figur im Film in die Vergangenheit reist und eine Kleinigkeit ändert, hat dies sofort Auswirkungen auf seine tatsächliche Gegenwart. Bei *Zurück in die Zukunft* [103] beispielsweise verändert der Protagonist die Vergangenheit und dadurch wird auch seine Gegenwart beeinflusst. Dies kann so weit reichen, dass die Protagonisten ihre eigene Existenz auslöschen. Auch bei anderen Filmen wie beispielsweise *Frequency* [82], *Butterfly Effekt* [63] oder *Parallelwelten* [94] hat das Spielen mit dem Phänomen der Zeit Auswirkungen auf die filmisch reale Welt. Im Film *Frequency* [82] wird diese Macht der Zeit sogar explizit genutzt, um einem Serienmörder das Handwerk zu legen. Dabei spielt die Art des Überganges, ob es ein physischer oder mentaler Übergang ist, keine Rolle.

Bei *A Nightmare on Elm Street* [54] stirbt der Protagonist beispielsweise auch auf der realen Ebene, wenn er im Traum ermordet wird. Jedoch neigen mentale Übergänge eher nicht zu Auswirkungen, wie bei *Ready Player One* [96]. Darin werden die Protagonisten im Spiel getötet, doch dies hat keine Auswirkungen auf die reale Ebene im Film. Dies wird durch den realen Körper des Protagonisten auf der filmisch realen Ebene verdeutlicht. Bei *Die Chroniken von Narnia: Die Rückkehr des Königs* [73] hat die Parallelwelt auch keine Auswirkungen auf die reale Ebene, obwohl es sich um einen physischen Übergang handelt, der dazu neigt, Auswirkungen auf die filmisch reale Ebene zu haben. Diese Auswirkungen unterliegen daher keinen speziellen Regeln. Es kommt auf die Einbindung und Funktion der parallelen Welt an.

Kapitel 6

Analyse

Im nächsten Abschnitt werden zwei Filme ausgewählt und analysiert. Auswahlkriterien waren die Analyse eines physischen und eines mentalen Übergangs. Bei einem Film steht die andere Welt im Vordergrund und beim anderen der Grenzübergang. Die zwei Filme sollen sich in vielen Aspekten unterscheiden. Deshalb wurden die Filme *Das Kabinett des Doktor Parnassus* und die Neuverfilmung von *A Nightmare on Elm Street* ausgewählt. Diese wurden unterschiedlich analysiert, denn *Das Kabinett des Doktor Parnassus* thematisiert die zweite fiktive Welt und *A Nightmare on Elm Street* die Übergänge zwischen den Ebenen. Beim ersten Film werden alle erarbeiteten Aspekte aus Kapitel *Eigenschaften von Parallelwelten* [4] angewendet. Beim Zweiten werden die Übergänge und die Zwischenphasen zwischen der realen Ebene und der Tiefschlafphase analysiert. Daher werden hier die erworbenen Erkenntnisse aus Kapitel *Grenzübergänge zwischen den Welten* [5] angewendet.

6.1 *Das Kabinett des Doktor Parnassus*

Das Kabinett des Doktor Parnassus wurde 2009 gedreht, Terry Gilliam führte dabei Regie und schrieb mit Charles McKeown das Drehbuch. Es ist ein typischer Fantasy-Film, der sich mit einer Traumwelt beschäftigt, welche die innersten Wünsche der Figur im Film visualisiert. Es handelt sich hier um einen singulären transitorischen Grenzraum. Jedoch kann diese Welt durch die Darstellung der Wünsche und Träume auch als eine imaginierte Wirklichkeit interpretiert werden.

6.1.1 Kurzfassung der Geschichte

Das Kabinett des Doktor Parnassus handelt von Doktor Parnassus, seiner Tochter und seinem auf Rädern wandernden Theater. Der Höhepunkt der Show wird durch einen Spiegel dargestellt. Dieser Spiegel ist jedoch kein gewöhnlicher, denn er besteht nicht aus Glas und kann somit durchschritten werden. Auf der anderen Seite des Spiegels werden die innersten Wünsche und Träume, aber auch Ängste visualisiert. Das wahre Ich des Protagonisten wird dargestellt. Diese fantastische Welt hat auch einen Nutzen für den Doktor Parnassus. Dieser hat vor Jahren einen Pakt mit dem Teufel geschlossen. Durch die Welt hinter dem Spiegel können sich die Menschen für die Besserung ihres

Lebens oder für die Versuchungen, Süchte und materiellen belanglosen Dinge im Leben entscheiden. Dadurch gewinnt entweder Doktor Parnassus oder der Teufel.

6.1.2 Übergang zwischen den Welten

Der Film handelt von einer Wunschwelt, die typischerweise einen mentalen Übergang voraussetzt. Jedoch bedient sich dieser Film eines physischen Übergangs. Dadurch entsteht keine Verdoppelung der Figur, da sie nur einmal in den unterschiedlichen Welten existiert. Es handelt sich um eine *offene Welt*. Die zwei unterschiedlichen Ebenen sind klar voneinander getrennt und existieren gleichzeitig nebeneinander. Sie können mithilfe eines Spiegels verlassen und betreten werden. Nur dieser Spiegel dient als Eingang. Als Ausgang kann der Spiegel verwendet werden oder die Figuren kommen durch ein Element des Wagens wieder zurück in die Realität (siehe Abbildung [6.1](#)). Der Über-



Abbildung 6.1: Der Ausgang wird durch den Spiegel [\[68\]](#) TC=00:05:32] oder einen Teil des Wagens vollzogen [\[68\]](#) TC=00:10:10].

gang passiert sofort. Sobald die Protagonisten ihren Körper über die Schwelle bewegen, gelangen sie in die andere Welt. Jedoch ist die Traumwelt nicht immer begehbar. Voraussetzung dafür ist, dass Doktor Parnassus die Welt mit seinem Geist freigibt. Solange er sich konzentriert und die Welt öffnet, kann diese Ebene jeder betreten. Wenn Doktor Parnassus sich jedoch nicht konzentrieren kann, oder er in seinen Gedanken gestört wird, ist die Welt verschlossen und die Figuren reißt es aus der anderen Welt hinaus (siehe Abbildung [6.2](#)). Der Spiegel steht dabei immer im Mittelpunkt des Theaters und wird sehr prunkvoll dargestellt. Er besteht jedoch aus keinem echten Glas, sondern aus einem Material das harter Alufolie ähnelt, welches in der Mitte eine Öffnung aufweist. Hier können die Figuren den Raum wechseln (siehe Abbildung [6.2](#)).

Auf der filmisch realen Ebene wird hinter dem Spiegel ein Wald dargestellt. Dieser wird am Eingang der Wunschwelt weitergeführt. Wenn das Bühnenbild zu einem schwarz-weißen Schachbrettmuster verändert wird, sieht der Rezipient durch den Spiegel nur eine schwarze Fläche. Das heißt, der Rezipient, aber auch die Figuren im Film können die parallele Ebene von der filmisch realen Welt aus nicht sehen. Sie erkennen durch den Spiegel hindurch nur die Rückwand des Wagens. Erst wenn sie die Ebenen wechseln, offenbart sich die fiktive Welt. Die Traumwelt sollte immer nur von einer Person betreten werden. Singuläre Traumwelten werden im Film jedoch nie abgebildet, wie in Abbildung [6.3](#) dargestellt. Es werden immer nur Welten mit mehreren Personen visualisiert, um die unterschiedlichen Auswirkungen der eskalierenden Welt darzustellen



Abbildung 6.2: Im ersten Bild versucht der Protagonist Tony in die Traumwelt zu gelangen, jedoch kann sich Doktor Parnassus nicht konzentrieren und dadurch steht Tony nur hinter dem Spiegel im Wagen [68, TC=01:31:21]. Im zweiten Bild wird die Bühnenshow dargestellt [68, TC=00:02:52].

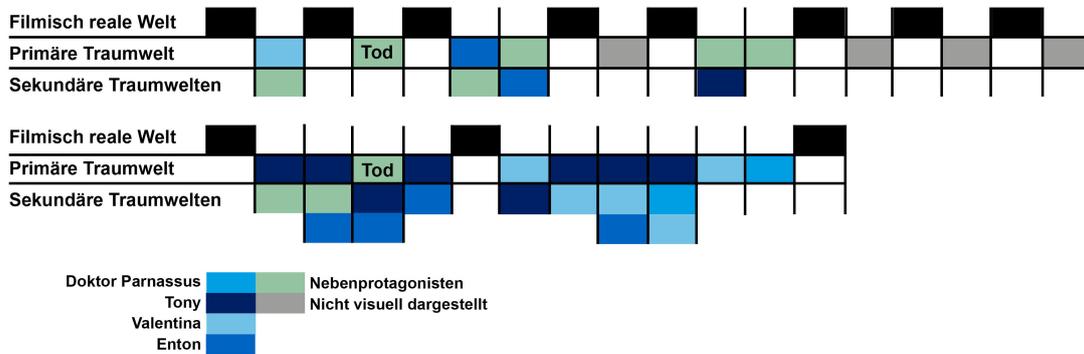


Abbildung 6.3: Hier wird der Weltenwechsel zwischen der filmisch realen Ebene und der Traumwelt visualisiert. Dadurch stellt sich heraus, dass sich in den gezeigten Welten fast immer mehrere Personen in einer Traumwelt befinden.

(siehe Abbildung 6.4). Das heißt, der Übergang ist auch für mehrere Personen gleichzei-



Abbildung 6.4: Links wird die Traumwelt der Frau abgebildet, jedoch dringt die Traumwelt von Tony zu ihrer durch [68, TC=01:05:53]. Rechts sind die zwei Welten in der Traumwelt klar voneinander getrennt [68, TC=01:40:52].

tig möglich. Auch Doktor Parnassus kann in die andere Welt eintauchen. Jedoch braucht

er vermutlich selbst keinen Spiegel, um die Welten zu wechseln, denn alle Welten basieren auf seinen Gedanken. Im Film wird jedoch nicht näher erklärt, ob der Doktor einen physischen oder mentalen Übergang vollzieht. Der Übergang selbst ist aufgebaut wie in einem Theater. Die Protagonisten verlassen die Welt durch Vorhänge. Auch die unterschiedlichen Welten in der Traumwelt selbst werden durch Vorhänge visualisiert. Diese Vorhänge bestehen jedoch nicht aus Stoff, sondern werden durch Effekte im Nachhinein erstellt (siehe Abbildung [6.5](#)). Das heißt, der Spiegel wird in der Traumwelt nicht



Abbildung 6.5: Hier ein paar Beispiele, wie die Übergänge inszeniert werden. Im Bild links oben dringt Enton in die Welt eines Nebenprotagonisten ein [\[68\]](#) TC=00:10:37]. Im Bild rechts oben vermischen sich die Welten von Tony und einer Nebenprotagonistin [\[68\]](#) TC=01:06:18]. Im Bild links unten befinden sich gleichzeitig mehrere Personen in der Traumwelt [\[68\]](#) TC=01:17:55] und im Bild rechts unten verlässt Enton die Traumwelt [\[68\]](#) TC=01:22:49].

mehr als Ausgang dargestellt. Die Figuren müssen sich zwischen dem Teufel und Doktor Parnassus entscheiden. Erst dann wird ihnen wieder ein Übergang in die Wirklichkeit gewährt. Die Figuren sind in dieser Welt eingesperrt. Viele empfinden dies jedoch nicht als schlimm, da sie ihre innersten Wünsche gezeigt bekommen. Der Spiegel selbst wird auch als Symbol verstanden, denn in einen Spiegel schauen wir in unserer realen Welt, wenn wir uns selbst betrachten wollen. Durch den Spiegel im Film wird dies den Protagonisten physisch dargestellt. Auch wenn der Spiegel selbst immer im Mittelpunkt des Theaters dargestellt wird, wird der Übergang zwischen den Welten nicht wirklich thematisiert. Er wird im Film nur sehr kurz dargestellt und vollzieht sich in wenigen Sekunden. Daher dient der Übergang eher als Mittel zum Zweck, damit die Figuren ihr eigenes Ich betrachten und die Welten wechseln können. Dabei stehen die Traumwelt und deren Auswirkungen durch die Vermischung der Welten im Fokus der Handlung.

6.1.3 Unterschiede zwischen den Ebenen – Visuelle Vermittlung

Filmisch reale Ebene

Auf der filmisch realen Ebene unterscheidet sich die Welt im Theaterwagen visuell extrem von der äußeren Landschaft. Die Welt im Theater wird sepialastig in gelb-goldenen Farben dargestellt. Die Szenen sind gut ausgeleuchtet wie auf einer richtigen Bühne und die Einstellungsgrößen sind so gewählt, als würde der Zuschauer wirklich vor einem Theater sitzen. Die Außenwelt ist hingegen sehr düster und dunkel gehalten, in schwarzen und blauen Farben.

Zweite Ebene

Die Traumwelten zeigen die innersten Wünsche und Träume, aber auch Ängste oder schlechte Gewohnheiten. Dabei sind ihnen visuell keine Grenzen gesetzt.

Raum

Die beiden Welten grenzen direkt aneinander und sind durch einen Spiegel begehbar. Es handelt sich um eine imaginierte Welt, die immer von der Figur, die sie betreten hat, abhängig ist. Daher unterscheiden sich die verschiedenen Welten sehr stark voneinander. Es gibt keine Anzeichen auf bestimmte Orte, Sprachen oder Glauben in dieser Welt. Der Raum scheint unendlich und flüchtig zu sein. Dieser Moment sollte genossen werden.

Zeit

Die Zeit in der filmisch realen Welt scheint im Verhältnis zur fiktiven Welt stehen zu bleiben oder extrem langsam zu vergehen. Als die Traumwelt in einer Szene betreten wird, läutet die Uhr um 18:00 Uhr am Abend. Es scheint, als seien sie eine Ewigkeit in der anderen Welt. Allerdings zeigt beim Verlassen der Traumwelt die Uhr in der Realität noch immer die gleiche Uhrzeit an. Da es sich um imaginierte Welten handelt, geben sie auch keine Auskunft über die geschichtliche Zeit, denn diese Welten existieren in der Realität nicht.

Personen

Gewollt ist eine Person pro Traumwelt. Jedoch besuchen immer mehrere Leute die gleiche Welt. Dadurch vermischen sich die Welten miteinander. Auch die äußere Darstellung einer Person kann durch ihre Wünsche verändert werden. Die Frau stellt sich jung und dünn vor und verändert sich dadurch nach ihren Vorstellungen. Das heißt, die Personen sehen auf beiden Ebenen nicht immer gleich aus. Tony ist der Protagonist, der sich am häufigsten verändert. Er nimmt bei jedem Besuch in der Traumwelt ein anderes Gesicht an, entweder nach den Vorstellungen der anderen oder zum Selbstschutz, um von anderen Figuren nicht erkannt zu werden (siehe Abbildung [6.6](#)).

Gesetze

In der Traumwelt spielen die normalen Naturgesetze keine Rolle. Die Schwerkraft wird aufgehoben, Menschen können unter Wasser atmen, Figuren können nicht sterben, egal, wie weit sie fallen, Größenverhältnisse werden aufgehoben, Materialien bekommen eine



Abbildung 6.6: Die Frau stellt sich in ihrer Traumwelt viel jünger und schlanker vor [68, TC=01:04:20]. Tony verändert sich in jeder Traumwelt anders. Im linken Bild nach den Vorstellungen der Frau [68, TC=01:04:40] und im rechten Bild als Schutz, um nicht erkannt zu werden [68, TC=01:13:25].

andere Dichte und vieles mehr. Die Welt kann sich auch selber auflösen und auseinanderbrechen. Der Hintergrund wird dabei als unendlich, schwarzer Raum dargestellt (siehe Abbildung [6.7]).

Artefakte

Als Artefakt wird in diesem Film der Doktor Parnassus selbst dargestellt. Er taucht immer wieder in den Traumwelten auf, jedoch nicht in seiner eigenen Gestalt. Entweder wird er als riesiger steinerner Kopf dargestellt oder als riesiger Heißluftballon. Er zeigt den Figuren damit eine Richtung, die sie einschlagen sollen, um nicht dem Teufel zu verfallen (siehe Abbildung [6.8]).

Auswirkungen

Durch die Aufhebung der Naturgesetze können die Protagonisten in der Traumwelt nicht sterben, egal, was mit ihnen passiert. Doch wenn der Teufel seine Finger mit im Spiel hat, kann diese Regel gebrochen werden. Wenn sie in der Traumwelt vom Teufel getötet



Abbildung 6.7: Die Naturgesetze spielen in diesen Welten keine Rolle. Im Bild links oben wird der Nebenprotagonist von Quallen durch die Luft gezogen [68, TC=00:06:26], im Bild rechts oben wird eine fantasievolle Welt dargestellt [68, TC=00:10:49], im Bild links unten besteht die Landschaft aus überdimensionalen Schuhen [68, TC=01:04:12] und im Bild rechts unten zerfällt die Welt in unzählige Teile [68, TC=01:39:49].

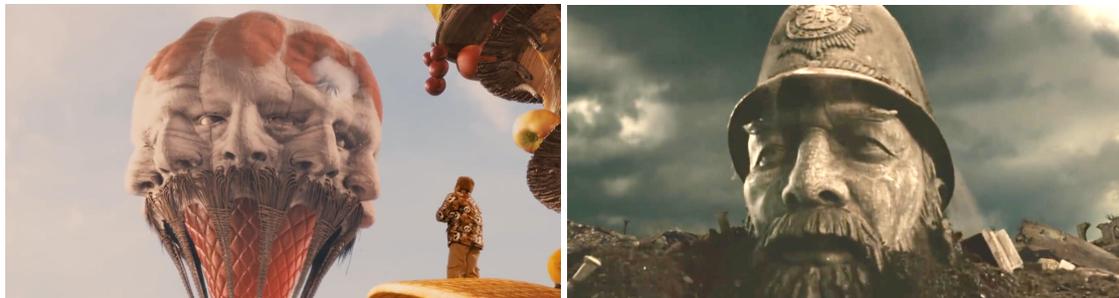


Abbildung 6.8: Doktor Parnassus kommt in den Traumwelten als Artefakt vor. Im linken Bild als Heißluftballon [68, TC=00:11:11] und im rechten Bild als Steinskulptur [68, TC=01:17:32].

werden, kommen die Figuren nicht mehr auf die reale Ebene zurück. Somit gewinnt der Teufel eine neue Seele.

6.2 *A Nightmare on Elm Street* (2010)

In *A Nightmare on Elm Street* von 2010 wurde die Regie von Samuel Bayer übernommen und das Drehbuch von Wesley Strick und Eric Heisserer erstellt. Dieser Film ist ein typischer Horrorfilm. Er basiert auf dem Film *Nightmare – Mörderische Träume* von Wes Craven aus dem Jahr 1984. Trotz der schlechten Kritik über die Neuverfilmung

wird diese statt des Originals bei dieser Analyse verwendet, denn dabei werden die unterschiedlichen Schlaf- und Traumphasen besser voneinander getrennt und visuell unterstützt. Bei *A Nightmare on Elm Street* existiert eine metaphysische Wirklichkeit parallel zu der filmisch realen Ebene. Da die andere Ebene die Träume der Protagonisten darstellt, könnte sie teilweise auch als imaginierte Wirklichkeit betitelt werden.

6.2.1 Kurzfassung der Geschichte

A Nightmare on Elm Street handelt von fünf unterschiedlichen Jugendlichen, die alle in der gleichen Zeitphase von einem verbrannten Mann zu träumen beginnen. Dieser entstellte Mann namens Fred Kruger jagt die Protagonisten in ihren Träumen bis zum Tod, denn diesem können sie im Traum nicht ausweichen. Da die Träume Auswirkungen auf die filmisch reale Ebene haben, sind sie nur sicher, wenn sie wach bleiben. So können sie sich gegenseitig beschützen und entwickeln schlussendlich eine Idee, den Mörder in ihren Träumen zu stoppen.

6.2.2 Übergang zwischen den Welten

Dieser Film handelt von einer *offenen Welt*. Die Traumebene und die filmisch reale Ebene sind in sich abgeschlossen, eigenständige und parallel zueinander existierende Welten. Der Übergang findet auf mentaler Basis statt. Das heißt, die Figur beginnt in der filmisch realen Welt zu schlafen, sei es ein Sekundenschlaf, Halbschlaf oder richtiger Tiefschlaf. Bevor dieser Schlaf einsetzt, gibt es oft Anzeichen dafür, dass die Personen müde werden. Sie gähnen, die Augen werden schwerer, der Kopf wird abgestützt oder sie legen sich in ein Bett. Der Übergang selbst ist jedoch nicht immer klar ersichtlich, denn das Ende auf der realen Ebene wird oft mit dem Anfang der Traumebene visuell gleich dargestellt (siehe Abbildung [6.9](#)). Gelöst werden diese Übergänge durch einen Schnitt zwischen den Ebenen, eine Überblendung des Hintergrundes oder durch eine nahe Einstellung. Die Protagonisten werden dabei beim Einschlafen mit einer sehr nahen Einstellung auf ihr Gesicht oder die Augen gefilmt und in der nächsten Einstellung hat sich der Raum auf einmal verändert. Der Grenzübergang fällt nicht besonders schwer.



Abbildung 6.9: Obwohl visuell alles gleich bleibt, hat die Protagonistin bereits die Welten gewechselt [[54](#), TC=00:09:48].

Die Figuren fallen in eine Art Schlaf und erwecken damit die Bestie namens Fred Kruger. Die Hilflosigkeit und das Ausgeliefertsein im Traum wird hier oft thematisiert, denn die Figuren können nichts gegen die Albträume unternehmen. Wenn Fred Kruger sie besuchen möchte, dann passiert dies auch. Sie sind den Albträumen vollkommen ausgeliefert. Wenn sie einmal die filmisch reale Welt verlassen haben, wird es sehr schwierig,

Protagonist beginnt zu träumen, wechselt die Kamera auf diese Figur. Wenn ein Protagonist durch Freddy getötet wird, stirbt er auch in der realen Ebene. Im Traum hat er jedoch weitere 6 Minuten zu leben, denn das Gehirn arbeitet noch 6 Minuten nach dem Tod. Somit verharret der Geist der Toten noch eine Zeit lang in Freddys Welt (siehe Abbildung [6.10](#)). Durch diese Leichen wird symbolisiert, dass die Ebene auch existiert, wenn kein Träumender zu Besuch ist, und alle Figuren die gleiche Welt betreten (siehe Abbildung [6.11](#)). Die Räume im Traum verhalten sich auch zueinander hybrid. In einem



Abbildung 6.11: Die Körper der bereits gestorbenen Protagonisten verharren für immer auf dieser Ebene [\[54\]](#), TC=00:39:03].

Moment befindet sich die Protagonistin in ihrem Garten, dann stürmt sie in ihr Haus zurück und befindet sich auf einmal in der Vorschule. Diese Raumwechsel symbolisieren gleichzeitig die Schlafphasen. Umso absurder sich die Welten und Naturgesetze verhalten, desto tiefer fallen die Figuren in den Schlaf. Diese Phasen unterscheiden sich in der visuellen Darstellung, in den Eigenschaften der Welten, den Auswirkungen zwischen den Ebenen und Fred Kruger.

6.2.3 Unterschiede zwischen den Ebenen – Visuelle Vermittlung

Filmisch reale Ebene

Die filmisch reale Ebene ist unserer normalen Wirklichkeit angepasst. Die Jugendlichen wohnen mit ihren Eltern in einer ländlicheren Gegend. Es herrschen gewohnte Naturgesetze und die Personen verändern sich äußerlich nicht, bis auf die Kennzeichen vom fehlenden Schlaf. Fred Kruger existiert in dieser Welt nicht. Er wurde vor einigen Jahren grausam von den Eltern der Jugendlichen umgebracht.

Zweite Ebene

Das Thema Feuer wird in dieser Welt immer wieder visuell dargestellt, denn Fred Kruger kam in einem Brand ums Leben. Entweder lodert der ganze Raum oder die Übergänge sind so inszeniert, als würde alles zu Asche zerfallen. Die Sekundenschlafphase, und

die Einschlafphase unterscheiden sich am geringsten von der filmisch realen Ebene. Sie werden für Momente des Schreckens beim Rezipienten eingesetzt, da hier nicht klar dargestellt wird, ob es sich um die Realität oder um einen Traum handelt. Die Tiefschlafphase und die Halbschlafphase dagegen unterscheiden sich sehr von der Realität. Andere Orte werden dargestellt und die gewohnten Naturgesetze sind außer Kraft gesetzt. Die Zeit wird im Film auch thematisiert, denn sie vergeht im Traum surreal. Auf sie wird bei zwei Übergängen explizit hingewiesen. Zum einen erkennt der Zuschauer, durch die rückwärts rinnenden Wassertropfen, dass die Zeit im Traum rückwärts läuft (siehe Abbildung [6.12](#)). Zum anderen wird durch eine Uhr symbolisiert, dass die Zeit im Traum eine andere ist, als in der filmisch realen Welt. In der Realität steht die Uhr auf 23:18 Uhr und im Traum auf 04:33 Uhr. Eine weitere nennenswerte Eigenschaft

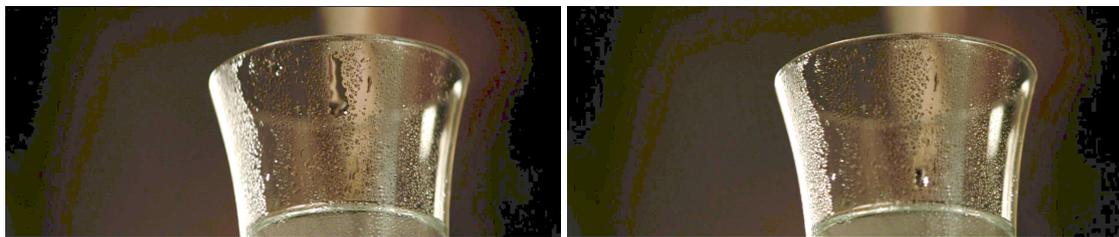


Abbildung 6.12: Im Traum rinnt das Wasser nach oben, in der Realität nach unten [[54](#), TC=00:14:05].

der Traumebene sind die kleinen Kinder. In den Träumen tauchen immer wieder kleine Mädchen auf, welche die jugendlichen Protagonisten im jüngeren Alter darstellen sollen. Somit wird immer wieder eine Verbindung zu der schrecklichen Vergangenheit hergestellt. Das Mädchen ist selbst oft verletzt und ihr Kleid ist aufgerissen. Diese vier parallelen Risse sind Freddy's Erkennungsmerkmal (siehe Abbildung [6.13](#)). Weiteres ist



Abbildung 6.13: Dieses Kind kommt am häufigsten vor und verkörpert Protagonistin 2 im jungen Alter [[54](#), TC=00:10:25].

Fred Kruger nur in seiner eigenen Welt unverletzbar. Als die Protagonistin es schlussendlich schafft, ihn in die Realität zu ziehen, können sie ihn verletzen und töten (siehe Abbildung [6.14](#)). Ein weiterer Unterschied zwischen den Ebenen ist die visuelle Darstellung. Die Traumsequenzen werden teilweise am Rand verschwommen dargestellt. Dadurch wird die eigene Sicht des Protagonisten visualisiert. Dieser Effekt wurde auch für Erinnerungen der Figuren im Film verwendet (siehe Abbildung [6.14](#)).



Abbildung 6.14: Links oben der unverletzte Fred Kruger in der Traumwelt [54, TC=01:25:21] und rechts oben der verletzte Fred Kruger in der Realität [54, TC=01:27:51]. Im unteren Bild wurde der Effekt eingesetzt, um eine Erinnerung darzustellen [54, TC=01:15:12].

Sekundenschlafphase

Die Sekundenschlafphase dauert im Film nur wenige Minuten, bis Sekunden an. Diese Ebene ist für den Rezipienten nicht klar ersichtlich, da die Realität gezeigt wird und die normalen Naturgesetze der Wirklichkeit gelten. In dieser Phase wird die Realität erweitert. Entweder werden Personen dargestellt, die nicht mehr existieren, oder Freddy taucht auf. Die Protagonisten wachen vor Schreck sofort wieder auf (siehe Abbildung 6.15). Da es sich jedoch um Schlaf handelt, sieht nur die träumende Person die Erweiterungen der Realität. Außenstehenden bleibt die Sicht verwehrt.



Abbildung 6.15: In einem Moment wird die Realität durch den Sekundenschlaf erweitert, im nächsten Moment hat sich diese Erweiterung schon wieder aufgelöst [54, TC=01:03:08].

Halbschlafphase

Eine der interessantesten Szenen im Film bildet die einzige Halbschlafphase. Die Realität und der Traum vermischen sich miteinander. Die Ebenen werden fusioniert und überblenden sich. Es werden entweder beide Räume zugleich durch einen Verlauf dargestellt oder es wird zwischen den beiden Ebenen sehr schnell hin und her geschnitten. Fred Kruger kann in dieser Phase die Umgebung des Traumes und der Realität beeinflussen und verletzt dadurch die vor ihm krabbelnde Protagonistin. Allerdings stellt sich heraus, dass auch die Protagonistin eingreifen kann, denn sie kann durch diese Phase ein Stück Pullover von Freddy in die filmisch reale Ebene mitnehmen (siehe Abbildung [6.16](#)).



Abbildung 6.16: Hier überlagern sich die Welten in der Halbschlafphase [\[54\]](#) TC=01:06:32].

Einschlafphase

Die Einschlafphase kann als Grenzraum betrachtet werden, der wiederum eine Schwelle vor und nach dieser Phase beinhaltet. Die Figur befindet sich in einem Raum zwischen der Realität und der Tiefschlafphase. Hier wird der Raum noch nicht verändert. Er zeigt noch immer die filmische Realität und die normalen Gesetze und Gewohnheiten sind noch gültig, jedoch werden die Bewegungen der Protagonisten im Traum nicht mehr von den realen Mitmenschen wahrgenommen und sie befinden sich auf direktem Weg in die Tiefschlafphase. Auf dieser Ebene sind sie jedoch leicht aufzuwecken und der Traum wird durch bestimmte Objekte angedeutet (siehe Abbildung [6.17](#)). Beispielsweise kann Fred Kruger gezeigt werden. Die Lichter funktionieren oft nicht richtig und beginnen zu flackern oder die Elektrizität setzt ganz aus. Allerdings erzeugt das meist nur kurze Schreckensmomente oder *Jump Scares* beim Rezipienten. Freddy hat auf dieser Ebene keine Auswirkungen auf die reale Ebene im Film. Die Protagonisten liegen oder sitzen noch an der gleichen Stelle, wo sie eingeschlafen sind. Auch die Handlungen der Protagonisten selbst haben hier keine Auswirkungen. Wenn der Protagonist die Tiefschlafphase erreicht hat, ist er Freddy vollkommen ausgeliefert. Diese Phase unterscheidet sich am meisten von der realen Welt, denn hier werden Räume der anderen Ebene sichtbar. Entweder wird eine alte Fabrik gezeigt, in der Fred Kruger in der Realität umgebracht worden ist, oder eine Vorschule, in der er damals die Kinder kennengelernt und mit ihnen gespielt hat. In dieser Ebene ist Freddy immer anwesend. Er bezeichnet diese Ebene auch als *seine Welt*. In dieser herrscht er und seine Regeln gelten, denn hier kann er den Protagonisten realen Schaden zufügen. Wenn er sie im Traum verletzt, verletzt er sie auch in der Realität und wenn er sie tötet, sind sie auch in der filmisch realen



Abbildung 6.17: Im oberen Bild wird im Buch schon auf die Klagen von Fred Kruger hingewiesen [54, TC=00:19:27]. In den unteren Bildern bemerkt die Protagonistin bereits in der Einschlafphase, dass sie träumt, und will aufwachen. Sie schafft es nicht und fällt noch tiefer in den Schlaf [54, TC=00:19:38].

Welt tot (siehe Abbildung 6.18). Aus dieser Phase ist es am schwierigsten aufzuwachen. Die Protagonisten sind auf dieser Ebene komplett von ihrem realen Körper abgeschnitten. Das heißt, im Traum rennen sie vor Fred Kruger weg, jedoch bleiben sie auf der realen Ebene dort, wo sie eingeschlafen sind. Nur Fred Kruger hat Auswirkungen auf sie. Wenn er sie in der Luft herumschleudert, werden sie auch auf der realen Ebene umher geschleudert. Fred Kruger kann jedoch von den Figuren der realen Welt nicht wahrgenommen werden. Je tiefer der Protagonist schläft, desto mehr verändert sich der



Abbildung 6.18: Im linken Bild wird der Protagonistin im Traum eine Strähne abgeschnitten. Dadurch passiert dasselbe in der Realität [54, TC=00:20:33]. Im rechten Bild wurde sie im Traum getötet und daher auch in der Realität [54, TC=00:29:55].

Raum. Verzerrungen der Darstellung können auftreten oder andere Gesetze und Regeln

in Kraft treten (siehe Abbildung [6.19](#)).



Abbildung 6.19: Im ersten Bild biegen sich die Bücherregale um den Protagonisten herum [\[54, TC=00:36:10\]](#). Im zweiten Bild fängt es im Raum plötzlich an zu schneien [\[54, TC=00:46:31\]](#) und in den unteren zwei versinkt die Protagonistin durch den Boden in einen anderen Raum [\[54, TC=01:23:14\]](#).

Traum im Traum

Eine spezielle Form des Traumes ist der Traum im Traum. Dadurch kann noch mehr Spannung aufgebaut werden, da der Rezipient nie wirklich weiß, ob er sich nun in der Wirklichkeit oder im Traum befindet. Die Protagonistin befindet sich in einem klar gekennzeichneten Traum, denn sie befindet sich in der Vorschule und begegnet ihrem eigenen Ich aus der Vergangenheit. Freddy selbst ist auch anwesend. Daraufhin wacht sie in ihrem eigenen Bett wieder auf. Die Protagonistin sowie der Rezipient wiegen sich in Sicherheit. Doch nach einiger Zeit wartet auch hier Freddy auf sie und tötet diese. Erst dann wird die tatsächliche filmische Realität preisgegeben (siehe Abbildung [6.20](#)).

6.3 Vergleich

Das Kabinett des Doktor Parnassus wird in der Analyse mithilfe der erstellten Kriterien in Kapitel *Unterschiedliche parallele Welten* [4](#) analysiert. Dieser Film legt mehr Wert auf die zweite filmische Welt. Sie wird fantastisch dargestellt und weist viele Unterschiede zu der filmisch realen Ebene auf. Zusätzlich werden viele verschiedene Welten mit eigenen Kräften und Eigenschaften dargestellt. Die Auswirkungen vom Zusammentreffen mehrerer Traumwelten, werden häufig visuell als auch narrativ vermittelt. Dabei werden die Übergänge von der filmisch realen Ebene auf die Traumwelt nicht außergewöhnlich inszeniert. Sie dienen eher als Mittel zum Zweck. Die Grenzen in der Traumwelt zwischen den Wünschen und Vorstellungen der Personen werden interessanter dargestellt. Entweder vermischen sich die Ebenen oder die Grenzen sind durch einen unsichtbaren Vorhang klar ersichtlich. Bei *A Nightmare on Elm Street* wird mehr Fokus auf den Übergang zwischen den Welten gelegt als auf die Welten selbst. Die unterschiedlichen



Abbildung 6.20: Hier wird ein Traum im Traum visualisiert. Sie träumt von Fred Kruger in der Vorschule und wacht daraufhin in ihrem Bett auf. Allerdings ist dies auch wieder ein Traum und Fred Kruger wartet hier schon auf sie [54, TC=00:27:56–00:29:25].

Ebenen werden teilweise real dargestellt. Dadurch entstehen visuell kaum Unterschiede zwischen der filmisch realen Welt und der Traumwelt der Protagonisten. Der Übergang wird in diesem Film genauer und sehr oft inszeniert. Es gibt auch viele unterschiedliche Phasen des Übergangs, von denen jede andere Auswirkungen hat und anders dargestellt wird.

Im Vergleich handeln beide Filme von Wunsch/ Traumwelten, die einerseits physisch und andererseits mental begangen werden können. Manche Eigenschaften werden in beiden Filmen gleich behandelt, wie beispielsweise die Auswirkungen. Bei *A Nightmare on Elm Street* werden die Protagonisten durch den Willen von Fred Kruger getötet. Bei *Das Kabinett des Doktor Parnassus* können die Figuren im Film durch die Hand des Teufels sterben. Viele Aspekte werden in den Filmen jedoch unterschiedlich umgesetzt. In *Das Kabinett des Doktor Parnassus* gibt es viele Welten, die von mehreren Personen betreten werden können. In *A Nightmare on Elm Street* existiert nur eine andere Welt, die nur von einer Person auf einmal betreten werden kann. Diese Welt existiert immer, anders als in *Das Kabinett des Doktor Parnassus*. Hier werden die Welten visuell so dargestellt, wie es den Protagonisten beliebt, und diese können sich selbst für eine Richtung entscheiden. Beide Welten werden als eine Art Gefängnis dargestellt, wobei das in *A Nightmare on Elm Street* bewusst thematisiert wird. Die ganze Geschichte baut darauf auf. Diese Eigenschaft geht in *Das Kabinett des Doktor Parnassus* unter. Beide Filme wollen durch visuelle Darstellung und narrative Vermittlung etwas anderes aussagen. *A Nightmare on Elm Street* nützt die parallelen Welten als *Jump Scares* für die Zuschauer, um dem Horror-Genre zu entsprechen. *Das Kabinett des Doktor Parnassus* stützt sich hingegen hauptsächlich auf die visuelle Vermittlung der fantastischen Welten. Die Handlung wird somit in den Hintergrund gerückt.

Kapitel 7

Fazit

Im Laufe der Zeit entstanden unzählige Filme, die sich der Technik einer zweiten Welt zunutze machen. Dadurch weist die Narration einen Wendepunkt auf und der Rezipient sowie die Figur im Film können sich auf eine andere Welt einlassen. Jedoch werden häufig viele unterschiedliche Realitäten gleichzeitig dargestellt, dass es schwierig wird, diese voneinander zu unterscheiden und in eine Kategorie einzuteilen.

Neben den klar bestimmbar objektiven Kriterien, die sich im Kapitel *Eigenschaften von Parallelwelten* [4] durch die Analyse von mehreren Theorien herausgestellt haben, spielt hier insbesondere auch die subjektive Betrachtung des Rezipienten eine Rolle. Verschiedenste Einflüsse wirken auf das menschliche Bewusstsein ein und erschaffen so eine Einstellung über den diegetischen und narrativen Raum im Film. Sobald es Unterbrechungen in der Erzählstruktur gibt, ändert sich diese Wahrnehmung. Dadurch entstehen trotz den objektiven Kriterien, die eine Parallelwelt aufweisen muss um als solche identifiziert zu werden, unterschiedliche Meinungen über die visualisierten Welten. Der Einfluss der subjektiven Meinung wird auch durch die unterschiedlichen Analyse der erwähnten Theoretiker bestätigt. Manche bezeichnen einen Film im Film, oder den Film selbst als parallele Welt. Des öfteren wird auch der Produktionsraum sichtbar. Diese Art der Darstellung kann ebenso als parallele Struktur interpretiert werden. Durch die unterschiedlichen Meinungen wird klar, dass die subjektive Wahrnehmung des Betrachters zusätzlich eine große Rolle spielt und dadurch die klare Einteilung der unterschiedlichen Welten noch mehr erschwert wird.

Zusätzlich gibt es auch Filme in denen die parallelen Welten nicht klar voneinander getrennt werden und die filmische Realität nicht markiert wird. Die narrative Struktur wird hier so gestaltet, dass die Interpretation der Geschichte fast nur von der subjektiven Sicht des Rezipienten abhängig ist. Hier fließen Zeiten so ineinander über, dass Gegenwart, Zukunft und Vergangenheit im Handlungsverlauf nicht mehr unterschieden werden können. Eine Mischung aus den verschiedenen Typen, die zu verworren ist, um sie klar aufzuteilen in Kombination mit der individuellen menschlichen Wahrnehmung erschwert ein objektives Einordnen und lässt nur noch ein subjektives Entscheiden zu, welches wenig wissenschaftlich anmutet.

Daher wurde eine Typologisierung auf Basis von klar getrennten Realitäten erstellt. In der Regel wird ein solches verlässlicher, je mehr Filme auf seinen Erstellungsprozess einwirken. Das in dieser Arbeit entwickelte System bezieht sich auf viele, möglichst unterschiedliche Realfilme mit dreidimensionalen- oder Spezialeffekte. Es wurden ins-

gesamt über 50 Filme ausgewählt und verschiedene bestehende Theorien bestmöglich angewendet und kombiniert. Die Typen wurden so definiert, dass möglichst jede Art eine parallele Welt darzustellen, unter eine bestimmte Kategorie fällt. Diese hier entwickelte Kategorisierung und Bestimmung von parallelen Welten soll als Werkzeug für Untersuchungen dienen, um auf Eigenschaften, Umsetzungen, Möglichkeiten und Auswirkungen von parallelen Strukturen aufmerksam zu machen. Denn es kann viel über Erzählstrukturen und Techniken verraten, parallele Welten im Film einzubauen und identifizieren zu können.

Natürlich konnte diese Arbeit nicht alle Themen behandeln und es gibt noch einige Fragen in Bezug auf Parallelwelten im Film, deren Erforschung spannend wäre. So wäre es interessant die erwähnten Genres der Phantastik, die sich eine parallele Welt zunutze machen, im Bezug zueinander und ihre Unterschiede noch genauer zu analysieren. Weiteres können auch die genannten Welten, wie ein Film im Film, der sichtbare Produktionsraum oder der Film selbst als parallele Struktur analysiert werden, oder die parallelen Welten mehr auf ihre Zeitstruktur zu untersuchen als auf die räumlichen Auswirkungen.

Es ist auf jeden Fall faszinierend zu beobachten, wie viele Möglichkeiten es gibt Geschichten zu erzählen und wie elegant diese unterschiedliche Welten zusammenführen. Gleich über welche Art die Welten im Film letztendlich erzählt werden, schaffen sie es doch immer in der tatsächlichen Realität dem Rezipienten Erinnerungen und Fantasien auszulösen.

Anhang A

Sequenzprotokoll – *Das Kabinett des Doktor Parnassus*

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (Mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 1 Reale Welt 00:00:00	London, England bei Nacht	Vor einem Club wartend. Auf einmal öffnet sich eine Bühne. Sieht, dass sich keiner für sie interessiert. Doktor Parnassus ist der ältere Herr. Ein betrunkenen junger Mann will auf der Bühne randalieren. Die Tochter rennt am Wagen herum und der Typ folgt ihr. Sie rennt auch hinter den Spiegel und dann schlussendlich hinein. Er folgt ihr.	Alles Dunkel. Fokus auf der Bühne. Ist als einziger beleuchtet. Die Bühne ist sehr alt. In goldenen fahlen Farben gehalten. Der Hintergrund ist schwarz/grau.	Einstellungen oft so gewählt, dass die Bühne den ganzen Bildinhalt ausfüllt.			Der Spiegel ist wie ein Spiegel aufgebaut nur besteht er aus keinem echten Glas. Eher wie starke Alufolie die reflektiert und in der Mitte eine Öffnung hat. Im Hintergrund auf der Bühne befindet sich ein Wald. Gezeichnete Bäume im unkräftigen Grün. Die Öffnung des Spiegels gibt nicht frei, ob man bereits die Traumwelt von außen sehen kann oder ob nur der Hintergrund der Bühne sichtbar ist. Wahrscheinlich wird der Hintergrund der Bühne gezeichnet, weil sich die Welt erst erstellt wenn eine Person drinnen ist.
Abschnitt 2 Traumwelt der Tochter 2 Personen in der Traumwelt 00:04:19	In einem dunklen Wald	Sieht aus als würde sich der hintere Raum der Bühne erweitern. Gibt auch eine Stufe hinunter. Dies symbolisiert den vollkommenen Übergang. Die Bäume sind alle wie auf der Bühne platt und gezeichnet. Nur der Raum erstreckt sich viel weiter. Boden ist braun. Sie hat etwas anderes an, eine andere Frisur und besitzt unglaubliche Kräfte. Der Typ rutscht aus und landet mit seinem Gesicht im Dreck. Sein Gesicht hat sich vollkommen verändert.	Alles sehr dunkel gehalten. Hintergrund läuft aus.			Auf einmal alles still. Nur Wind ist hörbar „Mein Gesicht“ wimmert er. Versucht sich den Dreck runter zu wischen.	
Abschnitt 3 Reale Welt 00:05:17	Auf der Bühne	Tochter des Doktor Parnassus kommt aus dem Spiegel. Durch das Loch wieder die Bäume sichtbar. Andere Person, aber die Klamotten sind gleich.	Alles Dunkel gehalten, außer die Bühne selbst.			Polizeialarm. Die Freundin schreit.	
Abschnitt 4 Traumwelt des jungen Mannes 1 Person in der Traumwelt 00:05:31	In einem dunklen Wald	Wald verschwindet von der Tochter des Doktors, denn sie ist aus der Welt verschwunden. Verändert sich zu der Welt des Mannes. Jetzt reale Bäume dargestellt. Er erfindet sich in einer tiefen Schlucht aus leeren Weinflaschen. Weinflaschen werden immer mehr. Eine Figur, die einer großen Hand gleicht, schwingt auf einer leuchtenden Liane und zieht ihn in die Lüfte.	Hintergrund dunkel/trist. Protagonist dunkel/trist. Liane leuchtend. Hand grelles Grün.			„Ist hier jemand?“ wimmert der Protagonist. Bei den Quallen sind die Geräusche sehr hallig. Andere Stimmung. „Ich werde nie mehr wieder etwas Trinken... das verspreche ich“ Protagonist	
Abschnitt 5 Traumwelt des jungen Mannes 1 Person in der Traumwelt 00:05:53	Von einem dunklen Wald ins Weltall	Wird von der Handfigur durch den Wald hinaufgezogen. Im All sind überall Quallen mit riesigen Tentakeln. Sehr viele Personen hängen an den Tentakeln von den Quallen. Einmal ein Koch der sich übergeben muss. Vielleicht werden dadurch seine Räusche symbolisiert. Als er sich dafür entscheidet nichts mehr zu trinken, lässt ihn die Hand fallen.	Quallen leuchten und sind sehr bunt. Das restliche All ist dunkel.			„Oh wirklich?“ sagt die Hand	Imaginierte Figuren werden dargestellt. Hybride Räume. Mehrere Versionen vom Protagonisten werden dargestellt.

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (Mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoten Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 6 Traumwelt des jungen Mannes 1 Person in der Traumwelt 00:06:16	Entweder Berg mit Aufstieg oder Lokal mit Alkohol	Bildinhalt (Mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund Fällt auf den Hut eine Pinnadel. Sonnenstrahlen geben die unendliche Stiege frei. Dabei ist eine einzige Stufe größer als er. Danach tut sich ein Pub im Hintergrund auf. Musik ertönt. Alles sehr dunkel gehalten. Himmel ist in rot getränkt. Rote Neonlichter umrahmen die Eingangstür. Entscheidet sich für Pub. Daraufhin explodiert es. Doktor Parnassus bemerkt die Explosion im inneren der Welt. Er fliegt fast vom Stuhl. Durch den Unfall hat der Teufel gewonnen und Doktor Parnassus seine Tochter verloren. Polizist fragt was das hier für Spiele sind. Der Doktor sagt, dass es keine Spiele sind, sondern toternst. Dreht den Spiegel um und es ist nichts sichtbar.	Weit und breit nichts, nur dunkle Wolken am Horizont. Orange Farbe. Als der Berg sichtbar wird, erhellt sich die Welt. Sonne zu sehen. Protagonist wird auch auf einmal erhellt. Protagonist steht vor dem Pub und wird in rot getränkt. Genauso wie der Hintergrund.	Immer Wechsel zwischen Großaufnahme n, um die Welt darzustellen, und Nahaufnahmen auf den Protagonisten.		Als der Berg sichtbar wird ertönt Gottes Chor. Doktor Parnassus gibt eine Rede. Im Hintergrund fängt Musik an zu spielen.	Die Welt zeigt das innere Ich, die wirkliche Persönlichkeit und die innersten Wünsche und Gewohnheiten. Die Welt zeigt zwei Wege. oder im alten Trott zu versinken. Der Gute Weg ist nicht immer der leichteste. jedoch können sie dann ihre Seele behalten.
Abschnitt 7 Realität 00:07:37	Auf der Bühne	Hinter dem Spiegel befindet sich eine Tür. Kabinett ist bereits geöffnet. Enton zaubert aus einem Strauß ein Huhn. Kind rennt versehentlich auf die Bühne und versteckt sich im Spiegel.	Als er den Spiegel dreht, dreht er das Licht ab. Hintergrund wird ganz dunkel. Der Protagonist ist nicht mehr da.			„er hat gewonnen. Ich habe verloren ... du darfst nicht in den Spiegel gehen ... niemals“ von Doktor Parnassus zu seiner Tochter	Doktor Parnassus ist mit der Traumwelt verbunden. Der junge Mann wird nicht mehr in der realen Welt gezeigt. Doktor Parnassus fällt durch die Explosion aus seiner Gedankenwelt und kann ihn dadurch nicht mehr auf die reale Welt bringen.
Abschnitt 8 Realität 00:09:03	Auf einen Rummel in London	Am Anfang wird wieder der Wald dargestellt mit den gezeichneten Bäumen und einem dunklen Hintergrund. Alles zweidimensional dargestellt. Enton sucht das Kind und geht immer tiefer in den Wald hinein, bis sich die Bäume wie bei einer Bühnenshow zur Seite bewegen und eine andere Welt offenlegen. Die Welt befindet sich über den Wolken und ist durch eine Brücke erreichbar. Besteht nur aus sehr surrealen Gebäuden und Landschaften. Auch ganz viele Seifenblasen werden dargestellt, die das Kind mit einem Kontrollier zerstört. Auch der Luftballon von Doktor Parnassus wird zerstört.	Alles in goldenen Farben dargestellt.			Mutter des Kindes schreit nach ihrem Kind.	
Abschnitt 9 Traumwelt des Kindes 2 Personen in der Traumwelt 00:09:55	Im Wald. Dann in der Traumwelt des kleinen Kindes.	Eltern beschuldigen das Kabinett. Enton kommt aus dem Spiegel heraus. Er hat einen Luftballon mitgenommen und weckt so Doktor Parnassus von seiner Konzentration auf. Das Kind rollt dadurch von oben herab auf die Bühne. Eltern schimpfen mit dem Kind. Tochter regt sich auf, weil Enton in den Spiegel darf und sie nicht.	Die Bäume die sich weiter weg befinden sind hell beleuchtet. Der Wald ist sehr dunkel. Die andere Traumwelt des Kindes ist jedoch sehr überbelichtet und farbintensiv.			Als die andere Welt sichtbar wird ertönt ein Chor.	
Abschnitt 10 Reale Welt 00:10:50	Auf dem Rummel	Eltern beschuldigen das Kabinett. Enton kommt aus dem Spiegel heraus. Er hat einen Luftballon mitgenommen und weckt so Doktor Parnassus von seiner Konzentration auf. Das Kind rollt dadurch von oben herab auf die Bühne. Eltern schimpfen mit dem Kind. Tochter regt sich auf, weil Enton in den Spiegel darf und sie nicht.	Farben wieder alle normal. Es werden gold/grüne Töne verwendet und alles eher aschig dargestellt.			„Kleiner teufel von den Flammen gerettet“ von Doktor Parnassus. Doktor Parnassus lobt Enton, dass er das kleine Kind gerettet hat.	Das heißt, wenn Doktor Parnassus nicht mehr in seiner Gedankenwelt ist, kommt die Person in der Welt in diesem Zustand zurück. Lebt er kommt er lebend, ist er gestorben kommt er nichtmehr. Der Doktor bricht die Illusion auf.
Abschnitt 11 Reale Welt 00:12:02	Im Wagen	Tochter schminkt sich ab und träumt von einem normalen Leben. Teufel blickt in die Kabine und geht zu Doktor Parnassus.	Teufel schwarz angezogen mit einer Zigarette im Mund. Flimmerndes oranges Licht mit Rauch im Hintergrund.			„Wieviele Tage noch?“ von Doktor Parnassus „Drei!“ sagt sein kleiner Gehilfe	
Abschnitt 12 Reale Welt 00:13:50:00	Auf dem Wagen	Anton, die Tochter und der Zwerg sitzen auf dem Dach des Wagens und reden über die Zukunft. Die Tochter würde gerne abhauen. Das Alter der Tochter ist nicht fixiert, sie ist erst zwölf aber eigentlich wird sie 16.		Sehr nahe Einstellungen auf die beiden.			
Abschnitt 13 Reale Welt 00:15:30	Im Wagen	Doktor Parnassus legt sich Karten über seine Zukunft auf und trinkt Alkohol. Als letzte Karte zieht er den Gehängten. Tochter kommt herein. Er muss ihr eine Geschichte erzählen. Vor dem Wechsel in die Geschichte wird eine sehr nahe Großaufnahme von Doktor Parnassus Gesicht dargestellt. Dann Überblendung von beiden und Wechsel in die Erinnerung.	Alles gelblich/golden gefarbt		Kamera filmt immer von unten nach oben auf die Protagonisten.		
Abschnitt 14 Vergangenheit 00:16:52	In den Bergen im Mönchlager	Der Teufel kommt ihn zum ersten Mal besuchen. Die Mönche sprechen Geschichten und fliegen auf Teppichen. Sie erzählen sich die Geschichte die das Universum zusammenhält. Der Teufel entzieht mit seinem Trichter allen Mönchen die Fähigkeit des Sprechens. Damit sie keine Geschichten mehr erzählen können. Nichts hat sich geändert. Schlussfolgerung -> Irgendjemand auf der Welt erzählt eine Geschichte, dadurch wird die Welt zusammeng gehalten. Hier wettet der Doktor zum ersten Mal mit dem Teufel um 12 Seelen.	Alles schwarz, weiß und grau gehalten, außer die Mönche werden gelb visualisiert.		Kamera eher von oben herab auf die Protagonisten.	Vorher viel Gerede. Nach dem Aufsaugen alles still und hallig.	
Abschnitt 15 Realität 00:21:19	Im Wagen	Die Absicht des Teufels ist die Notwendigkeit der Gefahr der Angst und die Unwissenheit. Doktor Parnassus Absicht ist die Macht der Fantasie und das Leben zu transformieren. Er gewann das ewige Leben.	Zeigt Zeichnungen der Vergangenheit.		Bilder füllen fast das ganze Bild aus.		
Abschnitt 16 Vergangenheit 00:22:19	Auf der Straße	Die Zeiten waren nicht immer positiv. Es gab auch Zeiten auf der Straße, wo er sich sein Essen mit Musikboxen verdient hat.	Helle Farben, mehr Kontrast			„Vergessen, verloren, vereinsamt“ von Doktor Parnassus. Off screen speaker	

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Bildinhalt (Mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 17 Realität 00:22:27	Im Wagen Der Wagen hat angehalten. Sieht den Gehängten durch das Licht eines Blitzes. Enton wird heruntergelassen, um den Erhängten zu retten. Schneidet ihn los und zieht ihn mit rauf. Es schüttert in strömen. Legen ihn hinten in eine Truhe. Zu Beginn lebt er, aber stößt sich am Kopf an. Der Teufel ist schlussendlich auch sichtbar.	Alles dunkel. Blitze hörbar und sehbar. Durch den Blitz sieht man einen erhängten Mann unter der Brücke.			Hört viel Gedonner und elektronische Klänge. Am intensivsten sind diese, wenn er ihn gefangen hat.	
Abschnitt 18 Realität 00:26:39	Auf einem verlassenen Platz haben sie ihren Wagen geparkt Der Fremde krabbelt aus seiner Truhe und gibt an sich an nichts mehr erinnern zu können und das er kein Handy und keine Brieftasche dabei hat. Auf einmal klingelt das Telefon. Frau spricht etwas auf Russisch. Der Fremde spielt etwas vor. Es geht ihm so schlecht. Merkt man als Doktor Parnassus herauskommt und es ihm auf einmal gut geht. Er ist der Gehängte.	In der Früh. Alles hell. Kontrast höher			Mr. Nick ist der Teufel.	
Abschnitt 19 Realität 00:31:09	Auf einem Parkplatz vor einem Einkaufsgeschäft. Stellen die Bühne auf. Tochter und der Fremde bereiten sich vor und tanzen miteinander. Doktor Parnassus ist sehr betrunken. Sie treten trotzdem auf. Georg ist jetzt der Neue. Er holt einige Frauen vom Supermarkt zur Bühne. Sie sehen das Doktor Parnassus betrunken ist und wollen das Geld zurück. Trotzdem geben sie ihr Geld her, weil Georg behauptet, dass die Tochter krank sei.	Alles in sepia, gelb/goldenen Farben gehalten. Hauptsächlich die Bühne und die Einstellungen im Wagen. alles andere eher normal und kontrastreich dargestellt.			Hört alte Schallplatten Musik im Hintergrund. Doktor Parnassus fällt in den Raum und Plattenspieler hört abrupt auf zu spielen. Er hat noch nie eine Vorstellung ausgelassen. Ich weiß gar nicht was mit ihm los ist" von Valentina (die Tochter des Doktors)	
Abschnitt 20 Realität 00:35:15	Im Wagen Haben trotzdem einiges an Geld eingenommen. Elton ist eifersüchtig. Sie fahren vom Supermarkt weg. Jedoch springt der Teufel auf und besucht Doktor Parnassus. Sind fast wie alte Freunde. Teufel weiß wer der Fremde ist. Neuer Hoffnungsschimmer für Doktor Parnassus. Mit einer neuen Wette könnte er seine Tochter bis zu ihrem Geburtstag retten. Der Deal ist fünf Seelen zu fangen.	Teufel schwarz/weiß gehalten. Im Wagen wieder gelbes Licht. Draußen weißes Licht.				
Abschnitt 21 Realität 00:37:50	Am nächsten Morgen beim Wagen Gibt endlich wieder Essen. Huhn muss gerupft werden. Georg entdeckt Zeitungsartikel mit sich selbst. Wirft es ins Feuer. Doktor Parnassus setzt ihn eine Suppenschüssel auf dem Kopf und sagt ihm wie er heißt und was er getan hat. Diese Informationen hat er eigentlich vom Teufel. Sein Name lautet Antony Sheppard und er arbeitet in der Wohltätigkeit. Antony will sichergehen, dass er nicht noch mehr erfahren hat.	Lichtstimmung neutral. Hintergrund auch klar definiert.	Halbtotale in der Szene mit der Filde, um die Diskussion von den beiden zu überblicken. Ab und zu Nahaufnahmen auf die Filde.	Beobachtet mit Voice Over. Nicht viel Tiefenunschärfe.		
Abschnitt 22 Realität 00:44:00	In der Nacht Doktor Parnassus und der Zwerg reden über Enton und Tony. Er redet schlecht über Enton und gut über Tony. Der Zwerg ist mehr für Enton. Derjenige der die 5 Seelen bringt bekommt die Tochter. Diese Aussage hört Enton. Danach will Doktor Parnassus das doch nicht „Keiner hat sie verdient“. Dies hört Enton jedoch nicht mehr.	Alles sehr dunkel. Nur sehr wenig Licht.		Immer von den beiden Sichten aus. Auf Doktor Parnassus von oben, weil der Zwerg oben sitzt. Von unten auf den Zwerg, weil der Doktor unten steht.	audio der nächsten Szene schon in dieser Szene hörbar	
Abschnitt 23 Realität 00:45:10	In der Nacht Bühne ist aufgebaut. Alle sind vorbereitet. Doktor Parnassus sagt sie müssen sich alle gut konzentrieren. Enton und Tony streiten sich um eine Frau. Die Frauen wollen gemeinsam in das Reich. Sie dürfen jedoch nicht miteinander. Männer wollen auf die Bühne und dadurch wird vieles zerstört. Sie müssen ganz schnell losreiten. Der Doktor fällt zu Boden. Er ist jedoch noch in seiner Gedankenwelt. Auf einmal wacht er auf und sieht was passiert ist. Enton kommt vom Spiegel heraus. Frau gelangt durch die Hintertür ins Freie. Der Teufel holt sie ab. Tochter befiehlt Enton abzuhauen. Er hat alles vernichtet. Auch der Zwerg behauptet dies.	Alles wieder sehr dunkel. Nur Blitze und Feuer die von der Bühne ausgehen erleuchten die Situation.	Ausschnitt oft so gewählt dass nur die Bühne im Zentrum ist	Diejenige die im Spiegel ist, schreit und man hört ihre Stimme hallig von außen.	Wenn zwei Personen drinnen wären, würde die stärkere Imagination die Schwächere unterdrücken.	
Abschnitt 24 Realität 00:49:36	In der Nacht am Dach vom Wagen. Tony und Enton reden gemeinsam. Die Gedankenwelt der Frau war ganz schrecklich. Daher hat sie geschrien und er auch. Reden über die Gedankenwelt. Wechselt in den Wagen. Tochter pflegt Doktor Parnassus.	Alles wieder dunkel. Im Wagen wieder alles gelb.	Abwechslung von sehr großen und nahen Einstellungen.	Hintergrund unscharf, nur Lichtpunkte sichtbar.		
Abschnitt 25 Vergangenheit 00:51:58	Vergangenheit von seiner Frau. Er war viel zu alt also wieder eine Wette mit dem Teufel. Möchte sich umbringen. Doch durch den Teufel funktioniert das nicht. Er gewährte ihm Jugend und wieder Unsterblichkeit. Dadurch konnte er mit seiner Liebe zusammenbleiben. Sieht aus wie seine Gedankenwelt. Stößt auf verderben vom Teufel. Tote Tiere und verseuchtes Wasser.	Zu Beginn wird alles schwarz/weiß dargestellt. Bis er seine Frau sieht. Dann wird alles farbig und bunt. Umbringszene orange braun gehalten. Gedankenwelt sehr blass.			„Aber um welchen Preis... um welchen Preis“ von Doktor Parnassus	Der Preis war die Seele der Tochter mit 16 Jahren.
Abschnitt 26 Realität 00:53:43	Draußen. Heller Tag Enton sitzt wütend auf einem haufen Dreck. Die Tochter kümmert sich um Tony. Er will sie küssen. Doktor Parnassus und Tony reden über die Show. Sie hat so wenige Zuschauer. Er will sie moderner machen und den Stil und das Publikum ändern. Doktor Parnassus fragt seine Tochter, ob dies richtig ist. Brauchen natürlich Geld um dies zu realisieren. Die Tochter rennt Enton nach und fragt ihn um sein Geld.	Sehr kühl gehalten	Nie sehr nahe Einstellungen. Eher weiter und mehr Überblick.	Hintergrund auch immer klar ersichtlich	„Glaubst du an Zufälle“ von Doktor Parnassus „Nein, dass gibt es nicht, dass hast du mir doch immer gesagt. Alles passiert aus einem Grund“ Tochter	

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (Mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 27 Realität 00:58:00	In einer Einkaufspassage mit sehr teuren Geschäften.	Übergang sehr verschwommen und glitzern. Der Fokus wird immer genauer. Bühnenshow sieht jetzt anders aus. Spiegel in der Mitte, Hintergrund weiß/schwarzes Schachbrettmuster, Tochter fast nackt und Elton liegt auf einem haufen Äpfel. Doktor Parnassus ist fast ganz weiß gekleidet und es werden weiße Vorhänge verwendet. Viele Frauen mit Pelz und hübschen Klamotten. Sehr teure Markenklamotten. Tony beglückt alle mit seiner fantastischen Rede über Doktor Parnassus und die Träume. Alle Frauen stürmen auf die Bühne. Eine möchte das „schwarze Kind“ adoptieren. Der Wachtmeister kommen heran, also wird sie als Erstes in die Spiegelwelt begleitet. Als die Frau in den Spiegel steigt, sieht man in den Spiegel kurz hinein. Wie ein schwarzes Loch.	Der Spiegel hat selbst auch ein Schachbrettmuster.		Zoom out von einem Geldschein auf die Bühnenshow.	Musik wie ein Orchester. Danach spielt Tony mit seiner Flöte. „Träumen sie? Was für einen Preis haben ihre Träume?“ „Kann man sie bezahlen?“ von Tony	Spiegel sehr prunkvoll. Die Uhr läutet 6 Uhr am Abend als sie in die Traumwelt entflieht. Wenn sich jemand in der Traumwelt befindet wird niemals herausgeschnitten. Die Person existiert nur einmal. Übergang physisch. Die Person existiert nicht auf beiden Ebenen sondern nur in einer Welt.
Abschnitt 28 Traumwelt der Ersten Frau 2 Personen befinden sich in der Traumwelt 01:01:25	Unterwasser	Surreale Welt. Wasser im Wasser, besteht aus Seeblütenblätter, überdimensionale Schuhe. Frau sieht sich im Spiegel viel jünger und dünner. Tony verändert sein Aussehen nach dem Willen der ersten Frau. Sie hat sich ihn genau so vorgestellt. Tanzen auf einem Seeblatt. Auf einmal vermischen sich langsam die Traumwelten der beiden. Die Tochter des Doktors kommt immer wieder vor. Sie schwebt um die beiden herum. Können sich Unterwasser ganz normal bewegen und atmen. Tochter schwebt wie im Wasser.	Der Spiegel ist wie ein Spiegel aufgebaut nur besteht er aus keinem echten Glas. Eher wie starke Alufolie die reflektiert und in der Mitte eine Öffnung hat. Im Hintergrund auf der Bühne befindet sich ein Wald. Er besteht aus gezeichneten Bäumen im unkräftigen Grün. Die Öffnung des Spiegels gibt nicht frei, ob man bereits die Traumwelt von außen sehen kann oder ob nur der Hintergrund der Bühne sichtbar ist. Wahrscheinlich der Hintergrund der Bühne, weil sich die Welt erst erstellt wenn eine Person drinnen ist.			Glitzer im Hintergrund und Geigen . Stimme der Frau hallig. Wirkt ganz verzaubert. Später eine französische Musik.	
Abschnitt 29 Traumwelt der ersten Frau 2 Personen befinden sich in der Traumwelt 01:03:50	Unterwasser und Übergang zu einem Motel.	Übergang findet wie ein Vorhang statt. Die Umgebung wird wie ein Vorhang zur seite geschoben und es gibt einen neuen Raum preis. Wüste mit einer Brück. Auf der anderen Seite befindet sich ein Motel. Es ist Zeit für eine Entscheidung. Die Frau möchte mit Tony in das Motel. Doch Tony will sie abhalten. Immer nur eine Imagination möglich. Fluss fast wie ein Grenzraum zwischen gut und böse. Sie entscheidet sich gegen den vielen Prunk und Glamour und gegen das Motel mit Tony. Dadurch bekommt Tony all ihren Schmuck. Der Teufel verwandelt sich zu einer Anakonnder und entsteht aus dem schwarzen Fluss. Sie steigt in die Gondel. Der Teufel verschwindet wieder				„Ihr Opfer muss rein sein, daher müssen sie sich von all ihren irdischen Besitztümmern trennen“ von Tony	Übergang zwischen Gut und Böse. Grenze sichtbar. Sie grenzen direkt aneinander, sowie Tag und Nacht. Helle Wüste und verdorbene dunkle Wüste die mit einem Fluss getrennt sind. Wüste ist Doktor Parnassus, Motel ist der Teufel. Die Grenze zwischen den beiden ist visuell sichtbar.
Abschnitt 30 Realität 01:07:13	Auf der Bühne	Tony kommt aus der Traumwelt durch den Spiegel heraus. Die Frau kommt jedoch über eine Schaukel in die Realität zurück und gibt ihr ganzes Geld ab. Weitere Frauen wollen in die Traumwelt und gelangen wieder mit einer Schaukel in die Realität.	alles ausgeleuchtet	meistens Halbtotalen. Nie richtig nahe und nie richtig fern.			Übergang oft wie ein Vorhang oder Bühne inszeniert. Die Glocke von der Uhr läutet noch immer. Es vergeht keine Zeit in der Traumwelt, denn es ist noch immer 6 Uhr abends. Zeit vergeht extrem langsam. Wie die Menschen in die Realität finden entscheidet Doktor Parnassus.
Abschnitt 31 Realität 01:08:54	Auf der Bühne im Einkaufszentrum	Ein schwarzes Auto fährt vor und mehrere Männer steigen aus. Tony versucht sich zu verstecken. Er hat keine Maske mehr auf. Rennt in den Spiegel und die vielen Männer folgen ihm.				Sie sprechen Russisch und erkennen Tony auf der Bühne.	
Abschnitt 32 Traumwelt von Tony? 5 Männer in einer Traumwelt 01:09:04	Landschaft mit vielen Bäumen	Männer reden auf einmal nicht mehr Russisch. Tony klettert eine unendliche Leiter hinauf und hofft dadurch nicht erwisch zu werden. Kataloge und Zeitungen mit „du kannst es sein. Du wirst es sein“ fliegen herum. Seine Träume und Vorstellungen offenbaren sich. Aussehen verändert sich wieder von Tony. Russen wollen ihm nachklettern, wodurch die Leiter bricht. Er benützt sie aus Verlängerung der Beine. Russen kommen dadurch nicht nach.	Sehr hell und ausgeleuchtet. Dreidimensionale Darstellung, daher sieht die Umgebung nicht real aus.			Vogelgezwitscher „Sie gekommen mich nicht“ von Tony	Die fünf Männer sind gleichzeitig in der Welt. Also vermischen sich die Welten. Sein Aussehen wurde verändert, damit ihn die Russen nicht erkennen.
Abschnitt 33 Traumwelt 6 Männer in einer Traumwelt 01:12:14	Landschaft wechsel zwischen Gut und Böse	Enton taucht auch auf einmal in der Traumwelt auf. Tony stürzt von extrem weit oben auf dem Boden auf Enton. Beide haben es überlebt. Tony ist auf der dunklen Seite gelandet am Friedhof				Reden auf einmal wieder Russisch.	
Abschnitt 34 Traumwelt 6 Männer in einer Traumwelt 01:14:29	Am Friedhof	Polizei des Doktor Parnassus kommt an die Oberfläche mit einem riesigen eisernen Kopf. Die Russen sollen ihre Brutalität in der Polizei verwenden. Rennen aber alle zu ihrer Mutter unter den Rock. Die Mutter ist überdimensional groß, Polizei schreit „Wartet. Falsche Richtung. Falsche Entscheidung“ Rock der Mutter explodiert. Mutter war ein Roboter und der Teufel war drinnen. Der Teufel hat nun auch 4 Seelen bekommen. Ein Sturm entsteht und alles fliegt durch die Luft. Grau und staubig.	Auf einmal aufgebaut wie eine Bühne oder Theater. Plakat rollt von oben herab unter. Tänzer kommen auf die Bühne. Scheinwerfer scheinen auf die Tänzer und Musik beginnt zu spielen.			Polizei Sirene ertönt	Sieht aus als würde es direkte Auswirkungen haben, wenn die Leute durch den Teufel in der Welt sterben, dann kommen sie nicht mehr in die Realität zurück.

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (Mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 35 Traumwelt Tony und Enton in der Traumwelt 01:16:18	Alles ausgetrocknet und kahl	Übergang durch den Sturm und Dreck. Bild wurde komplett grau und dadurch der Übergang erstellt. Tony sitzt noch an der gleichen Stelle in der gleichen Pose. Tony ist ängstlich und weckt Enton auf. Enton erkennt Tony nicht, da er anders aussieht. Fragt nach, wer die Russen waren und Tony erzählt Enton „die Wahrheit“. Enton verlässt die Welt wie durch einen Vorhang. Er kennt diese Welt und weiß wie man wo hinkommt und wieder rauskommt. Sieht von innen nach außen, aber von außen nicht nach innen. Tony will auch zu dem Vorhang. Kommt zu Beginn nicht durch, aber chafft es dann doch.	Hintergrund wird unscharf dargestellt und besteht aus Feuer, Asche und Zerstörung.			Obwohl Tony schon die Welten gewechselt hat, hört man ihn noch immer reden. Er geht immer weiter weg und die Stimme wird immer leiser in der Traumwelt.	Sieht von innen nach außen, von außen aber nicht nach innen.
Abschnitt 36 Realität 01:20:05	Im Wagen	Tony wurde vom Wagen von Enton ausgesperrt. Doktor Parnassus ist im Gedanken versunken. Der Teufel klopft an. Parnassus glaubt er hat verloren. Die vier Russen und das Mädchen aus dem Pub Jedoch existiert das Mädchen noch und geht mit dem Teufel herum. Also ist es noch nicht vorbei. Die Tochter kann den Teufel auch sehen. Also ist er keine Einbildung von Doktor Parnassus. Tochter vermutet das sie nicht die Wahrheit kennt. Doktor Parnassus erzählt ihr die Wahrheit über den Teufel. Valentina versucht zu fliehen und Anton rennt ihr nach. Tony versucht dies auszunutzen und will wieder in die Traumwelt. Doch Doktor Parnassus kann sich nicht konzentrieren und der Spiegel funktioniert nicht. Tochter flippt aus. Toni redet ihr von einem wunderschönen Ort vor. Ein Paradies. Enton versucht sie aufzuhalten. Er wird aber runtergestoßen.	Wieder alles gelb/gold im Wagen. Kaum geht der Doktor raus ist alles dunkel und blau gefärbt.			„Ich hab seine beiden Gesichter gesehen. Er hat Zwei“ Enton über Tony	Ohne Doktor Parnassus funktioniert der Spiegel nicht. Kann eigentlich irgendein Gegenstand sein.
Abschnitt 37 Traumwelt Tony und Valentina in der Traumwelt 01:30:00	Wunderschöne Landschaft mit Boot am Fluss	Der Traum der Tochter überwiegt zu Beginn. Tony sieht aus wie in ihren Bildern. Boot kommt ins schwanken vorher alles hell. Nach dem Schwenk alles dunkel. Zeitsprung dargestellt. Valentina ziehen sich im Mondschein wieder an. Im Dunklen existiert keine schöne Umgebung mehr. Alles trist und ausgetrocknet. Trauriges Kind das eine fremde Sprache spricht . Die Tochter will ihr helfen. Tony nimmt sie sehr grob. Als Kameras aufblitzen tut er wieder lieb und süß.	Farben sehr intensiv, bunt und alles gut beleuchtet.		Kameraführung. Alles steht kopf durch die andere Welt.	Vögel, Wasser im Hintergrund, schnaufen von Valentina und Tony. Beim Kuss kommt Geigenmusik, wie in einem Theaterstück.	Die helle Welt ist die Welt der Tochter. Die dunkle Welt ist die Welt von Tony. Das wahre Ich von Tony zeigt sich nun durch die Darstellung von seiner Welt. Sie glauben in der Traumwelt ewig leben zu können.
Abschnitt 38 Traumwelt Tony und Valentina in der Traumwelt 01:32:37	In einer Galar	Alle haben einen Anzug an. Alle sind anders angezogen. Tony gibt ein Interview an viele Journalisten, viele Kameras, Mikrofone, Blitze werden gezeigt. Kinderchor. Präsident gibt eine Rede. Tony will in der Öffentlichkeit gut dastehen. Er hat aber andere Gedanken. Auf einmal kommt Enton in die Traumwelt. Er ist ein kleines Kind. Er hat den Zeitungsartikel von der Realität mitgenommen. Enton erzählt ihr die Wahrheit. Tony schlägt Valentina ins Gesicht. Enton rennt als Kind auf die Bühne und Tony folgt ihm und schlägt ihm auf der Bühne zusammen. Alle sehen es.	normale Beleuchtung			„Lächeln, schön lächeln“	
Abschnitt 39 Traumwelt Tony, Valentina, und Enton 01:35:20	Traumwelt bricht zusammen	Durch Enton platzt Tonys Traumwelt und dies wird auch optisch dargestellt. Die Decke bekommt Risse und fällt auseinander. Das ganze Gebäude zerfällt und er rennt sozusagen um sein Leben. Alle jagen Tony. Nurmehr Bruchteile des Hauses sichtbar. Enton stürzt über einen Riss und als Valentina ihn hochziehen will verwandelt er sich wieder zu einem normalen Jugendlichen. Sie kann ihn nicht halten und lässt ihn in ein schwarzes Nichts fallen.	Wieder wie ein Theater aufgebaut. Der Innenraum ist vollkommen ausgeleuchtet. Hinter den Rissen alles komplett schwarz und verlassen				Dadurch das sich Enton verändert vermischen sich die Träume wieder miteinander.
Abschnitt 40 Traumwelt Tony, Valentina, möglicherweise Enton, und der Doktor 01:36:49	auf einem Brocken des Hauses	Tony wird verrückt und glaubt das Valentina eine Spionin von den Russen ist und schlägt sie K.o. Auf einmal hört und sieht man Doktor Parnassus mit seiner Gedankenwelt wie ein Vorhang. Zeigt eine Wüste. Beide Welten fusionieren sich an der Grenze und Tony und die ganzen Menschen können in Doktor Parnassus Welt hinüber. Doktor Parnassus stürzt zu Boden und ein Krankenwagen holt ihn ab. Er ist total besoffen. Valentina rennt, denn sie glaubt der Doktor sei tot. Zum Schluss lässt er seine Flasche fallen und sie zersplittert in viele Teile.	Ganzer Hintergrund einfach schwarz. Doktor Parnassus Welt wieder normal ausgeleuchtet.			Den Doktor hört man schon Offscreen bevor er zusehen ist. "Er ist tot ---- total besoffen" von einem Arzt	

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (Mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 41 Traumwelt Valentina 01:37-59	im schwarzen Nichts	Valentina hat ein rotes Kleid an und rennt durch ein Nichts. Überall sind Scherben die sie zerschlägt und auf einmal tauchen zwei Spiegel auf. Der eine silber der andere gold. Der Teufel kommt zum vorschein. Viel Rauch und Feuer wird dargestellt. Er steigt aus einem Spiegel. Sie will die Seite der Hölle wählen, doch der Teufel hält sie auf. Sie ist dann trotzdem in die Seite der Hölle verschwunden. Beim Übergang kommt sehr viel Feuer aus dem Spiegel.	Alles schwarz. In den Spiegeltellen sieht man teilweise Valentina. Beim Tanz sind die beiden sehr gut ausgeleuchtet, obwohl es im schwarzen Nichts kein Licht gibt.			Tango Musik zum Tanzen.	
Abschnitt 42 Traumwelt von doktor parnassus doktor, teufel, und tony rennt zum schluss auch noch herum 01:39-48	auf einem Felsvorsprung	Doktor Parnassus sitzt auf einem Felsvorsprung und der Teufel kommt ihn besuchen. Teufel sagt, dass er schon öfter kurz dabei war Tony zu bekommen, aber es kommt immer ein Trottel und rettet ihn. Er befindet sich auf der Sonnenseite des Lebens. Sieht Tony unten in der Wüste rennen. Hinter ihm eine Menschenchar und rennt zu den Treppen vom Doktor. Parnassus lässt seine „Gehängten“ Karte fallen. Teufel macht ein neuen Vorschlag. Doktor Parnassus muss Tony fangen dafür bekommt er Valentina.	Alles grünlich und kontrastarm. Doktor Parnassus und der Teufel werden vom Licht angeschieneen.			„Sie sollte der preis sein, nicht Teil der Abrechnung, dass ist nicht ganz fair“ der Teufel. Hört hauptsächlich den Teufel reden, sonst kaum etwas. Nur sehr dumpf im Hintergrund einige Geräusche.	Wüste und Felsen ist die Traumwelt von Doktor Parnassus.
Abschnitt 43 Traumwelt von doktor parnassus, doktor, tony 01:41-50	auf einem Berg	Tony klettert so schnell wie möglich nach oben. Oben befindet sich ein Strick. Tony glaubt dem Tod wieder zu entfliehen mit seiner Flöte. Doktor Parnassus schnappt sich die Flöte und hält die Zeit an. Menschen erstarren in ihrer Bewegung. Auf einmal gibt es zwei Flöten. Eine Echte und eine Unehliche die zerbröseln. Tony versucht den Doktor zu überzeugen, dass der Teufel nicht recht hat. Tony soll eine Flöte aussuchen. Der Doktor schiebt sie sich in den Mund und versucht sich zu erhängen. Dadurch das der Doktor am Strick hängt geht die Zeit wieder normal weiter. Tony nimmt die Flöte vom Doktor und schiebt sie sich selbst in den Mund. Er glaubt, dass er sicher ist. Menschen hängen ihn auf. Jedoch hat Doktor Parnassus noch immer die richtige Flöte. Danach gehen die Leute wieder. Der Teufel gibt Valentina jedoch nicht her. Er weiß nicht wo sie ist, aber sie ist frei. Er geht auf Wolken davon.		Die letzten Einstellungen sind sehr nahe Einstellungen auf die Gesichter von Tony und dem Doktor und auch auf die Flöte selbst.		Bei der Erhängung ertönen schrille Trompeten im Hintergrund. Hört beim Erhängen das Genick brechen.	Doktor Parnassus kann alles steuern sogar die Zeit und die Welten. Seine ist immer die Stärkste. Er lebt nach dem Erhängen, weil er so oder so unsterblich ist.
Abschnitt 44 Traumwelt des doktor parnassus 01:45-26	Wüste	alles kaputt, trist und grau. Die Jahre vergehen. Es ist alles anders. Vielleicht ist das seine Strafe. Hat Valentina nie mehr wieder gesehen. Seine Haare sind schon ganz weiß. Kommt ein Wegweiser. Entweder nach rechts in den Tiefenweg, oder nach links in den Höhenweg. Er möchte aber keine Entscheidungen mehr treffen.	Alles grau und neblig.		Übergang durch einen Zoom out in den Himmel. Kamera kommt in die Wolken und dadurch wird alles grau und unscharf.	Wind ertönt im Hintergrund.	
Abschnitt 45 Realität 01:46-48	Straße	Auf einmal bettelt der Doktor auf der Straße, und seine Tochter geht an ihm vorbei. Er läuft ihr nach. Sieht sie mit Enton auf einem Tisch sitzen mit einem kleinen Kind. Auf einmal ist der kleine Gehilfe auch wieder da. Doktor Parnassus sieht sehr zerfleddert aus mit kaputte Klamotten. Percy, der kleine Gehilfe, ist stilvoll gekleidet und schließt sich dem Doktor wieder an. Sie haben ein kleines Fingerspiel erstellt das sie verkaufen, um um die Runden zu kommen (Zeitsprung in die Zukunft)			Ausschnitt auf Doktor Parnassus am Boden. Danach Zoom out und auf einmal ist statt einem Abgrund eine Straße sichtbar.	„Du hast sie also gefunden“ von dem Gehilfen	Nicht klar ob dies die Realität ist. Normalerweise gibt es solche filmischen Wechsel nicht. Enton lebt noch, dass heißt er hat sich retten können. Sterben tut man in der Traumwelt nur durch den Teufel. Doktor Parnassus selbst muss nicht durch den Spiegel, um in einer Traumwelt zu sein. Er kontrolliert alle, also kann er selbst entscheiden wann er sie begeht und wann nicht.

Anhang B

Sequenzprotokoll – *A Nightmare on Elm Street*

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 1 Traumwelt 00:02:30 1 Protagonist	Springwood Diner bei Regen	Die Bedienung reagiert nicht auf ihn. Der Protagonist sieht sehr niedergeschlagen aus. Er hat Augenringe, dass heißt er bekommt keinen Schlaf. Im Traum sind diese noch mehr als in real. Die Elektrizität funktioniert nicht richtig. Der Fernseher flimmert und Neonschilder flackern. Die Bedienung ist nicht die Gleiche. Feuer in der Küche. Diese ist jedoch sehr dreckig und Schweineköpfe werden darin gebraten. Bewegungen von Freddy sind unerklärlich. Einen Moment ist er im Bild, im nächsten nicht mehr.	Viele Neonfarben. Extrem intensives Grün und Rot. Könnte aber auch eine harmlose Szene zu Beginn sein.	Der Protagonist wird sehr Nahe dargestellt, die Umgebung weiter.	Ab und zu subjektive Kamera vom Protagonisten. Die verzerrte Wahrnehmung vom Protagonisten wird durch am Rand des Bildes suchende Kamera dargestellt.	Die Klingel läutet ohne dass gezeigt wird wer hereinkommt. Freddy's Klängen werden explizit vertont. Der Protagonist hört dies aber nicht. Andere unerklärliche Bewegungen und Geräusche (Tür geht auf und zu obwohl keiner herein oder hinausgeht)	Könnte man eventuell als Zwischenraum bezeichnen bis er in die Küche geht. Der Essensraum ist noch sehr normal. Die Küche wird absurd.
Abschnitt2 Reale Welt 00:04:37 1 Protagonist	Springwood Diner bei Regen.	Lichter funktionieren normal.	Farben sind nicht mehr so intensiv.	Personen werden immer sehr nahe dargestellt.	Ganz normal beobachtende Kamera.	Die Klinge vom Messer wird extrem scharf und hoch im Audio symbolisiert.	Uhr zeigt am Anfang 11:17. Auswirkung von Freddy ist auf der Hand des Protagonisten zu sehen.
Abschnitt 3 Traumwelt 00:08:48 1 Protagonist	Springwood Diner bei Regen auch in der Nacht	Freddy sieht im Gesicht sehr entstellt aus.	Übergang wird durch Beleuchtung und Kontrast visualisiert. Sehr viel Schwarzanteile und grüne und rote Neonfarben sind wieder zu sehen.		Keine subjektiven Kameras. Jedoch wird die Sicht am Rand vom Bild trotzdem während dem Kampf mit Freddy verzerrt. Darstellung ist wie im Traum.		
Abschnitt 4 Realität 00:09:06 1 Protagonist	Springwood Diner bei Regen auch in der Nacht					Freddy sagt „I am now“ auf die Schreie vom Protagonisten „you are not real“.	Freddy tötet ihn mit einer echten Waffe. (Ein Messer das in der realen Ebene am Tisch gelegen hat)
Abschnitt 5 Realität 00:09:27 2 Protagonisten	Begräbnis. Heller Tag. Am Nachmittag.		Ganz normale Darstellung.	Weite um die Szene zu etablieren. Viele Nahaufnahmen auf Personen.			

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen	
Abschnitt 6 Traum 00:30:49 2 Protagonistin	Begräbnis Heller Tag am Nachmittag	Sieht sich selbst als sie jung war. Alle anderen am Begräbnis sehen sie in Jung nicht. Traum ist sonst wie die reale Szene. Das kleine Kind ist durch Freddy's Krallen am Bauch aufgeschnitten. Freddy packt das Kind, vom Grab aus, am Bein.	Ganz normale Darstellung.			Pfarrer betet. Es fadet aus, bis es nicht mehr zu hören ist.		
Abschnitt 7 Realität 00:10:30 2 Protagonistin	Begräbnis Heller Tag am Nachmittag	Sie erschreckt sich so sehr dass sie aufwacht. Niemand hat es bemerkt. Vier Jugendliche im Fokus.	Ganz normale Darstellung.	Sehr nahe an den Personen (Gesichter).		Mysteriöse Musik im Hintergrund als sie das Foto entdeckt. Sie sagt: „it was somebody making him doing it, but it was nobody there“. Andere Protagonistin: „I believe you you have no idea what i have seen“.	Hintergrundgeschichte. Sie sieht sich auf einem Foto als sie ein junges Mädchen war. Kann sich aber nicht erinnern, dass sie den Verstorbenen vor der High School jemals getroffen haben.	
Abschnitt 8 Realität 00:13:10 3 Protagonistin	In der Nacht bei der 3 Protagonisten zuhause.	Hat Kopfhörer in den Ohren und liegt im Bett. Sieht aus als würde sie wach bleiben wollen.		Zu Beginn immer größere Einstellungen um die unterschiedlichen Szenen zu etablieren. Danach Nahaufnahmen der Gesichter.				
Abschnitt 9 Traumbene 00:13:40 3 Protagonistin	In der Nacht bei der 3 Protagonisten zuhause.	Macht die Augen zu. Glastropfen rinnen zurück nach oben. D.h. die Zeit läuft rückwärts. Wand besteht plötzlich aus einem anderem Material und sieht aus wie Wasser. Gesicht versucht durch die	Ganz normale Darstellung wie vorher.		Sehr viele statische Kameras und Bewegungsverfolgung.	Sehr schneidendes Audio bei den Wassertropfen. Krallen wieder typisches Audio.		
Abschnitt 10 Realität 00:13:54 3 Protagonistin	In der Nacht bei der 3 Protagonisten zuhause.			Sehr nahe Einstellungen.			Geben der Zeit einen wichtigen Faktor. Die Uhr und das Glas bekommen sehr nahe Einstellungen.	
Abschnitt 11 Realität 00:14:08 2 Protagonistin	In der Nacht bei der 2 Protagonistin zuhause.					Als sie das Kleid gefunden hat war im Hintergrund ein klirrendes Geräusch zu hören. Wie von Klängen.		
Abschnitt 12 Traum 00:15:03 2 Protagonistin	Nacht bei der 2 Protagonistin zuhause	Fotoalbum mit herausgerissenen Fotos von ihrer Kindheit. Boxen voller Bilder am Dachboden als sie älter war. Auch eine alte Puppe und das Gewand das sie anhatte, als sie sich am Begräbnis als junges Mädchen gesehen hat mit den Schnitten auf der Brust.	Als sie das Kleid gefunden hat flackert das Licht und geht aus.	Zeitsprung durch große Einstellung vom Haus dargestellt. Danach nahe auf sie. Große Einstellung am Dachboden. Nahe auf ihr Gesicht. Suchende Kamera signalisiert ihren Blick in den Dachboden.		Als sie das Kleid findet, ist im Hintergrund ein klirrendes Geräusch zu hören. Wie von Klängen. Freddy: „Remember me“.	Leicht verschwommene Darstellung.	
Abschnitt 13 Realität 00:17:50 2 Protagonistin	Nacht bei der 2 Protagonistin zuhause	Schreit so sehr (im Traum und in der Realität) dass sie aufwacht.		Nahaufnahme auf ihr geschocktes Gesicht		Extremer Schrei übertönt alles. Atmet sehr laut.		
Abschnitt 14 Realität 00:17:58	In der Schule an einem bewölkten Tag.	Zeichnungen von der Protagonistin 3. Sehr schwarze Striche. Sie sitzt im Klassenzimmer und schläft fast ein. Stützt sich daher auf ihren Kopf ab.	Alles ausgeleuchtet.		Stabile Kameras. Statisch bei Gesprächen an den Protagonisten ausgerichtet.			
Abschnitt 14 Traum 00:19:06 2 Protagonistin	In der Schule an einem bewölkten Tag. Im Klassenzimmer.	Sie ist auf einmal nicht mehr schläfrig und hat ihre Augen offen. Sie blättert im Buch und sieht darin Waffen und Folterwerkzeuge abgebildet. Ihr wird im Traum bewusst dass sie träumt. Absurder Raum. Sie versucht zu fliehen und läuft aus dem Zimmer. Jedoch kommt sie wieder im gleichen Raum rein. Vielleicht auch ein anderes Klassenzimmer. Es steht unter Wasser. Zeichnungen auf der Tafel und Lehrertisch sind aber dieselben.	Zu Beginn gleich wie das Klassenzimmer davor in der Realität. Beim vollkommenen Wechsel geschieht eine Veränderung des Raumes. Alles zerfällt zu asche. Das Bild löst sich auf. Nur sie ist farbig. Alles andere ist schwarz und dunkel und löst sich auf als wäre es verbrannt.		Ruhige Kamera. Nur die Personen im Fokus. Der Rest ist unscharf.	Zu Beginn gleich wie das Klassenzimmer davor in der Realität. Beim vollkommenen Wechsel geschieht eine Veränderung des Raumes. Alles zerfällt zu asche. Das Bild löst sich auf. Nur sie ist farbig. Alles andere ist schwarz und dunkel und löst sich auf als wäre es verbrannt.	Übergang kaum merklich. Bis sie komplett in die andere Welt rutscht.	Den Anfang des Traumes kann als Zwischenraum bezeichnet werden.
Abschnitt 15 Realität 00:20:21 2 Protagonistin	In der Schule an einem bewölkten Tag. Im Klassenzimmer.	Schreit so sehr, dass sie aufwacht. Alle anderen schauen sie an. Eine Haarsträhne liegt auf dem Buch von ihr. Freddy hat sie ihr abgeschnitten. Folterwerkzeuge sind auch im realen Buch. Jedoch nicht die Klingenhand.		Details werden viel Aufmerksamkeit geschenkt, z.B. eine blutige Hand oder eine abgeschnittene Strähne sind sehr nahe und im Fokus. Der Hintergrund ist unscharf.				
Abschnitt 16 Realität 00:21:00 2 Protagonistin	Sie fährt mit dem Auto am Tag. Danach in der Garage. Sie will zum	Ihre Mutter hält sie davon ab, auf den Dachboden zu gehen.			Sehr viel Tiefenschärfe.		Sehr große Nahaufnahme der Elm Street.	

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 17 Realität 00:23:02 2 Protagonistin	In der Nacht bei ihr zuhause.	Protagonist 4, der Mann, kommt zu ihr ins Zimmer. Sie erzählt ihm über Freddy. Er kennt ihn bereits.				Protagonistin 2: „We are having the same dream“. Protagonist 4: „It's not possible. It's just a dream“.	
Abschnitt 18 Traum im Traum 00:25:52 2 Protagonistin	In der Nacht bei ihr zuhause. Zeitsprung	Beide schlafen bereits. Sie wacht auf im Traum. Es stellt sich heraus, dass es ein Traum im Traum ist. Ihr Hund wurde von den Klängen von Freddy im Traum im Traum ermordet. Hybride Räume - sie rennt in ihr Haus zurück kommt auf einmal in der Schule rein. Trifft ihr jüngeres ich und nimmt es bei der Hand um beim Spiel mitzuspielen. Freddy steht dabei als Suchender an der Tafel.	Sehr dunkel. Freddy am Schluss. Verzerrter Bildinhalt.	Zeitsprung wieder durch eine große Einstellung.		Hundegebell am Anfang. Klingen von Freddy extra betont.	
Abschnitt 19 Traum 00:28:13 2 Protagonistin	Nacht bei ihr zuhause	Sie wacht aus dem normalen Traum auf, welcher wie die Realität aussieht. Sie wäscht sich das Gesicht und geht beruhigt zu Bett weil sie glaubt es ist nichts passiert. Plötzlich liegt Freddy neben ihr.	Sehr dunkel. Der Rezipient erwartet einen Schreckenmomente im Spiegel. Auch im Bett ist der Hintergrund komplett schwarz.	Viele sehr nahe Einstellungen auf ihre Füße und auf das Gesicht waschen. Die Kamera ist komplett bei ihr.	Ruhige Kamera.	Schrei vom anderen Traum im Traum. Sonst sehr still. Als Freddy im Bett liegt fängt sie im Traum an zu schreien.	
Abschnitt 20 Realität 00:29:26 2 Protagonistin	Nacht bei ihr zuhause	Der Traum hat Auswirkungen auf die Realität. Sie zappelt im Bett, schreit um ihr Leben, wird durch das Zimmer geschleudert und schlussendlich von den Krallen aufgeschlitzt. Freddy ist nirgends zu sehen. Protagonist 3 versucht sie aufzuwecken aber es nützt nichts. Er wird möglicherweise auch zu Boden geworfen?	Alles ist dunkel. Es sieht aus wie im Traum nur ohne Freddy.		Sehr ruhige Kamerabewegung. Der Schauspieler hingegen sehr schnelle und ruckartige Bewegungen.	Schrei geht auch in der Realität weiter.	
Abschnitt 21 Realität 00:29:55 Protagonist 4	In der Nachbarschaft - rennt zu Protagonistin 3	Als sie stirbt wacht sie schlussendlich kurz auf und fällt dann zurück ins Bett. Protagonist 3 überprüft ihren Puls. Als er nichts spürt läuft er zu Protagonistin 4 und erzählt ihr alles. Sie kommen zu dem Schluss, dass es Freddy ist. Die beiden wissen anscheinend noch von ihm. Polizei erwischt ihn.	Alles sehr dunkel.	Sehr nahe Einstellungsgrößen auf die Personen.	Sehr ruhige Kamera. Außer aus der Sicht des Protagonisten. Subjektive oder beobachtende Kamera.	„One, two, three he is coming for you“	
Abschnitt 22 Realität 00:33:33 Protagonist 4	Im Gefängnis.	Es wird nur gezeigt, dass er in eine Zelle mit einer zweiten Person eingesperrt wird.		Sehr weite Einstellungen. Dieses mal Zeitsprung ohne establishing shot.		Nichts gesagt.	
Abschnitt 23 Realität 00:34:15 Protagonistin 3	Zwischenschnitt von Protagonistin 3 bei ihr zuhause in der Nacht.	Sie ruft Protagonist 5 an und will reden.		Zeitsprung mit großem establishing shot.		Erzählt am Telefon dass Protagonistin 2 tot ist.	
Abschnitt 24 Realität 00:34:44 Protagonist 4	Im Gefängnis in der Nacht.	Protagonist versucht durch nervöses Schlagen und Bewegungen mit dem Fuß wach zu bleiben.		Wieder etwas näher bei der Person.		Wiederholtes „Ich muss wach bleiben“.	
Abschnitt 25 Realität 00:35:05 Protagonist 5	Morgen früh.	Sucht nach Artikeln und findet einige. Darauf geht der Computer in den Schlafmodus und der Protagonist schläft ein.		Wieder Zeitsprung mit establishing shot von Haus.	Nähere Einstellungen auf den Schlafmodus vom Computer als Übergang zwischen Traum und Realität.		
Abschnitt 26 Traum 00:35:42 Protagonist 5	Morgen früh.	Sitzt in der Bibliothek und alles sieht normal aus. Sieht Protagonistin 2 als sie jung war in den Gängen. Jedoch verschwindet diese darauf wieder. Die Bücherregale flimmern wie bei einer Simulation. Freddy kann sich ungewöhnlich schnell bewegen. Er hat sich extrem schnell umgedreht. Protagonist 5 erschreckt sich und wacht auf.	Normale Beleuchtung wie die Realität.			Mystische Musik. Sonst sehr leise. Es sind keine Schritte und kein Atmen zu hören. Freddy bekommt immer einen schneidenden Sound.	Die andere Ebene ist relativ leicht zu erkennen indem die Protagonisten nicht mehr müde sind obwohl sie auf der realen Ebene teilweise einige Tage nicht geschlafen haben.
Abschnitt 27 Realität 00:37:00 Protagonist 5	Morgen früh in der Bibliothek.	Protagonist 4 kommt in die Bibliothek und weckt Protagonist 5 auf. Sie bemerken dass beide von Freddy träumen.					
Abschnitt 28 Traum 00:37:13 Protagonist 3	Zeit unbekannt. Da keine Fenster zu sehen sind. Im Gefängnis.	Der Protagonist sitzt im Traum genauso am Bett wie er vorher in der Realität gegessen ist. Er wacht im Traum auf und geht auf dem Gang. Es ist wieder ein verzerrter Raum (Zwischenraum), welcher aussieht wie das Gefängnis zu sehen. Nur plötzlich existiert hinter ihm kein Gang mehr. Das Gefängnis wird mit einer Fabrik ersetzt. Überall brennt es. Protagonist 2 wieder als kleines Kind jedoch ein anderes kleines Kind möglicherweise Protagonist 4. Leichen hängen an Röhren. Freddy bewegt sich unglaublich schnell. Freddy schiltz ihm von hinten den Bauch auf.	Alles wird dunkel. Im Gang des Gefängnisses wird das Licht abgedreht. Nach einer Schwarzblende erscheint eine komplett andere Welt. Sehr hoher Kontrast. Viel Schwarz, Gelb und Rot.			Protagonistin 2: „We are having the same dream“. Protagonist 4: „It's not possible. It's just a dream“.	Die Traumbene hat Auswirkungen auf die Realität. Wenn sie getötet werden, sterben sie auch in der Realität. Auch Bewegungen werden in der Realität nachgeahmt. Jedoch können sich nicht alle Bewegungen übertragen. Denn hier rennt er einige Meter im Traum, ist aber in der Realität in einer kleinen Zelle eingesperrt.

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 29 Realität 00:40:19 Protagonist 3	Zeit unbekannt. Da keine Fenster zu sehen sind. Im Gefängnis. Zwischenschnitt	Jedoch sieht man in der Realität nur von vorne eine Verletzung. Hinten ist das Gewand jedoch unverletzt. Der zweite Insasse schreit nach Hilfe. In der Realität ist er schon tot. Zumindest bewegt er sich nicht mehr.		Sehr nahe auf sein Gesicht um darzustellen dass er tot ist.	Ruhige Kamera.	Ruhig außer „I didn't kill him“ vom zweiten Insassen.	
Abschnitt 30 00:40: 35 Protagonist 3	Zeit unbekannt. Da keine Fenster zu sehen sind. Im Gefängnis. Zwischenschnitt	Protagonist 3 hängt auf den Rohren und Freddy redet mit ihm. Daher ist er in der Realität schon tot, aber im Traum, da dies in seinem Gehirn passiert, hat er noch einige Minuten in Schmerz.	Sehr kontrastreich und dunkel.	Sehr nahe Aufnahmen auf beide Köpfe.	Personen immer im Fokus. Hintergrund unscharf.	Sehr ruhig außer Freddy redet: „Hast du gewusst, dass wenn das menschliche Herz aufgehört hat zu schlagen, das Gehirn noch 7 Minuten weiterarbeitet.“	
Abschnitt 31 Realität 00:40:54 Protagonistin 4 Protagonist 5	Morgen früh in der Bibliothek.	Beide sitzen in der Bibliothek bei einem Tisch. Protagonistin 4 träumt immer von kleinen Kindern und Schule. Sie versuchen etwas über Alpträume herauszufinden. Ihnen läuft die Zeit davon. Nach mehreren Stunden ohne Schlaf schaltet das Gehirn einige Funktionen automatisch ab um auf Reserve zu laufen. Das heißt man träumt, obwohl man wach ist und merkt es gar nicht. Wenn man zu lange munter bleibt kann man ins Koma fallen. Man träumt und wacht nicht mehr auf.			Sehr naher Schuss-Gegenschuss auf die Gesichter der beiden.	„... the dreamers have no control ...“	
Abschnitt 32 Realität 00:42:44 Protagonistin 4	Am Abend bei jemanden zuhause.	Protagonistin 4 sitzt auf ihrem Bett und zeichnet immer wieder schwarze Bilder. Überall liegen Bücher herum. Mutter kommt ins Zimmer. Protagonistin 4 fragt sie über die verstorbenen und Protagonist 5, ob diese eine Verbindung haben, ob sie auf dieselbe Schule gegangen sind oder ob sie Freddy kennen. Die Mutter streitet dies ab. Schlussendlich noch eine Szene mit der Mutter. Sie ruft jemanden an und sagt das sich Protagonistin 4 schon langsam wieder an alles erinnert.		Sehr nahe auf beide Gesichter. Kamera bleibt sehr lange auf Protagonistin 4 als die Mutter abstreitet dass sie jemanden namens Freddy kannte.	Zeitsprung durch große Einstellung symbolisiert.	Sehr ruhig. Stimmen und Gespräch im Fokus. Sehr leise Hintergrundmusik. Wobei man die Telefonlasten noch deutlich hören kann.	
Abschnitt 33 Traum/Traum im Traum 00:44:50 Protagonistin 4	Am Abend bei ihr zuhause.	Sie geht ins Bad und legt sich in die Badewanne. Stellt sich extra einen Timer um nicht einzuschlafen. Jedoch hat sie einen kurzen Sekundenschlaf. Der Traum im Traum sieht genau gleich aus wie der Traum. Es wird erst später aufgelöst das es nur ein Traum war. Die Klängen von Freddy kommen aus dem Wasser. Der Traum wird überblendet. Mutter klopft an und sie wacht wieder auf. Eine Hand verschwindet im Wasser		Einstellung bleibt genau gleich wie in der Realität.		Im Traum sehr ruhig außer Wassergeräusche. Als Freddy's Hand auftaucht wird das Audio angsteinflößend.	Schlafübergangsphase als Zwischenphase bezeichnen
Abschnitt 34 Traum 00:46:06 Protagonistin 4	Am Abend bei ihr zuhause.	Sieht aus wie die Realität. Protagonistin 4 ist vom baden fertig und geht in ihr Zimmer. Es schneit in ihrem Zimmer. Als sie weitergeht, dabei wird eine Nahaufnahme ihrer Füße gezeigt, öffnet sich der Raum und sie geht in einen Vorgarten. Am Schild steht Badham. Es stellt sich heraus, dass die ganze vorige Badeszene nur ein Traum war und keine Realität.		Viele Details werden sehr nahe dargestellt. Z.B. ihr Gesicht, seine Klinge die durch ihr Haar gleitet oder über ihren Arm oder wie er sie am Ohr ableckt.	Nahaufnahme der Füße auf Schnee obwohl sie in einem Haus ist.	Sehr hallig. Es sind hauptsächlich die Schritte zu hören. Quietschendes Geräusch des Schildes. „Ich habe einen Wecker gestellt.“ „Ja das hast du, doch nur in deinem Traum.“	Geräusch vom Telefon hört man im Traum und in der Realität.
Abschnitt 35 Realität 00:48:17 Protagonistin 4 Protagonist 5	Am Abend bei ihr zuhause und bei ihm zuhause.	Protagonist 5 hat Protagonistin 4 angerufen weil er erfahren hat, dass Protagonist 3 gestorben ist. Er kommt zu ihr rüber weil sie ihm erzählt, dass sie Freddy gesehen hat. Seine Pillen gehen zur Neige. Es sind nur mehr zwei übrig.		Nahaufnahmen.	Zwischenschnitte zwischen Protagonistin 4 und Protagonisten 5. Hintergrund unscharf.		
Abschnitt 36 Realität 00:48:56 Protagonistin 4 Protagonist 5	Am Abend bei ihr zuhause	Badham war eine Vorschule in einem anderen Teil der Stadt. Sie wurde aber geschlossen. Es gibt keine Fotos. Sie sitzen beide vor dem Computer. Erkennen keinen Zusammenhang zwischen Freddy und der Schule. Mutter verheimlicht etwas.	Beleuchtungsfarbe immer sehr gleich. Soll kein Unterschied zwischen Realität und Traum zu erkennen sein.	Sehr nahe auf gezeichnetes Bild der Schule.			
Abschnitt 37 Realität 00:49:33 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Früh bei ihr zuhause.	Gehen auf die Suche nach Indizien. Haben die ganze Nacht lang gesucht. Finden hinter einer Schublade ein großes gelbes Kuvert mit einem Klassenfoto drinnen. Darauf sind alle gestorbenen Personen, und sie zu sehen. Mutter hat sie entdeckt. Art in kurzer Diskussion aus. Die Mutter wollte ihre Tochter schützen und sie vergessen lassen.		Sehr viele Neueinstellungen auf das Foto.	Zeitsprung mit großer Einstellung vom Haus gelöst.	Foto wird mit einem tiefen Grollen.	

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 38 Vergangenheit 00:51:18	Durchläuft einige Szenen in der Vergangenheit.	Vergangenheit in der Schule wird dargestellt- war Gärtner und hat eine dreizackiges Gerät zum rechnen in der Hand haben gerne Verstecken gespielt - er hat gesucht alle Protagonisten werden in jung gezeigt auch Freddy ohne Verbrennungen wie er damals ausgesehen hat Protagonistin 2 in jung (vllt mit dem selben Kleid) hatte 4 Strich Narben am Rücken - (rote Striche) Kinder wurden sehr verschlossen	das 2d Bild wird zu einem dreidimensionalen Raum indem die Kamera hineinzoomt und die Figuren zum leben erweckt		slow-motion Darstellungen	Stimme der Mutter im Vordergrund sehr hallig die Stimmen und Geräusche der Vergangenheit das Lied kommt wieder vor und die Szene mit den seilspringenden drei Mädchen das Protagonistin 2 in ihrem Traum in der Schule hatte kam wieder vor Freddy beteuert das er unschuldig ist	
Abschnitt 39 Realität 00:52:41 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Früh bei ihr Zuhause.	Mutter behauptet die Träume sind nur schlimme Erinnerungen von der Vergangenheit. Freddy verließ die Stadt als sie ihn damit konfrontieren konnten. Also ist er weg. Protagonistin 4 will etwas unternehmen und die anderen Kinder am Foto warnen. Protagonist 5 hält nicht viel davon und fährt mit seinem Vater mit. Alle tauschen lange Blicke miteinander aus.			Nur Nahaufnahmen der unterschiedlichen Gesichter.		
Abschnitt 40 Realität 00:54:02 Protagonist 5	Im Schwimmbad.	Protagonist 5 schwimmt im Schwimmbad mit einigen anderen und zeigt Schwäche vom Schlafmangel.				„Wach endlich auf und zeig was du drauf hast.“	
Abschnitt 41 Realität 00:54:22 Protagonistin 4	In der Bibliothek Zwischenschnitt	Protagonistin 4 sucht nach den restlichen Kindern auf dem Foto. Doch jede Person die sie im Internet sucht scheint auf irgendiene Weise gestorben zu sein.			Sehr fokussiert auf sie. Alle Details werden nahe dargestellt.	Sehr ruhig. Es ist jede kleine Bewegung der Protagonistin zu hören.	
Abschnitt 42 Realität 00:55:11 Protagonist 5	Im Schwimmbad.	Protagonist 5 gibt alles beim schwimmen. Zeigt dieses mal das schwimmen viel länger. Ahnt schon dass etwas Schlimmes passiert. Hört auf zu schwimmen. Sieht sich um.		Kameraverfolgung. Daher sehr nahe Einstellungen möglich.	Zeigt Protagonist 5 von unten beim schwimmen als würde ihn etwas beobachten oder runterziehen wollen. Kamera zum Schluss von seiner sicht aus. Halb Unterwasser.	hört zum Schluss seinen Atem sehr laut versucht nach Luft zu ringen - hallig	
Abschnitt 43 Traum 00:55:57 Protagonist 5	Im Schwimmbad und in einer Fabrik.	Zwischenraum. Zeigt noch sehr reales Schwimmbad. Protagonist 5 glaubt irgendwer zieht an seinem Fuß. Ist aber bereits eingeschlafen. Sieht nicht genau was zieht. Versucht aufzutauchen und taucht in einem anderen Raum auf. In einer alten Fabrik. Er ist nur Beobachter, in einem Traum über die Vergangenheit. Keiner sieht ihn im Traum. Damaliger Freddy wird gezeigt und die Eltern der Kinder. Alles explodiert und ist voller Feuer. Protagonist 5 kann nur zusehen.	Zuerst ist die visuelle Vermittlung noch normal wie die Realität. Doch als er den Raum wechselt wird alles dunkel und kontrastreich. Als sie das Benzin holen sind alle in roter Farbe getränkt. Signalisiert Mord.		Kamera von unten, als ihn etwas in das Wasser zieht. Nachdem er Luft geholt hat läuft alles in Zeitlupe ab. Fokus liegt nicht auf dem Protagonisten sondern auf Freddy. Immer wieder zeitlupen Aufnahmen. Extrem viele Schnitte. Jedoch immer statische Kamera oder leichte Mitbewegung der Figuren.	Hört sein Aufatmen sehr laut und direkt. Kurze ruhige Pause, bis Freddy vollkommen entsetzt aus dem Feuer heraus und auf die Kamera zu rennt. Gedacht auf Protagonist 5.	Zeitlupe beim Erwachen im Traum.
Abschnitt 44 Realität 00:59:13 Protagonist 5	Im Schwimmbad.	Protagonist 5 wäre fast gestorben. Er hat sehr viel Wasser geschluckt, wacht jedoch wieder auf und ringt nach Luft.		Sehr nahe Einstellung auf ihn und wie alle über ihm stehen.		Kann nicht sprechen. Der Lehrer fragt ob es ihm gut geht und er soll atmen. Sein Atmen und Husten ist laut zu hören.	
Abschnitt 45 Realität 00:59:30 Protagonistin 4	In der Bibliothek.	Protagonistin 4 versucht jemanden von der Vorschule ausfindig zu machen, doch alle sind bereits tot. Findet einen Videoblog indem einer schildert was ihnen auch passiert und stirbt vor der Kamera. Protagonist 5 sagt Protagonistin 4 dass er weiß was mit Freddy passiert ist.			Kamera zeigt Großaufnahme von den Blogvideos. Das Bild wird komplett von dem Video eingenommen.	„Ich fang an mit offenen Augen zu träumen. Ich kann nicht sagen was echt ist und was nicht“	
Abschnitt 46 Realität 01:01:10 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Schule.	Der Vater von Protagonist 5 wird zur Rede gestellt. Protagonist 5 glaubt dass sie sich als Kinder alles ausgedacht haben. Diese Höhle von der alle sprachen wurde nie gefunden. Der Vater sagt zu Proagonitin 4, dass Freddy Krüger hier niemals existiert hat. Damit ist gemeint, dass sie nichts weiter erzählen soll. Protagonistin 4 rennt Protagonisten nach und will in die Vorschule um dort vielleicht etwas herausfinden zu können. Protagonist 5 ist sauer da ein Unschuldiger durch sie gestorben ist. Durch die Geschichten und Lügen von ihnen.			Kamera bleibt zum Schluss auf Protagonistin 4 und Protagonist 5 verlässt den Bildraum.	"Irr habt einen Unschuldigen umgebracht."	
Abschnitt 47 Traum 01:02:47 Protagonistin 4	In der Schule.	Protagonistin 4 hat einen Sekundenschlaf. Sie sieht Protagonistin 2 in einem Eichensarg blutverschmiert am Gang liegen. Etwas unsichtbares hebt sie bei den Füßen hoch und zerrt sie den Gang entlang.	Lichter beginnen zu flackern.			Hört im Echo den Namen von Protagonistin 4: „Nancy“. Protagonistin 2 hallig im Hintergrund. Aus Protagonistin 2 kommt der Lacher von Freddy.	

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 48 Realität 01:03:09 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Schule.	Sie ist vom Sekundenschlaf wieder aufgewacht. Sie ist schon zu lange wach.	Lichter wieder ganz normal.		Übergang durch Kamerafahrt von rechts nach links. Rechts ist noch Traum, links wieder Realität.	Hört seinen Lacher auch noch ganz leise in der Realität nachhallen.	
Abschnitt 49 Realität 01:03:31 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Nacht, mit dem Auto auf dem Weg zur Vorschule.	Fahren mit dem Auto und machen einen Zwischenstopp bei Hawthorne Health & Pharmacy. Protagonist 5 geht alleine in den Laden und Protagonistin 4 wartet inzwischen im Auto. Er beteuert dass er mehr Tabletten braucht. Auf der Straße ist weit und breit keiner zu sehen. Protagonist 5 ist sichtlich nervös. Im Geschäft stehen zwei Personen an, deshalb wird er noch gestresster. Das Schild des Ladens ist rot.	Draußen ist es dunkel, drinnen hell. Bei der Kassa ist ein rotes Neonschild.			Im Geschäft beruhigende Aufzugsmusik.	
Abschnitt 50 Traum 01:04:04 Protagonistin	In der Nacht, mit dem Auto auf dem Weg zur Vorschule.	Sie sitzt da und schaut auf ihr Handy. Möglicherweise auf die Uhrzeit. Plötzlich reißt Freddy die Tür auf und packt die Protagonistin am Kopf. Er wirft sie aus dem Auto zu Boden.		Zu Beginn große Einstellung vom Auto. Danach sehr nahe Einstellung vom Gesicht der Protagonistin. Lässt darauf schließen, dass ab hier der Traum im Film gezeigt wird.		Klopfen im Hintergrund. Nach dem Klopfen sehr laute, schrille, klirrende Töne. Freddy brüllt und scheint wütend zu sein. Halliger Schrei im Hintergrund.	
Abschnitt 51 Realität 01:04:16 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Nacht, mit dem Auto auf dem Weg zur Vorschule.	Sie wacht von dem Schrecken auf. Sie zittert. Öffnet und schließt oft ihre die Augen. Zwischenschnitt zu Protagonist 5 im Geschäft. Er wirkt sehr fertig und will nur seine Tabletten nehmen. Beharrt darauf dass er welche bekommt. Jedoch will ihm der Apotheker Bestätigung des Arztes keine geben. Zwischenschnitt zu Protagonistin 4 im Auto. Sie wirkt sehr nervös und versucht sich selbst im Gesicht leicht zu schlagen um munter zu bleiben. Drückt den Zigarettenanzünder rein. Zwischenschnitt zu Protagonist 5. Er will die Tabletten weiterhin haben.				Hört ihren Atem. Hört im Hintergrund, im Auto, Bass und tiefe Trommeln. Alle Bewegungen und Taten der Protagonisten sind sehr klar zu hören. Alles wurde vertont.	Keine Auswirkungen auf die Realität. Protagonistin 4 sitzt noch immer im Auto.
Abschnitt 52 Traum 01:05:27 Protagonistin 4	In der Nacht, mit dem Auto auf dem Weg zur Vorschule. Bei der Apotheke	steigt aus und läuft in das Geschäft- als sie in das Geschäft kommt schreit sie nach Protagonist 5 der antwortet jedoch nicht (da man vorher gesehen hat, dass das Geschäft nicht so groß ist - ist dies komisch)	Lichter noch ganz normal			Fahrstuhlmusik im Hintergrund	sie bewegt sich auch im realen Leben- weil sie nicht mehr weiß, was Wirklichkeit ist und was Traum ist Halbschlaf
Abschnitt 53 Realität 01:05:35 Protagonist 5	In der Nacht, mit dem Auto auf dem Weg zur Vorschule. Bei der Apotheke	Steht vor der Kassa. Protagonistin 4 hört man nicht schreien. Der Apotheker füllt die Tabletten nicht nach und der Protagonist geht.				Die Fahrstuhlmusik nicht so deutlich zu hören.	
Abschnitt 54 Traum 01:05:43 Protagonistin 4	In der Nacht, mit dem Auto auf dem Weg zur Vorschule. Bei der Apotheke	Sie geht in den Shop und sieht sich um. Dreht sich langsam um und sieht dann Freddy aufblitzen in einer Glastür. Oberhalb rotes Neonschild mit EXIT. Freddy schnappt sie beim Hals und sie hält sich bei seinem Pullover fest. Er wirft sie zu Boden und sie erwacht flatterhaft von ihrem Traum. Sie krabbelt in der Realität genauso wie im Traum rückwärts. Freddy krallt rechts entlang an Rohren und wirft dadurch in der Realität Produkte vom Regal. Sie war in seiner Welt als er sie verletzen konnte und hat ihr befohlen aufzuwachen. Sie schreit und zum Schluss ist wieder die Realität zu sehen. An den flackernden Lichter sieht der Rezipient, dass sie noch kurz in einem Alptraum ist.	Lichter beginnen sofort zu flackern. Beide Ebenen vermischen sich und überblenden sich. Die Teile in denen Freddy steht ist seine Welt. Das andere die Realität. Blitz immer wieder auf und ab, bis sich die andere Welt komplett ausgebreitet hat. Schlussendlich wird immer wieder zwischen den beiden Welten hin und her geschnitten.			Sehr hallige Fahrstuhlmusik. Auf einmal keine Musik mehr bei der anderen Welt. Sondern hallige Rohre und düstere Töne. Klingen bekommen wieder eigenen Sound. Der Schrei von der Protagonistin ist auf beiden Ebenen zu hören und sehr hallig.	
Abschnitt 55 Realität 01:06:55 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Nacht, mit dem Auto auf dem Weg zur Vorschule. Bei der Apotheke	Protagonist 5 entdeckt sie und rennt zu ihr. Protagonistin 4 kann sich kaum mehr bewegen. Sie konnte einen Teil von ihm in die Realität mitnehmen. Sseinen Pullover. Sie sehen sich um und nehmen ein Verbandszeug mit.				Schluchzt und stöhnt vor Schmerzen. „Sein Pullover. Er ist hier.“	Dadurch wird die parallel existierende Eben noch viel deutlicher.

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 56 Realität 01:07:05 Protagonistin 4 Protagonist 5	Im Auto auf dem Weg ins Krankenhaus und danach im Krankenhaus.	Protagonist 5 wartet auf dem Gang. Protagonist 4 liegt im Krankenbett und bewegt ihre Füße extrem nervös. Immer wieder Zwischenschnitte zwischen den zwei Einstellungen. Mutter von Protagonistin 4 kommt vorbei und sieht die Wunde. Sie fragt wer ihr so etwas antun kann und die Protagonistin antwortet, dass sie es genau weiß. Zwischenschnitt zu Protagonist 5. Er klaut sich Tabletten im Krankenhaus. Ärztin will ihr Schmerzmittel geben die zu Schlaf führen. Sie weigert sich.				Reifengeräusche sehr deutlich zu hören. Im Gang sehr viel Getuschel. Im Zimmer hört man fast nur ihren Atem. Beim Tabletten klauen keine Hintergrundgeräusche hörbar.	
Abschnitt 57 Traum 01:08:22 Protagonistin 4	Im Krankenhaus	Die Ärztin will ihr eine Spritze geben, aber die Realität überlagert sich mit Freddys Hand.					
Abschnitt 58 Realität 01:08:23 Protagonistin 4	Im Krankenhaus	Sie reißt sich von der Ärztin los und stößt sie gleichzeitig weck. Die Ärztin will das ihre Mutter etwas unterzeichnet, damit sie ihr ein Schmerzmittel verabreichen darf. Nach der Unterschrift gehen sie zurück ins Zimmer und sie ist nicht mehr da.		Sehr viele nahe Einstellungen auf den Zettel und die schreibende Unterschrift.		Die Protagonistin schreit extrem laut, atmet extrem laut und hyperventiliert fast.	Eigentlich kann sie nicht abgehaut sein, da die Ärztin und die Mutter direkt vor der Tür gestanden sind.
Abschnitt 59 Realität 01:09:15 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Nacht auf dem Weg zur Vorschule.	Protagonist 5 bleibt vor einer Tanke stehen und verabreicht sich eine Spritze. Diese hat eine direkte Auswirkung auf ihn. Protagonist 4 will nichts und fragt ihn ob es ihm gut geht. Danach fährt er sofort weiter mit dem Auto. Sie versuchen sich abzulenken und reden über belanglose Dinge.	Alles dunkel, nur die Scheinwerfer des Autos gut zu erkennen.			Hört nur beide Stimmen und quietschen der Reifen.	Medikamente werden eigenartig.
Abschnitt 60 Traum 01:11:06 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Nacht auf dem Weg zur Vorschule.	Protagonist 5 hat einen Sekundenschlaf. Freddy steht auf einmal Mitten auf der Straße.				Extrem lautes Geräusch als Freddy dasteht.	
Abschnitt 61 Realität 01:01:08 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Nacht auf dem Weg zur Vorschule.	Aus dem Schreck kommen sie von der Straße ab und fahren in ein Feld/ Sumpf. Alles sehr neblig. Beide drehen sich um als er im Hintergrund lacht.	Alles dunkel nur eine Straßenlaterne.			Quietschende Reifen. Er lacht hallig im Hintergrund.	
Abschnitt 62 Realität 01:11:59 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule.	Sie brechen in die Vorschule ein. Schule schaut sehr verwahrlost aus. Ist die Schule die in den Alpträumen von Protagonistin 2 vorkommen.	Innen extrem dunkel und grün gehalten. Nur Taschenlampenlicht.			Glas zersplittern.	
Abschnitt 63 Traum Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule.	Protagonist 5 hat einen Sekundenschlaf und sieht wie Freddy Protagonistin 4 tötet.				Sehr klirrendes Geräusch und Grollen von Freddy. Protagonist 5 schreit „Nein“	
Abschnitt 64 Realität 01:12:29 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule.	Freddys Lachen hallt noch in die Realität nach. Die Protagonistin 4 steht unverletzt vor ihm und fragt ihn ob alles ok ist. Gehen in den Raum der Instandhaltung. Das Verhalten von Protagonistin 4 ist komisch. Sie will unbedingt zu Freddy's Raum hat aber keine Angst mehr.	Lichtstimmung genau gleich.	Einstellungen sind nicht so Nahe wie sonst.		„Ich weiß nicht mehr was echt ist und was nicht“	
Abschnitt 65 Realität 01:12:56 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule in Freddy's Zimmer.	Sie finden Freddy's Zimmer. Klingen liegen am Tisch und Matraze am Boden. Protagonist 5 kann sich an nichts davon erinnern. Auf einer Pinnwand sind Zeichnungen aufgehängt wie sie Protagonistin 4 zeichnet. Dahinter ist eine verborgene kleine Tür.	Sehr wenig Licht nur Taschenlampe und eine tragbare Lampe.			Hört jedes Geräusch deutlich.	
Abschnitt 66 Realität 01:14:43 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Sie kommen durch einen schmalen Gang in ein verborgenes Zimmer. Überall sind Kinderzeichnungen und eine Clown Maske.	Raum sehr dunkel jedoch kommt vom Gang Licht.			Protagonistin 4 „Ich war hier schon einmal“	
Abschnitt 67 Vergangenheit 01:14:56 Protagonistin 4	In der Vorschule vor einigen Jahren.	Freddy spricht zu ihrem früheren Ich, dass er ihr einen Raum zeigen kann. Sie darf es jedoch keinen verraten. Die Szene ist schon einmal vorgekommen im Film.	Helle Darstellung	Sehr nahe Einstellungen auf ihr früheres Ich und auf Freddy.		Seine Stimme sehr hallig.	
Abschnitt 68 Realität 01:15:00 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Sind gedruckte Fotografien von Wänden mit Strichmännchen oben die mit Blut gezeichnet wurden.				Hintergrundaudio so wie pochendes Herz.	
Abschnitt 69 Vergangenheit 01:15:09 Protagonistin 4	In der Vorschule vor einigen Jahren.	Protagonistin 4 mahlt mit Blut an die Wand. Sie lacht dabei. Freddy bespritzt Protagonistin mit Blut. Protagonistin sieht sich weitere Fotos an. Protagonist 5 findet eine Schachtel mit Fotos und findet ein Bild mit ihren Namen drauf.	Ränder sind verschwommen. Also handelt es sich um eine Erinnerung.	Übergang durch sehr nahe Einstellung auf Bild an der Wand.		Extrem halliges Audio durch ihr Lachen.	
Abschnitt 70 Realität 01:15:17 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.			Nahe Einstellungen auf die Zeichnungen. Protagonisten werden nicht mehr so Nahe dargestellt.			

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 71 Vergangenheit 01:15:55 Protagonistin 4	In der Vorschule vor einigen Jahren.	Sieht sich selbst in Jung, stramm bei der Wand stehen. Im Hintergrund sind viele bunte Blätter mit Zeichnungen von ihr. Sie verfolgt mit den Augen einen Schatten, wahrscheinlich Freddy.	Freddys Schatten ist sehr präsent und groß.				
Abschnitt 72 Realität 01:15:57 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Lässt Taschenlampe fallen. Verweist darauf, dass sie sich wieder erinnern kann. Die Bilder in der Schachtel sind alle von ihr. Der Protagonist sieht nur nackte Haut. Unzählige Fotos, Protagonistin 4 sieht sie sich an. Er wollte dass sie sich an die Taten erinnern die er gemacht hat.	Alles sehr grünlich gehalten.	Sehr große Einstellung von der Taschenlampe.		Wieder alle Bewegungen sehr deutlich hörbar. Beim Ansehen der Fotos schluchzt und jammert sie. „Er ist hinter uns her, weil wir die Wahrheit gesagt haben“ „Er wird niemals aufhören“	
Abschnitt 73 Realität 01:17:31 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Sie sitzen auf dem Bett in der Vorschule. Protagonistin 4 glaubt, dass sie Freddy in die Realität bringen kann. Dadurch das sie ein Pulloverstück abreißen konnte. Protagonist 5 ist gläubig und gibt ihr seine Kette mit Kreuz. Sie legt sich nieder und versucht zu schlafen. Protagonist 5 stellt in der Zwischenzeit Waffen her um Freddy umbringen zu können.	Hintergrund teilweise schwarz.	Wieder sehr nahe Einstellungen auf die Gesichter. Nahe Einstellung auf ihr Gesicht als sie die Augen schließt.		Sehr quietschendes Geräusch beim Abbrechen von Eisen. Es hört sich an wie ein Schwert.	
Abschnitt 74 Traum 01:20:04 Protagonist 5	in der Fabrik	Nebel im Hintergrund und ganz viel Feuer überall. Freddy greift ihn auf dem Kopf und reißt ihn weg. Haut ihn gegen die Rohre und schneidet ihn in die Brust. Kruger sieht das ganze nur als brutales Spiel. Protagonistin 4 ist in den Alpträumen eingetreten.	Veränderung von normalem Licht des Zimmers zu rot/orangen Licht von der Seite. Hintergrund komplett schwarz.	Sehr nahe Einstellung als er einschlaf.	Kamera reagiert auf Stöße und Bewegungen. Sonst sehr ruhig.	„Du kannst sie nicht retten“ „Erwischt, du bist dran“ „Kruger“	Sehr leise und bei den Jumpscare extrem laut
Abschnitt 75 Traum 01:21:03 Protagonistin 4	in der Fabrik	Steigt aus Flammen und Rauch heraus. Auf einmal steht er hinter ihr. Zeigt ihr alle Leichen die er bis jetzt umgebraucht hat.	Verzerrte Darstellung am Rand, wie eine Traumdarstellung. Hintergrund lodernes Feuer.			Hallige Stimme von Kruger im Hintergrund wie wenn er überall wäre.	
Abschnitt 76 Traum 01:21:55 Protagonistin 4	bei ihr Zuhause	Aufeinmal ist sie bei ihr Zuhause. Riesiger Schatten von Kruger der die Treppe hinunter geht. Protagonistin versteckt sich im Schrank. Freddy geht auf den Schrank zu und verschwindet wieder. Aufnahme von innen und er erscheint aus dem Dunklen. Sie versucht von ihm wegzulaufen. Doch der Raum ist nicht echt. Der Boden verändert sich auf einmal zu einem blutigen Sumpf. Sie geht im Sumpf unter und kommt von oben durch die Decke in ihr Zimmer. Sie ist auf einmal nicht mehr blutig und hat ein anderes Gewand an. Anziehungskraft geht vom Blut nach oben und von ihr nach unten. Eine unsichtbare Kraft drückt sie im Bett nach unten und Kruger steht in der Tür. Sie hat das Kleid in groß an, dass sie früher als kleines Kind oft angehabt hat. Gibt ihr die Schuld, dass ihn die Eltern verbrannt haben. Sie sieht weg und er holt sie dann zu sich vor sein Gesicht. Wirft sie ohne Kraft gegen die Wand.	Überblendung von Hintergrund der Rohre zu ihrem Zuhause. Komplett hybride Räume. Eines führt zum anderen. Materialien verhalten sich anders.	Sehr nahe Einstellung auf ihr Gesicht und die Spalten im Schrank		Seine Klängen werden betont und sein Lachen. „Jetzt wird's Zeit zum Spielen“	Er wird durch ihre Erinnerungen angetrieben.
Abschnitt 77 Traum 01:25:14 Protagonistin 4	bei ihr Zuhause	Protagonistin 4 hat auf einmal eine Schere in der Hand und kann ihn verletzen. Er schreckt zurück aber der Stich tut ihm nichts. Die Wunde ist auf einmal wieder heil. Kruger hat Kräfte. Er bewegt den Finger, dadurch wird die türe zugerissen. Die protagonistin kann hier nicht fliehen. Kann sie auch nur mit seinen kräften herunwerfen.				„Du kannst mir nicht weh tun. Du bist in meiner welt“ von Freddy	Er kann sie in seiner Welt verletzen und es hat Auswirkungen auf die Realität Er ist in der Realität bereits gestorben und die Protagonisten können ihn in seiner Welt nicht verletzen.
Abschnitt 78 Realität 01:25:42 Protagonistin 4	In der Vorschule im versteckten Raum.	Zwischenschnitt auf die Realität. Protagonist 5 ist aufgewacht.	Nancy steht im Mittelpunkt schon alleine durch das weiße Shirt.			Schreie sind auch in der Realität hörbar.	
Abschnitt 79 Traum 01:25:45 Protagonistin 4	bei ihr Zuhause	Sie will aufwachen, doch er hat sie solange wach gehalten, dass er glaubt, dass sie nie wieder aufwachen wirds				Der Schrei von Nancy (Protagonistin 4) ist Musik für seine Ohren.	

Abschnitt Einstellung Zeit Welt	Welt Raum Zeit	Bildinhalt (mise-en-Scene) Ort, Dinge, Figuren, Gesetze Artefakte Handlung, Mittelgrund, Vordergrund, Hintergrund	Beleuchtung Farbe Visuelle Vermittlung	Einstellungsgrößen	Kamera Bewegung Tiefenschärfe Brennweite Einstellung	Ton Atmoton Einzelgeräusche Musik Stimmqualität (Relation zum Bild)	Anmerkungen
Abschnitt 80 Realität 01:26:07 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Protagonist 5 versucht sie aufzuwecken. Er schüttelt sie und schreit sie an, dass sie aufwachen soll.				Ihr Atem ist hörbar	
Abschnitt 81 Traum 01:26:11 Protagonistin 4	bei ihr Zuhause	Freddy will mit Protagonistin 4 ganz lange im Alptraum verbringen und Spiele spielen.					
Abschnitt 82 Realität 01:26:16 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Er rüttelt sie stark und fieht, dass sie aufwachen soll.			Sie liegt genau gleich da wie im Traum. Nur hier reagiert sie nicht.		
Abschnitt 83 Traum 01:26:16 Protagonistin 4	bei ihr Zuhause	Kruger anstelle von Protagonist 5		Genau gleiche Einstellung wie in der Realität.			
Abschnitt 84 Realität 01:26:19 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Er versucht noch immer sie aufzuwecken.	Sehr schnelle Schnitte hin und her.	Sehr nahe Einstellungen auf die Gesichter der beiden.		Hängen vom Audio zusammen.	
Abschnitt 85 Traum 01:26:22 Protagonistin 4	bei ihr Zuhause	Fokus auf Freddy und eine Klinge von ihm.		Genau gleiche Einstellung wie in der Realität.		„Ich bin jetzt dein Freund“ von Freddy	
Abschnitt 86 Realität 01:26:27 Protagonist 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Er legt ihren Kopf zur Seite. Er glaubt das sie nicht mehr aufwacht und nimmt die Adrenalin-spritze heraus.					
Abschnitt 87 Traum 01:26:38 Protagonistin 4	bei ihr Zuhause	Sie bewegt sich kaum mehr und er streift ihr mit seinen Klängen über den Körper. Er holt mit der Spritze aus. Zwischenschnitt auf Traumebene. Freddy nimmt ein Messer und zielt ihr auf die Brust. Zwei oder drei Schnitte ganz schnell hin und her zwischen den Welten. Wieder in der Realität sticht er die Spritze hinein.					
Abschnitt 88 Realität/ Traum wechsel 01:26:40 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum und bei ihr Zuhause.	Wechsel auf die Traumebene. Sie spürt das Adrenalin oder den Schmerz der Spritze und nimmt ihn bei der Hand und reißt ihn mit in die Realität.	Das Bett wird zu einem Sog in dem beide verschwinden.	Auch die Einstellungen sind gleich.	Kamera ist sehr gleich.		
Abschnitt 89 Realität 01:26:48 Protagonistin 4 Protagonist 5	In der Vorschule im versteckten Raum.	Auf einmal erwachen sie beide auf dem Bett in der Vorschule. Protagonistin 4 mit Freddy. Sie nimmt ihn mit und sie hat wieder ihr normales Gewand an. Sie kann ihn über das Bett schleudern und zieht die Spritze heraus. Protagonist 5 kämpft mit Freddy. Freddy hat trotzdem noch eine unglaubliche Kraft. Freddy wird verletzt und Protagonist 5 auch. Protagonistin 4 schneidet ihn seine Hand ab und bringt ihn um. Freddy hat sehr dunkles fast schwarzes Blut. Protagonistin 4 brennt alles nieder, um sicher zu wissen dass er tot ist.		Sehr nahe Einstellung auf Stummel der Hand die abgeschnitten wurde.		Spritze macht ein sehr schneidendes Geräusch. Atem laut zu hören. Tropfen des Blutes extrem gut hörbar. Als er umgebracht wird, wird auf einmal alles viel leiser nur ganz leise Musik und husten von Protagonist 5.	Sie hat auf beiden Ebenen etwas anderes an. Freddy hat innen und außen außergewöhnliche Kraft. Jedoch hat Freddy Schmerzen und ist in der Realität verletztbar.
Abschnitt 90 Realität 01:28:50 P4 p5	Vor der Vorschule.	Sie kommen hustend aus der Vorschule. Überall Rauch. Von außen sieht man das Innere brennen. Feuerwehr kommt um den Brand zu löschen. Sie werden mit der Rettung abtransportiert.				„Wir haben nirgendwo eine Leiche gefunden“ Protagonistin 4: „Der Alptraum ist vorbei!“	Freddy konnte entweder wieder in seine Welt fliehen, oder er ist so schnell verbrannt oder löste sich auf. Auf jeden Fall muss diese Ebene die Realität gewesen sein, da er verletzbar war.
Abschnitt 91 Realität/Traum? 01:29:59 Protagonistin 4	Bei ihr Zuhause.	Sie kommt mit ihrer Mutter nach Hause. Freddy steht statt ihr im Spiegel und greift durch den Spiegel. Der Spiegel zerbricht und die Fabrik wird sichtbar. Er krallt sich ihre Mutter und schnappt sie zu sich.	Alles sehr dunkel nur das Haus ist ein bisschen beleuchtet.	Große Einstellung vom Haus. Dadurch wieder Zeitsprung symbolisiert.			Also ist sie hier wieder eingeschlafen, oder Freddy kann jetzt durch die Überführung in die reale Welt auch hier agieren und zwischen den Welten wechseln.

Anhang C

Inhalt der CD-ROM

C.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Gartlehner_Viktoria_2019.pdf Masterarbeit

C.2 Online-Quellen

Pfad: /online

*.pdf Daten der Online-Quellen

C.3 Bild-Dateien

Pfad: /images

*.jpg, *.png Original Rasterbilder

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Aristoteles. *Physik*. Hrsg. von Michael Holzinger. Berlin: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013 (siehe S. [33](#)).
- [2] Marc Auge. *Nicht-Orte*. 4. Aufl. München: C.H.Beck, 2014 (siehe S. [38](#)).
- [3] Gaston Bachelard. „Poetik des Raumes“. In: *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Hrsg. von Jörg Dünne und Stephan Günzel. Berlin: Suhrkamp Verlag, 2006, S. 166–179 (siehe S. [33](#)).
- [4] Tina Bawden. „In Bewegung versetzte Betrachter: Überlegungen zur raumöffnenden Dimension klappbarer Bildmedien im Mittelalter“. In: *Bewegen im Zwischenraum*. Hrsg. von Uwe Wirth. 3. Aufl. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2012, S. 297–320 (siehe S. [38](#)).
- [5] Arpad Bernáth und Karóly Csúri. „Mögliche Welten‘ unter literaturtheoretischem Aspekt“. In: *Studia Poetica 2*. Ungarn: JATEPress, 1980, S. 44–62 (siehe S. [21](#)).
- [6] Roger Caillois. „Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction“. In: *Phaicon I. Almanach der phantastischen Literatur*. Hrsg. von Rein A. Zondergeld. Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1974, S. 44–82 (siehe S. [5](#)–[7](#)).
- [7] Ernst Cassirer. „Mythischer, ästhetischer und theoretischer Raum“. In: *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Hrsg. von Jörg Dünne und Stephan Günzel. Berlin: Suhrkamp Verlag AG, 2006, S. 485–500 (siehe S. [33](#)).
- [8] Uwe Durst. *Theorie der phantastischen Literatur*. 2. Aufl. Wien: Lit Verlag, 2010 (siehe S. [5](#)).
- [9] Sabine-Michaela Duttler. *Die filmische Umsetzung der Harry Potter-Romane*. Hamburg: Dr. Kovač Verlag, 2007 (siehe S. [19](#), [20](#), [25](#)).
- [10] Umberto Eco. *Die Geschichte der legendären Länder und Städte*. München: dtv Verlagsgesellschaft, 2015 (siehe S. [9](#)).
- [11] Umberto Eco. *Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur*. München: dtv Verlagsgesellschaft, 1994 (siehe S. [20](#)).
- [12] Albert Einstein. *Grundzüge der Relativitätstheorie*. 6. Aufl. Berlin: Springer Verlag, 2002 (siehe S. [33](#)).

- [13] Manfred Engel. „Geburt der phantastischen Literatur aus dem Geiste des Traumes? Traum und Phantastik in der romantischen Literatur. Aspekte eines Phänomens in Kunst, Literatur und Film“. In: *Phantastik – Kult oder Kultur?* Hrsg. von Christine Ivanović, Jürgen Lehmann und Markus May. Stuttgart: J.B. Metzler, 2003, S. 153–169 (siehe S. [17](#)).
- [14] Öngün Eryilmaz. „Filmische Räume und raumtheoretische Aspekte im Film“. In: *Jenseits von Heimat*. Berlin: Springer Verlag, 2018, S. 49–64 (siehe S. [11](#)).
- [15] Michel Foucault. „Andere Räume“. In: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Hrsg. von Karlheinz Barck u. a. Leipzig: Reclam-Verlag, 1992, S. 34–46 (siehe S. [33](#)).
- [16] Michael C. Frank. „Ansätze bei Jurij Lotman und Michail Bachtin“. In: *Raum und Bewegung in der Literatur: Die Literaturwissenschaften und der spatial turn*. Hrsg. von Wolfgang Hallet und Birgit Neumann. Bielefeld: transcript Verlag, 2009, S. 53–80 (siehe S. [12](#)).
- [17] Gerard Genette. *Die Erzählung*. 3. Aufl. Stuttgart: UTB Verlag, 2010 (siehe S. [12](#), [34](#)).
- [18] Arnold van Gennep. *Übergangsriten: (Les rites de passage)*. Illinois: The University of Chicago Press, 1960 (siehe S. [36](#)–[40](#)).
- [19] Jörg Helbig. „„Open your eyes!“ Zur (Un-)Unterscheidbarkeit filmischer Repräsentationen von Realität und Traum am Beispiel von David Finchers THE GAME und Cameron Crowes VANILLA SKY“. In: *„Camera doesn’t lie“: Spielarten erzählerischer Unzuverlässigkeit im Film*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag, 2006, S. 169–188 (siehe S. [39](#)).
- [21] Stefanie Kimler. *Funktion und Konstruktion von Parallelwelten am Beispiel der Filme von Hayao Miyazaki*. Göttingen: Optimedien Verlag, 2010 (siehe S. [4](#)–[10](#), [18](#), [20](#), [22](#), [24](#)–[26](#), [28](#), [33](#)).
- [22] Sonja Klimek. „Die Metalepse in der zeitgenössischen Kinder- und Jugendliteratur. Ein paradoxes Erzählphänomen im Zeitalter der Medialisierung“. *InterJuli. Zeitschrift für Kinder- und Jugendliteraturforschung* 1 (2009), S. 5–22 (siehe S. [34](#)).
- [23] Markus Kuhn. *Filmnarratologie: Ein erzähltheoretisches Analysemodell*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2011 (siehe S. [34](#), [39](#), [43](#)).
- [24] Michael Kunczik und Astrid Zipfel. *Publizistik: Ein Studienhandbuch*. Stuttgart: UTB Verlag, 2005 (siehe S. [31](#)).
- [20] Jürgen Lehmann. In: *Phantastik – Kult oder Kultur?* Hrsg. von Christine Ivanovic, Jürgen Lehmann und Markus May. Stuttgart: J.B. Metzler, 2003, S. 1–22 (siehe S. [4](#)).
- [25] Jürgen Lehmann. „Phantastik als Schwellen- und Ambivalenzphänomen. Aspekte eines Phänomens in Kunst, Literatur und Film“. In: *Phantastik – Kult oder Kultur?* Hrsg. von Christine Ivanović, Jürgen Lehmann und Markus May. Stuttgart: J.B. Metzler, 2003, Jürgen Lehmann (siehe S. [4](#), [8](#), [19](#), [22](#), [27](#), [28](#), [30](#)).

- [26] George MacDonald. „The fantastic imagination“. In: *Fantastic Literature: A Critical Reader*. Hrsg. von Sandner David. Westport: Praeger Publishers, 2004, S. 64–69 (siehe S. [26](#)).
- [27] Gisela Maler. *Gezähmte Angst. Über menschliches Grenzverhalten*. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag, 2000 (siehe S. [34](#)).
- [28] Maria Nikolajeva. „Edith Nesbit – the Maker of Modern Fairy Tales“. *Merveilles and contes* 1.1 (1987), S. 31–44 (siehe S. [27](#)).
- [29] Maria Nikolajeva. „Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern“. *Marvels and Tales* 17.1 (2003), S. 138–156 (siehe S. [5](#), [6](#)).
- [30] Maria Nikolajeva. „How fantasy is made: Patterns and structures in ‚The never-ending story‘ by Michael Ende“. *Merveilles and contes* 4.1 (1990), S. 34–42 (siehe S. [19](#), [20](#)).
- [31] Maria Nikolajeva. *Magic Code: Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Stockholm: Almqvist und Wiksell International, 1988 (siehe S. [24](#)).
- [32] Dominik Orth. *Narrative Wirklichkeiten – Eine Typologie pluraler Realitäten in Literatur und Film*. Marburg: Schüren Verlag, 2013 (siehe S. [8](#), [13](#), [14](#), [20](#), [22](#), [26](#)).
- [33] Claudia Pinkas. *Der phantastische Film: Instabile Narrationen und die Narration der Instabilität*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2010 (siehe S. [29](#)).
- [34] Marie-Laure Ryan. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press (IPS), 1992 (siehe S. [8](#), [11](#), [21](#), [27](#), [35](#)).
- [35] Wolf Schmid. *Elemente der Narratologie*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014 (siehe S. [27](#), [29](#), [30](#)).
- [36] Oliver Schmidt. „Diegetische Räume. Überlegungen zur Ontologie filmischer Welten am Beispiel von *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) und *Inception* (2010)“. In: *Film als Raumkunst: Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*. Hrsg. von Henning Engelke, Ralf Michael Fischer und Regine Prange. Marburg: Schüren Verlag, 2012, S. 67–90 (siehe S. [12](#), [22](#), [26](#), [29](#), [31](#), [34](#)).
- [37] Oliver Schmidt. *Hybride Räume – Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Schüren Verlag, 2012 (siehe S. [5](#), [11–13](#), [23–25](#), [29](#), [31](#)).
- [38] Anna-Leena Siikala. „Das Reich Pohjola der kalevalischen Dichtung im Licht der Sagas“. In: *Die Aktualität der Saga*. Hrsg. von Andersen Stig Toftgaard. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 1999, S. 201–214 (siehe S. [9](#)).
- [39] Hans Sillescu. *Viele Welten in einer Welt*. Berlin: Springer Verlag, 2015 (siehe S. [9](#), [10](#)).
- [40] Georg Simmel. *Brücke und Tür. Essays des Philosophen zur Geschichte, Religion, Kunst und Gesellschaft*. Stuttgart: K.F. Koehler Verlag, 1909 (siehe S. [39](#)).
- [41] Annette Simonis. *Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. Einführung in die Theorie und Geschichte eines narrativen Genres*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2005 (siehe S. [5](#), [19](#), [28–30](#), [34](#), [37](#), [44](#)).

- [42] Bruno Snell. „Arkadien. Die Entdeckung einer geistigen Landschaft“. In: *Antike und Abendland*. Hrsg. von Wilhelm Kühlmann Werner Koppenfels Helmut Krasser. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 1944, S. 26–41 (siehe S. [9](#)).
- [43] Rüdiger Steinlein. „Eigentlich sind es nur Träume“. Der Raum als Motiv und Narrativ in märchenhaft – phantastischer Kinderliteratur von E.T.A Hoffmann bis Paul Maar“. *Zeitschrift für Germanistik* 18.1 (2008), S. 72–86 (siehe S. [16](#)).
- [44] Reinbert Tabbert. „Phantastische Kinder- und Jugendliteratur“. In: *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*. Hrsg. von Günter Lange. Baltmannsweiler: Schneider Verlag, 2000, S. 187–200 (siehe S. [35](#), [36](#)).
- [45] Max Tegmark. *Unser mathematisches Universum. Auf der Suche nach dem Wesen der Wirklichkeit*. 2. Aufl. Berlin: Ullstein Taschenbuch, 2014 (siehe S. [10](#)).
- [46] Tzvetan Todorov. *Einführung in die fantastische Literatur*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach, 1970 (siehe S. [4](#)).
- [47] J.R.R. Tolkien. „On fairy-stories“. In: *Tolkien On fairy-stories Expanded edition, with commentary and notes*. Hrsg. von Verlyn Flieger und Douglas A. Anderson. ePub edition. New York: HarperCollins Publishers, 2014, S. 25–84 (siehe S. [16](#), [19](#), [23](#), [27](#)–[29](#)).
- [48] Victor Turner. *Das Ritual. Struktur und Anti-Struktur*. Frankfurt: Campus Verlag, 1969 (siehe S. [37](#)).
- [49] Uwe Wirth. „Zwischenräumliche Bewegungspraktiken“. In: *Bewegen im Zwischenraum*. Hrsg. von Uwe Wirth. 3. Aufl. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2012, S. 7–34 (siehe S. [33](#), [38](#), [39](#)).
- [50] Elmar Woelm. *Mythologie, Bedeutung und Wesen unserer Bäume*. Düren: Shaker Media, 2016 (siehe S. [9](#)).
- [51] Hans J. Wulff. „Welten Wanderer Welten. Mögliche Welten im Kino“. *Mixed Reality Adventures* (2005). Hrsg. von Bernd Robben, Ralf Streibl und Alfred Tews, S. 55–66 (siehe S. [19](#), [20](#), [23](#), [24](#)).
- [52] Hans Wußing. *Isaac Newton. Biographien hervorragender Naturwissenschaftler, Techniker und Mediziner*. 4. Aufl. Leipzig: Teubner Verlag, 1990 (siehe S. [33](#)).
- [53] Ulrich Wyss. „Jenseits der Schwelle. Die Phantastik der anderen Welt. Aspekte eines Phänomens in Kunst, Literatur und Film“. In: *Phantastik – Kult oder Kultur?* Hrsg. von Christine Ivanović, Jürgen Lehmann und Markus May. Stuttgart: J.B. Metzler, 2003, S. 41–53 (siehe S. [27](#)).

Audiovisuelle Medien

- [54] *A Nightmare on Elm Street*. Film. Regie: Samuel Bayer. Drehbuch: Wesley Strick und Eric Heisserer. Mit Jackie Earle Haley und Rooney Mara. 2010 (siehe S. [3](#), [17](#), [30](#), [32](#), [36](#), [45](#), [49](#), [57](#), [59](#)–[65](#)).
- [55] *A World Beyond*. Film. Regie: Brad Bird. Drehbuch: Brad Bird und Damon Lindelof. Mit George Clooney und Britt Robertson. 2015 (siehe S. [16](#), [36](#), [41](#), [44](#)).

- [56] *Alice im Wunderland*. Film. Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson und Hamilton Luske. Drehbuch: Winston Hibler, Ted Sears, Bill Peet, Erdman Penner, Joe Rinaldi, Milt Banta, Bill Cotrell, Dick Kelsey, Joe Grant, Dick Huemer, Del Connell, Tom Oreb, John Walbridge und Aldous Huxley. 1951 (siehe S. [11](#), [17](#)).
- [57] *Alice im Wunderland*. Film. Regie: Tim Burton. Drehbuch: Linda Woolverton. Mit Mia Wasikowska und Helena Bonham Carter. 2010 (siehe S. [17](#), [30](#), [35](#)).
- [58] *Another Earth*. Film. Regie: Mike Cahill. Drehbuch: Mike Cahill und Brit Marling. Mit Brit Marling. 2011 (siehe S. [15](#)).
- [59] *Auslöschung*. Film. Regie und Drehbuch: Alex Garland. Mit Natalie Portman, Jennifer Jason Leigh, Gina Rodriguez, Tuva Novotny und Tessa Thompson. 2018 (siehe S. [14](#), [31](#), [35](#), [41](#), [42](#)).
- [60] *Avatar — Aufbruch nach Pandora*. Film. Regie und Drehbuch: James Cameron. Mit Sam Worthington. 2009 (siehe S. [8](#), [15](#), [16](#), [36](#)).
- [61] *Being John Malkovich*. Film. Regie: Spike Jonze. Drehbuch: Charlie Kaufman. Mit John Cusack und Cameron Diaz. 1999 (siehe S. [15](#), [36](#)).
- [62] *Brücke nach Terabithia*. Film. Regie: Gábor Csupó. Drehbuch: Jeff Stockwell und David L. Paterson. Roman von Katherine Paterson. Mit Josh Hutcherson und AnnaSophia Robb. 2007 (siehe S. [15](#), [36](#), [46](#)).
- [63] *Butterfly Effect*. Film. Regie und Drehbuch: Eric Bress, J. Mackye Gruber. Mit Ashton Kutcher. 2004 (siehe S. [18](#), [32](#), [49](#)).
- [64] *Captain Marvel*. Film. Regie: Ryan Fleck und Anna Boden. Drehbuch: Anna Boden, Ryan Fleck, Meg LeFauve, Nicole Perlman und Geneva Robertson-Dworet. Mit Brie Larson. 2019 (siehe S. [11](#)).
- [65] *Coherence — Nichts ist Zufall*. Film. Regie: James Ward Byrkit. Drehbuch: James Ward Byrkit und Alex Manugian. Mit Emily Baldoni. 2013 (siehe S. [15](#), [36](#), [43](#), [44](#)).
- [66] *Constantine*. Film. Regie: Francis Lawrence. Drehbuch: Kevin Brodbin. Mit Keanu Reeves und Rachel Weisz. 2005 (siehe S. [14](#), [17](#), [31](#), [36](#)–[38](#), [44](#)–[46](#)).
- [67] *Das Haus am See*. Film. Regie: Alejandro Agresti. Drehbuch: David Auburn. Mit Keanu Reeves und Sandra Bullock. 2006 (siehe S. [18](#), [48](#)).
- [68] *Das Kabinett des Doktor Parnassus*. Film. Regie: Terry Gilliam. Drehbuch: Terry Gilliam und Charles McKeown. Mit Heath Ledger, Johnny Depp, Jude Law und Colin Farrell. 2009 (siehe S. [3](#), [17](#), [40](#), [51](#)–[53](#), [55](#), [56](#)).
- [69] *Der Dunkle Turm*. Film. Regie: Nikolaj Arcel. Drehbuch: Nikolaj Arcel, Akiva Goldsman, Anders Thomas Jensen und Jeff Pinkner. Mit Idris Elba und Matthew McConaughey. 2017 (siehe S. [17](#), [41](#)).
- [70] *Der Herr der Ringe: Die Gefährten*. Film. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, Fran Walsh und Philippa Boyens. Mit Elijah Wood und Ian McKellen. 2001 (siehe S. [11](#)).
- [71] *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*. Film. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, Fran Walsh und Philippa Boyens. Mit Elijah Wood und Ian McKellen. 2003 (siehe S. [8](#)).

- [72] *Der Hobbit: Eine unerwartete Reise*. Film. Regie: Peter Jackson. Drehbuch: Peter Jackson, Fran Walsh, Philippa Boyens und Guillermo del Toro. Mit Martin Freeman und Ian McKellen. 2012 (siehe S. [11](#), [32](#)).
- [73] *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia*. Film. Regie: Andrew Adamson. Drehbuch: Andrew Adamson, Christopher Markus, Stephen McFeely und Ann Peacock. Mit William Moseley, Anna Popplewell, Skandar Keynes und George Henley. 2005 (siehe S. [2](#), [30](#), [36](#), [40](#), [49](#)).
- [74] *Die fantastische Welt von Oz*. Film. Regie: Sam Raimi. Drehbuch: Mitchell Kapner und David Lindsay-Abaire. Mit James Franco und Mila Kunis. 2013 (siehe S. [14](#), [31](#), [43](#)).
- [75] *Die Geheimnisse der Spiderwicks*. Film. Regie: Mark Waters. Drehbuch: David Berenbaum, Karey Kirkpatrick und John Sayles. Mit Freddie Highmore und Sarah Bolger. 2008 (siehe S. [2](#), [31](#), [46](#), [47](#)).
- [76] *Die Insel der besonderen Kinder*. Film. Regie: Tim Burton. Drehbuch: Jane Goldman. Mit Asa Butterfield und Ella Purnell. 2016 (siehe S. [18](#), [31](#), [36](#), [41](#)).
- [77] *Doctor Strange*. Film. Regie: Scott Derrickson. Drehbuch: Scott Derrickson, Jon Spaihts und C. Robert Cargill. Mit Benedict Cumberbatch und Tilda Swinton. 2016 (siehe S. [14](#), [32](#), [45](#)).
- [78] *eXistenZ*. Film. Regie und Drehbuch: David Cronenberg. Mit Jennifer Jason Leigh und Jude Law. 1999 (siehe S. [16](#), [30](#), [35](#), [45](#)).
- [79] *Falsches Spiel mit Roger Rabbit*. Film. Regie: Robert Zemeckis. Drehbuch: Jeffrey Price, Peter S. Seaman und Gary K. Wolf. Mit Bob Hoskins. 1988 (siehe S. [14](#), [46](#)).
- [80] *Fight Club*. Film. Regie: David Fincher. Drehbuch: Jim Uhls. Mit Edward Norton und Brad Pitt. 1999 (siehe S. [15](#), [32](#), [36](#), [46](#), [47](#)).
- [81] *Fluch der Karibik – Fluch der Karibik 2*. Film. Regie: Gore Verbinski. Drehbuch: Ted Elliott und Terry Rossio. Mit Johnny Depp, Orlando Bloom und Keira Knightley. 2006 (siehe S. [8](#)).
- [82] *Frequency*. Film. Regie: Gregory Hoblit. Drehbuch: Toby Emmerich. Mit Dennis Quaid und James Caviezel. 2000 (siehe S. [18](#), [35](#), [48](#), [49](#)).
- [83] *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Film. Regie: Chris Columbus. Drehbuch: Steven Kloves. Roman von Joanne K. Rowling. Mit Daniel Radcliffe, Rupert Grint und Emma Watson. 2001 (siehe S. [11](#), [14](#), [30](#), [43](#)).
- [84] *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2*. Film. Regie: David Yates. Drehbuch: Steven Kloves. Mit Daniel Radcliffe, Rupert Grint und Emma Watson. 2011 (siehe S. [8](#)).
- [85] *Hook*. Film. Regie: Steven Spielberg. Drehbuch: James V. Hart, Malia Scotch Marmo. Mit Robin Williams. 1991 (siehe S. [11](#), [14](#)).
- [86] *Inception*. Film. Regie und Drehbuch: Christopher Nolan. Mit Leonardo DiCaprio und Ken Watanabe. 2010 (siehe S. [17](#), [35](#)).

- [87] *Jack and the Giants*. Film. Regie: Bryan Singer. Drehbuch: Darren Lemke, Christopher McQuarrie und Dan Studney. Mit Nicholas Hoult und Eleanor Tomlinson. 2013 (siehe S. [42](#)).
- [88] *Jumanji*. Film. Regie: Joe Johnston. Drehbuch: Greg Taylor, Jim Strain, Chris Van Allsburg und Jonathan Hensleigh. Mit Robin Williams, Kirsten Dunst und Bradley Pierce. 1995 (siehe S. [11](#), [36](#), [46](#), [47](#)).
- [89] *Jumanji: Willkommen im Dschungel*. Film. Regie: Jake Kasdan. Drehbuch: Chris McKenna, Jeff Pinkner, Scott Rosenberg und Erik Sommers. Mit Dwayne Johnson, Jack Black, Kevin Hart und Karen Gillan. 2017 (siehe S. [16](#), [35](#), [41](#), [42](#)).
- [90] *Matrix*. Film. Regie und Drehbuch: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Mit Keanu Reeves. 1999 (siehe S. [16](#), [30](#)).
- [91] *Mr. Nobody*. Film. Regie und Drehbuch: Jaco Van Dormael. Mit Jared Leto. 2010 (siehe S. [30](#), [32](#), [44](#)).
- [92] *Pans Labyrinth*. Film. Regie und Drehbuch: Guillermo del Toro. Mit Ivana Baquero. 2006 (siehe S. [37](#)).
- [93] *Parallels — Reise in neue Welten*. Film. Regie: Christopher Leone. Drehbuch: Christopher Leone und Laura Harkcom. Mit Mark Hapka, Jessica Rothe, Eric Jungmann und Constance Wu. 2015 (siehe S. [14](#), [36](#), [41](#), [42](#), [48](#)).
- [94] *Parallelwelten*. Film. Regie: Oriol Paulo. Drehbuch: Oriol Paulo und Lara Sendim. Mit Adriana Ugarte, Chino Darín und Álvaro Morte. 2018 (siehe S. [11](#), [18](#), [48](#), [49](#)).
- [95] *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind*. Film. Regie: David Yates. Drehbuch: J. K. Rowling. Mit Eddie Redmayne und Katherine Waterston. 2016 (siehe S. [2](#), [14](#), [40](#)).
- [96] *Ready Player One*. Film. Regie: Steven Spielberg. Drehbuch: Ernest Cline und Zak Penn. Mit Tye Sheridan und Olivia Cooke. 2018 (siehe S. [16](#), [35](#), [49](#)).
- [97] *Source Code*. Film. Regie: Duncan Jones. Drehbuch: Ben Ripley. Mit Jake Bylenhaal und Michelle Monaghan. 2011 (siehe S. [16](#), [18](#), [36](#)).
- [98] *Stargate*. Film. Regie: Roland Emmerich. Drehbuch: Roland Emmerich und Dean Devlin. Mit Kurt Russell und James Spader. 1994 (siehe S. [15](#), [35](#), [37](#), [41](#)).
- [99] *The Endless*. Film. Regie: Justin Benson und Aaron Moorhead. Drehbuch: Justin Benson. Mit Justin Benson und Aaron Moorhead. 2017 (siehe S. [18](#), [41](#)).
- [100] *The One*. Film. Regie: James Wong. Drehbuch: Glen Morgan und James Wong. Mit Jet Li, Jason Statham und Delroy Lindo. 2001 (siehe S. [15](#)).
- [101] *Wenn Träume fliegen lernen*. Film. Regie: Marc Forster. Drehbuch: David Magee. Mit Johnny Depp und Kate Winslet. 2004 (siehe S. [15](#), [44](#)).
- [102] *Zimmer 1408*. Film. Regie: Mikael Häfström. Drehbuch: Scott Alexander, Matt Greenberg und Larry Karaszewski. Mit John Cusack. 2007 (siehe S. [14](#), [43](#)).
- [103] *Zurück in die Zukunft*. Film. Regie: Robert Zemeckis. Drehbuch: Robert Zemeckis und Bob Gale. Mit Michael J. Fox und Christopher Lloyd. 1985 (siehe S. [18](#), [41](#), [49](#)).

Online-Quellen

- [104] Trier Center for Digital Humanities. *Deutsches Wörterbuch von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm*. 2019. URL: http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=DWB%5C&mode=Vernetzung%5C&lemid=GP04632#XGP04632 (siehe S. 4).
- [105] Claudia Frickel. *Mystery: Das Tor zur keltischen Geheiminsel Avalon*. 2017. URL: <https://web.de/magazine/wissen/mystery/mystery-tor-keltischen-geheiminsel-avalon-32400584> (siehe S. 9).
- [106] Christiane Fux. *Schlummerphasen – wie Schlaf funktioniert*. 2019. URL: <https://www.netdoktor.de/schlaf/schlummerphasen-wie-schlaf-fu-11350.html> (siehe S. 10).
- [107] Bibliographisches Institut GmbH. *Duden*. 2019. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Fantastik> (siehe S. 4).
- [108] Tobias Hürter und Max Rauner. *Paralleluniversen. Man lebt nur x-mal*. 2019. URL: <https://www.spiegel.de/wissenschaft/weltall/paralleluniversen-man-lebt-nur-x-mal-a-666555.html> (siehe S. 10).
- [109] Ursula von Keitz. *Phantastik*. 2012. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=5603> (siehe S. 4, 24).
- [110] Sebastian Werner. *Die 30 erfolgreichsten Filme aller Zeiten in der Übersicht*. 2017. URL: <https://www.kino.de/film/avatar-aufbruch-nach-pandora-2009/news/die-30-erfolgreichsten-filme-aller-zeiten-in-der-uebersicht/> (siehe S. 8).
- [111] Hans Jürgen Wulff. *Diegese*. 2012. URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=122> (siehe S. 12).
- [112] Hans Jürgen Wulff. *spatial turn*. 2012. URL: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6162> (siehe S. 12).