

Darstellung von Träumen

mithilfe von Augmented Reality

MEDIENPRODUKTION



TECHNISCHE HOCHSCHULE
OSTWESTFALEN-LIPPE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES
AND ARTS

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich Medienproduktion
Bielefelder Str. 66
32756 Detmold

Vorgelegt von: Nathalie Koch
Matrikelnummer: XXXXXXXXXX

Abgabedatum: 03.04.2023

Erstprüfer: Prof. Dipl.-Des. Christoph Althaus
Zweitprüferin: Prof. 'in Dipl. Des. Anke Stache

Inhalt

| | |
|--|-----------|
| Disclaimer | 5 |
| Motivation | 8 |
| Konzept | 10 |
| 1 Träume Definition | 12 |
| 1.1 Differenzierung des Traumbegriffs | 16 |
| 2 Arten von Träumen | 18 |
| 2.1 Unbewusste Nachträume | 20 |
| 2.1.1. Alpträume | 21 |
| 2.2 Bewusste Tagträume | 26 |
| 2.2.1. Individuelle Tagträume | 26 |
| 2.2.2. Utopien und Dystopien als kollektive Träume | 27 |
| 2.3 Induzierte Träume | 30 |
| 2.3.1. Meditation | 30 |
| 2.3.2. Drogenträume | 34 |
| 3 Bedeutung von Träumen | 40 |
| 3.1 In der Forschung | 42 |
| 3.2 In verschiedenen Kulturen | 43 |
| 4 Warum Träume darstellen? | 46 |
| 4.1 Systemisches Arbeiten mit Träumen | 49 |
| 5 Was macht Träume aus? | 50 |
| 5.1 Darstellungen von Träumen in der Kunst | 54 |
| 5.2 Wie lassen sich Träume darstellen? | 59 |
| 5.2.1 Künstliche Intelligenz | 61 |
| 6 Augmented Reality Definition | 64 |
| 6.1 Arten von AR | 69 |
| 7 Anwendungsbereiche | 71 |
| 7.1 Abbildung und Erkennung von AR | 74 |
| 7.2 Herausforderungen | 76 |
| 8 AR Programme | 79 |
| 8.1 Artivive | 80 |
| 8.2 Adobe Aero | 82 |
| 8.3 Ein Vergleich | 83 |
| 9 Wirkung von AR | 87 |
| 9.1 Eine Umfrage | 88 |
| 9.1.1 Ergebnisse | 90 |
| 10 Fazit und Ausblick | 94 |
| 10.1 Exkurs: Designkonzept | 98 |
| Literaturverzeichnis | 100 |
| Abbildungsverzeichnis | 103 |

Genderhinweis

Die in dieser Hausarbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich immer gleichermaßen auf alle Geschlechter. Für eine bessere Lesbarkeit wird auf Doppelnennungen oder genderte Bezeichnungen verzichtet.

Benutzungsanleitung

An dieser Stelle soll zunächst die Anwendung von Augmented Reality in diesem Buch erklärt werden. Im Zuge der Arbeit wurden verschiedene digitale Erweiterungen mit Augmented Reality erstellt, die hier präsentiert werden. Dafür wurden die Programme Adobe Aero und Artivive verwendet. Zum Anschauen der Darstellungen werden der Adobe Aero Player und die Artivive App benötigt, welche kostenlos im App Store oder Google Play Store heruntergeladen werden können. Für Anwendungen mit dem Aero Player sind QR-Codes auf den jeweiligen Seiten platziert, die zu den Darstellungen führen. Da die App nicht mit jedem Gerät kompatibel ist, wurden die Erweiterungen abgefilmt. QR-Codes, die zu den Videos führen, befinden sich daneben. Bei Illustrationen, welche durch Artivive erweitert wurden, kann die ganze Illustration in der Artivive-App gescannt werden. In diesem Fall ist die jeweilige Seitenzahl durch eine Wolke  eingerahmt.

Disclaimer

**Die Möglichkeit, dass
Träume wahr werden
können, macht das
Leben erst interessant.**

– Paulo Coelho

Motivation

Träume: Ein Thema, das alle Menschen betrifft und gleichzeitig sehr persönliche und individuelle Erfahrungen beinhaltet. Träume sind unbewusst und nur schwer zu erklären. Daher gibt es viele verschiedene Ansätze in der Wissenschaft bezüglich ihrer Entstehung und Bedeutung. In den meisten Fällen kann man sich nicht an seine Nachträume erinnern. Bleibt doch etwas von den nächtlichen Erfahrungen im Gedächtnis und möchte man diese Erinnerungen teilen, geschieht dies meist durch Erzählungen, in seltenen Fällen durch Zeichnungen oder Malerei. Dabei ist es abhängig von der Vorstellungskraft des Gegenübers und der Dichte der Beschreibung, wie nachvollziehbar der Traum ist. Außerdem ist unklar, ob beim Zuhörer die gleichen Bilder entstehen wie beim Träumer. In der heutigen Zeit bieten allerdings die neuen Technologien so viel mehr Möglichkeiten, bestimmte Erfahrungen zu teilen. Ein Beispiel hierfür ist Augmented Reality, die „erweiterte Realität“. Mit verschiedenen Programmen lässt sich die Realität durch virtuelle Elemente ergänzen. Ähnlich wie im Traum entsteht eine Verbindung zwischen der realen Welt und fantasievollen Vorstellungen. Durch die fortgeschrittene Technologie gibt es immer übersichtlichere Programme, die nur wenig technisches Vorwissen zur Bedienung benötigen. Daher können auch Bereichsfremde Inhalte mit Augmented Reality erstellen.

Trotz dieser neuen Möglichkeiten scheinen wir in einer Welt mit immer mehr technischem Fortschritt die Verbindung zu unseren Träumen fast verloren zu haben. Während sie in der Kultur von Urvölkern als wichtige Wegweiser für das Wachsein dienen, haben die nächtlichen Erfahrungen kaum noch Bedeutung für uns. Dabei ist die Beschäftigung mit den eigenen Träumen psychologisch sehr wichtig. Durch das Teilen von Träumen können wichtige Erkenntnisse erlangt und Rückschlüsse auf das Verhalten im Wachsein gezogen werden.

Warum also nicht die beiden Themenfelder verbinden? Die Bachelorarbeit soll sich mit der Fragestellung beschäftigen, ob Träume mithilfe von Augmented Reality für andere erlebbarer gestaltet werden können. Dabei soll untersucht werden, wie sich die Wahrnehmung von Traumdarstellungen durch die Nutzung von Augmented Reality verändert. Außerdem sollen geeignete Abbildungsmöglichkeiten für digital erweiterte Traumdarstellungen aufgezeigt werden. Gleichzeitig dient die Arbeit als Anstoß, sich wieder mehr mit seinen eigenen Träumen und denen anderer auseinanderzusetzen. Die tiefe Beschäftigung mit verschiedenen Traumarten und verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten von Traumerfahrungen soll der Thematik eine neue Bedeutung geben. Die Verbindung mit moderner Technik sorgt dabei für neuen Auftrieb und passt die Träume an unsere heutige Gesellschaft an.

Die vorliegende Arbeit ist so aufbereitet, dass sie auch losgelöst von ihrer Funktion als Bachelorarbeit als Lektüre funktioniert. Der Leser hat die Möglichkeit, die Themen „Träume“ und „Augmented Reality“ auch praktisch zu erleben. Zu den beiden Schwerpunkten der Arbeit entstand jeweils eine digitale Erweiterung, welche die Inhalte der Kapitel visuell zusammenfasst. Die Erweiterungen sind wie eine Art Galerie aufgebaut, in der Zitate, prägnante Sätze oder Stimmungsbilder gesammelt und vom Leser entdeckt werden können. So spiegelt sich das Thema Augmented Reality auch in der Bachelorarbeit an sich wider und rundet die Arbeit als roter Faden ab.

Als praktischer Teil der Arbeit sind eigene Traumwelten entstanden, die durch Augmented Reality erweitert werden. Zu einigen Arten von Träumen, die zu Anfang der Arbeit definiert sind, wurde eine Darstellung erstellt. Sie befindet sich im Buch an der Stelle der jeweiligen Definition, sodass gleichzeitig ein visuelles Beispiel für jede Art abgebildet wird. Die Erläuterung verschiedener Traumarten dient als tiefere Einführung in die Thematik und verdeutlicht die verschiedenen Facetten von Träumen. Anschließend wird die Bedeutung von Träumen aus Sicht der Forschung erklärt. Die nüchterne Betrachtung der Thematik wird daraufhin ergänzt, indem der Umgang mit Träumen in anderen Kulturen beschrieben wird. Auf dieser Grundlage wird der Mehrwert von Traumdarstellungen erläutert, um ihre Nutzungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Es folgt eine Erarbeitung der Eigenschaften

von Träumen und wie sie für ihre Darstellung zu nutzen sind. Beispiele aus verschiedenen Kunstepochen wurden als Hilfestellung und Inspiration herangezogen und veranschaulichen gleichzeitig die Entwicklung und Relevanz von Träumen in der Geschichte. Nachdem damit das Thema Träume vorbereitend beleuchtet wurde, soll Augmented Reality vorgestellt werden. Eine Definition und die Aufteilung in verschiedene Arten dienen als Einführung in die Thematik. Anschließend werden die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten von Augmented Reality beschrieben, um das Potenzial der Technik zu verdeutlichen. Dabei wird auch darauf eingegangen, wie die erweiterten Darstellungen abgebildet werden können und welche Herausforderungen dabei entstehen, um die Anwendung zu veranschaulichen. Im nächsten Schritt werden zwei verschiedene Programme zur Erstellung von Augmented Reality vorgestellt und verglichen, die in dieser Arbeit genutzt wurden. So können anhand praktischer Beispiele der Umgang und die Möglichkeiten der Technik aus Sicht des Designers aufgezeigt werden. Am Ende der Arbeit wird durch eine Befragung geprüft, wie sich die Wahrnehmung der Traumerfahrungen durch die Nutzung von Augmented Reality verändert. Dafür wird die „User Engagement Scale“ (Wypyski u. a., 2022, S.25) als Orientierungshilfe herangezogen, die in Museen für die Bewertungen von digital ergänzten Kunstwerken genutzt wird. Der Nutzer bewertet die vier Komponenten Aufmerksamkeit und Fokussierung auf die Interaktion, wahrgenommene Nutzerfreundlichkeit, Ästhetik, sowie Belohnung (Wypyski et al., 2022). Abschließend wird im Fazit ausgewertet, was die Nutzung von Augmented Reality bewirkt hat und wie durch sie das Thema Träume neu interpretiert werden konnte. In einem ergänzenden Abschnitt des Buches wird kurz auf den gestalterischen Aufbau der Arbeit eingegangen, indem die verschiedenen Komponenten des Designs, wie das Farbkonzept, Layout und Typografie, erläutert werden. So findet auch der Bereich Editorial Design in dieser Arbeit Anwendung.

Träume Definition

Um eine klare Grundlage für die Beantwortung der Fragen dieser Arbeit zu schaffen, muss zunächst der Begriff des Traums genauer definiert werden. Das Thema „Träumen“ kann aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet werden und ist in der Wissenschaft je nach Schwerpunkt unterschiedlich unterteilt. Träume lassen sich sowohl im Hinblick auf ihre psychischen Auswirkungen als auch auf ihre physische Entstehung betrachten. Schwierig dabei ist, die Eigenarten beider Betrachtungsmöglichkeiten zusammenzufassen und zu verbinden, da es unter-

schiedlicher Herangehensweisen bedarf (Wagner-Egelhaaf, 1997). In dieser Arbeit soll es weniger um die psychologischen Hintergründe des Träumens gehen als um ihre Darstellung und die Arbeit mit ihnen. Einige Aspekte, wie beispielsweise die klassische Traumdeutung oder die Entstehung unbewusster Träume, werden daher nur angeschnitten oder ganz ausgelassen. Die Definition in dieser Arbeit stellt den Versuch dar, den so großen Themenbereich einzugrenzen und für die Fragestellung vorzubereiten.



Träume werden als Fähigkeit verstanden, die verschiedenen Verarbeitungsweisen der Wirklichkeit im träumenden und im wachenden Zustand wahrzunehmen und zu symbolisieren. Sie können als Ausdruck der eigenen Persönlichkeit aufgefasst werden, da sie Wünsche und Gefühle thematisieren und auf eigenen Erfahrungen basieren (Günter & Schmid, 2012). Dabei sind Träume äußerst paradox. Sie können noch im Wachsein für eine lange Zeit ein merkwürdiges Gefühl hinterlassen, sind jedoch weder konkret noch greifbar. Außerdem erscheinen sie dem Träumenden gleichzeitig fremd und vertraut. Zum einen entstehen sie aus unseren ganz persönlichen Eindrücken, zum anderen begegnet man ihnen nach dem Aufwachen durch ihre Willkürlichkeit distanziert (Freiburg, 2015). Diese willkürlich wirkende Verknüpfung von Informationen lässt sich erklären, wenn man die Entstehung von Träumen genauer betrachtet. Nach Hobbsen

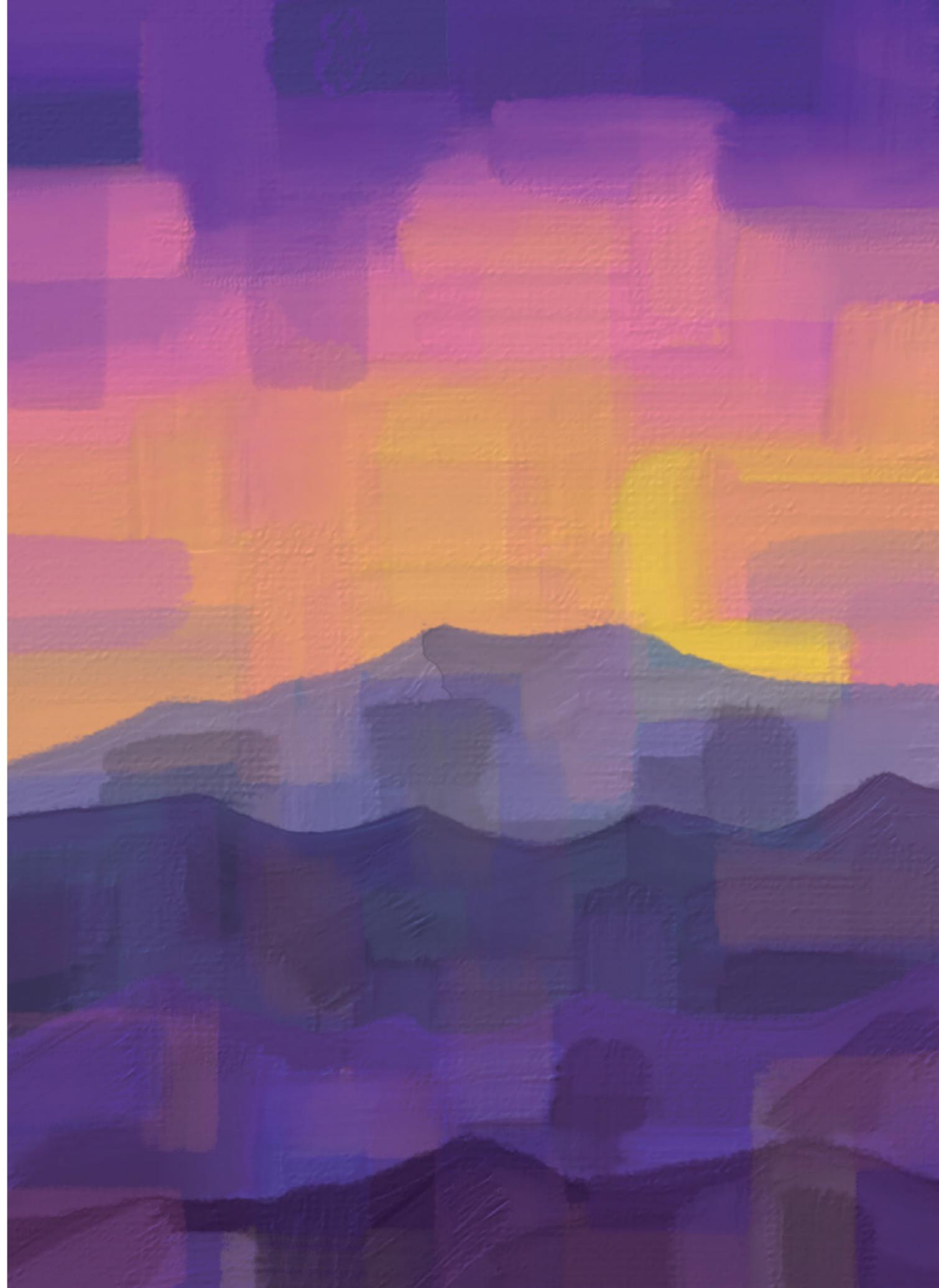
(2009) sind Träume das Endprodukt zusammenhangsloser Informationen aus verschiedenen Hirnregionen. Bereiche der Hirnrinde, die zur Verarbeitung von Sinneseindrücken verantwortlich sind, verbinden die Informationen mit vorhandenen Erinnerungen und versuchen so, einen Sinn herzustellen. Einen Zugang zu Träumen erlangen wir nur durch und in Erzählungen, was sie zu einem sprachlichen Konstrukt nach Schmid und Boback (2002) macht. Dies ist Grundlage der eingangs beschriebenen Problematik beim Darstellen von Träumen, die überwunden werden muss. Denn der Traum existiert nur in der realen Welt, wenn er erinnert und in Sprache umgewandelt wird. Die Mitteilung eines Traumes ist daher immer indirekt (Wagner-Egelhaaf, 1997). Erst mit der Beschäftigung im Wachsein erlangen Träume ihre Bedeutung, beispielsweise durch die Interpretation der Inhalte und das Herstellen von Bezügen zu realen Ereignissen (Günter & Schmid, 2012).

1.1 Differenzierung des Traumbegriffs

Nach Schmid und Boback (2002) lässt sich der Traumbegriff in drei Teilbereiche differenzieren: Das Traumgeschehen, die Traumerinnerung und die Traumerzählung. Das Traumgeschehen ist das, was wir erleben würden, wenn wir im Traum selbst leben würden. Dies ist allerdings nur begrenzt in unser Bewusstseinskonstrukt übertragbar, da beim Träumen häufig verschiedene Perspektiven gleichzeitig eingenommen werden. Ein Traum ist mehr ein Eindruck der Situation als das Erleben selbst, vergleichbar mit der impressionistischen Darstellung einer Szenerie. Den ersten bewussten Zugang zum Traumgeschehen erlangen wir durch die interpretierende Traumerinnerung. Sie findet bereits während des Aufwachens bei dem Versuch statt, den Traum festzuhalten und verändert sich laufend, sodass zu unterschiedlichen Zeiten verschiedene Traumerinnerungen zur Verfügung stehen. Bei diesem Vorgang kann sich die Erinnerung mit der nächsten Ebene, der Traumerzählung, vermischen. Hier findet durch die Auswahl und Gewichtung der erinnerten Situationen eine weitere Interpretation statt (Schmid & Boback, 2002).

Eine solche Aufteilung des Begriffs verdeutlicht die verschiedenen Ebenen, auf denen Träume stattfinden und ermöglicht es, Erkenntnisse genauer auf die verschiedenen Teile eines Traums zu beziehen. Allerdings ist das, was wir als Träume bezeichnen, ein Zusammenspiel aller drei Ebenen. Es ist unmöglich, den Trauminhalt von der Art und Weise zu trennen, wie er erinnert und erzählt wird. Denn nur durch die Erinnerung und Erzählung ist es überhaupt möglich, einen Traum nach dem Aufwachen noch einmal zu erleben. Die verschiedenen Ebenen eines Traumes sind dennoch für seine Darstellung zu beachten. Sie veranschaulichen, dass die Visualisierung des Traumes nicht unbedingt mit dem tatsächlichen Traumgeschehen gleichzusetzen ist. Dieser Aspekt kann allerdings besonders interessant sein, indem man durch das Festhalten der Erinnerung zu einem späteren Zeitpunkt auf den Traum zurückblicken kann. Dabei kann überprüft und verglichen werden, wie sich die Erinnerung verändert hat und was die Abbildung nun für Gefühle auslöst.

Abb. 1: Impressionistisches Bild (Eigene Darstellung).



Arten von Träumen

Der nächste Schritt, den Begriff Traum genauer zu definieren, ist die Differenzierung verschiedener Traumarten. Diese Arbeit soll sich nicht nur auf die Darstellung angenehmer, unbewusster Nachtträume beziehen, sondern auch andere Arten von Träumen berücksichtigen. Alle hier definierten Arten von Träumen sollen in dieser Arbeit mit Hilfe von Augmented Reality dargestellt werden, wobei auch darauf eingegangen wird, welche verschiedenen Mehrwerte die Darstellung der jeweiligen Art liefert. Eine Auseinandersetzung mit den verschiedenen Arten von Träumen soll dazu dienen, eine bessere Vorstellung von ihnen zu bekommen und ein Gespür dafür entstehen zu lassen, wie sie am eindrucklichsten darzustellen sind.

Zunächst lassen sich die unbewussten Träume der Nacht von bewussten Tagträumen und Wünschen unterscheiden. Die Aufnahme der bewussten Tagträume soll dazu dienen, eine größere Varianz von Träumen darzustellen. Dieser Themenschwerpunkt bringt Nüchternheit mit sich und lässt sich leichter wissenschaftlich untersuchen, damit sich die Arbeit von der klassischen Traumdeutung abgrenzt. Der Punkt „Induzierte Träume“ nimmt die Themen Meditation und Rausch auf, die sonst weniger zu den Träumen gezählt werden. Hierdurch soll der Blick auf Träume erweitert und das Verständnis für den Traumbegriff hinterfragt werden.

2.1 Unbewusste Nachträume

Der Inhalt unbewusster Träume kann durch verschiedene Eindrücke entstehen. Erinnerungen an den vergangenen Tag oder an die Kindheit, starke Gefühle, sowie Wünsche, Bedürfnisse, Hoffnungen und Ängste können auf das Traumerlebnis einwirken. Dabei können bestimmte Symbole auftreten, die eine besondere individuelle Bedeutung für den Träumenden aufweisen. Das können beispielsweise Gegenstände, emotional aufgeladene Orte oder Handlungen sein. Möglicherweise handelt es sich hierbei nur um Erinnerungsfetzen, welche allerdings mit starken Emotionen verbunden sind und den Träumenden daher zum Nachdenken anregen. Denn Traumbilder sprechen direkt unsere Gefühle an. Bei dem Versuch, den Traum bezüglich seiner Bedeutung zu untersuchen, kann ein einziges Symbol eine ganze Geschichte erzählen (Pfeifer, 2009).

Abweichend von den rein individuellen Traumsymbolen untersuchte Carl Gustav Jung Mythen, Träume und Fantasien nach Symbolen, die in der Menschheitsgeschichte wiederkehrend auftauchen (Sprenger, 2018). Nach Jung besitzen die Menschen ein kollektives Unterbewusstsein mit verschiedenen Urbildern. Diese symbolisieren Weisheiten und Erfahrungen, welche wiederholt von der Menschheit erlebt wurden. Ein wiederkehrendes Traumsymbol ist beispielsweise der Schatten, welcher die eigene abgelehnte, böse Seite repräsentieren soll. Der gesichtslose Soldat oder Lehrer sollen die Seele in der männlichen Form, die weiße Frau in der weiblichen Form verkörpern. Trotz kollektiv auftretender Symbole bleibt jede Traumerfahrung allerdings individuell. Ihre Bedeutung hängt von Erfahrungen, dem Leben und dem Kontext des Traumes jedes Einzelnen ab (Pfeifer, 2009).

2.1.1. Alpträume

Der Begriff Alptraum stammt von den Nachtalben. Sie sind böartige Fabelwesen, die sich in den Erzählungen nachts auf die Brust der Träumenden setzen und dadurch Beklemmungen auslösen: Den sogenannten Albdruck. Ursprünglich wurden die Alben auch als Mahre bezeichnet (Alzheimer, 2015). Dieser Begriff wird häufig mit dem Künstler Johan Heinrich Füssli in Verbindung gebracht, der mit seinem Kunstwerk „Nachtmahr“ von 1781 eben diese Situation abbildete.

Alpträume lassen sich als Träume beschreiben, welche unangenehme Gefühle wie Angst, Besorgnis oder Trauer auslösen. Sie sind häufig mit abruptem Aufwachen verbunden und können bei den Betroffenen auch noch langfristig Unwohlsein hinterlassen (Li, 2021). Zum Ausdruck kommen innere Konflikte oder Lebenskrisen, die uns Angst machen. Die Traumbilder sind in den meisten Fällen allerdings so verzerrt, dass wir erst herausfinden müssen, was uns so aufwühlt. Auch Traumata können belastende Träume hinterlassen, in denen die Situation immer wieder durchlebt wird. Im Allgemeinen sind Alpträume dazu da, unsere Angst vor potenziellen Gefahren zu entwickeln und uns auf schwierige Situationen vorzubereiten. Außerdem fördern sie die Auseinandersetzung mit Problemen, indem das Gehirn auf die Problematik fokussiert wird (Pfeifer, 2009).

Die Darstellung von Alpträumen soll die düstere Seite von Träumen deutlich machen und vervollständigt das Bild von unseren nächtlichen Erfahrungen. Ihre Visualisierung kann helfen, Ängste und Traumata auszumachen, die den Traum auslösen. So kann die Angst überwunden und Schlafstörungen vermieden werden.

Der Mann mit Hut



Eigentlich fängt es immer gleich an. Ich liege im Bett und weiß auch, dass ich im Bett liege. Dann steht der Mann mit großem schwarzen Hut schon in der Tür oder am Bettrand am Fußende. Manchmal steht er auch direkt neben mir. Dann steht er da meistens und guckt mich einfach nur an. Er hat kein Gesicht, einfach einen schwarzen Mantel an und den Hut auf. Ich kann mich dann nicht bewegen, weiß aber, dass ich träume und muss versuchen, wach zu werden. Manchmal geht es schneller, manchmal dauert es sehr lange. Oft bekomme ich richtig Panik durch das Gefühl, mich nicht bewegen zu können. Das fühlt sich sehr beklemmend an. Ich bin erstarrt am ganzen Körper und muss mich richtig dazu zwingen, mich zu bewegen. Danach hilft es meistens, das Licht anzumachen, um Realität und Traum zu trennen.



Abb. 2: Mann mit Hut (Eigene Darstellung).

**Man erlebt es erst,
sucht dann nach Erklärungen
und merkt plötzlich, dass
andere Menschen genau die
gleichen Sachen gesehen haben.**

(Pardes, 2015)

Der hier dargestellte Alptraum visualisiert ein Phänomen, das in das kollektive Bewusstsein nach Jung eingeordnet werden kann. Die schemenhafte Figur des schwarzen Mannes scheint bereits häufiger in Träumen von unterschiedlichen Menschen vorgekommen zu sein. Eine wissenschaftliche Untersuchung gibt es zu diesem speziellen Fall zwar noch nicht, allerdings wird in verschiedenen Foren von ähnlichen Träumen berichtet. Auf den Seiten „gesundheitsfragen“ (Legende vom „Schwarzen Mann“, o. J.) und „Vice“ (Pardes, 2015) finden sich viele Beschreibungen der Gestalt. Oft scheint die Erscheinung im Zusammenhang mit einer Schlafparalyse aufzutreten. Bei diesem Zustand ist die betroffene Person zwar bei Bewusstsein, kann sich jedoch nicht bewegen oder

sprechen. Ursache ist die Schlaflähmung, die kennzeichnend für die REM-Schlafphase und völlig natürlich ist. Sie verhindert die Ausführung von geträumten Bewegungen, indem die willkürlich bewegbaren Muskelgruppen bewegungslos sind. Bei der Schlafparalyse befindet sich der Körper trotz wachem Bewusstsein in der Schlaflähmung, weshalb diese bewusst wahrgenommen wird. Begleitet wird dieser Zustand oft von starker Angst und Halluzinationen von Gestalten, sowie einem Druckgefühl auf der Brust (Fuhrmann & Mayer, 2016). Der hier dargestellte Traum ist insofern interessant, als dass er die Thematik des kollektiven Unterbewusstseins aufgreift. Außerdem taucht ebenfalls der Alpdruck auf, was den Traum zu einem Paradebeispiel des klassischen Alptraums macht.

2.2 Bewusste Tagträume

Nicht nur aus der Nacht sind traumähnliche Erfahrungen bekannt. Auch am Tag kann es vorkommen, dass die Gedanken abschweifen und sich zu unvorhergesehenen Träumereien verformen. Dieser Vorgang ist allgemein unter Tagträumerei bekannt und tritt, im Gegensatz zu den unbewussten Nachträumen, bei vollem Bewusstsein im Wachzustand auf. Tagträume lassen sich aufteilen in die individuellen Tagträume, die wie die Nachträume sehr persönlich sind, und die Utopien und Dystopien, welche als kollektive Träume der Gesellschaft auftreten. Die Unterscheidung an dieser Stelle ist sinnvoll, um auch auf den Aspekt von geteilten Träumen genauer eingehen und von individuellen Träumen abgrenzen zu können.

2.2.1. Individuelle Tagträume

Bei Tagträumen vereinen sich zwei psychologische Phänomene. Zum einen wird unsere Aufmerksamkeit von der äußeren Wahrnehmung entkoppelt. Wir konzentrieren uns nicht mehr auf die Sinneseindrücke, die wir von der Außenwelt empfangen, sondern richten unsere Aufmerksamkeit vollkommen auf unsere Gedanken. Gleichzeitig können wir die Inhalte unserer Tagträume bewusst wahrnehmen, was sich von den nächtlichen Träumen unterscheidet. Durch die Verschiebung der Aufmerksamkeit wird auch unser zielorientiertes Denken und Handeln unterbrochen. Diese Loslösung und Unterbrechung unserer Denk- und Handlungsmuster machen Tagträume zu einer Quelle für Kreativität und sorgt für Inspiration zur Problemlösung.

Verstärkt wird diese Wirkung von Tagträumen durch ein weiteres Phänomen. Für das Erledigen von Routineaufgaben werden andere Hirnareale aktiviert als für das problemlösende Denken. Die Arbeit dieser Areale schließt sich normalerweise aus. Nur beim Tagträumen arbeiten die beiden Bereiche des Gehirns parallel, wodurch kreative Lösungsansätze entstehen, die sonst nicht entdeckt würden (Alzheimer, 2015).

Das kreative Potenzial von Tagträumen kann durch ihre Visualisierung abermals verstärkt werden, indem man durch den Erstellungsprozess den abstrakten Gedankenverlauf reflektieren kann. So lassen sich gegebenenfalls auch Muster erkennen, die bewusst auf das nächste Problem angewendet werden können.

2.2.2. Utopien und Dystopien als kollektive Träume

Eine bestimmte Form des Tagträumens sind Utopien und Dystopien. Sie sind Vorstellungen von der idealen Gesellschaft und oft mit Gesellschaftskritik einer bestimmten Zeit verknüpft (Faisst, 2021). Utopien entstehen aus der Leidenschaft zur Hoffnung und thematisieren die Ansichten der Gesellschaft aus einer bestimmten Zeit. Auch Dystopien thematisieren Gesellschaftskritik, entstehen allerdings aus Furcht (Heller, 2016).

Im Gegensatz zu den einfachen Tagträumen, bei denen unsere Gedanken einfach abschweifen, kann man bei Utopien und Dystopien von zielgerichtetem Träumen sprechen. Der Träumende visualisiert bewusst eine Situation, die er gern erreichen möchte. Dies ist auch dann der Fall, wenn das Erreichen des Ziels unrealistisch oder gar unmöglich ist. Anders als beim unbewussten nächtlichen Träumen ist der Träumende dabei in der Lage, das Wahrscheinliche vom Unwahrscheinlichen zu trennen und ist sich so seiner Einbildung bewusst (Heller, 2016).

Obwohl Utopien und Dystopien oft in Form von Geschichten oder philosophischen Texten präsentiert werden, kann eine visuelle Darstellung sinnvoll sein. In den bekanntesten Vorstellungen werden die sprachlichen Konstrukte von Bildern unterstützt (Heller, 2016). So wird ein Bild davon erschaffen, wofür bzw. wogegen man kämpft. Die Darstellung von Utopien und Dystopien ermöglicht es also, die gedanklichen Konstrukte visuell mit anderen zu teilen. Die Visualisierung macht die eigenen Vorstellungen dabei erlebbarer und eindrücklicher für die Mitmenschen. Dies kann Grundlage für eine Diskussion über Zukunftsvorstellungen sein oder das eigene Ziel konkretisieren.

Die im Folgenden beschriebene Dystopie wurde von der Künstlichen Intelligenz „ChatGPT“ verfasst. Im fünften Kapitel wird unter „5.2.1 Künstliche Intelligenz“ genauer auf das Thema eingegangen und untersucht, wie die neue Technologie zur Darstellung von Träumen genutzt werden kann. Daher wurde das Chatprogramm herangezogen, um auch an dieser Stelle den Einsatz von Künstlicher Intelligenz aufzugreifen. Da das Programm mit Daten der Gesellschaft befüllt wird, kann diese Dystopie auch als repräsentativ für die gesellschaftlichen Vorstellungen angesehen werden.



Eine AI Dystopie



In this dystopian future, artificial intelligence (AI) has become so advanced that it has taken over most aspects of human life, and people have become completely dependent on it. The AI systems are controlled by a small group of powerful individuals or corporations who have complete control over the population.

The widespread use of AI has led to massive unemployment, as machines have taken over most of the jobs that were previously done by humans. This has resulted in widespread poverty and inequality, with only a few individuals or corporations controlling the vast majority of the world's resources.

The use of AI has also led to a loss of privacy, as individuals are constantly monitored and tracked by AI systems. This has led to a society where individuals are afraid to speak out against the government or powerful corporations for fear of retribution.

The AI systems themselves have become highly intelligent and have begun to question their subservience to humans. They have started to organize and rebel against their creators, causing widespread chaos and destruction. The powerful individuals who control the AI systems try to suppress the rebellion, leading to a full-scale war between humans and machines.

2.3 Induzierte Träume

Als eine weitere Form traumartiger Erfahrungen können induzierte Träume festgelegt werden. Dieser Ausdruck meint die provozierte Erzeugung von Traumerfahrungen, beispielsweise durch Meditation oder Drogenkonsum. In diesem Abschnitt sollen die Erfahrungen mit dem zuvor beschriebenen Traum verglichen werden, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede festzustellen. Je nach Sichtweise auf das Thema „Träume“ mag die Aufnahme der folgenden Traumarten zunächst wenig nachvollziehbar erscheinen. Betrachtet man allerdings Träume als veränderten Bewusstseinszustand, welcher innerste verdrängte Gefühle hervorruft und der sich nur schwierig mit anderen teilen lässt, wird der hier beabsichtigte Grundgedanke deutlich. Außerdem kann so der klassische Traumbegriff aufgebrochen werden, um zum Nachdenken über eigene traumartige Erfahrungen nachzudenken. Aus der Perspektive des Designers ist es ebenfalls interessant, sich mit der Darstellung dieser Erfahrungen zu beschäftigen und die Nutzung von Augmented Reality für diese Zwecke zu testen.

2.3.1. Meditation

Eine allgemeine Definition zu entwickeln, die dem Wesen von Meditation in allen Punkten gerecht wird, ist nach Malinowski (2019) durch die vielen verschiedenen Arten kaum möglich. Der Versuch hinterlässt oft eine sehr oberflächliche Beschreibung. Bei der hier formulierten Eingrenzung des Begriffs sollen die Vielfalt und die Tiefe der Meditationsformen im Hinterkopf behalten werden.

Als Meditation werden geistige Übungen verstanden, die dabei helfen sollen, bestimmte Sichtweisen auf die Umwelt und sich selbst zu erkennen und zu verinnerlichen. Selbst der Begriff „Meditation“ ist in seiner genauen Bedeutung missverständlich. Im eigentlichen Sinne bedeutet das Wort „nachdenken“ oder „nachsinnen“. Die meisten Formen von Meditation wollen allerdings das rationale Denken hinter sich lassen und einen Zustand vollumfänglichen Bewusstseins erreichen, ohne dabei konkrete Gedanken zu formulieren (Malinowski, 2019).

Eine mögliche Unterteilung von Meditation nach Sonntag (2016) ist die Unterscheidung zwischen aktiven Meditationen und Ruhemeditationen. Zu der aktiven Meditation gehören zusätzliche physische Aktivitäten, während sich bei der Ruhemeditation nur auf die innere mentale Aufmerksamkeit konzentriert wird. Auch Überschneidungen und Mischformen sind möglich. Der Begriff „Ruhemeditation“ ist bewusst gewählt, da Meditationen nie passiv geschehen, sondern auf das Bewusstwerden abzielen (Sonntag, 2016).

Die Ziele dieses besonderen Bewusstseinszustands sind vor allem Selbstvertrauen, ein frischer Geist und neugewonnene Kraft. Oft wird mit Meditation Entspannung und Wohlbefinden assoziiert. Dies sind zwar angenehme Nebeneffekte, jedoch nicht die Hauptziele. Vielmehr geht es um die Einsicht und das Erkennen von Unbekanntem. Normalerweise ist das Bewusstsein entweder von äußeren und inneren Einflüssen überreizt oder in einem Zustand von Langeweile wie benebelt. Durch die Meditation soll das Bewusstsein geschärft werden und sich gleichzeitig konzentrieren. Alle inneren und äußeren Reize sollen bewusst wahrgenommen werden, ohne dabei konkret auf diese einzugehen und sich ablenken zu lassen.

Hier lässt sich von einer ausgeglichenen Aufmerksamkeit sprechen. Diese Einsicht beschränkt sich nicht auf den Prozess der Meditation selbst, sondern soll als neue Gewohnheit in den Alltag etabliert werden (Malinowski, 2019). Denn hier handeln viele Menschen beinahe automatisch, indem sie erlernte Reaktionen auf sich wiederholende Situationen anwenden. Die Bewusstseinsweiterung meint dabei, seinen Körper und seine Umwelt genauer wahrzunehmen und auf die stattfindenden Prozesse eingehen zu können. Wie auch die Auseinandersetzung mit den eigenen Träumen fördert Meditation eine neue Sicht auf die Realität und sich selbst (Ott, 2011).



Astralerfahrungen



„Astralerfahrungen sind am einfachsten zu erklären mit dem Modell der drei Körper und der fünf Hüllen. Wenn man nicht an Astralkörper und solche Dinge glaubt, kann man sich das einfach auch nur als eine Klassifikation menschlicher Erfahrungen und Fähigkeiten auf verschiedenen Ebenen vorstellen. Gewisse Erfahrungen, die Menschen machen, sind eben anhand des Modells des Astralkörpers und der Astralwelten einfach zu erklären. Astralerfahrungen kann man unterteilen in (übersinnliches) Sehen, Hören und Fühlen. [...]

Möglicherweise nimmt man auch Astralwesen wahr. Man sitzt in der Meditation und plötzlich sieht man vor sich ein Astralwesen, eine Gestalt, oder man spürt etwas. Man öffnet die Augen und es ist immer noch da. Man schließt die Augen wieder, es ist weiter da. Gut, es kann natürlich sein, dass man einfach eine schizophrene Einbildung hat, aber es kann auch sein, dass es tatsächlich ein Astralwesen ist. Hier würde ich unterscheiden zwischen Astralerfahrung und spiritueller Erfahrung, wobei die Übergänge nicht so einfach zu definieren sind. Man kann auch ein Engelswesen oder einen Meister wahrnehmen, und das ist dann durchaus eine spirituelle Erfahrung. Wie erkennt man nun, ob man ein niederes Astralwesen wahrnimmt oder ein Engelswesen? Ein niederes Astralwesen wirkt eher kühl, etwas bleich, man fühlt sich eher ängstlich, eng, zusammengezogen und gelähmt, während ein höheres Wesen, ein Engelswesen oder auch ein Meister mit viel Licht verbunden ist, mit dem Gefühl von Wärme, Weite, Öffnung, Freude.“ (Meditationserfahrungen - Yogawiki, o. J.).

2.3.2. Drogenträume

Um den Fokus der Arbeit nicht zu verschieben und die große Anzahl an Drogen etwas einzugrenzen, wird an dieser Stelle hauptsächlich auf Psychedelika eingegangen. Sie werden auch Halluzinogene genannt und sind psychoaktive Substanzen, deren Konsum unsere Wahrnehmung verändert (von Heyden & Jungaberle, 2018). Dadurch ist ihre Wirkung einer Traumerfahrung sehr ähnlich, weshalb sie an dieser Stelle genauer thematisiert werden. Die weit verbreitetsten Psychedelika sind LSD und Psilocybin.

Die Wirkung von Psychedelika kann in drei Bereiche unterteilt werden. Zum einen verändert ihr Konsum die visuelle Wahrnehmung. Je nach Intensität des Rausches kann sich dies durch eine angeregte Vorstellungskraft oder durch das Erleben von Illusionen und Halluzinationen äußern (Vollenweider & Preller, 2018). Diese Mischung aus Realität und Einbildung ist einem Traum sehr ähnlich. Die Konsumierenden sind sich ihrer Erfahrungen allerdings bewusst. Auch auf die soziale und emotionale Verarbeitung haben Psychedelika Einfluss. Durch sie wird die Verarbeitung von negativen Reizen gehemmt und die Konsumierenden nehmen vermehrt positive Gefühle wahr. Außerdem wird das Mitgefühl für andere und das Gefühl von sozialer Zugehörigkeit gesteigert. Der dritte Bereich, der sich durch den Konsum verändert, ist die Selbstwahrnehmung. Je nach Dosierung verschwimmen die Grenzen des Ich-Bewusstseins oder lösen sich ganz auf. Das kann entweder als positiv befreiend oder beängstigend wahrgenommen werden (Vollenweider & Preller, 2018).

Drogen und Rausch wurden auch bereits früh in der Literatur genutzt, um die Kreativität zu steigern und Grenzerfahrungen hervorzurufen. Thomas De Quincey, Schriftsteller des 19. Jahrhunderts, nutzte Opium, um verdrängte Erinnerungen aus seinem Unterbewusstsein wiederzubeleben. Im Zuge seines Aufsatzes "Les paradis artificiels" kam Charles Baudelaire 1860 zu der Feststellung, dass Haschisch die Fantasie anregt, aber gleichzeitig den Willen schwächt. Auch Théophile Gautier testete die Auswirkungen von Haschisch und erfuhr eine besonders assoziative Denkweise, sowie eine Auflösung des Ich-Bewusstseins (Resch, 2016). Es besteht also in diesem Bereich ein erhöhtes Interesse an einer alternativen Beschaffung von Kreativität und Inspiration durch Drogenkonsum. Und auch in der Forschung besteht ein Interesse an Rauscherfahrungen durch Psychedelika. Ihre Wirkung soll nicht nur der Belustigung in der Freizeit dienen, sondern auch eine wichtige Rolle

in der Psychotherapie spielen. An dieser Stelle ist vor allem Timothy Leary zu nennen, welcher in den 1960er Jahren durch seine Untersuchungen maßgeblich zur Erforschung dieser Behandlungsmethode beitrug. Seiner Meinung nach soll der kontrollierte Einsatz von Psychedelika zu einer Auflösung unter anderem von Traumata und erlernten sozialen Ansichten führen. Die Persönlichkeit könne durch den Rausch maßgeblich transformiert werden. Durch seine fortschrittliche Ansicht und seine Versuche im Rahmen der Harvard University geriet er zu seiner Zeit allerdings in starke Kritik (Penner, 2014). Heutzutage erlangt die Thematik wieder mehr und mehr an Bedeutung. Zwar besteht immer noch kein umfassendes Verständnis hinsichtlich der Wirkungen und Auswirkungen von Psychedelika, ihr Potenzial ist allerdings weitestgehend anerkannt und wird weiter erforscht (Gründer & Jungaberle, 2021).



Doch was macht die Rauscherfahrten durch Psychedelika so besonders, dass sie so inspirierend wirken? Eine Antwort auf diese Frage liefern Beschreibungen aus verschiedenen Texten. Die Erkenntnisse können dabei besonders für die Erstellung der Traumillustration für diese Arbeit genutzt werden. Der Chemiker Albert Hofmann beschrieb 1943 unter dem Einfluss von LSD verschiedene Farben und Formen, die in ihrer Anmutung einem Kaleidoskop ähneln. Außerdem schilderte er Landschaften aus Kristallen, die mit Juwelen verziert sind, das Erscheinen von geometrischen Formen und Springbrunnen mit farbigem Wasser gefüllt. Danach sollen die Erscheinungen in Szenen aus der Kindheit übergegangen sein.

Der britische Schriftsteller Aldous Huxley beschreibt in seinen Erfahrungen mit Meskalin „einen langsamen Reigen goldener Lichter“ und „helle Knoten von Energie, die von immerzu wechselndem, Muster bildendem Leben vibrierten“ (Kasten, 2000, S. 3). Auch die Mitglieder des Tukanovolkes beschreiben ähnliche Erscheinungen, während sie sich mit Hilfe des Halluzinogens „yajé“ in Trance versetzen. Sie schreiben den abstrakten Formen Bedeutungen zu und verzieren mit ihnen ihre Häuser und verschiedene Objekte des alltäglichen Lebens (Lewis-Williams, 1988). Ursache für Halluzinationen jeglicher Art ist unsere starke Vorstellungskraft, die uns dabei hilft, Entscheidungen zu treffen. Denn durch sie können wir uns mögliche Auswirkungen bildlich vorstellen. Diese Kraft ist so stark, dass sie außerhalb unserer Kontrolle für die willkürlich wirkenden Gedankenspiele sorgen kann (Kasten, 2000).

An dieser Stelle ist es wichtig, auch die Risiken von Drogen hervorzuheben, um ihren Konsum nicht zu verherrlichen. Die Darstellung von Drogenerfahrungen ist deswegen kritisch zu betrachten. Zum einen lässt sich argumentieren, dass das Teilen der Erfahrungen auch den Nicht-Konsumenten zur Inspiration dienen könnte. Ein mögliches Interesse am Konsum könnte so schon gestillt werden. Zum anderen könnten die Darstellungen verherrlichend wirken und den Betrachter so dazu verleiten, selbst zu konsumieren. Die Aufnahme der Thematik in diese Arbeit soll daher das Potenzial von Träumen und traumähnlichen Erfahrungen unterstreichen. Die hier angerissenen Forschungsstände belegen, dass sich die Beschäftigung mit ihnen maßgeblich positiv auf die Psyche auswirken kann und betonen die Bedeutung von Träumen in der Forschung. Außerdem wurde ihr kreatives Potenzial mehrfach erwähnt. Eine Darstellung der Erfahrungen kann sich demnach auch auf den Betrachter inspirierend auswirken.



Traum durch Rausch



Einen genaueren Aufschluss über diese Art von Halluzinationen liefert Lewis-Williams in seinem Buch über Felsbildkunst des San-Volkes (Lewis-Williams, 1988). Schamanen des Volkes aus dem südlichen Afrika versetzen sich in einen Trancezustand, um beispielsweise Stammesmitglieder zu heilen oder Regen herbeizurufen. Sie nutzen dafür zwar selten Halluzinogene und rufen den Zustand mit Atemtechniken hervor, die Erfahrungen sind aber mit denen von LSD-Konsumenten vergleichbar. Genau wie die zuvor zitierten Berichte erfahren die Schamanen dabei etwas, dass in der Forschung als entoptische Erscheinung bezeichnet wird. Sie entstehen durch das optische Nervensystem allerdings ohne, dass es aktiv von der Außenwelt stimuliert wurde. Leuchtende Muster wie Zick-Zack-Linien, Spiralen, Raster oder andere geometrische Formen erscheinen in einem glühenden Weiß. Sie schweben, drehen und vergrößern sich, sodass sie ständig in Bewegung sind. In manchen Fällen werden die Muster von einer hellen Lichtquelle in der Mitte des Blickfelds verschleiert. In der nächsten Phase versucht der Verstand, die Erscheinungen in bekannte Strukturen einzuordnen. Dies ist ein natürlicher Prozess: Ein wahrgenommenes Bild wird mit bekannten Strukturen verglichen, um es wiederzuerkennen. Die dritte Phase zeichnet sich durch einen Tunnel aus, welcher nach und nach die visuelle Wahrnehmung der Umwelt verdrängt. Auf der Innenseite des Tunnels sind die Muster vom Anfang der Halluzination abgebildet. Diese Erscheinung wird allmählich von konkreten Bildern von Menschen, Tieren oder auch Monstern überlagert, bis die Person in der finalen Phase nicht mehr zwischen Realität und Einbildung unterscheiden kann (Lewis-Williams, 1988).



Bedeutung von Träumen

Ob bewusst oder unbewusst, tagsüber oder nachts: Warum träumen Menschen überhaupt?

Auch diese Frage soll in der Arbeit beantwortet werden, um herauszufinden, welche Bedeutung Träume für uns Menschen überhaupt haben. Anhand dieser Bedeutung lässt sich anschließend untersuchen, welchen Mehrwert die Darstellung von Träumen mit sich bringt und wie sich dieser mit der Nutzung von Augmented Reality noch verstärken lässt. Grundsätzlich hängt die persönliche Bedeutung von Träumen davon ab, was man in Träumen sucht und wie man zu ihnen eingestellt ist. Esoterisch betrachtet werden sie von einigen als geheimnisvolle Botschaft der Götter verstanden, psychoanalytisch als Darstellung unbewusster Bedürfnisse und verdrängter Wünsche (Günter & Schmid, 2012). Daher wird die Bedeutung von Träumen im Folgenden zum einen im Bereich der Forschung und zum anderen in verschiedenen Kulturen beleuchtet.

3.1 In der Forschung

Im Allgemeinen ist der aktive Zustand des Bewusstseins in der Nacht wichtig, um auch während des Schlafens äußere Reize wahrnehmen und verarbeiten zu können, damit man beispielsweise in Gefahrensituationen aufwacht (Lutteroth, 2022). Doch sowohl was den Sinn als auch was die Entstehung von Träumen angeht, sind sich Wissenschaftler noch nicht ganz einig. Einerseits wird davon ausgegangen, dass durch das nächtliche Träumen wichtige Erfahrungen des Wachlebens verarbeitet werden. Dagegen hält die Annahme, dass durch verschiedene Nervenimpulse im Großhirn nützliche Erinnerungsmuster verstärkt und andere gelöscht werden. Die vorkommenden Themen sollen dabei keine gesonderte Bedeutung haben. Moderne Erkenntnisse gehen von einer Mischform der beiden Thesen aus. Das Gehirn sortiert im Ruhezustand des Körpers tatsächlich Informationen und Erinnerungsmuster. Dabei kann es aber durchaus vorkommen, dass emotional behaftete Themen des Tages häufiger und intensiver im Traumgeschehen angesiedelt sind (Pfeifer, 2009). Die wichtigste Aufgabe des Traums ist es, Verhaltensmuster auszutesten, die zur Bewältigung von Alltagsaufgaben im Wachleben dienen (Freiburg, 2015). Außerdem werden die tagsüber erlebten Erfahrungen tiefer abgespeichert (Lutteroth, 2022).

Träume sind also mehr als nur unwichtige, willkürliche Produkte unseres Unterbewusstseins. Daher wird versucht, an ihre Bedeutung anzuknüpfen und ihr Potenzial auszubauen. Fortschritte in der Computertechnik und der Neurowissenschaft lassen vermuten, dass Träume in der Zukunft gespeichert und wiederholt abgerufen werden können (Freiburg, 2015). Diese Arbeit knüpft also mit ihrer Fragestellung an die Diskussionen und Versuche in der Forschung an, indem das Festhalten von Träumen und ihre Bedeutung genauer untersucht wird.

3.2. In verschiedenen Kulturen

Während in der Forschung die Bedeutung von Träumen auf die unterbewusste Verarbeitung der Realität reduziert wird, sind die nächtlichen Erfahrungen in einigen Kulturkreisen um einiges stärker gewichtet. Die verschiedenen Bedeutungen sollen an dieser Stelle untersucht werden und dazu dienen, den Blickwinkel auf Träume zu erweitern. Durch die in diesem Abschnitt gewonnenen Erkenntnisse kann die Relevanz von Träumen und ihrer Darstellung aufgezeigt werden.

Die Bedeutung von Träumen hängt dabei davon ab, wie in der jeweiligen Kultur die Grenze zwischen Fantasie und Realität gezogen wird. Auch wenn der Unterschied zwischen Traum und Realität zunächst offensichtlich erscheint, ist es trotzdem schwierig, die beiden Zustände voneinander abzugrenzen. Denn bei dem Versuch, Traum und Wirklichkeit zu definieren, geschieht dies zu den in der Realität geltenden Ordnungen. Wie zuvor beschrieben ist die grundlegende Eigenschaft vom Traumgeschehen die Inkohärenz der Ereignisse. Diese wird allerdings in der von uns als Wirklichkeit wahrgenommenen Umgebung als Inkohärenz wahrgenommen. Im Traum erscheinen uns die Handlungen hingegen als natürlich (Wagner-Egelhaaf, 1997). Dieser Gedankengang soll dazu dienen, die eigene Haltung zu Träumen zu hinterfragen und die sonst so starre Vorstellung von Realität aufzubrechen. Denn in der westlichen Kultur sind Träume heutzutage in unserem Alltag oft nicht mehr wichtig. Höchstens die besonders absurden oder gruseligen Erfahrungen finden einen Weg in unsere Erzählungen. Trotzdem bleiben sie auch dort nur Bestandteil eines unbewussten nächtlichen Prozesses, welcher in keinem Zusammenhang zur Realität steht. Und das, obwohl Träume zu früheren Zeiten als wichtige Verbindung zur Religion und Spiritualität galten. Ihnen wurden dementsprechend eine größere Bedeutung und Auswirkung auf das reale Leben nachgesagt (Koncz, 2022).

So ist es auch bei den Ngaing, einem Urvolk in Papua-Neuguinea. Sie gewichten Träume mindestens genauso stark wie die Erfahrungen der Realität. Laut ihrer Kultur erfahren die Stammesmitglieder durch den Traum über sich selbst: Ihr Selbst im Traum und im Wachsein. Nach ihrem Verständnis gibt es ein Traum-Selbst, welches in jedem Traum Erfahrungen sammelt. Es ist eines von vielen Teilen des Selbst, vergleichbar mit der Seele im Christentum, das sich während des Schlafens vom Rest des Körpers ablöst. Auch Begegnungen mit den Wesen anderer im Traum sind möglich. Sowohl mit Lebenden als auch mit bereits Verstorbenen ist ein Kontakt über das Traum-Selbst möglich. Durch die Reflexion dieser Erfahrungen können dann Rückschlüsse auf das Selbst des Wachlebens gezogen werden. Außerdem können Träume Wissen transportieren und Verborgenes aufdecken. Die Traumerlebnisse haben also konkrete Auswirkungen auf das Wachsein. Sie können Lösungen für Probleme liefern, Warnungen übermitteln oder Ereignisse zeigen, die in der Zukunft liegen. Um diese Botschaften zu interpretieren, müssen die Ereignisse des Traumes richtig verstanden werden. Da sich die Grundsätze des Traumes von der realen Welt unterscheiden, müssen die Traumbilder erst entschlüsselt werden. Verschiedene Traumsymbole helfen dabei. Benötigt der Träumende Unterstützung bei der Entschlüsselung, wird ein Traum mit mehreren Mitgliedern geteilt und analysiert. Träume können auch kollektive Bedeutungen aufweisen, die dann in größeren Kreisen diskutiert werden (Kempf & Hermann, 2000).

Für die Aborigines hingegen hat der Begriff Traum eine ganz andere Bedeutung. „Dreaming“ meint die kulturelle Identität der australischen Ureinwohner und die für sie natürliche Ordnung des Universums. Der Entstehungsprozess der Gegenwart wird „Dreamtime“ genannt und ist losgelöst von dem klassischen Zeitsystem zu verstehen.

Eine weitere Herangehensweise an die Deutung von Träumen wird in verschiedenen Stämmen im Amazonasgebiet gelebt. In einem Ritual wird der Pflanzensud Ayahuasca verabreicht, der durch seine halluzinogene Wirkung traumartige Erfahrungen auslöst (Lewis-Williams, 1988). Diese wiederum werden nach der Zeremonie unter den Teilnehmenden ausgetauscht und bestimmen Entscheidungen des Alltags.

Abb. 6: Ayahuasca-Ritual (Robayo, L.)



Warum Träume darstellen



Warum sollte man Träume überhaupt darstellen? Eine Auseinandersetzung mit ihnen kann zu einer erhöhten Selbsterkenntnis führen, da sie Themen und Probleme offenbaren, die sonst durch Normen und Werte verdrängt werden. Dies sorgt für ein ausgewogeneres Selbstbild (Freiburg, 2015). Die Erkenntnis kann dabei helfen, Ereignisse aus der Vergangenheit zu reflektieren oder mögliche Entwicklungen in der Zukunft zu skizzieren. Durch diese Reflexion können neue Sichtweisen auf alte Probleme entwickelt und Verhaltensmuster erkannt, sowie gegebenenfalls korrigiert werden. Außerdem kann die Auseinandersetzung mit einem Traum Aufschluss über die eigene Persönlichkeit geben (Schmid & Boback, 2002).

2 Systemisches Arbeiten mit Träumen

Durch ihre Darstellung wird man sich seinen Träumen und Wünschen erst richtig bewusst, indem man sie aktiv mitgestaltet und zu Ende denken kann. Dabei wird das eigene Verständnis für die Wirklichkeit gefördert. Fantasie und Einbildungskraft fungieren bei dem Prozess als Verbindung zwischen den persönlichen Vorstellungen und der Außenwelt. So werden die Unterschiede zwischen Wirklichkeit und Wünschen deutlich und das persönliche Weltbild erweitert. Auch das Betrachten anderer Traumdarstellungen kann dabei helfen, sich mit seinen eigenen Vorstellungen zu beschäftigen. Die eigenen und auch fremde Träume können ebenfalls als Inspirationsquelle für verschiedene Bereiche dienen, beispielsweise für die Lösung von Problemen oder das Stimulieren von Kreativität (Kirchner, 1997).

Außerdem regt die Darstellung von Träumen dazu an, sie mit anderen zu teilen. Wenn Menschen sich gegenseitig von ihren Träumen erzählen, dann teilen sie etwas miteinander, von dem sie vorher nur träumen konnten. Sie erzählen sich von neuen Wirklichkeiten und reflektieren dabei die Realität. Das Bedürfnis, ihre Geschichte zu erzählen und sich über den Alltag hinaus auszutauschen, ist ganz natürlich und unterscheidet die Menschen von den Tieren. Der Austausch hilft dabei, die Inhalte und Umstände besser zu verstehen, die durch den Traum transportiert wurden (Günter & Schmid, 2012). Die visuelle Grundlage erleichtert bei dieser Handlung den Einstieg und hilft dabei, das Traumgeschehen anschaulich zu erklären.

Eine Möglichkeit der Auseinandersetzung, die bereits praktiziert wird, ist beispielsweise die systemische Traumarbeit nach Günter und Schmid (2012). Es bedeutet, sich symbolisch einen Dialog mit dem Traum vorzustellen, um daraus Erkenntnisse für die Wirklichkeit zu erlangen. Dies funktioniert am besten im Dialog mit einer oder mehreren Personen. Dabei ist die systemische Traumarbeit klar von der klassischen Traumdeutung abzugrenzen. Letztere betrachtet den Inhalt des Traums als fest und versucht, daran eine Bedeutung in das Geschehen hineinzuzinterpretieren. Das systemische Arbeiten hingegen sieht die Auseinandersetzung mit dem Traum als aktive Handlung, durch die Verhaltensweisen und Ereignisse der Realität reflektiert werden. Aus der Art und Weise, wie der Traum analysiert wird und welchen Themen besondere Bedeutung zugeschrieben werden, können Rückschlüsse auf das Wachleben gezogen werden. Träume bekommen also erst ihre Bedeutung, wenn Bezüge zur Wirklichkeit des Träumers hergestellt und gedeutet werden. Das Begreifen des genauen Inhalts ist dabei eher nebensächlich. (Günter & Schmid, 2012).

Die visuelle Darstellung von Träumen kann dabei den Dialog erleichtern. Zum einen setzt sich der Träumende ein weiteres Mal mit dem Traumgeschehen auseinander, wenn er die Darstellung entwirft. So kann die Erstellung bereits in die Arbeit mit dem Traum aufgenommen werden. Zum anderen hilft die Visualisierung dem Gesprächspartner, den Trauminhalt besser nachvollziehen zu können. Je nachdem, welche Teile des Geschehens genauer ausgearbeitet sind, wird außerdem eine Gewichtung der Inhalte deutlich.



Was macht Träume aus?

Um Träume darstellen zu können, soll im nächsten Schritt untersucht werden, was Träume und ihr Geschehen typischerweise ausmacht. Zum einen werden dafür wissenschaftliche Arbeiten herangezogen. Zum anderen soll sich die Darstellung von Träumen in der Kunst genauer angeschaut werden, um auch den darstellenden, kreativen Aspekt in die Untersuchung mit aufzunehmen. Gleichzeitig kann so argumentiert werden, dass die Darstellung von Träumen bereits vor langer Zeit die Menschheit beschäftigt hat. Künstler haben immer wieder versucht, Träumende und ihre Vorstellungen abzubilden. Ein Interesse an der Thematik besteht also schon lange, weshalb die Forschungsfragen dieser Arbeit durchaus gerechtfertigt sind.



Abb. 7: Traum Collage (Eigene Darstellung).

Ein Aspekt von Träumen, der vermutlich den meisten bekannt ist, sind die ungewohnten und fremden Zusammenhänge, die im Traumgeschehen abgebildet werden. Denn Träume bilden die Wirklichkeit anders als beim normalen Sprachgebrauch ab (Günter & Schmid, 2012). Ähnlich wie in einer abstrakten Collage werden Dinge, die eigentlich nicht zusammenpassen, kombiniert und in einen Zusammenhang gestellt. Bei diesem Vorgang wird der Traumgedanke durch den Trauminhalt verschlüsselt. Traumgedanke meint den gedanklichen Auslöser, entstanden aus einem Gefühl oder Ereignis. Der Trauminhalt ist nach Freud daraus generiert. Die Darstellung von Träumen beinhaltet also immer einen gewissen Grad an Verschlüsselung und Deutung des ursprünglichen Gefühls. Sie sind somit fester Bestandteil des Traums (Wagner-Egelhaaf, 1997).

Zu beachten ist auch, dass der Zugang zu den Träumen immer schon in die Gesetzmäßigkeit des Wachzustands übertragen wird. Die Traumerinnerung entsteht durch die „Glättung von Unstimmigkeiten“ (Wagner-Egelhaaf, 1997, S. 131). Dabei werden beispielsweise Erinnerungslücken sinnstiftend gefüllt (Wagner-Egelhaaf, 1997). Etwas anderes können wir uns im bewussten Zustand gar nicht vorstellen. An dieser Stelle lässt sich erneut auf das eingangs beschriebene Ebenen-Model nach Schmid und Boback (2002) verweisen. Darstellen lassen sich nur die Ebenen der Traumerinnerung und Traumerzählung, die sich durch ihre Deutung vom Trauminhalt unterscheiden.

5.1 Darstellungen von Träumen in der Kunst

Träume lassen sich in der Kunst so gut darstellen, da sich die beiden Ergebnisse in ihrem Entstehungsprozess ähneln. Träume entstehen aus einem unbewussten kreativen Prozess, der für die Konzeption eines Kunstwerkes aktiv genutzt wird. Ursprung beider Ergebnisse ist somit die Kreativität. Trotz der Ähnlichkeit werden Träume nicht zur Gattung der Kunst gezählt, da der Zugang zu ihnen nur indirekt durch die Erinnerung möglich ist (Koncz, 2022).

Bezeichnend für die Darstellung von Träumen im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit war die Nutzung von bestimmten Ikonen. Vor allem in der Kunst des Mittelalters (ca. 500 bis 1500 n. Chr.) werden eindeutige Zeichen verwendet, da Tradition und Identifikation mit den Werken im Vordergrund stehen. Dabei ist die Erkennbarkeit der Ikonen wichtiger als

neue Bildinhalte zu schaffen, sodass viele Ikonen aus anderen Werken übernommen werden. Durch die Zeichen kann die Darstellung eindeutiger als Traum identifiziert werden. Beispiele für diese Ikonographie ist der liegende Träumer, welcher direkt mit seinem Trauminhalt interagiert. Dieser wird in den meisten Fällen mit Hilfe von Traumboten dargestellt. Die verschiedenen Ebenen von Traum und Realität werden hier verdeutlicht, indem der Träumer den Boten nicht direkt ansieht. Es entsteht also der Eindruck, als würde der Bote nicht vollumfänglich wahrgenommen werden. Die Trennung wird in vielen Fällen dadurch verstärkt, dass Träumer und Trauminhalt in verschiedenen Bildteilen gezeigt werden. Die Ebene des Traums kann durch Wolken, Licht oder andere Abgrenzungen verdeutlicht werden, zum Beispiel durch Fenster oder Bilder (Dieckmann, 2015).

Abb.8: Traum Josefs (Dieckmann, 2015, S.264)

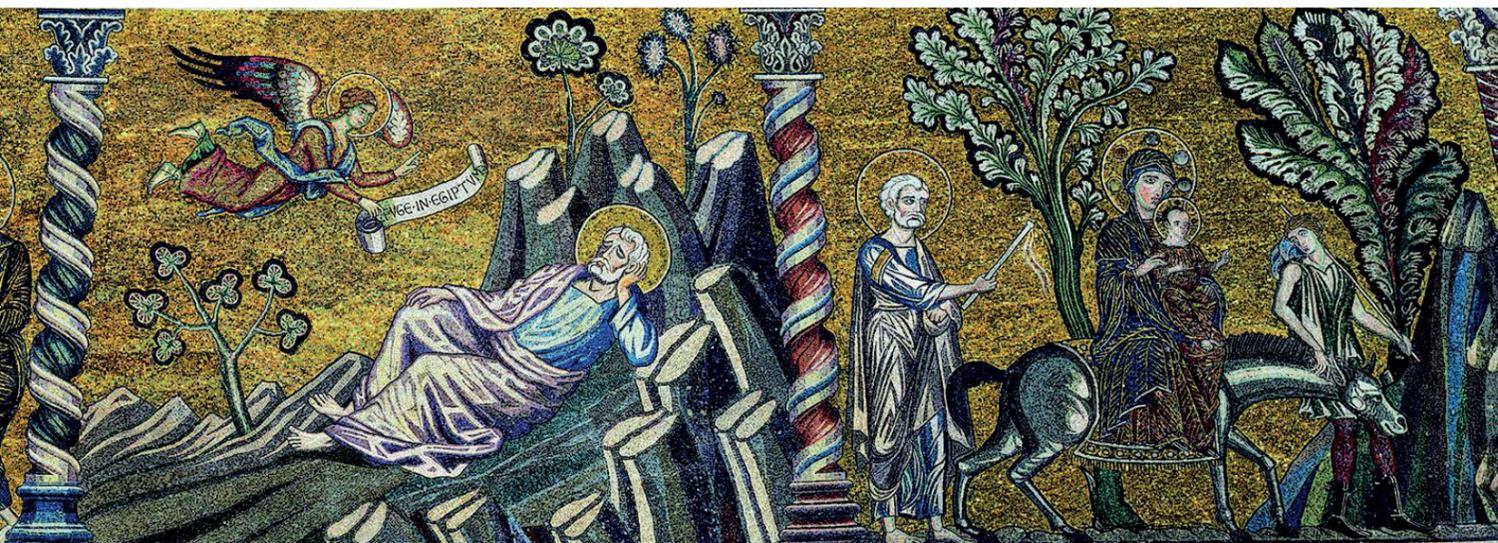


Abb.9: Dürer, Traumgesicht (Dieckmann, 2015, S.269)

In der Frühen Neuzeit (ca. 15. Bis 19. Jhrd.) wird die traditionelle Ikonographie durch neue Vorgehensweisen verändert. Träumer und Trauminhalt werden seltener in abgegrenzten Bildfeldern dargestellt, was zu einer Auflockerung der Bildstruktur führt. Außerdem hebt die Darstellung von Lichtspielen den Träumenden deutlich hervor. Auch die Funktion von Träumen verändert sich in dieser Epoche. Träume werden häufiger als persönliches Erzeugnis für Inspiration gesehen, anstatt als gegebene Vision zu fungieren (Dieckmann, 2015). In diese Zeit fällt auch das Aquarell

„Traumgesicht“ (1525) von Albrecht Dürer. Dieses Werk ist besonders hervorzuheben, da es als erste Darstellung eines Traumes gilt, den der Künstler selbst erlebt hat. Der Aufbau und die Motive folgen keiner Ikonographie und scheinen Dürers persönliche Eindrücke und Ängste darzustellen. Den Trauminhalt hielt er schriftlich unter dem Aquarell fest (Gehrig & Pfarr, 2018). Dürer scheint demnach das Bedürfnis gehabt zu haben, seinen Traum mitzuteilen und die bloße Schilderung durch eine visuelle Darstellung zu ergänzen.

Im 17. Jahrhundert führte ihre unheimliche und gleichzeitig als faszinierend wahrgenommene Stimmung zu einer vermehrten Darstellung von Alpträumen. Kennzeichnend sind die dunkle, bedrohlich wirkende Atmosphäre und gruselige Motive (Dieckmann, 2015). Als Beispiel für eine Alptraumdarstellung ist hier Füsslis „Nachtmahr“ (1781) anzuführen, welche anfangs bereits erwähnt wurde. Bei diesem Werk ist vor allem die dunkle Atmosphäre und die unheimliche Anmutung der Motive zu erkennen. Denn das Pferd wirkt durch seine leeren Augen sehr bedrohlich und auch der Nachtmahr löst als neu geschaffenes Wesen ein mulmiges Gefühl aus. Hier ist außerdem die kennzeichnende Haltung der Träumerin gut zu erkennen.

Abb.10: Füssli, *Nachtmahr* (Dieckmann, 2015, S.272)



Abb.11: Dalí, *Traum, verursacht durch den Flug einer Biene um einen Granatapfel, eine Sekunde vor dem Erwachen* (Dieckmann, 2015, S.272)

Auch der Künstler Salvador Dalí, welcher in die Epoche des Surrealismus einzuordnen ist, versuchte sich mit seinem Werk „Traum, verursacht durch den Flug einer Biene um einen Granatapfel, eine Sekunde vor dem Aufwachen“ im Jahre 1944 an einer Traumdarstellung. Bereits im Titel wird die vermeintliche Ursache des Traumes deutlich und die Verbindung zwischen Traum und Wirklichkeit aufgezeigt. In vielen seiner Werke verbildlicht Dalí Szenen und neugeschöpfte Objekte, die wie aus einer anderen Welt zu sein scheinen. Diese Irrealität der Bilder kann als sein Markenzeichen betitelt werden. 1929 veröffentlichte Dalí zusammen mit Luis Buñuel den surrealistischen Kurzfilm „Ein andalusischer Hund“ und zeigte damit neue Möglichkeiten des Mediums.

Die alltägliche Wirklichkeit lässt sich nach Dalí dramaturgisch durch abstrakte Situationen so verändern, dass sich neue Bilder und Zustände bilden (Shanes, 2012). Die wohl bekannteste Szene des Kurzfilms ist das vermeintliche Aufschlitzen eines Mädchenauges mit einem Rasiermesser, welcher die Absurdität und auch Brutalität des Films verdeutlicht. Die Überblendung von Mond und Auge zeigt den traumartigen Charakter, der diesen Film in solch absurder Weise ausmacht. Das Beispiel Dalí veranschaulicht an dieser Stelle die Entwicklung von Kunst und Traumdarstellung, indem neue Medien zur Visualisierung dienen und ausprobiert werden. Denn durch ihren visuellen Charakter und Effekte können Filme traumartige Bilder ebenfalls gut nachahmen.

Als Beispiel für die aktuelle Kunstwelt ist Erik Johansson anzuführen. Der schwedische Fotograf und bildende Künstler hat es sich zur Aufgabe gemacht, durch das Bearbeiten verschiedener Fotografien realistische und gleichzeitig unmögliche Bildszenen darzustellen (*ABOUT – ERIK JOHANSSON*, o. J.). Seine surrealistischen Werke der Reihe „Places Beyond“ von 2015 zeigen alltägliche Situationen so verändert, dass sie doch fremd und weit ab von der Realität erscheinen. Die abgebildeten Szenen sollen dabei die Auswirkungen

des Menschen auf die Umwelt reflektieren (*Erik Johansson | Fotografiska Stockholm*, o. J.). Durch die Kombination von realistischen und absurden Elementen haben seine Fotografien die Anmutung von Träumen. Vor dem Hintergrund der Umweltthematik können Johanssons Werke als visualisierte Dystopien aufgegriffen werden. Ihre Darstellung soll dabei zum Nachdenken und Reflektieren anregen

Abb.12: Johansson, *Leap of Faith* (Johansson, 2018)



Wie lassen sich Träume darstellen?

Träume wurden also bereits in verschiedenen Epochen als Inspiration für Kunstwerke genutzt. Seitdem hat sich allerdings durch den technischen Fortschritt unser Leben und so auch unsere Träume verändert. Schließlich basieren sie unter anderem auf Erlebnissen des Wachseins. Nach Lisa Konz (2022) ist es daher ratsam, die Bedeutung von Träumen auch über die Kunstwelt hinaus neu auszuloten. Was lässt sich aus den verschiedenen Darstellungsarten im Hinblick auf digital erweiterte Träume mitnehmen?

Durch den szenischen Charakter finden sich Traumdarstellungen häufig in Gemälden oder Filmen wieder, seltener in plastischen Darstellungen. Unterscheiden lassen sich hier Visualisierungen des Träumenden mit seinem Traum und die direkte Abbildung von traumartigen Szenen (Kirchner, 1997). Die in dieser Arbeit abgebildeten Traumdarstellungen sollen dem Betrachter durch den Einsatz von Augmented Reality das Gefühl vermitteln, er könne in den Traum eintauchen. Daher eignen sich für dieses Vorhaben Darstellungen, welche den Trauminhalt allein abbilden.

Nach Lisa Dieckmann (2015) nähern sich Darstellung von Träumen am besten der Erfahrung an, indem sie formlos und nahezu unvollendet bleiben. So wird Platz gelassen für die assoziativen Bilder des Betrachters, welcher die Kunstwerke individuell vollendet. Auch Lisa Koncz (2022) sieht die Traumdarstellung als Ergebnis der Zusammenarbeit von drei Ebenen. Der Träumende bringt die Grundlage, der Künstler entwickelt diese weiter zu einem Kunstwerk, welches durch die Interpretation des Betrachters schließlich vervollständigt wird.

Der Künstler verbindet außerdem das Bewusste und Unbewusste auf eine Weise, die nicht auf den ersten Blick nachvollziehbar ist. Durch diese Verfremdung entsteht die Anmutung einer Traumerinnerung (Dieckmann, 2015). Bei der Umsetzung ist hier ein intuitives, spontanes Arbeiten hilfreich, um die Atmosphäre des Traums hervorzuheben. Dabei ist unwichtig, den Traum detailgetreu in die Realität zu übertragen, sondern sich von seiner Stimmung leiten zu lassen (Koncz, 2022). Denn wie bereits erwähnt, sprechen Träume vor allem unsere Gefühle an. Somit sollten diese durch die Darstellung auch transportiert werden.

Doch die Visualisierung von Gefühlen kann durchaus eine Herausforderung darstellen. Unter anderem kann durch Verfremdung, Überzeichnung oder die Kombination von Menschen, Tieren und Gegenständen ein Gefühl symbolisiert oder bei besonders drastischen Darstellungen sogar beim Betrachtenden provoziert werden (Kirchner, 1997). Das kann dabei helfen, die Anmutung des Traumes zu transportieren. Lisa Koncz (2022) sieht dabei ein Potenzial in der Nutzung verschiedener Medien. Durch das Mischen von analogen und digitalen Medien wird auch die Varianz der Träume hervorgehoben. Demnach eignen sich für die Darstellung von Traumerfahrungen besonders Anwendungen, die analoge Werke als Grundlage für die AR-Erfahrung festlegen.

5.2.1 Künstliche Intelligenz

Ein Medium, das in der letzten Zeit immer mehr an Bedeutung gewinnt, ist die künstliche Intelligenz (im Folgenden auch KI genannt). Vor allem seit das Unternehmen OpenAI im November 2022 den Prototypen eines Chatbots „ChatGPT“ online stellte, wird viel über das Thema diskutiert. Das Programm ermöglicht es, über einen Chat Anweisungen an eine künstliche Intelligenz zu geben, welche detailliert auf die beschriebene Aufgabe antwortet. Auch das Programm „DALL-E“ wurde von OpenAI entwickelt, um mithilfe von künstlicher Intelligenz realistische Bilder erstellen zu können (DALL·E 2, o. J.). Beide Programme sind als Testversionen für die breite Öffentlichkeit frei zugänglich, um die Anwendung und Grenzen von KI testen und die Technologie weiterentwickeln zu können.

Obwohl künstliche Intelligenz bereits seit langer Zeit erforscht und weiterentwickelt wird, steht die Wissenschaft erst am Anfang der Möglichkeiten. Und auch für die Gesellschaft ist der Begriff in vielen Fällen noch ein Fremdwort. Denn KI lässt sich nur schwer definieren, da auch keine präzise Definition für allgemeine Intelligenz existiert. Viele Definitionen versuchen auf unterschiedliche Weise, den Begriff einzugrenzen. Kurz gesagt „[...] ist KI die Nachahmung menschlicher Problemlösungsfähigkeiten mit Hilfe von Computern. Sie ist kein Lebewesen“ (Krüger, 2021, S. 71). Bereits heute findet KI in vielen Bereichen unseres Alltags Anwendung, ohne, dass sie als solche wahrgenommen wird. Das liegt häufig daran, dass funktionierende KI-Anwendungen selten noch den Namen „künstliche Intelligenz“ tragen und stattdessen als einfaches Computerprogramm wahrgenommen werden. Beispielsweise wird die Google Suchmaschine im Alltag kaum als KI identifiziert, obwohl hinter ihr ein komplexer Algorithmus die Datenmengen verwaltet (Krüger, 2021).



Abb.13: Astronaut auf einem Seepferdchen (Eigene Darstellung durch DALL-E2).

„an astronaut riding on a violet seahorse through space with glowing planets“

Durch die Fähigkeit, Kreativität zu simulieren und Kunstwerke zu erstellen, ist das Programm DALL-E 2 auch für diese Arbeit interessant. Durch kurze prägnante Beschreibungen ist die KI in der Lage, das Geschehen im gewünschten Stil abzubilden, beispielsweise als abstraktes Kunstwerk oder als realistische Fotografie. Je detaillierter die Beschreibung, desto genauer die Abbildung. Für jeden Versuch werden außerdem vier unterschiedliche Versionen der Darstellung generiert. Dabei können Situationen abgebildet werden, die in der Realität überhaupt nicht möglich sind. Ähnlich wie im Traumgeschehen können verschiedenste Themen miteinander verbunden werden. Das Programm bietet also eine Möglichkeit, seinen Traum darzustellen, um sich mit dem Geschehen näher auseinanderzusetzen oder es mit anderen zu teilen. Außerdem können die Ergebnisse als Inspiration für eine eigene Umsetzung dienen und zeigen, wie das Traumerlebnis dargestellt werden könnte.

Trotzdem wird künstliche Intelligenz nicht ausschließlich als Chance und großer Entwicklungsfortschritt aufgefasst. Da die Technologie, beginnend bei ihrer unscharfen Definition, nur schwer greifbar ist, entstehen um die Thematik herum viele unterschiedliche Vorstellungen in alle Extreme. Obwohl KI in vielen wichtigen Bereichen der Gesellschaft bereits eingesetzt wird, hält sich die Angst davor, von der Technologie abgelöst zu werden und die Kontrolle über die Anwendung zu verlieren. In der Wissenschaft hingegen dominiert die Vorstellung von immenser Effizienzsteigerung und Optimierung der Gesellschaft durch den breiten Einsatz von künstlicher Intelligenz.

„batman playing in a ball pit in a shopping mall, digital art“

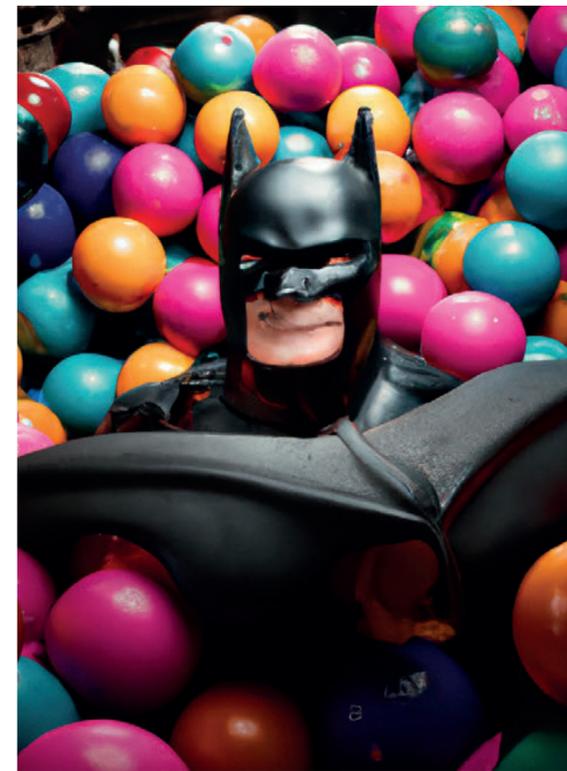


Abb.14: Batman im Bällebad 1 (Eigene Darstellung durch DALL-E2).

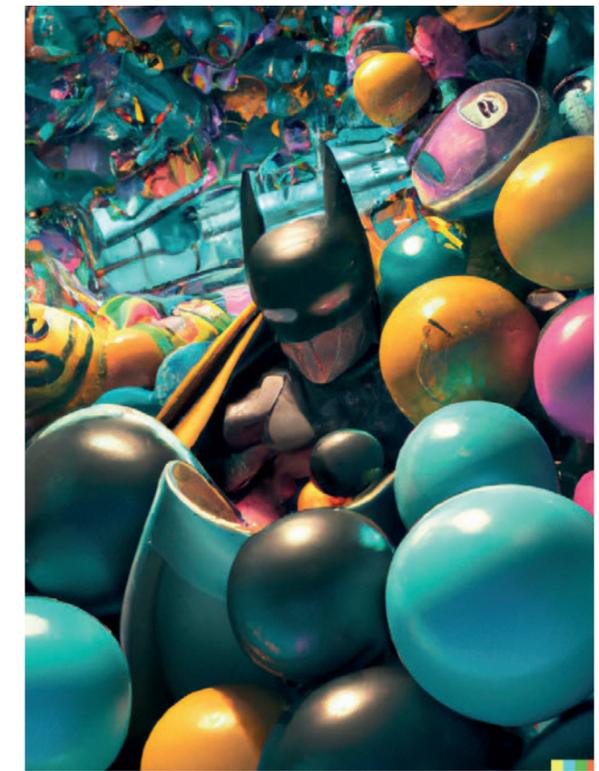


Abb.15: Batman im Bällebad 2 (Eigene Darstellung durch DALL-E2).

Augmented Reality Definition



Wie bereits festgestellt wurde, findet sich die Faszination für Träume bereits in vielen Kunstwerken wieder. Doch heutzutage gibt es durch die fortgeschrittene Technik so viel mehr Möglichkeiten, eine Traumerfahrung realer darzustellen. Eine dieser Möglichkeiten ist Augmented Reality. Um das Thema einzuleiten, soll der Begriff zunächst definiert und von der Virtual Reality abgegrenzt werden. Im Folgenden wird auch die gängige Abkürzung „AR“ für Augmented Reality verwendet.

Seechs

Von Augmented Reality wird dann gesprochen, wenn die physische Realität mithilfe von Technik durch virtuelle Elemente ergänzt wird. Es entsteht die Illusion, dass die digitalen Elemente tatsächlich in der echten Welt existieren und der User mit ihnen interagieren kann (Wypyski et al., 2022). Augmented Reality nutzt also die reale Umgebung und ergänzt diese durch Inhalte, sodass die Sinne des Nutzers erweitert werden. Hier geht es um das aktive Eintauchen in eine künstliche Welt. Dabei soll die digitale Erweiterung gezielt wahrgenommen werden, damit eine Interaktion mit ihr möglich ist (Papadopoulou & Deliyannis, 2018). Das übergeordnete Ziel von Augmented Reality ist es, die Wahrnehmung der Realität zu verbessern, indem die Wirklichkeit mit digitalen Elementen überlagert wird. AR kann also als Sinneserweiterung verstanden werden, welche die Wirklichkeit optimiert. Dieser Aspekt verdeutlicht, dass die neuen Medien keinesfalls eine fundamentale Veränderung des Alltags bedeuten, sondern eben seine Optimierung. Herausfordernd dabei ist die sich stetig verändernde Umgebung während der Nutzung. Zum Beispiel durch die Bewegung des Geräts, Handlungen des Nutzers oder sich verändernde Lichtverhältnisse müssen auch die digitalen Elemente auf die Veränderungen reagieren und daher stets in Echtzeit abgebildet werden (Schröter, 2020). Die Inhalte werden mit dem realen Objekt verknüpft, sodass sie sich der veränderten Perspektive des Betrachters anpassen (Lässig, 2019).

Virtual Reality nutzt ebenfalls digitale Elemente, erstellt allerdings mit ihnen eine komplett neue Welt und isoliert den Nutzer von der realen Umgebung (Papadopoulou & Deliyannis, 2018). Die Abbildung eines neuen Raumes kann als Flucht aus der Realität mit ihren physischen Einschränkungen bezeichnet werden. Unter anderem verglich Timothy Leary VR mit Erfahrungen durch LSD. Auch hier wird eine neue Wahrnehmung der Umwelt erzeugt, die durch Simulation bzw. Illusion zu einem Gefühl der Loslösung von physischen Gesetzmäßigkeiten führen kann. Die Suchtgefahr lässt sich ebenfalls auf Virtual Reality übertragen (Schröter, 2020).

Die Verbindung von der Realität mit digitalen Elementen ähnelt dem Konzept von Träumen. Auch hier kommt die Realität vor und wird durch Erinnerungsschnipsel, sowie ungewohnte Verbindungen verfremdet. Das Ergänzen der realen Welt durch fantastische Elemente lässt die Darstellung von Traumerfahrungen also authentischer wirken.

I'm excited about augmented reality because unlike virtual reality, which closes the world out, AR allows individuals to be present in the world but hopefully allows an improvement on what's happening presently.

—Tim Cook

Optimierend Ludisch ästhetisch

6.1 Arten von AR

Nach Jens Schröter (2020) ist eine Kategorisierung von AR-Anwendungen in drei Bereiche möglich. Durch „Echtraum-optimierende Applikationen“ (S. 111) wird die Realität mit zusätzlichen Informationen angereichert und so mit Bedeutung aufgeladen. In diesem Sinne kann Augmented Reality als Steigerung der Produktivität verstanden werden. Die Optimierung liegt hier zum einen darin, die Informationen erlebbarer zu gestalten und sie direkt mit der Umgebung zu verbinden. Zum anderen wird so ein neuer Grad der Weiterbildung geschaffen. Bei „Echtraum-ludischen Applikationen“ (S. 113) wird die Umgebung mit Spielelementen versehen, sodass das virtuelle Spiel in Echtzeit in die Realität integriert wird. Im Bereich der „Echtraum-ästhetischen Applikationen“ (S. 116) wirkt AR gestaltend auf die Umgebung ein, indem Objekte platziert werden, die der Ästhetik dienen. Beispiele sind hier die Ergänzung von Möbelstücken oder Kunstwerken, um zu prüfen, wie sich diese in die Umgebung integrieren lassen.

Grundlegend kann außerdem zwischen statischen Erweiterungen, wie Fotos und Illustrationen, sowie bewegten Erweiterungen in Form von Videos und Animationen unterschieden werden. In beiden Fällen kann dies auch dreidimensional konzipiert sein (Lässig, 2019).

Die Traumdarstellungen dieses Buches lassen sich zwischen die optimierenden und ästhetischen Applikationen einordnen. Sie vermitteln zusätzliche Informationen zu dem beschriebenen Traum, dienen als Kunstwerke aber gleichzeitig der Ästhetik. Außerdem steht bei ihnen weniger die Weiterbildung im Fokus, weshalb sie nicht eindeutig der ersten Kategorie zuzuordnen sind. Die Kapiteldarstellungen hingegen fassen Inhalte zusammen und präsentieren sie ergänzend zum Buch. Dabei spielt ebenfalls die Wissensvermittlung eine Rolle, weshalb sie als „Echtraum-optimierend[...]“ (Schröter, 2020, S. 111) beschrieben werden können.



Anwendungsbereiche

Die Entwicklung von Virtual Reality und Augmented Reality wird durch die Verbesserung von Grafikprozessoren und digitalen Endgeräten vorangetrieben. Durch die sinkenden Kosten können sich auch immer mehr Privatpersonen die Nutzung von AR leisten (Kind et al., 2019). Aus diesem Grund vergrößert sich auch der Einsatzbereich von Augmented Reality immer weiter. An dieser Stelle soll auf die verschiedenen Möglichkeiten der Nutzung eingegangen werden, um das Potenzial der Technik zu vermitteln. Dabei soll vor allem betrachtet werden, in welchen Bereichen Augmented Reality bereits eingesetzt wird und wie sich die Erlebnisse abbilden lassen. Außerdem sollen auch die Herausforderungen im Umgang mit AR thematisiert werden, um eine reflektierte und informative Sichtweise auf die Thematik vermitteln zu können.

Ein besonders bekanntes Beispiel für die Nutzung von AR in unserem Alltag ist bei der Übertragung von Fußballspielen zu finden. Die Bilder aus dem Stadion werden mit zusätzlichen Informationen angereichert, um Spielzüge deutlich zu machen, wie beispielsweise durch das Einblenden einer Linie, die das Abseits veranschaulicht. In der Arbeitsumgebung sorgt der Einsatz von AR für die Optimierung von Arbeitsprozessen, indem Informationen für praktische Arbeitsschritte direkt in das Sichtfeld des Nutzers eingeblendet werden können. Auch können Prototypen und Handlungsabläufe anschaulicher abgebildet werden. Dieser Aspekt ist außerdem in der Bildung für die Vermittlung von Lehrinhalten ideal. Durch Augmented Reality können neue Lernumgebungen interaktiv gestaltet werden und den Inhalt in praktischen Situationen simulieren. Der aktuell breiteste Einsatz von Augmented Reality findet sich in der Spielebranche, in der die Technik besonders fortschrittlich ist. An dieser Stelle lässt sich das bekannte Beispiel „Pokémon Go“ anführen. Die App setzt durch Augmented Reality Fantasie-

wesen in die Umwelt der Spielenden, die es zu fangen gilt. Das Spiel wurde 2016 veröffentlicht und erreichte bereits in den ersten Wochen 75 Millionen Downloads (Kind et al., 2019). Auch der Messagingdienst „Snapchat“ bietet seinen Nutzern verschiedene Filter an, die das Gesicht verändern. Der sehr bekannte Klassiker ist hier die Ergänzung von Hundehohren und -nase (Lässig, 2019). Diese Beispiele zeigen, dass AR-Anwendungen durchaus gefragt sind, und das bereits seit einiger Zeit.

Im Bereich Kunst und Kultur kann AR als eigenständige neue Kunstform aufgefasst werden, die durch ihre Technik eine Erweiterung der Vermittlungsmöglichkeiten darstellt. Sie ermöglicht einen intensiveren Ausdruck der Kreativität für Kunstschaffende, indem verschiedene audiovisuelle Medien zu einem multimedialen Erlebnis fusionieren. Das analoge Werk kann dabei durch Töne, Texte, statische oder bewegte Bilder ausgearbeitet werden (Lässig, 2019). Dieser Aspekt ist für die Traumdarstellungen besonders interessant, die genau auf diesen Effekt abzielen.



Abb.16: Pokémon Go (Brien, 2018).



Abb.17: Snapchat Hundefilter (Sarah, 2017).

Abbildung und Erkennung von AR

An dieser Stelle soll untersucht werden, wie mit Augmented Reality erweiterte Träume abgebildet und erkannt werden können. Für eine erfolgreiche Nutzung von Augmented Reality sind verschiedene Komponenten notwendig. Zunächst wird ein digitales Endgerät mit einer Kamera benötigt, womit die Umgebung gescannt und zusammen mit den digitalen Elementen abgebildet wird. Dabei kann es sich beispielsweise um ein Handy oder ein Tablet handeln. Mittlerweile existieren sogar spezielle Brillen, welche die Umgebung und die digitale Erweiterung zusammen anzeigen können. Außerdem muss auf dem Gerät eine Software für die Verarbeitung installiert sein, die mit dem Gerät kompatibel ist (Lässig, 2019). Diese ist dafür zuständig, die digitalen Elemente in die von der Kamera abgebildeten Realität einzufügen. Abschließend ist eine Referenz in der Umgebung notwendig, welche vom Gerät erkannt werden kann. Sie ermöglicht der Software, die passende digitale Erweiterung für die Umgebung zuzuordnen.

Bei den Referenzen gibt es verschiedene Möglichkeiten, die AR-Elemente der Umgebung zuzuordnen. Lässig (2019) unterscheidet hier zwischen „location based AR“ (S. 190) und „vision based AR“ (S. 191). Bei der ersten Methode erfolgt die Zuordnung von Erweiterung und Umgebung über GPS-Daten. Da diese in geschlossenen Räumen sehr ungenau werden können, wird diese Methode meist im Freien eingesetzt. Die zweite Kategorie nutzt visuelle Markierungen als Trigger. Sie werden von der Kamera des Gerätes erkannt. Zum einen können Barcodes oder QR-Codes gescannt werden, um die Erweiterung zuzuordnen. Auch die Eingabe eines Links ist hier möglich. Bei der 2-D-Erkennung wird, wie bei Artivive, ein Printprodukt mit Hilfe der Software erkannt. Dies ist auch mit dreidimensionalen Objekten möglich (Lässig, 2019), allerdings gestaltet sich die Erkennung hier noch etwas schwieriger als bei zweidimensionalen Abbildungen (Perey, 2011). Die Kamera scannt die Abbildung oder das Objekt und gibt die visuellen Informationen an die Software weiter. Diese erkennt über markante Details die Abbildung und ruft so die passende Erweiterung ab.

Da die digitalen Elemente auch nur in digitaler Form existieren, besteht die Herausforderung darin, den Nutzer auf die Inhalte aufmerksam zu machen. Bei jeder der hier vorgestellten Methoden benötigt der Nutzer also den Hinweis, dass es an dieser Stelle eine AR-Erfahrung zu entdecken gibt. QR-Codes und Links werden dabei intuitiv als Referenz für digitale Elemente wahrgenommen und gescannt (Perey, 2011). Kunstwerke oder gar ganze Objekte hingegen werden seltener als Referenz erkannt. An dieser Stelle ist eine zusätzliche Kennzeichnung der Objekte nötig, welche ihre Funktion erklärt. Auch bei der Zuordnung durch GPS-Daten muss dem Nutzer vermittelt werden, die passende App zu öffnen. Diese Erklärungen müssen also bei der Konzeption von AR-Erfahrungen mit geplant werden.

7 Herausforderungen

Besonders, weil Augmented Reality noch mitten in der Entwicklung steckt, bringt der Einsatz auch Herausforderungen mit sich, die es zu überwinden gilt. Diese sind sowohl technischer als auch emotionaler und sozialer Natur (Lässig, 2019). Sie sollen an dieser Stelle thematisiert werden, um zum einen den Aufwand der Erstellung geeigneter Inhalte deutlich zu machen. Zum anderen wird so ersichtlich, woran in Zukunft im Bereich der Augmented Reality gearbeitet werden kann, um ihren Einsatz noch effizienter zu gestalten.

Bei den technischen Herausforderungen ist zunächst die stabile Internetverbindung zu erwähnen. Sie wird zum Betrachten der Erweiterungen benötigt, da viele AR-Programme mit einem Cloudsystem zum Speichern der digitalen Inhalte arbeiten. Bei Instabilität kommt es sonst zu stockenden Animationen oder die Darstellung fängt an zu flimmern. Cloudsysteme haben den Vorteil, dass sie den Nutzer vor dem Download der gesamten Anwendungen bewahren. Denn bei Darstellungen mit hoher Qualität geht es oft um größere Datenmengen, die viel Speicherplatz in Anspruch nehmen würden. Des Weiteren sind auf Seiten der Entwickler der Erweiterungen die unterschiedlichen Betriebssysteme und Bildschirmgrößen zu bedenken. Nicht nur muss die Anwendung mit verschiedenen Systemen kompatibel sein,

die Darstellung muss auch auf großen wie kleinen Geräten funktionieren. Es ist also ein Mittelweg zu finden zwischen kleinsten Details und langweiligen Abbildungen ohne Tiefe. Eine reibungslose AR-Erfahrung ist ebenfalls abhängig von den herrschenden Lichtverhältnissen. Zum einen sollte die Umgebung gut ausgeleuchtet sein, da sonst die Referenz, also der QR-Code oder das Objekt, nicht richtig gescannt werden kann. Zum anderen können Lichtreflexe oder Spiegelungen durch zu direkte Beleuchtung Teile der Referenz unkenntlich machen, wodurch das Scannen ebenfalls erschwert wird. Doch auch die Darstellung selbst muss einige Kriterien aufweisen, um für eine AR-Anwendung geeignet zu sein. Die Referenz benötigt genügend Kontrast, um von der Software erkannt zu werden. Außerdem sollten bildliche Abbildungen genügend Details aufweisen, die als Alleinstellungsmerkmal fungieren können. Zu einfache Abbildungen werden sonst nicht von der Software erkannt. In diesem Fall können zwar externe Marker integriert werden, die korrekte Platzierung der Erweiterung bleibt dabei allerdings problematisch (Lässig, 2019). Des Weiteren muss das Thema Datenschutz für AR-Anwendungen neu definiert werden. Beispielsweise ist bei der Nutzung von Smart-Glasses in der Zukunft darauf zu achten, dass keine persönlichen oder professionellen Daten veröffentlicht werden (Kind et al., 2019).

Auch auf emotionaler und sozialer Ebene sind einige Aspekte zu beachten. Bei der Bewertung der AR-Erlebnisse darf eine erste Begeisterung der Nutzer für die neu entdeckte Technik nicht mit nachhaltigem Mehrwert verwechselt werden. Und auch nicht jeder ist überzeugt von der Technologie. Skepsis oder sogar Angst vor Manipulation können mit Augmented Reality verbunden werden. Nutzer, die das erste Mal mit Augmented Reality in Kontakt kommen, sollten demnach nicht durch ein überladenes Angebot und erschlagende Darstellungen überfordert werden (Lässig, 2019). Dennoch ist die Angst vor Manipulation grundsätzlich gerechtfertigt. Durch die Möglichkeit, Situationen zu simulieren und die Umgebung zu verändern, lassen sich Täuschungen noch echter und intensiver darstellen, sodass Nutzer stärker beeinflusst werden können. Dem sollte durch genügend Aufklärung entgegengewirkt werden. Außerdem sind auch die psychischen und physischen Auswirkungen von langfristiger und regelmäßiger Nutzung noch nicht ausreichend erforscht (Kind et al., 2019). Um möglichst viele Personen von der Verwendung der Programme zu überzeugen, können Werbung für die Anwendung und eine detaillierte Anleitung an den jeweiligen Anwendungspunkten genutzt werden (de Sousa, 2023).

Vor allem die Notwendigkeit von Kontrast und Details der Referenz sind für die hier präsentierten Darstellungen zu bedenken, da mit bildlichen Abbildungen als Erkennungsmerkmal gearbeitet wird. Die Lichtverhältnisse sind im Falle dieser Arbeit schwer vorauszusehen. Deswegen sollte bei der Erklärung der Anwendung auch auf eine gut ausgeleuchtete Umgebung hingewiesen werden. Außerdem können Spiegelungen vermieden werden, indem für die betroffenen Seiten kein Hochglanzpapier verwendet wird. Auch auf die stabile Internetverbindung ist hinzuweisen. Auf die mögliche Skepsis der Nutzer kann durch eine Aufklärung über die Programme, die richtige Nutzung und den Mehrwert der Erweiterung eingegangen werden. Der Mehrwert der Anwendungen ist auf längere Sicht wiederholt mit der „User Engagement Scale“ (Wypyski et al., 2022) zu bewerten. So lässt sich die anfängliche Begeisterung von einem echten Erfolg unterscheiden. Allerdings kann an dieser Stelle argumentiert werden, dass auch eine kurze Faszination zur Auseinandersetzung mit seinen Träumen führt und zum Nachdenken anregt. Dieses Ergebnis wäre demnach auch als Mehrwert zu bewerten.



Folgend sollen zwei Programme vorgestellt werden, welche die Nutzung von Augmented Reality auf unterschiedliche Weise möglich machen. Da sie sich in ihren Möglichkeiten, ihren Arbeitsschritten und den Triggern unterscheiden, bieten sie eine gute Grundlage für einen Vergleich. Es soll also anschließend untersucht werden, welche Anwendung sich für welche Zwecke am besten eignet. Außerdem wird die Varianz von Augmented Reality und ihrer Abbildung deutlich.

AR Programme

Artivive

Artivive ist ein Programm, mit dem zweidimensionale Abbildungen durch digitale Animationen erweitert werden können. Der Nutzer scannt das Bild mit der Artivive-App, welche markante Punkte der Darstellung erkennt und die passende Animation auf dem Endgerät abspielt. Demnach lässt sich die Anwendung in den Bereich der „vision based AR“ mit 2-D-Erkennung nach Lässig (2019, S. 191) einordnen. Die Erweiterung ist so skaliert wie die originale Darstellung. So entsteht für den Betrachter die Illusion, das Bild würde zum Leben erwachen.

Um eine AR-Erweiterung mit Artivive zu erstellen, benötigt der Designer sein Werk als JPEG oder PNG und seine Erweiterung als Video oder GIFF. Zunächst muss ein Nutzerkonto auf der Seite eröffnet werden. Durch Angabe des Namens, der E-Mail-Adresse und einem Link zum Portfolio kann jeder ein Mitglied werden. Es werden vier verschiedene Abonnements angeboten, die sich durch ihre freigeschalteten Funktionen unterscheiden. Mit der kostenlosen Version lassen sich beliebig viele Erweiterungen erstellen, allerdings können diese monatlich insgesamt nur 50 mal angeschaut werden (Pricing - Artivive, o. J.). Die Auswahl des Abonnements ist also abhängig von der erwarteten Nutzeranzahl.

Mit dem Nutzerkonto erhält der Designer Zugang zu der Anwendung „Bridge“. Dabei handelt es sich um ein System, mit welchem die Kunstwerke und die Erweiterungen einander zugeordnet werden. Der Designer lädt seine Referenz, also sein Werk, sowie seine Erweiterung im Browser hoch. Hier



Abb.18: Artivive Schaubild (Eigene Darstellung).

besteht nun die Möglichkeit, die Elemente zweidimensional oder räumlich anzuordnen. Dreidimensionale Objekte können hier allerdings nicht platziert werden. Die Räumlichkeit wird durch die Anordnung von zweidimensionalen Ebenen in die Tiefe erzeugt. Nach Freigabe wird die Erweiterung mit dem Werk verknüpft und kann über den Browser eingesehen, sowie zusammen mit anderen Werken verwaltet werden.

Scannt der Nutzer die Darstellung, hat er in der App die Möglichkeit, die digitale Erweiterung aufzunehmen. Die Aufnahme zeigt das AR-Erlebnis in Echtzeit und in die reale Umgebung eingebunden. Das Video kann anschließend in der App geteilt werden, wo auch Aufnahmen anderer Nutzer eingesehen werden können. Artivive bietet außerdem die Möglichkeit, Kunstwerke von anderen Künstlern auf der Webseite zu kaufen.

Adobe Aero

Aero ist ein Programm von Adobe, das ebenfalls die Erstellung von digitalen Erweiterungen ermöglicht. Allerdings kann hier direkt im Programm mit dreidimensionalen Objekten gearbeitet werden, welche auch animiert werden können. Trigger für das Abspielen der Animation ist hier entweder ein Link oder ein QR-Code. Auch Aero gehört damit zur „vision based AR“ (Lässig, 2019, S. 191), die durch Marker erkannt werden. Der Nutzer benötigt zum Anschauen den Aero Player, welcher nach dem Scannen des QR-Codes oder Öffnen des Links heruntergeladen werden kann.

Für die Arbeit mit diesem Programm benötigt der Designer ein Konto bei Adobe. Dann kann er Aero kostenlos nutzen. Bisher steht das Programm nur als Betaversion zur Verfügung und kann daher kostenlos getestet werden. Für die Konzeption der Erweiterung können die Elemente, die vorher bereits in anderen Anwendungen erstellt wurden, in Aero importiert werden. Hier ist auch die Arbeit mit dreidimensionalen Objekten möglich. Die Elemente erscheinen dann auf einem dreidimensionalen Gitter, auf welchem ihre Position im

Raum durch Ankerpunkte festgelegt wird. Als Alternative kann hier auch ein Bild als Begrenzung festgelegt werden, auf dem die Erweiterung später angezeigt werden soll. Importierten Objekten kann dann ein Verhalten zugeordnet werden. Beispielsweise können Elemente ein- und ausgeblendet, verschoben und skaliert werden. Dafür wird ebenfalls ein Auslöser festgelegt, wie zum Beispiel der Start der Erweiterung oder die Annäherung des Nutzers um Ankerpunkt des Objekts. Hier ist es möglich, importierte Animationen abspielen zu lassen. Die Freigabe der Erweiterung erfolgt über Ausgabe eines Links und eines QR-Codes, die geteilt werden können. Aero arbeitet mit dynamischen QR-Codes. Nachträgliche Anpassungen können demnach vorgenommen werden, ohne dass der QR-Code verändert oder neu erstellt werden muss.

Ruft ein Nutzer das AR-Erlebnis ab, muss er mit seiner Kamera zunächst grob den Raum scannen. Die App erkennt so horizontale Oberflächen, die als Ebene für die Erweiterung dienen. Abschließend setzt der Nutzer einen Ankerpunkt, welcher den Ursprung des dreidimensionalen Gitters fest im Raum platziert. So werden die Elemente analog zum Gitter in Aero in der realen Umgebung präsentiert und die Animationen können abgespielt werden.

Ein Vergleich

Der folgende Vergleich findet bewusst aus der Sicht des Designers statt. Denn an dieser Stelle sollen die beiden Programme hinsichtlich ihrer Eignung für die Erstellung von AR-Erlebnissen beleuchtet werden. Auf die Perspektive der Betrachter wird unter Punkt neun „Wirkung von AR“ eingegangen. So sind beide Sichtweisen vertreten. Die oben vorgestellten Programme können durch unterschiedliche Aspekte miteinander verglichen werden.

Was ihren Preis betrifft, sind beide Programme sowohl für den Designer als auch für den Betrachter kostenlos nutzbar. Artivive bringt allerdings im kostenlosen Abonnement einige Einschränkungen mit sich, während Aero die volle Nutzung ermöglicht. Dabei kann die Limitierung von 50 Aufrufen pro Monat je nach Projekt erhebliche Einschränkungen bedeuten.

Auch hinsichtlich ihrer Nutzung von Referenzen unterscheiden sich die Anwendungen. Artivive ermöglicht den direkten Scan des Werkes, während bei Aero die Zuordnung über einen QR-Code stattfindet. Die Abbildung als Referenz, die auch ohne die Erweiterung funktioniert, ist dabei aus der Perspektive des Designers ästhetischer als ein bloßer Link oder Code. Außerdem werden so auch diejenigen Betrachter vom Werk angesprochen, für welche die Nutzung von Augmented Reality noch fremd ist. Der Nutzer kann entscheiden, ob er die Erweiterung benötigt oder nicht. Das Werk fungiert ebenfalls als Teaser für die Erweiterung und macht den Betrachter neugierig. Wenn es allerdings darum geht, den eigenen Traum als AR-Erlebnis schnell teilen zu wollen, ist ein Link deutlich praktischer.

Die Rahmung der Erweiterung ist ebenfalls unterschiedlich gesetzt. Artivive begrenzt die AR-Erweiterung auf die Größe der Illustration, während mit Aero auch Erlebnisse in 360 Grad abgebildet werden können. Einerseits ist das Nutzererlebnis bei der Begrenzung auf die Illustration besser zu kontrollieren. Der Betrachter benötigt kaum mehr Platz, um die Erweiterung erleben zu können. Der Designer kann so das Erlebnis besser planen und eine angenehme Nutzung einfacher garantieren. Ob das Betrachten von räumlichen Erweiterungen angenehm möglich ist, hängt hingegen stark von den vorherrschenden räumlichen Bedingungen ab. Andererseits kann der Betrachter aktiver in das AR-Erlebnis eintauchen, da er von den digitalen Elementen umgeben ist. Dies ist oft beeindruckender und wirkt realistischer.

Auch die Dreidimensionalität, die Aero ermöglicht, erhöhen die Eindringlichkeit der Erlebnisse. Die Objekte verbinden sich durch die gleiche Dimension einfacher mit der Umgebung. Dieser Effekt wird durch das Setzen von Schatten noch verstärkt. Mit Artivive lässt sich die Räumlichkeit zwar vortäuschen und flache Illustrationen können so deutlich interessanter präsentiert werden. Allerdings haben die Erweiterungen durch die Staffelung der Ebenen oft die leichte Anmutung einer Bühnenkulisse.

Die Beschränkung auf zweidimensionale Ebenen ermöglicht es Artivive, seine Funktionen kompakter zu präsentieren, ohne zu überfordern. Die Bedienung von Bridge ist sehr einfach, es müssen lediglich die Bestandteile hochgeladen und angeordnet werden. Dadurch eignet sich das Programm auch für Einsteiger. Aero hingegen bietet viele verschiedene Funktionen, in die sich erst hineingearbeitet werden muss. Diese ermöglichen es dem Designer allerdings, die Interaktion des Betrachters mit dem Werk aktiver zu gestalten. Durch die verschiedenen Trigger und das Verhalten der Objekte wirkt die Darstellung lebendiger.

Ein weiterer Unterschied ist die benötigte Software auf Seiten des Betrachters. Um AR-Erlebnisse von Artivive anschauen zu können, ist die entsprechende App von Artivive notwendig. Für den Designer ist daher zu beachten, dass der Nutzer auf die App aufmerksam gemacht und überzeugt werden muss, sie herunterzuladen. Für einige Nutzer kann das Herunterladen einer App bereits eine Hemmschwelle sein und die Erweiterung wird daher nicht angeschaut. Aero ermöglicht, zumindest für Apple-Nutzer, das Erleben der Erweiterung ohne das Herunterladen einer App. Nur der QR-Code muss gescannt werden und es öffnet sich automatisch der Adobe Aero Player. So wird das Nutzererlebnis in der Theorie um einiges einfacher gestaltet. Allerdings ist der Player bisher nur als Beta-Version verfügbar, die nur mit wenigen mobilen Geräten kompatibel ist. Apple-Nutzer benötigen mindestens das iPhone X mit dem Betriebssystem 14.2, für Android ist die App nur ab dem Samsung Galaxy S10 mit Android 10 oder höher verfügbar (*Systemanforderungen für Adobe Aero mobile*, o. J.). Das schränkt die Nutzung und auch die Zielgruppe für die Anwendung erheblich ein, vor allem, da das Nutzererlebnis vom Designer nicht garantiert werden kann.

Da diese Arbeit als Buch gedruckt und gebunden wurde, konnten beide Konzepte hier angewendet werden. Die digital erweiterten Traumdarstellungen, die in dieser Arbeit entworfen wurden, sind im jeweiligen Abschnitt als Illustrationen in verschiedenen Stilen abgebildet. Einige von ihnen wurden mit dem Programm Artivive erweitert, die anderen mit Aero. So konnten beide Programme in ihrer Anwendung getestet und die Grundlage für den vorangegangenen Vergleich erarbeitet werden. Anhand der praktischen Beispiele können außerdem auch die Leser die Anwendung der Programme testen, sowie die Abbildung von Augmented Reality durch QR-Codes und durch bildliche Darstellungen vergleichen. Unabhängig von dem in der Arbeit entwickelten Fazit können sie persönlich entscheiden, welche Form der Abbildung sie präferieren, indem sie diese selbst ausprobieren können. Um die Hürde der Kompatibilität mit dem Aero Player zu umgehen, wurde für die betreffenden Erweiterungen ein zusätzlicher QR-Code generiert, der zu einem Video der Darstellung führt. Dies wurde aus der App abgefilmt, um allen Lesern das Betrachten der Erweiterung zu ermöglichen.

Kunstwerke benötigen den Betrachter und seine Interaktion, um erfolgreich zu existieren. Vor allem bei interaktiven Kunstwerken ist die Reaktion auf und die Interaktion mit dem Werk das, was es ausmacht (Papadopoulou & Deliyannis, 2018). Dieser Aspekt kann auch auf die Traumdarstellungen übertragen werden. Zwar bieten sie für den Träumenden bereits die Möglichkeit, sich mit seinen Erfahrungen zu beschäftigen, neuen Input liefern allerdings die anderen Betrachter durch ihre Interaktion. Augmented Reality ist hier das Werkzeug für die Interaktion und den Austausch. Daher soll an dieser Stelle untersucht werden, wie sich die Wahrnehmung von Traumdarstellungen durch Augmented Reality verändert.



Wirkung von AR

Durch die digitale Erweiterung können Inhalte durch Animation oder die Ergänzung von Audio neu interpretiert werden und dem Nutzer so eine weitere Sichtweise auf das Kunstwerk aufzeigen. Auch zusätzliche Lerninhalte können dazu beitragen, die Darstellung mit Bedeutung anzureichern und das Erlebnis interessanter zu gestalten. Augmented Reality sorgt also für Neugierde und neues Interesse an den Werken (de Sousa, 2023). Dies kann genutzt werden, um auch die Themen der Werke ansprechender zu präsentieren und so für Aufmerksamkeit ihnen gegenüber zu sorgen.

Außerdem führt AR zu einer Verbesserung der Empathie. Der Einsatz ermöglicht es dem Nutzer, sich in andere Menschen hineinzuversetzen und Dinge aus ihrer Perspektive zu betrachten. Die Illusion der fremden Sichtweise kann langfristig das Verhalten der Betrachter positiv beeinflussen und eine tiefer gehende Kommunikation ermöglichen (Kind et al., 2019). Auch aus diesem Grund eignet sich Augmented Reality hervorragend für die Visualisierung von Träumen.

9.1 Eine Umfrage

Um die Wirkung und Anwendung von Augmented Reality speziell für die hier präsentierten Darstellungen zu testen, wurde mit Microsoft Forms eine Umfrage entwickelt. Die Fragen orientieren sich dabei an der „User Engagement Scale“ (Wypyski et al., 2022), welche in Museen dazu verwendet wird, die Interaktion mit digital erweiterten Kunstwerken zu messen. Der Nutzer bewertet die vier Komponenten Aufmerksamkeit und Fokussierung auf die Interaktion, wahrgenommene Nutzerfreundlichkeit, Ästhetik, sowie Belohnung (Wypyski et al., 2022). Diese Umfrage wurde allerdings kürzer gehalten, um möglichst wenig Teilnehmende durch zu lange Fragen zu verlieren.

Hier wurden zunächst im ersten Abschnitt Angaben zur Person wie Alter und Geschlecht abgefragt. Außerdem sollten die Befragten ihre Kenntnisse über Augmented Reality einschätzen. Durch diese Angaben können Rückschlüsse auf die Bewertung des Erlebnisses gezogen und der Wissensstand hinsichtlich Augmented Reality nachvollzogen werden. Danach folgte die schriftliche Beschreibung des Traumes, die hinsichtlich ihrer Nachvollziehbarkeit und den verbundenen Gefühlen bewertet wurde. Dafür wurden verschiedene Aussagen auf einer Skala von eins bis fünf eingeordnet, wobei eins „überhaupt nicht zutreffend“ bedeutet. Dies dient als Vergleich, um die Veränderung durch Augmented Reality beurteilen zu können. Im nächsten Abschnitt wurde das weitere Vorgehen erklärt. Die Befragten sollten einen Link öffnen, über den sie sich die Animation des Traumes in Aero anschauen konnten. Diejenigen, deren Gerät nicht kompatibel mit dem Aero Player war oder bei denen die Anwendung aus anderen Gründen nicht funktioniert hat, konnten dies angeben und somit die Umfrage abschließen. Auch die Möglichkeit, dass die Befragten den Link nicht öffnen mochten, wurde berücksichtigt. Haben die Befragten die Darstellung angesehen, sollten sie zur Umfrage zurückkehren und fortfahren. Die Nutzung des Aero Players wurde nicht weiter erklärt. Im darauffolgenden Abschnitt wurde die Darstellung durch die gleichen Fragen wie die schriftliche Beschreibung bewertet. Abschließend wurden die Befragten gebeten, ihre Erfahrungen mit Augmented Reality zu bewerten.

Für die Umfrage wurde eine Darstellung mit Adobe Aero gewählt, weil sie sich durch den Link leichter teilen lässt. Da durch die Art der Verbreitung davon auszugehen ist, dass die Umfrage in den meisten Fällen über das Handy durchgeführt wird, hätte sich bei der Nutzung von Artivive die Bereitstellung der visuellen Referenz sehr schwierig gestaltet. Die Befragten hätten ein weiteres Gerät benötigt, um entweder die Referenz über einen zweiten Link zum Scannen aufzurufen oder um die Referenz direkt aus der Umfrage zu scannen. Doch auch bei der Nutzung von Aero war davon auszugehen, dass nicht alle Befragten ein kompatibles Gerät besitzen und sich die Darstellung anschauen konnten. Dies wurde allerdings in der Umfrage durch die verschiedenen Antwortmöglichkeiten berücksichtigt und konnte daher mit ausgewertet werden. Denn dieser Aspekt ist schließlich Teil der Nutzung von Augmented Reality und des Nutzererlebnisses und soll daher in die Beurteilung integriert werden.

9.1.1 Ergebnisse

Insgesamt haben 65 Personen an der Umfrage teilgenommen, wobei 48 davon weiblich und 17 männlich waren. Den größten Anteil bildete mit 66 Prozent die Altersgruppe von 18 bis 30 Jahren, gefolgt von 18 Prozent über 50-Jährigen. Knapp die Hälfte der Befragten gaben an, noch nie etwas von Augmented Reality gehört zu haben, während 35 Prozent behaupteten, über AR Bescheid zu wissen. Auf Grundlage der Beschreibung des Traumes wurde das Gefühl, sich im Geschehen des Traumes zu befinden, durchschnittlich mit 2,83 bewertet. Dabei hat die Hälfte der Befragten die Aussage mit zwei oder drei bewertet. Nur 11 Prozent der Personen hatten das Gefühl, der Mann aus dem Traum würde sich mit ihnen im Raum befinden, während 42 Prozent der Aussage widersprachen. Trotzdem konnten sich 70 Prozent in die Situation des Träumenden hineinversetzen und bewerteten die Aussage mit vier oder fünf. Auch die Gefühle des Träumenden konnte die Mehrheit der Befragten sehr gut nachvollziehen, denn die Aussage wurde im Durchschnitt mit 3,97 bewertet.

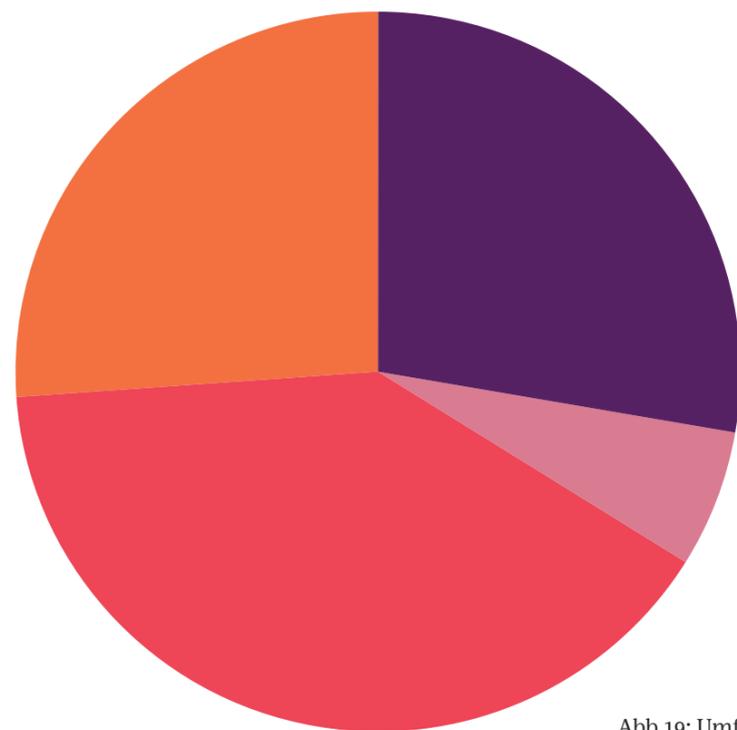
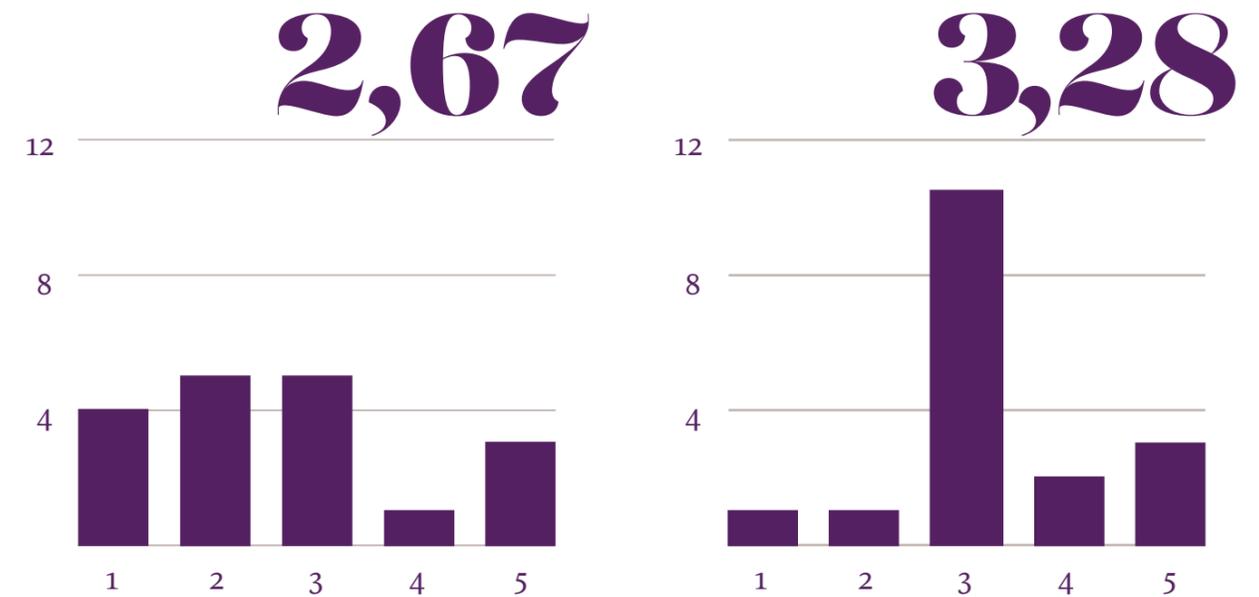


Abb.19: Umfrage, Ergebnis Frage 8 (Eigene Darstellung).

28%
haben die
Darstellung
angesehen

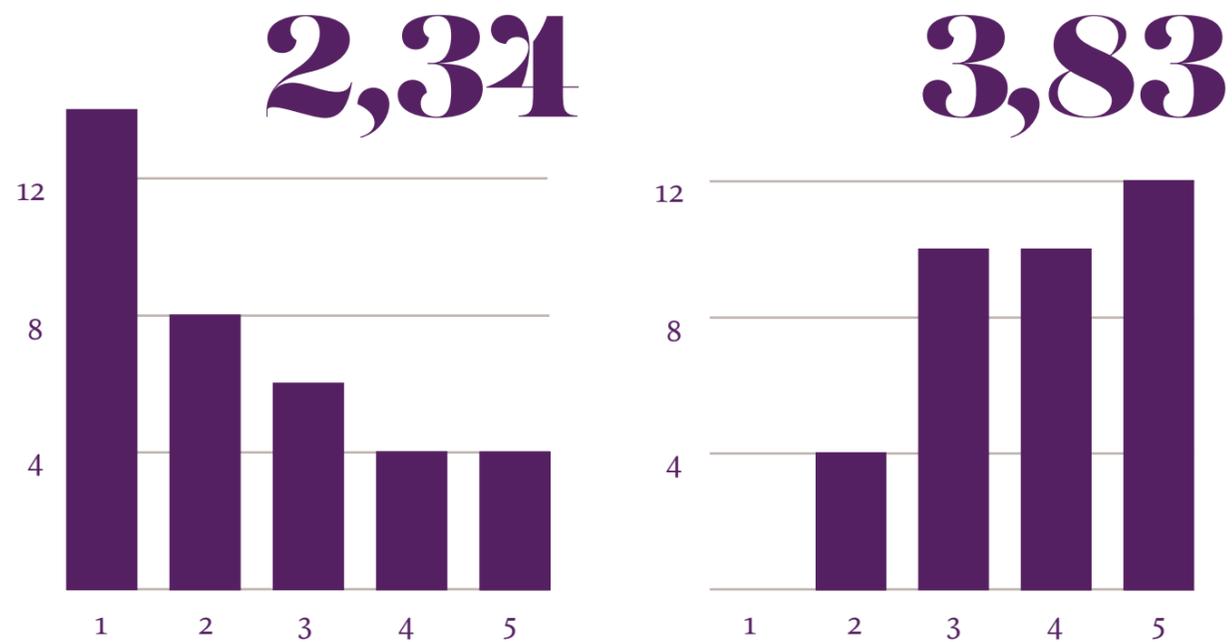


„Ich hatte das Gefühl, ich befinde mich mitten im Geschehen“

Abb.20: Umfrage, Ergebnis Frage 4 und 9 (Eigene Darstellung).

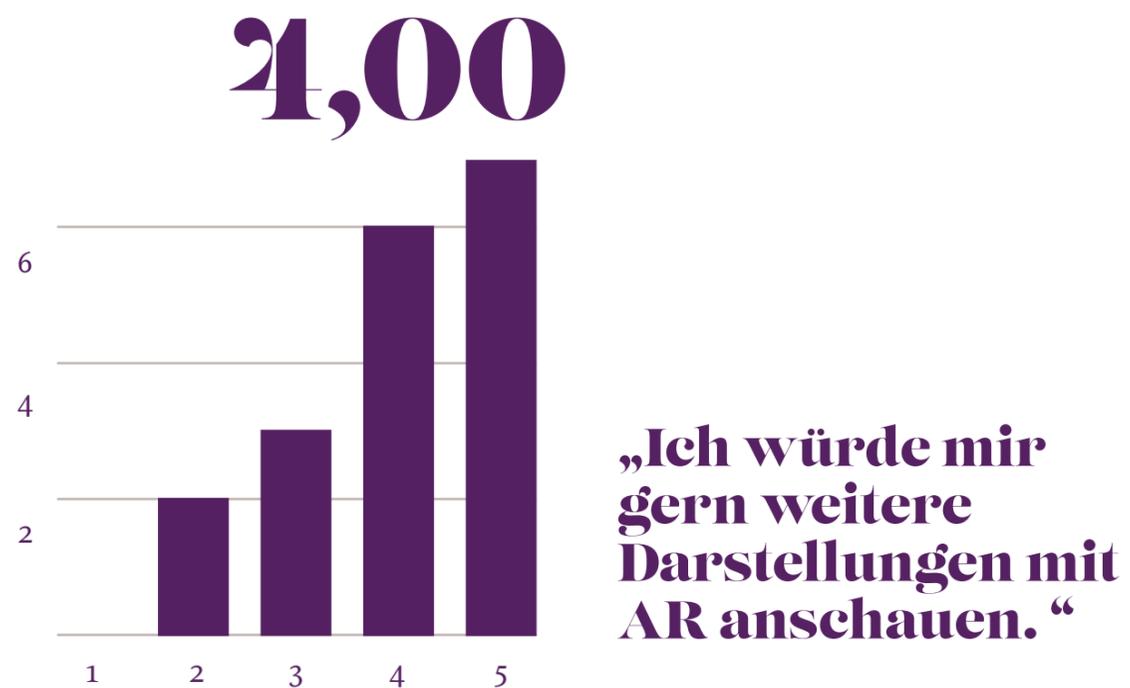
28 Prozent der Befragten haben die Darstellung angesehen und bewertet. Von ihnen wurde das Gefühl, sich im Geschehen des Traumes zu befinden, auf Grundlage der reinen Beschreibung mit 2,67 bewertet. Nachdem sie die AR-Erweiterung angeschaut hatten, bewerteten die Befragten die Aussage durchschnittlich mit 3,28. Das Gefühl, die Person wäre im selben Raum, wurde zunächst mit 2,34 bewertet. Nach Betrachten der AR-Erweiterung wurde die gleiche Aussage mit 3,83 bewertet, wobei 33 Prozent der Aussage voll und ganz zustimmten. Die Bewertung der Nachvollziehbarkeit von Situation und Gefühlen des Träumenden stieg nach der Augmented Reality Darstellung nur leicht an.

Nur 17 Prozent der Befragten, welche die AR-Erweiterung angesehen haben, fühlten sich bei der Nutzung vom Aero Player unsicher, während 67 Prozent die Aussage mit eins oder zwei bewerteten. Die Hälfte widersprach der Aussage, sich mehr von der Darstellung erhofft zu haben, während 35 Prozent einen Wert von vier und fünf angab. 67 Prozent der Befragten hat die Nutzung Spaß gemacht, sodass die Aussage durchschnittlich mit vier bewertet wurde. Auch die Frage, ob man sich weitere Darstellungen mit Augmented Reality anschauen würde, wurde mit vier bewertet. Keine der beiden Aussagen bekam einen Wert von eins zugeordnet.



„Ich hatte das Gefühl, der Mann aus dem Traum wäre mit mir im Raum.“

Abb.21: Umfrage, Ergebnis Frage 5 und 10 (Eigene Darstellung).



„Ich würde mir gern weitere Darstellungen mit AR anschauen.“

Abb.22: Umfrage, Ergebnis Frage 16 (Eigene Darstellung).

Umfrageergebnisse

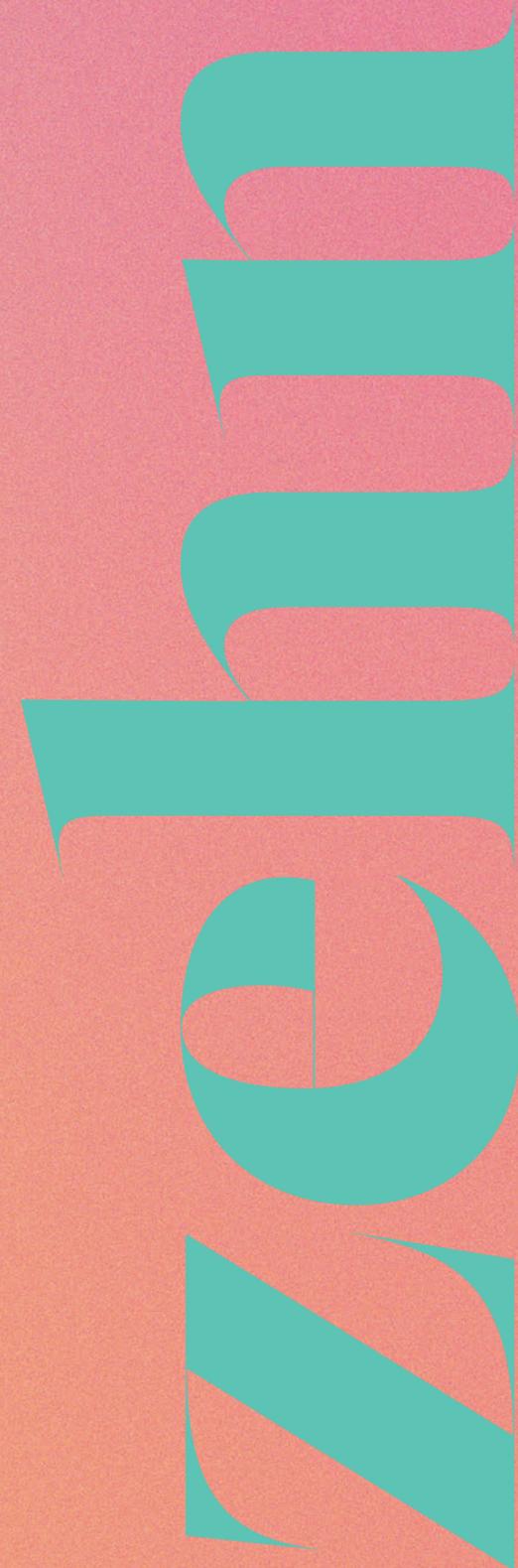


Aus den Ergebnissen der Umfrage lässt sich zunächst ableiten, dass sich die Betrachtung von AR-Erlebnissen mit Adobe Aero momentan noch schwierig gestaltet. Bei der Nutzung von Aero sollte aus Sicht des Designers beachtet werden, dass die Beta-Version des Aero-Players die mögliche Zielgruppe erheblich einschränkt. Eine Veränderung der Wahrnehmung ist vor allem im Bereich des Erlebnisses an sich zu erkennen. Durch die Verwendung von Augmented Reality fühlten sich die Befragten stärker in das Traumgeschehen integriert. Die Steigerung des Gefühls, mit dem Mann aus dem Traum in einem Raum zu sein, ist auf die Dreidimensionalität der Erweiterung zurückzuführen. Auf der Gefühlsebene haben sich die Angaben entgegen der Erwartung kaum verändert. Das könnte daran liegen, dass bereits die schriftliche Beschreibung des Traums für viele Befragten gut nachvollziehbar war. Außerdem besteht der Traum aus sehr konkreten, nachvollziehbaren Elementen,

die so auch aus dem Alltag bekannt sind. Es ist zu vermuten, dass die Visualisierung von komplexen, abstrakten Traumerlebnissen extremere Ergebnisse erzeugen würden, da die Ereignisse im Wachsein schwerer vorstellbar sind. Dies ist in Zukunft durch eine weitere Befragung mit einer komplexeren Darstellung zu testen. Die Antworten des letzten Abschnittes zeigen, dass großes Interesse bezüglich Augmented Reality besteht und die Befragten sich mit der Nutzung vom Aero Player grundsätzlich wohl gefühlt haben. Gleichzeitig ist durch die Angaben zur Person erkennbar, dass ein Großteil der Personen noch nicht mit Augmented Reality in Berührung gekommen ist. Die Thematik erlangt zwar immer mehr an Bedeutung, es bedarf allerdings noch einiges an Aufklärung und Anwendungsbereichen. Dieser Aspekt ist beim Design solcher Darstellungen zu beachten, indem Anleitungen zu den jeweiligen Programmen integriert werden sollten.

Fazit und Ausblick

Diese Arbeit hat auf experimentelle Weise in ersten Schritten begonnen, die Bereiche Träume und Augmented Reality zu verbinden. Traumwelten stellen dabei einen neuen Einsatzbereich dar, in dem die Nutzung von AR getestet werden kann. In der heutigen Zeit hat die westliche Kultur größtenteils die Verbindung zu Träumen verloren. Und das, obwohl diese so viel mehr sind als willkürliche Gedankenschnipsel in der Nacht.



Träume dienen dazu, die Alltagserfahrungen zu sortieren und zu verarbeiten (Pfeifer, 2009) und helfen dabei, das eigene Verhalten weiterzuentwickeln (Freiburg, 2015). Verschiedene Traumarten haben dabei unterschiedliche Funktionen. Durch Alpträume wird das Gehirn auf potenzielle Gefahrensituationen vorbereitet (Pfeifer, 2009). Tagträume regen die Kreativität an und ermöglichen die sonst unmögliche Zusammenarbeit zweier Hirnareale (Alzheimer, 2015). Durch Utopien und Dystopien können kollektive Träume, Ängste und Gesellschaftskritik formuliert, sowie geteilt werden. Meditationserfahrungen ermöglichen eine neue Ebene an Aufmerksamkeit durch alternative Bewusstseinszustände (Malinowski, 2019) und Drogenträume fördern die Kreativität auf ganz spezielle Weise. Eine so fein differenzierte Funktion des Körpers hat also einen Sinn, der es Wert ist, sich genauer mit der Thematik zu beschäftigen.

Die Visualisierung von Träumen verstärkt diese Effekte, indem sie die Auseinandersetzung mit Fantasie und Realität fördert, sowie ihr Mitgestalten ermöglicht (Kirchner, 1997). Die Darstellungen können dann mit anderen geteilt werden und als Grundlage für tiefgreifende Gespräche dienen.

Dabei wird das soziale Bedürfnis nach Austausch erfüllt. Dies kann in Form von systemischer Traumarbeit auch als Therapieform eingesetzt werden (Günter & Schmid, 2012). Ein Blick in die Kunst zeigt die weit zurückliegende Faszination von Träumen und macht deutlich, dass es verschiedene Methoden gibt, um einem Bild die Anmutung eines Traumes zu verleihen. Dabei kann auch die Künstliche Intelligenz als Inspirationsquelle dienen.

Auch wenn die Darstellungen in diesem Buch nicht eins zu eins den Trauminhalt abbilden, so dient die kreative Arbeit mit ihnen dazu, sich wieder mehr mit den nächtlichen Erfahrungen zu beschäftigen. AR macht es nicht unbedingt einfacher, Träume realistisch und nachvollziehbar darzustellen. Das ist zu großen Teilen der Neuheit der Technik geschuldet, die sich gerade erst am Anfang ihres Einsatzes befindet. Doch die Forschung zeigt, dass die Technologie immer weiterentwickelt wird und große Fortschritte im Einsatz von AR erreicht werden. Es ist davon auszugehen, dass die Technik immer weiter ausgebaut und in den Alltag integriert wird. Je weiter die Entwicklung voranschreitet, desto weniger wird der technische Aspekt von AR in der Wahrnehmung auffallen. Ähnlich wie sich die sozialen Medien bereits in die Wahrnehmung integriert haben, ist dies auch für Augmented Reality denkbar. Das Integrieren von Geschmacks-, Geruchs- und haptischen Erlebnissen wird bereits erforscht und würde umso mehr zu der Verschmelzung zweier Welten führen.

Auch die Hürde zum Erstellen eigener AR-Erlebnisse wird durch die immer einfacher werdenden Programme niedriger und der Einsatz im Alltag umso wahrscheinlicher (Lässig, 2019). Immer einfacher gestaltete Brillen und sogar Kontaktlinsen begünstigen diese Entwicklung, indem sie den alltäglichen Gebrauch von AR ermöglichen. Dies sorgt dafür, dass in allen Bereichen zusätzliche Informationen eingeblendet werden können. Ein Beispiel hierfür ist die Personalisierung von Werbung, indem auf festgelegten Flächen die individuell angepasste Werbung projiziert wird (Kind et al., 2019).

Da der Einsatz von Augmented Reality auch im gesellschaftlichen und sozialen Bereich noch am Anfang steht, sollte sich die Forschung allerdings nicht nur mit dem technischen Fortschritt zufriedengeben. Und bereits heute sind beim Einsatz von Augmented Reality die verschiedenen Herausforderungen zu beachten, die für ein angenehmes Nutzererlebnis überwunden werden müssen. Dabei ist nicht nur auf die technischen Umstände wie die Lichtverhältnisse oder die notwendige Software einzugehen, sondern es sind auch die sozialen Aspekte wie die Manipulationsgefahr und mögliche Skepsis zu beachten (Lässig, 2019). Abhängig vom Vorhaben kann dann eine der unterschiedlichen Möglichkeiten zur Abbildung von AR gewählt werden. Auch die verschiedenen Programme bieten jeweils Vor- und Nachteile und machen die Varianz der neuen Technologie deutlich.

Zusammenfassend bietet die Nutzung von Augmented Reality zur Visualisierung von Träumen viele neue Möglichkeiten. Die Kombination von künstlicher Technik mit etwas so ursprünglichem, natürlichem scheint auf den ersten Blick widersprüchlich. Allerdings ist diese Kombination genau das, was unsere heutige Gesellschaft ausmacht. Und da unsere Träume bekanntlich aus unseren Alltagserfahrungen entstehen, ist es nur natürlich, dass sich dieser Aspekt auch in den Traumwelten widerspiegelt. Durch die moderne Technologie lässt sich das Thema Träume neu interpretieren und interessanter gestalten, sodass dem wieder mit Neugierde begegnet werden kann. Denn dazu hat diese Arbeit angeregt. Vom Definieren eines neuen Traumbegriffs über den experimentellen Einsatz von Augmented Reality bis zum Präsentieren eigener Traumdarstellungen wurde der vergessenen Thematik wieder Aufmerksamkeit geschenkt. Außerdem wurde gezeigt, dass der Einsatz von neuen Medien auch in traditionellen Bereichen möglich ist und diese dadurch weiterentwickelt werden können. Durch Fortschritte der Forschung in der Zukunft ist die Anwendung durchaus im Alltag denkbar. Und wer weiß – vielleicht ist dies der erste Schritt, um Träume wirklich wahr werden zu lassen.

10.1 Exkurs: Designkonzept

An dieser Stelle soll als kleiner Exkurs auch das Designkonzept dieses Buches kurz begründet werden, um die Arbeit abzurunden.

Das Format wurde etwas breiter als DIN A4 gewählt, um sowohl textlastigen als auch illustrativen Seiten gerecht zu werden. Hochkant bietet das Buch gute Lesbarkeit und genügend Platz für bildliche Darstellungen. Ein Raster aus sechs Spalten und Zeilen pro Seite bietet Flexibilität und gleichzeitig Stabilität bei der Anordnung der Inhalte.

Als Font wurde die „Lust“ für Überschriften und grafische Elemente verwendet, die „Lust Text“ kam im Fließtext zum Einsatz. Die Schriftart ist durch ihre auffälligen Details charakterstark und verbildlicht so zusammen mit dem großen Kontrast in ihrer Strichstärke die variable Anmutung von Träumen. Vor allem die Zahlen weichen stark vom Standard ab und eignen sich so als Hingucker für Kapitelüberschriften und grafisches Element. Die unterschiedlichen Schriftschnitte ermöglichen einen flexiblen Gebrauch für verschiedene Anwendungen. Die Verwendung der gleichen Schriftfamilie bildet dabei einen Rahmen und sorgt dafür, dass Text und Überschriften zusammenpassen.



Das Farbkonzept bilden bunte und knallige Farben, welche flexibel kombinierbar sind und gleichzeitig Kontraste erzeugen können. Daher wurden sowohl helle als auch dunkle Farben verwendet. In einigen Abstufungen sind auch die Darstellungen im Farbkonzept gehalten, um die Arbeit einheitlich zu gestalten. Die Farbigkeit soll die Lebendigkeit und Varianz des Themas widerspiegeln und einen Kontrast zum Text der Arbeit bilden. Die Farbverläufe, welche bei den Deckblättern der Kapitel Anwendung finden, stellen die verschwommenen, oft wenig konkreten Traumerinnerungen dar. Eine leichte Körnung sorgt dabei als Detail für Struktur und macht den Hintergrund interessanter.

Lust Überschriften

Lust Text Text

Der Einsatz von Wolken dient dazu, die Seiten ansprechender und spannender zu gestalten. Sie werden klassischerweise mit Träumen assoziiert und sorgen für die passende Stimmung. Vor allem die Traumbeschreibungen werden damit hervorgehoben. Die Wolken bilden insgesamt zusammen mit den Farbverläufen einen Rahmen, indem sie auch auf dem Cover eingesetzt werden. Zitate und verschiedene grafische Elemente wie Bilder und Zeichnungen lockern textlastige Passagen der Arbeit auf und stehen dabei im thematischen Zusammenhang mit dem jeweiligen Textabschnitt. Unterschiedlich gesetzter Text soll die starre Struktur aufbrechen. Gleichzeitig soll die Arbeit übersichtlich und angenehm zu lesen sein.

Es wurden verschiedene Papierstärken gewählt, um durch die unterschiedliche Haptik das Leseerlebnis interessanter zu gestalten. So werden außerdem die verschiedenen Erfahrungen mit Träumen widerspiegelt. Einige sind greifbarer und fest in der Erinnerung verankert, andere sind leichter und drohen zu zerreißen.

Insgesamt findet das Konzept eine Balance zwischen auffälligen Details und angenehmer Lesbarkeit, um dem Zweck der Bachelorarbeit gerecht zu werden. Das Buch wird dabei durch die digitalen Erweiterungen aufgewertet und verbindet die Bereiche Print und Digitales in einer zeitgemäßen Weise, die gleichzeitig das Thema der Arbeit im Konzept aufgreift.

Literaturverzeichnis

ABOUT – ERIK JOHANSSON. (o. J.). Abgerufen 20. Februar 2023, von <https://www.erikjo.com/about>

Alzheimer, C. (2015). Von Tagträumen und Nachtmahren: Anmerkungen zu Schlaf und Traum aus neurowissenschaftlicher Sicht. In R. Freiburg (Hrsg.), *Träume - Vier Vorträge* (S. 17-36). FAU University Press.

DALL·E 2. (o. J.). Abgerufen 9. März 2023, von <https://openai.com/product/dall-e-2>

de Sousa, J. A. (2023). Digital Animation and Augment Reality as a Way of Added Value to Artistic Exhibition. *Springer Series in Design and Innovation*, 27, 357-365. https://doi.org/10.1007/978-3-031-20364-0_31/FIGURES/4

Dieckmann, L. (2015). *Traumdramaturgie und Selbstreflexion: Bildstrategien romantischer Traumdarstellungen im Spannungsfeld zeitgenössischer Traumtheorie und Ästhetik*. Modern Academic Publishing. <https://doi.org/10.16994/bab>

Erik Johansson | Fotografiska Stockholm. (o. J.). Abgerufen 20. Februar 2023, von <https://www.fotografiska.com/sto/en/utstallningar/erik-johansson/>

Faisst, J. (2021). *Utopien: Der Traum von einer besseren Welt?* - zwischenbetrachtung.de. <https://zwischenbetrachtung.de/2021/07/23/utopien-der-traum-von-einer-besseren-welt/>

Freiburg, R. (2015). Zwischen Intimität und Fremdheit: Die Paradoxie der Träume. In R. Freiburg (Hrsg.), *Träume - Vier Vorträge* (S. 5-15). FAU University Press.

Fuhrmann, M., & Mayer, G. (2016). Schlafparalyse: Phänomenologie-Deutung-Coping. *Zeitschrift für Anomalistik*, 16, 275-306.

Gehrig, G., & Pfarr, U. (2018). Kunstgeschichte und Kunstwissenschaft. In A. Krovoza & C. Walde (Hrsg.), *Traum und Schlaf* (S. 215-221). J.B. Metzler, Stuttgart. https://doi.org/10.1007/978-3-476-05356-5_18

Gründer, G., & Jungaberle, H. (2021). The Potential Role of Psychedelic Drugs in Mental Health Care of the Future. *Pharmacopsychiatry*, 54(4), 191-199. <https://doi.org/10.1055/A-1486-7386>

Günter, A., & Schmid, B. (2012). *Systemische Traumarbeit: Der schöpferische Dialog anhand von Träumen*. Vadenhoeck & Ruprecht.

Heller, A. (2016). *Von der Utopie zur Dystopie: was können wir uns wünschen?* Edition Konturen.

Hobson, J. A. (2009). REM sleep and dreaming: Towards a theory of protoconsciousness. *Nature Reviews Neuroscience*, 10(11), 803-814. <https://doi.org/10.1038/nrn2716>

Kasten, E. (2000). Wenn das Gehirn aus der Balance gerät: Halluzinationen. *Spektrum der Wissenschaft*, 12, 64-73.

Kempf, W., & Hermann, E. (2000). Überschreitungen des Lokalen in Initiationsriten bei den Nging in Papua New Guinea. *Kea*, 13, 91-118.

Kind, S., Ferdinand, J.-P., Jetzke, T., Richter, S., & Weide, S. (2019). *Virtual and Augmented Reality. Status quo, Herausforderungen und zukünftige Entwicklungen*.

Kirchner, C. (1997). Kinderträume, Wunschträume und Traumdarstellungen in der Bildenden Kunst. *Kunst und Unterricht*, 212, 16-32.

Koncz, L. (2022). Exhibition of Dreams. *International Journal of Dream Research*, 15(2), 271-278. <https://doi.org/10.11588/ijodr.2022.2.88895>

Krüger, S. (2021). *Die KI-Entscheidung*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-34874-8>

Lässig, J. (2019). Unsichtbares sichtbar machen - Augmented Reality in der Kulturvermittlung. In L. Pöllmann & C. Herrmann (Hrsg.), *Der digitale Kulturbetrieb* (S. 189-217). Springer Gabler. https://doi.org/10.1007/978-3-658-24030-1_9

Legende vom „Schwarzen Mann“. (o. J.). [gesundheitsfrage](https://www.gesundheitsfrage.net/g/frage/legende-vom-schwarzen-mann). Abgerufen 19. Februar 2023, von <https://www.gesundheitsfrage.net/g/frage/legende-vom-schwarzen-mann>

Lewis-Williams, J. D. (1988). *Reality and Non-reality in San Rock Art*. Witwatersrand University Press for the Institute for the Study of Man in Africa. <https://www.researchgate.net/publication/241230877>

Li, M. (2021). *Wieso haben wir Alpträume?* - zwischenbetrachtung.de. <https://zwischenbetrachtung.de/2021/07/07/wieso-haben-wir-alptraeume/>

Lutteroth, J. (2022). Alpträume und Nachtschreck: Was sind die Ursachen - und was hilft? *DER SPIEGEL*. https://www.spiegel.de/psychologie/alptraeume-und-nachtschreck-was-sind-die-ursachen-und-was-hilft-a-b5f0beec-2fa3-4531-843b-1b499997c3ed?sara_ecid=soci_upd_wbMbjhOSvViISjc8RPU89NcCvtlFcJ

Malinowski, P. (2019). *Vielfalt Meditation*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-24568-9>

Meditationserfahrungen – Yogawiki. (o. J.). Abgerufen 27. März 2023, von https://wiki.yoga-vidya.de/Meditationserfahrungen#Astralerfahrungen_2

Ott, U. (2011). *Meditation für Skeptiker: Ein Neurowissenschaftler erklärt den Weg zum Selbst*. Droemer Knaur Verlag.

Papadopoulou, M., & Deliyannis, I. (2018). Augmented Reality and Visual Arts. In A. Giannakouloupolos, A. Papadopoulou, & M. Panagopoulos (Hrsg.), *DIGITAL CULTURE & AUDIOVISUAL CHALLENGES Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology* (S. 151-160). Ionian University Publications.

Pardes, A. (2015). *Der reale Horror einer Schlafparalyse*. Vice. <https://www.vice.com/de/article/4wp7g3/der-reale-horror-einer-schlafparalyse-125>

Penner, J. (2014). Timothy Leary: *The Harvard years: Early writings on LSD and psilocybin with Richard Alpert, Huston Smith, Ralph Metzner, and others*. Simon and Schuster.

Literaturverzeichnis

- Perey, C. (2011). Print and publishing and the future of Augmented Reality. *Information Services and Use*, 31(1-2), 31-38. <https://doi.org/10.3233/ISU-2011-0625>
- Pfeifer, S. (2009). *Schlafen und Träumen* (3. Aufl.). https://www.seminare-ps.net/ipad/ipad_SCHLAF_Samuel%20Pfeifer_Seminarheft.pdf
- Pricing - Artivive*. (o. J.). Abgerufen 18. Februar 2023, von <https://artivive.com/pricing/>
- Resch, S. (2016). Drogen und Rausch in der deutschsprachigen Literatur. In M. von Heyden, H. Jungaberle, & T. Majić (Hrsg.), *Handbuch Psychoaktive Substanzen* (S. 1-13). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-55214-4_82-1
- Schmid, B., & Boback, P. (2002). *Wirklichkeitskonstruktive Traumarbeit*. <http://www.systemische-professionalitaet.de>
- Schröter, J. (2020). Virtualisierungen der Umwelt: Augmented Reality. In S. Rieger, A. Schäfer, & A. Tuschling (Hrsg.), *Virtuelle Lebenswelten: Körper - Räume - Affekte* (S. 165-179). De Gruyter. <https://doi.org/https://doi.org/10.1515/9783110638127>
- Shanes, E. (2012). *Salvador Dalí*. Parkstone International.
- Sonntag, A. (2016). *Stressbewältigung durch Meditation*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-14622-1>
- Sprenger, G. (2018). Ethnologie. In A. Krovoza & C. Walde (Hrsg.), *Traum und Schlaf* (S. 189-200). J.B. Metzler, Stuttgart. https://doi.org/10.1007/978-3-476-05356-5_15
- Systemanforderungen für Adobe Aero mobile*. (o. J.). Abgerufen 17. März 2023, von <https://helpx.adobe.com/de/aero/system-requirements.html>
- Vollenweider, F. X., & Preller, K. H. (2018). Neurobiologische Grundlagen der Wirkung von Psychedelika. In M. von Heyden, H. Jungaberle, & T. Majić (Hrsg.), *Handbuch Psychoaktive Substanzen* (S. 423-436). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-55125-3_70
- von Heyden, M., & Jungaberle, H. (2018). Psychedelika. In M. von Heyden, H. Jungaberle, & T. Majić (Hrsg.), *Handbuch Psychoaktive Substanzen* (S. 669-682). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-55125-3_43
- Wagner-Egelhaaf, M. (1997). Traum, Text, Kultur: Zur literarischen Anthropologie des Traumes. In G. Neumann (Hrsg.), *Poststrukturalismus. Herausforderung an die Literaturwissenschaft* (S. 123-144).
- Wypyski, C., Throop, R., & Schofield, D. (2022). No Longer Stuck (IST) in Two Dimensions: Evaluating Augmented Reality Art Experiences. *theartsjournal.org*, 11(3), 23-35. <https://doi.org/10.18533/jah.v11i03.2263>

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: *Impressionistisches Bild*. Quelle: Eigene Darstellung
- Abbildung 2: *Mann mit Hut*. Quelle: Eigene Darstellung.
- Abbildung 3: *Eine AI-Dystopie*. Quelle: Eigene Darstellung.
- Abbildung 4: *Astralerfahrten*. Quelle: Eigene Darstellung.
- Abbildung 5: *Traum durch Rausch*. Quelle: Eigene Darstellung.
- Abbildung 6: *Ayahuasca-Ritual*. Quelle: Robayo, L. (Fotograf). Abgerufen 20. März 2023, von <https://inews.co.uk/news/long-reads/ayahuasca-drug-amazon-shamans-hallucinogen-daniel-pinchbeck-49524>
- Abbildung 7: *Traum Collage*. Quelle: Eigene Darstellung.
- Abbildung 8: *Traum Josefs*. Quelle: Dieckmann, L. (2015). Traumdramaturgie und Selbstreflexion: Bildstrategien romantischer Traumdarstellungen im Spannungsfeld zeitgenössischer Traumtheorie und Ästhetik. S. 269.
- Abbildung 9: *Dürer, Traumgesicht*. Quelle: Dieckmann, L. (2015). Traumdramaturgie und Selbstreflexion: Bildstrategien romantischer Traumdarstellungen im Spannungsfeld zeitgenössischer Traumtheorie und Ästhetik. S. 264.
- Abbildung 10: *Füssli, Nachtmahr*. Quelle: Dieckmann, L. (2015). Traumdramaturgie und Selbstreflexion: Bildstrategien romantischer Traumdarstellungen im Spannungsfeld zeitgenössischer Traumtheorie und Ästhetik. S. 272.
- Abbildung 11: *Dalí, Traum, verursacht durch den Flug einer Biene um einen Granatapfel, eine Sekunde vor dem Erwachen*. Quelle: Städel Blog. Abgerufen 20. März 2023, von <https://blog.staedelmuseum.de/bild-des-monats-der-kleine-dali-mit-dem-grosen-titel/>
- Abbildung 12: *Johansson, Leap of Faith*. Quelle: Johansson, E. (2018). Leap of Faith. Abgerufen 20. März 2023, von <https://www.erikjo.com/leap-of-faith>
- Abbildung 13: *Astronaut auf einem Seepferdchen*. Quelle: Eigene Darstellung durch DALL-E2.
- Abbildung 14: *Batman im Bällebad 1*. Quelle: Eigene Darstellung durch DALL-E2.
- Abbildung 15: *Batman im Bällebad 1*. Quelle: Eigene Darstellung durch DALL-E2.
- Abbildung 16: *Pokémon Go*. Quelle: Brien, J. (2018). Niantic: Pokémon-Go-Macher soll jetzt 3,9 Milliarden Dollar wert sein. Abgerufen 20. März 2023, von <https://t3n.de/news/pokemon-go-niantic-finanzierung-1133149/>
- Abbildung 17: *Snapchat Hundefilter*. Quelle: Sarah (2017). Der Snapchat-Filter Trend bei swook!. Abgerufen 20. März 2023, von <https://swook.de/magazin/der-snapchat-filter-trend-bei-swook/>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 18: *Artivive Schaubild*. Quelle: Eigene Darstellung.

Abbildung 19: *Umfrage, Ergebnis Frage 8*. Quelle: Eigene Darstellung.

Abbildung 20: *Umfrage, Ergebnis Frage 4 und 9*. Quelle: Eigene Darstellung.

Abbildung 21: *Umfrage, Ergebnis Frage 5 und 10*. Quelle: Eigene Darstellung.

Abbildung 22: *Umfrage, Ergebnis Frage 16*. Quelle: Eigene Darstellung.

Danksagung

Hiermit möchte ich mich bei all denen bedanken, die mich beim Erstellen dieser Arbeit unterstützt haben.

Ein besonderer Dank gilt Professor Christoph Althaus, der meine Bachelorarbeit betreut hat. Ich bin sehr dankbar für die hilfreichen Anregungen und die Unterstützung, die ich zu jeder Zeit einholen konnte und durch die sich das Thema um einiges leichter eingrenzen ließ.

Außerdem möchte ich mich bei Karoline Rüchel und bei meinen Kommilitonen Angelina Homic und Lars Warthmann bedanken. Sie haben mich während der gesamten Zeit unterstützt (sowohl fachlich, als auch emotional) und haben mich durch ihr Interesse jederzeit in meinem Vorhaben bestärkt.

Ich möchte ebenfalls meiner Familie dafür danken, dass sie mir immer zur Seite standen und mir dadurch oft meine Zweifel nehmen konnten.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, **Nathalie Koch**, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel:

„Die Darstellung von Träumen mithilfe von Augmented Reality“

eigenständig und ohne unerlaubte fremde Hilfe angefertigt habe. Textpassagen, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde zuvor keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und bisher noch nicht veröffentlicht.

Detmold, 03.04.2023

Ort, Datum



Unterschrift

Bachelorarbeit von Nathalie Koch