Der ontologische Status von Bildern ist oft nicht eindeutig. Sind sie real oder fiktiv und was ist überhaupt die wirkliche Wirklichkeit? Die in meinem Gehirn oder die außerhalb davon? Schon psychische Störungen variieren in diesem Punkt. Während sich die Ängste und Zwänge neurotischer Menschen im Kopf abspielen, projizieren psychotische Menschen Filmsequenzen in die Realität. Einen Sonderfall bietet die schwedische Fernsehserie „Real Humans – Echte Menschen“, weil dort die Gehirnströme der menschenähnlichen Roboter („Hubots“) durch an den Kopf angelegte Schienen beeinflusst werden. Gezielte, manuelle Eingriffe von außen führen bei diesen Wesen also zu direkten Konsequenzen innerhalb der Gehirne.

Eine ähnliche Scheinrealität erfährt der Protagonist Nicholas in David Finchers Spielfilm „The Game“ (1997). Zu seinem 48. Geburtstag schenkt ihm sein Bruder ein mysteriöses Spiel des amerikanischen Konzerns „Consumer Recreation Services“ (CRS), das er widerwillig annimmt. Am nächsten Tag unterzieht er sich umfassenden psychischen und physischen Tests, bekommt allerdings abschließend mitgeteilt, dass er für das Spiel nicht geeignet sei. Als er zu Hause ankommt, wird Nicholas von einer Puppe empfangen, die ihn an den Suizid seines Vaters im Alter von 48 Jahren erinnert. Das Spiel hat bereits begonnen und führt ihn von nun an in immer gefährlichere Situationen. Er muss Aufgaben lösen, die immer schwieriger werden, trifft Personen, die nicht sind, was sie scheinen und wird so sehr manipuliert, dass Wirklichkeit und Illusion völlig verschwimmen. Nicholas, beruflich in einer mächtigen Position und gewohnt das Geschehen zu kontrollieren, erleidet einen zunehmenden Kontrollverlust. Er versucht stets, einen Täter zu lokalisieren. Doch die Suche ist vergebens und weil kein Gegner zu erkennen ist, wendet er sich gegen sich selbst. Am Ende ist Nicholas bereit, vom Wolkenkratzer in den Tod zu springen. Er landet allerdings auf einem Luftkissen und erfährt die Auflösung des Spiels. Alles war bis ins kleinste Detail von CRS arrangiert und von seinem Bruder initiiert, der Nicholas davor bewahren wollte, „ein Riesenarschloch zu werden“.

Während des Spiels wird nicht nur Nicholas, sondern auch der Zuschauer manipuliert. Beispielsweise durch Derealisierungseffekte bei der Tonspur. Etwa werden zwei Musikstücke (ein langsamer, moll-artiger Streichersatz und ein Klavier) a-tonal übereinander gelegt, was beim Zuschauer Verstörung und Unwohlsein erzeugt.

Auch bei „Lost Highway“ (1997), einem der meistdiskutierten Filme David Lynchs, verschwimmen Realität und Wahrnehmung. Die Bedrohung geht von Videobändern aus, die dem Protagonisten-Pärchen Fred und Renée zugespielt werden und eine Art „Film im Film“ darstellen. Auf einem der Bänder ist zu sehen, wie jemand die Treppe im Haus der beiden hinaufgeht und im Schlafzimmer auf Fred stößt, der im Blutrausch über der zerstückelten Leiche seiner Frau kniet. Im unmittelbaren Anschnitt sitzt Fred plötzlich im Polizeirevier. Ihm wird der Mord an seiner eigenen Frau vorgeworfen. Er kann sich nicht erinnern und leugnet, wird aber dennoch verhaftet und zum Tode verurteilt. Im Gefängnis hat Fred Visionen. Er verwandelt sich in eine andere Person und träumt von „Mystery Man“, den er auf einer vorherigen Feier getroffen hatte. Insgesamt dominieren in „Lost Highway“ mehr visuelle denn akustische Stilmittel. Augenscheinlich ist zudem, dass die Realität der Handlungsebene permanent aufgehalten wird. Gerade die für den Zuschauer sonst so verlässliche Continuity bricht Lynch ständig.