

Veit Etzold

MATRIX – die Ambivalenz des Realen. Die Inszenierung von Wirklichkeit und Illusion im erkenntnistheoretischen und kunsthistorischen Kontext

2005

<https://doi.org/10.25969/mediarep/4157>

Veröffentlichungsversion / published version
Hochschulschrift / academic publication

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Etzold, Veit: *MATRIX – die Ambivalenz des Realen. Die Inszenierung von Wirklichkeit und Illusion im erkenntnistheoretischen und kunsthistorischen Kontext*. Oldenburg: Carl von Ossietzky-Universität Oldenburg 2005.
DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/4157>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:715-oops-985>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.5/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/>

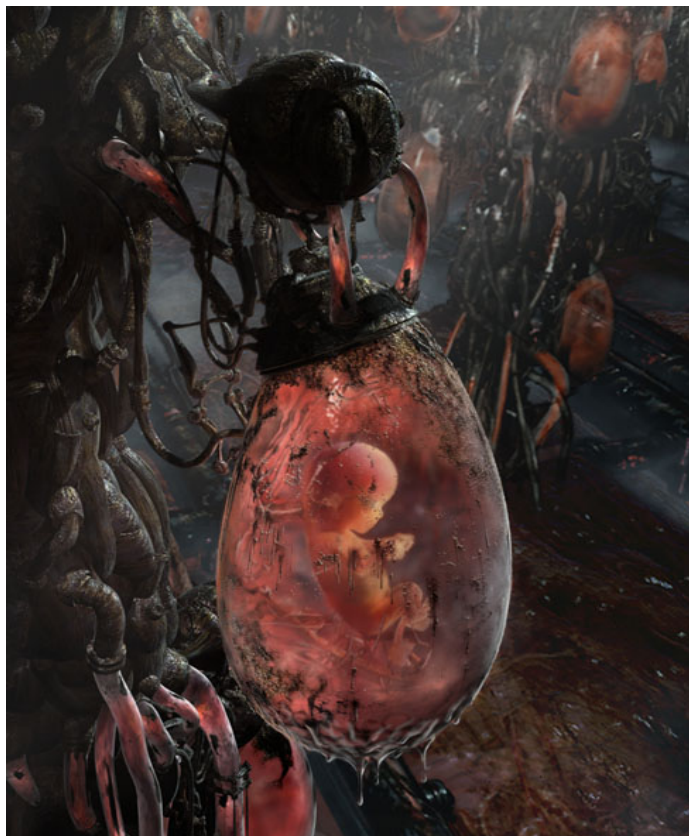
Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 2.5/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/>

MATRIX

DIE AMBIVALENZ DES REALEN DIE INSZENIERUNG VON WIRKLICHKEIT UND ILLUSION IM ERKENNTNISTHEORETISCHEN UND KUNSTHISTORISCHEN KONTEXT



An der Carl von Ossietzky-Universität, Fachbereich III,
zur Erlangung des Grades eines Doktors der Philosophie
vorgelegte Dissertation von
Veit M. Etzold

Betreuender Erstgutachter: Prof. Dr. Detlef Hoffmann
Betreuender Zweitgutachter: Prof. Dr. Jens Thiele

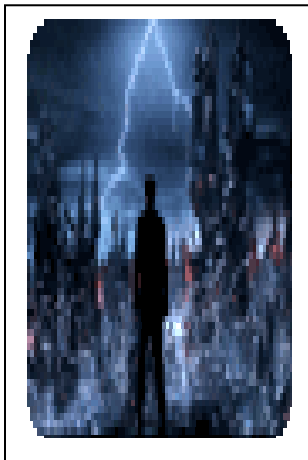
Datum der Disputation:
07.12.2005

Einen Menschen, der sich ungemein erhaben dünkt, aus seinem Wahn zu reißen, ist ein schlechter Dienst. Ebenso schlecht wie die Aufklärung jenes Narren von Athen, der sich glücklich schätzte, weil er alle Schiffe im Hafen für die seinen hielt.

François de La Rochefoucauld, Spiegel des Herzens¹

Der Virtuelle Mensch, reglos vor seinem Computer, macht Liebe via Bildschirm und seine Kurse per Fernstudium. Er wird zum motorisch und zweifellos auch geistig Behinderten.

Jean Baudrillard, Xerox und das Unendliche²



*Sampled an soulless
Worldwide and real webbed
You sell all the living
For more safer death*

Marilyn Manson, Rock is Dead³

*Crisis feeds the lunacy
All fear the new machine
Consumed democracy returns a socialist regime*

Slayer, Fictional Reality⁴

¹ Zürich, 1988, 33

² in *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 60

³ Album *Mechanical Animals*, Nothing/Interscope Record, 1998, zudem Soundtrack von *Matrix I*.

⁴ Album *Divine Intervention*, American Recordings, 1994

Inhaltsverzeichnis:

<u>Prolog – Der Anblick der Totalität</u>	<u>6</u>
<u>1. <i>Matrix</i> – ein offenes Kunstwerk</u>	<u>9</u>
1.1.1. Einleitung	10
1.1.2. Die <i>Matrix</i> dieser Arbeit	11
1.1.3. Die filmische Ästhetik	17
1.1.4. Und was ist Cyberpunk?	20
1.2. <i>Matrix</i> und seine Protagonisten	21
1.3. Die <i>Matrix</i> -Trilogie	27
1.3.1. Wie alles begann – <i>Matrix 1</i>	27
1.3.2. <i>Matrix Reloaded</i>	29
1.3.3. <i>Matrix Revolutions</i>	31
1.4. Die <i>Matrix</i> -Trilogie in der journalistischen Rezeption	34
1.5. <i>Matrix</i> als Objekt des philosophischen Diskurses	41
<u>2. <i>Not what you see</i> - Die Relativität des Realen</u>	<u>44</u>
2.1. Platon und die Schatten an der Wand	45
2.1.1. Platon und Aristoteles	50
2.2. Die Ambivalenz von Realität	54
2.2.1. Das Schema – Die <i>Matrix</i> der Erkenntnis	55
2.2.2. Die Frage ohne Antwort	57
2.2.3. Die Welt als Text und das Buch der Welt	60
2.2.4. Descartes – Das Denken als Existenzbeweis	64
2.3. Immanuel Kant und die Erkenntnis <i>a priori</i>	68
2.3.1. Subjekt und Objekt	70
2.3.2. Der Prozeß der Erkenntnis	72
2.4. Der Morpheus der Philosophie – Arthur Schopenhauer	76
2.4.1. Die Welt als Traum	78
2.4.2. Der Pessimismus – Existenz als Strafe	81
2.5. Die Dominanz des Gehirns	88
2.5.1. Bilder sehen, Bilder schaffen	88
2.5.2. Neurobiologischer Schematismus	93
2.6. Die Erkenntnistheorie und die <i>Matrix</i>	96
2.6.1. Die Illusion des Eigentlichen in <i>Matrix</i>	100

2.7. Die Illusion in der Kunst	102
2.7.1. Die Idee und das Bild	102
2.7.2. Verräumlichung von Zeit	105
2.7.3. Bildende Kunst	109
2.8. Nicht-Sehen und Gesehen werden	118
2.8.1. Jan van Eyck: Das Verlöbniß der Arnolfini	118
2.8.2. Diego Velázquez: Las Meninas	120
2.8.3. Édouard Manet: Un bar aux Folies-Bergère	127
2.9. Illusion und Spiegel	130
3. Gothic – Innen- und Außenwelten:	
3.1. Gothic-Ästhetik in <i>Matrix</i>	135
3.2. Der Begriff <i>Gotik</i> und die Naturbeherrschung	137
3.3. <i>Strawberry Hill</i>	140
3.4. Im Bann des Erhabenen	149
3.4.1. Die Beurteilung der Empfindung	150
3.4.2. Das Geschmacksurteil	151
3.4.3. Das Schöne und das Erhabene	153
3.4.4. Die Imagination	168
3.4.5. Das Spirituelle in der Natur	174
3.5. Der Messias im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit	179
3.5.1. Rebellion gegen das System	187
3.6. Das Innen und das Außen	191
3.7. Gothic und Science-Fiction	198
3.7.1. <i>Metropolis</i> und <i>Matrix</i>	198
3.7.2. <i>Blade Runner</i>	204
3.7.3. “I’ll be back“ – Frankensteins Rückkehr bei <i>Terminator</i>	208
3.8. Die Liebe besiegt den Tod – und die Maschinen	213
4. Die Kopie einer Kopie – Baudrillard <i>in cinemas</i> <i>worldwide</i>	217
4.1. Die Welt als Simulation	218
4.2. Der Seher von Nanterre	220
4.3. Die Extasen: Extreme in zweiter Potenz	222

4.4. Postmodernismus – Welt der Beliebigkeit	225
4.5. <i>Inside the Map, not the Territory</i>	232
4.6. Marx und de Saussure	234
4.6.1. Die Ware	234
4.6.2. Proletarier und Konsumenten	241
4.7. Simulationen und Simulacren	248
4.7.1. Die Kopie einer Kopie	248
4.7.2. <i>You are the screen and the TV watches you</i>	254
4.8. Mensch und Maschine – Virus und Medizin	262
4.9. Epilog zu Baudrillard	265
5. Ästhetik der Gewalt	269
5.1. Kino der Explosion	270
5.2. Gewalt und Realität	275
5.3. Terrorismus als Medienkunst	279
6. <i>Where do we go from here?</i>	288
6.1. Zusammenfassung	289
6.2. Das Ende der Geschichte	290
6.3. <i>Calling 911</i>	293
6.4. <i>Matrix</i> – Ein Epochenkunstwerk	295
Epilog – Die Wahrheit ist irgendwo da draußen?	301
Anhang	314
Bilder	315
Literaturverzeichnis	376

Prolog – Der Anblick der Totalität:

Im 33. Gesang der *Göttlichen Komödie* ist es Dante endlich vergönnt, Gott selbst anzuschauen:

E' mi ricorda ch'io fui più ardito
 per questo a sostener, tanto ch'i' giunsi
 l'aspetto mio col valore infinito.
 Oh abbondante grazia ond io presunsi
 Ficar lo viso per la luce eterna,
 tanto che la veduta vi consunsi!
 Nel suo profondo vidi che s'interna,
 legato con amore in un volume,
 ciò che per l'universo si squaderna:
 sustanze e accidenti e lor costume
 quasi con flati insieme, per tal modo
 che ciò ch'i' è un semplice lume.¹

Dies machte kühn mich, daß unüberwunden
 Ich es ertrug, daß fest mein Auge hing,
 Bis mit der Allmacht ich mein Schauen verbunden.
 O Gnadenmeer; daß ich mich's unterfing,
 Daß meine Blick' am Lichte haften blieben,
 Eindringend, bis das Schauen dort verging!
 In seiner Tiefe schloß, vereint durch Lieben,
 Wie in ein einzig Buch sich alles ein,
 Was durch das Weltall steht zerstreut geschrieben,
 Substanz und Akzidenz nach Art und Sein
 Gleichsam in eins verschmolzen und verwoben,
 Und was ich sag', ist nur ein blasser Schein.²

¹ Chiavacci Leopardi (ed.), *Dante Alighieri: Commedia*, con il commento di Anna Maria Chiavacci Leonardi, Vol. III, Mailand, 1997, 919, die dantische Sicht von der Welt als *semplice lume – blasser Schein* sieht Romano Guardini als eine Referenz auf Platon. Die Idee einer irdischen Ordnung, die auf dem rechten Verhältnis von Imperium und Sacerdotium beruht, war sowohl Platon als auch Dante zu eigen. Platon jedoch konnte die Zustände im athenischen Staat nicht ändern und schrieb daher die *Politeia*, das Bild des Staates an sich. Dante hingegen saß nicht im Rat von Florenz und konnte zu der politischen Gestaltung Italiens auch nichts beitragen. So richtet er in seiner Dichtung das Bild des menschlichen Daseins auf, wie es – von den Voraussetzungen des Mittelalters her – nach den ewigen Gesetzen gestaltet sein muß, vgl. dazu Guardini in Henrich, Franz (ed.), *Dantes Göttliche Komödie – Ihre philosophischen und religiösen Grundgedanken*, Mainz, 1998, 40

² der besseren Übersicht halber die – gereimte – deutsche Übersetzung aus Cavy, Henry, F. (ed.), *Dante Alighieri, Die Göttliche Komödie*, Essen, 1998, 540

Das *einzig Buch*, durch das sich alle Geheimnisse lösen und sich alle Versatzstücke des Universums vereinen, offenbart sich Dante nur, indem er es selbst erschaut, keine Beschreibung – „Und was ich sag’, ist nur ein blasser Schein“ – könnte ihm die Erfahrung vermitteln, der er gerade gewahr geworden ist. Das *einzig Buch*, das er erblickt, ist das himmlische Buch, „[...] zugehörig der anderen Seite, wie einst das >Buch des Lebens<“, wie es Blumenberg treffend formuliert.³

„Unfortunately, no can be told what the Matrix is. You have to see it for yourself“, sagt Morpheus beim ersten Treffen zu Neo.⁴ Der Moment, in dem Neo, in der realen Welt aus seiner kokonartigen Wabe heraussteigend, die Tausenden von anderen Menschen erblickt, die, lebendig begraben, eingeloggt in der Matrix, in riesigen Batterietürmen aufbewahrt werden, dürfte ein ähnlicher Moment sein wie der Dantes und ich erinnere mich, daß, als ich den Film im Sommer 1999 zum ersten Mal im Kino sah, im Saal eine kurzzeitige Atmosphäre der realen Betroffenheit beim Anblick der Waben durch die Zuschauer herrschte (Abb. 1,2 und 6-9).⁵ Bereits im Drehbuch wird diese Erhabenheit des Anblicks in bildreichen Worten formuliert:

To either side he sees other tube-shaped pods filled with red gelatin; beneath the wax-like surface, pale and motionless, he sees other human beings.

Fanning out in a circle, there are more. All connected to a center core, each capsule like a red, dimly glowing petal attached to a black metal stem.

Above him, level after level, the stem rises seemingly forever. He moves to the foot of the capsule and looks out. The image assaults his mind.

Towers of glowing petals spirale up to incomprehensible heights, disappearing down into a dim murk like an underwater abyss.

His sight is blurred and warped, exaggerating the intensity of the vision. The sound of the plant is like the sound of the ocean heard from inside the belly of a Leviathan.⁶

Und so wie auch Dante mit Gott nicht interagieren kann und ihn nur in kontemplativer Unbeweglichkeit betrachtet, so ist Neo beim Anblick der Menschenzuchtmaschinerie starr vor

³ Blumenberg, *Die Lesbarkeit der Welt*, 35, vgl. hinsichtlich der Funktion des *Einen Buches*, das gesamte Universum in sich zu vereinen, Chiavacci Leonardi, „[...] nella profondità di quella luce [...] si racchiude in un’unita fatta di amore ciò che appare disperso nella molteplicità dell’ universo, come i vari quaderni, o fascioli sparsi, si riuniscono a formare in un solo volume.“, in *Dante Alighieri: Comedia*, Mailand, 1997, 919, Berthold Wiese deutet diese Gottesschau Dantes als Wiedererkennen seiner eigenen Gestalt, „Der Mensch ist nach dem Bilde Gottes geschaffen. So muß ein vollständiges Schauen in Gott die menschliche Gestalt wiedererkennen. Zugleich ist hier auf die vollkommene Vereinigung der göttlichen und menschlichen Natur in Christo hingedeutet“, in *Dante Alighieri, Die Göttliche Komödie*, Leipzig, 1965, 550, näheres zum Phänomen des Wiedererkennens und des Erlösermotivs in Bezug auf *Matrix* in Kapitel 3.

⁴ Andy and Larry Wachowski, „Shooting Script“, in *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 300

⁵ nähere Bildanalyse im folgenden Text

⁶ Ebd., 305

Erstaunen, verharrend in absoluter Passivität – so wie er noch Jahrzehnte passiv geschaut hätte, wäre er nicht ausgeloggt worden – in Betrachtung der absoluten Totalität: Gott bzw. der Matrix.⁷

⁷ vgl. Assunto, Rosario in Bezug auf den Gottesbegriff bei Dante in *Die Theorie des Schönen im Mittelalter*, Köln, 1996, „Gott als die absolute Vollkommenheit und folglich die absolute Anschaulichkeit ist das absolute Sein. Eine absolute Unvollkommenheit und damit absolute Unanschaulichkeit – das heißt, das absolut Häßliche – gibt es nicht, denn das wäre das Nicht-Sein.“, 43

KAPITEL 1:

MATRIX – EIN OFFENES KUNSTWERK



The Matrix is everywhere...

Morpheus, "Shooting Script" (2002, 300)

1. MATRIX – EIN OFFENES KUNSTWERK:

*Vieles sah ich, Seltsames fand ich:
doch solches Wunder gewahrt' ich nie.*

Loge, *Das Rheingold*¹

1.1.1. EINLEITUNG:

„But all be that he was a philosophre, Yet hadde he but litel gold in cofre“, schreibt Geoffrey Chaucer in seinen *Canterbury Tales*² über die in monetärer Hinsicht nicht unbedingt zufriedenstellende berufliche Situation des Philosophen oder des Geisteswissenschaftlers im allgemeinen. Daß man mit der Aufnahme und Vermarktung westlich-philosophischer Erkenntnisse aber auch sehr viel Geld verdienen kann, zeigt besonders *Matrix 1* von Andy und Larry Wachowski, einer der am meisten diskutierten und auch erfolgreichsten Kinofilme der 90er Jahre.³ Atemberaubende Spezialeffekte, packende Actionszenen, ein intelligenter Plot, neue Dimensionen hinsichtlich Stil und Mode sowie Zitate aus der gesamten Film- und Geistesgeschichte machten *Matrix* zu einem doppelt kodierten Kunstwerk⁴ *par excellence*. Anspielungen auf *Film Noir*, Western- und Science Fiction Filme, auf *Gothic* und *Paranoia*, *Hacker*⁵ und *Detektive*, auf erkenntnistheoretische und medienwissenschaftliche Aspekte, auf Comics und Computerspiele sowie die Frage und Suche nach einem festen Standpunkt innerhalb der scheinbaren Ambivalenz der Wahrnehmung der Wirklichkeit ließen *Matrix* zu einem Film werden, mit dem sich fast jeder Kinobesucher, unabhängig von seiner Bildung und seinem Hintergrund, in unterschiedlicher Weise identifizieren konnte.⁶

¹ Wagner, Richard, *Das Rheingold*, Libretto, Berlin, 1983, 49

² Aus dem Mittelenglischen übersetzt heißt dies soviel wie, „Obwohl er Philosoph war, hatte er nur wenig Geld in der Tasche“, in „The Canterbury Tales – General Prologue“, Benson, Larry, D. (ed.), *The Riverside Chaucer*, Oxford, 1988, 28

³ *Matrix* spielte bereits nach einer Woche die Produktionskosten von 60 Mio \$ wieder ein, insgesamt belaufen sich die Einnahmen seit 1999 auf 475 Mio \$, zusammen mit Video und DVD Vermarktung auf 1 Mrd US Dollar, Quelle: Warner Bros. , 2003

⁴ zur „doppelten Kodierung“ vgl. Jencks, *The Language of Postmodern Architecture*, New York, 1977, 12ff. und Kap. 4.4

⁵ Besonders prägnant sind die Ähnlichkeiten zu dem Film *23*, Deutschland, 1998, der die Hackergeneration der 80er Jahre mit ihren C64 Computern darstellt. Diese 80er Jahre Computerästhetik wird in *Matrix* ebenfalls aufgegriffen.

⁶ vgl. zur Frage nach der Faszination von *Matrix* Etzold, Veit, „Die Ambivalenz des Realen“ in Rottensteiner, Franz (ed.), *Quarber Merkur 97/98*, Passau, 2003, 227, ebenfalls Roth, Gerhard, „Es sieht nunmehr danach aus, als sei die Lösung der Frage, wie Wahrnehmen und Denken zustande kommen und in welchem Verhältnis Geist und Gehirn zueinander stehen, eine wirklich interdisziplinäre Angelegenheit geworden, bei der gleichberechtigt Philosophen, Psychologen, Computerwissenschaftler, Netzwerktheoretiker und Neurowissenschaftler zusammenarbeiten“, *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*, Frankfurt am Main, 2002, 12

„Auch du wirst noch lernen, junger Skywalker, daß die Wahrheit immer vom jeweiligen Standpunkt abhängt“, belehrte einst Jedi Meister Joda den jungen Luke Skywalker in *Empire strikes back – Das Imperium schlägt zurück*.⁷ Was sich einerseits banal einfach, andererseits aber auch als Einverständnis mit der Nicht-Existenz von binären Polaritäten liest, stellt den modernen⁸ Menschen vor ein Dilemma: Wie soll es ihm in einem Kosmos ohne Gott noch möglich sein, sich eines festen Standpunktes innerhalb seiner Position in der Wirklichkeit zu versichern?⁹ Im Hinblick auf diese Suche nach einem Fixpunkt im westlichen, geistesgeschichtlichen Kontext möchte ich den Film *Matrix* anhand folgender Thesen analysieren, um darzustellen, wie und mit welchen Mitteln hierbei die Ambivalenz des Realen und auch die Suche nach diesem festen Standpunkt thematisiert wird und wie der Film es schafft, den Diskurs über die Ambivalenz von Wirklichkeit, den es bereits seit über 2000 Jahren gibt, so zu verkaufen, als wäre er völlig neu. Ebenso sollen im geistesgeschichtlichen Kontext zwei Fragen erörtert und beantwortet werden: Wie schafft es *Matrix*, die allgemeine, menschliche Sehnsucht nach einer polaren, nicht-ambivalenten Basiszuordnung durch die Inszenierung objektiver Konstanten wie den personalisierten Erlöser oder der Liebe zu bedienen? Und wie wendet *Matrix* die Erfüllung dieser Sehnsucht spezifisch auf die Geisteshaltung der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts an – und hat damit großen Erfolg?

1.1.2. DIE MATRIX DIESER ARBEIT:

1. *Matrix* – ein offenes Kunstwerk:

Neben der Einleitung meiner Arbeit geht es in diesem Kapitel vor allem darum, zunächst inhaltliche Aspekte der Trilogie sowie mythologische und kulturelle Referenzen innerhalb der Filme darzustellen, die Rezeption von *Matrix* 1-3 in den Printmedien und der Literatur zu untersuchen und zu zeigen, in welcher ästhetischen und inhaltlichen Tradition sich *Matrix* bewegt. Ebenso wird dargestellt, wie der Film, trotz seines Status als triviales

⁷ Kershner, Irvin, *The Empire Strikes Back – Das Imperium schlägt zurück*, USA, 1980, Details zu allen genannten Filmen befinden sich im Literaturverzeichnis.

⁸ Mit *modern* ist in dieser Hinsicht die Epoche gemeint, die im 18. Jahrhundert mit der Aufklärung ihren Anfang nahm. Der Begriff *Postmoderne*, der ursprünglich aus der Architektur kommt, ist gemeinhin die ironische Reflektion des bereits Gesagten eingedenk der Tatsache, daß man weiß, daß es bereits gesagt wurde. Zur näheren Definition von Postmoderne vgl. bes. Eco, Umberto, *Nachschrift zum Namen der Rose*, München, 1987, 76ff. bzw. Kapitel 4.4

⁹ vgl. dazu die Gedanken des Protagonisten Casaubon über das Foucaultsche Pendel, als ein Fixpunkt, der Gott ersetzt hat, „Für einen, der keinen Glauben hat, ist das (das Pendel, VME) eine Art, zu Gott zurückzufinden, ohne dabei die eigene Ungläubigkeit in Frage zu stellen, denn es handelt sich um einen Nullpol. Wissen Sie, für Leute meiner Generation, die Enttäuschung mittags und abends gefressen haben, kann das tröstlich sein“, in Eco, *Das Foucaultsche Pendel*, München, 307

Massenmedium, in der Lage war, Gegenstand philosophischer Auseinandersetzung zu werden.

2. *Matrix* im Schatten der Erkenntnistheorie:

Der Kerngedanke in *Matrix*, daß die Welt, die uns umgibt, nicht so sein muß, wie es uns unsere Sinne vorgeben, ist nicht neu. Um *Matrix* im ästhetischen und geistesgeschichtlichen Kontext einordnen zu können, werde ich in diesem Kapitel die grundlegenden Aspekte der erkenntnistheoretischen Reflektionen der Philosophiegeschichte untersuchen. Da mir bewußt ist, daß solch eine Untersuchung genügend Stoff für mehrere Dissertationen liefern würde, werde ich mich hierbei lediglich auf die prominentesten Vertreter dieser Fragestellung, insbesondere auf Immanuel Kant und seine *Kritik der reinen Vernunft* sowie Schopenhauers *Welt als Wille und Vorstellung* beschränken, um zu zeigen, wie sich *Matrix* als typisch abendländisches Kunstwerk darstellt und eine um so leichtere Identifikation durch den Zuschauer ermöglicht. Auch die medizinische Weiterentwicklung der kantischen Erkenntnistheorie durch die moderne Hirnforschung und Neurobiologie soll nicht unerwähnt bleiben. Ebenso soll die Polarität zwischen Illusion und Wirklichkeit im kunsthistorischen Kontext im allgemeinen sowie an drei ausgesuchten Werken von Jan van Eyck, Diego Velázquez sowie Édouard Manet untersucht werden, um insgesamt die Ambivalenz von Realitätsbetrachtung als kulturhistorisches Phänomen der westlichen Zivilisation zu deuten.

3. *Matrix* und die Gothic Tradition:

Matrix verhält sich in der Kernaussage hinsichtlich der Wertung des technologischen Fortschritts ambivalent. Einerseits wirkt der Film im erkenntnistheoretischen Kontext wie eine Illustration der Philosophie von Descartes bis Schopenhauer, andererseits werden bewußt anti-aufklärerische Mythen inszeniert: die Liebe, die den Tod besiegt, das Motiv des personalisierten Erlösers sowie die Dominanz spiritueller Kraft über die funktionalisierte Macht der Maschinen. Zwar existierten auch unter den Philosophen der Aufklärung Neigungen zu okkulten Praktiken¹⁰, doch ist dennoch zu erforschen, inwieweit die nüchternen Erkenntnisse der Aufklärung und die Wiederentdeckung trivialromantischer Klischees in *Matrix* gleichberechtigt nebeneinander stehen und inwieweit bzw. ob *Matrix*, wenn auch eher ein Produkt des 21. als des 20. Jahrhunderts, noch die Luft des 18. und 19. Jahrhunderts

¹⁰ vgl. z.B. Voltaires Einweihung in die *Loge der 9 Schwestern*.

atmet. Zudem lassen sich in *Matrix* das Außen – die Realität – und das Innen – die virtuelle Welt – nicht eindeutig trennen. In der scheinbaren Polarität von Bekanntem und Unbekanntem bzw. – gemäß Freud – Heimischem und Unheimlichem, der Inszenierung des Fremden sowohl als Gefahr als auch als Faszinosum und in der Entfesselung von geistiger Kraft innerhalb eines funktionalisierten Systems, erscheint *Matrix* wie eine postmoderne Replik der *Gothic Novel*. Ist *Matrix* in diesem Zusammenhang eine neoromantische Reaktion auf das Computerzeitalter, vergleichbar mit der *Gothic Novel* im Hinblick auf die industrielle Revolution? Und inwieweit ist es nicht erst die digitale *Matrix*-Realität, die die Protagonisten durch ihre übermenschlichen Kräfte ‚cool‘ erscheinen läßt im Vergleich zur kargen Realität auf dem Schiff Nebukadnezar, ebenso wie eine Idealisierung der Gotik und des Mittelalters aus der sicheren Distanz der Aufklärung im 18. Jahrhundert erfolgte? Ebenso bedient *Matrix* als Faszinosum beim Zuschauer nicht nur die Furcht, nicht *real* zu sein, sondern ebenso den Wunsch, in einer anderen Welt einmal jemand anderes zu sein. Neo wird von einem Tag auf den anderen ein Superheld, ohne sich dabei allzusehr anstrengen zu müssen: Er ist der Auserwählte und besitzt übermenschliche Kräfte, wobei sich der durchschnittliche – ebenfalls gewöhnliche – Zuschauer leichter mit Neo identifizieren kann als mit Superhelden, die schon immer Superhelden waren oder hart dafür arbeiten mußten.¹¹ Hierbei soll *Matrix* zudem mit Filmen verglichen werden, die ebenfalls dem Genre Science Fiction zuzuordnen sind und sich mit den Themen Mensch und Maschine sowie der Relativität von Wirklichkeit befassen und zudem ein gewisses *Gothic Element* aufweisen, namentlich *Metropolis*, *Blade Runner* und die *Terminator* Filme.

4. *Matrix* als Simulacrum:

Es fällt nicht schwer zu erkennen, daß in der *Matrix* Trilogie hinsichtlich der Nicht-Eindeutigkeit der Zuordnung von Wirklichkeit und Simulation Jean Baudrillard (einer) der Va(ä)ter des Gedankens war. Nun fungiert *Matrix* aber bei weitem nicht nur als Illustration der Thesen Baudrillards, sondern arbeitet selbst als baudrillardsches Simulacrum und zwar zum einen als bewußte Inszenierung der Illusion (*Matrix*) innerhalb der Illusion (Film), in seiner Vermarktung als Simulacrum und zudem als Massenmedium, das die möglichen Folgen massenmedialer Vereinnahmung – beinahe schon in pädagogischer Deutlichkeit – vor Augen führt und zuletzt als medialer Vorbote politischer Ereignisse in der Realität. *Matrix* als virtuelle Inszenierung ermöglicht keine eindeutige Beantwortung der Frage, ob die

¹¹ So z.B. Rocky (Sylvester Stallone) im gleichnamigen Film, USA, 1976

Wirklichkeit das Virtuelle beeinflusst bzw. erschafft oder umgekehrt.¹² In der *Matrix* Forschung noch nicht ausreichend berücksichtigt wurde allerdings die Tatsache, daß Baudrillards Zeichentheorie sich auf die marxsche Warenökonomie bezieht und den Proletarier zum Konsumenten und schließlich zum passiv Schauenden macht, ein Szenario, das in *Matrix* sein Extrem erreicht. Gemäß Baudrillard und vormals Guy Debord¹³ führt das virtuelle Spektakel dem Zuschauer den Teil seines Lebens vor, den es ihm zuvor geraubt hat. In *Matrix* ist keine Steigerung mehr möglich: das System hat dem Menschen sein gesamtes *reales* Leben geraubt und führt es ihm ständig als Simulationsspektakel vor. Auf dieser Thematik soll dann auch der Schwerpunkt meiner Baudrillard-Analyse liegen.

5. *Matrix* und die Ästhetik der Gewalt:

Daß es sich bei der *Matrix* Trilogie nicht unbedingt um einen Einführungskurs zur gewaltfreien Konfliktbewältigung handelt, fällt bereits nach Sichtung der ersten Filmminuten auf.¹⁴ Hierbei ist man aber, was andere Hollywood-Blockbuster wie *Alien*, *Terminator*, *Star Wars* oder auch *Der Herr der Ringe*¹⁵ angeht, in guter Gesellschaft. Ziel dieses Kapitels ist es, zu zeigen, wie sich die Inszenierung von moderner Technik und Gewalt sowohl im Massenmedium des 20. Jahrhunderts und ebenfalls in der „realen“ Berichterstattung entwickelt hat und inwieweit extreme Gewaltdarstellungen wie z.B. überdimensionale Schlachten und Explosionen, wie sie nur im Kino möglich sind, als Inszenierungen des Erhabenen im 20. und 21. Jahrhundert gelten können, also die Inszenierungen von übermächtiger Gewalt ein hervorstechendes Merkmal des modernen Kinos schlechthin sind.¹⁶ Abgesehen von der *Matrix*-Trilogie soll in diesem Kontext besonders wieder *Terminator 2* untersucht werden. Abschließend wird, mit Hilfe von Baudrillard, der in *Matrix* thematisierte *Einbruch des Realen*, der den (vermeintlichen) Sieg der Wirklichkeit über die Illusion darstellt, untersucht und beurteilt, inwieweit er in seiner Plötzlichkeit z.B. mit realen

¹² Die damit verbundene Frage, inwieweit es irgendwann einmal möglich sein wird, daß die künstliche Intelligenz die Menschheit versklavt, war – besonders in jüngster Zeit auch im Hinblick auf *Matrix* – bereits Thema vieler einschlägiger Aufsätze, vgl. z.B. James Patrick Kelly, „Betrachtungen über die singuläre Matrix“, in Haber, Karen (ed.), *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 189-200

¹³ Debord, Guy, *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin, 1996

¹⁴ siehe z.B. das Titelbild zu Kapitel 5

¹⁵ genaue Daten zu den Filmen im Anhang

¹⁶ Dazu gehört auch die Darstellung von *imperialer Ästhetik* im Kino. Unter *Imperialer Ästhetik* verstehe ich die Faszination, die durch Entgrenzung des Raumes, Uniformität von Menschenmassen sowie die dadurch bewirkte Illusion der Verdoppelung und Vervielfältigung entsteht. Gewaltige Truppen – und Heeresaufmärsche, die sicherlich, denkt man an Rom, kein neuzeitliches Phänomen sind, haben jedoch durch die Möglichkeiten der digitalen Verdoppelung und Bildgenerierung im Kino einen neuen Höhepunkt erreicht; man denke nur an den dritten Teil von Peter Jacksons *The Lord of the Rings*, *The Return of the King*, Warner Brothers, 2003, sowie vorher an Ridley Scotts *Gladiator*, 1999 sowie allg. George Lucas *Star Wars*-Filme.

Ereignissen wie den Terroranschlägen vom 11.09.2001 und deren Folgen korreliert – also mit Ereignissen, nachdem ‚nichts in der Welt mehr so war wie zuvor‘.

6. *Matrix* als Epochenkunstwerk:

Im abschließenden Kapitel sollen die Erkenntnisse der vorherigen Kapitel noch einmal zusammenfassend erläutert werden. Ebenso wird untersucht, inwieweit in *Matrix* die Rebellion funktionalisiert und kommerzialisiert wird und inwiefern man von *Matrix* als von einem typischen Epochenkunstwerk der 90er Jahre sprechen kann.

Matrix faszinierte aufgrund seiner Thematik sowohl ein akademisch vorgebildetes Publikum als auch ein Publikum, das diese Vorbildung nicht besitzt. Der Grund dafür ist, daß diese Thematik, die Ambivalenz von Realität und die Relativität der Eindeutigkeit unserer Wahrnehmung, den Menschen *per se* fasziniert. Das, was in *Matrix* erzählt und thematisiert wird, wird von der Mehrheit der Zuschauer als faszinierend und besonders als *neu* empfunden. Wie ich allerdings im Verlauf der Arbeit darstellen werde, sind diese Gedanken alles andere als neu. Die dort thematisierten Fragestellungen waren für eine wissenschaftliche Elite schon seit Jahrtausenden von Bedeutung, fanden jedoch im Alltag nur wenig Anwendung, denn praktisch ist es für den Tagesablauf des gewöhnlichen Menschen wenig von Nutzen, ob er glaubt oder nicht glaubt, daß alles um ihn herum Illusion sein kann oder auch nicht. *Matrix* muß mit dem Jahr seiner Erscheinung, 1999, sowie dem Folgejahr 2003 für den zweiten und dritten Teil einen Zeitpunkt gewählt haben, in dem der Zuschauer für diese Frage besonders empfänglich war. Der Grund für diese Empfänglichkeit ist sicherlich im technologischen Fortschritt zu suchen. Durch die immer perfektere Simulation von Wirklichkeit im Kino, im Computer (durch Playstation, X-Box etc.) sowie auch im auditiven Bereich, wobei sich jeder durch *Dolby Surround* in seinem eigenen Wohnzimmer ein komplettes Symphonieorchester eröffnen kann, beginnt sich der Zuschauer zu fragen, ab wann Wirklichkeit eigentlich noch wirklich ist. Der Teenager vor seiner X-Box stellt fest, daß Wirklichkeit durch ein virtuelles System täuschend echt – inklusive Interaktionsmöglichkeit – nachgebildet werden kann. *Matrix* holt die Computerspiel-Generation mit seiner Thematik über Hacker und Computer genau dort ab und führt die Fragestellung weiter: Wenn das Virtuelle eine perfekte Kopie des Realen ist, ist dann vielleicht auch das Reale eine perfekte Kopie von etwas anderem? Die Wachowski-Brothers werden so für den Großteil der Zuschauer zu den Entdeckern von einem Diskurs, den es bereits seit Platons Höhlengleichnis

gibt.¹⁷ *Matrix* war mit der Thematisierung des geistesgeschichtlich faszinierenden Diskurses über die Relativität von Wahrnehmung genau zu dem Zeitpunkt präsent, an dem der durchschnittliche Zuschauer merkte, daß Wirklichkeit nicht mehr eindeutig zuzuordnen ist. Diese Hypothese vom richtigen Zeitpunkt wird auch dadurch verstärkt, daß z.B. Filme wie Ridley Scotts *Blade Runner* (1982) einen ebenso faszinierenden Plot aufweisen, aber an der Kinokasse zum Flop wurden.¹⁸ Der technologische Fortschritt war es, der es den Wachowski-Brothers ermöglichte, mit ihrem vereinfachten Kompendium der Erkenntnistheorie beim Kinozuschauer offene (und sehr alte) Tore einzurennen. *Matrix* war aber auch deswegen so erfolgreich, weil er nicht nur die – durchaus desillusionierende – Ambivalenz von Wahrnehmung inszenierte, sondern diese auch mit der Erfüllung einer kulturpessimistischen Sehnsucht verband, die sich in scheinbar objektiven, spirituellen Konstanten wie z.B. der Liebe äußert und einen scheinbaren Fixpunkt innerhalb der konstruierten Wahrnehmung darstellt.

Ziel der Arbeit ist es, *Matrix* als beliebtesten und am meisten gesehenen ‚Crashkurs in Erkenntnistheorie‘ – man könnte sagen als medienwirksame Rendite-Variante von Jostein Gardners *Sophies Welt*¹⁹ – zu untersuchen. Sollte dabei der Duktus meiner Sprache der Untersuchung dem einen oder anderen Leser²⁰ an der einen oder anderen Stelle ein wenig mehr feuilletonistisch denn nüchtern analytisch erscheinen, so möge er mir doch erlauben, auf gewisse ‚Steilvorlagen‘, die sowohl aus der filmischen Vorlage als auch aus der journalistischen Rezeption sowie der zum Teil völlig unkritischen Reflektion von *Matrix* aus der ‚*Matrix* Forschung‘ entstammen,²¹ mit entsprechender Stilistik zu reagieren – viele Menschen sahen *Matrix* als einen Film, der belehrte und gleichzeitig unterhielt; diese Dualität innerhalb eines wissenschaftlichen Kontextes weiterzuführen, soll auch Ziel dieser Arbeit sein.

¹⁷ Siehe dazu Kap. 2.1.

¹⁸ Vgl Warner Bros., 1982, die 2003 erschienene Fan-Edition von *Blade Runner*, mit Drehbuch, Poster, Bonus DVDs etc. zeigt hingegen, daß der Film jetzt wieder fasziniert, weil er zur ‚richtigen Zeit‘ wieder auftaucht.

¹⁹ Frankfurt am Main, 1998

²⁰ Wenn ich ‚Leser‘ sage, meine ich natürlich auch ‚Leserin‘. Nicht aufgrund von Diskriminierungsabsichten, sondern aufgrund der mir innewohnenden Bequemlichkeit, manche mögen sagen ‚Faulheit‘, wähle ich allgemein die grammatikalisch kürzere Version. Ebenso, weil ich aus eigener Erfahrung arbeite und die Darstellung dadurch mehr Unmittelbarkeit vermitteln kann.

²¹ Es fällt z.B. auf, daß viele Arbeiten die ideologische Polarisierung zwischen *falscher* Maschinenrealität und *echter* Rebellenrealität unkritisch übernehmen, so z.B. in Hickethier, Knut (ed.), Wolf, Christof, *Zwischen Illusion und Wirklichkeit – Wachowskis Matrix als filmische Auseinandersetzung mit der digitalen Welt*, Literaturwissenschaftliches Seminar der Universität Hamburg, Vol. XIV, Hamburg, 2002, 78 ff.; selbst dem Cyberspace Erfinder William Gibson entfährt im Hinblick auf *Matrix* das Abrutschen in binäre Platitüden, „The ultimate goal in THE MATRIX is not the Force but the Real. When the film’s Judas-figure betrays the heroes, he does so in order to be returned to illusion and denial, the false reality that Neo struggles to escape and overthrow“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 451

1.1.3. DIE FILMISCHE ÄSTHETIK:

Wenn auch die Thematik, die *Matrix* anspricht, nicht unbedingt neu ist, so weist der Film doch eine eigene Ästhetik auf, die zunächst einmal dafür sorgt, dieses Werk als Forschungsobjekt überhaupt interessant zu machen. Dies bezieht sich nicht nur auf die berühmte Schwarz-Grün-Farbgebung, die an alte Computermonitore aus den 80er Jahren erinnert (Abb. 82 und 87) und mittlerweile eine modische Farbkombination darstellt, sondern auch auf die Dynamik der Bilder.

Matrix ist filmgewordenes Comic.²² Die Ästhetik, die ein Comic aufweisen muß, um trotz seiner statischen Bilder Dynamik zu entfachen, finden wir in *Matrix* in eine filmische, sich bewegende Ästhetik überführt. So sehen wir Trinity in der Anfangssequenz comicgleich über die Häuserdächer springen (Abb. 4), wobei die Kamera den Sprung von einer höheren Position aus mitverfolgt. Die Vogelperspektive der Kamera entspricht der Perspektive des Comicsesers. In der Comicvorlage von Steve Skroce (Abb. 5) sehen wir den Sprung in drei Bilder aufgeteilt; in *Matrix* bleibt der Blickwinkel derselbe, nur die drei Bilder werden zu einem, sich bewegenden, Bild. Steve Skroce ist Comic-Lesern unter anderem durch seine Arbeiten bei *Marvel* für *Spider-Man* bekannt (Abb. 10-12). Charakteristisch für das Medium Comic ist, daß es erzählende und symbolisierende Elemente verbindet. ‚Coolness‘ – aber auch eine nahezu analytische Kälte²³ des sezierenden Blicks des Künstlers – wird dadurch vermittelt, daß die Dynamik der Bewegung angehalten wird, der Protagonist innerhalb der Bewegung erstarrt und ein Moment innerhalb der Zeit, nach der letzten und vor der nächsten Bewegung, ‚eingefroren‘ wird. Wir sehen Steve Skroces *Spider-Man* auf Abb. 12 innerhalb der Bewegung des Sprungs verharren, die Kraft seines Sprunges für kurze Zeit fixiert, als sei ein Film angehalten worden. Dieses Comic-Stilmittel wird in *Matrix* durch die sog. ‚Bullet-Time‘ in das Medium Film übertragen. Als Neo den Kugeln der Agenten ausweicht, bewegt sich die Kamera um den scheinbar in der Bewegungslosigkeit erstarrten Neo herum, während die Kugeln selbst in Zeitlupe am Objektiv vorbeisausen (Abb. 18 und 19).²⁴ In den beiden Abbildungen erkennen wir eine deutliche Parallele zwischen Storyboard Entwurf von Steve

²² vgl. Spencer Lamm zur Rolle der Comic-Storyboards, „Preproduction started in 1997, with Larry and Andy Wachowski enlisting the talents of two leading illustrators from the world of comics, Steve Skroce (CABLE, SPIDER-MAN, WOLVERINE) and Geof Darrow (HARD BOILED, BIG GUY AND RUSTY THE BOY ROBOT), to prepare storyboards and conceptual drawings in the hopes of showing Warner Bros. what they had in mind [...] This art was used both as a tool to sell the picture and then as a detailed map for production.“, *The Art of the Matrix*, New York, 8

²³ vgl. zum Phänomen der Kälte allg. Lethen, *Verhaltenslehren der Kälte*, Frankfurt am Main, 1994, 69ff.

²⁴ Den Hang zur Übertreibung aus dem Medium Comic finden wir in allen drei Bildern. Neo ist als Mr. Anderson ‚Spielball‘ des Establishments und wird als ‚kleiner Angestellter‘ von seinem Chef wg. Unpünktlichkeit zurechtgewiesen (Abb. 17). Später wird er der Erlöser, der sogar Kugeln ausweichen kann (Abb. 18 und 19).

Skroce und Film. Bullet Time wurde filmtechnisch dadurch erzeugt, daß eine Vielzahl von Kameras um das ‚stillgestellte‘ Objekt herum postiert wurden und in einem Abstand von Millisekunden dieses hintereinander aufnahmen. Phil Oosterhouse, Assistent der Wachowski-Brothers in *Matrix I*, erklärt die Bullet Time folgendermaßen:

Larry and Andy wanted the action to occur in slow motion while the camera appeared to move at normal speed. Up to this point such an effect had been nearly impossible to achieve. The scene was shot once on the actual rooftop, once on a greenscreen stage with the Bullet Time rig, and then plates were shot on the rooftop without any actors. The Bullet Time rig consisted of a lot of still cameras lined up in a virtual camera move. The cameras were timed to go off milliseconds after each other. The VFX crew took the resulting photographs which basically were steps along the camera move and fed them into a computer. The computer then interpolated the intermediate frames until the virtual camera move was complete.²⁵

Auf den Abb. 20-23 sehen wir ebenfalls die Anwendung der Bullet Time, wieder mit Patronen (Bullets). In Tani Kunitakes Vorlage rasen die Kugeln auf Neo zu (Abb. 20) und werden schließlich von ihm gestoppt (Abb. 22). Auch an die berühmten Vektor-Striche, die in Comics die Richtung der Bewegung eines Gegenstands anzeigen, wurde gedacht (Abb. 20 und 21). Die Stillstellung durch das Stoppen der Kugeln, man könnte sagen ‚Verräumlichung von Zeit‘, wird in der filmischen Ästhetik wiederholt. Die Kugeln fliegen in Zeitlupe auf Neo zu (Abb. 21) und verharren schließlich vor ihm in passiver (und ungefährlicher) Ruhe (Abb. 23). Neo kann sie in die Hand nehmen und schließlich zu Boden fallen lassen. Die Beherrschung der Zeit durch deren Stillstellung hat neben der ästhetischen Komponente auch eine metaphorische: Neo als Erlöser ist Herrscher über Raum und Zeit. Ein weiteres Comic-Element ist die übertriebene perspektivische Darstellung von z.B. Waffen. Auf dem *Hard Boiled* Cover von Geof Darrow, der die Konzeptzeichnungen für *Matrix* entwarf, sehen wir den Protagonisten mit einer Schußwaffe, die nahezu so groß wie sein Oberkörper ist (Abb. 13). Steve Skroce übernimmt dieses Motiv der ‚großen Waffe‘ bei Trinity, bevor sie mit den Worten „Dodge this“ einen Agenten niederstreckt (Abb. 24 und 25). In beiden Abbildungen – im Comic wie im Film – hat die Waffe durch perspektivische Übertreibung nahezu die gleiche Größe wie Trinity. Auch der im Comic übliche Sprung von der Detailaufnahme zur Totalen wird in dieser Szene übernommen: Wir sehen den am Boden liegenden Neo, den Hintergrund der Stadt sowie den Agenten, der von Trinity erschossen wird (Abb. 26 und 27). „‚Dodge this‘ is in the film pretty much as I drew it“, kommentierte denn auch Skroce die

²⁵ *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 405

fertige Szene.²⁶ Dynamische Stilmittel, die im Comic notwendig sind, um trotz der statischen Bilder die Illusion von Bewegung zu erzeugen, werden in das Medium Film übernommen, die Bewegung und Dynamik als Stilmittel wird potenziert. Dabei kommt dem Film selbstverständlich das Medium der DVD zugute, die es erlaubt, den Film durch präzises Stoppen und Vor- und Zurückspulen nahezu zu ‚sezieren‘, wiederum eine Stillstellung von Dynamik, diesmal durch den Zuschauer, erfolgt.

Auch an Anspielungen auf den Action-Film mangelt es nicht. Die Sequenz im zweiten Drittel des Films, in der Neo und Trinity Morpheus befreien möchten und sich dabei von Tank möglichst viele (virtuelle) Waffen wünschen, ist eine ironische Reflexion auf waffenstarrende Actionfilme. Während der Terminator in *Terminator 1* in einem Waffengeschäft noch „alle Waffen“ fordert,²⁷ sausen an Neo und Trinity einem Güterzug gleich ganze Regale voller Schußwaffen vorbei, die sich bis zum Horizont erstrecken (Abb. 14). „What do you need? Besides a miracle...“, fragt Tank. „Guns. Lots of guns“²⁸, antwortet Neo – und die Waffen erscheinen in endlosen Reihen in so großer Anzahl, daß man eine ganze Armee damit ausrüsten könnte. Doch nicht nur auf Elemente des Actionfilms wie Waffen wird Bezug genommen, sondern ebenso auf Filmgenres. Wenn sich Agent Smith und Neo in der U-Bahn-Station wie Cowboys bei einem Duell gegenüberstehen und schließlich anfangen zu schießen, wird die Dramatik, wie wir sie aus dem Western kennen, weiter gesteigert: Beide erheben sich in die Luft und rotieren umeinander herum, während die Patronen in Zeitlupe – der berühmten ‚Bullet- Time‘ an den Kontrahenten vorbeisausen (Abb. 15). Diese Faszination der Bilder faßt Williams folgendermaßen zusammen:

Eines muß man den Wachowski-Brüdern lassen: Sie gehen geschickt mit den Einflüssen um, denen sie ausgesetzt sind. *Matrix* ist wie ein Kompendium einiger der besten Ideen aus der Science-Fiction-Literatur der letzten vierzig Jahre: die formbaren Wirklichkeiten Philip K. Dicks, die Cyber-Implantat-Technik aus Samuel R. Delany's „Nova“; die glitzernden Oberflächen und Eyeball-Kicks von William Gibson; die computergenerierten Wirklichkeiten von – nun ja – vielen Leuten. [...] Auf Zuschauer, denen diese Quellen unbekannt waren, wirkte *Matrix* intelligent, neu und überwältigend. Und für Science-Fiction-Leser war der Film eine phantastische Visualisierung lang gehegter Träume (und Alpträume).²⁹

Matrix erneuerte und erweiterte die Ästhetik des Kinos durch die Inszenierung von Comic Elementen in einen Spielfilm. Die Künstlichkeit von Realitätsinszenierung – von der

²⁶ Ebd., 173

²⁷ James Cameron, *The Terminator*, USA, 1984

²⁸ „Shooting Script“, New York, 2002, 368

²⁹ Williams, „Yuen Woo-Ping und die Kunst des Fliegens“, *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 100

Stillstellung im Comic zur Bullet-Time in *Matrix* – läßt den Zuschauer seine eigene Form der visuellen Realitätsbetrachtung reflektieren und arbeitet damit schon auf die eigentliche Aussage des Film, die Ambivalenz des Realen, hin. Der Film bettet diese ‚Coolness‘ der Darstellung in ein Narrativ von kulturpessimistischen Ängsten und einem Erlösungsmythos ein. Die filmische Ästhetik ist dafür der ‚Türöffner‘. Der philosophische Plot des Filmes wäre nicht so intellektuell anregend, wenn die bildhafte Darstellung des Geschehens nicht so faszinierend inszeniert wäre, wie sie es ist.

1.1.4. UND WAS IST CYBERPUNK?

„Cyberpunk-Literatur befaßt sich in der Regel mit einer Gesellschaft der nahen Zukunft, in der ein allgegenwärtiges Hightech-Informationssystem das Leben der meisten Menschen bestimmt.³⁰ Das „System“ ist zwar meist repressiv, befriedigt zugleich aber auch in ausreichendem Maße vorhandene Bedürfnisse, um die Fügsamkeit der Menschen zu gewährleisten. Doch in den Ritzen und Spalten existieren gewisse „randständige“ Individuen, die in einem trostlosen, heruntergekommenen großstädtischen Umfeld leben und aus kriminellen oder politischen Motiven (für gewöhnlich eine Mischung aus beiden) die Infotech-Werkzeuge des Systems gegen dieses verwenden“, belehrt uns Science Fiction Ikone Ian Watson.³¹ In dieser Hinsicht ist *Matrix* eindeutig ein Film aus dem Genre des Cyberpunk³², dessen Akteure die Werkzeuge des Systems gegen das System verwenden, die aber, um ihre übermenschlichen Fähigkeiten einsetzen zu können, ebendieses System benötigen. Um allen post-rousseauistischen Einwänden eventueller Authentizitäts-Romantiker

³⁰ Die Frage, ob *Matrix* Science Fiction ist oder eher „Sci-Fi“ oder gar etwas ganz anderes, soll in diesem Rahmen nicht untersucht werden. Interessenten seien auf Joe Haldemans Aufsatz „*Matrix* als Sci-Fi“ in *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 141-150 verwiesen. Baudrillard unterscheidet in seinem Essay „*Simulacra and Science Fiction*“ zwischen drei verschiedenen Science Fiction Simulacren: „Three orders of simulacra:

Simulacra that are natural, naturalist, founded on the image, on imitation and counterfeit, that are harmonious, optimistic, and that aim for the restitution or the ideal institution of nature made in God’s image; Simulacra that are productive, productivist, founded on energy, force, its materialization by the machine and in the whole system of production – a Promethean aim of a continuous globalization and expansion, of an indefinite liberation of energy (desire belongs to the utopias related to this order of simulacra); Simulacra of simulation, founded on information, the model, the cybernetic game – total operationality, hyperreality, aim of total control”,

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 121, *Matrix* würde per definitionem ein Simulacrum der dritten Ordnung darstellen, näheres zu Jean Baudrillards Theorien in Kapitel 4.

In der Geschichte der Science-Fiction seit den 50er Jahren erscheint die Technik immer weniger als Heilsbringer denn als Gefahr. Für die Darstellung von Idealumgebungen und Utopien scheint mir das Fantasy Genre stärker an Bedeutung zu gewinnen, in dem das utopische Element einfach durch Magie ersetzt wird und man sich so eine komplizierte, zweideutige Interpretation der Technik erspart.

³¹ aus Ian Watson, „*Matrix* als Simulakrum“, in *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 122

³² als Gründer des Cyberpunk gilt gemeinhin William Gibson mit seiner *Neuromancer*-Trilogie, London, 1994

zuvorkommen: nicht nur die Cyber-Hacker, sondern die gesamte Menschheit *braucht* das System der Matrix. Wie würde Zion als letzte menschliche Stadt mit Millionen von *aufgeweckten* Menschen umgehen können, die alle, ebenso wie Neo, mühsam aufgepäppelt und für das Leben in der Wirklichkeit vorbereitet werden müssten – und was für eine Wirklichkeit überhaupt? Eine dunkle, zerstörte und radioaktiv verstrahlte Erde, deren Himmel an *Neuromancer*³³ erinnert, ohne Pflanzen, ohne Tiere, ohne Nahrung, soll einer hilflos aus dem Tiefschlaf stolpernden, lebensuntüchtigen Menschheit tatsächlich als *Erlösung* dienen? Leben (wie die Menschheit es kennt und wie es nach dem verlorenen Krieg nur noch von der Matrix vermittelt wird) und Überleben sind vollkommen unmöglich, der Gedanke an eine ernsthafte Durchführung der Revolution – wie so oft – mehr Utopie als Vision.³⁴ Nichts und niemandem kann man schließlich mehr zustimmen als Cyphers Worten: „Ignorance is bliss“,³⁵ – Unwissenheit ist ein Segen!

1.2. MATRIX UND SEINE PROTAGONISTEN, EIN SCHNELLDURCHLAUF IN EUROPÄISCHER GEISTESGESCHICHTE:

In *Matrix* werden diverse Aspekte der westlichen – insbesondere der europäischen – als auch der fernöstlichen Kultur thematisiert. In der Tradition des Zitierens werden verschiedene Versatzstücke der Kultur- und Filmgeschichte, Dietmar Dath spricht in der *F.A.Z.* abwertend von „Matrix-Mundraub“³⁶, z.T. ironisch reflektiert, z.T. aber auch ohne sichtbaren Zusammenhang in den *Matrix*-Setzkasten eingebaut.³⁷

Beginnen wir zunächst mit dem Begriff *Matrix*. „Matrix“, Plural „Matrices“, femininum, bedeutet auf lateinisch „Muttertier“, „Zuchttier“ oder „Gebärmutter“, was ja durchaus zutrifft, wenn man sich die kokonartigen Waben, in denen die Menschen gezüchtet werden, und die Sarg und Wiege in einem sind, betrachtet. Ebenso bezeichnet der Begriff eine aus der Geometrie übernommene, zweidimensionale, tabellarische Darstellungsform zur Beschreibung phonologischer, syntaktischer, semantischer u.a. Einheiten auf der Basis von Merkmalen;³⁸ aus der Geometrie wurde dieser Begriff schließlich in die EDV und

³³ Vgl. die häufig zitierte Himmelsbeschreibung aus Gibson, William, *Neuromancer*, „Der Himmel über dem Hafen hatte die Farbe eines Fernsehers, der auf einen toten Kanal geschaltet war“, London, 1994, 6

³⁴ vgl. dazu ebenfalls Watson, „Matrix als Simulakrum“, in *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 129

³⁵ „Shooting Script“, New York, 2002, 331, dieser Ausspruch könnte auch eine Adaption von Orwells „Ignorance is strength“ sein in *1984*, London, 1989, 6 u.a., vgl. dazu auch Oosterhouse, Phil, „I’ve been surprised how many people identify with Cypher in this film...“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 405

³⁶ Dietmar Dath, „Sein Gehirn käst“, in *F.A.Z.*, Frankfurt am Main, 10.05.2003

³⁷ Erklärungen zu Namen der antiken Mythologie sind sämtlich dem Nachschlagewerk *Der kleine Pauly*, Vol. I-V, München, 1979, entnommen.

³⁸ Brockhaus Enzyklopädie des Wissens, Online Version, www.brockhaus.de

Computertechnik übernommen. Kombiniert man diese beiden Bedeutungen, wäre die Matrix eine funktionalisierte, synthetische Kreationmaschine, was sie im Film de facto auch darstellt. Das Gegenstück zur Matrix ist *Zion* (Abb. 16), eine frühindustrielle Stadt tief im Inneren der Erde, wo noch „echte“ Menschen leben³⁹ und die im alten Testament den Berg Gottes in Jerusalem darstellt. Durch König David wird das Nomadenvolk der Juden schließlich sesshaft, indem David Jerusalem und den Berg Zion erobert.⁴⁰ In der christlichen Überlieferung, wie wir sie besonders bei Dante finden,⁴¹ ist Zion, als Spitze von Jerusalem, der symbolische Berührungspunkt zwischen himmlischer und irdischer Welt. Einen solchen Berührungspunkt zwischen maschineller und irdischer Welt in *Matrix* weist Zion meiner Ansicht nach aber nicht auf, zudem dies sogleich die Frage aufwirft, ob nun die wirkliche Welt, i.e. die Erde deshalb irdisch, die virtuelle Welt der Matrix deswegen himmlisch ist. Realitäts-Snob Morpheus wird sicherlich die Matrix-Realität als Hölle bezeichnen, andere werden die Simulation angenehmer und das karge Leben in der Wirklichkeit als höllisch empfinden (wie z.B. Cypher und noch viele andere).

Einer der Hauptschauplätze im ersten Teil ist das Schiff *Nebukadnezar* (Abb. 28), das an den babylonischen, gleichnamigen König angelehnt ist, der von 605 bis 562 v. Chr. lebte, Jerusalem eroberte und deren Einwohner ins babylonische Exil verschleppte. Nebukadnezar, was auf babylonisch soviel wie „Gott schütze meinen Erbsohn“⁴² heißt, träumte eines Nachts von einer Säule aus Gold mit tönernen Füßen und ließ sich die Bedeutung vom Propheten Daniel erläutern.⁴³ Daß Nebukadnezar seine Träume deuten ließ, paßt ein wenig zu Morpheus, dem Kommandanten des gleichnamigen Schiffes, der namentlich an den griechischen Gott der Träume und Sohn des Hypnos, Gott des Schlafes, angelehnt ist. Machtgier, Reichtum und Jähzorn des babylonischen Königs mögen aber nicht so recht zur kargen Hausbesetzerstimmung auf dem Rebellenschiff passen.⁴⁴ Hier fällt bereits auf, daß es keine

³⁹ vgl. die Aussage von Tank in *Matrix 1*, „Any holes? Nope. Me and my brother Dozer, we are 100 percent pure, old-fashioned, home-grown human. Born free. Right here in the real word. Genuine child of Zion“, in Larry and Andy Wachoswski, „The Matrix – Shooting Script“, New York, 2002, 315

⁴⁰ siehe, „Jerusalem, die Hauptstadt des Reiches. Der König (David, VME) zog mit seinen Kriegern gegen Jerusalem und die Jebusiter, welche die Gegend bewohnten [...] Doch David eroberte die Burg Zion, das ist die Davidsstadt“, in 2. Samuel (Könige), 5,5,

⁴¹ vgl. Cavy, Henry, Francis (ed.), *Dante Allighieri: Die Göttliche Komödie*, Dritter Gesang sowie den Kommentar von Peers, „Die Hölle bildet unter der Erdoberfläche einen Trichter, dessen Spitze im Mittelpunkt der Erde, also des Weltalls liegt. Den Deckel des Trichters bildet ein Kreis, in dessen Mitte Jerusalem [...] sich befindet“, Essen, 1998, 550

⁴² aus Brockhaus Enzyklopädie des Wissens, Online-Version, www.brockhaus.de, übereifrige Interpreten könnten sagen, daß es sich bei dem Erbsohn um Neo handelt; doch ist zu bedenken, daß Morpheus es war, der Neo entdeckte und nicht das Schiff Nebukadnezar.

⁴³ Daniel, 2-4

⁴⁴ unterschwellig kann man natürlich unterstellen, daß die „Macht“, die im Rebellenschiff schlummert, am Ende stark genug sein wird, um die Matrix aus den Fugen zu heben. Dies würde aber die Matrix Nomenklatur meiner

zwingende Stringenz der Namen sowie keine eindeutige Verankerung hinsichtlich deren Herkunft gibt. Namen anderer Schiffe sind z.B. die *Logos*, das griechische Wort für Wissen, die *Mjólnir* (benannt nach dem Hammer des germanischen Donnergottes Thor, was übersetzt soviel wie *Zermalmer* heißt),⁴⁵ sowie die *Gnosis*.⁴⁶

Spricht man vom Schiff *Nebukadnezar*, so darf auch die Crew nicht fehlen, wobei ich mich hier allerdings auf die wichtigsten Protagonisten beschränken möchte. Morpheus (Abb. 29) wurde bereits erwähnt, seine Rolle ist eine Mischung aus Kriegermönch, Kapitän Nemo und Kapitän Ahab⁴⁷ und Johannes dem Täufer, der den Auserwählten, i.e. Neo, sucht und findet. Cypher (Abb. 30), der von Agent Smith in einem Gespräch „Mr. Reagan“⁴⁸ genannt wird, wobei mir nicht klar ist, ob damit der frühere US-Präsident gemeint sein soll, steht in der amerikanischen Umgangssprache für eine unbedeutende Person, ebenso auch für den binären Code „0“, der auch eine Negation bedeutet.⁴⁹

Der Code „1“, die binäre Affirmation, ist Neo (Abb. 31 und 32). Als Anagramm bildet sich aus „Neo“ „One“ und ist er nicht nur ein „Neophyte“, also ein (von Morpheus) „Neubekehrter“ bzw. „Novize“, sondern er ist der einzige „wahre“ Auserwählte und das Gegenteil der verräterischen „0“, i.e. Cypher, über die er schließlich – wenn auch nur indirekt – siegt. Er ist der einzige in der Crew, der zwei Namen besitzt. Einerseits der angepaßte „Thomas Anderson“⁵⁰, der von seinem Boß zurechtgewiesen wird (Abb. 17), andererseits der Hacker „Neo“, der am Ende selbst Kugeln ausweichen kann (Abb. 19). Dennoch bleibt er bis zu seiner vollständigen „Bekehrung“, nämlich seiner „Auferstehung“ nachdem er von Agent Smith erschossen wurde bzw. seinem zuvor gefaßten Plan, Morpheus aus der Hand der Agenten zu befreien, eine ambivalente Person, die zwischen Glauben und Unglauben, ähnlich

Ansicht nach überinterpretieren, zudem würde diese „unterschwellige“ Macht dennoch nicht zur offensiv zur Schau gestellten Macht des babylonischen Königs passen.

⁴⁵ Günther, Harri (ed.), *Die Edda*, Berlin, 1987, 222, demnach wird Mjólnir nach dem Weltuntergang von Thors Söhnen Modi und Mugni übernommen, ebenso Fischer, Hans (ed.), *Germanisch deutscher Sagenschatz*, Darmstadt, 1985, 26ff., dies ist übrigens der einzige germanische Name in der *Matrix* Trilogie, der zudem keinen ersichtlichen Zusammenhang mit dem jeweiligen Schiff aufweist und die Willkür der Namensgebung unterstreicht.

⁴⁶ Die *Gnosis* ist eine geistige Bewegung, die sich in den ersten nachchristlichen Jahrhunderten entwickelt hat. Ihrer Hauptthese zufolge ist die Welt die mißlungene Schöpfung einer Mittler-Gottheit, des *Demiurgen*; da die Realität der Matrix ebenfalls von den Rebellen als mißlungene Schöpfung der wahren Realität angesehen wird, ist dieser Name sicher nicht zufällig gewählt, vgl. zur *Gnosis* auch Rudolf, Kurt, *Die Gnosis*, Göttingen, 1990, 63 ff.

⁴⁷ wenn man denn die Suche nach dem Auserwählten mit der Suche nach dem weißen Wal vergleichen will, wie in Melville, Herman, *Moby Dick*, London, 1998

⁴⁸ „Shooting Script“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 331

⁴⁹ möglicherweise ist der Name auch ein ironisches Zitat des diabolischen Louis Cyphre im Film *Angel Heart*, Alan Parker, USA, 1986, Louis Cyphre, gespielt von Robert de Niro, ist hier eine Art Anagramm von „Lucifer“.

⁵⁰ Genauer gesagt Thomas C. Anderson, womöglich als Anspielung auf den dänischen Märchenautoren Hans Christian Andersen.

dem ungläubigen „Thomas“⁵¹ oder dem irrenden Parsifal,⁵² hin und her gerissen ist. Was die äußere Ästhetik angeht, mutiert Neo innerhalb der Matrix vom Anzug tragenden Computerfachmann (Abb. 31) zum Cyberspace-Dandy im langen, schwarzen Mantel (Abb. 32), ähnlich den Killern in Filmen von John Woo (Abb. 189), Sergio Leone (Abb. 187) oder Quentin Tarantino.⁵³

Trinity (Abb. 33) schließlich ist die Person, die Neo dazu bringt, an sich zu glauben, ebenso an seine Rolle als Auserwählter. Da das Orakel Trinity prophezeit hat, daß sie sich in den Auserwählten verlieben würde, sie sich in Neo verliebt, Neo also logischerweise der Auserwählte sein *muß*, kann Neo nicht tatsächlich tot sein, nachdem Agent Smith ihn erschossen hat, denn als Auserwählter ‚stirbt man deswegen nicht so einfach‘. Im Stil der *Gothic Novel*⁵⁴ besiegt die Liebe hierbei nicht nur den Tod, sondern auch die Maschinen, da diese schließlich eines nicht können – lieben; und so wie der Prinz Dornröschen wach küßte, küßt Trinity ihren Prinzen Neo wach.⁵⁵

Der *Merowinger* (Abb. 34), der erstmalig in *Matrix Reloaded* auftaucht, ist vom Namen an das Herrscherhaus der Franken, das der Herrschaft Karls des Großen vorausging, angelehnt.⁵⁶ Ob man den Merowinger aber als monarchistischen Gegenpol zur anarchistisch gesinnten Rebellenarmee um Neo analysieren kann oder ob der Name nur gewählt wurde, weil er so geheimnisvoll europäisch klingt, soll an dieser Stelle nicht untersucht werden. Ebenfalls der griechischen Mythologie entnommen ist Persephone, die Frau des Merowingers (Abb. 34). Persephone ist eine Tochter des Zeus und der Erdgöttin Demeter (griech. „Quelle“), die als junges Mädchen von Hades in die Unterwelt entführt wurde. Nach zähen Verhandlungen zwischen Zeus, Demeter und Hades lebte Persephone schließlich zwei Drittel des Jahres in der Unterwelt und ein Drittel des Jahres bei der Göttin Demeter im Land der Fruchtbarkeit. So

⁵¹ Johannes 20, 24-26, Thomas, genannt Didymus, einer der Jünger Jesu, zweifelte zunächst daran, daß Jesus tatsächlich auferstanden war.

⁵² vgl. zum Parsifal-Mythos besonders Findeisen, Helmut (ed.), Thomas Malory, *König Artus*, Bd. III, Frankfurt am Main, 1990, 741 ff. sowie Hans Mayer, „Parsifal, Verklärung und Tod“, in *Richard Wagner – Mitwelt und Nachwelt*, Hamburg, 1959, 170-180

⁵³ vgl. besonders das Pistolenduell zwischen Neo und Agent Smith in Anlehnung an Sergio Leone, *Once upon a Time in the West*, USA, 1968, bzw. Kap. 6.3

⁵⁴ siehe Kap. 3.8

⁵⁵ vgl. Grimm, Jacob und Wilhelm, „Dornröschen“, in Pinson, Roland (ed.), *Im Zauberreich der Elfen, Zwerge und Kobolde*, Bayreuth, 1983, 48-54, was die Referenz von Matrix zum Märchen angeht, z.B. auch die Anspielungen auf *Alice in Wonderland* und *Wizard of Oz* bes. Bronfen, „Operator – I need an exit!, Matrix“, in *Heimweh: Illusionsspiele in Hollywood*, Berlin, 1999, 527-550

⁵⁶ vgl. Seesslen, Georg, *Die Matrix entschlüsselt*, Berlin, 2003, „Der Name des kleinen Seiten-Tyrannen in dieser digitalen Unterwelt erinnert an das Herrscherhaus der Franken, das der Herrschaft Karls des Großen vorausging und eine spezifische Form der Despotie pflegte: das Reich nicht als Verpflichtung und Erbe, sondern als persönlicher Besitz und eine besondere Art der Verschwörung, nämlich der des Blutes. Die >>Merowinger-Theorie<< ist eine der bizarrsten Angebote im Katalog der Verschwörungstheorien; sie besagt, daß bestimmte Herrscher [...] insgeheim miteinander verwandt sind. Es ist das Inzestuöse selber, das sich als Verschwörung über eine Welt legt, deren Motor die Diversifizierung ist. Aber wie denkt eine Maschine das Wort >>Blutschande<<“, 133

herrschte sie zwar in der Unterwelt, hielt Hades aber gleichzeitig auch vor allzu großen Grausamkeiten ab. Parallel herrscht auch die *Matrix*-Persephone im Reich des feindlichen Merowingers, hilft aber dennoch den Rebellen, ihre Ziele hinter dem Rücken ihres Herrschers zu erreichen.⁵⁷ Ebenfalls aus der griechischen Mythologie entspringt Niobe. Niobe, einstige Freundin von Morpheus, die in *Matrix Reloaded* erstmalig auftaucht, war ursprünglich die Tochter des Tantalos und Königin von Theben, die sich gegen die Göttin Leto erhebt und zur Strafe all ihre Kinder verliert (es sind immerhin 14) und zudem noch in Stein verwandelt wird.

Ein finaler, wichtiger Charakter ist schließlich Agent Smith (Abb. 35), der sich in Teil 1 zunächst als starke Polarität gegenüber Morpheus darstellt, in Teil 2 und 3 jedoch zunehmend Gegenspieler von allen, also den Rebellen *und* der Matrix, wird.⁵⁸ Morpheus und Agent Smith weisen als Kontrahenten viele Gemeinsamkeiten auf: Beide wollen aus einem Stadium der Zwischenwelt ausbrechen, Morpheus, indem er die Matrix auflöst und alle Menschen in die Wirklichkeit entläßt, Agent Smith durch die Vernichtung Zions und seinen daraus resultierenden, möglichen Rückzug in ein rein digitales Selbst,⁵⁹ und beide haben schon einen beträchtlichen Teil an Zeit aufgewandt, um Neo bzw. Thomas Anderson zu finden. So sagt Agent Smith während des ersten Verhörs zu Neo, „As you can see, we’ve had our eye on you for some time now, Mr. Anderson”,⁶⁰ ebenso wie Morpheus Neo bei ihrem ersten Treffen zu verstehen gibt: “I have spent my entire life searching for you”.⁶¹ Beide versuchen Neo auf ihre Seite zu ziehen, indem sie sich z.T. auch faschistoider Manipulationsmethoden bedienen und Neo klarmachen, daß die Akzeptanz der Wahrheit aus seinem inneren Selbst kommen, also internalisiert sein muß: So appelliert Agent Smith an Neos Einsicht, den Agenten bei der Suche nach Morpheus zu helfen:

⁵⁷ vgl. Seesslen, „Man könnte“, sagt die Darstellerin Monica Belluci von der Gattin des Merowingers und ihrem Gemahl, die beiden als Vampire bezeichnen: Sie versuchen, Gefühle in anderen auszulösen, um sich daran zu weiden. Persephone wirkt sehr elegant, sehr raffiniert, ist aber durch und durch korrupt und setzt ihre Macht skrupellos ein, um das zu bekommen, was sie will – Gefühle.“, ebd., 138, interessanterweise spielte Monica Belluci in Coppolas *Dracula* von 1992 auch eine Vampire.

⁵⁸ In diesem Abschnitt möchte ich zunächst auf den Agent Smith des ersten Teils eingehen. Was die Wachowski Brothers sich mit Hugo Weaving, der in *Matrix 1* durch seine naßkalte Art der Darstellung einen hervorragenden Agenten abgibt, in Teil 2 und 3 an Blödheiten erlauben, werde ich in Kapitel 1.3.2 und 1.3.3 erläutern.

⁵⁹ Vgl. Agent Smith in „The Matrix – Shooting Script“, „I must get out of here, I must get free. In this mind (i.e. Morpheus’ Seele, VME) is the key“, New York, 2002, 369

⁶⁰ ebd., 291

⁶¹ erscheint in dieser Form nicht im Drehbuch, wohl aber im Film, Andy and Larry Wachowski, *The Matrix*, Warner Brothers: 1999, DVD-Edition, Scene 8, „Morpheus meets Neo“

AGENT SMITH

My colleagues believe that I am wasting my time with you but I believe you want to do the right thing.

It is obvious that you are an intelligent man, Mr. Anderson, and that you are interested in the future. That is why I believe you are ready to put your past mistakes behind you and get on with your life.⁶²

Ebenso versucht das Orakel, zu dem Neo von Morpheus gebracht wird, ihn davon zu überzeugen, daß er in sein innerstes Selbst schauen muß, um zu wissen, ob oder daß er der Auserwählte ist:

ORACLE

I'm gonna get you in on a little secret. Being the One is just like being in love. Nobody can tell you you're in love. You just know it. Through and through. Balls to bones.⁶³

Während das Orakel Neo die Freiheit läßt, sich selbst zu entdecken, nämlich indem er das Unmögliche versucht und Morpheus aus der Hand der Agenten befreit und auch das Unmögliche eintrifft, nämlich daß Neo der Auserwählte *ist*, gibt sich Agent Smith mit Neos Ablehnung der Hilfestellung nicht zufrieden: Er implantiert ihm eine insektenartige Wanze, die Neo dazu zwingt, den Agenten zu helfen: „[...] whether you want to or not“.⁶⁴

Am Ende von *Matrix 1* schließlich siegt Neo, the One, über die Ziffer Null (Cypher) und schließlich auch über Agent Smith und da er als „The One“ nicht Teil eines romantischen Paares sein kann, sprengt er die Grenzen und fliegt kurzerhand aus der Matrix hinaus (Abb. 192-194). Der Ort des Entkommens wird nicht gezeigt, nur der Zuschauer bleibt dazwischen: nicht in der Welt des Realen jenseits der Simulation (der Weg Morpheus), nicht in der Welt der Simulation jenseits der Realität (der Weg Cyphers) und auch nicht in der elektronischen

⁶² „Shooting Script“, New York, 2002, 293, erscheint in dieser Form nicht im Film, dort wird lediglich an Neos „Einsicht“ appelliert

⁶³ ebd, S. 342, interessant ist hierbei, daß Agent Smith eine Katholizismus-ähnliche Beicht-Situation erschafft, wobei Neo eine „gute Tat“ nämlich der Verrat an Morpheus, die Erlösung verschafft, das Orakel aber in protestantischer Tradition verspricht, daß nur der Glaube an die eigenen Fähigkeiten Neo zum Auserwählten macht.

⁶⁴ Vgl. Agent Smith: „You will help us, Mr. Anderson, whether you want or not“, in ebd, 294, Agent Smith nimmt hierbei die Rolle des „Überich“ ein, daß in seiner symbolischen Autorität keinen Widerspruch duldet, insgeheim aber zum Widerspruch verführt, während Morpheus und das Orakel Neo eine freie Wahl vorgaukeln, die aber genau genommen auch nur in eine Richtung führt, vgl. hierzu Zizek, „Enjoy! – Als die Ideologien gingen, kam der Lifestyle. Und mit ihm der Zwang, das Leben zu genießen“, in *Die Zeit*, 19.08.1999, 34. Das Einsetzen von Wanzen direkt in den Körper ist ein beliebtes Stilmittel des Science Fiction Films, so auch z.B. in Paul Verhoevens *Total Recall* wo dem Protagonisten Quaid (Arnold Schwarzenegger) eine Wanze in die Nase gesetzt wird, USA, 1990

Realität jenseits der Simulation (der Plan Agent Smiths). Die Revolution findet nicht statt und wird auf Teil 2 und 3 verschoben wo der Zauber der Ambivalenz aus Teil 1 zerstört und mit dem Holzhammer in mundgerechte, polare Platitüden zerstampft wird.

1.3. DIE MATRIX-TRILOGIE :

*Wirklich tot sind die Helden erst, wenn mit einer Fortsetzung
wirklich kein Geld mehr zu verdienen ist...*

Michael Althen, F. A. Z. ⁶⁵

This reality, whatever you want to call it, I can't stand it any longer...

Agent Smith im Gespräch mit Morpheus⁶⁶

1.3.1. WIE ALLES BEGANN – MATRIX 1:

Um dem Leser einen problemlosen Einstieg zu ermöglichen, werde ich im Vorfeld auch Teil 1 kurz erläutern und dann auf Teil 2 und 3 eingehen; dies besonders um darzustellen, auf welche kuriose Ideen die Wachowski-Brothers kommen, um die Mythen des ersten Teils zwanghaft zu erklären, auch zu einem guten Teil zu entzaubern und auf diese Weise die Notwendigkeit eines zweiten und dritten Teils, verbunden mit weiteren Geldeinnahmen, zu rechtfertigen.

In *Matrix* wird der Hacker Thomas Anderson, alias Neo, von einer geheimnisvollen Cyber-Organisation, geführt von Morpheus, kontaktiert.⁶⁷ Er soll sich mit den Rebellen treffen, die ihm Geheimnisse über die Matrix verraten wollen. Neo weiß zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht was die Matrix ist, hat aber bereits häufiger diesen Begriff gehört und sich gefragt, was es sein könnte. Bevor es zum Treffen kommt, wird Neo von Agent Smith verhört, der ihm nahelegt Morpheus zu verraten um seine (Neos) Akte von zahlreichen Computer – Verbrechen zu reinigen. Den Rebellen gelingt es jedoch, Neo vom Einfluß der Agenten zu befreien und Neo willigt ein, die Wahrheit über die Matrix erfahren zu wollen. Er wird aus der Matrix ausgeloggt, erkennt, daß die Menschheit von den Maschinen versklavt wurde und wird auf dem Schiff Nebukadnezar auf seine neue Rolle als Widerstandskämpfer (und später

⁶⁵ „Neo Christ Superstar“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 16.05.2003, 33

⁶⁶ „Shooting Script“, New York, 2002, 369

⁶⁷ interessanterweise bewohnt er Appartement 101, identisch mit der Nummer des Gehirnwäschezentrums in *Orwells 1984*, London, 1989, 34

auch „Auserwählter“) vorbereitet; u.a. durch E-learning ähnliche Kung Fu- und Sprungprogramme. Nach der Schulung wird Neo von Morpheus zum Orakel in der Matrix gebracht, das feststellen soll, ob Neo wirklich der Auserwählte ist. Das Orakel teilt Neo mit, daß er wohl nicht der Auserwählte sei, da er anscheinend noch auf irgend etwas warten würde. Es sei jedoch klar, daß einer sterben müsse, entweder Neo oder Morpheus. Auf dem Rückweg werden die Rebellen, bedingt durch einen Verrat Cyphers, der sich mit Agent Smith verbündet hat, von Agenten und Polizisten angegriffen und Morpheus wird gefangengenommen. Mouse wird von Polizisten erschossen und Dozer, Apoc und Switch von Cypher auf der Nebukadnezar getötet; Tank wird von Cypher verwundet. Tank tötet schließlich Cypher an Bord der Nebukadnezar und ermöglicht Neo und Trinity die Rückkehr auf das Schiff. Neo entschließt sich dazu, Morpheus zu befreien und dabei auch seinen eigenen Tod in Kauf zu nehmen. Trinity, die Neo erst davon abhalten will, begleitet ihn schließlich und beide befreien, bis an die Zähne bewaffnet, in einer tollkühnen Aktion Morpheus aus den Händen der Agenten. Morpheus und Trinity gelingt die Flucht aus der Matrix, nur Neo bleibt zurück, da in diesem Moment Agent Smith auftaucht und die Telefonverbindung durch einen Pistolenschuß zerstört. Neo, dessen Selbstbewußtsein gestiegen ist, stellt sich dem Kampf mit Agent Smith. Im Laufe des Kampfes gelingt es Neo, Smith vor eine U-Bahn zu werfen und zu flüchten, doch wird er sogleich von Agent Smith, der so einfach nicht zu zerstören ist, verfolgt. Nach einer rasanten Verfolgungsjagd, der sich auch andere Agenten anschließen, wird Neo schließlich von Agent Smith erschossen. Nun teilt Trinity an Bord der Nebukadnezar dem – scheinbar – toten Neo mit, daß das Orakel ihr vorausgesagt habe, daß sie sich in den Auserwählten verlieben werde, sie sich in ihn verliebt habe und küßt ihn. kann Neo als Auserwählter nicht tot sein. Dieser Logik beugt sich auch Neo, aufersteht von den Toten, vernichtet Agent Smith und kehrt aus der Matrix zurück auf das Schiff. In der Endsequenz fliegt er als Superman aus der Matrix heraus – scheinbar in eine Welt jenseits der Realität und der Matrix (Abb. 192-194).⁶⁸

⁶⁸ Man könnte dieses Ende als ein Geständnis der Nicht-Erkennbarkeit bzw. Eindeutigkeit der Welt deuten.

1.3.2. MATRIX RELOADED.⁶⁹

In *Matrix Reloaded*, der im Gegensatz zu *Matrix 1* mit 2500 statt 412 *visual effects* aufwartet,⁷⁰ reagieren die Maschinen schließlich auf die Angriffe der Rebellen und der Angriff auf Zion steht kurz bevor. Aufgabe der Rebellen ist es, einen dubiosen „Schlüsselmacher“ aufzusuchen, mit dessen Hilfe sie ins Zentrum der Matrix vorrücken können um den Angriff zu vereiteln. Der Film beginnt, wie schon Teil 1, mit einem Kampf zwischen Trinity und einem Wachtrupp bzw. Polizisten, wobei Trinity letztendlich während eines Sturzes aus dem Fenster von einem Agenten erschossen wird. Diese Szene entpuppt sich allerdings als Alptraum (später würde man sagen Vorsehung) Neos, der mit Trinity zusammen in einem Bett an Bord der Nebukadnezar aufwacht. Die Rebellen erreichen Zion. Außer der Nebukadnezar legen auch andere Schiffe in Zion an, wie z.B. die Logos und die Osiris. Morpheus scheint nur noch ein Schiffskapitän unter vielen zu sein, wenn auch der, der schließlich den Auserwählten gefunden hatte; was aber z.B. Commander Lock von Zion wenig interessiert. Zurückkommend auf Zion, hält Morpheus in einer großen Höhle zunächst eine Propaganda-Rede, um Neo als Erlöser vorzustellen und die Notwendigkeit der Verteidigung Zions zu verdeutlichen (Abb. 16). Nach dieser Selbstdarstellung Morpheus' zwischen Rockstar und Diktator folgt eine Party. Während in der Höhle die Party in vollem Gange ist, liebt Neo in einer altarartigen Bettwabe seine Trinity. Am nächsten Tag folgt ein Streit zwischen Senatoren und Schiffskommandanten um die beste Verteidigung Zions bzw. der Notwendigkeit, den Angriff der Maschinen-Drohnen, genannt *squiddies* – es sind immerhin 250.000 !!! – überhaupt ernst zu nehmen.⁷¹ Man kommt schließlich zu dem Entschluß, daß Morpheus und seine Truppe wieder in die Matrix gehen sollen, um zu deren Zentrum vorzustößen und das System von innen zu zerstören. Vorher jedoch trifft sich Neo mit zwei alten Bekannten: dem Orakel und Agent Smith. „Du bist nicht hergekommen, um die Wahl zu haben. Du hast schon gewählt. Du bist hier, um zu verstehen, warum Du Dich so entschieden hast“,⁷² empfängt das Orakel Neo in gewohnt kryptischer Wortwahl, nachdem er

⁶⁹ Die neun *Animatrix* Filme aus der Filmwerkstatt der Wachowski-Brüder bilden den Zusammenhang zwischen *Matrix 1* und den beiden Fortsetzungen. Im Stil von Mangas und von Computer-generierten Filmen wie z.B. *Final Fantasy* (USA, 2001), haben sie dennoch wenig mit dem Ursprungsthema der Matrix, nämlich der Ambivalenz von Realität zu tun. Daher werde ich in dieser Arbeit auf eine ausführliche Analyse dieser Filme verzichten. Interessierten sei hierbei Georg Seesslens Aufsatz über die *Animatrix* Reihe in seinem Werk *Die Matrix entschlüsselt* (Berlin, 2003) empfohlen.

⁷⁰ Seeßlen, *Die Matrix entschlüsselt*, Berlin: 2003, 293

⁷¹ Möglicherweise handelt es sich bei dieser Zahl um eine Anspielung auf die 144.000 Lämmer, die auf dem Berge Zions stehen, in Offenbarung 14, 1, „Und ich sah das Lamm stehen auf dem Berg Zion und mit ihm hundervierundvierzigtausend die hatten seinen Namen und den Namen seines Vaters geschrieben an ihre Stirn“, obwohl die Squiddies mit dem Lämmern Gottes wohl wenig zu tun haben.

⁷² *Matrix Reloaded*, 2003

den Kampf mit Seraph,⁷³ dem Leibwächter des Orakels, überstanden hat. Zudem erklärt das Orakel Neo, daß es in der Matrix für alle Programme gäbe, die sich um Wetter, Wind, Sonne, Tiere und alles andere kümmern, ähnlich wie die Welt für die mittelalterlichen Menschen von Gott geschriebenen Text darstellte.⁷⁴ Ebenso erzählt es Neo vom *Schlüsselmacher*, der sich im Reich des dubiosen *Merowingers* befindet und deutet an, daß sich Neo irgendwann entscheiden muß zwischen der Existenz von Trinity oder Zion – eine Andeutung an den zu Beginn inszenierten, vermeintlichen Alptraum. Anschließend macht Agent Smith Neo seine Aufwartung. Ersterer hat mittlerweile die Fähigkeit, sich in 100facher Weise zu duplizieren. Entgegen dem T-1000 (Abb. 132) in *Terminator 2*,⁷⁵ der Form und Aussehen seiner Opfer annehmen kann, verwandeln sich alle Opfer von Agent Smith in eine weitere Kopie des ehemaligen Agenten. Nach einem etwas ruckartig digitalisierten und reichlich übertriebenen Kampf zwischen Neo und den Hunderten Smiths, den Neo durch letztendliches Hinwegfliegen vom Kampfplatz übersteht, geht es dann zum Merowinger, dessen Reich ein Überbleibsel aus einer früheren Version der Matrix ist.

Der Merowinger, ausgesprochen amüsanter gespielt von Wilson Lambert, bietet, ganz in französischer Manier, Essen und Trinken an, ist aber davon abgesehen nicht bereit, den Rebellen seinen Schlüsselmacher zur Verfügung zu stellen. Persephone, die Frau des Merowingers, scheint allerdings eher kooperativ zu sein. Nur will sie dafür von Neo einen Kuß, da sie Trinity um Neo beneidet und nun ebenfalls das Gefühl haben will, geliebt zu werden. Vor der Entführung des Schlüsselmachers steht allerdings noch ein Kampf mit den hervorragend in Szene gesetzten Albino-Zwillingen des Merowingers und seiner Leibgarde an, den Neo siegreich übersteht. Schließlich gelingt es den Rebellen, den Schlüsselmacher zu befreien und es kommt zu einer wilden Verfolgungsjagd auf dem Freeway, wobei die Rebellen sowohl von den Albino-Zwillingen des Merowingers, der Polizei und diversen Agenten verfolgt werden. Neo, der sich in diversen Parallelwelten des Merowingers verirrt hat, stößt etwas verspätet ‚Superman-like‘ aus der Luft dazu und rettet Morpheus und den Schlüsselmacher aus dem Verkehrschaos. Nachdem man einen ruhigeren Ort erreicht hat – es ist der Raum, in dem Neo in Teil 1 zum ersten Mal Morpheus traf – erzählt der Schlüsselmacher vom Architekten der Matrix. Dieser bewohnt ein gigantisches Hochhaus, das

⁷³ Seraph *der*, Plural Seraphim, schlangenförmige geflügelte Gestalten des hebräischen Volksglaubens, in *Der Brockhaus*, 828, bzw. Jesaja 6, 2, „Seraphim standen über ihm; ein jeglicher hatte sechs Flügel; mit zweien deckten sie ihr Antlitz, mit zweien deckten sie ihre Füße, und mit zweien flogen sie.“

⁷⁴ vgl. Blumenberg, „So sind die Sterne *gleichsam Schriftzeichen, welche ständig am Himmel geschrieben werden oder geschrieben stehen* [...] Am Ende der antiken Philosophie steht Plotins Satz, alles sei voll von Zeichen, wie an ihrem Anfang der Satz des Thales gestanden hatte, alles sei voll von Göttern“, in *Die Lesbarkeit der Welt*, Frankfurt am Main, 2000, 44

⁷⁵ James Cameron, USA, 1991

die Rebellen nur gefahrlos betreten können, wenn vorher die Stromversorgung – mittels Sprengung eines Kraftwerkes – abgestellt wird. Nachdem dies erledigt ist, trifft Neo hinter einer geheimen Tür auf den Architekten der Matrix (Abb. 138). Dieser teilt ihm mit, daß Neo lediglich die sechste Version des sog. „Erlöserprogramms“ sei. Der Architekt stellt Neo, ähnlich wie zuvor Morpheus mit roter und blauer Pille, vor eine Wahl: Er kann durch zwei Türen gehen, die erste Tür ermöglicht den Neustart des Programms, eine Art *Reboot* der Matrix und damit verbunden auch die Rettung Zions – aber den Tod Trinitys. Die zweite Tür bringt Neo zurück in die Matrix, ebenso auch zurück zu Trinity und führt durch den Angriff der Maschinen zur Zerstörung Zions. Neo möchte natürlich Trinity wiedersehen und entscheidet sich für die zweite Tür, wohl wissend, daß er nun den Angriff auf Zion abwehren muß, um die totale Vernichtung der *realen* Menschen zu verhindern. Trinity hat sich nun zufällig, entgegen der Anweisung Neos, ebenfalls in die Matrix eingeloggt, um Neo zu helfen und wird gerade von einem Agenten bedrängt; es ereignet sich also genau die Szene, von der Neo zu Beginn des Films geträumt hatte. Wie Superman fliegt Neo durch die Hochhausschluchten und fängt Trinity auf, die gerade, aus dem Fenster stürzend, von dem Agenten erschossen wird. Wieder in der Rolle des Erlösers entfernt Neo die Kugel und rettet Trinity das Leben. Zurück in der Wirklichkeit erzählt Neo von seinem Treffen mit dem Architekten, was Morpheus nicht so recht behagt, da die Theorie der fünf vorherigen Auserwählten ihn wohl daran erinnert, daß er fünfmal falsch lag. Kurz danach wird die *Nebukadnezar* von *squiddies* angegriffen und die Mannschaft muß in das Höhlensystem der Kanalisation fliehen. Dort treffen sie auf das Rebellenschiff *Mjolnir*, das ihnen Aufnahme bietet. Neo ist inzwischen in ein Koma gefallen und wird, gemeinsam mit dem Mitstreiter Bane, der ebenfalls im Koma liegt, an Bord der *Mjolnir* künstlich ernährt. Die Revolution kann beginnen!

1.3.3. MATRIX REVOLUTIONS:

Neo liegt bewußtlos auf dem Rebellenschiff *Mjolnir*. In der Matrix, obwohl er überhaupt nicht eingeloggt ist, erwacht Neo auf einer U-Bahn-Station namens *Mobil Avenue* und trifft dort eine indische Familie, bestehend aus Vater, Mutter und Tochter, die allesamt Programme sind. Dennoch belehrt der Vater Neo darüber, daß auch Programme lieben und sogar Kinder bekommen können, Liebe sei ja schließlich nichts weiter als ein Wort und nach diesem Heideggerschen Exkurs über Sein und Sprache, der wohl auch Bill Gates in Verzückung geraten ließe, steigt die Inder-Familie auch schon in den ankommenden Zug. Dieser wird

allerdings vom *Trainman* geführt, in ironischer Reflexion der *Mad Max* Trilogie⁷⁶ gespielt von Bruce Spence, der von seinem Auftraggeber, dem Merowinger, den speziellen Auftrag erhalten hat, Neo *nicht* mitzunehmen und am besten an diesem Ort bis ans Ende aller Tage versauern zu lassen. Ebenso hat besagter Merowinger auf Morpheus und Trinity ein Kopfgeld ausgesetzt, wohl wegen der Demolierung seiner Inneneinrichtung nach dem Kampf und besonders wegen der Entführung des Schlüsselmachers in *Matrix Reloaded*. Als Neo dennoch einsteigt, wird er vom Trainman äußerst unsanft wieder aus dem Zug herausbefördert. Der Zug fährt ab und Neo bleibt zurück. Ansonsten ist der Trainman dafür zuständig, Waren zwischen den Welten zu schmuggeln sowie Programme, die gelöscht werden sollen (so z.B. das indische Kind) gegen Bezahlung zu erhalten. Neo muß allerdings feststellen, daß es unmöglich scheint, die Station über die Schienen zu verlassen, denn wann immer er am linken Ende hinausgeht, tritt er am rechten Ende wieder in die Station hinein. Morpheus, Trinity und Seraph – der Leibwächter des Orakels – wollen nun genau dieses Problem lösen. Sie haben vom Orakel erfahren, wo sich Neo befindet und in einer düsteren U-Bahn à la Teil 1 suchen sie den Trainman auf und versuchen ihn zu überreden, Neo mitzunehmen, da dieser ansonsten auf ewig in der U-Bahn Station bleiben müßte. Der Trainman lehnt ab, eröffnet das Feuer auf die Rebellen und ergreift nach einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd durch diverse U-Bahn Stationen die Flucht. Die Rebellen fassen nun den Entschluß, gleich den obersten Weisungsbefugten des Trainmans aufzusuchen – den Merowinger. Dieser residiert gerade inmitten einer ausschweifenden Party im *Club Hell*, zu dem sich Morpheus, Trinity und Seraph durch Tötung der Türsteher Einlaß verschaffen. Der Merowinger (Abb. 34) empfängt sie süffisant grinsend, als hätte er nur darauf gewartet und bietet ihnen einen grausigen Deal an: Im Tausch gegen Neo will er die Augen des Orakels. Bevor es überhaupt zu Verhandlungen kommt, drückt Trinity dem Merowinger ihre Waffe an den Kopf, bereit abzudrücken, falls der Merowinger Neo nicht ohne Gegenleistung herausrücken sollte. Daß gleichzeitig alle Waffen der Leibgarde des Merowingers auf die Rebellen, besonders natürlich auf Trinity, gerichtet sind, schert sie nicht weiter, da sie durchaus bereit ist, für die Liebe zu Neo zu sterben. Persephone, die Neo und Trinity um ihre Liebe zueinander beneidet, weiß, daß Trinity nicht scherzt und drängt den Merowinger, auf Trinitys Forderungen einzugehen, und auch dem Merowinger selbst, der das ganze als „interesting deal“⁷⁷ sieht, scheint es als schlechtes Geschäft zu erscheinen, wenn zwar die Rebellen von seiner Leibgarde erschossen werden, er selbst aber auch tot ist. Somit willigt er ein. Neo wird schließlich von Trinity aus der U-Bahn Station abgeholt und erwacht in der wirklichen Welt an Bord der *Mjolnir*, ebenso

⁷⁶ *Mad Max I-III*, Regie George Miller, Australien, 1979, 1981, 1985

⁷⁷ *Matrix Revolutions*, 2003

sein Mitstreiter Bane (die englische Bezeichnung für „Fluch“, wobei dieser seinem Namen noch alle Ehre macht).

An Bord des Schiffes wird nun Kriegsrat gehalten: Der Angriff auf Zion steht kurz bevor, daher macht Neo den Vorschlag, zusammen mit Trinity ins Herz der Maschinenstadt zu fliegen und dem Maschinengott ein Angebot zu machen: Er, Neo, wird Agent Smith beseitigen, dafür muß der Angriff auf Zion gestoppt werden. Somit wird klar, daß der sich Virus-artig vermehrende Agent Smith mittlerweile innerhalb der Matrix so viel Schaden anrichtet, daß seine Beseitigung für einen Deal mit dem Maschinengott ernsthafte Verhandlungsmasse werden kann; unklar bleibt, warum der Maschinengott Agent Smith nicht einfach selber abstellen kann. Für solch ein Himmelfahrtskommando möchte aber natürlich keiner der Kapitäne sein Schiff hergeben; letztendlich ist es Niobe, die Neo und Trinity ihr Schiff *Logos* zur Verfügung stellt. Bevor es allerdings in die Maschinenstadt geht, muß Neo, ähnlich einem Zahnarzttermin, noch einmal wieder zum Orakel, in gewohnter Form in der Küche beim Keksebacken, wobei er erfährt, daß dieses auch ein Programm ist und ein geheimnisvolles Diumvirat mit dem Architekten bildet, wobei es aber stärker in die Geschicke der Matrix eingreift als der Architekt. Ebenso belehrt es Neo, daß Agent Smith die Negation Neos sei und daher getötet werden müsse. Kurz darauf erscheint auch Agent Smith beim Orakel, auf der Suche nach dem Kind der ‚Computerinder‘, die Neo in der U-Bahn Station getroffen hatte. Hierbei gelingt es Smith sogar, das Orakel in eine Kopie seiner selbst zu verwandeln. Während sich nun Trinity und Neo mit der *Logos* zur Maschinenstadt *Zero-One* aufmachen, treten Morpheus, Niobe und andere Rebellen an Bord der *Mjolnir* die Reise nach Zion an. Kurz nach deren Aufbruch beginnt auch schon der große Angriff: Gigantische Erdbohrer durchbrechen die Betonkuppel von Zion und Tausende von *squiddies* strömen in die Stadt. Die Menschen leisten mit Kampfrobotern sowie schwerer und leichter Artillerie erbitterten Widerstand. 17 Minuten dauert dieses Vernichtungsspektakel, 40 Millionen Dollar wurden dafür ausgegeben.⁷⁸ Die Schlacht wird schließlich durch den Einsatz eines *EMP* (*Electro Magnetic Pulse*, wie auch bereits im 1. Teil zu sehen) der *Mjolnir* unterbrochen, die nach einem halsbrecherischen Flug, gesteuert von Niobe, das schwer umkämpfte Zion erreicht, was die *squiddies* außer Gefecht setzt, allerdings auch die Verteidigungsanlagen Zions ausschaltet.

Auf der *Logos* mit Kurs auf die Maschinenstadt entpuppt sich nun Bane, der ebenfalls an Bord ist, als Verräter. Er ist das erste Opfer, das Agent Smith auch in der Wirklichkeit manipuliert hat. Er sperrt Trinity ein und attackiert Neo. Im Laufe dieses Kampfes wird Neo

⁷⁸ Seesslen, *Die Matrix entschlüsselt*, Berlin, 2003, 304

von Bane geblendet, kann aber nun, im gnostischen Sinne⁷⁹, als *wahrhaft Sehender* noch besser sehen als zuvor und tötet Bane.⁸⁰ Nach bestandenen Kampf überfliegen Neo und Trinity die *Felder*, auf denen die Menschen gezüchtet werden und die schon in Teil 1 zu sehen waren. Neo steuert die *Logos* zunächst in den Himmel, um den *squiddies* zu entkommen und beide (Neo mehr oder weniger) sehen das erste Mal die ‚echte‘ Sonne und einen blauen Himmel. Im Anflug auf die Maschinenstadt setzt Neo zum Senkflug an, wobei das Schiff sogleich wieder von den Maschinendrohnen attackiert und Trinity tödlich verletzt wird. Nach einem letzten Kuß verläßt Neo Trinity und tritt vor den Maschinengott, dem *Deus ex Machina* und macht ihm das Angebot, Agent Smith, der anscheinend für die Maschinen zum unlösbaren Problem geworden ist, zu beseitigen. Der Maschinengott willigt ein und Neo wird für den letzten Kampf noch einmal in die Matrix eingeloggt. In der Matrix, in strömendem Regen, bestreitet Neo den Kampf Mann gegen Mann gegen Agent Smith, während Smiths Tausende von Kopien zuschauen und er besiegt Agent Smith. Agent Smith ist vernichtet, Neo stirbt ebenfalls und der Maschinengott beendet den Angriff auf Zion.

1.4. DIE MATRIX-TRILOGIE IN DER JOURNALISTISCHEN REZEPTION:

Die Frage könnte vom Teufel selber stammen: Ist die schöne Illusion der bitteren Wahrheit wirklich vorzuziehen ?

Welf Kienast in der *Süddeutschen Zeitung*⁸¹

„Matrix ist so ein Film, der einen wegbläst. Den man nur lieben kann oder hassen“, schrieb Christian Jürgens am 17.06.1999, kurz nach der *Matrix*-Premiere in der Zeitung *Die Zeit*.⁸² „Wir wollen dergleichen nicht mehr sehen“, schrieb Andreas Kilb zu *Matrix Revolutions* am 05.11.2003 in der *FAZ*.⁸³ Ebenso wie sich die Ausschlachtung des *Matrix*-Mythos in den Teilen 2 und 3 immer stärker in einfalllosen Polarisierungen ergoß, wurde auch die Kritik von Seiten der Presse vernichtender. Insgesamt ist festzustellen, daß, wie ich im folgenden zeigen werde, nahezu alle vorgestellten journalistischen Beiträge zu *Matrix 1* durchaus positiv ausfielen, bis auf den bereits erwähnten Dietmar Dath, der seine Kritik an *Matrix*, was

⁷⁹ vgl. dazu Rudolph, Kurt, *Die Gnosis*, Göttingen, 1990

⁸⁰ Das Motiv des ‚wahren‘ Sehens durch den (teilweisen) Verlust des Sehens taucht bereits in der Edda auf, so erlangt Odin Einblicke in die Geheimnisse des Kosmos, indem er Mimir ein Auge opfert, in Günter, Harri (ed.), *Die Edda*, Berlin, 1987, 15ff.

⁸¹ Kienast, Welf, „Was du nicht siehst“, in *Süddeutsche Zeitung*, München, 16.09.1999, 15

⁸² Jürgens, Christian, „Keanu im Wunderland“, in *Die Zeit*, Hamburg, 17.06.1999, 36

⁸³ Kilb, Andreas, „Oktopusse in Gruftopia“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 05.11.2003, 23

interessanterweise besonders den ersten Teil angeht, am 10.05.2003 in der *FAZ* abfeuerte.⁸⁴ So verwundert er sich zunächst über die scheinbare Unlogik, daß ein Mensch als Batterie fungieren kann, also mehr Energie produziert als man hineinstecken muß (der 1.Hauptsatz der Thermodynamik würde seinem Widerspruch da zustimmen!), ganz zu schweigen von der Tatsache, daß die Sonne als – notwendiger – Energielieferant für den Menschen wegen der Verdunkelung des Himmels nicht mehr in Frage kommt. Ebenso wird über die unklare Doppelrolle des Orakels referiert, das zwar zur Matrix und auch zu den Maschinen gehört, aber ständig gegen das System intrigiert, indem es ihm mit aufsässigen Auserwählten auf den Leib rückt (es sei denn, der Architekt braucht die Auserwählten als Störfaktor zur Neujustierung seines Programms wirklich). Ebenfalls wird von Dath bemängelt, daß Agent Smith die Menschheit als „Virus“ bezeichnet, „[...] ein Virus ist kein „Organismus“, auch wenn das anscheinend komplett verblödete KI-Programm (gemeint ist Agent Smith, VME), das Morpheus foltert, solches glaubt [...]“.⁸⁵ Dath urteilt allerdings meiner Ansicht nach zu streng, denn *Matrix* ist in erster Linie keine wissenschaftliche Dokumentation, sondern ein Actionfilm, der unterhalten soll. Eine interessante Anmerkung eröffnet Dath allerdings mit der Feststellung, daß Hippie-Kultur und totalitäre Ästhetik im Hollywood Kino der 80er und 90er Jahre immer stärker korrelieren:

Dieses Moment – daß ein Film mit der grellen Evidenzpolitik seiner Sicht- und Hörbarkeiten seine betuliche Moral aufweicht – ist ja ohnehin zentrales Merkmal von Großproduktionen [...]

[...] Auch Steven Spielbergs drei „Jurassic Park“-Filme behaupten auf der deontischen Ebene, es sei böse, Gott ins Handwerk zu pfuschen und Saurier zu klonen, zeigen dann aber die ganze Zeit, wie toll es aussieht, wenn die Viecher alles verschlingen und kaputt trampeln. Genauso zertrümmern die letzten beiden „Star Wars“-Episoden von George Lucas ihre explizite „Das Gefühl allein zählt“- Hippie-Ideologie rückstandslos, indem die jeweiligen Roboter- und Klonkrieger-Armeen des Bösen alles an autoritärer imperialer Ästhetik in den Schatten stellen, was seit Rom aufgefahren wurde, und damit schnell zum eigentlichen Grund werden, warum man sich das anschaut, warum es gefällt.⁸⁶

Daß in *Matrix 3* nun gerade die letzten „realen“ Menschen von Zion in ihrem „Triumph des Willens“ Aufmarsch⁸⁷ mitsamt Kampfrobootern sogar den Maschinenkriegern hinsichtlich faschistoider Anordnung etwas vormachen, läßt erkennen, daß Zusammengehörigkeitsgefühl und Einheit im Hollywood Film gerne mittels imperialer Ästhetik inszeniert wird (Abb. 152-

⁸⁴ Dath, Dietmar, „Sein Gehirn käst“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 10.05.2003, 39

⁸⁵ Ebd., in den Teilen 2 und 3 verhält sich der sich ständig duplizierende Agent Smith allerdings selbst wie ein Virus.

⁸⁶ Ebd., die Inszenierung *cooler*, alternativer Realitäten innerhalb der Matrix ist ebenso eine Doppeldeutigkeit, denn was visuell gefällt, ist schwer als durchweg schlecht zu vermitteln, auch wenn es in der Matrix ist.

⁸⁷ Vgl. Riefenstahl, *Triumph des Willens*, Deutschland, 1934

154). Was *Matrix Revolutions* angeht, lassen die ATATs aus *Star Wars* grüßen (Abb. 36 und 37). „Alles in allem: ein Ausbund an Blödsinn“⁸⁸, endet Daths vernichtende Kritik.

Der bereits erwähnte Christian Jürgens erweist sich dann in *Die Zeit* als wohlmeinenderer Kritiker von *Matrix I*. „Matrix ist ein Hit aus dem Nichts“, lobt er, „während alle Welt auf das Phantom *Star Wars* wartete, liefert Matrix die tatsächlichen Bilder und Visionen der Zukunft“.⁸⁹ Anke Sterneborg sieht *Matrix* als eine Krönung in einer Reihe ähnlicher Science Fiction Filme, die allesamt Wirklichkeit und Illusion innerhalb des menschlichen Dasein thematisieren:

Immer häufiger und aggressiver rütteln die Filmregisseure des ausgehenden Jahrtausends an den Gewißheiten der menschlichen Existenz. In Filmen wie „Total Recall“, „Twelve Monkeys“, „The Game“, „Fletchers Visionen“, „Truman Show“ oder „Existenz“ ziehen sie ihren Helden mit unterschiedlichen Methoden den Boden unter den Füßen weg und schüren die Paranoia, die mit den Unsicherheiten des fin de siècle korrespondiert.⁹⁰

Götz Hamann sieht in *Matrix* eine perfekte Tarnung des Totalitarismus. Während in 1984⁹¹ noch Menschen Menschen beherrschten, tun es jetzt Roboter.⁹² Selbst für die Rolle der Unterdrücker haben die Menschen abgedankt. Hamann liest den Film mit Baudrillard⁹³ und hält es in seinen Ausführungen für möglich, daß es in naher oder ferner Zukunft die technischen Voraussetzungen geben könnte, sich wünschenswerte Szenarien oder Kenntnisse auf sein Gehirn zu „laden“:

Es ist die Umkehr der Ästhetisierung, die in der Welt der Kinobesucher stattfindet. Wer heutzutage das Fliegen schick findet, aber keine Chance auf die Ausbildung zum Airforce-Piloten hat, der tröstet sich vielleicht mit einer Bomberjacke. Mit schwarzen Rollkragenpullovern statt Sartre gelänge das auch. In beiden Fällen steht das Zeichen für das Eigentliche. Wenn das Gehirn aber zur Festplatte wird, läßt der Mensch heute den Bomberpiloten, morgen den Literaten und am Sonntag den Arzt: ein jeder sein eigener kleiner Supermann.⁹⁴

⁸⁸ Ebd.

⁸⁹ Jürgens, Christian, „Keanu im Wunderland“, in *Die Zeit*, Hamburg, 17.06.1999, 36

⁹⁰ Sterneborg, Anke, „In der Welt der saftig roten Steaks“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 18.06.2001, 21, vgl. dazu Hoffmann, Detlef, „Der so in die Authentizität Gerettete erweist sich schließlich als der Erlöser. Filme dieser Art gibt es seit einigen Jahren häufiger: Der Held erkennt, daß die ihn umgebende Welt Schein ist, Peter Weirs „Truman Show“ sei als weiteres Beispiel zitiert“, in „Authentische Erinnerungsorte oder: Von der Sehnsucht nach Echtheit und Erlebnis“ in Meier; Wohlleben (eds.), *Bauten und Orte als Träger von Erinnerungen*, Zürich, 2000, 31

⁹¹ Orwell, George, *1984*, London, 1989

⁹² Hamann, Götz, „Hilfe, die Festplatte“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 17.06.1999, 35

⁹³ z.B. „Der Virtuelle Mensch, reglos vor seinem Computer, macht Liebe via Bildschirm und seine Kurse per Fernstudium. Er wird zum motorisch und zweifellos auch geistig Behinderten.“, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 60

⁹⁴ Ebd.

Abgesehen von der Furcht, die *Matrix* schürt, nämlich nicht „real“ zu sein, ist der oben genannte Aspekt einer der wichtigsten Faszinationselemente des Films: Der Wunsch, in einer anderen Welt jemand anderer sein zu können. Ein etwas doppelzüngiges Kompliment hält Hamann noch für Keanu Reeves als Neo bereit, dessen – seiner Ansicht nach dürftige – Schauspielkunst perfekt zum synthetischen Ambiente von *Matrix* paßt:

Der von ihm dargestellte Neo wirkt allein in den Sequenzen dynamisch, in denen Reeves von den Technikern in der digitalen Nachbearbeitung beschleunigt und mit übernatürlichen Kräften ausgestattet wurde. Die Verschmelzung der Genres Realfilm und Zeichentrickfilm werden von der Hauptfigur geradezu idealtypisch verkörpert. Für diesen Film ist Keanu Reeves die ideale Besetzung und schadet „Matrix“ in keiner Weise.⁹⁵

Bernd Graff erkennt in der *Süddeutschen Zeitung* Filme wie *23*,⁹⁶ aber auch Comics wie *Hard Boiled* von Geof Darrow (Abb. 13) als Wegbereiter für *Matrix*. Zudem ist er fasziniert davon, wie es *Matrix* gelingen konnte, Teil eines ernstzunehmenden, philosophischen Diskurses sowie Themenschwerpunkt einer Tagung am ZKM in Karlsruhe mit Teilnehmern wie Peter Sloterdijk, Boris Groys und Slavoj Žižek zu werden, deren Standpunkte in dem besagten Artikel dargestellt werden. Interessant ist die Feststellung von Boris Groys, „[...] daß die akademische Philosophie als Instanz zur Erklärung der Wirklichkeit abgedankt habe. Man liest nun aus den Filmen heraus, was einstmals Philosophie war. So habe die Kulturindustrie Hollywoods mit *Matrix* die Medienkritik Adornos übernommen, und die Filmkunst sei damit in ein Stadium der Selbstphilosophierung eingetreten.“⁹⁷ Indem die Kulturindustrie medial die Kulturindustrie inszeniert und die Reflexion dieser Tat ebenfalls durch die Kulturindustrie erfolgt, haben wir tatsächlich einen in sich geschlossenen Kreislauf, ähnlich einem Simulacrum Baudrillard's, das sich nur auf sich selbst bezieht.⁹⁸

„Vermutlich gibt es keinen Film, dessen Spezialeffekte, Vermarktung und Wirkung in den Köpfen so sehr mit seinem Plot zusammenfallen“, schreibt Peter Körte in der *FAZ* über *Matrix Reloaded*.⁹⁹ Zudem sieht er Parallelen zu *Terminator 3*,¹⁰⁰ der ja mit dem Untertitel *Rise of the Machines* ebenfalls im Sommer 2003 in die Kinos kam. Er dokumentiert die Verkaufsstrategie der *Matrix*-Inhalte, was z.B. das Computerspiel *Enter the Matrix* (im

⁹⁵ Ebd.

⁹⁶ Deutschland, 1998

⁹⁷ Ebd., die Essays zu dieser Tagung finden sich zum Herunterladen unter www.zkm.de bzw. werden im Verlauf der Arbeit noch näher untersucht.

⁹⁸ Siehe Kap. 4.7

⁹⁹ Körte, Peter, „Matrix Reloaded“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 13.04.2003, 31

¹⁰⁰ USA, 2003

Handel seit 03.06.2003) sowie die vier *Animatrix* Filme angeht und attestiert dem gesamten Matrix-Machwerk eine große Portion an pädagogischer Paranoia, „Je mehr man an die Macht der Matrix glaubt, desto weniger darf man all dem glauben, was durch die Medien summt“.¹⁰¹ Dies ist sicherlich richtig, trifft aber, wie bereits erwähnt, nicht nur auf *Matrix* zu. Michael Althen erkennt in der *FAZ* in *Matrix Reloaded* durch die Vermarktungsstrategie bedingt den aristotelischen „Schauder des Wiederekens“:¹⁰²

Im Internet konnte man den Trailer herunterladen und die besten Szenen Bild für Bild studieren. Diese neue Verfügbarkeit des Bildmaterials führt merkwürdigerweise nicht zu einem Verlust der Aura, sondern eher zu jenem Schauer des Wiedererkennens, der einen in Museen vor bekannten Gemälden befällt. Zumindest erfüllt die Werbestrategie ihren Zweck, weil man danach giert, endlich mehr zu sehen.

Georg Seeßlen weist zudem darauf hin, daß es in *Matrix Reloaded* 29 Anschlußfehler gibt, er bezeichnet sie als „Risse in der Matrix“.¹⁰³ So weist in der Verfolgungsszene ein Auto bereits Einschußlöcher auf, bevor es zur Schießerei kommt, der Schlüsselmacher verschwindet kurz vom Dach des Trucks, um kurz darauf genau dort wieder aufzutauchen, ein LKW fährt meterlang schnurgerade ohne Fahrer etc... Dies könnte selbstverständlich auch absichtlich inszeniert sein, um Kinobesucher zum Kauf der DVD anzuregen, damit sie zu Hause auf ‚Fehlersuche‘ gehen. Immerhin gilt der DVD-Verkauf eines Films als größere Einnahmequelle als die Kinokassen. Zudem bietet die DVD-Technologie durch die Einteilung des Filmes in Kapitel, Sprachauswahl und die im Vergleich zur VHS komfortablere Benutzerführung einen großen Anreiz, den Film nahezu zu ‚sezieren‘.

Andreas Kilbs ausgesprochen amüsante Kritik zu *Matrix Revolutions* beginnt zunächst mit einem Lob auf den ersten Teil:

„Matrix“ war ein Film, der alles zeigte und nichts erklärte – weder, wie man durch ein analoges Klingeltelefon aus einer digitalen Welt heraus – und wieder hineinkam, noch, wie man in diesem Digitalreich „sterben“ und dann auch draußen, in der „wirklichen“ Welt der Steinkavernen und Höhlenraumschiffe, richtig tot sein konnte. [...] Und das war gut so. So wie man auf barocken Deckengemälden die Engel fliegen und den Erlöser auf der Wolke leuchten sieht – und wenn es irgendwo Engel und einen Erlöser und eine Matrix und einen „Einen“ gibt, dann müssen sie genauso fliegen und leuchten wie bei Michelangelo, Tiepolo und Wachowski.¹⁰⁴

¹⁰¹ Ebd.

¹⁰² Althen, Michael, „Neo Chist Superstar“, *FAZ*, Frankfurt am Main, 16.05.2003, 30, vgl.zum „Schauder des Wiedererkennens“ Fuhrmann (ed.), *Aristoteles: Poetik*, Stuttgart, 1996, 85 ff.

¹⁰³ Seesslen, Georg, *Die Matrix entschlüsselt*, Berlin, 2003, 293

¹⁰⁴ Kilb, Andreas, „Oktopusse in Gruftopia“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 05.11.2003, 23

Daß in *Matrix 2* und *3* die im ersten Teil aufgebaute Faszination in Form einer nahezu mittelalterlich anmutenden Zeichendeutung zwanghaft erläutert wird, zerstört in der Tat einen großen Teil der Faszination, nimmt aber auch Filmzeit in Anspruch, die man ja sonst mit offensichtlich nicht mehr vorhandenen Ideen hätte füllen müssen. Die Ambivalenz des ersten Teils, der sich bei der Polarisierung zwischen Realität und Illusion stark zurückhielt, lobt auch Kilb:

Denn das war der schärfste Trick an „Matrix“ [...] die Tatsache, daß die erlogene Welt des Matrix-Programms beruhigend vertraut, die wahre und eigentliche Realität der Kavernen dagegen höchst elend aussah.¹⁰⁵

Man darf schließlich nicht vergessen, daß es die Matrix selbst ist, die die Rebellen in die Lage versetzt, ihre übermenschlichen Fähigkeiten einzusetzen, die sie in der wirklichen Welt nicht haben (darauf, daß man sich in *Matrix Revolutions* nicht erblödet, Neo auch in der Wirklichkeit übernatürliche Fähigkeiten zu verleihen, möchte ich an dieser Stelle nicht eingehen!). „So wie die Matrix die Simulation der Welt ist, wurde „Matrix“ Teil eins bis drei, die Simulation einer Filmserie“, fährt Kilb fort, um die Ankündigung der Wachowski-Brothers im Jahre 2000, sie hätten ihren *Matrix*-Film von 1999 von Anfang an als Eröffnung einer Trilogie konzipiert als „Notlüge des Filmjahrzehnts“ bzw. „seinen größten Irrtum“ zu bezeichnen.¹⁰⁶ Schließlich sieht Kilb die Vertausendfachung von Agent Smith als natürliche Korrelation zur Verdreifachung des *Matrix* Mythos und sieht daher nicht ganz ein, warum der 1000fache Agent Smith, der ja zur neuen *Matrix* Vermarktungs-Doktrin gut paßt, überhaupt von Neo bekämpft wird:

Er hat sich selbst industrialisiert wie die Wachowskis selbst – auf „Matrix“ eins bis drei antwortet Smith eins bis tausend. Daß Keanu Reeves diesen Mann zur Strecke bringen muß, ist insofern nicht konsequent.¹⁰⁷

Ebenso wenig konsequent ist es sicherlich, daß der Maschinengott, mit dem Neo ein Abkommen trifft, den Angriff auf Zion zu beenden sobald Agent Smith beseitigt ist, dies auch tatsächlich tut. Denn mit dem Tod des Störenfrieds Agent Smith, des Oberrebellens Neo und dem nahenden Fall Zions hätten die Maschinen doch eigentlich gesiegt. Oder war ihnen daran

¹⁰⁵ Ebd.

¹⁰⁶ Ebd.

¹⁰⁷ Ebd.

gelegen, ihren eigenen Emmanuel Goldstein wie in 1984¹⁰⁸ in Form von Zion als gesunden Gegenpol zum System zu erhalten?

Matrix Revolutions, der dritte und letzte Teil der *Matrix*-Filme, lebt nur noch in den Ruinen der ursprünglichen Idee. Das philosophische Konzept hat sich in Prügelszenen und Spezialeffekten aufgelöst, die genauso gut im Genre des Western, des Krimis oder Kriegsfilms aufgehoben wären. Der Kampf der Menschen gegen die Maschinen, wie er hier zu Ende erzählt wird, hat nicht mehr die unsichere Realität eines Computerspiels, sondern die höchst handgreifliche einer Materialschlacht, wie sie im Kino seit alters gegen die Indianer, Riesenspinnen oder Nazis geführt wird.¹⁰⁹

Mit diesen Worten beginnt die Filmkritik zu *Matrix Revolutions* in *Die Zeit* wobei Jens Jessen den Wachowski Brüdern ebenfalls eine Zerstörung des ursprünglichen Matrix-Mythos vorwirft. „Der klassische Anti-Intellektualismus des klassischen Hollywoods setzt sich behaglich gegen die Erkenntniskepsis durch“, fährt Jessen fort und erkennt in dem Machwerk, im Gegensatz zur Relativität von Teil 1, einen eindeutigen Hang zum binären Schwarz-Weiß Denken, das seiner Ansicht nach im Kielwasser der Bush-Administration schwimmt. „Er (der Film – *Matrix Revolutions*, VME) will erstens vor Franzosen warnen, denn ein solcher ist der Erzbösewicht Merowinger (Lambert Wilson).¹¹⁰ Der Film will zweitens zu Computerspielen anregen; denn damit kann man die Welt retten. Drittens aber soll man mit dem virtuellen Unfug auch wieder aufhören; denn gegen Gespenster hilft nur Gewalt. Der wahre Friede schließlich läßt sich nur durch Krieg gewinnen. Das heißt: Die Gebrüder Wachowski haben nach allerlei kulturkritischen Eskapaden zum guten Ende doch noch die patriotische Kurve genommen.“¹¹¹

Letztendlich ist es *Matrix 2* und *3* zwar gelungen, die Materialkosten und auch die Besucher- und sonstige Einnahmezahlen in ungeahnte Höhen zu treiben,¹¹² doch zehren beide Teile letztendlich von der Faszination, die allein der erste Part aufgebaut hat. Was *Matrix 1* jedoch angeht, kann ich niemandem mehr beipflichten als dem bereits zitierten Christian Jürgens:

Ob der Film Kunst ist? Keine Ahnung. Ob er moralisch wertvoll ist? Eher nicht.

¹⁰⁸ Orwell, George, London, 1989

¹⁰⁹ Jessen, Jens, „Prügelpriester“, in *Die Zeit*, Hamburg, 06.11.2003, 38

¹¹⁰ dies ist nicht ganz korrekt, der Merowinger ist nicht notwendigerweise ein Franzose. In *Matrix Reloaded* erklärt der Merowinger, er habe alle Sprachen durchprobiert und sich schließlich für Französisch entschieden, weil man darin so herrlich fluchen kann, „[...] it's like wiping your ass with silk, I love it.“, 2003

¹¹¹ Ebd.

¹¹² *Matrix Revolutions* kam zur Premiere in 109 Ländern gleichzeitig in die Kinos und nahm in der ersten Woche 204,1 Millionen Dollar ein; schaffte also einen neuen finanziellen Rekord und stieß *Der Herr der Ringe II – Die Zwei Türme* vom Thron, in *Handelsblatt*, Düsseldorf, 11.11.2003, 15

Aber er ist verdammt cool.¹¹³

Warum *Matrix* als ‚cool‘ galt und gilt hat selbstverständlich Gründe, die in den folgenden Kapiteln untersucht werden sollen.

1.5. MATRIX ALS OBJEKT DES PHILOSOPHISCHEN DISKURSES:

Es wurde bereits erwähnt, daß über *Matrix* sogar eine Tagung am ZKM stattfand und man den Eindruck gewann, statt mit realen Phänomenen würde sich die Philosophie jetzt nur noch mit medialen Diskursen abgeben – die, was *Matrix* angeht, die Nicht-Realität der Realität (der *Matrix*) innerhalb der Nicht-Realität der Realität (dem Film) und diese wieder innerhalb der Nicht-Realität der Realität (der subjektiven Wirklichkeit gemäß Kant) darstellt, was dann noch einmal diskursiviert wird, wie es ja auch in dieser Arbeit geschieht. Im Folgenden werde ich kurz darstellen, welche gegenwärtigen Bücher und Aufsätze sich ebenfalls mit *Matrix* als wissenschaftlichem Untersuchungsobjekt befassen. Ebenso ist zu beachten, daß nicht nur der philosophische Hintergrund, sondern auch die Thematik, die man in *Matrix* findet, nun keineswegs neu ist. Bücher wie *Neuromancer*, *The Difference Engine* oder *Count Zero* von William Gibson oder *Diaspora* und *Cyber City* von Greg Egan bzw. der Klassiker *Blade Runner – Do Androids dream of Electric Sheep* von Phillip K. Dick¹¹⁴ haben schon lange vor den Wachowski-Brüdern die scheinbare Polarität zwischen Mensch und Maschine bzw. die alternative Realität des Cyberspace thematisiert.

Was die Sekundärliteratur über *Matrix* 1-3 angeht, ist besonders das bereits erwähnte *Die Matrix entschlüsselt* von Georg Seeßlen zu erwähnen. Seeßlen geht sowohl auf die geistesgeschichtlichen Hintergründe des Filmes ein, vergleicht die Ästhetik der *Matrix* mit anderen Hollywood-Filmen und sonstigen Medien, wie z.B. Comics, Mangas und Zeichentrickfilmen. Was allerdings stört, ist Seeßlens nahezu krampfhafter Wille, den Teilen 2 und 3 geniale, philosophische Botschaften abzugewinnen anstatt zuzugeben, daß die mehr oder weniger absurde Handlung dieser Fortsetzungen weniger der Bekehrung des Publikums zu Baudrillard, als vielmehr der Ideenlosigkeit der Wachowski-Brüder, nachdem das Pulver im genialen Teil 1 bis zum letzten verschossen wurde, entspringt. Ebenso stört die mittlerweile allzusehr durchgekaute Kapitalismuskritik, die in den *Matrix* Kontext gezwängt und gebetmühlenartig wiederholt wird, so daß man den Eindruck gewinnt, *Matrix* sei die letzte Rettung der zahllosen Opfer des so herzlosen, ständig thematisierten, in der Realität in

¹¹³ Jürgens, Christian, „Keanu im Wunderland“, in *Die Zeit*, Hamburg, 17.06.1999, 36

¹¹⁴ genauere Angaben im Literaturverzeichnis im Anhang

Deutschland aber kaum anzutreffenden Neoliberalismus. Dies zudem uneingedenk der Tatsache, daß *Matrix* von einem kapitalistischen Produzenten – Joel Silver –, von einem kapitalistischen Studio – Warner Brothers –, zugehörig zu einem kapitalistischen Medienkonzern – Time Warner – in einem kapitalistischen Land – den USA – produziert wurde, verbunden mit einer horizontalen Vermarktungsstrategie, die nun wirklich nur das Ziel des Geldverdienens mit einem Produkt durch mehrere Kanäle verfolgt. Zudem wird zu sehr von Baudrillard abgeschrieben, ohne dies im Text kenntlich zu machen.

Was den Standpunkt innerhalb von *Matrix* und Wirklichkeit angeht, definiert Elisabeth Bronfen in ihrem Aufsatz „Operator – I need an exit! *Matrix*“¹¹⁵ den Begriff „Heimat“ in *Matrix 1*, stellt die Frage, inwieweit in einem beliebigen, ambivalenten System überhaupt eine eindeutige Zuordnung von „Heimat“ möglich ist und zieht Parallelen zu märchenhaften Erzählungen wie z.B. *Wizard of Oz* oder *Alice in Wonderland*.

In *Das Geheimnis der Matrix*¹¹⁶ nehmen gegenwärtige Science-Fiction Autoren und andere Künstler dieses Genres wie z.B. Pad Cadigan, Bruce Sterling oder Ian Watson Stellung zur *Matrix*, vergleichen den Film mit anderen Cyberspace-Machwerken, ziehen Parallelen zur Welt der Medien, ebenfalls zu Märchen und philosophischen, politischen sowie psychologischen Aspekten sowie zu den Themen Computerkunst, Informatik und künstliche Intelligenz, z.T. in sehr schnodderiger und unterhaltsamer Weise. Besonders hervorgehoben sei „*Matrix* als Simulakrum“ von Ian Watson,¹¹⁷ gewarnt sei vor dem ausgesprochen naiven Essay „Mehr als man jemals erfahren wird: Im Kaninchenbau von *Matrix*“ von Kathleen Ann Goonan.¹¹⁸ Einige dieser Aufsätze werde ich im Laufe der Arbeit näher behandeln.

Fehler in der Matrix von Grazyna Fosar und Franz Bludorf¹¹⁹ untersucht, im Kielwasser der Verschwörungstheorien des 11. September 2001, inwieweit in unserer Wirklichkeit „Fehler in der *Matrix*“ auftauchen, so z.B. im Hinblick auf das genetische Klonen, die DNA, die Chaosforschung oder Quantensignale, die angeblich bereits vier Stunden zuvor den bevorstehenden Terroranschlag am 11. September ankündigten.¹²⁰ Das Ganze ist unterhaltsam, wenn auch etwas paranoid und als Leser bleibt man im ungewissen, ob die Autoren nun wirklich glauben, daß auch wir in einer Form der *Matrix* leben. *Matrix Code*, äußerst albern herausgegeben von „Morpheus“ im Trinity-Verlag,¹²¹ verspricht die

¹¹⁵ in *Heimweh: Illusionsspiele in Hollywood*, Berlin, 1999, 527-550

¹¹⁶ Haber, Karen (ed.), *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003

¹¹⁷ Ebd., 122-140

¹¹⁸ ebd., 81-92

¹¹⁹ Peiting, 2003

¹²⁰ Ich vermute, der Autor bezieht sich hier auf die Quantentheorie von u.a. Max Planck und Werner Heisenberg, wobei ich mir allerdings nicht sicher bin.

¹²¹ München, 2003

Entschlüsselung ebendieses Codes und verkündet vollmundig und bahnbrechend, daß das, was wir sehen, nicht unbedingt dem was es ist entsprechen muß; ein Buch für die ‚ganz Blöden‘, die bei *Matrix 1* überhaupt nicht zugehört und von Kant und Descartes, trotz dauerhafter Präsenz im philosophischen Diskurs, noch niemals etwas gehört haben. Ähnlich wie Seeßlens *Die Matrix entschlüsselt* untersucht *Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion in „The Matrix“* von Glenn Yerreth, erschienen bei Summersdale Publishers¹²² die geistesgeschichtlichen und religiösen, besonders gnostischen Hintergründe der Trilogie, ebenso wie *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real (Popular Culture and Philosophy)* von William Irwin.¹²³ Letzteres Werk bezieht sich nur auf den ersten Teil, liest *Matrix* besonders im Hinblick auf die marxistische Entfremdung der Arbeit in der spätkapitalistischen Gesellschaft und stellt Bezüge zu anderen Massenmedien her, wobei beide Werke allerdings nicht die Detailfülle von *Die Matrix entschlüsselt* erreichen. Das bereits erwähnte *The Art of the Matrix* bietet neben einem Drehbuch (Shooting Script) von Teil 1 besonders einen Einblick in die Konzept-Zeichnungen von Geof Darrow, die Storyboards von Steve Skroce und Tani Kunitake und die visuelle und graphische Vorbereitung des Films. *The Matrix Unlocked* von Phillip Condon¹²⁴ dekonstruiert die Trilogie im ästhetischen und philosophischen Kontext und vergleicht besonders die Protagonisten des Filmes mit – naheliegenden – Vorbildern aus der griechischen Mythologie. Insgesamt läßt sich sagen, daß es in der Geschichte Hollywoods wohl keinen Film gibt, der in so kurzer Zeit ein so großes Maß an Sekundärliteratur und Rezensionen erzeugt hat wie die *Matrix* Trilogie – diese Arbeit ist ein weiteres Beispiel.

¹²² Chichester, West Sussex, 2003

¹²³ Chicago, 2002

¹²⁴ London, 2003

KAPITEL 2:

NOT WHAT YOU SEE –

DIE RELATIVITÄT DES REALEN



Man kann also zwar richtig sagen, daß die Sinne nicht irren, aber nicht darum, weil sie jederzeit richtig urteilen, sondern weil sie gar nicht urteilen.

Immanuel Kant, Kritik der reinen Vernunft (2004, 157)

2. NOT WHAT YOU SEE – DIE RELATIVITÄT DES REALEN:

In Morpheus' Sonnenbrille (Cover Kapitel 2) spiegelt sich Neo vor seiner Entscheidung, welche Pille er einnehmen soll: die blaue, die ihn zurück in die virtuelle Existenz der Matrix bringt oder die rote Pille, die ihm die ‚Wahrheit‘ über die Matrix zeigt, daß alles nur Schein und Illusion ist. Morpheus' Sonnenbrille läßt seine Augen nicht erkennen, es spiegelt sich in ihr nur, was vor ihr ist. Und das ist das Vorgaukeln einer binären Entscheidung zwischen ‚wahr‘ und ‚falsch‘. Das Auge, das die Brille bedeckt, das Auge, das eigentlich Bilder wahrnimmt, ist durch die Spiegelung der Brille selbst ein Bildschirm geworden. Und was es abbildet, ist die Grobstrukturierung der Wirklichkeit, das, was wir sehen (können) und das, was wir nicht sehen (können). Durch die Spiegelung dieses Sachverhalts erhält das Bild in der Brille die Beschaffenheit einer Kopie, durch die binäre Darstellung der Pillen demonstriert es die subjektive Strukturierung des Realen.¹ Erkennen ist Konstruktion.

2.1. PLATON UND DIE SCHATTEN AN DER WAND:

Sokrates belehrt seinen Schüler Glaukon im siebten Buch von Platons *Politeia (Der Staat)*² über die Frage, wie Menschen in einem perfekten Staat gebildet werden können. Es geht darum, ob und wie der Mensch die Wahrheit erkennen kann. Platon bedient sich hierbei seines berühmten „Höhlengleichnisses“ (Abb. 38):³

Stelle dir die Menschen vor in einem unterirdischen, höhlenartigen Raum, der gegen das Licht zu einen weiten Ausgang hat über die ganze Höhlenbreite; in dieser Höhle leben sie von Kindheit, gefesselt an Schenkeln und Nacken, so daß sie dort bleiben müssen und nur gegen vorwärts schauen, den Kopf aber wegen der Fesseln nicht herumdrehen können; aus weiter Ferne leuchtet von oben her hinter ihrem Rücken das Licht eines Feuers, zwischen diesem Licht und den Gefesselten führt ein Weg in der Höhe; ihm entlang stelle dir eine niedrige Wand vor, ähnlich wie bei den Gauklern ein Verschlag vor den Zuschauern errichtet ist, über dem sie ihre Künste zeigen [...]

An dieser Wand, so stell dir noch vor, tragen Menschen mannigfache Geräte vorbei, die über die Mauer hinausragen, dazu auch Statuen aus Holz und Stein von Menschen und anderen Lebewesen, kurz, alles mögliche, alles künstlich hergestellt, wobei die Vorbeitragenden teils sprechen, teils schweigen. [...]

¹ Über die Schwierigkeit der Herstellung dieses Effekts unterrichtet uns Phil Oosterhouse, der Assistent der Wachowski Brothers, „[...] it was shot with Laurence wearing green glasses. Reflection plates of Neo grabbing the pill were later composited onto this glasses.“, in Ders: „The Matrix Notes“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 401

²Rufener, Rüdiger (ed.), *Platon: Der Staat, Politeia*, Griechisch-deutsch, Einführung und Anmerkungen von Thomas Alexander Szlezák, Düsseldorf und Zürich, 2000

³ interessanterweise geht es in dieser Metapher weniger um die Höhle, sondern vielmehr um die Schatten, die an der Wand der Höhle verlaufen.

Sie gleichen uns! Denn sie sehen zunächst von sich und den anderen nichts, außer den Schatten, die von dem Feuer auf die gegenüberliegende Mauer geworfen werden [...]⁴

Hierbei wird bereits klar, daß das Unbehagen, sich einer eindeutig definierbaren Wirklichkeit nicht zuordnen zu können, keine moderne oder gar postmoderne Erfindung ist, ebenso wie die Tatsache, daß nicht der Cyberpunk sondern am Ende kein anderer als Platon (427-348 v.Chr.) der wahre Vater der Matrix ist. Interessant ist bei diesem Vergleich nicht nur das kollektive Falschsehen in der Höhle, sondern auch die bildschirmhafte Qualität der Wand, an die die Schatten, ähnlich wie an eine Kinoleinwand, projiziert werden. „Wenn sie sich untereinander unterhalten könnten, da würden sie wohl glauben, die wahren Dinge zu benennen, wenn sie von den Schatten sprechen, die sie sehen“, sagt Glaukon.⁵ Platon stimmt ihm zu. „Alles in allem“, folgert Glaukon, „diese Leute würden nichts anderes für wahr halten als die Schatten der Geräte“.⁶ Die entscheidende Taktik im ersten Teil von *Matrix* war es, daß die computersimulierte Wirklichkeit ausgesprochen vertraut, die reale Wirklichkeit dagegen sehr fremdartig aussah. Als Neo von Morpheus über diesen Zusammenhang aufgeklärt wird, erleidet er nahezu einen Nervenzusammenbruch. „No! I don't believe it! It's not possible“, sagt Neo; „I didn't say that it would be easy, Neo. I just said that it would be the truth“, entgegnet Morpheus, quasi als ein später Vertreter Platons.⁷ Dennoch bestehen zwischen der Höhle und der Matrix einige Unterschiede. Die reinen Ideen, die Platon beschreibt, stellen das Leben außerhalb der Höhle dar, das nicht allen Menschen zugänglich ist. Andererseits möchte Morpheus nahezu *alle* Menschen aus der Matrix befreien, wobei Platon der Ansicht ist, daß nur die, die gewisse geistige Voraussetzungen mitbringen, in der Lage sind, die Höhle der Illusion zu verlassen.⁸ Allan Bloom sieht die Gestalt des Philosophen in diesem Kontext als einen Führer, der eine handverlesene Schar aus der Höhle herausführt, als einen Fackelträger, der die gesamte Höhle erleuchtet und alle Menschen befreit, „[...] moreover a few human beings can emerge from the cave. [...] The Enlightenment, taken literally, believed that the light could be brought into the cave and the shadows dispelled; men in that view, could live in perfect light. This Socrates denies; the philosopher does not bring light to the cave, he escapes into the light and can lead a few to it. He is a guide, not a torchbearer“.⁹ Die Welt außerhalb

⁴ ebd., 567

⁵ Ebd.

⁶ Ebd.

⁷ „Shooting Script“, New York, 2002, 569

⁸ vgl. dazu Hankins im Hinblick dieser Erleuchtung auf einen perfekten Staat, James, *Plato in the Italian Renaissance*, „The humanists, like Plato, believed that in educating a ruling elite lay the best of hope of political and moral reform“, New York, 1997, 7

⁹ Bloom, Alan, *The Republic of Plato*, London, 1991, 403, zudem tritt der befreite Mensch in *Matrix*, der nicht mehr der Illusion unterliegt, nicht in einen strahlenden Garten, sondern in die *Wüste der Wirklichkeit*, vgl. dazu

der Höhle bzw. die Welt von Zion ist, frei nach Adorno, ein Ort der *Eigentlichkeit*, der aber genau genommen eine Vorstellung Morpheus' ist, denn was macht diesen schließlich so sicher, daß die wirkliche Welt nicht auch Trug und Schein ist?¹⁰ Logistisch gesehen könnten in *Matrix* natürlich nicht alle Menschen in die Wirklichkeit geführt werden, abgesehen davon, daß es die meisten auch nicht wollten. Den Unwillen, die Wahrheit zu akzeptieren, diskutiert Platon:

Wenn etwa einer gelöst und gezwungen würde, sofort aufzustehen und den Kopf umzuwenden, auszuschreiten und zum Licht zu blicken, [...] was glaubst du, würde er da wohl antworten, wenn man ihm sagte, er haben vorher nur eitlen Tand gesehen, jetzt aber sehe er schon richtiger, da er näher dem Seienden sei und sich zu wirklichen Dingen hingewendet habe [...] Würde er da nicht in Verlegenheit sein und glauben, was er vorher erblickt, sei wirklicher als das, was man ihm jetzt zeige?¹¹

Dieser Zustand Neos wird im Drehbuch als Regieanweisung beschrieben:

On his hands and knees, he reels as the world spins. Sweat pours off him as a pressure builds inside his skull as if his brain had been put into a centrifuge.

NEO

I don't believe it! I don't believe it!

CYPHER

He's going to pop!

Vomitting violently, Neo pitches forward and blacks out.¹²

Zizek, Slavoj, „The important difference, of course, is that when some individuals escape their cave predicament and step out to the surface of the Earth, what they find there is no longer the bright surface illuminated by the rays of the Sun, the supreme Good, but the desolate ‘desert of the real.’, in “Ders. „The Matrix, or the two sides of perversion“, *Inside the Matrix – International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe, October 28, 1999*, veröffentlicht unter www.container.zkm.de/netcondition/matrix/zizek.html

¹⁰ Gegen diese naive Vorstellung von Ursprünglichkeit polemisierte schon Adorno in „Jargon der Eigentlichkeit“, z.B. „Wo der heilige Geist ausging, redet man mit mechanischen Zungen. Das suggerierte und nichtvorhandene Geheimnis aber ist öffentlich. Wer es nicht hat, braucht nur zu reden, als ob er es hätte, und als hätten die anderen es nicht. Die expressionistische Formel ‚Jeder Mensch ist auserwählt‘ [...] taugt nach Abzug des falschen Dostojewsky zur ideologischen Selbstbefriedigung eines von der gesellschaftlichen Entwicklung bedrohten und erniedrigten Kleinbürgertums“, in Rolf Tiedemann (ed.), *Gesammelte Schriften*, Vol.VI, Frankfurt am Main, 1990, 419, vgl. dazu auch die Inszenierung des Gewöhnlichen zum Star in Form von Neo im Kapitel 3.3

¹¹ Platon; Rufener, Rüdiger (ed.), *Der Staat*, Düsseldorf und Zürich, 2000, 569

¹² „Shooting Script“, New York, 2002, 313-314

Diesen Schock, sozusagen den Einbruch des Realen, diskutiert Platon:

Wenn man ihn [...] von dort wegzöge, mit Gewalt, den schwierigen und steilen Anstieg hinan und nicht früher losließe, bis man ihn ans Licht der Sonne gebracht hätte [...] würde er da nicht voll Schmerz und Unwillen sein über die Verschleppung? Und wenn er ans Sonnenlicht käme, da könnte er wohl – die Augen voll des Glanzes – nicht ein einziges der Dinge erkennen, die man ihm nunmehr als wahr hinstellte.¹³

Platon sagt ebenfalls, „Und wenn man ihn zwänge, ins Licht selbst zu blicken, dann würden ihn seine Augen schmerzen [...]“¹⁴, und auch Neo fragt Morpheus auf seiner Bahre an Bord der Nebukadnezar (Abb. 124), nachdem er ausgeloggt wurde, warum seine Augen so schmerzen:

NEO

Why do my eyes hurt?

MORPHEUS

You've never used them before.¹⁵

Metaphorisch beginnt Neo erst nach dem Ausloggen wirklich zu sehen, gleichzeitig wird mit diesem Satz aber auch dargestellt, daß die Erkenntnis letztendlich im Kopf stattfindet; auch ohne Augen. Wie wirkt sich nun aber langfristig die Erkenntnis der Realität aus? Macht dieses Wissen die Menschen glücklicher, oder ist es vielmehr mit einer Vertreibung aus dem Paradies gleichzusetzen? Platon stellt die Wahrheit über die Illusion, auch wenn ihre Erkenntnis unangenehm sein könnte. Der Mensch, der aus der Höhle austritt, sollte sich schließlich glücklich schätzen und die bedauern, die noch in der Höhle weilen.¹⁶ „Lieber wird er alles über sich ergehen lassen, als dort zu leben“, sagt Platon.¹⁷ Morpheus erscheint wie ein

¹³ Platon; Rufener, Rüdiger (ed.), *Der Staat*, Düsseldorf und Zürich, 2000, 571

¹⁴ Ebd., 328

¹⁵ „Shooting Script“, New York, 2002, 307

¹⁶ Platon; Rufener, Rüdiger (ed.), *Der Staat*, Düsseldorf und Zürich, 2000, 571

¹⁷ Ebd., 573, ebenso „Wie aber das Auge nicht imstande ist, sich anders als mit dem ganzen Leib aus dem Dunkel gegen das Helle zu wenden, so muß auch dieses Organ zugleich mit der ganzen Seele vom Werdenden weggewendet werden, bis diese imstande ist, den Anblick des Seienden und des Hellsten unter den Seienden auszuhalten; dies aber behaupten wir, ist das Gute; nicht wahr?“, vgl. hierzu Szlezáks Anmerkungen über die Notwendigkeit der Formung der Seele im Vorfeld der intellektuellen Bemühung, „Wie die Gefesselten nicht einfach ihre Augen auf das Feuer hinter ihnen richten können, sondern erst von den Fesseln befreit werden müssen, genügt auch für Platon nicht die bloße intellektuelle Bemühung, sondern die Formung der ganzen Seele muß ihr vorausgehen“, ebd., 977

von Platon beeinflusster Erzieher, Cypher dagegen wie ein lernunwilliges Kind, das Morpheus für seine „Belehrungen“ beschimpft: „He lied to us, Trinity! He tricked us! If he would’ve told us the truth, we would’ve told him to shove that red pill up his ass!”¹⁸ Und Cypher bedient sich selbst der pädagogischen Darstellung. Als Trinity ihn belehrt, daß die Matrix nicht real sei, liefert er eine Affirmation der Realität der Matrix, indem er, selbst an Bord des Schiffes befindlich, den Anschluß aus Apocs Kopf zieht. Apoc (jetzt tot) liegt reglos wie zuvor an Bord der Nebukadnezar auf dem zahnarztpraxisähnlichen Einloggstuhl; Trinity aber muß sehen, wie er in der Matrix stirbt:

CYPHER

[...] If I do have to choose between that and the Matrix,
I choose the Matrix.

TRINITY

The Matrix isn’t real!

CYPHER

Oh, I disagree, Trinity. I disagree. I think the Matrix can be more real than this world. I mean, all I do is pull a plug here. But there, you have to watch Apoc die.

She looks up at Apoc, her face going white.

APOC

Trinity?

He grabs hold of the cable in Apoc’s neck, twists it, and yanks it out.

¹⁸ „Shooting Script“, New York, 2002, 357, vgl. hierzu E. Hoffmann, „Der Weg der Erziehung durch die Wissenschaften ist steil, beschwerlich, schmerzhaft. Er verlangt eine Abkehr von der natürlichen Sinnlichkeit; aber er löst dem Menschen die Fesseln, führt ihn ins freie Reich der Gedanken, ermöglicht ihm, nach übersinnlichen Gesichtspunkten die Welt zu verstehen und mit metaphysischem Bewußtsein den Lebensweg zu gehen. Wer ihn gegangen ist, weiß nun, daß die Höhle ein Grab war, d.h. daß das Leben des Menschen erst wahrhaft lebenswert ist, wenn er den Weg der Erkenntnis durch wissenschaftliche Erziehung geht“, in „Der pädagogische Gedanke in Platons Höhlengleichnis“, in *AGPh.* 40, 1931, S.57, zitiert nach Vretzka, Karl (ed.), „Anmerkungen zu Buch VII“, in Platon, *Der Staat*, Stuttgart, 2003, 577

CYPHER

Welcome to the real world, eh baby?

Apoc seems to go blind for an instant, a scream caught in his throat, his hands reaching for nothing, and then falls dead.¹⁹

Es stellt sich folgende Frage: Auch wenn wir uns aus der Höhle bzw. der Matrix befreien, wer sagt uns, daß die Realität außerhalb der Höhle nicht auch eine, wenn auch komplexere, Illusion darstellt, ebenso wie die Schatten an der Wand? Reichen unsere Vernunft und unsere sinnliche Wahrnehmung überhaupt aus, um den Begriff Realität eindeutig zu definieren und inwieweit nutzt *Matrix* diese unsichere Wahrnehmung als Stilmittel aus?

2.1.1. PLATON UND ARISTOTELES:

Auch wenn es in dieser Arbeit nicht um eine eingehende Analyse der griechischen Philosophie geht, ist es dennoch notwendig, auf den Paradigmenstreit zwischen Platon und seinem Schüler Aristoteles hinzuweisen, die beide unterschiedliche Ansichten hinsichtlich der Eindeutigkeit der Wahrnehmung vertraten. Aristoteles, anders als Platon, sieht den Dichter als Künstler in seiner *Poetik* in erster Linie als „Nachahmer“:

Da der Dichter ein Nachahmer ist, wie ein Maler oder ein anderer bildender Künstler, muß er von drei Nachahmungsweisen, die es gibt, stets eine befolgen: er stellt die Dinge entweder dar, wie sie waren oder sind, oder so, wie man sagt, daß sie seien, und wie sie zu sein scheinen, oder so, wie sie sein sollten.²⁰

Während Aristoteles dem Dichter die Fähigkeit zuschreibt, die Dinge so darzustellen, wie sie sind, hält Platon jegliche abbildende Kunst (die Dichtung fällt nicht hierunter) für eine Verstärkung der Verfälschung der Wirklichkeit.²¹ Die Menschen, die sich in der Höhle befinden, sehen die Welt bereits nicht so, wie sie ist. Indem der Künstler von diesem – falschen – Abbild nun wieder ein Abbild macht, was dem vorhergehenden auch nicht

¹⁹ „Shooting Script“, New York, 2002, 357-358, vgl. Zizek, “[...] der Verräter ist an die Illusion unserer sog. „Realität“ gebunden, die von der Matrix dominiert und manipuliert ist, während Reeves der Menschheit die Erfahrung des Universums als Spielplatz anbietet, auf dem wir eine Vielzahl von Spielen spielen, frei von einem zum anderen übergehen, die Regeln umgestalten, die unsere Realitätserfahrung festlegen“, *Der zweite Tod der Oper*, Berlin, 2003, 34

²⁰ Aristoteles; Fuhrmann, Manfred (ed.), *Aristoteles – Poetik*, Stuttgart, 1996, 85

²¹ vgl. dazu den Begriff *Mimesis* als die Nachahmung, z.B. bei Schönberger in *Longinus. Vom Erhabenen*, Stuttgart, 2002, 137

genügend entspricht, macht er die Welt ohne Notwendigkeit noch falscher, als sie ohnehin schon ist. Im zehnten Dialog des *Staates* wird Glaukon von Platon über diesen Sachverhalt aufgeklärt:

Wir müssen uns also überlegen, ob solche Leute nicht von Nachahmern, denen sie in die Hände fallen, getäuscht werden und beim Anblick ihrer Werke nicht bemerkten, daß diese doch drei Stufen vom wahren Sein entfernt und leicht zu schaffen sind für einen, der die Wahrheit nicht kennt; denn sie schaffen ja nur Scheinbilder, nicht wahrhafte [...] ²²

Eine ähnliche Ansicht scheint Morpheus zu vertreten, denn einerseits hat auch er begriffen, daß Realität nur elektrische Signale sind, die vom Verstand interpretiert werden,²³ andererseits ist die Welt von Zion für ihn aber doch irgendwie *realer* als die Simulation der Matrix, „weniger Stufen vom wahren Sein entfernt“, da man bei der Matrix den Schuldigen an der Simulation, i.e. die Maschinen, sofort ausfindig machen kann, dies bei der wirklichen Welt von Zion aber nicht mehr so einfach ist, denn wer täuscht uns denn schließlich nun dort? Ein böser Gott, ein anderes, aber unbekanntes Computerprogramm, vielleicht aber auch kein anderer als unser eigenes Gehirn? Platons Ideenlehre führt als Metapher für die wahren Ideen, die hinter den scheinbaren Dingen stehen, die Namen der Dinge auf, wobei jedes Ding einen willkürlichen und einen natürlich richtigen Namen habe:

[...] es gebe für jedes Ding eine richtige, aus der Natur dieses Dinges selbst hervorgegangene Bezeichnung, und nicht das sei als (wahrer) Name anzuerkennen, was einige nach Übereinkunft als Bezeichnung für das Ding anwenden, indem sie (willkürlich) einen Brocken ihres eigenen Lautvorrates als Ausdruck für die Sache wählen, sondern es gebe eine natürliche Richtigkeit der Namen [...] ²⁴

So wie es zu jedem Gegenstand die passende Idee gibt, gibt es auch zu jedem Ding den richtigen Namen; nicht als willkürlicher, abiträrer Name, sondern als *innerer* Name, als *Namen an sich*. Die großen Unterschiede zwischen Platon und Aristoteles sind, was die Wahrnehmung der Welt angeht, zusammenfassend die folgenden: Gemäß Platon sind die Dinge der Wirklichkeit unvollkommene Abbilder der höchsten Ideen, woraus sich auch die Geisteshaltung des *Idealisten* ableitet. Da der Mensch allerdings weiß, daß es diese Urbilder bzw. Ideen gibt und er dies von irgendwoher wissen muß, ist dies, so Platon, ein Beweis der Unsterblichkeit der menschlichen Seele bzw. eine Wiedererinnerung an die Urgestalt der –

²² Platon; Rüdiger Rufener (ed.), *Platon: Der Staat*, Düsseldorf und Zürich, 2000, 676-677

²³ vgl. seine Einweisung gegenüber Neo, “What is real? How do you define real? If you’re talking about what you feel, taste, smell or see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain”, in “Shooting Script”, New York, 2002, 310

²⁴ Apelt, Otto (ed.), “Platon-Menon”, in *Platon – Sämtliche Dialoge*, Vol. II, Hamburg, 1988, 37

jetzt im Leben nur sinnlich erfahrbaren – Dinge. Aristoteles vertritt die Ansicht, daß Platons Weltansicht zu einer unmöglichen Verdoppelung der Wirklichkeit führen würde, wenn es für jeden Gegenstand noch eine dazu passende Idee gäbe. In Wahrheit stelle jeder Gegenstand auch genau das dar, was er sein sollte.²⁵ Die Dinge werden entweder durch die sinnliche Wahrnehmung (*aisthēsis*) oder die Erfahrung (*empeira*) wahrgenommen.²⁶ Die Idee befindet sich nicht entrückt von den wirklichen Dingen, sondern wohnt dem jeweiligen Stoff als einheitsstiftendes Prinzip inne.

Wenn überhaupt das ‚bestimmte Etwas‘ außerhalb der Verbindung existiert, dann bei den natürlichen Substanzen; daher sagte Platon nicht schlecht, daß es so viele Formen gibt, wie Dinge, die von Natur sind, wenn es denn Formen gibt, jedoch nicht von Dingen wie Feuer, Fleisch, Kopf; denn alles ist Materie, und die letzte Materie ist Materie der Substanz, die es im höchsten Grad ist. [...] Denn wenn der Mensch gesund ist, dann existiert auch die Gesundheit, und die Gestalt der bronzenen Kugel ist zugleich mit der bronzenen Kugel. Ob aber auch später etwas bestehen bleibt, wäre zu untersuchen; bei einigen Dingen steht dem nichts entgegen, etwa wenn die Seele von der Art ist, nicht die ganze, aber der Geist; denn daß die ganze Seele Bestand hat, ist vielleicht unmöglich.

Es ist also klar, daß es, wenigstens aus diesen Gründen, keine Ideen zu geben braucht; denn ein Mensch zeugt einen Menschen, der einzelne einen bestimmten.²⁷

Ist man also der Ansicht, man sähe die Welt so, wie sie auch ist, ist man *Realist*.²⁸ In der Renaissance wurde dieser Streit z.B. zwischen der Akademie von Florenz (Platon) sowie der Universität von Padua (Aristoteles) ausgetragen.²⁹ Auch in den Diskursen von *Matrix* geht dieser Streit weiter. Die Rebellen in *Matrix* scheinen ebenfalls zwischen diesen beiden Schulen zu schwanken – was die *Matrix* angeht, sind sie Idealisten, was die wahre Welt von *Zion* angeht, wohl eher Realisten. Wenn man aber, wie es Morpheus tut, Neo aufklärt, bei einem Tod in der *Matrix* träte auch in der Wirklichkeit der Tod ein, dann ist der Tod und auch

²⁵ vgl. hierzu zur Eindeutigkeit von Realität z.B. Aristoteles in Fuhrmann, Manfred (ed.) *Aristoteles Poetik, griechisch-deutsch*, „[...] nun glauben wir von dem, was nicht wirklich geschehen ist, nicht ohne weiteres, daß es möglich sei, während im Falle des wirklich Geschehenen offenkundig ist, daß es möglich ist – es wäre ja nicht geschehen, wenn es nicht möglich wäre.“, Stuttgart, 1996, 31

²⁶ vgl. Politis, Vasilis, *Aristotle and the Metaphysics*, London, 2004, 31

²⁷ Szlezák, Thomas, Alexander (ed.), *Aristoteles: Metaphysik*, Berlin, 2003, 213, ebenso Finsler, Gerhard, *Platon und die aristotelische Poetik*, Leipzig, 1990, 34ff., vgl. zur Polarität der aristotelischen Substanz auch Barnes, Jonathan, „Substances are individuals: Mozart is a substance, man is not. Substances are definable: man is a substance, Mozart is not“, in: Ders., „Metaphysics“, *The Cambridge Companion to Aristotle*, Cambridge, 1995, 91

²⁸ vgl. Fuhrmann, „Die *Poetik* setzt also die Kritik an der platonischen Ideenlehre und an der platonischen, gänzlichen negativen Bewertung der Affekte voraus; Aristoteles hatte die Auseinandersetzung mit der Philosophie Platons im wesentlichen abgeschlossen, er hatte die Grundpfeiler seines eigenen Lehrgebäudes bereits errichtet, als er sich anschickte, die *Poetik* zu Papier zu bringen“, in *Aristoteles Poetik*, Stuttgart, 1996, 153, vgl. ebenfalls E. Grumach (ed.) *Aristoteles Werke, griechisch und deutsch*, „Nikomachische Ethik“, Vol. VI, übers. von F. Dirlmeier sowie „Über die Seele“, Übers. von W. Theiler, Darmstadt, 1956

²⁹ vgl. Hankins, James, *Plato in the Italian Renaissance*, „The humanists, like Plato, believed that in educating a ruling elite lay the best of hope of political and moral reform“, New York, 1997, 104

die Idee des Todes in der Wirklichkeit von Zion, die ja im aristotelischen Sinne aus Sicht der Rebellen genau das ist, was wir in ihr sehen, nämlich die wahre Welt von Zion, wahr und keine Illusion.³⁰ Dann muß er aber doch in der Matrix, von der er ja schließlich kam, eigentlich genau so wahr sein? Dann könnte aber doch die Matrix, die ja die platonische Höhle darstellt, genau so wahr sein wie die aristotelische Welt von Zion? Die Rebellen benötigen scheinbar für die Rechtfertigung ihres fundamentalistischen Realismus der Welt von Zion die idealistische Natur der Matrix als Erklärung – und genau da liegt auch ihr Widerspruch! Sieht man sich einige der Zitate aus *Matrix 1* an, kann man diese Widersprüche sehr schnell erkennen. So sagt Trinity zu Cypher, als dieser sich bekennt, wieder in die Matrix eingeloggt werden zu wollen, „The Matrix isn’t real!“³¹ Ebenso polarisiert Morpheus bei seinem ersten Gespräch mit Neo zwischen der ‚echten‘ Wirklichkeit und der Illusion der Matrix. „That you are a slave, Neo. Like everyone else, you were born into bondage, kept inside a prison that you cannot smell, taste or touch. A prison for your mind.“³² Etwas später ist er allerdings Erkenntnistheoretiker genug, um zuzugeben, daß Realität nichts weiter ist als elektrische Impulse, interpretiert vom Verstand, „What is real? How do you define real? If you’re talking about what you feel, taste, smell, or see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain“.³³ Als sollte in dieser Szene (Abb. 39) unterstrichen werden, daß jegliche Wahrnehmung im Kopf stattfindet, ist das Konstrukt der Matrix weiß und leer. Einzig zwei Sessel sowie ein Fernseher als Symbol der Manipulation von Wahrnehmung befinden sich neben Morpheus und Neo im Raum.

Tank, der in Zion geboren ist, bezeichnet sich Neo gegenüber als „old fashioned human“, verbindet also mit der Wirklichkeit von Zion eine Form von einzigartiger Authentizität, die sich auch in seiner abgewetzten Kleidung bestehend aus Unterhemd und Latzhose zeigt (Abb. 182). „Any holes? Nope. Me and my brother Dozer, we are 100 percent pure, old-fashioned,

³⁰ vgl. „Shooting Script“, New York, 2002, Neo: If you are killed in the Matrix, you die here? Morpheus: The body cannot live without the mind.“, New York, 2002, 322, Gehirn und Seele werden hierbei zudem gleichgesetzt, denn tatsächlich schwirrt nicht im christlichen Sinne die Seele vom Körper losgelöst durch die Matrix, sondern deren Simulation stimuliert das Gehirn mit elektrischen Impulsen, die für reale Wahrnehmungen gehalten werden. Körper und Gehirn bleiben also wo sie sind. So lange dabei keine tödlichen Stromstöße oder Gifte abgegeben werden, gibt es m.E. nach medizinisch keinen Grund, von möglicher Magie, Gedankenkontrolle etc. einmal abgesehen, daß man in der Matrix stirbt, solange der Körper in Sicherheit ist, vgl. dazu Zizek, Slavoj, „The logic of this solution is that your ‚real‘ body can only stay alive (function) in conjunction to the mind, i.e. to the mental universe into which you are immersed: so if you are in a Virtual Reality and killed there, this death affects also your real body. The obvious opposite solution (you can only really die when you are killed in reality) is also too short. The catch is: is the subject WHOLLY immersed into the Matrix-dominated Virtual Reality or does he know or at least SUSPECT the actual state of things?“, in Ders. „The Matrix, or the two sides of perversion“, *Inside the Matrix – International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe, October 28, 1999*, veröffentlicht unter www.container.zkm.de/netcondition/matrix/zizek.html

³¹ „Shooting Script“, New York, 2002, 358

³² Ebd., 300

³³ Ebd., 310

home-grown human. Born free. Right here in the real world. Genuine child of Zion.”³⁴ Gleichzeitig ist er selbst aber auch fasziniert von dem E-learning ähnlichen Kampftraining, dem er Neo unterzieht und das in dieser Form nur in der Matrix bzw. einer simulierten, virtuellen Realität funktioniert, „Hey, Mikey, he likes it! Ready for more?“³⁵ Möglicherweise ist er auch ein wenig neidisch, daß dies für ihn – als “old fashioned human” ohne Anschluß im Kopf – diese Form des Trainings nicht möglich ist. Und auch Morpheus' Beschreibung “The desert of the real”³⁶ für die zerstörte Erde und die verwüstete Skyline von Chicago, die er Neo zeigt (Abb. 40), klingt nicht so, als wäre diese Wirklichkeit eine ernstzunehmende Alternative für die Bequemlichkeiten der Simulation der Matrix. In ihrer visuellen Verwandtschaft mit der Welt nach dem Krieg in *Terminator 2*³⁷ (Abb. 156) ist diese Realität durchweg als unwirtlich und negativ konnotiert.³⁸ So sind die Rebellen Realisten, was ihre ideologische Verbohrtheit hinsichtlich der scheinbaren Authentizität der Welt von Zion angeht und Idealisten, wenn sie sich auf die Ambivalenz von Wahrnehmung stützen, um Neulingen zu erklären, daß die Welt der Matrix eine Illusion ist.

2.2. DIE AMBIVALENZ VON REALITÄT:

In Quentin Tarantinos Film *From Dusk till Dawn*³⁹, der von einer Sekunde zur anderen von einem Gangster Road Movie zu einem Vampir-Splatter Film wird, werden die Protagonisten von diesem abrupten Wechsel genau so überrascht wie die Zuschauer, wie der Dialog zwischen Jacob (Harvey Keitel) und Seth Gecko (George Clooney) zeigt:

JACOB

Okay, does anybody here know what's going on?

SETH

Yeah, I know what's going on. We got a bunch of fuckin' vampires outside trying to get inside and suck our fucking blood! That's it, plain and simple. And I don't wanna hear any bullshit about “I don't believe in vampires” because I don't fuckin' believe in vampires

³⁴ Ebd., 315

³⁵ Ebd., 317

³⁶ Ebd., 310

³⁷ USA, 1991

³⁸ vgl. auch Kap. 5.1

³⁹ Quentin Tarantino, Robert Rodriguez, *From Dusk till Dawn*, Miramax, 1996

either. But I do believe in my own two fuckin' eyes, and with my two eyes I saw fuckin' vampires! Now does everybody agree we're dealin' with vampires?!⁴⁰

Mit seiner *seeing is believing* Argumentation versucht Seth Gecko einerseits Mißtrauen gegen alles Nicht-Sichtbare ausdrücken, andererseits aber auch die Objektivität der eigenen – in diesem Falle visuellen – Wahrnehmung deutlich hervorzuheben.

2.2.1. DAS SCHEMA – DIE MATRIX DER ERKENNTNIS:

Zweifellos sind Namen höchst launenhafte Zeichenkünstler; von Menschen und Ländern entwerfen sie Skizzen, die so wenig ähnlich sind, daß uns oft eine Art Bestürzung überkommt, wenn wir an Stelle der von uns imaginierten Welt die sichtbare vor uns haben (die übrigens auch nicht die wahre Welt ist, da unsere Sinne über eine kaum bessere Fähigkeit verfügen als unsere Einbildungskraft, die Wirklichkeit richtig zu treffen, so daß die annähernde Anschauung, die wir schließlich doch von ihr bekommen, mindestens ebenso stark von der Welt, die wir sehen, abweicht, wie diese von unserer Phantasie).

Marcel Proust, *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit*⁴¹

Wir erwähnten bereits, daß der Streit zwischen Realisten, die der Ansicht sind, die Welt sei so, wie wir sie sehen und Idealisten, die dies in Frage stellen, zwischen Aristoteles und seinem Meister Platon begonnen hat, auch in heutiger Zeit noch nicht beendet ist und in filmischen Werken wie *Matrix* weiter geführt wird. So kann es also einen Unterschied zwischen der Darstellung der Dinge, wie sie sind und der Darstellung der Dinge, wie sie uns erscheinen, geben. Wenn man sich die Frage stellt, ob das, was wir wahrnehmen, der Realität entspricht oder nicht, muß man sich als nächstes fragen, warum wir die Realität dann alle gleich bzw. alle gleich falsch sehen. Somit scheinen gewisse Sehprozesse in der allgemeinen Wahrnehmung und daraus abgeleitet auch in der visuellen Kunst standardisiert zu sein, also aufgrund neurobiologischer, kultureller, ethnischer, religiöser u.a. Faktoren vorbestimmt.

Zunächst möchte ich den Prozeß der kollektiven Wahrnehmung untersuchen, die eine allgemein wirksame Illusion ja erst ermöglicht. Gombrich sieht diese Grobstrukturierung der Wirklichkeit durch den Schematismus als eine der Grundvoraussetzungen, um eine stabile

⁴⁰ Ebd.

⁴¹ „Im Schatten junger Mädchenblüte I“, *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit*, Vol. II, dt. Übersetzung von Eva Rechel-Mertens, Frankfurt am Main, 1996, 698

Wahrnehmung der Welt zu gewährleisten, “[...] without this faculty of man and beast alike to recognize identities across the variations of difference, to make allowance for changed conditions, and to preserve the framework of a stable world, art could not exist.”⁴² Andererseits können solcherlei Formen der kollektiven Erkenntnis in der visuellen Abbildung der Welt auch trefflich mißbraucht werden. Hoffmann, Gombrich aufnehmend, weist ebenso auf die Kehrseite dieser Medaille hin, die die Gefahren des Denkens in Kollektiven wie Menschheit, Rassen und Zeitaltern als Schwächung der Widerstandskraft gegen totalitäre Denkweisen bewirken können.⁴³ Was die Kollektivität der Wahrnehmung angeht, existiert selbstverständlich auch keine Täuschung ohne Jemanden, der sich täuscht und auch kein Kunstwerk ohne Betrachter, wie es Hegel in seiner *Ästhetik* formuliert, „[...] so ist das Kunstwerk selbst doch als wirkliches, vereinzelt Objekt nicht *für sich*, sondern *für uns*, für ein Publikum, welches das Kunstwerk anschaut und genießt.”⁴⁴ Die Anschauung des Kunstwerkes bzw. der Illusion findet im Kopf statt, gewissermaßen der Entwicklungskammer und gerade der moderne Künstler, der sich dieser Tatsache bewußt ist, sollte Wert darauf legen, beim Betrachter eine Art „Mithilfe“ beim Zustandekommen der künstlerischen Illusion zu erzeugen. So will es z.B. Diderot:

Muß man denn, wenn man schreibt, alles schreiben? Muß man denn, wenn man malt, alles malen? Habt Erbarmen und laßt eine Lücke, die meine Phantasie ausfüllen kann.⁴⁵

Kemp spricht in diesem Zusammenhang von einer „aktiven Ergänzung durch den Betrachter“:

Die Wahrnehmungspsychologie teilt mit der Rezeptionsästhetik die Überzeugung, daß das Werk auf aktive Ergänzung durch den Betrachter angelegt ist, daß also ein Dialog der Partner stattfindet.⁴⁶

Selbstverständlich funktioniert diese ästhetisch empfundene Illusion, die der Betrachter mitgestaltet, nur, wenn gewisse kulturelle Vorbedingungen beim Betrachter erfüllt sind – dieser Betrachter durchschaut gnußvoll die Täuschung:

⁴² Gombrich, E. H., *Art and Illusion*, Princeton, 1972, 52, vgl. Ders., „The assumption is always that some essential structural similarity must be detected which permits the interpreter to subsume the various aspects of culture under one formula.”, in *In Search of Cultural History, The Philip Maurice Deneke Lecture 1967*, Oxford, 1969, 32

⁴³ Hoffmann, „Bedeutungsvolle Momente – Bemerkungen zur deutschen Geschichtsmalerei im 19. Jahrhundert“, in Germer, Zimmermann (eds.), *Bilder der Macht – Macht der Bilder*, München, 1997, 330

⁴⁴ Hegel, G.W.F.; Baßenge, F. (ed.), *Ästhetik*, Vol.I, Frankfurt am Main, 1965, Berlin, 183

⁴⁵ Diderot, „Salon von 1763“, in Friedrich Baßenge (ed.), *Ästhetische Schriften*, Vol.I, 1967, Frankfurt am Main, 1968, 440

⁴⁶ Kemp, Wolfgang, „Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik“, in Ders., *Der Betrachter ist im Bild*, Berlin, 1992, 21

[...] Bildproduzenten richten optisch Wahrnehmbares gemäß den technischen Möglichkeiten so her, daß es dem menschlichen, eventuell auch nur dem in einer bestimmten Kulturphase besonders geschulten und vorbereiteten Betrachter unweigerlich als Bild erscheint: Das ist, aristotelisch gesprochen, das >>ergon<< des Bild-Produktes, seine Funktion. Das Bild in diesem gewissermaßen ontologischen Wortsinn spielt und spiegelt dem Betrachter mit seinen Formen und Farben ein Dasein des Dargestellten vor. Der intendierte Betrachter durchschaut die Täuschung und genießt die Illusion.⁴⁷

Was die allgemeine Standardisierung und den Schematismus angeht, sieht Gombrich die Fähigkeit der menschlichen Wahrnehmung, innerhalb von einzelnen Erscheinungen Relationen herzustellen, als Schlüsselkompetenz der kollektiven Erkenntnis, „[...] In order to understand this puzzle – as far as we can claim to understand it as yet – science had to explore the capacity of our minds to register relationships rather than individual elements.“⁴⁸ Gemäß Gombrich entsteht die Kunst im Kopf, “[...] all art originates in the human mind, in our reactions to the world rather than in the visible world itself, and it is precisely because all art is “conceptual” that all representations are recognisable by their style.“⁴⁹ Dennoch stellt sich die Frage, welche kollektiven Kategorien der Erkenntnis uns in die Lage versetzen, ein Motiv wiederzuerkennen bzw. welche Andeutungen des realen Gegenstandes ein Bild haben muß, auch wenn es abstrakt ist, um ein Wiedererkennen durch den Betrachter – mithin eine mehr oder weniger perfekte Illusion – ermöglichen zu können?

2.2.2. DIE FRAGE OHNE ANTWORT:

Kants *Kritik der reinen Vernunft* beschäftigt sich mit der Frage, warum die Vernunft dem Menschen die Möglichkeit zur Erkenntnis *a priori* liefert bzw. warum die Anschauung gemäß gewisser Schemata verläuft, die bei den meisten Menschen ähnlich oder gleich strukturiert sind. Dieser Schematismus wird von Kant folgendermaßen beschrieben:

Dieser Schematismus unseres Verstandes in Ansehung der Erscheinungen und ihrer bloßen Form ist eine verborgene Kunst in den Tiefen der menschlichen Seele, deren wahre Handgriffe wir der Natur schwerlich jemals abraten und sie unverdeckt vor Augen legen werden. So viel können wir nur sagen: das Bild ist ein Produkt des empirischen Vermögens der produktiven Einbildungskraft, das Schema sinnlicher Begriffe (als der Figuren im Raume) ein Produkt und gleichsam ein Monogramm der reinen Einbildungskraft *a priori*, wodurch und wonach die Bilder allererst möglich werden, die aber mit dem

⁴⁷ Brandt, Reinhard, *Die Wirklichkeit des Bildes*, München, 1999, 15

⁴⁸ Gombrich, E.H., *Art and Illusion*, Princeton, 1972, 49

⁴⁹ Ebd., 87

Begriffe nur immer vermitteltst des Schema, welches sie bezeichnen, verknüpft werden müssen und an sich demselben nicht völlig kongruieren.⁵⁰

Die Deutung des Schematismus als „verborgene Kunst in den Tiefen der menschlichen Seele“ klingt nicht danach, als ließe sich dieser Sachverhalt einfach ausleuchten. Auch Gombrich spricht lediglich von einer allerersten Kategorie, die eine Art Grobstrukturierung des Erkannten ermöglicht, „the schema is not the product of a process of „abstraction“, of a tendency to simplify; it represents the first approximate, loose category which is gradually tightened to fit the form it is to reproduce.”⁵¹ Die Deutung des Schematismus von Kant fällt entsprechend komplexer aus, hierbei ist das Schema selbst ebenso ein Produkt der Einbildungskraft – und damit folglich auch nicht zu einer objektiven Beurteilung des Gesehenen in der Lage, ebensowenig wie es selbst objektiv beurteilt werden kann. Das Schema ist für Kant das Bild eines Begriffes. Fünf Punkte, die hintereinander stehen, wären das Bild von der Zahl fünf. Jeder, der rechnen kann, kommt bei der Addition dieser Punkte auf fünf Punkte. Die Zahl fünf („5“) ist als Nummer ein Begriff, um das Bild von z.B. fünf Punkten darzustellen. Sie ist ein Zeichen und ihr Zusammenhang mit fünf Punkten läßt sich nicht einfach durch Addition herleiten.

Das Schema ist an sich selbst jederzeit nur ein Produkt der Einbildungskraft; aber indem die Synthesis der letzteren keine einzelne Anschauung, sondern die Einheit in der Bestimmung der Sinnlichkeit allein zur Absicht hat, so ist das Schema doch vom Bilde zu unterscheiden. So, wenn ich fünf Punkte hintereinander setze:....., ist dieses ein Bild von der Zahl fünf. Dagegen wenn ich eine Zahl überhaupt nur denke, die nun fünf oder hundert sein kann, so ist dieses Denken mehr die Vorstellung einer Methode, einem gewissen Begriffe gemäß eine Menge (z.E. Tausend) in einem Bilde vorzustellen, als dieses Bild selbst, welches ich im letztern Falle schwerlich würde übersehen und mit dem Begriff vergleichen können. Diese Vorstellung nun von einem allgemeinen Verfahren der Einbildungskraft, einem Begriff sein Bild zu verschaffen, nenne ich das Schema zu diesem Begriffe.⁵²

Für abstrakte Begriffe, wie z.B. einem Triangel, liegen z.B. gar keine Bilder, sondern nur Schemata zugrunde; „[...] dem Begriffe von einem Triangel überhaupt würde gar kein Bild desselben jemals adäquat sein“,⁵³ da es, ähnlich wie z.B. das Wort „fünf“ gar kein Bild, das ursprünglich in der Natur existiert, liefert. Innerhalb von solchen schematischen Strukturen werden Bilder der Wirklichkeit eingeordnet und von allen Betrachtern ähnlich gesehen. Nach Eco, sich hierbei auf Kant beziehend, ist das Schema nach Anschauung und Begriff ein

⁵⁰ Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol, III, Frankfurt am Main, 2004, 190

⁵¹ Gombrich, E.H., *Art and Illusion*, Princeton, 1972, 74

⁵² Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol, III, Frankfurt am Main, 2004, 189

⁵³ Ebd.

drittes Element, das die Klassifizierung des Angeschauten in Begriffen ermöglicht.⁵⁴ Eco spricht in diesem Zusammenhang von einer Segmentierung und Digitalisierung der Wahrnehmung. Wenn wir etwas kategorisieren wollen, was wir noch gar nicht angeschaut haben, müssen wir in unsere Erfahrung *Stufen* einbauen, um eine Grobklassifizierung zu ermöglichen:

Zu beachten ist beispielweise auch, wie der Schematismus bei den Antizipationen der Wahrnehmung arbeitet, einem wahrhaft grundlegenden Prinzip, weil es impliziert, daß die erfahrbare Wirklichkeit ein segmentierbares Kontinuum sei. In welcher Weise können wir das vorwegnehmen, was wir noch nicht sinnlich angeschaut haben? Wir müssen so verfahren, als ob man in die Erfahrung Stufen einführen könnte (als ob man das Kontinuum digitalisieren könnte) [...]⁵⁵

Das Angeschaute können wir mehr oder weniger klassifizieren, doch können wir auch diesen Schematismus überhaupt klassifizieren, wenn wir ihn doch schließlich auch nur mit unserer Erkenntnis, die ja nicht in der Lage ist, die Wirklichkeit absolut zu deuten, betrachten? Dies wird von Kant verneint, da wir ja nur eine bewußtseinsabhängige Realität, keineswegs aber eine bewußtseinsunabhängige Realität mittels unserer Wahrnehmung erkennen können:

Jene transzendentalen Fragen aber, die über die Natur hinausgehen, würden wir bei allem dem doch niemals beantworten können, wenn uns auch die ganze Natur aufgedeckt wäre, da es uns nicht einmal gegeben ist, unser eigenes Gemüt mit einer anderen Anschauung als der unseres inneren Sinnes zu beobachten. Denn in demselben liegt das Geheimnis des Ursprungs unserer Sinnlichkeit. Ihre Beziehung auf ein Objekt, und was der transzendente Grund dieser Einheit sei, liegt ohne Zweifel zu tief verborgen, als daß wir, die wir sogar uns selbst nur durch inneren Sinn, mithin als Erscheinung kennen, ein so unschickliches Werkzeug unserer Nachforschung dazu brauchen könnten, etwas anderes als immer wiederum Erscheinungen aufzufinden, deren nicht sinnliche Ursache wir doch gern erforschen wollten.⁵⁶

⁵⁴ Vgl. Eco, Umberto, „[...] ein drittes vermittelndes Element [...] daß die Anschauung sozusagen umhüllbar durch den Begriff und den Begriff anwendbar auf die Anschauung macht.“, in *Kant und das Schnabeltier*, München, 2000, 99

⁵⁵ Ebd., 102, vgl. dazu auch Platons Gedanken zu den Stufen der Realität bei Wirklichkeit und Abbildung, Kap.2.1

⁵⁶ Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol, III, Frankfurt am Main, 2004, 297,298, vgl. hierzu ebenfalls Freud, Sigmund, „Die Unbestimmtheit all unserer Erörterungen, die wir metapsychologische heißen, rührt natürlich daher, daß wir nichts über die Natur des Erregungsvorganges in den Elementen der psychischen Systeme wissen und uns zu keiner Annahme darüber berechtigt fühlen. So operieren wir stets mit einem großen X, welches wir in jede neue Formel mit hinübernehmen“, in „Jenseits des Lustprinzips“, in: Ders., Studienausgabe, Vol. III, Frankfurt am Main, 1975, 240

Die Deutung unserer (subjektiven) Erscheinung ist am Ende ebenfalls nur eine (subjektive) Erscheinung, denn das, was wir in unserer Umgebung wahrnehmen und in unserem Geist deuten, basiert beides auf unserer subjektiven Erkenntnis.⁵⁷ Den Erschaffern der Matrix im Film ist es gelungen, die Gehirnzentren des kollektiven Sehens bzw. Falschsehens anzusprechen, die es ermöglichen, daß alle in der Matrix eingeloggten Menschen die Illusion in gleicher Weise wahrnehmen; dies aber möglicherweise nur aus dem Grund, da sie wissen, welche Neuronen, Synapsen und Rezeptoren stimuliert werden müssen, um die Illusion zu ermöglichen, ohne zu wissen, wo das Grundschema, die Matrix der Erkenntnis, generiert wird – ebenso wie auch eine Katze einen Lichtschalter betätigen und für Licht sorgen kann, ohne die geringste Ahnung zu haben, wie Elektrizität funktioniert. Was die weitere Erforschung des Schematismus angeht, wird es wohl zunächst bei Kants nüchterner Erkenntnis bleiben, daß wir das, was wir nur subjektiv betrachten, niemals objektiv bewerten können. Ist man aber in der Lage, eine Illusion zu entwickeln, die den Schematismus bedient, wie dies in Matrix geschieht, so ist man in der Lage, eine Illusion zu erschaffen, die niemand durchschauen kann.

2.2.3. DIE WELT ALS TEXT UND DAS BUCH DER WELT:

Texthaftigkeit von Wirklichkeit findet sich bereits in der Bibel. „Nun vergib ihnen ihre Sünde; wo nicht, so tilge mich aus deinem Buch, das du geschrieben hast“, sagt Mose zu Gott, nachdem dieser die Israeliten – wieder einmal – wegen Götzenanbetung vernichten will.⁵⁸ „Tilge sie aus dem Buch der Lebendigen, daß sie mit den Gerechten nicht angeschrieben werden“, lesen wir im 69. Psalm.⁵⁹ In der Offenbarung des Johannes ist es schließlich der Himmel, der sich in der Katastrophe wie ein Pergament zusammenrollt: „Und der Himmel entwich wie ein zusammengerolltes Buch; und alle Berge und Inseln wurden bewegt aus ihren

⁵⁷ Die Erscheinung ist die Wirklichkeit in Bezug auf Sinnlichkeit und Verstand und die Art und Weise, wie sich das Wirkliche in den Formen der Anschauung, also Raum und Zeit, und des Verstandes, bzw. der Kategorien, darstellt, vgl. Eisler, Rudolf, „Erscheinung ist nicht Schein, sondern hat Realität, wenn auch nicht die absolute Realität des Dings an sich, sondern empirische Realität“, Eisler, Rudolf; *Kant Lexikon*, Hildesheim, 1969, 141, ebenso Peipers, David, „Der Eindruck, die Empfindung wird durch einen äußeren Gegenstand in der Seele erzeugt, wobei jedoch diese natürlich mitwirkender Faktor ist. Es ist ein Prozeß der Wechselwirkung, dessen Endresultat der momentane Eindruck und dessen Nachwirkung ein bleibendes Erinnerungsbild ist“, in *Die Erkenntnistheorie Platons*, Aalen, 1979, 433

⁵⁸ 2.Mose, 32,32

⁵⁹ Psalm 69, 29, vgl. Haag, Herbert (ed.) zur Bedeutung des Psalms als Bitte an Gott zur Befreiung aus der Not, „[...] nicht Kultlieder, sondern Privatgebete, in denen der Dichter von Jahwe die Befreiung aus seiner Not oder die Vergebung seiner Sünden erfleht“, in *Bibel Lexikon*, Tübingen, 1968, 1423

Örtern.“⁶⁰ „And thy commandment all alone shall live within the book and volume of my brain“, sagt Hamlet.⁶¹ Selbstverständlich ist in diesem Fall der Text bzw. das Buch ebenfalls eine Metapher für die Welt, so wie Gott das Buch der Welt schrieb, kann er auch Namen aus dem Buch der Welt tilgen. „Der Raum der unmittelbaren Ähnlichkeiten wird zu einem großen, offenen Buch. Er starrt von Schriftzeichen“, schreibt Foucault.⁶² Alles, was auf Erden geschah, war eine Wiederholung des Himmels und alle Funktionen des menschlichen Körpers waren eine Wiederholung der Natur. So ließen sich alle Anschauung von einem gemeinsamen Ursprung ableiten.⁶³ Die Erkenntnis war von wenig Zweifeln erfüllt: Gott schrieb und der Mensch las. Jedoch ist nicht nur die Welt, sondern auch jedes Geschöpf ein Buch für sich, die Welt ist Text und alle Geschöpfe sind Text, der Mensch blickt, sozusagen selber Text, dadurch in einen Spiegel, wie es Alanus de Insulis im 12. Jahrhundert formuliert:

*Omnis mundi creatura,
Quasi liber et pictura,
Nobis est in speculum;
Nostrae vitae, nostrae mortis,
Nostri status, nostrae sortis
Fidele signaculum.*⁶⁴

Ähnlich wie Alanus de Insulis stellt auch Hugo de S. Victore die Welt als ein riesiges Buch dar. „Die ganze Erscheinungswelt, heißt es bei Hugo, sei ein Buch vom Finger Gottes geschrieben, und die einzelnen Geschöpfe seien wie Zeichen oder Wörter in diesem Buch, die

⁶⁰ Offenbarung, 6, 14, in dem Cyberpunk Trendsetter *Neuromancer* wird ebenfalls die Farbe des Himmels mit einem Fernseher verglichen, der auf einen toten Kanal geschaltet ist, in Gibson, William, *Neuromancer*, London, 1994, 7

⁶¹ Shakespeare, William, „Hamlet“, Act I, Scene 5, in Well, Stanley; Taylor, Gary (eds.), *The Oxford Shakespeare*, Oxford, 1998, 662

⁶² Michel Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 57

⁶³ vgl. ebd., „Die Welt drehte sich in sich selbst: die Erde war die Wiederholung des Himmels, die Gesichter spiegelten sich in den Sternen [...]“, 46, ebenso, „Von fern ist das Gesicht Nacheiferer des Himmels, und ebenso wie der Intellekt des Menschen unvollkommen die Weisheit Gottes reflektiert, reflektieren die beiden Augen mit ihrer begrenzten Helligkeit das große Licht, das am Himmel Sonne und Mond verbreiten“, 49

⁶⁴ Alanus de Insulis, *Rhythmus alter quo graphice natura hominis fluxa et caduca depingitur* (Opera omnia, ed. Migne Patrologia Latina CCX 579 sq.). Der Titel bezieht sich auf den vorausgehenden >Rhythmus perelegans< *De Incarnatione Christi*, zitiert nach Blumenberg, *Die Lesbarkeit der Welt*, 51, deutsche Übersetzung:

Die Geschöpfe dieser Erde,
Sind ein Buch und ein Gemälde,
Und ein Spiegel unseres Seins.
Unserm Leben, unserm Sterben,
Unsrer Lage, unserm Lose,
Können Sie ein Zeichen sein.

zitiert nach Assunto, Rosario, „Alanus ab Insulis“, *Die Theorien des Schönen im Mittelalter*, Köln, 1996, 215-216

nicht nach menschlichen Belieben erfunden, sondern durch göttlichen Entscheid festgelegt, zur Kundgabe des Unsichtbaren der göttlichen Welt bestimmt. Wenn ein des Lesens Unkundiger das Buch vor sich liegen habe, erblickt er zwar die Zeichen, erkenne aber diese nicht als Buchstaben“, so Blumenberg.⁶⁵ Der Mensch des Mittelalters illustriert zwar auch seine Welt als Zeichen, so fertigt er Tier- und Pflanzenbücher an, dennoch vermutet er auch hinter den Texten, die Gott in die Welt hineinschreibt, eine wohlmeinende Absicht, die dem Menschen durch die Art des Zeichens z.B. einer Pflanze auch dessen Wirkung demonstriert. Diesen Vergleich untersucht Foucault in Hinblick auf die Pflanze *Eisenhut*:

Zwischen den Augen und dem Eisenhut besteht eine Sympathie. Diese unvorhergesehene Affinität bliebe im Schatten, wenn es auf der Pflanze nicht eine Signatur, ein Zeichen und gewissermaßen ein Wort gäbe, das besagte, daß sie für die Augenkrankheiten gut ist. Dieses Zeichen ist vollkommen lesbar in ihren Samenkörnern: das sind kleine dunkle Kügelchen, eingefaßt in weiße Schalen, die ungefähr das darstellen, was die Lider für die Augen sind.⁶⁶

In der Matrix herrscht, was die Programme angeht, eine ähnliche Hierarchie; das Orakel unterrichtet Neo in *Matrix Reloaded*, daß es für Wind, Sonne, Wetter etc. Programme gäbe, die sich um diese Phänomene kümmerten. Als Anspielung auf solche Zeichenhaftigkeit ist auch Cypher in *Matrix I* in der Lage, sich die Matrix unverschlüsselt anzusehen, in dem von Gott – der Matrix – geschriebenen Text, der als Chaos von grünen Zeichen auf den Monitoren erscheint, in dem Cypher aber blonde, brünette und rothaarige Frauen erkennt.⁶⁷ Für den

⁶⁵ Blumenberg, Hans, *Die Lesbarkeit der Welt*, Frankfurt am Main, 2000, 52, vgl. zum Sichtbaren und Unsichtbaren auch Hugo de St. Victore, zitiert nach Assunto, Rosario, *Die Theorie des Schönen im Mittelalter*, Köln, 1996, 201,

...non potest noster animus ad invisibilium ipsorum veritatem ascendere, nisi per visibilium considerationem eruditus, ita videlicet, ut arbitretur visibiles formas esse imaginationes invisibilis pulchritudinis. Quia enim in formis rerum visibilium pulchritudo earundem consistit, congrue ex formis visibilibus invisibilem pulchritudinem demonstrari decet, quoniam visibilis pulchritudo invisibilis pulchritudinis imago est.

[...] unsere Seele kann nicht direkt zur Wahrheit des Unsichtbaren aufsteigen, es sei denn, sie wäre durch die Betrachtung des Sichtbaren geschult und zwar so, daß sie in den sichtbaren Formen Sinnbilder der unsichtbaren Schönheit erkennt. Da nun aber die Schönheit der sichtbaren Dinge in ihren Formen gegeben ist, läßt sich entsprechend aus den sichtbaren Formen die unsichtbare Schönheit beweisen, weil die sichtbare Schönheit ein Abbild der unsichtbaren Schönheit ist

vgl. ebenfalls Foucault, „Es gibt überall nur ein und dasselbe Spiel, das des Zeichens und des Ähnlichen, und deshalb können die Natur und das Verb sich unendlich kreuzen und für jemanden, der lesen kann, gewissermaßen einen großen und einzigen Text bilden“, in *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 66, ebenso Eco, „Zur bloßen visuellen Empfindung kommen Erinnerung, Einbildungskraft und Vernunft hinzu; dennoch erfolgt diese Synthese schnell und beinahe augenblicklich.“, *Kunst und Schönheit im Mittelalter*, München, 2004, 121

⁶⁶ Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 58

⁶⁷ vgl. Cyphers Aussage zu Neo, „Your brain does the translating. I don't even see the code. All I see is blond, brunette, redhead.“ In „Shooting Script“, New York, 2002, 328

mittelalterlichen Menschen ist klar, daß er den Text so wahrnimmt, wie Gott ihn geschrieben hat, wenn auch die Gedanken Gottes dahinter, die die Schöpfung erst ermöglicht haben, anders aussehen können. Später wird diese eindeutige Zuordnung von Zeichen und Bezeichnetem jedoch nicht mehr so einfach sein. Foucault sieht z.B. Cervantes *Don Quixote* als ein exemplarisches Werk des Barock, in dem die Sprache ihre alte Verwandtschaft mit den Dingen aufkündigt und sich nur noch auf Sprache oder Zeichen bezieht :

Die Sprache zerbricht darin ihre alte Verwandtschaft mit den Dingen, um in jene einsame Souveränität einzutreten, aus der sie in ihrem abrupten Sein erst als zur Literatur gewordene wieder erscheinen wird. Die Ähnlichkeit tritt dort in ein Zeitalter ein, das für sie dasjenige der Unvernunft und der Imagination ist.⁶⁸

In der Tat verwechselt Don Quixote ständig die Zeichen, die er in der Wirklichkeit sieht mit den Zeichen aus seinen Ritterbüchern und tauscht konkrete Phänomene der Wirklichkeit, wie z.B. eine Schafsherde mit Konstrukten aus seiner Ritter- und Sagenwelt aus, wie z.B. mit einem berittenen Heer. Sancho, sein Knappe, muß immer wieder die undankbare Aufgabe erfüllen, seinen Herrn schon im Voraus und meist vergeblich auf den zu erwartenden Einbruch des Realen hinzuweisen.⁶⁹

„Wie kannst du so etwas sagen, Sancho?“, sprach Don Quixote. „Hörst du denn nicht das Wiehern der Rosse, das Schmettern der Trompeten und das Rollen der Trommeln?“ „Ei, ich höre nichts als das Blöken von Schafen und Hammeln“, sprach Sancho. Und so verhielt es sich auch wirklich; denn die beiden Herden waren ihnen jetzt ziemlich nahe.⁷⁰

Don Quixote sucht in der Wirklichkeit nach Affirmationen der Illusion, „[...] sein Abenteuer wird eine Entzifferung der Welt sein, ein minuziöser Weg, um an der ganzen Oberfläche der Erde Gestalten aufzulesen, die zeigen, daß die Bücher die Wahrheit sagen.“⁷¹ Der Einbruch des Realen erfolgt für den Leser auf amüsante, für Don Quixote jedoch ständig auf schmerzhaft Weise, während Sanchos ‚objektive‘ Sicht der Dinge fortlaufend bestätigt wird, worüber er sich bei seinem Herrn auch mehrfach beschwert: „[...] seit wir fahrende Ritter sind oder seit es Euer Gestrengen sind – denn ich habe keinen Grund, mich unter diese Ehrenzunft zu rechnen –, haben wir noch keine Schlacht gewonnen [...] Denn seitdem hat es nichts mehr

⁶⁸ Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 81

⁶⁹ vgl. Turgenjew, Iwan, „Sancho Pansa besitzt zu viel gesunde Vernunft; er weiß sehr gut, daß der Knappe eines fahrenden Ritters außer Prügel so gut wie nichts zu erwarten hat“, in „Hamlet und Don Quixote“, *Don Quixote*, Vol.I, Frankfurt am Main, 2000, 20

⁷⁰ Cervantes, *Don Quixote*, Vol.I, Frankfurt am Main, 2000, 209

⁷¹ Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 79

gesetzt als Prügel und abermals Prügel, Faustschläge und abermals Faustschläge [...].⁷² Don Quixote ficht dies nicht an, vielmehr schiebt er all die scheinbaren Täuschungen auf vermeintliche schwarze Magie und Kobolde. „Als langer magerer Graphismus, wie ein Buchstabe, ist er gerade den offenklauffenden Büchern entkommen. Sein ganzes Wesen ist nur Sprache, Text, bedruckte Blätter, bereits geschriebene Geschichte.“⁷³ So verwundert es nicht, daß Don Quixote fest davon überzeugt ist, daß es einen „weisen Zauberer“ gibt, der synchron die Geschichte seiner Taten schreibt.⁷⁴

Vom siebzehnten Jahrhundert an nun fragt man sich, wie ein Zeichen mit dem verbunden sein kann, was es bedeutet.⁷⁵ Der Signifikant beherrscht zunehmend das Signifikat, die Diskursivierung der Wirklichkeit funktioniert nur noch über die Diskursivierung unserer Vorstellung von Wirklichkeit. „Zwischen den Büchern und der Wirklichkeit ist eine alte Feindschaft gesetzt. Das Geschriebene schob sich an die Stelle der Wirklichkeit, in der Funktion, sie als das endgültig [...] Gesicherte überflüssig zu machen.“⁷⁶ Der Weg von dieser Erkenntnis zu Baudrillards *Simulationsprinzip*⁷⁷ scheint nicht weit. Ging der mittelalterliche Mensch aber noch davon aus, daß der von Gott geschriebene Text als Text vom Menschen automatisch richtig interpretiert wird, stellt sich Descartes die Frage, inwieweit die Wahrnehmung der Wirklichkeit überhaupt von der Wirklichkeit als eher von unseren inneren Ideen beeinflußt wird.

⁷² Cervantes, *Don Quixote*, Vol.I, Frankfurt am Main, 2000, 204

⁷³ Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 78

⁷⁴ Cervantes, *Don Quixote*, Vol.I, Frankfurt am Main, 2000, 222

⁷⁵ Foucault, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 75

⁷⁶ Blumenberg, Hans, *Die Lesbarkeit der Welt*, Frankfurt am Main, 2000, 53

⁷⁷ Kap. 4.1

2.2.4. DESCARTES – DAS DENKEN ALS EXISTENZBEWEIS:

Es ist also an dem so berühmten ontologischen (cartesianischen) Beweise vom Dasein eines höchsten Wesens aus Begriffen alle Mühe und Arbeit verloren, und ein Mensch möchte wohl eben so wenig aus bloßen Ideen an Einsichten reicher werden, als ein Kaufmann an Vermögen, wenn er, um seinen Zustand zu verbessern, seinem Kassenbestande einige Nullen anhängen wollte.

Immanuel Kant, *Träume eines Geistersehers*⁷⁸

René Descartes schreibt in einem Brief an Pater Gibeuf am 19. Januar 1642 folgende Zeilen:

Denn ich bin mir sicher, daß ich keinerlei Kenntnis von dem, was außer mir ist, erlangen kann, als nur durch Vermittlung der Ideen, die ich davon in mir gemacht habe. Und ich hüte mich wohl, meine Urteile unmittelbar auf die Dinge zu beziehen und ihnen irgend etwas Greifbares zuzuschreiben, das ich nicht zuvor in ihren Ideen bemerkte.⁷⁹

In Platons Höhlengleichnis war die Wahrheit außerhalb der Höhle zu finden, der Mensch des Mittelalters nutzte zwar Metaphern, um die Wirklichkeit zu kategorisieren, war sich aber sicher, daß Gott dafür gesorgt hatte, daß der Mensch diese Zeichen richtig deutete. In Descartes radikaler Weiterführung der Ideenlehre wird deutlich, daß es, bei aller Illusion, nur ein einziges objektives Faktum gibt, nämlich daß *ich* es bin, der denkt. Was die mehr oder weniger objektive Erkenntnis der Umgebung angeht, steht jedes Individuum allein für sich da, auch wenn es sich bei der Erkenntnis um eine mehr oder weniger kollektive Form des Falschsehens handelt. Die Objekte, welche wir in der Wirklichkeit wahrnehmen, werden vom Gehirn interpretiert. Ähnlich wie später Kant ist Descartes der Ansicht, daß die Erscheinungen bzw. die Körper vom Verstand als „Entwicklungskammer“ ausgewertet werden, die Anschauung also zunächst durch die Sinne, am Ende aber vom Verstand bzw. Gehirn vollendet wird.

⁷⁸ Frankfurt am Main, 2004, Vol. II, 143

⁷⁹ Hammacher, Klaus (ed.), *Die Leidenschaften der Seele*, Hamburg, 1984, 329, vgl. dazu auch die Anmerkung Hammachers zur descarteschen Affektenlehre, „daß [...] aus den beobachtbaren körperlichen Veränderungen der Zusammenhang von Affekten mit bestimmten Vorstellungen erkannt werden kann und daß man durch diese Kenntnis über sie zu verfügen lernt, was eine Beherrschung des Affektenlebens durch die Vorstellungen, und damit eine Änderung der Verhaltensreaktionen mittels Vorstellungsänderungen mit sich bringt“, ebd., IXI, vgl. auch Foucault, „Wenn Descartes die Ähnlichkeit ablehnt, dann nicht, indem er den Akt des Vergleiches aus dem rationalen Denken ausschließt oder indem er ihn zu begrenzen versucht, sondern indem er ihn universalisiert und ihm dadurch seine reinste Form gibt“, in *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 85

Ich weiß jetzt, daß die Körper nicht eigentlich von den Sinnen oder von der Einbildungskraft, sondern von dem Verstand allein wahrgenommen werden, und zwar nicht, weil wir sie berühren und sehen, sondern lediglich, weil wir sie denken; und so erkenne ich, daß ich nichts leichter oder evidenter wahrnehmen kann als meinen Geist.⁸⁰

Kant sieht in seiner Schrift *Träume eines Geisesehers* die lokale Nähe des Gehirns zu Augen und Ohren als Grund, daß die Sinneseindrücke dieser beiden Organe sogleich vom Gehirn entwickelt werden, „Die Zeichen unserer Vorstellungen aber sind vernehmlich solche, die entweder durchs Gehör oder das Gesicht empfangen sind, welche beide Sinne durch die Eindrücke im Gehirne bewegt werden, indem ihre Organe auch diesem Teile am nächsten liegen.“⁸¹ Descartes ist ebenfalls der Ansicht, daß die Eindrücke der Sinne irgendwo interpretiert werden, und definiert die *Zirbeldrüse* in der Mitte des Gehirns als das Zentrum der Interpretation und Deutung von Erscheinungen: „[...] bin ich mir gewiß, erkannt zu haben, daß der Körperteil, über den die Seele ihre Funktion unmittelbar ausübt, keineswegs das Herz ist, noch auch das ganze Gehirn, sondern nur der innerste Teil von dessen Teilen, welches eine sehr kleine Drüse ist, die inmitten der Hirnsubstanz liegt.“⁸² Diese Erkenntnis der

⁸⁰ Descartes, „Zweite Meditation“, *Meditationen über die Erste Philosophie*, Stuttgart, 2002, 97, diese Fragestellung wird zudem von Catherine Wilson sehr gut zusammengefaßt, „What can we come to know about the human mind and its powers? Is there a reality behind appearances and, if so, how can we have access to it? Do our experiences arise from our bodies and our brains. or could we think, feel, and perceive without them?“, in *Descartes Meditations*, Cambridge, 2003, 1. Ich möchte nicht versäumen, darauf hinzuweisen, daß Descartes die Neuropsychologie auch heute noch beschäftigt. So deutet Antonio R. Damasio Descartes Definition des Geistes als „Software“, während das Gehirn die „Hardware“ darstellt, in *Descartes Irrtum, Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*, München, 2001, 328, ausgehend von Descartes strikter Polarität zwischen Geist und Körper fragt er nach einer „[...] organischen Perspektive zum Verständnis des menschlichen Geistes“, ebd., 333. Insgesamt wird Descartes vorgeworfen, daß „[...] Denken und das Bewußtsein vom Denken die eigentlichen Substrate des Seins sind.“, ebd., 329. Gehen wir davon aus, daß das Gehirn die Entwicklungskammer aller sinnlichen Eindrücke ist und diese nicht nur aufnimmt, sondern auch subjektiv interpretiert, stellt sich die Frage, was das Sein denn außerhalb des Bewußtseins und des Denkens bestimmen sollte, wo wir doch unseren Körper und die Umwelt auch nur über die Interpretation unseres Gehirn wahrnehmen?, vgl. zu dieser Thematik auch Lenk, Hans, „Insofern ist es unsinnig, einen absoluten Unterschied zwischen den Bereichen des Erkennens, des reinen Denkens, der *res cogitans*, einerseits und dem Handeln in der Welt, dem Verhalten, dem beobachtbaren Verhalten und dem körperlichen Geschehen andererseits zu konstatieren“, *Kleine Philosophie des Gehirns*, Darmstadt, 2001, 23

⁸¹ Kant, Immanuel, „Vorkritische Schriften“, Vol.I, Frankfurt am Main, 2004, 332

⁸² in Hammacher, Klaus (ed.), *Die Leidenschaften der Seele*, Hamburg, 1984, 53, vgl. die Definition der Zirbeldrüse in der Brockhaus Enzyklopädie, „Nervenzellen der Zirbeldrüse von Vögeln reagieren jedoch auf Veränderungen des Magnetfeldes mit einer Änderung ihrer Entladefrequenz; dies deutet darauf hin, daß die Zirbeldrüse ein Reizempfänger für Magnetfeldänderungen ist und vielleicht im Dienst der Orientierung nach dem Magnetfeld der Erde steht. [...] Darüber hinaus scheint die Zirbeldrüse eine zentrale Funktion für die Aufrechterhaltung der 24-Stunden Rhythmik (Schlaf-wach-Rhythmus) zu besitzen, wobei Melatonin das chemische Signal darstellt“, in *Brockhaus – Die Enzyklopädie: in 24 Bänden*, Leipzig – Mannheim, Online Version, www.brockhaus.de, bzw. die Inszenierung der Zirbeldrüse als Wahrnehmungsorgan des Unheimlichen in der Horrorliteratur, z.B. bei H.P. Lovecraft, „‘What do we know’ he had said, ‘of the world and the universe about us ? Our means of receiving impressions are absurdly few, and our notions of surrounding objects infinitely narrow. We see things only as we are constructed to see them, and can gain no idea of their absolute nature. With five feeble senses we pretend to comprehend the boundlessly complex cosmos, yet other beings with a wider, stronger or different range of senses might not only see very differently the things we see, but might see and study whole worlds of matter, energy and life which lie close at hand yet can never be detected

subjektiven Interpretation bringt Descartes zu der Vermutung, daß die menschliche Erkenntnis auch nicht vor dem Betrug oder der Illusion sicher sein kann; Erkenntnis ist damit nichts weiter als Einbildung und daher auch Illusion. Ein listiger Geist, ein Demiurg oder die Computer der Matrix könnten uns ständig täuschen:

Ich will also annehmen, daß nicht der all gütige Gott, der die Quelle der Wahrheit ist, sondern ein ebenso böser wie mächtiger und listiger Geist all sein Bestreben darauf richtet, mich zu täuschen; ich will glauben, daß der Himmel, die Luft, die Erde, die Farben, die Gestalten, die Töne und alles außerhalb von uns nur das Spiel von Träumen sei, durch die er meiner Leichtgläubigkeit nachstellt. Mich selbst will ich so ansehen, als hätte ich keine Hände, keine Augen, kein Fleisch, kein Blut noch irgendeinen Sinn, sondern daß ich mir dies bloß einbilde.⁸³

Descartes befindet sich in seinen Meditationen in einem Zustand des Ungewissen, alles könnte Täuschung sein, und alles, was man jemals erlebt hat – vorausgesetzt man ist sich im Klaren darüber, daß alles Täuschung war – könnte niemals stattgefunden haben. „Ich nehme also an, alles, was ich wahrnehme, sei falsch; ich glaube, daß nichts von alledem jemals existiert habe, was mir mein trügerisches Gedächtnis vorführt. Ich habe überhaupt keine Sinne [...] Was soll da noch wahr sein? Vielleicht dies eine, daß es nichts Gewisses gibt.“⁸⁴ Ähnlich fühlt sich auch Neo, der nach seiner Auferweckung aus der Matrix das erste Mal wieder durch die ihm bekannten Straßen der Illusion fährt: „I have these memories, from my entire life but ... none of them really happened.“⁸⁵ Descartes stellt Gott (oder Satan oder den Demiurg) gar als einen Betrüger dar:

Aber es gibt irgendeinen sehr mächtigen, sehr schlaunen Betrüger, der mit Absicht mich immer täuscht. Zweifellos bin also auch Ich, wenn er mich täuscht; mag er mich nun täuschen, soviel er kann, so wird er doch nie bewirken können, daß ich nicht sei, solange ich denke, ich sei etwas.⁸⁶

with the senses we have. I have always believed that such strange, inaccessible worlds exist at our very elbows, and now I believe I have found a way to break down the barriers.”, in Derleth, August (ed.), “From Beyond”, *Lovecraft Omnibus 2, Dagon and Other Macabre Tales*, London, 1994, 97

⁸³ Descartes, „Erste Meditation“, *Meditationen über die Erste Philosophie*, Stuttgart, 2002, 73, vgl. dazu Wilson, Catherine, „The Mediator is here toying with a policy of Radical Mistrust, wondering whether to accept it or not. [...] Radical mistrust is justified, all opinions about how things are that are based upon vision, touch, and the other sense modalities should not be assented to.”, in *Descartes's Meditations*, Cambridge, 2003, 37

⁸⁴ Descartes, „Zweite Meditation“, *Meditationen über die Erste Philosophie*, Stuttgart, 2002, 77

⁸⁵ „Shooting Script“, New York, 2002, 335

⁸⁶ Descartes, „Zweite Meditation“, *Meditationen über die Erste Philosophie*, 79, ; vgl. Wilson, Catherine Anmerkungen zum Traum als weitere Illusion der Erkenntnis, “[...] dream-objects and situations, however bizarre, are made up of combinations of well-known forms, and these well-known forms are themselves made up of simpler forms that really exist”, in *Descartes Meditations*, Cambridge, 2003, 39

Wohl um sich bei der katholischen Kirche nicht in Mißkredit zu bringen, relativiert Descartes diesen Standpunkt in der „Vierten Meditation“ wieder und argumentiert, ein wohlmeinender Gott würde dem Menschen niemals unzureichende Instrumente der Erkenntnis mitgeben: „Da nun aber Gott mich nicht täuschen will, wird er mir damit wahrlich ein Instrument gegeben haben, das mich bei richtigem Gebrauch niemals zu Irrtümern führen könnte.“⁸⁷ So führt die Unsicherheit des Standpunktes Descartes schließlich zu seinem berühmten *Cogito ergo sum*, weil er sich nur dadurch, d.h. durch die Auslagerung eines rein objektiven *Cogitos*, das nicht getäuscht werden kann, als denkendes Wesen sicher ist zu existieren. Auch wenn alles um ihn herum Lug und Trug ist, ist dieses bewußte Denken Beweis seiner Existenz, denn wer denkt, muß auch existieren. Nicht mehr Gott ist Fixpunkt der Wahrheit, sondern einzig und allein die Tatsache, daß ICH es bin, der denkt, auch wenn alles, was ich denke Illusion ist. In *Matrix* allerdings haben die Maschinen das Denken zum Teil übernommen, es ist nicht mehr ganz klar, *wer* da überhaupt denkt. Das Ich, das letzte Signifikat im Dschungel der Signifikanten, existiert ebenfalls nicht mehr, sondern ist letztlich nur eine Konstruktion des Supercomputers. Was allerdings in *Matrix* stilistisch passiert, ist nicht nur eine Externalisierung der Täuschung aus dem konstruierenden Gehirn oder Bewußtsein heraus auf den Supercomputer der Maschinen, der die Illusion erschafft, sondern auch das Festsetzen eines *cogito* des Realen, das anscheinend keine Illusion mehr darstellt – die Welt von Zion. Kant wird uns jedoch zeigen, daß es so etwas nicht geben kann.⁸⁸

2.3. IMMANUEL KANT UND DIE ERKENNTNIS A PRIORI:

Wie Bertrand Russel es in seiner *Philosophie des Abendlandes* treffend formuliert, ist Kants bedeutendstes Werk, die *Kritik der reinen Vernunft* von 1781, der Versuch eines Beweises, „[...] daß unsere Erkenntnis zwar niemals über unsere Erfahrung hinausgehen kann, trotzdem aber zum Teil a priori besteht und nicht induktiv von der Erfahrung abgeleitet ist.“⁸⁹ Somit existieren gewisse Mechanismen a priori, mit denen wir das uns umgebende Universum kategorisieren können, wie z.B. die Erkenntnisse des newtonschen Kosmos, die Kant in seiner

⁸⁷ Descartes, „Vierte Meditation“, *Meditationen über die Erste Philosophie*, Stuttgart, 2002, 141

⁸⁸ vgl. zum *Cogito* als objektive Instanz bes. Derrida, „Cogito und Geschichte des Wahnsinns“, *Die Schrift und die Differenz*, Frankfurt am Main, 2000, 54

⁸⁹ Russel, Bertrand, *Philosophie des Abendlandes*, München, 1998, 714, vgl. dazu David Peipers Definition der Erkenntnistheorie, „Die Erkenntnistheorie beschäftigt sich mit der Frage, ob und in welchem Maße das menschliche Erkennen sich seinem Ziele, dem Erfassen der Dinge oder, kürzer gesagt, dem *Wissen* anzunähern befähigt ist“, in *Die Erkenntnistheorie Platons*, Aelen, 1979, 1, vgl. auch die Definition des „cogitare“ bei Descartes in Abgrenzung der Definition des Denkens in der Aufklärung bei Hammacher, Klaus, „Descartes Begriff vom Denken („cogitare“) für alle Operationen der Seele [...] schließt eine solche Übertragung des Denkens auf die äußeren Vorgänge, die dadurch begriffen werden, wie dies seit der Aufklärung angenommen wurde, noch vollkommen aus.“, in *René Descartes – Die Leidenschaften der Seele*, Hamburg, 1984, 328-329

Schrift *Träume eines Geistersehers*⁹⁰ bereits erläutert; dennoch ist es unseren Sinnen und unserer Vernunft – der Instanz, mit der wir die uns umgebenden Phänomene zu erkennen und anhand des Verstandes zu kategorisieren versuchen – nicht möglich, die Wirklichkeit, also die Realität wie wir sie wahrnehmen, von der wirklichen Realität, dem *Ding an sich*, zu unterscheiden. Kant stellt die Frage, wie synthetische Urteile a priori möglich sind, die also vor aller Erfahrung (a priori) existieren und daher *rein* sind (daher die Bezeichnung *reine Vernunft*) und ob die Interpretation des Erkannten mit dem *Ding an sich* des Erkannten übereinstimmt. Während es in der englischen Sprache lediglich den Begriff *reality* gibt, ist die Unterscheidung im deutschen zwischen *Wirklichkeit*, dem, was auf uns wirkt, und *Realität*, abgeleitet von lat. *res* – *Die Sache*, dem Kern der Dinge, sehr hilfreich für eine begriffliche Unterscheidung dieser beiden Sphären.⁹¹ Die Wirklichkeit bezeichnet unsere subjektive Erfassung des Objekts, die Realität aber das Ding an sich. Kant demonstriert sehr deutlich, daß das Ding an sich weder durch die Vernunft noch durch die sinnliche Wahrnehmung des Menschen vollständig zu erkennen ist. Diese Feststellung finden wir in der Kritik der reinen Vernunft:

Dagegen ist der transzendente Begriff der Erscheinungen im Raume eine kritische Erinnerung, daß überhaupt nichts, was im Raume angeschaut wird, eine Sache an sich, noch daß der Raum eine Form der Dinge sei, die ihnen etwa an sich selbst eigen wäre, sondern daß uns die Gegenstände an sich gar nicht bekannt seien, und, was wir äußere Gegenstände nennen, nicht anderes als bloße Vorstellungen unserer Sinnlichkeit seien, deren Form der Raum ist, deren wahres Korrelatum aber, d.i. das Ding an sich selbst, dadurch gar nicht erkannt werden kann, nach welchem aber auch in der Erfahrung niemals gefragt wird.⁹²

Das Ding an sich kann gemäß der Erfahrung auch niemals erkannt werden, da Erfahrungen dadurch zustande kommen, daß wir mit unserer Wahrnehmung Objekte im Raum wahrnehmen, die aber als Wahrgenommenes nicht dem Ding an sich entsprechen. Unsere Wahrnehmung ist lediglich anhand der Konstanten *Raum* und *Zeit* sowie der *reinen Verstandesbegriffe* oder *Kategorien* möglich, nämlich der **Quantität** (Einheit, Vielheit, Allheit), der **Qualität** (Realität, Negation, Limitation), der **Relation** (der Inhärenz und Subsistenz, der Kausalität und Dependenz, der Gemeinschaft [Wechselwirkung zwischen dem Handelnden und dem Leidenden] sowie der **Modalität** (Möglichkeit – Unmöglichkeit, Dasein

⁹⁰ Kant, Immanuel, „Vorkritische Schriften“, Vol.I, in Weischedel, Wilhelm (ed.), *Werke*, Vol, I-XII, Frankfurt am Main, 2004

⁹¹ vgl. zur Lippe, Rudolf, „Wirken ist ein Verbum, das im Werk sein Zustandekommen findet und nicht in der Sache seine Ursache hat. Wirken gibt immer alle Elemente der Situation als beteiligte zu verstehen. Realität kommt neulateinisch von *res*, die Sache.“, *Neue Betrachtung der Wirklichkeit*, Hamburg, 1997, 51

⁹² Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol, III, Frankfurt am Main, 2004, 77-78

– Nichtsein, Notwendigkeit – Zufälligkeit).⁹³ Gemäß Kant wird anhand dieser Kategorien das wahrgenommene Ding an sich zum Objekt der subjektiven, menschlichen Erkenntnis interpretiert.

2.3.1. SUBJEKT UND OBJEKT:

Nach Kant geschieht die Erkenntnis des Objekts durch das Subjekt⁹⁴ über das Prädikat. Darauf weist er bereits in seinem vorkritischen Werk *Träume eines Geistersehers* hin: „[...] einem jeden Subjekt kommt ein Prädikat zu, das ihm identisch ist. Dieses ist der Satz der Identität.“⁹⁵ Vernunft und sinnliche Wahrnehmung hingegen ermöglichen erst die Erkenntnis des Objekts *a priori*: „[...] Vernunft ist das Vermögen, welches die Prinzipien der Erkenntnis *a priori* an die Hand gibt.“⁹⁶ Voraussetzung für die Erkenntnis ist naheliegenderweise, daß ein Gegenstand, also ein Objekt, vorhanden ist, das erkannt wird. „Diese (die Anschauung, VME) findet aber nur statt, sofern uns der Gegenstand gegeben wird; diese aber ist wiederum – uns Menschen wenigstens – nur dadurch möglich, daß er das Gemüt auf gewisse Weise affiziert. Die Fähigkeit (Rezeptivität), Vorstellungen durch die Art wie wir von Gegenständen affiziert werden, zu bekommen, heißt **Sinnlichkeit**“.⁹⁷ Die Wirkung eines Gegenstandes auf die Vorstellungsfähigkeit, sofern wir von demselben affiziert werden, ist nach Kant die *Empfindung*.⁹⁸ Diese Form der Anschauung, bei der es sich um einen konkreten Gegenstand handelt, heißt *empirisch*;⁹⁹ der unbestimmte Gegenstand einer empirischen Anschauung heißt *Erscheinung*.¹⁰⁰ „Alle unsere Erkenntnis hebt von den Sinnen an, geht von da zum Verstande und endet bei der Vernunft, über welche nichts Höheres in uns angetroffen wird, den Stoff der Anschauung zu bearbeiten und unter die höchste Einheit des Denkens zu bringen.“¹⁰¹ Erkennt man mehrere Phänomene oder die gleichen Phänomene in verschiedener Umgebung, so erlangt der Betrachter *Erfahrung*, d.h. er erkennt, wie sich gewisse empirische

⁹³ Ebd., 118-119; vgl. zum Begriff des Dinges und des Wesens auch Eisler, Rudolf, „Das Wesen ist das erste, innere Prinzip all dessen, was zur Möglichkeit eines Dinges gehört.“, *Kant Lexikon*, Hildesheim, 1969, 603

⁹⁴ vgl. zur Definition des Subjekts als eine Art *Sicherheitsanker* der Wahrnehmung auch Žižek, Slavoj, „Das Subjekt entspricht streng genommen der ontologischen Lücke zwischen dem Allgemeinen und dem Partikularen [...] Dieser prekäre Status des Subjekts hängt von der antikosmologischen Einsicht Kants ab, daß die Realität ‚nicht alles‘ sei und daher ontologisch nicht vollständig konstituiert, so daß sie des Supplements der kontingenten Geste des Subjekts bedarf, um den Anschein ontologischer Konsistenz aufrechtzuerhalten.“, in *Die Tücke des Subjekts*, Frankfurt am Main, 2001

⁹⁵ Kant, Immanuel, „Vorkritische Schriften“, Vol. I, Frankfurt am Main, 2004, 294

⁹⁶ Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol. III, Frankfurt am Main, 2004, 62

⁹⁷ Ebd., 69

⁹⁸ Ebd.

⁹⁹ Vgl. zu „*Empeira*“ bei Platon und Aristoteles auch Kap. 2.1.1

¹⁰⁰ Ebd., vgl. auch Eisler, *Kant Lexikon*, Hildesheim, 1969, 149

¹⁰¹ Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol. III, Frankfurt am Main, 2004, 308

Erscheinungen im Raum zueinander verhalten; durch diese Vergleichsmöglichkeit, die sich dem Betrachter bietet, ist Erfahrung die „[...] mittels des Verstandes reflektierte Erkenntnis, die auf einem Vergleich mehrerer Erscheinungen beruht.“¹⁰²

Bei der sinnlichen Wahrnehmung folgt Kant Descartes und definiert die Sinne als reine Rezeptoren, die die Erscheinungen aufnehmen und vom Verstand entwickeln lassen, der das Urteil über die Erscheinungen fällt:

Denn Wahrheit oder Schein sind nicht im Gegenstande, sofern er angeschaut wird, sondern im Urteile über denselben, so fern er gedacht wird. Man kann also zwar richtig sagen, daß die Sinne nicht irren, aber nicht darum, weil sie jederzeit richtig urteilen, sondern weil sie gar nicht urteilen. Daher sind Wahrheit sowohl als Irrtum, mithin auch der Schein als die Verleitung zum letzteren nur im Urteile, d.i. nur in dem Verhältnisse des Gegenstandes zu unserem Verstande anzutreffen.¹⁰³

Diese Erklärung liefert auch Morpheus Neo in vereinfachter Form, als er ihm das Konstrukt der Matrix vorstellt und indem dieses Konstrukt das Nicht-Urteilen der Sinne darstellt, ist es auch weiß und leer (Abb. 39):

NEO

This – This isn't real?

MORPHEUS

What is real? How do you define real? If you're
talking about what you feel, taste, smell, or see,
then real is simply electrical signals interpreted by your brain.¹⁰⁴

Der Verstand beurteilt die Erscheinungen, die durch die Sinnlichkeit aufgenommen worden sind; sind die Urteile über die Erscheinungen in der Wirklichkeit und der Simulation vom Verstand als identisch interpretiert worden, war die Illusion erfolgreich. Somit gibt es keine Erscheinung, ohne irgend etwas, was dort erscheint.¹⁰⁵ Kant unterscheidet hinsichtlich der Wahrnehmung von Objekten zwischen Psychologie, Kosmologie und Theologie:

¹⁰² Ebd., 157

¹⁰³ Ebd., 308, vgl. Foucault, „Die Sachen und die Wörter werden sich trennen. Das Auge wird zum Sehen und nur zum Sehen bestimmt sein; das Ohr lediglich zum Hören. Der Diskurs wird zwar zur Aufgabe haben zu sagen, was ist, aber er wird nichts anderes mehr sein als was er sagt“, in *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 76

¹⁰⁴ „Shooting Script“, New York, 2002, 310

¹⁰⁵ vgl. dazu Adorno, T.W., „Kein Sein ohne Seiendes. Das Etwas als denknötwendiges Substrat des Begriffs, auch dessen vom Sein, ist die äußerste, doch durch keinen weiteren Denkprozeß abzuschaffende Abstraktion des

Das denkende Subjekt ist der Gegenstand der Psychologie, der Inbegriff aller Erscheinungen (die Welt) der Gegenstand der Kosmologie, und das Ding, welches die oberste Bedingung der Möglichkeit von allem, was gedacht werden kann, enthält (das Wesen aller Wesen), der Gegenstand der Theologie.¹⁰⁶

Durch die strikte Subjekt-Objekt Polarität besteht selbstverständlich die Gefahr, daß sich das Subjekt in seiner Betrachtung des Objekts vorhersehbar macht. Da das Computerprogramm genau so aussieht, wie die Realität die Neo kennt, will er zunächst nicht glauben, daß er sich in einer Simulation befindet. Adorno spricht hierbei von einem „Bann über das Subjekt“, „[...] weil aber in Wahrheit Subjekt und Objekt nicht, wie im Kantischen Grundriß, fest sich gegenüberstehen, sondern reziprok sich durchdringen, affiziert die Degradation der Sache zu einem chaotisch Abstrakten durch Kant auch die Kraft, die es formen soll. Der Bann, den das Subjekt ausübt, wird ebenso zu einem über das Subjekt [...]“.¹⁰⁷ Die Simulation der Matrix kann die Menschheit deshalb so effektiv versklaven, weil diese vollkommen überzeugt ist, daß sie die Wirklichkeit betrachtet und nicht die Simulation – in der Tat ein Bann der Matrix als Objekt über die Menschen als Subjekt. Gemäß Adorno ist Subjekt in Wahrheit nie ganz Subjekt, Objekt nie ganz Objekt. Auf Dürers *Künstler und Modell* z.B. nutzt der Zeichner das Raster, um die Proportionen des Modells besser zuordnen zu können, macht sich dadurch aber gleichzeitig, durch die Grobstrukturierung von Wirklichkeit, in seiner Form der Wirklichkeitsbetrachtung vorhersehbar (Abb. 41).¹⁰⁸

2.3.2. DER PROZESS DER ERKENNTNIS:

Das, was wir als Wirklichkeit wahrnehmen, entspricht nicht der Realität bzw. dem Ding an sich. Dennoch scheint es gewisse Konstanten innerhalb der Wahrnehmung zu geben, die es den Menschen ermöglichen, die Erscheinungen kollektiv ähnlich zu sehen bzw. ähnlich falsch zu sehen. Dieses Vermögen ist die Vernunft, „[...] welche die Prinzipien, etwas schlechthin *a*

mit Denken nicht identischen Sachhaltigen; ohne das Etwas kann formale Logik nicht gedacht werden.“, in *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, 139

¹⁰⁶ Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol, III, Frankfurt am Main, 2004, 335, diese Definition der Theologie ist heute nicht mehr korrekt, da es in dieser Wissenschaft primär um die Erforschung biblischer Texte geht als um die Suche nach einem höheren Wesen; so kann ein Theologe ebenso ein Atheist sein.

¹⁰⁷ Adorno, *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, 142

¹⁰⁸ Adorno, *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, 177, vgl. hierzu auch zur Lippe, „Der Zeichner überträgt also, genaugenommen, nicht, was er sieht, auf ein Blatt, sondern das, was das Quadratnetz der Drähte für ihn auffängt und einteilt, und zwar so, wie es eingeteilt wird. Die Distanzierung ist materialisiert und als Strategie der Abbildungstechnik instrumentell entwickelt.“, in *Neue Betrachtung der Wirklichkeit*, Hamburg, 1997, 215, vgl. dazu ebenfalls Eisler, „Die Erscheinung der Erscheinungen – wie nämlich das Subjekt mittelbar affiziert wird, wie das Subjekt sich selbst zum Objekt macht (sich seiner selbst als bestimmbar in der Anschauung bewußt ist) – ist metaphysisch.“, in *Kant-Lexikon*, Hildesheim, 1969, 143

priori zu erkennen, enthält.“¹⁰⁹ Hierbei unterscheidet Kant zwischen synthetischer und analytischer Erkenntnis. Die Aussage ‚Der Ball ist rund‘ ist ein analytisches Urteil, weil ein Ball, der nicht rund ist, kein ‚richtiger‘ Ball wäre; die Aussage ‚Der Ball ist rot‘ hingegen ist synthetisch, da ein Ball verschiedene Farben haben kann, ohne dadurch aufzuhören, ein Ball zu sein. Somit sind Erfahrungsurteile als solche notwendigerweise synthetisch und sind Erkenntnisse *a posteriori*. Erkenntnisse *a priori* aber sind solche, denen keine Erfahrung zugrunde liegt.¹¹⁰

[...] ob es ein dergleichen von der Erfahrung und selbst von allen Eindrücken der Sinne unabhängige Erkenntnis gebe. Man nennt solche Erkenntnisse *a priori*, und unterscheidet sie von den empirischen, die ihre Quellen *a posteriori*, nämlich in der Erfahrung haben.¹¹¹

Es gibt kein analytisches Urteil *a priori*, mit dem wir das Ding an sich erkennen könnten, da wir mit unserer Wahrnehmung kein Ding erkennen können, das unabhängig von unserer Wahrnehmung existiert. Wir können nur synthetische Urteile *a priori* und *a posteriori* treffen; erstere Urteile wären die Beweise einer kollektiven Form des Sehens, z.B. die Wahrnehmung von Farben, Größen, Weiten etc. „Die Mathematik gibt uns ein glänzendes Beispiel, wie weit wir es unabhängig von der Erfahrung in der Erkenntnis *a priori* bringen können.“¹¹² „Einen Triangel setzen und doch die drei Winkel desselben aufheben, ist widersprechend; aber den Triangel samt seinen drei Winkeln aufheben, ist kein Widerspruch.“¹¹³ *A priori* hat ein Triangel in der Mathematik drei Winkel und diese Definition „funktioniert“ bei allen weiteren Operationen mit diesem Triangel, ganz egal, ob der *reale* Triangel sich tatsächlich so verhält, wie wir ihn wahrnehmen. Der Begriff setzt also ein „schlechthin“¹¹⁴ gegebenes Ding voraus und ist ohne dieses auch gar nicht möglich.¹¹⁵ In dieser Hinsicht weist Kant auch auf die Ambivalenz des Begriffes *Wahrheit* hin, wobei die Unterscheidung, was wahr ist und was

¹⁰⁹ Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol.III, Frankfurt am Main, 2004, 62, vgl. hierzu ebenfalls Kant, *Träume eines Geistersehers*, wobei die Metaphysik mit der Arithmetik verglichen wird, „In beiden werden zuerst anstatt der Sachen selbst ihre Zeichen mit den besonderen Bezeichnungen ihrer Vermehrung oder Verminderung, ihrer Verhältnisse u.s.w. gesetzt und hernach mit diesen Zeichen nach leichten und sicheren Regeln verfahren durch Versetzung, Verknüpfung oder Abziehen und mancherlei Veränderung, so daß die bezeichnete Sache selbst hierbei gänzlich aus den Gedanken gelassen werden, bis endlich beim Beschlusse die Bedeutung der symbolischen Folgerung entziffert wird.“, *Vorkritische Schriften*, Vol. I, Frankfurt am Main, 2004, 274

¹¹⁰ Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol. III, Frankfurt am Main, 2004, 53

¹¹¹ Ebd., 45

¹¹² Ebd., 50

¹¹³ Ebd., 531, vgl. auch an derselben Stelle, „[...] unter der Bedingung, daß ein Triangel da ist (gegeben ist), sind auch drei Winkel (in ihm) notwendigerweise da.“

¹¹⁴ „d.i. in jeder Beziehung Unbedingten“, ebd., 330

¹¹⁵ Ebd., 302, „[...] durch bloße Begriffe kann ich freilich ohne etwas Inneres nichts Äußeres denken, eben darum, weil Verhältnisbegriffe doch schlechthin gegebene Dinge voraussetzen und ohne diese nicht möglich sind.“

nicht, als synthetisches Urteil *a priori* vorausgesetzt wird, es sich wieder um einen objektiven (von der Nicht – Erkennbarkeit des Dinges an sich aber subjektiven) Grundsatz der Vernunft handelt:

Was ist Wahrheit? Die Namenerklärung der Wahrheit, daß sie nämlich die Übereinstimmung der Erkenntnis mit ihrem Gegenstande sei, wird hier geschenkt und vorausgesetzt; man verlangt aber zu wissen, welches das allgemeine und sichere Kriterium der Wahrheit einer jeden Erkenntnis sei.¹¹⁶

Diese objektiven Grundsätze der Vernunft ermöglichen nicht nur die Anwendung von Naturgesetzen, sie können auch dafür sorgen, daß eine subjektive Erkenntnis für eine objektive gehalten wird; für Kant die Definition der Illusion:

[...] daß in unserer Vernunft (subjektiv als ein menschliches Erkenntnisvermögen betrachtet) Grundregeln und Maximen ihres Gebrauchs liegen, welche gänzlich das Ansehen objektiver Grundsätze haben, und wodurch es geschieht, daß die subjektive Notwendigkeit einer gewissen Verknüpfung unserer Begriffe zugunsten des Verstandes für eine objektive Notwendigkeit der Bestimmung der Dinge an sich selbst gehalten wird. Eine Illusion, die gar nicht zu vermeiden ist, so wenig als wir es vermeiden können, daß uns das Meer in der Mitte nicht höher scheine, wie an dem Ufer, weil jene durch höhere Lichtstrahlen als diese sehen, oder noch mehr, so wenig selbst der Astronom verhindern kann, daß ihm der Mond im Aufgange nicht größer scheine, ob er gleich durch diesen Schein nicht betrogen wird.¹¹⁷

Der schlitzohrige Cypher (Abb. 30) ist sich beim Steakessen dieser Illusion ebenfalls bewußt und akzeptiert sie nur zu gerne:

CYPHER

You know, I know that this steak doesn't exist.

I know that when I put it in my mouth, the Matrix is telling my brain that it is juicy and delicious. After nine years, do you know what I realized?

[...] Ignorance is bliss.

[...] Mmm so, so goddamn good.¹¹⁸

¹¹⁶ Ebd., 102

¹¹⁷ Ebd., 310-311

¹¹⁸ „Shooting Script“, New York, 2002, 331

Wie als ‚Kontrastprogramm‘ wird danach das Frühstück an Bord der Nebukadnezar serviert, das sich als Eiweiß-Protein-Nährmasse durchaus weniger appetitlich ausnimmt. Durch diese scheinbar objektive Erkenntnis Cyphers, die allerdings eine subjektive ist, lesen wir das Buch der Welt falsch, aber wir lesen es gemeinsam falsch.

[...] was wir äußere Gegenstände nennen, nicht anderes als bloße Vorstellungen unserer Sinnlichkeit seien, deren Form der Raum ist, deren wahres Korrelatum aber, d.i. das Ding an sich selbst, dadurch gar nicht erkannt werden kann, nach welchem aber auch in der Erfahrung niemals gefragt wird.¹¹⁹

Wir betrachten allerdings nicht nur die Welt um uns herum, sondern auch unser eigenes Gemüt lediglich mit den Instrumenten unserer Wahrnehmung, so daß wir nicht nur die Umgebung, sondern auch unseren eigenen Akt der Wahrnehmung möglicherweise nicht korrekt wahrnehmen; am Ende findet der gesamte Prozeß mittels des Verstandes im Kopf statt – in *Matrix* reicht daher auch ein Stecker, um die Menschen ein- und auszuloggen. Kant spricht in diesem Zusammenhang von der menschlichen Wahrnehmung als einem „unschicklichen Werkzeug.“¹²⁰ Der beängstigende Gedanke, der daraus folgt, ist, daß auch wir als scheinbar reale Menschen nicht sicher sein können, ob wir nicht auch in einer Simulation wie der Matrix leben, da ja die Möglichkeit besteht, daß wir die Illusion *a priori* für die Realität halten – wir säßen also in der platonischen Höhle, ohne es zu wissen und träten wir heraus, könnte diese scheinbar wahre Realität einfach nur eine weitere Höhle sein. Die Tatsache, daß *Matrix* genau diese Unsicherheit unserer Existenz, die ja an sich nicht neu ist, in ‚coolem‘ und ausgesprochen ‚stylishem‘ Ambiente präsentiert,¹²¹ ist ein wesentlicher Grund für den großen Erfolg von Teil 1 und letztendlich auch der gesamten Trilogie.

Descartes war der Ansicht, daß durch das *Cogito ergo sum* der Mensch als denkendes Wesen seiner Existenz als Subjekt sicher sein kann, praktisch dadurch einen objektiven Anker innerhalb des subjektiven Chaos der Wahrnehmung setzt. Dies wird von Kant negiert. Nicht *ich bin, indem ich denke*, sondern *indem ich denke, bin ich in Anschauung meines Denkens*:

Nicht dadurch, daß ich bloß denke, erkenne ich irgendein Objekt, sondern nur dadurch, daß ich eine gegebene Anschauung in Absicht auf die Einheit des Bewußtseins, darin alles Denken besteht, bestimme, kann ich irgend einen Gegenstand erkennen. Also erkenne ich mich nicht selbst dadurch, daß ich mich meiner als denkend bewußt bin, sondern wenn ich mir die Anschauung meiner selbst, als in Ansehung der Funktion des Denkens bestimmt, bewußt bin.¹²²

¹¹⁹ Kant, Immanuel, *Kritik der reinen Vernunft*, Vol, III, Frankfurt am Main, 2004, 78

¹²⁰ Ebd., 298

¹²¹ vgl. Kap. 1.1.3

¹²² Ebd., 346

Möglicherweise hätte sich Descartes auch mit dem Gedanken angefreundet, daß letztlich noch wir es selbst sind, die all diese Illusionen denken bzw. uns denkend betrachten. Kant findet sich damit ab, daß wir nur die Sicherheit haben, daß wir uns des Prozesses der Anschauung unseres Denkens bewußt sind, wenn wir denken, wobei aber unsere Position und das, was wir erkennen nicht mit unserer realen Position und dem Ding an sich zusammenhängen müssen. In *Matrix* jedoch ist es nicht mehr das Subjekt, das allein denkt, sondern das Objekt affiziert das Subjekt sogar und beeinflusst nicht nur dessen Erkenntnis, also dessen passives Betrachten, sondern auch dessen aktives Denken und Interpretieren, wie uns Agent Smith belehrt:

AGENT SMITH

I say ‚your civilization‘ because as soon as we started thinking for you, it really became our civilization, which is, of course, what this is all about.¹²³

Daß die Agenten dazu in der Lage sind, demonstrieren sie mehrfach. Neo wird der Mund organisch zugeklebt (Abb. 139), es wird ihm eine biomechanische Wanze eingesetzt (Abb. 97), die ihn überwachen soll und das gesamte Verhör wird schließlich als Alptraum Neos getarnt. Es sind letztendlich nicht einmal mehr wir selbst (bzw. Neo), die da denken, man könnte sagen *Cogito ergo non sum ipse cogitans; ich denke, also bin ich nicht selbst denkend*. Wenn also die Welt unserer subjektiven Vorstellung entspricht, ist die Illusion davon umso erfolgreicher, je besser sie der subjektiven Erwartung des Betrachters an diese Realität entspricht.

2.4. DER MORPHEUS DER PHILOSOPHIE – ARTHUR SCHOPENHAUER:

In seinem Hauptwerk *Die Welt als Wille und Vorstellung* bezieht sich Schopenhauer primär auf Kants Unterscheidung zwischen Erscheinung und Ding und definiert die Vorstellung als das entscheidende Instrument der Erkenntnis der Wirklichkeit. Daß Schopenhauer sich hierbei vornehmlich auf Kant bezieht, wird gar nicht erst bestritten; die Radikalität der kantischen Erkenntnistheorie bezeichnet Schopenhauer für den Leser gar als eine „geistige

¹²³ „Shooting Script“, New York, 2002, 361

Wiedergeburt“.¹²⁴ Der betrachtende Mensch erkennt nicht die Dinge, sondern seine Vernunft und seine sinnliche Wahrnehmung liefern ihm eine subjektive Interpretation des Dinges an sich, das die Vorstellung ist:

„Die Welt ist meine Vorstellung:“ – dies ist eine Wahrheit, welche in Beziehung auf jedes lebende und erkennende Wesen gilt; wiewohl der Mensch allein sie in das reflektierte abstrakte Bewußtsein bringen kann: und tut er dies wirklich; so ist die philosophische Besonnenheit bei ihm eingetreten. Es wird ihm dann deutlich und gewiß, daß er keine Sonne kennt und keine Erde; sondern immer nur ein Auge, das eine Sonne sieht, eine Hand, die eine Erde fühlt; daß die Welt, welche ihn umgibt, nur als Vorstellung da ist, d.h. durchweg nur in Beziehung auf ein Anderes, das Vorstellende, welches er selbst ist.¹²⁵

Als wolle er den Stile der digitalen Welt vorwegnehmen, spricht Schopenhauer zudem von *Data*, die von der Erkenntnis verarbeitet werden. Die Welt, die als Vorstellung existiert, ist einzig und allein Produkt unseres Verstandes und sagt nichts über die wahre Beschaffenheit der Realität aus:

Was das Auge, das Ohr, die Hand empfindet, ist nicht die Anschauung; es sind bloß Data. Erst indem der Verstand von der Wirkung auf die Ursache übergeht, steht die Welt da, als Anschauung im Raume ausgebreitet, der Gestalt nach wechselnd, der Materie nach durch alle Zeit beharrend: denn er vereinigt Raum und Zeit in der Vorstellung *M a t e r i e*, d. i. Wirksamkeit. Diese Welt als Vorstellung ist, wie nur durch den Verstand, auch nur für den Verstand da.¹²⁶

Die Funktion des Gehirn als *Entwicklungskammer* der Realität demonstriert ja auch Morpheus in seiner didaktischen Einführung über die Beschaffenheit der Matrix gegenüber Neo, „What is real? How do you define real? If you’re talking about what you feel, taste, smell, or see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain.“¹²⁷ Schopenhauer definiert diese Anschauung der Welt als *intellektuale Anschauung*: „Die erste, einfachste, stets vorhandene Äußerung des Verstandes ist die Anschauung der wirklichen Welt: diese ist durchaus Erkenntnis der Ursache aus der Wirkung: daher ist alle Anschauung intellektual.“¹²⁸ Davon ausgehend definiert Schopenhauer den Begriff *Wirklichkeit* als die Ebene, auf der wir die Realität bzw. das Ding an sich interpretieren bzw. als *die Wirkung*, die die Realität auf unsere Wahrnehmung ausübt:

¹²⁴ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, „Denn Kants Lehre bringt in jedem Kopf, der sie gefaßt hat, eine fundamentale Veränderung hervor, die so groß ist, daß sie für eine geistige Wiedergeburt gelten kann.“, Vol. I, Frankfurt am Main, 1986, 21

¹²⁵ Ebd., 31

¹²⁶ Ebd., 42

¹²⁷ „Shooting Script“, New York, 2002, 310

¹²⁸ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. I, Frankfurt am Main, 1986, 41

Höchst treffend ist daher im Deutschen der Inbegriff alles Materiellen *Wirklichkeit* genannt, welches Wort viel bezeichnender ist, als Realität. Das, worauf sie wirkt, ist allemal wieder Materie: ihr ganzes Sein und Wesen besteht also nur in der gesetzmäßigen Veränderung, die ein Teil derselben im Andern hervorbringt, ist folglich gänzlich relativ, nach einer nur innerhalb ihrer Grenzen geltenden Relation, also eben wie die Zeit, eben wie der Raum.¹²⁹

Die Tatsache, daß die Wirklichkeit gemäß Schopenhauer lediglich Materie affiziert, ist allerdings keine Affirmation des Materialismus. Im Gegenteil ist die Absurdität des Materialismus daß er durch seine vermeintliche Objektivität kein Subjekt zuläßt. „Denn ‚kein Objekt ohne Subjekt‘ ist der Satz, welcher auf immer allen Materialismus unmöglich macht.“¹³⁰ Die Welt, die wir als objektive Welt wahrnehmen, ist nur die äußere Seite der Welt, wobei die andere Seite, die innere Seite der Welt, den Kern der Welt, mithin das Ding an sich darstellt. „Dasjenige, was alles erkennt und von keinem erkannt wird, ist das Subjekt.“¹³¹ Durch diese Definition erfolgt allerdings ein Widerspruch der vorher dargestellten Thesen. Denn wenn das Subjekt sich als binäres Teil definiert, das nur erkennt und von niemandem erkannt wird, macht es sich in seiner Art der Betrachtung der Welt vorhersehbar und für Illusionen empfänglich. „[...] weil aber in Wahrheit Subjekt und Objekt nicht, wie im Kantischen Grundriß, fest sich gegenüberstehen, sondern reziprok sich durchdringen, affiziert die Degradation der Sache zu einem chaotisch Abstrakten durch Kant auch die Kraft, die es formen soll. Der Bann, den das Subjekt ausübt, wird ebenso zu einem über das Subjekt [...].“¹³² Diesen Bann über das Subjekt durch das Objekt erleben wir schließlich in *Matrix*, wo die doppelte Falle der Illusion zuschnappt: Wir wissen als Subjekt zwar, daß wir nicht das Ding an sich erkennen, sondern nur die Wirklichkeit, aber wir erkennen nicht, daß uns die Wirklichkeit als Illusion der Wirklichkeit von einem fremden Objekt (den Maschinen) vorgesetzt wird.

2.4.1. DIE WELT ALS TRAUM:

In *Matrix*, wo die Ambivalenz von Erkenntnis ebenfalls thematisiert wird, darf auch der Traum nicht fehlen. Daß Morpheus in der griechischen Philosophie der Gott der Träume war, wird bereits in Kapitel 1.2 erläutert. Morpheus wendet auch den Traum als Beispiel der

¹²⁹ Ebd., 38, vgl. ebenfalls Lippe, „Wirken ist ein Verbum, das im Werk sein Zustandekommen findet und nicht in der Sache seine Ursache hat. Wirken gibt immer alle Elemente der Situation als beteiligte zu verstehen. Realität kommt neulateinisch von *res*, die Sache; damit ist im Alltagsgebrauch wie in der Philosophie die Tatsache verbunden“, *Neue Betrachtung der Wirklichkeit*, Hamburg, 1997, 51

¹³⁰ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. I, Frankfurt am Main, 1986, 66

¹³¹ Ebd., 33

¹³² Adorno, *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, 142

Erklärung für die Unsicherheit des eigenen Standpunktes innerhalb der Wirklichkeit an: „Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real? [...] What if you were unable to wake from that dream, Neo? How would you know the difference between the dream world and the real world?“¹³³ Die radikale Schlußfolgerung ist die, daß wir, da wir das Ding an sich nicht erkennen können, eigentlich nicht in der Lage sind, zwischen Traum und Wirklichkeit zu unterscheiden. Bereits Hobbes setzt im *Leviathan* die Vorstellung der Wirklichkeit und des Traumes gleich:

The imaginations of them that sleep are those we call dreams. And these also as all other imaginations have been before, either totally, or by parcels in the sense. And because in sense, the brains and nerves, which are necessary organs of sense, are so benumbed in sleep, as not easily to be moved by the action of external objects, there can happen in sleep, no imagination; and therefore no dream, but what proceeds from the agitation of the inward parts of a man's body; which inward parts, for the connexion they have with the brain, and other organs, when they be distempered, do keep the same in motion; whereby the imaginations there formerly made, appear as if a man were waking [...] ¹³⁴

Gemäß Hobbes handelt es sich sowohl bei der Betrachtung der Wirklichkeit als auch bei der Betrachtung der Traumwelt um eine innere Bewegung des empfindenden Körpers, wobei im Traum, ungleich der Wahrnehmung in der Realität, nicht die Sinne, sondern sogleich das Gehirn von den Bildern der Erkenntnis affiziert wird. Auch die rhetorische Frage Morpheus,¹³⁵ ob man es wohl merken würde, wenn man aus einem realistischen Traum nicht mehr aufwache, stellt sich Hobbes:

[..] and because waking I often observe the absurdity of dreams but never dream of the absurdities of my waking thoughts; I am well satisfied, that being awake I know I dream not; though when I dream, I think myself awake. ¹³⁶

Wir sind uns also ständig der Tatsache bewußt, daß wir, was immer wir tun, uns nicht in einem Traum befinden. Da aber unsere Möglichkeiten der Erkenntnis, wie oben diskutiert, äußerst begrenzt sind, stellt sich auch Schopenhauer, ausgehend von Hobbes, die Frage, ob

¹³³ „Shooting Script“, New York, 2002, 302, 303, ebenso wird das Verhör Neos durch die Agenten in *Matrix I* von diesen ebenfalls später als Traum Neos inszeniert, Regieanweisung: „Screaming, Neo bolts upright in bed.“, ebd., 294

¹³⁴ J.C.A. Gaskin (ed.), *Thomas Hobbes, Leviathan*, Oxford, 1996, 12

¹³⁵ „Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real [...] What if you were unable to wake from that dream, Neo? How would you know the difference between the dream world and the real world?“, „Shooting Script“, New York, 2002, 302, 303

¹³⁶ J.C.A. Gaskin (ed.), *Thomas Hobbes, Leviathan*, Oxford, 1996, 13

nicht unser gesamtes Leben, ähnlich der späteren, surrealistischen Doktrin, nichts weiter als ein Traum ist:

Wir haben Träume; ist nicht etwa das ganze Leben ein Traum? – oder bestimmter: gibt es ein sicheres Kriterium zwischen Traum und Wirklichkeit? zwischen Phantasmen und realen Objekten? – Das Vorgeben der geringern Lebhaftigkeit und Deutlichkeit der geträumten, als der wirklichen Anschauung, verdient gar keine Berücksichtigung; da noch keiner diese beiden zum Vergleich nebeneinander gehalten hat; sondern man nur die Erinnerung des Traumes vergleichen konnte mit der gegenwärtigen Wirklichkeit.¹³⁷

Da wir nur die Erinnerung an den Traum vergleichen können und während des Traumes keine bewußte Erinnerung an die *wache Welt* haben, ist es nahezu unmöglich, beide Realitäten miteinander zu vergleichen. Auch Schopenhauer kann uns keinen besseren Rat geben, als diese beiden Wirklichkeiten hinzunehmen, „Das Leben und die Träume sind Blätter eines und des nämlichen Buches. Das Lesen im Zusammenhang heißt wirkliches Leben.“¹³⁸ Zusammenfassend läßt sich über die Inszenierung von Traum und Wirklichkeit in *Matrix* sagen, daß die Illusion der Matrix deutlich als Traum der Menschen dargestellt wird; die Menschen schlafen in waben- bzw. sargähnlichen Betten und sehen eine Wirklichkeit innerhalb der Wirklichkeit (Abb.1 und 9). „You have the look of a man who accepts what he sees because he is expecting to wake up. Ironically, this is not far from the truth.“, sagt Morpheus zu Neo.¹³⁹ Da die Illusion der Matrix als Traum codiert ist, stellt sich als nächstes die Frage, welche Form des Traumes sie darstellt: einen schönen Traum, den man wieder träumen möchte, wie z.B. für Cypher, oder einen Alptraum, aus dem alle aufwachen sollten, wie z.B. für Morpheus? Oder kann ein Traum, der real erscheinen soll, nur ein böser Traum sein? Dies wird im folgenden anhand der pessimistischen Weltsicht Schopenhauers geklärt.

¹³⁷ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. I, Frankfurt am Main, 1986, 47

¹³⁸ Ebd., 90

¹³⁹ „Shooting Script“, New York, 2002, 299

2.4.2. DER PESSIMISMUS – EXISTENZ ALS STRAFE:

*Life's but a walking shadow, a poor player
That struts and frets his hour upon the stage,
And then is heard no more. It is a tale
Told by an idiot, full of sound and fury,
Signifying nothing.*

William Shakespeare, Macbeth, Act V, 5¹⁴⁰

„In meinem 17ten Jahre, ohne alle Schulbildung, wurde ich vom Jammer des Lebens so ergriffen, wie Buddha in seiner Jugend, als er Krankheit, Alter, Schmerz und Tod erblickte. Die Wahrheit, welche laut und deutlich aus der Welt sprach, überwandt bald die auch mir eingprägten Jüdischen Dogmen, und mein Resultat war, daß diese Welt kein Werk eines allgütigen Wesens sein könnte, wohl aber das eines Teufels, der Geschöpfe ins Dasein gerufen, um am Anblick ihrer Qual sich zu weiden“, schreibt Schopenhauer über seinen persönlichen *Einbruch des Realen*.¹⁴¹ Diese Vorstellung impliziert, daß eine böse Macht die Herrschaft über die Welt an sich gerissen hat und sich an der Mühsal und Qual der Menschen ergötzt. Diese Vorstellung ist nicht neu; bereits der Teufel als *Satan*¹⁴² tritt als Ankläger auf, der Gott dafür verantwortlich macht, eine wenig gelungene Welt erschaffen zu haben. Gott, als Angeklagter und Hohes Gericht zugleich, scheint dies gelegentlich ähnlich zu sehen, wenn er z.B. die mißlungene Schöpfung mittels der Sintflut auslöschen will.¹⁴³ Auf amüsante Weise wird dies in Goethes Faust dargestellt, wo Gott Mephisto anherrscht, ob ihm auf Erden denn niemals etwas recht sei:

DER HERR. Hast du mir weiter nichts zu sagen?

Kommst du nur immer anzuklagen?

¹⁴⁰ Wells, Stanley; Taylor, Gary (edd.), *The Oxford Shakespeare*, Oxford, 1998, 998

¹⁴¹ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. II, Frankfurt am Main, 1986, 794, die Vorstellung, daß Gott die Menschen täuschen könnte und sich daran erfreut, ist ja auch Descartes schon gekommen; wohl um keinen Dogmenstreit mit der katholischen Kirche zu riskieren, relativierte er seine Position wieder, „Wenn auch die Fähigkeit zu täuschen ein Zeichen von Scharfsinn oder Macht zu sein scheint, so beweist doch die Absicht zu täuschen ohne Zweifel Bosheit oder Ohnmacht und kann sich darum bei Gott nicht finden“, in „Vierte Meditation“, in *Meditationen über die Erste Philosophie*, Stuttgart, 2002, 141

¹⁴² hebr. „Widersacher, Ankläger“, in *Knaurs Herkunftswörterbuch*, München, 1982

¹⁴³ vgl. Mose 6, 1 ff., vgl. die Ambivalenz Satans auch in Jesaja 14, 9-12, „Die Hölle drunten erzitterte vor dir, da du ihr entgegenkamst. Sie erweckt dir die Toten, alle Gewaltigen der Welt, und heißt alle Könige der Heiden von ihren Stühlen aufstehen, daß dieselben alle umeinander reden und sagen zu dir: ‚Du bist auch geschlagen gleichwie wir, und es geht dir wie uns.‘ Wie bist du vom Himmel gefallen, du schöner Morgenstern!“

Ist auf der Erde ewig dir nichts recht?

MEPHISTOPHELES.

Nein, Herr! Ich find' es dort, wie immer, herzlich schlecht.

Die Menschen dauern mich in ihren Jammertagen,

Ich mag sogar die armen selbst nicht plagen.¹⁴⁴

Vom theologischen Standpunkt stellt sich die Frage, wer es nun besser mit den Menschen meint, Gott oder Satan. Liest man die obige Version von *Faust*, könnte man meinen, es wäre Satan, ebenso drängt sich bei einer gnostischen Betrachtung der Welt die Vermutung auf, daß Gott es mit den Menschen nicht sonderlich gut meine, wenn er dem Demiurgen freie Hand und ihn unbeschwert weiter wüten läßt. Schopenhauers Aufsatz „Von der Nichtigkeit und dem Leiden des Lebens“ ist nicht gerade eine Lobeshymne auf die Perfektion der Welt.

Aus der Nacht der Bewußtlosigkeit zum Leben erwacht findet der Wille sich als Individuum, in einer end- und grenzenlosen Welt, unter zahllosen Individuen, alle strebend, leidend, irrend; und wie durch einen bangen Traum eilt er zurück zur alten Bewußtlosigkeit.¹⁴⁵

Interessant ist die Unterscheidung zwischen positiven und negativen Empfindungen. Positive Empfindungen werden aktiv wahrgenommen und dies sind in den meisten Fällen Leid und Schmerz:

Denn nur Schmerz und Mangel können positiv empfunden werden und kündigen daher sich selbst an: das Wohlbefinden hingegen ist bloß negativ. Daher eben werden wir der drei größten Güter des Lebens, Gesundheit, Jugend und Freiheit, nicht als solcher inne, so lange wir sie besitzen; sondern erst nachdem wir sie verloren haben: denn auch sie sind Negationen. Daß Tage unseres Lebens glücklich waren, merken wir erst, nachdem sie unglücklichen Platz gemacht haben. [...] Die Stunden gehen desto schneller hin, je angenehmer; desto langsamer, je peinlicher sie zugebracht werden.¹⁴⁶

¹⁴⁴ „Faust, Prolog im Himmel“, in Trunz (ed.) *Johann Wolfgang von Goethe, Werke*, Vol. III, Frankfurt am Main, 1998, 17; die Vorstellung, daß die Welt das mißlungene Experiment eines wahnsinnigen Gottes sei, findet sich u.a. in der Gnosis wieder. Die Gnosis (das griechische Wort für „Erkenntnis“) vertritt die Ansicht, daß es sich bei der Welt um eine Schöpfung des Demiurgen handele, eines verrückten Gottes, dem aber vom wahren Schöpfergott freie Hand gelassen wird, vgl. hierzu Kurt Rudolph, *Die Gnosis*, Göttingen, 1990, interessanterweise heißt auch eines der Schiffe in *Matrix Reloaded* „Gnosis“, mehr zur Thematik von Hölle und Paradies in Kapitel 3

¹⁴⁵ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. II, Frankfurt am Main, 1986, 733ff.

¹⁴⁶ Ebd., 763, vgl. dazu auch „Speed of Pain“ von Marilyn Mansons Album *Mechanical Animals*, die mit „Rock is Dead“ auch einen Soundtrack zu *Matrix 1* lieferten, „[...] when you want it, it goes away to fast, times you hate it always seem to last [...]“, Nothing Records, 1998

So ist es auch für Schopenhauer nur konsequent, daß eigentlich jedes Drama seinen Helden in gefährliche Lagen versetzen muß, aus dem dieser Held wieder herauszukommen hat, um für den Zuschauer bzw. Leser glaubhaft und faszinierend zu sein, mithin „[...] ein Guckkasten, darin man die Spasmen und Konvulsionen des geängstigten menschlichen Herzens betrachtet“, ¹⁴⁷ Shakespeares *World as a stage* als Miniaturversion nicht nur der Welt, sondern auch des Betrachters und analog zum sensationslüsternen Zuschauer, der sich an den Qualen der Menschen und der Welt weidende Teufel-Gott.

Heftige Kritik übt Schopenhauer auch an den Menschen, die sich an der scheinbaren Perfektion dieser Welt erfreuen, und glauben, dies sei alles absichtlich so eingerichtet, um das Leben der Menschen zu verbessern. Gemäß Schopenhauer ist dies lediglich eine Notwendigkeit, um die Schlechtigkeit der Welt und auch die Welt selbst überhaupt erhalten zu können – eine Welt, die untergeht, kann schließlich langfristig auch niemanden mehr quälen:

Dann kommt ein Teleolog und preist mir die weise Einrichtung an, vermöge welcher dafür gesorgt sei, daß die Planeten nicht mit den Köpfen gegeneinander rennen, Land und Meer nicht zum Brei gemischt, sondern hübsch auseinandergehalten seien, auch nicht Alles in beständigem Froste erstarre, noch von Hitze geröstet werde, imgleichen, in Folge der Schiefe der Ekliptik, kein ewiger Frühling sei, in welchem nichts zur Reife gelangen könnte, u. dgl. m. – Aber Dieses und alles Ähnliche sind ja bloße *conditiones sine quibus non*. Wenn es nämlich überhaupt eine Welt geben soll, wenn ihre Planeten wenigstens so lange, wie der Lichtstrahl eines entlegenen Fixsterns braucht, um zu ihnen zu gelangen, bestehen und nicht, wie Lessings Sohn, gleich nach der Geburt wieder abfahren sollen; – da durfte sie freilich nicht so ungeschickt gezimmert sein, daß schon ihr Grundgerüst den Einsturz drohte. ¹⁴⁸ [...] Nun ist diese Welt so eingerichtet, wie sie sein mußte, um mit genauer Not bestehen zu können: wäre sie aber noch ein wenig schlechter, so könnte sie schon nicht mehr bestehen. Folglich ist eine schlechtere, da sie nicht bestehen könnte, gar nicht möglich, sie selbst also unter den möglichen die schlechteste. ¹⁴⁹

Das Leben erscheint Schopenhauer wie ein Betrug, das viel verspricht und wenig hält; und wenn ein Versprechen gehalten wird, dann nur, um zu zeigen, wie wenig wünschenswert das

¹⁴⁷ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. II Frankfurt am Main, 1986, 736, vgl. dazu auch Freud, „Doch vermag die milde Narkose, in die uns die Kunst versetzt, nicht mehr als eine flüchtige Entrückung aus den Nöten des Lebens herbeizuführen und ist nicht stark genug, um reales Elend vergessen zu machen“, in „Das Unbehagen in der Kultur“, *Studienausgabe*, Vol. XV, Frankfurt am Main, 1970, 201

¹⁴⁸ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. II, Frankfurt am Main, 1986, 744

¹⁴⁹ Ebd., 747, die Metapher über das Licht eines Fixsterns und der Pessimismus Schopenhauers allgemein werden in Thomas Manns *Buddenbrooks* bei einem Monolog Thomas Buddenbrooks wieder aufgenommen im Hinblick auf Vorfreude und das schließlich eintretende Ereignis, „Ich weiß, daß oft die äußeren, sichtbaren und greifbaren Zeichen und Symbole des Glückes und Aufstieges erst dann erscheinen, wenn in Wahrheit alles schon wieder abwärts geht. Diese äußeren Zeichen brauchen Zeit, anzukommen, wie das Licht eines solchen Sternes dort oben, von dem wir nicht wissen, ob er nicht schon im Erlöschen begriffen, nicht schon erloschen ist, wenn er am hellsten strahlt...“, *Buddenbrooks*, Frankfurt am Main, 1922, 429

war, was gewünscht wurde.¹⁵⁰ Das Leben als „[...] ein Geschäft, das nicht die Kosten deckt“¹⁵¹ hält demnach nur Enttäuschungen bereit und wenn denn einmal etwas gelingt, dann nur, um weitere Ambitionen zu fördern, die dann irgendwann enttäuscht werden, was dazu führt, daß sich das Individuum in solch einer Situation sehr viel unglücklicher fühlt, als wenn schon von Beginn an nichts funktioniert hätte. Optimismus definiert Schopenhauer als das unberechtigte Selbstlob des eigentlichen Urhebers der Welt und damit verbunden den Willen zum Leben nicht nur als eine falsche, sondern auch eine verderbliche Lehre.¹⁵² Diese Einsicht, daß der Wille schließlich nur zum Unglück führt, läßt Schopenhauer zum Buddhisten werden; wer nichts mehr sucht außer der Leere, wird auch am Ende nicht enttäuscht, „[...] daß gar nichts unsers Strebens, Treibens und Ringens wert sei, daß alle Güter nichtig seien, die Welt an allen Enden bankrott, und das Leben ein Geschäft, das nicht die Kosten deckt; – auf daß unser Wille sich davon abwende.“¹⁵³ Die logische Konsequenz dieser Leere, dieser Idealisierung des Nichts, i.e. des Nihilismus, formuliert auch Goethes Mephisto:

MEPHISTOPHELES. Ich bin der Geist, der stets verneint!
 Und das mit Recht; denn alles, was entsteht,
 Ist wert, daß es zugrunde geht;
 Drum besser wär's, daß nichts entstünde.
 So ist denn alles, was ihr Sünde,
 Zerstörung, kurz das Böse nennt,
 Mein eigentliches Element.¹⁵⁴

Im buddhistischen Glauben ist das *Nirvana* schließlich die Erlösung, die auf die Menschen wartet, welche die Erleuchtung gefunden haben, also nicht mehr dem *Rad der Wiederkehr* durch Geburt, Tod und Wiedergeburt ausgesetzt sind. „Alle Dinge sind vergänglich. Das Leben folgt dem Gesetz der Zerstörung: Geburt und Tod sind nichts als Zerstörung. Darin liegt die Seeligkeit des Nirvana“,¹⁵⁵ lesen wir im *Shōbōgenzō* von Zen-Großmeister Dōgen (1200- 1253). Neben den Kung-Fu-Kämpfen finden wir auch buddhistische Anspielungen in der *Matrix*-Trilogie, die ja nicht gerade arm an fernöstlichen Zitaten ist. „Let it all go, Neo. Fear. Doubt. Disbelief. Free your mind.“, belehrt Morpheus Neo im ersten Teil, bevor es dazu

¹⁵⁰ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. II, Frankfurt am Main, 1986, 734

¹⁵¹ Ebd.

¹⁵² Ebd., 748

¹⁵³ Ebd.

¹⁵⁴ Trunz (ed.), „Faust“ in Goethe, *Werke*, Vol. III, Frankfurt am Main, 1998, 47

¹⁵⁵ Dōgen, Zenji, *Shōbōgenzō - Die Schatzkammer der Erkenntnis des Wahren Darma*, Vol. I, Zürich, 1983, 10

geht, von einem Hochhaus zum anderen zu springen.¹⁵⁶ Interessant ist hierbei, daß diese Fähigkeiten der Befreiung des Geistes nur in der virtuellen, nicht körperlichen Matrix funktionieren, jedenfalls was Teil 1 angeht. In der buddhistischen Doktrin ist das Erreichen von *Leerheit* immer mit der Überwindung von Körperlichkeit, dem Ursprung allen Leidens, verbunden, was folgender Dialog zwischen den Zen Meistern Ezo und Chizo (ca. 800 n. Chr.) zeigt:

Einst fragte der Zen-Meister Shakyō Ezo den Zen-Meister Seido Chizo, der Shakyōs Vorgänger war: „Weißt du, wie man die umfassende Leerheit ergreift?“ „Natürlich“, antwortete Seido. „Wie?“ wünschte Shakyō zu wissen. Seido faßte eine Handvoll Luft. „Aha! Du weißt es also nicht, wie man sie faßt!“ rief Shakyō aus. Seido forderte Shakyō auf, ihm die umfassende Leerheit zu zeigen. Shakyō packte Seidos Nase und verrenkte sie, bis er vor Schmerz aufschrie. „Nun hab ich's!“ sagte Seido. „Ja, nun weißt du, was es ist“, bestätigte Shakyō.¹⁵⁷

Die umfassende Leerheit ist in diesem Beispiel selbstverständlich nicht die Nase, sondern die Körperlichkeit der Nase, die auf Schmerz reagiert, ein Zeichen, daß die umfassende Leerheit noch nicht erreicht worden ist. Diese Leerheit wird auch in einem minimalistischen Dialog zwischen Neo und Agent Smith inszeniert, hierbei in Hinblick auf ein leereschossenes Pistolenmagazin (Abb. 42). Beide Gegner befinden sich kurz vor dem Moment des Abdrückens, jeder könnte den anderen töten. Die Zeit kurz vor der Bewegung, die beiden den Tod brächte, ist eingefroren, still gestellt. Doch die Leere scheint stärker als der Tod, die Schüsse finden nicht statt, da die Magazine leer sind:

AGENT SMITH

You're empty.

Neo pulls the trigger. Click.

NEO

So are you.

The smile falls. Agent Smith yanks his trigger.

CLICK.¹⁵⁸

¹⁵⁶ „Shooting Script“, New York, 2002, 320

¹⁵⁷ „Koko, Umfassende Leerheit“, in Dōgen, Zenji, *Shōbōgenzō*, Vol. I, Zürich, 1983, 152

¹⁵⁸ „Shooting Script“, New York, 2002, 382

Wie Schopenhauer – und vordem die Buddhisten – feststellen, daß alles Leben Leiden ist und Nicht-Existenz besser als Existenz, stellt sich in *Matrix* die Frage, warum die wirkliche Welt, wo sie doch nun – Schopenhauer würde sagen „endlich!“ – zerstört ist, als *Matrix* noch einmal neu inszeniert werden muß. Das Unglücklichsein als „Plan der Schöpfung“ macht auch Freud in seinem Aufsatz „Das Unbehagen in der Kultur“ aus:

Es ist, wie man merkt, einfach das Programm des Lustprinzips, das den Lebenszweck setzt. Dies Prinzip beherrscht die Leistung des seelischen Apparates vom Anfang an; an seiner Zweckdienlichkeit kann kein Zweifel sein, und doch ist sein Programm im Hader mit der ganzen Welt, mit dem Makrokosmos ebensowohl wie mit dem Mikrokosmos. Es ist überhaupt nicht durchführbar, alle Einrichtungen des Alls widerstreben ihm; man möchte sagen, die Absicht, daß der Mensch ‚glücklich‘ sei, ist im Plan der Schöpfung nicht enthalten.¹⁵⁹

In der *Matrix* ist die Simulation, die die 90er Jahre des 20. Jahrhunderts simuliert, genau so *schlecht* wie die wirkliche Welt zu jener Zeit ist. Es gibt launische Chefs (Abb. 17) und all die anderen Unannehmlichkeiten. Nur ist die karge Realität der sonnenlosen, verseuchten Erde ja noch viel schlechter (Abb. 40). Es ist ja die wirkungsvollste Taktik an *Matrix 1*, daß die Simulation angenehm vertraut aussieht, die wirkliche Welt allerdings äußerst karg. Daraus ergibt sich die Frage, ob der Demiurg, in Form des Maschinengottes, nicht gnädiger zu den Menschen ist als die Rebellen der *Matrix* bzw. wer von beiden eigentlich als Demiurg zu bezeichnen wäre. Oder ist es der Architekt der *Matrix*, den wir in Teil 2 kennenlernen und der eine solch chaotische *Matrix* erschaffen hat, daß ständig ein Rebellenprogramm, in Form von z.B. Neo, gebraucht wird, um die *Matrix* wieder neu zu booten? Ebenso stellt sich die Frage, ob es, um die Menschen als Batterien zu nutzen, wirklich den ganzen Aufwand rechtfertigt, den die Maschinen mit der *Matrix* anstellen, nur um ein wenig Strom zu generieren, wo sich doch sicherlich alternative Methoden wie Windkraft, Kernenergie, Wasserkraft etc. ebenfalls anbieten würden; ob nun die *Matrix*, analog zum Leben bei Schopenhauer, nicht auch ein Geschäft ist, das am Ende „[...] die Kosten nicht deckt“.¹⁶⁰ Ebenso wäre eine gleichzeitige Rettung *aller* Menschen aus der *Matrix* mehr als schwierig zu bewerkstelligen, wenn man den Aufwand für Versorgung, medizinische Verpflegung sowie Gewöhnung an die Wirklichkeit innerhalb der kargen Realität von Zion bedenkt. Logisch wäre es gemäß Schopenhauer, daß die Welt aufhören würde zu existieren, da es dann viel Leid nicht mehr geben würde. Die Welt existiert aber weiter und das Leiden auch. Auch das Abschalten der *Matrix* würde das

¹⁵⁹ Freud, Sigmund, „Das Unbehagen in der Kultur“, *Psychologische Schriften, Studienausgabe*, Vol. IX, 193-270, Frankfurt am Main, 1970, 208

¹⁶⁰ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. II, Frankfurt am Main, 1986, 733

Leiden der Menschen in der Simulation, das ja der realen Welt gleicht, sofort beenden; doch auch die Matrix wird nicht abgestellt und das Leben und Leiden geht weiter. Ergötzt sich nun vielleicht der Maschinengott (Abb. 118) am Leiden der Menschen in der Simulation, wo er jeden einzelnen durch den Computer betrachten kann, was er nicht mehr könnte, wenn alle Menschen in der Wirklichkeit außerhalb der Illusion leben würden? Die zweite Frage hinsichtlich der Konstruktion der Matrix ist, wie der Mensch eigentlich seine Wirklichkeit sehen will. Agent Smith unterrichtet Morpheus, daß die erste Version der Matrix als perfekte Welt, sozusagen als Paradies, eingerichtet wurde, also nicht die Menschen, sondern die Maschinen dem Schöpfer der Welt zeigen wollten, wie man es richtig macht:

AGENT SMITH

Did you know that the first Matrix was designed to be a perfect human world? Where none suffered, where everyone would be happy. It was a disaster. No one would accept the program. Entire crops were lost. [...] Some believed we lacked the programming language to describe your perfect world. But I believe that, as a species, human beings define their reality through suffering and misery. [...] The perfect world was a dream that your primitive cerebrum kept trying to wake up from. Which is why the Matrix was redesigned to this: the peak of your civilization.¹⁶¹

Die Maschinen versuchen demnach, den Menschen aus dem irdischen Jammertal in das Paradies zurückzuholen und in dieser Hinsicht bietet *Matrix I*¹⁶² eine geniale Interpretation sowohl der Erkenntnistheorie als auch der Ausführungen über den Pessimismus Schopenhauers. Wir Menschen wissen erst, daß die Wirklichkeit real ist, sofern sie für uns unerfreulich ist. Alles was schön und angenehm ist, muß uns über kurz oder lang wie ein Traum vorkommen. Das einzige Urteil, das wir im Hinblick auf *real* und *nicht real* fällen können, ist der Grad der Unerfreulichkeit des Wahrgenommenen im Hinblick auf eine unbeschwerte Existenz unsererseits. „[...] wäre sie (die Welt, VME) noch ein wenig schlechter, so könnte sie schon nicht mehr bestehen“, schreibt Schopenhauer,¹⁶³ wäre die simulierte Realität in der Matrix auch nur ein wenig *besser*, so würde sie von den Menschen nicht mehr angenommen werden. So kann man die schlechte Welt gemäß Kant als Schema, als synthetische Erkenntnis *a priori* bezeichnen, an die sich der Mensch in seinem Urteil hält,

¹⁶¹ „Shooting Script“, New York, 2002, 361

¹⁶² in den beiden folgenden Teilen von *Matrix* wird diese Ambivalenz der Simulation leider durch eine überfrachtete Ideologie zu Gunsten des Realen und zu Lasten der Simulation aufgeweicht, ebenfalls zu Lasten der Faszination durch den Zuschauer.

¹⁶³ Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. II, Frankfurt am Main, 1986, 747

ähnlich wie er einen Ball, der nicht rund ist, nicht mehr als Ball wahrnehmen bzw. bezeichnen würde. Die Feststellung, daß die Realität immer unerfreulich ist, scheint ein pessimistisches *Cogito* darzustellen. Ob diese Vorstellung nun durch Erfahrung entstanden ist oder ob diese schon immer im Gehirn des Menschen enthalten war, läßt sich freilich nicht eindeutig definieren. Die Welt ist dennoch des Menschen Vorstellung, die Vorstellung davon ist schlecht und jede Welt, die uns vorgesetzt wird, muß daher auch schlecht sein, um unserer synthetischen Erkenntnis *a priori* zu entsprechen. Man sagt „zu schön, um wahr zu sein“ aber niemals „zu schlecht, um wahr zu sein“. Wie Freud schreibt: „[...] die Absicht, daß der Mensch ‚glücklich‘ sei, ist im Plan der Schöpfung nicht enthalten.“¹⁶⁴ Nur ein böser Traum ist ein realer Traum und die *schlechte* Welt ist für uns die *wahre* Welt – ob in der Wirklichkeit oder in der Simulation.

2.5. DIE DOMINANZ DES GEHIRNS – ERKENNTNISTHEORIE DER NEUROBIOLOGIE:

O God, I could be bounded in a nut-shell, and count myself a king of infinite space...

*William Shakespeare, Hamlet, Act II, 2*¹⁶⁵

2.5.1. BILDER SEHEN, BILDER SCHAFFEN:

„Hirnforscher wie Wolf Singer oder Gerhard Roth meinen zu wissen, was den Menschen im Innersten zusammenhält. Sie sagen: Ich bin mein Gehirn“, schrieb Christian Geyer in der *FAZ*,¹⁶⁶ um dann hinzuzufügen, „Wir haben nicht die geringste Ahnung, wie das bewußte Erleben, das uns in der Perspektive der ersten Person gegeben ist, aus den objektiv beschreibbaren Hirnprozessen hervorgeht.“¹⁶⁷ Auch wenn wir diese Ahnung in der Tat nicht haben, stellen moderne, neurowissenschaftliche Forschungen einen wichtigen weiteren Baustein der Erkenntnistheorie dar, weshalb ich im folgenden die Forschungsergebnisse zeitgenössischer Gehirnforscher, besonders von Gerhard Roth, Hans Lenk und Wolf Singer darstellen möchte (Abb. 43).

¹⁶⁴ Freud, Sigmund, „Das Unbehagen in der Kultur“, in Ders: *Studienausgabe*, Vol. IX, Frankfurt am Main, 1970, 191-270, 208

¹⁶⁵ Wells, Stanley; Taylor, Gary (edd.), *The Oxford Shakespeare*, Oxford, 1998, 666

¹⁶⁶ Christian Geyer, „Hohepriester des Gehirns“, *FAZ*, Frankfurt am Main, 10.04.2004, 1

¹⁶⁷ Ebd.

Gemäß Gerhard Roth besteht das Gehirn aus schätzungsweise 100-500 Milliarden Nervenzellen, wovon allein das Kleinhirn dreißig Milliarden Nervenzellen beinhalten soll.¹⁶⁸

Diese Nervenzellen decken folgende Bereiche ab:

- Körper, Stoffwechsel, Kreislauf¹⁶⁹
- Wahrnehmung¹⁷⁰
- Motorisches System¹⁷¹
- Kognitive Leistungen (Erinnerung, Handlungsplanungen, Sprache)¹⁷²
- Limbisches System, emotionale Bewertung der Folge unseres Handelns¹⁷³

„Gleichzeitig entwickelt das Gehirn über das limbische System bewußt oder unbewußt Erwartungen, Wünsche und Absichten, die unser Verhalten von innen heraus steuern. Diese innengesteuerten Handlungen sind sogar viel bedeutender als die durch Wahrnehmungen geleiteten Handlungen.“¹⁷⁴ Infolge dieser Wahrnehmungen, kommen sie nun von innen oder von außen, ergeben sich Erregungen des Nervensystem, wobei es sich um *Aktionspotentiale* handelt, die Roth folgendermaßen erklärt:

Grundlage der Erregungsverarbeitung im Nervensystem (einschließlich des Gehirns) ist die Tatsache, daß die Haut (*Membran*), die die Nervenzellen und ihre Fortsätze umgibt, elektrisch aufgeladen ist. Durch Messungen stellen wir fest, daß das Zellinnere gegenüber der Umgebung eine *negative* Spannung von rund 70 Millivolt aufweist. Die Membran kann sich nun kurzfristig entladen und dadurch elektrische Impulse erzeugen, die über die Oberfläche der Nervenzelle zum Ursprungsort des Axons und über das Axon zu anderen Zellen weiterlaufen. Diese Impulse nennt man *Aktionspotentiale*.¹⁷⁵
(Abb. 44)

Nun haben wir bei Kant bereits erfahren, daß die Wirklichkeit, so wie wir sie sehen, nicht der Realität, also dem Ding an sich, entspricht. Ebenso, daß unsere Sinnesorgane nicht urteilen, sondern die gelieferten Impulse vom Verstand interpretiert werden. Diese Ansicht ist nicht neu und wurde u.a. von Henri Bergson weiterentwickelt.¹⁷⁶ Nach medizinischen

¹⁶⁸ Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003, 12

¹⁶⁹ Ebd., 25

¹⁷⁰ Ebd., vgl. zur Kategorisierung von visueller Wahrnehmung ebenfalls Arnheim, Rudolf, „Visuelle Gestaltwahrnehmung beruht auf Ähnlichkeit von a) Größe, b) Form, c) Position, d) Richtung, e) Helligkeit und Farbe“, in: Ders., „Gestaltpsychologie und künstlerische Form“, In Dieter Henrich und Wolfgang Iser (edd.), *Theorien der Kunst*, Frankfurt am Main, 1993, 137

¹⁷¹ Ebd., 27

¹⁷² Ebd.

¹⁷³ Ebd., 28

¹⁷⁴ Ebd., 29, es entsteht somit zunächst einmal der Eindruck, daß Gehirn würde sich mehr mit sich selbst als mit der Außenwelt befassen.

¹⁷⁵ Ebd., 14

¹⁷⁶ Bergson, Henri, „Die ganze Schwierigkeit des Problems mit dem wir uns beschäftigen, rührt daher, daß man sich die Wahrnehmung als eine Art photographischer Ansicht der Dinge vorstellt, welche von einem bestimmten

Erkenntnissen interpretiert die *Entwicklungskammer* des Verstandes aber nicht nur diese Bilder, sie fügt bei Bedarf auch eigene Bilder hinzu, die in der Wirklichkeit in dieser Form gar nicht existieren. So nennt Roth als Beispiel den Moment, in dem unsere Augen von einem Gegenstand zum anderen springen, und wir die Welt dennoch nicht verwischt erleben, obwohl wir dies eigentlich müßten. Da wir die verwischte Welt, die die Wirklichkeit darstellen würde, nicht sehen, müßten wir in diesem Moment blind sein, sind es aber nicht:

Unser Bewußtsein füllt diese winzige zeitliche Lücke zwischen den stabilen Blicken aus, und zwar offenbar so, daß das bisher Gesehene in diese Lücke hinein verlängert wird. Zeit ist eben auch ein Konstrukt des Gehirns.¹⁷⁷

Was die Akzeptanz dieser subjektiven Sicht angeht, reagieren die Menschen darauf unterschiedlich. Wohingegen sicherlich viele Personen mit der oben gezeigten Untersuchung des *eingefügten Bildes* Schwierigkeiten hätten und argumentieren würden, sie sähen alles so wie es sei, würde dennoch niemand sagen, daß Dinge z.B. bei Dunkelheit tatsächlich ihre Farbe verlieren, also ein roter Apfel bei Nacht grau sei und am Tag wieder rot. In diesem Falle sind wir gerne bereit, diese Eigenschaft unserem Sehsystem bzw. Verstand zuzuschreiben, da die Dinge ja nun einmal bei Dunkelheit anders aussehen bzw. gesehen werden.¹⁷⁸ Ebenso folgert auch Hans Lenk, „[...] daß Sehen nicht etwa ein Abbilden von äußeren Strukturen, sondern ein kompliziertes Verarbeitungsprodukt und eine konstruktive Leistung ist“,¹⁷⁹ ein Teil der wahrgenommenen Realität wird förmlich von uns selbst nicht nur interpretiert, sondern auch konstruiert. Wolf Singer spricht in dieser Hinsicht von einer *Phenomenal Awareness*, es gibt im Gehirn kognitive Strukturen, „[...] welche die Repräsentation des Draußen noch einmal reflektieren, noch einmal auf die gleiche Weise verarbeiten wie die peripheren Areale die sensorischen Signale aus der Umwelt und dem

Punkt mit einem besonderen Apparat – unserem Wahrnehmungsorgan – aufgenommen wird, um alsdann in der Gehirns substanz durch einen unbekanntem chemischen und psychischen Vorgang entwickelt zu werden. Aber warum will man nicht sehen, daß die Photographie, wenn es überhaupt eine Photographie ist, von allen Punkten des Raumes aus im Innern der Dinge schon angekommen und schon entwickelt ist?“, in „Materie und Gedächtnis“ in Kunstforum 127, *Konstruktionen des Erinnerens*, Juli-September 1994, Ruppichterorth 1994, 32

¹⁷⁷ Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003, 44

¹⁷⁸ Ebd., „Niemand wird annehmen, daß bei Dunkelheit die Dinge tatsächlich ihre Farben verlieren, vielmehr gehen wir davon aus, daß der Verlust der Farbigkeit der Welt bei Dunkelheit mit Eigenschaften unseres Sehsystems zusammenhängt.“, 68, vgl. ebenfalls Roth zum Phänomen des Gegenbildes und Nachbildes, „Unser visuelles System konstruiert in beiden Fällen etwas, das gar nicht vorhanden ist. Deshalb können Farbwahrnehmung und Bewegungswahrnehmung wie viele andere Wahrnehmungsinhalte keine Kopien realer Gegebenheiten sein.“, ebd., 71

¹⁷⁹ Lenk, Hans, *Kleine Philosophie des Gehirns*, Darmstadt, 2001, 13, auch „Sehen ist Konstruktion, ist kein Abbilden, kein Nachmalen, sondern aktive Konstruktion – man könnte sagen: eine konstruktive oder interpretatorische Aktivität“, ebd.

Körper.“¹⁸⁰ Es wird also die Erscheinung mit der Erfahrung abgeglichen, die Hypothesen innerhalb des Gehirn darüber, wie die Welt sein sollte mit der Erkenntnis, wie die Welt, gemäß subjektiver Betrachtung, *ist*.¹⁸¹ Allerdings ist das Gehirn auch hierbei geneigt, die Betrachtung der Welt mehr gemäß der eigenen Erfahrung auszurichten als an der tatsächlichen, aktuellen Erscheinung. „Meist nehmen wir ohnehin nur wahr, was wir ohnehin erwarten, und oft vereiteln auffällige, aber möglicherweise unbedeutende Reize die Wahrnehmung der leisen, aber vielleicht viel wichtigeren Vorgänge.“¹⁸² Edgar Allan Poe, einer der besten Beobachter der menschlichen Psyche, hat dies bereits erkannt, denn auf diese Tatsache geht bereits Poes Meisterdetektiv Auguste Dupin in „The Purloined Letter“ ein:

There is a game of puzzles,’ he resumed, ‘which is played upon a map. One party requires another to find a given word – the name of town, river, state or empire – any word, in short, upon the motley and perplexed surface of the chart. A novice in the game generally seeks to embarrass his opponents by giving them the most minutely lettered name; but the adept selects such words as stretch, in large characters, from one end of the chart to the other [...] and here the physical oversight is precisely analogous with the moral inapprehension by which the intellect suffers to pass unnoticed those considerations which are too obtrusively and too palpably self-evident.’¹⁸³

Ein interessantes Phänomen der Wahrnehmung ist das *Déjà Vu*, bei dem der Betrachter glaubt, er hätte etwas in gleicher Konstellation schon einmal gesehen. Neo widerfährt dies in *Matrix 1*, als er zweimal hintereinander eine schwarze Katze sieht. Trinity belehrt ihn, daß dies passiere, wenn die Maschinen in der Matrix etwas änderten:

NEO

[...] Just had a little déjà vu.

TRINITY

What happened? What did you see?

¹⁸⁰ Singer, Wolf, *Der Beobachter im Gehirn, Essays zur Hirnforschung*, Frankfurt am Main, 2002, 70

¹⁸¹ Ebd., „Daß Wahrnehmung nicht als passive Abbildung von Wirklichkeit verstanden werden darf, sondern als das Ergebnis eines außerordentlich aktiven, konstruktivistischen Prozesses gesehen werden muß, bei dem das Gehirn die Initiative hat. Das Gehirn bildet ständig Hypothesen darüber, wie die Welt sein sollte, und vergleicht die Signale von den Sinnesorganen mit diesen Hypothesen.“, 72, ebenso weist Singer darauf hin, daß es im Gehirn, anders als in technischen Systemen, keine Trennung zwischen Hard- und Software gibt, somit also ein cartesianisches *Cogito*, welches CPU-ähnlich über dem ganzen Bewußtseinsapparat thront, nach medizinischen Erkenntnissen nicht möglich ist, was uns wieder einmal eines festen Bezugspunktes beraubt, ebd., 64

¹⁸² Ebd., 80

¹⁸³ Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 345

NEO

A black cat went past us and then I saw another that looked just like it. [...]

TRINITY

A déjà vu is usually a glitch in the Matrix. It happens when they change something.¹⁸⁴

Eine wissenschaftliche Erklärung dazu liefert uns Roth: bei geringem Blutzuckerspiegel spielt das Vertrautheitsgedächtnis verrückt und gibt eine Fehlmeldung, die es normalerweise nur geben würde, wenn der Gegenstand der Erscheinung tatsächlich vertraut wäre.¹⁸⁵ Überspitzt könnte man sagen, daß nicht die Tatsache, daß wir etwas schon einmal in der Wirklichkeit gesehen haben, darüber entscheidet, ob uns etwas bekannt vorkommt, sondern lediglich der Blutzuckerspiegel im Gehirn! Diese Selbstbeschäftigung des Gehirns mit seinen eigenen Erfahrungen bedingt allerdings auch ein Phänomen, das Computer und Maschinen (noch) nicht aufweisen können: Bewußtsein. Gemäß Roth schätzt man die Kommunikation des Cortex mit sich selber als 100.000 mal so stark ein wie die Kommunikation des Cortex mit dem, was außerhalb der Großhirnrinde sonst noch passiert.¹⁸⁶ „Angesichts dieser Tatsache dürfte es uns nicht mehr wundern, daß in diesem Teil des Gehirns besonders merkwürdige Dinge ablaufen, z.B. das Entstehen von Bewußtsein.“¹⁸⁷ Singer argumentiert, daß die Entwicklung von Bewußtsein und Selbstbewußtsein u.a. dadurch entsteht, daß einem Kind während der Erziehung von den Eltern gesagt wird, was es zu tun und was es zu lassen habe. Somit glaubt das Kind, es wäre frei, auch Dinge *nicht* zu tun und *nicht* zu lassen; der Appellcharakter der elterlichen Aufforderungen erst suggerieren dem Kind, daß es Herr über seine eigenen Entscheidungen sei.¹⁸⁸ Wobei der Glaube, frei zu sein und die tatsächliche Existenz von Freiheit selbstverständlich zwei verschiedene Aspekte sind. Es soll in dieser Arbeit kein Dogmenstreit zwischen Determinismus und Indeterminismus geführt werden,

¹⁸⁴ „Shooting Script“, New York, 2002, 346

¹⁸⁵ vgl. Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003, 90

¹⁸⁶ Ebd., „Die Zahl der corticalen Ein- und Ausgänge ist aber sehr gering verglichen mit der Zahl der Verbindungen der corticalen Zellen untereinander. Man schätzt dieses Verhältnis ganz grob auf rund Eins zu Hunderttausend, d.h. die Beschäftigung des Cortex mit sich selber ist hunderttausendmal stärker als die Kommunikation mit dem, was außerhalb der Großhirnrinde sonst noch passiert.“, 24-25

¹⁸⁷ Ebd., 25

¹⁸⁸ Singer, Wolf, *Der Beobachter im Gehirn, Essays zur Hirnforschung*, Frankfurt am Main, 2002, 74, vgl. dazu besonders Freud, Sigmund, „Das Unbehagen in der Kultur“, *Psychologische Schriften, Studienausgabe*, Vol. IX, 193-270, Frankfurt am Main, 1970, „Normalerweise ist uns nichts gesicherter als das Gefühl unseres Selbst, unseres eigenen Ichs. Dies Ich erscheint uns selbständig, einheitlich, gegen alles andere abgegrenzt. Daß dieser Anschein ein Trug ist, daß das Ich sich vielmehr nach innen ohne scharfe Grenze in ein unbewußt seelisches Wesen fortsetzt, das wir als Es bezeichnen, dem es gleichsam als Fassade dient, das hat uns erst die psychoanalytische Forschung gelehrt [...]“, 198

doch möchte ich dennoch auf eine Argumentation Singers eingehen, der den Glauben an die eigene Freiheit ebenfalls als eine mögliche Illusion des Gehirns deutet:

Auch kann nicht ausgeschlossen werden, daß bestimmte Inhalte dieser Selbsterfahrung, beispielsweise die Überzeugung, frei entscheiden zu können, illusionäre Komponenten haben. Im Bezugssystem neurobiologischer Beschreibungen gibt es keinen Raum für objektive Freiheit, weil die je nächste Handlung, der je nächste Zustand des Gehirns immer determiniert wäre durch das je unmittelbar Vorausgegangene. Variationen wären allenfalls denkbar als Folge zufälliger Fluktuationen. Innerhalb neurobiologischer Beschreibungssysteme wäre das, was wir als freie Entscheidung erfahren, nichts anderes als eine nachträgliche Begründung von Zustandsänderungen, die ohnehin erfolgt wären, deren tatsächliche Verursachungen für uns aber in der Regel nicht in ihrer Gesamtheit faßbar sind.¹⁸⁹

In dieser Hinsicht würde unser Gehirn als ein brillanter Verkäufer auftreten, der uns das, was notwendigerweise ohnehin geschehen wäre, als freie Entscheidung verkauft. Auch wenn dies im Film reichlich konstruiert wirkt, muß Neo in *Matrix Reloaded* und *Revolutions* ebenfalls diese Erfahrung machen als ihm klar wird, daß er nicht durch seinen Mut in Teil 1 zum Auserwählten wurde, sondern schon von Beginn an das sechste Erlöserprogramm war, das einen Neustart des Systems hervorrufen soll. Der Merowinger (Abb. 34) in *Matrix Reloaded* macht Morpheus, der obige Ansicht nicht teilt, bereits vorher auf diesen Sachverhalt aufmerksam: „There is nothing like free choice. Just action, reaction. Cause and effect“.¹⁹⁰ Daß dies auch auf profaner Ebene Bestand hat, demonstriert er am Ende der Szene, als er den Raum verläßt und die Rebellen ihn fragen, wo er denn hin möchte: “I have drunk to much wine so I have to piss. Cause and effect.“¹⁹¹

2.5.2. NEUROBIOLOGISCHER SCHEMATISMUS:

Auch wenn wir alle die Welt falsch wahrnehmen, so nehmen wir sie doch immerhin alle recht ähnlich falsch war. Lenk spricht aufgrund dieser *Schemabildung* vom Menschen auch als von einem „schemabildenden Wesen“:

Der Mensch als erkennendes und als handelndes Wesen ist darauf aus, seine Welt unter bestimmte schematische vereinfachende Muster zu bringen, wie immer diese nun auch repräsentiert sind: als

¹⁸⁹ Singer, Wolf, *Der Beobachter im Gehirn, Essays zur Hirnforschung*, Frankfurt am Main, 2002, 75

¹⁹⁰ *Matrix Reloaded*, 2003

¹⁹¹ Ebd.

Wahrnehmungsmuster oder handlungsförmige Strukturierungen. Er ist sozusagen das schemabildende und schemaanwendende Wesen.¹⁹²

Roth z.B. sieht den Schematismus der Erkenntnis in spezifisch vorgefertigten Netzwerken, die "nur darauf warten, informiert zu werden" und durch die das Lernen und Klassifizieren unserer Wirklichkeit auf sehr schnelle und exemplarische Weise geschieht.¹⁹³ Ein interessantes Beispiel für dieses ‚Einrasten‘ des Schematismus findet sich ebenfalls bei Roth und ist im Anhang angefügt (Abb. 45).¹⁹⁴ Gemäß Roth beruhen diese Konstrukte der Wahrnehmung auf Mechanismen, „[...] die teils genetisch bedingt sind, teils frühkindlich erworben wurden und sich dann verfestigen oder im engeren Sinn erfahrungsbedingt sind. Sie laufen überwiegend unbewußt ab.“¹⁹⁵ Worauf sich dieses Schema der Erkenntnis begründet, konnte schon Kant uns nicht sagen. Auch die moderne medizinische Gehirnforschung kann darauf keine eindeutige Antwort geben, da sich die Interpretation einer bewußtseinsunabhängigen Realität durch eine bewußtseinsabhängige Realität als unmöglich gestaltet. Christian Geyer belehrt die Hirnforscher in einem *FAZ*-Artikel, daß wir nicht die geringste Ahnung haben, „[...] wie das bewußte Erleben, das uns in der Perspektive der ersten Person gegeben ist aus den objektiv beschreibbaren Hirnprozessen hervorgeht.“¹⁹⁶ Dies ist den Hirnforscher, ebenso wie Kant, selbstverständlich bewußt.¹⁹⁷ Das Problem der Selbstbetrachtung erläutert Singer:

Bei der Erforschung des Gehirns betrachtet sich ein kognitives System im Spiegel seiner selbst. Es verschmelzen also Erklärendes und das zu Erklärende. Und es stellt sich die Frage, inwieweit wir überhaupt in der Lage sind, das, was uns ausmacht, zu erkennen. [...] Grundsätzlich unbeantwortbar erscheint somit die Frage, ob es jenseits des uns Zugänglichen noch Unergründbares gibt und wo die Grenzen des Erkennbaren, wenn es sie gibt, liegen.¹⁹⁸

¹⁹² Lenk, Hans, *Kleine Philosophie des Gehirns*, Darmstadt, 2001, 52, vgl. auch ebd., „Wir können nicht nicht schematisieren. Wir haben unabhängig von unseren Interpretationen und Interpretationsprozessen und den entsprechenden Konstrukten oder Schemata, mit denen wir „arbeiten“ (müssen), keinen direkten Zugang zur aus guten lebenspraktischen wie auch theoretischen Gründen hypostasierten Außenwelt.“, 54

¹⁹³ Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003, 83

¹⁹⁴ aus Roth, *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*, Frankfurt am Main, 2002, 262, zunächst wird der Betrachter überhaupt nichts erkennen, wenn er jedoch weiß, was dargestellt ist, wird er in dem Bild nichts anderes mehr erkennen können als eine Kuh.

¹⁹⁵ Ebd., 208

¹⁹⁶ Geyer, Christian, „Hohepriester des Gehirns“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 10.04.2004, 1

¹⁹⁷ vgl. dazu besonders, Roth; Singer u.a., „Denn >>wie<< das funktioniert (die Prozesse im Gehirn, VME), darüber sagen diese Methoden (das Messen von Gehirnströmen, VME) nichts, schließlich messen sie nur sehr indirekt, wo in Haufen von Hundertausenden von Neuronen etwas mehr Energiebedarf besteht. Das ist in etwa so, als versuchte man die Funktionsweise eines Computers zu ergründen, indem man seinen Stromverbrauch mißt, während er verschiedene Aufgaben abarbeitet“, „Das Manifest“, *Gehirn und Geist*, Heidelberg, Nr. 6, 2004, 33

¹⁹⁸ Singer, Wolf, *Der Beobachter im Gehirn, Essays zur Hirnforschung*, Frankfurt am Main, 2002, 61-62, ebenso Roth, „Ich kann meinen Körper betrachten und ebenso den Raum mit den Dingen, die meinen Körper umgeben.

Die Illusionsmaschine befindet sich in uns. Wenn uns der Satz „Ich bin mein Gehirn“ zu umfassend und abstrakt erscheint, so scheinen die medizinischen Erkenntnisse diesem Ansatz Recht zu geben. Wir können nämlich nicht beurteilen, wie die Realität außerhalb unserer Wahrnehmung aussieht und dadurch hängt unsere gesamte Wahrnehmung von der Wirklichkeitskonstruktion unseres Gehirns ab.¹⁹⁹ Aufschlußreich ist, daß die Erkenntnisse Kants als auch die Beobachtungen Gombrichs zum Schematismus²⁰⁰ von den Neurowissenschaftlern durch empirische, medizinische Forschung nahezu bestätigt werden, so z.B. die Unterscheidung zwischen erkannten Objekt und Ding an sich, das Nicht-Urteilen der Sinnesorgane, die Interpretation des Wahrgenommenen innerhalb des Verstandes sowie die Unmöglichkeit, die Schemata der Erkenntnis genau zu klassifizieren. Am Ende scheint das Gehirn, wie die Matrix, ein geschlossener Kreislauf zu sein:

Die Feststellung, daß die von mir erlebte Welt des Ich, meines Körpers und des Raumes um mich herum ein Konstrukt des Gehirns ist, führt zu der vieldiskutierten Frage: Wie kommt die Welt wieder nach draußen? Die Antwort hierauf lautet: Sie kommt nicht nach draußen, sie verläßt das Gehirn gar nicht. [...] wir leben in einer imaginierten Welt, aber es ist für uns die einzige erlebbare Welt.²⁰¹

Keine erlebte Welt, die nicht konstruiert ist, kein Ausgang aus dem geschlossenen System, etwa so, wie Morpheus dieses System bereits beschreibt: „Like everyone else, you were born into bondage, kept inside a prison that you cannot smell, taste, or touch. A prison for your mind.“²⁰²

Gleichzeitig muß ich als Neurobiologe annehmen, daß sich diese ganze Szene in meinem Gehirn abspielt, das sich in meinem Kopf befindet. Also befindet sich mein Gehirn in meinem Kopf, der sich zusammen mit meinem Körper in einem Raum befindet, und dies alles wiederum befindet sich in meinem Gehirn. Wie kann aber das Gehirn ein Teil der Welt sein und sie gleichzeitig hervorbringen?“, *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*, Frankfurt am Main, 2002, 22

¹⁹⁹ vgl. Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, „Unsere Wahrnehmungswelt ist die einzige Welt, die wir wahrnehmen können; die von unserer Wahrnehmung unabhängige Welt ist nicht ‚dahinter‘, sie existiert *erlebnismäßig* überhaupt nicht, auch wenn wir mit gutem Grund annehmen, daß sie irgendwie vorhanden ist.“ 73

²⁰⁰ z.B. Gombrich, E. H., *Art and Illusion*, Princeton, 1972, 52ff.

²⁰¹ Ebd., 48, Lenk scheint hier, in Bezug auf Kant, eine andere These zu vertreten, nämlich, daß die Welt zu ihrer Entstehung beiträgt, daß es keine strikte Polarität zwischen Subjekt und Objekt gibt, „Es ist nicht so, wie Kant meinte, daß das Material der Sinnlichkeit seinerseits rein unverarbeitet rezipiert wird und der Verstand das Aufgenommene erst bearbeitet, verarbeitet, zur Gegenstands- und Urteilskenntnis strukturiert [...] Nicht wir strukturieren erst sekundär, sondern es strukturiert sich von Anfang an interaktiv und aktivistisch das, was „die Welt“ beiträgt“, *Kleine Philosophie des Gehirns*, Darmstadt, 2001, 57, ebenso Roth, „Wir sind damit zu einer *Aufteilung der Welt* in Realität und Wirklichkeit, in phänomenale und transphänomenale Welt, Bewußtseinswelt und bewußtseinsjenseitige Welt gelangt. *Die Wirklichkeit wird in der Realität durch das reale Gehirn hervorgebracht*“, *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*, Frankfurt am Main, 2002, 325

²⁰² „Shooting Script“, New York, 2002, 300, interessant ist natürlich die Frage, wann Computer in der Lage sein werden, das menschliche Gehirn zu simulieren. Giorgio C. Buttazzo stellt dazu in „Kann je eine Maschine ihrer selbst bewußt werden?“ in Aurich, Rolf; u.a. (eds.), *Künstliche Menschen*, Berlin, 2000, 49-52 und Abbildung 46 folgende These auf: Das Gehirn besteht aus 10^{12} Neuronen und jedes Neuron bildet 10^3 Synapsen, also Verbindungen mit anderen Neuronen. Insgesamt befinden sich im Gehirn schätzungsweise 10^{15} Synapsen. 1

2.6. DIE ERKENNTNISTHEORIE UND DIE MATRIX:

Bevor ich zur Untersuchung der visuellen Illusion von Wirklichkeit durch den Menschen, nämlich der bildenden Kunst, komme, möchte ich zusammenfassend klarstellen, warum dieser Exkurs durch die Philosophie Europas notwendig war, um die Faszination von *Matrix* zu verstehen: Unter Bezugnahme auf Platon, Aristoteles, die mittelalterliche Sicht der Dinge und der Erkenntnis von Descartes, Kant und Schopenhauer habe ich darzustellen versucht, daß es sich bei der Subjektivität der Wahrnehmung des Menschen im Hinblick auf die Betrachtung der Wirklichkeit und besonders bei der wissenschaftlichen Betrachtung dieser Wahrnehmung um ein Phänomen handelt, das die Philosophie bereits seit mehr als 2000 Jahren beschäftigt, also mitnichten vom Cyberpunk oder gar den Wachowski-Brothers entdeckt wurde. Ebenso fällt sicher auf, daß es sich bei diesen Philosophien nicht gerade um einfache Sachverhalte handelt; *Matrix* gelingt es jedoch, die Popularisierung einer philosophischen Grundfrage herzustellen, indem der Diskurs der abendländischen Erkenntnistheorie in Sprache und Stil einer von den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts beeinflussten Science-Fiction/Pop-Kultur repräsentiert wird. Der Erfolg des Filmes belegt, daß es sich tatsächlich um ein allgemeines Gefühl handelt, das nicht nur die Philosophen beschäftigt hat und beschäftigt, sondern auch Menschen, die diese Thesen nicht kennen dazu bewegt, über diese Thematik nachzudenken, bedingt durch den direkten Kontakt mit den Produkten des technologischen Fortschritt und der damit verbundenen Inszenierung von immer perfekteren, interaktiven, virtuellen Realitäten. Diese Produkte sind in Form von *X-Box*, *Play Station* u.ä. mittlerweile in jedem Kinderzimmer anzufinden. Der Film ist ein Beitrag zur Befindlichkeit bzw. zur Selbstinterpretation der Befindlichkeit des Menschen in der westlichen Welt. Vergleicht man die Verkaufszahlen von *Matrix* mit denen anderer Filme, die in ähnlicher Form auf diese Befindlichkeit hinweisen, so ist zu bemerken, daß *Matrix* die Popularisierung einer philosophischen Grundfrage der westlichen Gesellschaft, was den

Synapse entspricht ungefähr 4 Bytes, so daß ein Rechner, der das Gehirn nachbilden soll, über $4 \cdot 10^{15}$ Bytes, also 4 Millionen Gigabytes verfügen müßte. Seit 1966 hat sich die Anzahl der Bytes alles vier Jahre verzehnfacht (Abb. 46). Durch Interpolation stellt Buttazzo nun folgende Gleichung auf, die die RAM Kapazität (in Bytes) als Funktion einer Jahreszahl angibt: $\text{Bytes} = 10^{[(\text{Jahr}-1966)/4]}$. Somit geht aus dieser Gleichung hervor, daß ein PC im Jahre 1990 über ca. 1 Megabyte RAM verfügte, im Jahre 1998 waren es erst 100 Megabyte RAM. Durch Umstellung der Gleichung errechnet Buttazzo das Jahr, in dem, bei gleichbleibendem Wachstum des Speicherplatzes, ein Computer die gleiche RAM Kapazität wie das menschliche Gehirn haben würde: $\text{Jahr} = 1966 + 4 \cdot \log_{10} \text{Bytes}$. Gemäß der Rechnung von Buttazzo ergibt sich als Jahr 2029, interessanterweise das Jahr, in dem in *Terminator* (1984) die kybernetischen Organismen von *Skynet* entwickelt werden. Die Annahmen von 10^{12} Neuronen decken sich ungefähr mit den jüngsten Erkenntnissen von Gerhard Roth, der die Gesamtzahl der Nervenzellen auf 500 Milliarden schätzt, vgl. Roth, Gerhard, „Das Gehirn des Menschen“, in Roth, G.; Prinz, W.(edd.), *Kopf-Arbeit*, Heidelberg, 1996, 118-180, hier 120

kurzfristigen Erfolg angeht, besser gelungen ist als jedem anderen Medium zuvor, auch deswegen, weil *Matrix* zur ‚richtigen‘ Zeit da war.²⁰³

Wie aber wird dieser Diskurs in *Matrix* interpretiert? Der Ausbruch aus der platonischen Höhle ist in *Matrix* durch das Ausloggen aus der Simulation möglich. Die Täuschung besteht nur in der Matrix, die wirkliche Welt, bzw. die Nebukadnezar und Zion, ist die Welt ohne Zweifel, Descartes *Cogito*, der Ort der Eigentlichkeit.²⁰⁴ Es argumentiert jedoch Platon, daß nur ein paar wenige Auserwählte aus der Höhle in das Licht geführt werden können, während Morpheus die gesamte Menschheit aus der Höhle ins Licht führen möchte. Es muß hier allerdings angemerkt werden, daß auch Morpheus hier keineswegs konsequent ist in seiner Argumentation. Er belehrt Neo, daß Realität nichts weiter sei als elektrische Impulse, die vom Verstand interpretiert werden,²⁰⁵ ist sich aber trotz dieser Klarheit hinsichtlich der Anfälligkeit unseres Geistes für Illusionen dennoch sicher, daß die ‚wahre‘ Welt von Zion *realer* ist als die Illusion der Matrix, was er Neo gegenüber ebenfalls vehement vertritt, „[...] you are a slave, Neo. Like everyone else, you were born into bondage, kept inside a prison that you cannot smell, taste, or touch. A prison for your mind.“²⁰⁶ Da aber die wirkliche Welt von Zion ebenfalls eine Illusion sein kann, ist, so würden es die oben zitierten Neurowissenschaftler sehen, letztendlich das Gehirn des Menschen genau das Gefängnis, das ihm seine eigene Version der Wirklichkeit vorspielt und das er ebenfalls weder riechen, schmecken oder fühlen kann. Um sich aus diesem Gefängnis zu befreien, kommt dann wohl nur der Tod in Frage, wobei auch dabei niemand Auskunft geben kann, ob oder was einem dann an Illusionen blüht;²⁰⁷ ganz abgesehen von der Tatsache, daß es ja auch unser Gehirn ist, das uns zum Nachdenken über unser Gehirn treibt, es also außerhalb von uns keine objektive Instanz gibt, die wir wahrnehmen können. *Matrix* macht es in dieser Hinsicht sowohl den Rebellen als auch dem Zuschauer einfach: Beide müssen sich nicht mit dem evtl. unheimlichen Gedanken abfinden, daß es möglicherweise unser Gehirn in uns selbst ist, das uns als subjektiver *Operator* täuscht, indem es unsere Wahrnehmung nicht nur interpretiert,

²⁰³ *Matrix 1* spielte, was Kinokasse und DVD Verkauf angeht, mehr als 1 Milliarde US Dollar ein, Stand 2003, Quelle Warner Brothers, 2003, mehr zur ‚richtigen‘ Zeit in Kapitel 6

²⁰⁴ Wichtig ist noch einmal die Unterscheidung zwischen Platons Garten außerhalb der Höhle, der sicherlich ein angenehmeres Ambiente bietet als die Höhle und der kargen Welt von Zion im Vergleich zur Illusion der Matrix. Da es in Zion diese Verbesserung nicht gibt, ist ein Ausbruch aus der Matrix rein ideologisch gesteuert und hat keinen praktischen Wert.

²⁰⁵ vgl. seine Einweisung, hier der Bequemlichkeit halber noch einmal wiederholt, gegenüber Neo, “What is real? How do you define real? If you’re talking about what you feel, taste, smell or see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain”, in “Shooting Script”, New York, 2002, 310

²⁰⁶ Ebd., 300

²⁰⁷ vgl. Roth, “Als toleranter Konstruktivist wird man es aber für unwahrscheinlich halten, daß das Wesen Gottes und die Beschaffenheit des Jenseits – sollte es beides geben – in irgendeiner Weise diesseitigen Verhältnissen ähnelt. Eher wären Zustände zu erwarten, die alle unsere irdischen Vorstellungen übersteigen“, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003, 191

sondern auch nach Belieben ändert. In *Matrix* wird die subjektive Wahrnehmung also externalisiert, es ist nicht unser Gehirn, das uns täuscht, sondern eine perfide Illusionsmaschinerie der Maschinen, die uns den Subjekt-Status nicht gönnt. Slavoj Žižek sieht dieses lacanianische *Große Andere* in *Matrix* in die Person eines bösen Programmierers ausgelagert, „[...] when our entire (social) existence is progressively externalized-materialized in the big Other of the computer network, it is easy to imagine an evil programmer erasing our digital identity and thus depriving us of our social existence, turning us into non-persons [...] Following the same paranoid twist, the thesis of *The Matrix* is that big Other is externalised in the really existing Mega-Computer.“²⁰⁸ Ist die Illusion in *Matrix* aber aufgebrochen und die Person ist ausgeloggt, scheint das Gehirn des Betrachters nun wohl plötzlich alles genau so abzubilden, wie es sich auch in der Realität darstellt. Da es nun daher, was den Wert von Wirklichkeit angeht, keinen praktischen Grund gibt, die Illusion der Matrix zugunsten der wirklichen Welt zu verlassen, drängt sich mir nur der Eindruck ideologischer Verbohrtheit der Rebellen um Morpheus auf, ähnlich religiöser Fanatiker. Die Cyber-Rebellen in *Matrix* nutzen nicht nur das System der Matrix aus, um es zu bekämpfen, so wie religiöse Fanatiker und Terroristen westliche Erfindungen wie Flugzeuge und Finanzströme ausnutzen, um eben dieses System zu schädigen oder am besten ganz abzuschaffen, sondern sie bedienen sich zunächst einer idealistischen Erkenntnistheorie, um Menschen wie Neo von der Illusion der Matrix zu überzeugen, um dann, in fanatischer Weise, zu einer realistischen Weltansicht, was die wirkliche Welt von Zion angeht, umzuschwenken. Solange wir in der Matrix sind, kann alles Illusion sein, da Realität nichts weiter ist als elektrische Impulse, interpretiert von unserem Verstand. Sobald wir aber die wirkliche Welt von Zion erreicht haben, soll dies alles plötzlich nicht mehr gelten und die Welt soll genau das sein, was wir sehen? Die Matrix ist die Höhle von Platon, aber die Welt von Zion ist die Welt, in der die Ideen, gemäß Aristoteles, nicht mehr getrennt von den von ihnen nachgebildeten, wahrnehmbaren Dingen existieren.

Was die philosophische Erkenntnistheorie angeht, gibt es in der Matrix und bei Descartes den Ort ohne Täuschung, die wirkliche Welt, die Nebukadnezar bzw. Zion; bei Kant und Schopenhauer ist dieser Zugang nicht erreichbar, da sich das ‚Ding an sich‘, wie bereits erläutert, der Erkenntnis entzieht.²⁰⁹ Da der Betrachter keine Möglichkeit der Interpretation

²⁰⁸ Žižek, Slavoj „The Matrix, or the two sides of perversion“, *Inside the Matrix – International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe, October 28, 1999*, veröffentlicht unter www.container.zkm.de/netcondition/matrix/zizek.html

²⁰⁹ Descartes trennt mit seinem *Cogito ergo sum* den reflektierenden Geist von Gehirn und Körper ab und versucht so, eine neutrale Instanz außerhalb der Illusion zu schaffen; dennoch stellt das *Cogito* eine Trennung

des Wahrgenommenen außerhalb seines eigenen Selbst hat, ist auch nicht garantiert, daß es sich bei der wirklichen Welt der Matrix nicht auch um eine Illusion handelt. Wieso will ein Mensch wie Morpheus, der selbst ausgeloggt wurde und lange Zeit der Illusion der Matrix erlegen war, nun auf einmal darüber urteilen, was real ist und was nicht? Er hat sich einmal täuschen lassen, er kann wieder getäuscht werden. *Matrix* fungiert als Erlösungsmythos, während besonders Kant und Schopenhauer gnadenlose Diagnostiker sind. Dennoch macht sich *Matrix* stilistisch die Erkenntnisse der Aufklärung zunutze, denn wenn alles, was wir sehen, nur Trug und Schein ist, ist es auch möglich, daß wir tatsächlich innerhalb einer computergenerierten Simulation leben. Das Unbehagen und die Faszination, die *Matrix* erzeugt, speist sich aus dem Befinden des Menschen, möglicherweise nicht so in der Welt zu existieren, wie er sich in der Welt sieht. Der Zuschauer verläßt das Kino mit dem Gedanken „Mein Gott, das könnte ja wirklich so sein!“ und empfiehlt den Film aufgrund dieser schockierenden Offenbarung gleich weiter. Dennoch ist dieser Gedanke in *Matrix* nicht zu Ende gedacht, da man dem Zuschauer nicht einerseits vermitteln kann, daß alles, was er sieht, Illusion ist, um gleich danach zu sagen, daß die Nebukadnezar aber nun keine Illusion mehr ist – Kant würde argumentieren, daß die Welt von Zion ebenfalls Objekt einer subjektiven Erkenntnis sei und daher ebenso wenig real sei wie die Matrix. Schopenhauer schließlich weist den Erfindern der Matrix den Weg, wie man die Menschen am besten hinters Licht führen kann: der Mensch ist durch eine feindliche Umgebung, in der es nichts im Überfluß gibt, dazu gezwungen, für sein Leben zu kämpfen. Der Selbsterhaltungstrieb bringt den Menschen dazu, diese feindliche Umgebung zu seinem Vorteil zu ändern und das Gehirn belohnt ihn für solche Taten durch die Ausschüttung von Botenstoffen. Bedingt durch diese Erfahrung ist die Vorstellung der Menschen von der Welt schlecht, die Welt ist feindlich und dem Menschen nicht wohlgesonnen – ist die Illusion der Matrix ebenso, wird der Mensch glauben, er sei in der Wirklichkeit, ist die Illusion nicht *schlecht genug*, wird er versuchen, aufzuwachen, da er glaubt, er träume. Zusammenfassend ist zu sagen, daß *Matrix* die Faszination der Nicht-Polarität von Wirklichkeit und Illusion als Stilmittel nutzt, also den Hebel bei der Unsicherheit des Betrachters über den eigenen Standpunkt ansetzt. Innerhalb des Plots aber stellt der Film die Behauptung einer stringenten Polarität zwischen Wirklichkeit und Illusion, Matrix und Zion, auf, und die Unsicherheit der objektiven Wahrnehmung wird aus dem Gehirn in einen bösen Mega-Computer ausgelagert. Daher wäre

zwischen Gehirn und Geist, zwischen Hardware und Software dar, welche es laut aktuellen Forschungen nicht gibt, vgl. Singer, Wolf, *Der Beobachter im Gehirn, Essays zur Hirnforschung*, Frankfurt am Main, 2002, 80 ff; bei Kant und Schopenhauer ist letztendlich alles Konstruktion, nur der Schematismus (Kant), den wir aber nicht genau ergründen können, ermöglicht eine Grobstrukturierung unserer Wahrnehmung, die eine gewisse Objektivität aufweist.

es ein faszinierendes Ende von z.B. *Matrix 3* gewesen, wenn sich die wahre Welt schließlich ebenfalls als Illusion bzw. Simulation herausgestellt hätte. Das Liebäugeln mit binären Plattitüden wie *gut* und *böse* bzw. *real* und *nicht real* und die möglicherweise damit verbundene bessere Aussicht auf gefüllte Kinokassen haben die Wachowski-Brothers leider von diesem Schritt abgehalten, sofern er ihnen in den Sinn gekommen sein sollte.²¹⁰

2.6.1. DIE ILLUSION DES EIGENTLICHEN IN MATRIX:

*Nun aber bleibt Glaube, Hoffnung, Liebe, diese drei;
Aber die Liebe ist die größte unter ihnen.*

1.Korinther, 13, 13

Nun könnte man meinen, *Matrix* würde dem Kinozuschauer den Weg zu einer vollkommen leidenschaftslosen, massentauglichen Interpretation der kantischen Erkenntnistheorie liefern. Indem Kant vom ‚Ding an sich‘ spricht, demonstriert er ja gleichzeitig, wie gezeigt, daß der Zugang zu diesem Ding an sich nicht möglich ist. Die Welt, die wir sehen, ist nur ein Konstrukt, konstruiert vom Supercomputer, einem bösen Geist, Gott, dem Gehirn oder anderen Dingen, auf die wir gar nicht kommen würden. Dies hieße, wir alle würden ohne eigene Identität und ohne irgendeinen objektiven Fixpunkt an den Drähten eines Operators hängen und es wäre vollkommen egal, ob wir existierten oder nicht. Würde *Matrix* tatsächlich nur diese – ausgesprochen desillusionierende – Aussage tätigen, wäre der Film nicht so erfolgreich geworden. Denn in Wahrheit nutzt *Matrix* die Botschaft einer ambivalenten Realität, die deshalb funktioniert, weil sie aufklärerische Wurzeln hat und im westlich-philosophischen Kontext beheimatet ist, nur, um den Zuschauer zunächst aufzurütteln und sich seiner Aufmerksamkeit sicher zu sein. Gleich danach wird das ‚Heilmittel‘ verabreicht. Neo wird außerhalb der Matrix und außerhalb der Illusion externalisiert. Der Film zeigt, daß es doch ‚eigentliche‘ und ‚authentische‘ Gefühle gibt, die ‚wahr‘ und ‚echt‘ und keine Konstruktion – von welcher Instanz auch immer – sind. Hierbei bedient der Film eine kulturpessimistische Sehnsucht des Zuschauers und konkretisiert namentlich die Liebe als einzige objektive Konstante in einer scheinbar von Beliebigkeit beherrschten Welt. Der Supercomputer der Matrix ist die Auslagerung der Unsicherheit der Erkenntnis, die Liebe ist

²¹⁰ Diese Hoffnung hatte Slavoj Žižek noch 1999, „In the sequels to *The Matrix* we shall probably learn that the very ‚desert of the real‘ is generated by (another) matrix“, in: Ders. „The Matrix, or the two sides of perversion“, *Inside the Matrix – International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe, October 28, 1999*, veröffentlicht unter www.container.zkm.de/netcondition/matrix/zizek.html

die Konstante, die dessen Inszenierung des Beliebigen binär entgegensteht. Indem Trinity Neo, der eigentlich schon tot ist, küßt, gelten sowohl die Gesetze von Wirklichkeit und Illusion nicht mehr. Neo steht von den Toten auf.²¹¹

TRINITY

Neo, please, listen to me. I promised to tell you the rest.

The Oracle, she told me that I'd fall in love and that man, the man I loved would be the One. You see? You can't be dead, Neo, you can't be because I love you. You hear me? I love you!²¹²

Der Kuß (Abb. 47-51) ist das Authentische, das Eigentliche, womit *Matrix* weit hinter die Neurobiologen und Kant zurückfällt; nicht *Ich denke, also bin ich* sondern *Ich liebe, also bin ich* scheint zu gelten und damit auch eine weitere Distanzierung von den mächtigeren Maschinen, denn lieben können diese nicht. Der Kuß ist symbolischer Ruhepunkt innerhalb des Chaos der Simulation. Visuell ist er ebenso – in Form der Liebenden Trinity und Neo – der Ruhepunkt innerhalb des Chaos der Wirklichkeit an Bord der Nebukadnezar, wobei Neo und Trinity als Liebende scheinbar von den Blitzen und Laserstrahlen der Maschinen abgeschirmt sind (Abb. 47-50). Durch diese scheinbar objektive Definition der Liebe als einer Konstante, die nicht mehr konstruiert ist, gibt *Matrix* auch dem Zuschauer die scheinbar verlorene Stellung als Subjekt und Ich zurück. Diese Vorgehensweise entspricht dem Zaudern Descartes,²¹³ der erkenntnistheoretisch auf die Nicht-Eindeutigkeit der Wahrnehmung verwies, dann jedoch ‚zurückruderte‘, indem er argumentierte, daß Gott niemals so böse sein könne, es einem bösen Geist zu erlauben, die Wahrnehmung des Menschen zu täuschen. Der Film reißt zunächst mit nüchterner, erkenntnistheoretischer Analytik beim Zuschauer eine Wunde auf, die er sogleich mit kulturskeptischer, authentisch-naiver Erfüllung von Ursprünglichkeitssehnsucht versorgt. *Matrix* demonstriert, volkswirtschaftlich gesprochen, den idealen Markteintritt. Zunächst wird für die Nachfrage gesorgt und dann für das passende Angebot.

²¹¹ dies steht im Widerspruch zur vorherigen Aussage Morpheus, der Neo aufklärte, daß ein Tod in der Matrix auch den Tod in der Wirklichkeit zur Folge habe, „Shooting Script“, New York, 2002, 322

²¹² Ebd., 390, in der Filmversion sagt Trinity “[...] fall in love with a dead man”, *Matrix 1*, 1999; es soll hier nicht über Unstimmigkeiten gerätselt werden, der Kuß Trinitys erfolgt, weil Neo der Auserwählte ist und deswegen erwacht er auch von den Toten.

²¹³ Siehe Kap. 2.2.4

2.7. DIE ILLUSION IN DER KUNST:

...whether resembling it rigorously or not, the imitator (artist, art object, text) is condemned to remain always inferior to the imitated (God, Reality, Truth). But the criterion of resemblance is most obvious in the making of the model the exclusive source of all value. This is precisely what the Monarchs do when they boast of the resemblance of the drawings they made after them [...] But what if the Monarchs themselves are imitators, if the real thing itself is a representation? In order to produce art, the artist must master life, that is to say, defuse the paralysing spell of existing forms by discrediting their claim to ontological (or any other) authority. This is the point of articulation where our two initial polarities form one system, for in the structure of mimesis life is to art what master is to slave.

Ron Moshe, *A Reading of 'The Real Thing'*,²¹⁴

2.7.1. DIE IDEE UND DAS BILD:

In *Matrix* wie auch in der Wirklichkeit werden wir im Unklaren gelassen, inwieweit die beiden Polaritäten der Erscheinung zusammenpassen. Ist das, was man sieht, das, was es ist? Dasselbe gilt selbstverständlich auch in der bildenden Kunst. Auch dort wird z.T. versucht, eine Nachbildung aus der Wirklichkeit darzustellen, die aber auf den Betrachter eine andere Wirkung haben kann, als es dasselbe Motiv in der Wirklichkeit hätte, andererseits ist es häufig Mittel der Malerei, Sehgewohnheiten auszunutzen um den Betrachter herauszufordern oder zu täuschen.²¹⁵

Als Raffael die *Galatea* vollendet hatte, fragte ihn ein Höfling, woher er denn so ein schönes Modell aufgetrieben habe. Raffael antwortete, er habe sich an kein bestimmtes Modell gehalten, sondern an „eine bestimmte Idee“, die in seinem Geist geformt worden sei.²¹⁶ Ein von Picasso überliefertes Zitat über Leonardo da Vinci lautet ähnlich, „Leonardo kam der Wahrheit schon näher, wenn er sagte, Malerei sei etwas, das sich im Kopf abspiele.“²¹⁷ Nicht nur das, was wir in der Außenwelt wahrnehmen, wird eigentlich im Kopf generiert, sondern auch das, was wir abbilden, selbst wenn es Abbilder der Außenwelt sind,

²¹⁴ In Bloom, Harold (ed.), *Henry James's Daisy Miller, The Turn of the Screw and Other Tales*, New York, 1987, 59

²¹⁵ vgl. Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2002, „Am natürlichsten wirken Darstellungen von Landschaften, in denen entfernte Gegenstände etwas größer als geometrisch-perspektivisch korrekt und auch noch aufsteigend hintereinander gestaffelt gemalt oder gezeichnet sind, wie dies auf den wunderbaren Landschaftsdarstellungen der Renaissancemaler der Fall ist [...]“, 35

²¹⁶ Nach Gombrich, E.H., *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 320

²¹⁷ Gilot, Françoise; Lake, Carlton, *Leben mit Picasso*, München, 1965, 270

entsteht zunächst im Kopf und ist keine objektive Abbildung der Außenwelt sondern zwangsläufig eine subjektive Interpretation.

Im 15. Jahrhundert in Italien hatten die Florentiner Künstler um Brunelleschi aber noch ganz andere Ziele. Sie wollten eine perfektere Illusion der Wirklichkeit schaffen als die Maler und Bildhauer des Mittelalters und hierfür bedienten sie sich der neuen Erkenntnisse der Perspektive, der Geometrie und der Anatomie, um eine *realistische* Darstellung des Abgebildeten zu erreichen. Das Stilmittel der Verkürzung finden wir z.B. bei Ucello (Abb. 52). Die Bilder sollten die Natur darstellen und nicht verzerren. Diesen Standpunkt vertrat auch Albrecht Dürer, der im frühen 16. Jahrhundert neue Maßstäbe hinsichtlich der vollkommenen Naturnachahmung setzte, dies besonders aus dem Grunde, um die heiligen Geschichten der Bibel in seinen Holzschnitten, Gemälden und Kupferstichen überzeugend präsentieren zu können. Künstler wie Caravaggio dagegen bezeichneten sich im frühen 17. Jahrhundert dadurch als *Naturalisten*, indem sie von klassischen Vorbildern und den Idealen der Schönheit nichts mehr wissen wollten. Caravaggio malte auch häßliche Dinge, wie man sie in der Wirklichkeit ja schließlich auch fand, wollte damit erreichen, daß der Maler die Wirklichkeit zwar abbildet, diese aber nicht mit euphemistischeren Farben malt. Ein Beispiel ist *Der ungläubige Thomas* von 1602 (Abb. 53).²¹⁸ Ende des 16. Jahrhunderts änderte sich dieser Trend ein wenig, als namentlich Claude Lorrain sich für seine Naturdarstellungen nur die Motive aussuchte, die einem Märchenland hätten entnommen sein können. Hierdurch wurde der Begriff des *Malerischen* geboren, was dazu führte, daß man einen Garten in der Wirklichkeit danach verglich, ob er einem virtuellen Garten auf einem Gemälde Lorrains glich (Abb. 54).²¹⁹ Somit wurde die abgebildete Natur noch schöner dargestellt, als sie eigentlich war. Als Gegenzug dazu tauchte im 19. Jahrhundert mit den *Realisten* um Millet und Courbet wieder eine Strömung auf, die die Realität unverblümt und unverfälscht darstellte, das arme Leben der Bauern oder auch das unpräntöse Auftreten des Malers Courbet auf dem Lande (Abb. 55) etc. Die Impressionisten schließlich malten zwar auch, was sie in der Natur sahen, brachten jedoch ihre subjektive Empfindung von Licht und Farbe

²¹⁸ Hierbei sind Jesus, der ungläubige Thomas und möglicherweise weitere Jünger nicht unbedingt wie strahlenbekrönte, überirdische Heilige dargestellt, sondern wie wettergegerbte, gewöhnliche Menschen jener Zeit, was sie sicherlich auch waren. Auch die Art und Weise, wie direkt Thomas dem Heiland in seine verwundete Seite greift, mag respektlos erscheinen, doch läßt die Heilige Schrift an dieser Handlungsweise keinen Zweifel. So sagt Jesus zu Thomas, „Reiche Deinen Finger her und siehe meine Hände, und reiche Deine Hand her und lege sie in meine Seite, und sei nicht ungläubig, sondern gläubig“, Johannes, 20,27, vgl. dazu auch Gombrich, E. H., *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 391, ähnlich ungläubig, mehr Thomas Anderson als Neo, faßt sich Neo am Ende von *Matrix 1* an seine Wunde an der Brust, nachdem er von Agent Smith angeschossen wurde und kurz darauf, vorläufig, stirbt. Als er wieder an sich glaubt, ist es ihm sogar möglich, die Kugeln der Agenten aufzuhalten (Abb. 21 und 23).

²¹⁹ vgl. ebd., „Reiche Engländer gingen noch weiter und versuchten, das Stück Natur, das ihnen gehörte, ihre Güter und Landsitze nach Claudes Vorbild umzumodeln.“, 395-396

ebenfalls in das Bild mit ein, während die Kunst des 20. Jahrhunderts sich von einer *realistischen* Darstellung der Natur mehr oder weniger vollkommen verabschiedete und auf innere Gefühlswelten als Inspirationsquelle zurückgriff – den Geist oder das Gehirn; dort, wo alles anfängt, hört auch alles auf.²²⁰ Die bereits erwähnte Subjekt-Objekt Polarität²²¹ wird hier endgültig aufgebrochen; als Subjekt begeben wir uns unter die Dominanz des Objekts, indem wir glauben, wir würden das reine Objekt abbilden. Wissen wir aber, daß ein großer Teil der Erkenntnis subjektiv von uns selbst generiert wurde und mit dem Objekt nicht zwingend etwas zu tun hat, ist es ein konsequenter Zug des Modernismus, eher innere Welten als äußere darzustellen. Diese Ansicht vertritt ja auch Cypher, dem es egal ist, ob er in der Wirklichkeit oder der Simulation lebt, solange es ihm gut geht und er genug Geld hat. Ebenso möchte er aber auch berühmt und ein Künstler (!) sein.²²² Picasso stellt die Subjekt-Objekt-Spaltung in seinem Werk *Das Atelier* von 1928 (Abb. 56) sehr komprimiert und dennoch eindrucksvoll dar. Die starren, geometrischen Linien zwischen Subjekt und Objekt vermitteln den Eindruck eines linearen Bezugs, der aber in Wahrheit gar nicht existiert.²²³ Wir können nicht genau feststellen, ob wir die Realität so sehen, wie sie wirklich ist. Wenn Künstler, seien es Maler oder Schriftsteller, uns nun mit anderen Möglichkeiten des Sehens und der Betrachtung von Realität konfrontieren, dann teilen sie uns damit auch mit, daß es keine objektive Erkenntnis von Realität gibt. Einige dieser Möglichkeiten aus Literatur und bildender Kunst sollen im folgenden dargestellt werden.

²²⁰ Clement Greenberg sieht eine Korrelation zwischen der Perfektion der Abbildung z.B. in Form der Photographie und dem Abstraktionsniveau der modernen Kunst bzw. ein Bekenntnis zu Farbe und Bildfläche „Die realistische oder naturalistische Kunst pflegte das Medium zu verleugnen, ihr Ziel war es, die Kunst mittels der Kunst zu verbergen; der Modernismus wollte mittels der Kunst auf die Kunst aufmerksam machen. Die einschränkenden Bedingungen, die das Medium der Malerei definieren – die plane Oberfläche, die Form des Bildträgers, die Eigenschaften der Pigmente -, wurden von den alten Meistern als negative Faktoren behandelt, die allenfalls indirekt eingestanden werden durften. Der Modernismus betrachtet dieselben Einschränkungen als positive Faktoren, die nun offen anerkannt wurden“, in „Modernistische Malerei“, in *Die Essenz der Moderne – Ausgewählte Essays und Kritiken*, Dresden, 1997, 267-268

²²¹ siehe Kap. 2.3.1

²²² *Matrix*, 1999, dt. Version, in der englischen Version ist allerdings von “actor” die Rede, „Shooting Script“, New York, 2002, 331,

²²³ vgl. zu diesem Werk auch Liebermann, William, „Die große, exakt kalkulierte Komposition aus Geraden und rechten Winkeln wirkt auf den ersten Blick wie ein abstraktes Werk. Es ist keins.“, in *Modern Masters: Manet to Matisse*, New York, 1957, zitiert nach Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin*, Berlin, 2004, 244

2.7.2. VERRÄUMLICHUNG VON ZEIT:**Parsifal:**

Ich schreite kaum,
doch wähn' ich mich schon weit.

Gurnemanz:

Du siehst, mein Sohn,
zum Raum wird hier die Zeit.

Parsifal, *I. Aufzug*²²⁴

Den Begriff *Verräumlichung von Zeit* erwähnten wir bereits hinsichtlich des Stilmittels der Stillstellung im Comic.²²⁵ Die Ursprünge dieses Begriffs gehen jedoch weiter in die Vergangenheit zurück. Diese Verräumlichung von Zeit ist ein Phänomen, das der literarischen und künstlerischen Tradition des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts entspricht. Joseph Frank stellt in seinem Werk *The Widening Gyre, Crisis and Mastery in Modern Literature* die Frage, inwieweit in der Literatur und der Kunst eine Vermischung von Zeit und Raum möglich ist. Laut Frank sind normalerweise räumliche Phänomene nebeneinander, zeitliche hintereinander angeordnet: “[...] then it is clear that symbols arranged in juxtaposition can only express subjects of which the wholes or parts exist in juxtaposition; while consecutive symbols can only express subjects of which the wholes or parts are themselves consecutive.”²²⁶ Diese strikte Unterscheidung unternahm bereits Lessing in seiner Schrift *Laokoon*, in der er Malerei und Poesie als jeweils räumlich und zeitlich fixierte, schöpferische Phänomene kategorisierte. Hierbei gab er der Poesie den Vorzug, da sie in der Lage sei, sowohl Zeitverläufe, also Bewegung und Handlung, als auch Elemente aus der Malerei darzustellen sowie auch die Imagination des Betrachters anzuregen, wozu die Malerei nicht in der Lage sei, da sie bereits alles visuell darstellte und eine Mitarbeit der Einbildungskraft des Betrachters überflüssig machte.²²⁷ Letzteres trifft grundsätzlich auf kein visuelles Werk zu und wird besonders mit der Kunst des 20. Jahrhunderts widerlegt. Wie wir allerdings gleich feststellen werden, ist es in Kunst und Literatur auch möglich, zwei gegenseitig verschiedene Erscheinungen in eine zu bringen, nämlich die Betrachtung der Umgebung in einem Augenblick und die damit verbundene und dadurch ausgelöste Reflexion des jeweiligen

²²⁴ Dialog zwischen Parsifal und Gurnemanz, Wagner, Richard, *Parsifal*, Libretto, Bayreuth, 1970, 32

²²⁵ Kap. 1.1.3

²²⁶ Frank, Joseph, *The Widening Gyre*, New York, 1963, 6

²²⁷ vgl. Lessing, *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, Stuttgart, 1998, 23

Umfeldes und der Geschichte dieser Erscheinung, die sich über viele Kilometer bzw. Jahre erstrecken. Frank definiert Zeit und Raum als Begrenzung von Literatur und Kunst– “Time and space were the two extremes defining the limits of literature and the plastic arts in their relation to sensuous perception; and, following Lessing’s example, it is possible to trace the evolution of art forms by their oscillations between these two poles“. ²²⁸ Eine Verbindung dieser beiden Polaritäten könnte zu einer ‚realen Zeit‘ – „real time“ ²²⁹ – und einen Zugang zur absoluten Beschaffenheit der Realität bilden. Als Beispiel hierfür führt er Marcel Proust und sein Werk *À la recherche du temps perdu* an:

He (Proust, VME) has almost invariably been considered the novelist of time par excellence – literary interpreter of that Bergsonian “real time” intuited by the sensibility, as distinguished from the abstract, chronological time of the conceptual intelligence.

[...] Proust believed that the transcendent, extratemporal moments contained a clue to the ultimate nature of reality. ²³⁰

„Contained a clue to the ultimate nature of reality“ bedeutet natürlich nicht, daß es sich dabei bereits um die Erkenntnis des kantischen Ding an sich handelt, sondern daß möglicherweise die Wahrnehmung asymptotisch an die Erkenntnis des Dinges an sich angenähert wird. Der Vollständigkeit halber werde ich die berühmte Passage dieser sog. *mémoire involontaire* aus Prousts *À la recherche du temps perdu* anführen, in dem sich der Erzähler, durch den Geruch eines in Lindenblütentees getunkten Madeleine-Törtchens, in einem Augenblick seiner gesamten Kindheit erinnert.

Et tout d’un coup le souvenir m’est apparu.

[...] Et comme dans ce jeu où les Japonais s’amusent à tremper dans un bol de porcelaine rempli d’eau, de petits morceaux de papier jusque-là indistincts qui, à peine y sont-ils plongés s’étirent, se contournent, se colorent, se différencient, deviennent des fleurs, des maisons, des personnages consistants et reconnaissables, de même maintenant toutes les fleurs de notre jardin et celles du parc de M. Swann, et les nymphéas de la Vivonne, et les bonnes gens du villages et leurs petit logis et l’église et tout Combray et ses environs, tout cela qui prend forme et solidité, est sorti, vielle et jardins, de ma tasse de thé. ²³¹

²²⁸ Frank, Joseph, *The Widening Gyre*, New York, 1963, 8

²²⁹ Der Begriff *real time* findet sich zudem bei Online Informationen von Börsenkursen. Ein *real time* Kurs ist der letzte, aktuelle Kurs, nicht älter als ein paar Sekunden. Real ist nach dieser Definition wohl immer das, was einen gewissen Live-Charakter besitzt, eine Beobachtung, die von den zahlreichen *Reality Shows* der 90er Jahre bestätigt wird.

²³⁰ Frank, Joseph, *The Widening Gyre*, New York, 1963, 19

²³¹ Proust, Marcel, *À la recherche du temps perdu, Du côté de chez Swann*, Paris, 1992, 86,87, zum Vergleich die deutsche Übersetzung, „Und dann mit einem Male war die Erinnerung da. [...] Und wie in den Spielen, bei denen die Japaner in eine mit Wasser gefüllte Porzellanschale kleine, zunächst ganz unscheinbare Papierstückchen werfen, die, sobald sie sich vollgesogen haben, auseinandergehen, sich winden, Farbe

Der Erzähler wird hierbei unverhofft mit einem Ereignis konfrontiert, von dem er Sekunden zuvor noch nichts ahnte, das ihn aus dem gewöhnlichen Kontinuum der Zeit ausbrechen läßt und seine Ereignisse der Vergangenheit, gemeinsam mit den dazugehörigen Landschaften und Bildern, nebeneinander, wie in der Malerei, statt nacheinander, wie in der Literatur bzw. der normalen Zeitauffassung gemäß, zeigt. Ein einzelner Augenblick wird eingefangen und in seine diversen, geistigen Assoziationen zerlegt, ebenso wie auch die bereits erwähnten Impressionisten den gegenwärtigen Moment einzufangen versuchten und dessen einzelne Aspekte als ungemischte Farbtöne nebeneinander auf der Leinwand plazierten, die sich erst im Auge des Betrachters mischten. Da man in diesen Augenblicken aber der unbarmherzigen Herrschaft der Zeit und der Naturgesetze entkommt, entweder weil der vergängliche Moment – wie im Impressionismus – fixiert wird oder weil dieser Moment die Grenzen der gewöhnlichen Wahrnehmung sprengt, erlebt man einen Moment jenseits der Zeit, jenseits der vorhersehbaren Naturgesetze und der Wahrnehmung.

At certain moments, however, the physical sensations of the past come flooding back to fuse with the present; and Proust believed that in these moments he grasped a reality “real without being of the present moment”, ideal but not abstract. [...] a fragment of time in its pure state. [...] For a person experiencing this moment, Proust adds, the word “death” no longer has a meaning. Situated outside the scope of time, what could he fear from the future?²³²

In James Joyces *The Portrait of the Artist as a Young Man* und auch in dem *memory monologue* des Idioten Benjy in William Faulkners *The Sound and the Fury*²³³ finden wir dieses Phänomen ebenfalls, wobei es von Joyce als *Epiphany* bezeichnet wird. Der junge Stephen Dedalus erlebt hierbei eine Vision seines künftigen, wechselhaften Lebens als Künstler, bedingt durch den Anblick eines jungen Mädchens am Meer:

Her image had passed into his soul for ever and no word had broken the holy silence of his ecstasy. Her eyes had called him and his soul had leaped at the call. To live, to err, to fall, to triumph, to recreate life out of life! A wild angel had appeared to him, the angel of mortal youth and beauty, an envoy from the

annehmen und deutliche Einzelheiten aufweisen, zu Blumen, Häusern, zusammenhängenden und erkennbaren Figuren werden, ebenso stiegen jetzt alle Blumen unseres Gartens und die aus dem Park von Monsieur Swann, die Seerosen auf der Vivonne, die Leutchen aus dem Dorfe und ihre kleinen Häuser und die Kirche und ganz Combray und seine Umgebung, alles deutlich und greifbar, die Stadt und die Gärten auf aus meiner Tasse Tee“, *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit, In Swanns Welt*, Frankfurt am Main, 1993, 67, dt. Übersetzung von Eva Rechel-Mertens

²³² Frank, Joseph, *The Widening Gyre*, New York, 1963, 21

²³³ Faulkner, William, *The Sound an the Fury*, New York, 1995, 1-73

fair courts of life, to throw open before him in an instant of ecstasy the gates of all the ways of error and glory. On an on and on and on!²³⁴

Das Phänomen der Verräumlichung der Zeit finden wir nicht nur in der Prosa, sondern auch in der Lyrik. Folgendes Gedicht *Daffodils* von William Wordsworth von 1807 soll dieses verdeutlichen:

I wandered lonely as a cloud
That floars on high o'er vales and hills,
When all at once I saw a crowd,
A host of dancing daffodils;
Along the lake, beneath the trees,
Ten thousands dancing in the breeze.²³⁵

„[...] all at once“ ist hierbei der Moment, in dem sich die Verräumlichung von Zeit einstellt. 1815 fügte Wordsworth folgenden Vers ein:

Continuous as the stars that shine
And twinkle on the milky way,
They stretched in never-ending line
Along the margin of a bay –
Ten thousands saw I at a glance,
Tossing their heads in sprightly dance.²³⁶

“Ten thousands saw I at a glance“, läßt hierbei ebenfalls den Widening Gyre Joseph Franks erahnen und der Vergleich zwischen der Anordnung der Osterglocken und der Milchstraße deutet wiederum auf eine Erweiterung des gesamten Kontextes hin. Weiter lesen wir in der Version von 1807:

The waves beside them danced, but they
Outdid the sparkling waves in glee;
A poet could not but be gay
In such a laughing company.
I gazed and gazed, but little thought
What wealth the show to me had brought –

For oft when on my couch I lie
In vacant or in pensive mood,

²³⁴ Joyce, James, *A portrait of the Artist as a Young Man*, London, 1992, 186

²³⁵ „Daffodils“ in Wu, Duncan (ed.) , *Romantiscism*, Oxford, 1999, 383

²³⁶ Ebd.

They flash upon that inward eye
 Which is the bliss of solitude,
 And then my heart with pleasure fills,
 And dances with the daffodils.²³⁷

“That inward eye” ist der Blick nach innen, mit dem auch visuelle Künstler innere Welten wie Landschaften malen. Es zeigt ebenfalls die Ambivalenz des menschlichen Ichs, das sich einerseits in einem unbekümmerten Kosmos einsam fühlt – „[...] which is the bliss of solitude“ – aber auch in der Lage ist, durch die Stärke des menschlichen Geistes bzw. der Imagination die Grenzen von Raum und Zeit – wenigstens imaginär – zu durchbrechen.²³⁸ In *Matrix* ereilt Neo beim Erwachen aus der Matrix eine ähnliche – wenn auch unangenehmere – Erfahrung wie dem Protagonisten von Marcel Proust beim Teetrinken (Abb. 6-9). Während bei letzterem das gesamte Leben in einem einzigen Moment wieder neu entsteht und sich durch die Erinnerung aufs neue verfestigt, findet bei Neo in den Sekunden des Beobachtens der Waben und der Tausenden von eingeloggten Menschen die gesamte Negation des vorherigen Lebens statt. Es erfolgt der Prozeß des schmerzvollen Erwachens (Abb. 6 und 7), das Bewußtwerden (Abb. 8) und schließlich die – schreckerfüllte – Reflexion des Gesehenen (Abb. 9). Nichts war real und in dem Moment, in dem dies erkannt wird, wird die Bedeutung des Gewesenen auf einen Schlag gelöscht, während sie bei Proust innerhalb dieser Sekunden noch einmal neu erschaffen wird.

2.7.3. BILDENDE KUNST:

Als Beispiel für eine visuelle Verräumlichung von Zeit bietet sich das kubistische Werk der Geige *Ma Jolie* (1911/1912) von Pablo Picasso an (Abb. 57). Betrachten wir dieses Bild, sehen wir, zunächst in etwas chaotischer Anordnung, viele verschiedene Ecken und Winkel der Geige aus verschiedenen Blickwinkeln. Das Interessante daran ist nun, daß wir all diese verschiedenen Ecken, die wir normalerweise nur sehen würden, wenn wir die Geige drehen und wenden, auf *einen* Blick sehen. Vergleichen wir dieses Bild mit der traditionellen Darstellung eines Spielers eines Saiteninstrumentes, z.B. Watteaus *Mezzetin* (1717-19, Abb. 58), fällt der Unterschied sofort ins Auge. Oft denken wir bei einem Gegenstand an mehrere Aspekte dieses Gegenstandes zugleich und sehen ihn vor unserem inneren Auge

²³⁷ Ebd.

²³⁸ Bei Duncan Wu finden wir zu diesem Gedicht noch einen Kommentar von Coleridge: „[...] Coleridge commented in his notebook, 1808-11: ‘To flash upon that inward eye / Which is the bliss of solitude – and to make every thing present by a series of images – this is an absolute essential of poetry, and of itself would form a poet, though not of the highest class’ (Notebooks iii 3247)”, ebd.

möglicherweise genau so wie auf Picasso Bild, das eine Visualisierung der subjektiven Interpretation eines Gegenstandes ist, den wir einmal gesehen haben und nun noch einmal reflektieren. „Und trotzdem enthält dieses sonderbare Formengemisch mehr von einer „wirklichen“ Geige als eine einzelne Photographie oder ein Gemälde, und wäre es noch so detailliert, je enthalten könnte.“²³⁹ Man betrachtet nun auf einem Gemälde einen Gegenstand so, wie man vordem nur eine Plastik oder Skulptur betrachten konnte. William Rubin definiert den Kubismus daher auch als Entwicklung von einer bildhauerischen Kunst hin zu einer malerischen.²⁴⁰ Carsten Warncke weist darauf hin, daß Bilder wie *Ma Jolie* deutlich zeigen, daß Schönheit und ästhetisches Empfinden in der Malerei nicht an eine gegenständliche Illusion gebunden sind.²⁴¹ Dies setzt natürlich auch eine gewisse Mitarbeit des Zuschauers voraus, der das, was er sieht, natürlich nicht zwangsläufig danach beurteilt, was er dort sieht, sondern eher danach, was er darüber weiß oder zu wissen meint. „Damit hat die künstlerische Praxis seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts die Nachahmung der Wirklichkeit zwar zu den Akten gelegt, die Erwartung des Publikums jedoch ist auf der Strecke geblieben – es mißt ein Bild immer wieder an der eigenen Erfahrung von alltäglicher Wirklichkeit, nimmt das Bild für die Sache selbst, nimmt Elizabeth Taylor für Kleopatra“²⁴², resümiert Hoffmann vor dem Hintergrund von Gombrichs *Kunst und Illusion*. Der Maler kann aber dennoch, die Mitarbeit des Betrachters vorausgesetzt, Empfindungen, Stimmungen sowie auch Töne und Klänge visuell darstellen, denen kein konkreter Gegenstand zugrunde liegt, denn auch Empfindungen können im Bewußtsein des Menschen konkrete Formen annehmen oder als solche gedacht werden, damit diese besser verarbeitet werden können.

„Bravo! Die riesigen Seerosenbilder von Monet sind wunderbare Zielscheiben für Schießübungen!“, sagte Renoir, halb scherzhaft, halb traumatisiert über die Erfahrungen des Ersten Weltkriegs, über die besagten Bilder von Monet (Abb. 59).²⁴³ Doch auch weniger freundschaftliche Kritik mußten die Impressionisten, die reine Farbtöne nebeneinander auf der Leinwand auftrugen, um einen kräftigeren und strahlenderen Farbkolorit zu erreichen, der

²³⁹ Gombrich, E. H., *Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 574, vgl. ebenso Warncke, Carsten-Peter., „Er zerlegt den Raum und zersplittert die Bildfläche in Facetten. [...] Solche Zerlegung der Form führte zwangsläufig in jedem Gemälde zu nicht mehr gegenstandsgebundenen Partien. Das brachte Picasso und Braque dazu, die Funktion des Zeichens und zeichenhafter Gebilde zu überdenken.“, Walter, Ingo, F. (ed.), *Picasso*, Köln, 1995, 188

²⁴⁰ Rubin, William, *Picasso in the Museum of Modern Art*, New York, 1972, 68-70, zitiert Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin*, Berlin, 2004, 284

²⁴¹ Warncke, Carsten, P., in Walthers, Ingo, F.(ed.), *Picasso*, Köln, 1995, 194

²⁴² Hoffmann, Detlef, „Von der Codierung und Decodierung der Wirklichkeit. Überlegungen zu Ernst Gombrichs „Kunst und Illusion“, in Stückrath, Jörn; Zbinden, Jürg (edd.), *Metageschichte, Dargestellte Wirklichkeit in der europäischen Kultur im Kontext von Husserl, Weber, Auerbach und Gombrich*, 60-72, Baden-Baden, 1997, 60

²⁴³ Wildenstein, Daniel, *Monet*, Vol.I, Köln, 1996, 403

sich mit den anderen Farben erst im Auge des Betrachters mischte, ertragen. Schließlich war auch der Begriff *Impressionismus*, so wie zuvor schon *Gotik* und *Barock* zunächst abwertend gemeint. Es seien Maler, so sagte man 1874 nach der ersten Ausstellung der Impressionisten im Photographenatelier, die keine soliden Kenntnisse von der Malerei hätten und die glaubten, daß ein bloßer momentaner Eindruck, eine Impression – wie die dunstige Morgenatmosphäre des Hafens von Rouen – schon ein Bild sei (Abb. 60).²⁴⁴ In der Tat sahen es die Impressionisten als ihre Aufgabe an, das Gefühl, also die Impression, die eine Landschaft oder ein Motiv allgemein bei ihnen auslöste, auf die Leinwand zu bringen. Einerseits ist dies eine objektive Abbildung der Natur, andererseits aber auch eine subjektive Interpretation, wie diese Natur gerade zu diesem Zeitpunkt auf den Maler gewirkt hat. Die Verarbeitung des bereits Gesehenen wird also gleich mit abgebildet. Dies bedeutet allerdings nicht, daß der Zuschauer diese Kunst passiv in sich aufnehmen kann – im Gegenteil! Wie auch in der modernen Literatur²⁴⁵ ist auch hier die Mithilfe des Betrachters am Zustandekommen des Werkes erforderlich. Poe nahm, obwohl er kein Maler war, in seinem Aufsatz „The Veil of the Soul“ die Betrachtungsweise von impressionistischen Werken nahezu vorweg:

[...] were I called on to define, very briefly, the term ‘Art’, I should call it reproduction of what the Senses perceive in Nature through the veil of the soul’. The mere imitation however accurate, of what is in Nature, entitles no man to the sacred name of ‘Artist’. [...] I have mentioned ‘the veil of the soul’. Something of the kind appears indispensable in Art. We can, at any time, double the true beauty of an actual landscape by half closing our eyes as we look at it. The naked Senses sometimes see to little – but then always they see to much.²⁴⁶

Poe ist eine reine Abbildung der Natur nicht ausreichend, um als Kunstwerk zu gelten. Möglicherweise ist der Teil, den unser Gehirn der Wirklichkeit hinzufügt oder den sie falsch erkennt auch genau der Teil, der notwendig ist, um aus einer reinen Abbildung der Natur ein Kunstwerk zu machen; der Künstler filtert das illusionäre Element aus der Wahrnehmung heraus und setzt es verstärkend in sein Kunstwerk hinein – nebenbei liefert Poe auch noch die korrekte Betrachtungsweise von impressionistischen Bildern: indem man die Augen halb schließt und einige Schritte von dem Bild zurücktritt, scheinen die ungemischt nebeneinander aufgetragenen Farbtöne eines Monets oder Renoirs tatsächlich eine geordnete,

²⁴⁴ vgl. Gombrich, E. H., *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 519

²⁴⁵ vgl. z.B. Joyce, James, *Ulysses*, London, 1992, wo vom Leser erwartet wird, alle zeitlichen Bezüge innerhalb des Werkes und diese auch noch in Verbindung auf Homers Odyssee zu ordnen.

²⁴⁶ Poe, “The Veil of the Soul”, in Galloway (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 498

farbenprächtige Struktur zu ergeben – was den mit nur wenigen Zentimetern Abstand vor den Meisterwerken Musée d’Orsay stehenden museumsbesuchenden Japanern und Amerikanern offensichtlich nicht klar ist.²⁴⁷ Ebenso schreibt Lessing im *Laokoon*, „[...] denn was wir in einem Kunstwerke schön finden, das findet nicht unser Auge, sondern unsere Einbildungskraft durch das Auge, schön“.²⁴⁸ So verwundert es nicht, daß z.B. Monet einige seiner Bilder in der Natur begann und oft, abhängig von Licht und Wetter, an mehreren Leinwänden zugleich arbeitete²⁴⁹ und diese dann im Atelier zu Ende malte; denn zum einen diente die Natur als Inspiration, zum anderen wurde die subjektive Ergänzung dazu im Atelier nachgeliefert.²⁵⁰ Die Tatsache, daß einige Zeitgenossen der Ansicht waren, man könne ein Motiv nur nach der Natur und nicht aus dem Kopf malen, zeigt, daß diesen offensichtlich nicht klar war, daß es keine Sicherheit dafür gibt, daß die Motive, die wir sehen genau so im Gehirn ankommen, wie sie tatsächlich sind. Der Impressionist hingegen verleugnet diese subjektive Weiterentwicklung des Gesehenen gar nicht erst. Raphael spricht daher auch, bedingt durch diese Subjektivität, von einer metaphysischen Komponente des Impressionismus.²⁵¹ Der Impressionist mischt in der Natur gesehenes mit subjektiv Empfundene und Verarbeitete zusammen. Interessant ist zudem, daß sich bei Monet ebenfalls der „Lorrain-Effekt“ einstellte, man also die Natur, die er abgebildet hatte mit seinen Bildern verglich, man könnte sagen das Bezeichnete mit dem Zeichen:

Auf Monet bezog sich Oscar Wilde, als er später einmal sagte, daß die Natur den Menschen nachahme, denn vor Claude Monet habe niemand das Schillern des Nebels über den Londoner Brücken bemerkt, jetzt aber könne keiner mehr den Londoner Nebel sehen, ohne an Monet zu denken.²⁵²

²⁴⁷ Dieses Lernen des korrekten Sehens dieser Bilder beschreibt auch Gombrich, „Sie (die Impressionisten) wußten, daß das menschliche Auge ein wunderbares Instrument ist. Es kann sich aus ein paar Andeutungen die ganze Form aufbauen, von der es weiß, daß sie vorhanden ist. Aber man muß wissen, wie man so ein Bild anzusehen hat. Die Leute, die die Ausstellungen der Impressionisten zuerst besuchten, bohrten offensichtlich ihre Nase in die Bilder und sahen nichts anderes als ein Chaos von Pinselstrichen. Das muß auch der Grund gewesen sein, weshalb sie die Maler für verrückt hielten.“, *Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 522

²⁴⁸ Lessing, *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, Stuttgart, 1998, 54

²⁴⁹ vgl. Wildenstein, Daniel, „Die Leinwand, die er heute im Morgengrauen aufgesucht hat, ist nicht dieselbe, vor der wir ihn heute nachmittag antreffen.“, *Monet*, Köln, 1996, 380

²⁵⁰ Wildenstein zitiert ebenfalls Zeitgenossen von Monet, die sich darüber empören, daß er Bilder in seinem Atelier und nicht „authentisch“ in Anblick des jeweiligen Original Motivs malt, „Sir William Rothenstein und L.A. Harrison [...] äußern sich in der Tat sehr kritisch bei ihrem Besuch in den Grafton Galleries, vor allem in bezug auf die *Kathedralen* von Monet, die ihrer Ansicht nach „so aussahen, als wären sie nach einer Photographie gemalt worden“. Der herbeigeeilte Georges Durand-Ruel, der den Besuchen versichert, daß Monet alle seine Bilder ausschließlich nach der Natur malt, bekommt als Antwort von Harrison zu hören: „Monet malt eine Menge Bilder in seinem Atelier. Erst kürzlich hat er mich gebeten, ihm eine Photographie der Londoner Brücken und der Parlamentsgebäude zu schicken, damit er seine Themse-Ansichten fertigstellen kann.“, ebd., 369-370

²⁵¹ Raphael, in Binder (ed.), *Von Monet zu Picasso*, Frankfurt am Main, 1983, 91

²⁵² Selz, Jean, *Lexikon des Impressionismus*, Köln, 1996, 108, dieser Effekt hat sich bekanntermaßen mit dem Aufkommen des Kinos verstärkt, so gibt es sicherlich keinen New York Besucher, der die Stadt bei seinem

Kommen wir auf die Seerosenbilder von Monet zurück und besonders ihre Größe, in der Renoir ja bereits eine gewisse Eignung für Schießübungen sah, so erweitert sich das Spektrum um eine neue Qualität der Simulation der Natur: der Betrachter ist nicht mehr vor dem Bild, sondern im Bild!²⁵³ Betrachten wir die Abbildungen der Seerosen (Abb. 59) im *Musée d'Orangerie* in Paris in ihrer ganzen horizontalen Pracht, fühlen wir uns doch an eine Kinoleinwand erinnert, die aufgrund ihrer ovalen Anordnung um den Betrachter herum zudem ein gewisses 3D-Element aufweist. Wildenstein spricht in diesem Zusammenhang von der *Orangerie* auch von einem „Tempel des reinen Sehens“.²⁵⁴ Das Bedürfnis „im Bild“ zu sein, finden wir im 20. Jahrhunderts bei dem abstrakten Expressionisten Jackson Pollock wieder, der seine Bilder vornehmlich auf dem Boden malte. „Auf dem Boden fühle ich mich wohler. Ich habe das Gefühl, dem Bild näher zu sein, mehr ein Teil davon, denn dort kann ich um es herumlaufen, von allen vier Seiten arbeiten und buchstäblich im Bild sein.“²⁵⁵ Mit Bildern wie *One (Number 31)*, (Abb. 61) begründete Pollock den abstrakten Expressionismus bzw. das sog. *action painting*, bei dem die Farbe scheinbar ziellos, z.T. auch ohne Pinsel tropfend (*dripping*) auf der Leinwand verteilt wird, wobei kein spezielles Motiv, sondern lediglich der Prozeß des Malens an sich abgebildet wurde. Die subjektive Empfindung, die beim Herstellen eines Kunstwerkes vorherrscht, wird in Form eines visuellen Abbildes dargestellt. Polaritäten wie die kindlich einfache Darstellung von Linien und Farben, die man auch als „Kritzelei“ abtun könnte und einem intellektuellem Interesse an reiner Malerei, wobei lediglich Farbe, Leinwand und Strukturen dargestellt werden, sich also die Malerei von dem Zwang der Abbildung eines Motivs frei macht, finden sich bei Pollock.²⁵⁶ Greenberg spricht in dieser Synthese der kindlichen Einfachheit mit dem reinen Interesse an der Form

ersten Besuch nicht mit der Version vergleicht, die er aus zahlreichen Filmen kennt; weiteres zu dieser Thematik in Kapitel 4

²⁵³ Dies ist natürlich keine Erfindung von Monet, auch bei Velázquez finden wir dieses Phänomen bereits, wie im folgenden gezeigt wird, nur sind bei Monet die Dimensionen noch größer.

²⁵⁴ Wildenstein, Daniel, Köln, Vol. I, Köln, 1996, „Das Besondere liegt darin, „[...] daß es sich weder um die Ausstattung eines Raumes handelte, der wie die päpstliche Hauskapelle bestimmten nichtkünstlerischen Zwecken dient, noch um das patriotische oder historische Bilderprogramm eines nationalen Pantheons, noch um die Darstellung des „modernen Lebens“, wie sie Manet gern für das Pariser Rathaus oder Cézanne für irgendeinen öffentlichen Raum geschaffen hätte. Das Orangeriemuseum ist vielmehr ein Tempel des reinen Sehens, in dem man nur eine Malerei betrachtet, in die ein altgewordener Künstler seine Empfindungen für Pflanzen, Wasser und Licht verwandelt hatte.“, *Monet*, Vol.I, Köln, 1996, 383, André Masson sprach von einer „Sixtinischen Kapelle des Impressionismus“, ebd., 383

²⁵⁵ Pollock, Jackson, *The Bulletin of The Museum of Modern Art*, 1956/57, 33, zitiert nach *Das Moma in Berlin*, Berlin, 2004, 319ff.

²⁵⁶ Vgl. Gombrich, „Das Liniengewirr [...] befriedigt gleichzeitig zwei entgegengesetzte Tendenzen der Kunst des zwanzigsten Jahrhunderts: einmal die Sehnsucht nach kindhafter Einfachheit und Spontaneität, denn es erinnert an die Kritzeleien von kleinen Kindern, die noch nicht einmal so weit sind, Bilder machen zu wollen: andererseits appelliert es an das rein intellektuelle Interesse an den Problemen der „reinen Malerei“. Pollock wurde als der Begründer einer neuen Richtung gefeiert, die als „Action Painting“ oder abstrakter Expressionismus bekannt wurde.“, in Ders.: *Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 604

von einer „Aufrichtigkeit“ Pollocks.²⁵⁷ Ähnlich wie die Surrealisten bediente sich Pollock des *Automatismus*, der unbewußten, kreativen Tätigkeit ohne Reflexion, mit der man glaubte, einen direkten Zugang zum Unbewußten zu finden. „Pollock benutzte den Automatismus als Mittel, um mit einem Bild anzufangen, und wie die Surrealisten glaubte er, daß diese Methode eine freiere Methode des Unbewußten ermöglichte.“²⁵⁸ Daß dabei auch die Polarität zwischen Traumwelt und realer Welt eine wichtige Rolle spielt, zeigt auch die Titelwahl seines Bildes *Full Fathom Five* (Abb. 62), das sich auf William Shakespeare's *The Tempest* bezieht, in dem ebenfalls reale Welt und Traumwelt als zwingende Diskrepanz in Frage gestellt werden.²⁵⁹ Die Inspiration dazu gewann Pollock, abgesehen von Shakespeare, aus dem Surrealismus.

In Bretons *Die Manifeste des Surrealismus* lesen wir im ersten Manifest von 1924 folgende Passage über den Traum:

Mit vollem Recht hat Freud seine Kritik auf das Gebiet des Traumes gerichtet. Es ist in der Tat völlig unzulässig, daß dieser beträchtliche Teil der psychischen Tätigkeit (bietet doch – zumindest von der Geburt des Menschen bis zu seinem Tode – das Denken keinerlei kontinuierliche Lösung, und ist doch die Summe der Traum – Momente, selbst wenn man nur den reinen Traum, den des Schlafes betrachtet, zeitlich gesehen nicht geringer als die Summe der Wirklichkeits-Momente, sagen wir einfach: der Momente des Wachseins), daß der Traum noch so wenig Aufmerksamkeit gefunden hat. [...] Wann werden wir schlafende Logiker, schlafende Philosophen haben?²⁶⁰

Breton zeigt hier, daß alles Denken über die wahre Beschaffenheit der Realität das Phänomen des Träumens nicht außer acht lassen darf. Der Surrealismus sollte ja Gedanken und Träume sichtbar machen und dadurch eine Form der absoluten Realität, vielleicht sogar eine Annäherung an das kantische Ding an sich ermöglichen. Selbstverständlich ist die bretonsche Argumentation zum Teil etwas wirr, dennoch spricht er mit der Erweiterung der menschlichen Wahrnehmung auf den Traum einen wichtigen erkenntnistheoretischen Aspekt

²⁵⁷ „Jackson Pollock: Inspiration, Vision, intuitive Entscheidung“, in Ders., *Die Essenz der Moderne*, Dresden, 1997, 353

²⁵⁸ Rubin, William, *Dada, Surrealism, and Their Heritage*, New York, 1968, 178, zitiert nach Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin*, 2004, 320

²⁵⁹ In der besagten Stelle in „The Tempest“ klärt der Luftgeist Ariel den Sohn des Königs von Neapel, Ferdinand, über den Verbleib seines toten Vaters auf:

ARIEL *sings.*

Full fathom five thy father lies;
Of his bones are coral made:
Those are pearls that were his eyes:
Nothing of him that doth fade,
But doth suffer a sea-change
Into something rich and strange.
Sea-nymphs hourly ring his knell [...]
Hark! Now I hear them, - ding, dong, bell.

in Wells, Stanley, Taylor, Gary (edd.), *The Oxford Shakespeare*, Act. I, Scene II, Oxford, 1998, 1173

²⁶⁰ Breton, *Die Manifeste des Surrealismus*, Reinbek bei Hamburg, 1996, 16,17

an, denn auch dabei handelt es sich um eine, wenn auch innere, Form von Wahrnehmung.²⁶¹ „Breton sieht in ihm einen jener Zustände, die von der zweckrationalen Organisation des Daseins zurückgedrängt werden und deren Integration in das Leben des Menschen eine wichtige Forderung ausmacht.“²⁶² Anders als in der *Gothic Novel* geht es Breton nicht darum, „[...] mit einer jenseitigen Welt in Kontakt zu treten, sondern darum, die Totalität der menschlichen Erfahrungsweisen wiederherzustellen.“²⁶³ Im folgenden möchte ich die künstlerische Anwendung des Surrealismus an einigen praktischen Beispielen darstellen; da nun Salvador Dali als Anschauungsobjekt schon reichlich strapaziert ist, beziehe ich mich auf René Magritte,²⁶⁴ der einen neuen Ansatz verfolgt, um unsere Sehgewohnheiten auf die Probe zu stellen, nämlich unsere vermeintliche Sicherheit, daß ein Zeichen auch immer genau das darstellt, was es darstellen soll.²⁶⁵ Berühmt ist dabei sicherlich sein Bild *Ceci n'est pas une pipe* (Abb. 63), das von der Kernaussage her ja auch durchaus korrekt ist, denn es ist keine Pfeife dargestellt, sondern lediglich ein Abbild davon.²⁶⁶ Magritte vermischte in surrealistischer Tradition Reales mit nicht Realem, parodierte komplexe Verhältnisse wie Hegels Dialektik und spielte Signifikant gegen Signifikat aus. Dadurch zog er unter anderem die Aufmerksamkeit des poststrukturalistischen Diskurses in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts in Frankreich auf sich. Er legte es in seinen Werken auf die „[...] grundsätzliche Entfremdung seiner Bilder von der Sprache, die normalerweise dazu dienen würde, die verbildlichten Gegenstände zu identifizieren“²⁶⁷ an. Das Leitmotiv bei Magritte ist die Entfremdung des Menschen von der Welt. Einerseits sind wir Teil der Welt, andererseits sehen wir die Welt als etwas außerhalb von uns befindliches,²⁶⁸ so daß wir uns der Zeichen bedienen müssen, um die Welt zu ordnen und erkennbar zu erhalten, von denen Magritte uns

²⁶¹ vgl. die Beispiele von Thomas Hobbes und Arthur Schopenhauer in Kap. 2.4.1

²⁶² Bürger, Peter, *Der französische Surrealismus*, Frankfurt am Main, 1996, 84

²⁶³ Ebd., 87, vgl. dazu auch Blumenberg, Hans über Sigmund Freud und den Schlaf, „Freud hat keinen Gott gehabt. Hätte er sich einem Gott ergeben, so wäre es ein schlafender gewesen. Denn der Schlaf ist die einzige von der Realität ungetrübte, unbehinderte, ungestörte Form des Lebens“, *Die Lesbarkeit der Welt*, Frankfurt am Main, 2000, 356

²⁶⁴ gemäß Gombrich einer der „[...] intelligentesten Künstler unseres Jahrhunderts (des 20., VME)“, in Ders: *Kunst und Illusion*, Vorwort zur sechsten Ausgabe, 2000, Berlin, 2002, XVIII

²⁶⁵ vgl. Russel, John, „Ihn interessierte das Wort als Zeichen – und zwar als Zeichen, das nicht als selbstverständlich betrachtet werden sollte.“, *The Meanings of Modern Art*, New York, 1981, 221, in Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin*, 2004, 303, vgl. ebenfalls die psychoanalytische Interpretation bei Apollon, Willy; Feldstein, Richard (edd.), *Lacan, Politics, Aesthetics*, New York, 1992, 264, „Very roughly, Lacan's notions of the *imaginary*, the *symbolic*, and the *Real* refer to the way in which the subject is related to its images, and its body, respectively. In the same way in which for Lacan language and its structure are the blueprint of the *symbolic*, the visual scene provides the underlying structure of the *imaginary*.“

²⁶⁶ vgl. speziell zu diesem Werk auch Foucault, Michel, *Ceci n'est pas une pipe*, Frankfurt am Main, 1997

²⁶⁷ Rubin, William, *Surrealismus*. Stuttgart, 1979, 73

²⁶⁸ Schneede, Uwe, *René Magritte, Leben und Werk*, Köln, 1973, 56

wiederum entfremdet.²⁶⁹ So zeigt *Die Beschaffenheit des Menschen* (Abb. 64) das Ineinanderfließen von Wirklichkeit und abgebildeter Wirklichkeit. Besonders deutlich wird dieser Prozeß auf dem Gemälde *Der Versuch des Unmöglichen* (Abb. 65), wobei die klassische Standardaufgabe der Kunstakademie dargestellt und persifliert wird – schließlich möchte jeder Künstler in der Akademie sein Modell so darstellen, daß es aussieht, als wäre es der Wirklichkeit entnommen – hier wird es so wirklich, daß es plötzlich den Raum des Malers einnimmt. Dies erinnert uns an das leere Konstrukt der Matrix (Abb. 39), in dem alles hergestellt werden kann, was gebraucht wird, wie z.B. Waffen (Abb. 14). Hierbei bietet sich ein Vergleich mit der Kurzgeschichte „The Oval Portrait“ von Edgar Allan Poe an, in der der Künstler sein Modell auf der Leinwand so genau nachmalt, daß es in der Realität stirbt, „[...] and crying with a loud voice, ‚This is indeed Life itself!‘ turned suddenly to regard his beloved: – She was dead!“²⁷⁰ Eine ähnliche Diskrepanz, wie wir sie in *Matrix* erleben. Dort folgt nach dem Tod in der Virtualität ebenfalls der Tod in der Realität. Bei Poe ist es ein Tauschgeschäft: für das Leben auf der virtuellen Leinwand gibt man das Leben in der Realität. Ein Werk, mit dem sich Magritte explizit auf Poe bezieht, ist *La Domaine d’Arnheim* von 1962 (Abb. 66) Dieses zeigt wiederum den schon vormals gesehenen Vogelkopf, allerdings nicht als Teil des Staffelei-Bildes, sondern unverblümt als Teil der dargestellten Realität. Der Vogelkopf paßt sich dem realen Gebirge an, er ist auch von Schnee bedeckt und scheint so, trotz der grotesken Verformung des Bergrückens die er bewirkt, Teil des Gebirges zu sein. Weit unter ihm auf einer Mauer oder Fensterbank befindet sich ein Nest mit echten Vogeleiern, die nicht aus Stein bestehen. Vielleicht nicht allzu verwunderlich, daß ein Vogel Eier legt, doch gilt dies auch für einen steinernen Vogel? Stein und Nest stehen in offenem Widerspruch zueinander, ebenso wie die Sichel des Mondes und der taghelle Himmel auf dem Bild; es herrscht keine Eindeutigkeit der Bildmotive, sondern eine Synthese von traumhafter Innenwelt und vernunftkontrollierter Außenwelt. Im Schwebezustand zwischen Realität und Illusion entstammt das Nest zweifelsohne der Realität, der Vogelkopf jedoch der Illusion. Dennoch müssen die Eier aber irgendwoher gekommen sein, wobei sich, wenn man annimmt, daß der Steinvogel sie gelegt hat, da kein anderer Vogel zu sehen ist, Vorstellung und Wirklichkeit als Surrealität verbinden. Wie in Poes gleichnamiger Kurzgeschichte „The

²⁶⁹ vgl. Franc, Helen, M., „Indem seine Bilder die Alltagslogik auf den Kopf stellen und durch eine andere Art von Ordnung ersetzen, bei der unser Unterbewußtsein eine eigene, vernunftmäßige Erklärung erkennt, fordern sie die „reale“ Welt heraus.“, *An Invitation*, New York, 1992, 95, in *Das Moma in Berlin*, 2004, 303

²⁷⁰ „The Oval Portrait“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 253

Domain of Arnheim“,²⁷¹ in der sich der Protagonist Ellison aus einem riesigen Vermögen im Stile von Claude Lorrain ein riesiges Gartenparadies erschafft, werden auch hier Wünsche und Träume konkretisiert, der Wunsch nach Fortpflanzung des imaginären Steinvogels in Form realer, natürlicher Vogeleier und diese Vogeleier wiederum als konkrete Berechtigung und Affirmation der Existenz des Steinvogels selbst. Wirklichkeit und Vorstellung vereinen sich zu zwingender Kongruenz, wie sich auch die Imagination Ellisons und die natürliche, vorgefundenen Landschaft zum Gartenparadies Arnheim vereint haben, weshalb dieses Gemälde seinen Titel sicher nicht durch Zufall erhalten hat. Wie die Imagination in Form des Steinvogels die konkreten Eier hervorbringt, bringt die künstlerische Kreativität Ellisons eine neue Form der Landschaft hervor. Es ist auch die Interpretation möglich, daß der real existierende Ellison, in Form der Vogeleier, seine Imagination auf die Natur projiziert und damit auch die Realität in Form des Bergmassivs verändert – denn der Steinvogel ist ja auf dem Gemälde unbestreitbar Teil des Bergmassivs. Dennoch sehen die Eier wie gewöhnliche Eier aus, aus denen auch Vögel schlüpfen könnten, während der Steinadler eher an eine Statue auf einem Grabstein erinnert – ähnlich wie in Poes Kurzgeschichte, in der Ellison, als sein Gartenparadies vollendet ist, bereits tot ist. Man sollte hier nicht so naiv sein zu glauben, daß Magritte moralisieren wolle (so in etwa wie „Man soll die Natur nicht nachahmen, denn sonst stirbt man...“) Es geht darum, die Methoden, mit der wir die Wirklichkeit einordnen, das, was Kant synthetische Erkenntnis a priori nennt, kritisch zu hinterfragen und für den – vorgebildeten – Betrachter amüsant und unterhaltsam darzustellen. In dieser visuellen Kritik der reinen Vernunft wird nicht nur Visuelles dargestellt, sondern auch der Akt des Sehens bzw. Falschsehens visualisiert.

2.8. NICHT SEHEN UND GESEHEN WERDEN:

Wir sehen jetzt durch einen Spiegel in einem Rätsel.

1. Korinther, 13,12

Im folgenden möchte ich drei Werke aus verschiedenen Epochen näher untersuchen, die die Polarität zwischen Betrachter und Betrachtetem, jedes in charakteristischer Weise für seine jeweilige Epoche, thematisieren. Selbstverständlich sind diese drei Bilder im

²⁷¹ Harris, J., A., (ed.), “The Domain of Arnheim”, *The complete works of Edgar Allan Poe*, New York, 1965, 182

kunsthistorischen Kontext schon sehr häufig rezipiert worden – aber genau dies ist der Grund, warum sie auch hier erscheinen.

2.8.1. JAN VAN EYCK – DAS VERLÖBNIS DER ARNOLFINI, 1434:

Dieses Gemälde von Jan van Eyck aus dem Jahre 1434 (Abb. 67) zeigt die Hochzeit bzw. den Hochzeitsschwur des Kaufmann Arnolfini.²⁷² Was in diesem Werk als frappierendes Stilmittel erscheint, ist der Spiegel, in dem die Rückenansicht des Paares sowie zwei weitere Gestalten, die durch eine Tür in den Raum blicken oder eintreten, reflektiert werden (Abb. 68), wobei man sich zunächst nicht im Klaren darüber ist, wer diese zwei Gestalten sind. Ein Blick über den Spiegel gibt Auskunft: Dort lesen wir „Johannes de Eyck fuit hic – Jan van Eyck war hier.“ „Kein zweites Kunstwerk ist in dieser Weise signiert, die uns eher an jene unerfreulichen Inschriften erinnert, mit denen Pilger oder Touristen ihre Besuche an Kult- oder Ausflugsorten zu verewigen pflegen.“, schreibt Panofsky,²⁷³ doch ist es hier nicht irgendwer, der dem Betrachter mitteilen möchte, daß er dabei gewesen ist, sondern kein geringerer als der Künstler selbst. Die verschnörkelte Schrift über dem Spiegel erinnert damit auch weniger an eine plump geschmierte „Ich war auch da“ Notiz, sondern eher an eine feierliche Urkunde, wobei der Maler, den wir im Spiegel sehen, weniger als Betrachter seines eigenen Bildes, sondern vielmehr als Zeuge der abgebildeten Zeremonie, nämlich der Hochzeit, auftritt. Auch in diesem Fall könnte man von einer Verräumlichung von Zeit sprechen, denn van Eyck hat einen wichtigen Augenblick im Leben der Arnolfinis für die Ewigkeit festgehalten, den Moment der Vermählung, der das Paar bis zum Tode als Mann und Frau und hierdurch als Eheleute definieren wird. „We have thus before us a unique picture of its kind, a double portrait of a bridal couple at the decisive moment when they are joined together for ever.“²⁷⁴ Doch anders als bei sonstigen historischen Gemälden, auf denen Krönungen, Siege und ähnliches dargestellt werden, tritt hier der Maler selbst als Zeuge auf, um förmlich die Authentizität des Dargestellten zu unterstreichen. Und nicht nur der Maler – denn auch wenn wir nicht sicher sein können, so können wir doch die zweite Person als uns selbst, als den Betrachter interpretieren. Die Welt, die dargestellt wird, auch wenn es nur eine abgebildete Welt ist ‚real‘. Freilich sind beide Menschen im Spiegel äußerst undeutlich

²⁷² laut Ludwig Baldass das einzige Interior und Doppel-Porträt in Westeuropa im 15. Jahrhundert, Baldass, Ludwig, *Jan van Eyck*, New York, 1951, 73, ebenfalls „Even double portrait devoided of action and with half-length figures are not usual before the second half of the century, when they occur in Germany.“, ebd.

²⁷³ Sander, Jochen; Kemperdick, Stephan (edd.), *Erwin Panofsky, Die altniederländische Malerei – Ihr Ursprung und Wesen*, Vol. I, Köln, 2001, 199

²⁷⁴ Baldass, Ludwig, *Jan van Eyck*, New York, 1951, 75

dargestellt, doch wissen wir von van Eyck durch seine Signatur bereits, daß er mit dabei war – der Zweite im Bunde könnte jedermann sein, auch der Betrachter des Bildes. Gelegentlich wird die Ansicht vertreten, daß durch die undeutliche Darstellung im Spiegel der Maler und der Betrachter zu einer Person verschmelzen.²⁷⁵ Diese Ansicht teile ich nicht. Vielmehr halte ich es für die Absicht van Eycks, durch Darstellung seiner selbst – getreu dem Motto „Ich habe es gemalt, daher ist es so gewesen“ – und des Betrachters des Bildes im Spiegel einen weiteren Zeugen für die Authentizität der Darstellung herbeizurufen und ebenso die Frage zu stellen, welche Sehgewohnheiten bedient werden müssen, damit eine Erscheinung innerhalb der Wirklichkeit ‚real‘ wirkt. Durch die Öffnung des Bildes in den Zuschauerraum, was durch den Spiegel bewirkt wird, fühlt sich der Betrachter, der genau diesen Raum einnimmt, als Teil der gesamten Zeremonie und es wird ihm schwerlicher möglich sein, an dem Dargestellten zu zweifeln.

Durch einen genialen Einfall hat er dem außerhalb des Bildes befindlichen Betrachter im Bilde selbst sichtbar gemacht. Wie das Auge des Beschauers das Paar im Gemach spiegelt, so läßt er umgekehrt das stumme Auge eines Spiegels die eigene, außerhalb des Bildraumes im realen Raum befindliche Gestalt porträtieren. Der Spiegel sieht den Betrachter an, das Spiegelbild ergänzt im Miniaturformat den bloß vorne gesehenen Raum zum allseitig erlebten.²⁷⁶

Durch diesen revolutionären Schritt ist es van Eyck gelungen, auf die unermesslichen Möglichkeiten hinzudeuten, die in dieser Form der Malerei liegen und die, besonders was den Einsatz von Spiegeln angeht, auch die weitere Entwicklung der bildenden Kunst beeinflusst haben. Um konkrete Beispiele in heutiger Zeit zu finden, brauchen wir nur einen Blick auf die zahlreichen *Reality Shows* zu werfen, auf Berichterstatter, die direkt vom Ort des Verbrechens oder des Unfalls berichten, die *Embedded Reporters* im Golfkrieg von 2003 oder auf die Bilder von Geiseln, die eine aktuelle Zeitung auf einem Photo in der Hand halten, um damit zu beweisen, daß sie tatsächlich jetzt, in diesem Moment, eindeutig Geiseln sind.²⁷⁷ „Das erste Mal in der Geschichte wurde der Künstler hiermit im wahrsten Sinne des Wortes der

²⁷⁵ vgl. Chapius, Julien, „In the doorway are two figures who can be interpreted both as substitutes for the viewer and as the painter himself and a companion, since the inscription on the wall above the mirror reads in translation ‘Jan van Eyck was here’. As the reflection of the mirror is so small, the faces of the figures cannot be distinguished: and thus the viewer and the painter collapse into one person.“, „Early Netherlandish Painting: Shifting Perspectives“ in Ainsworth, Maryan W.; Christiansen, Keith (eds.), *From Van Eyck to Bruegel – Early Netherlandish Painting in The Metropolitan Museum of Art*, New York, 1998, 17

²⁷⁶ Pächt, Otto, *Van Eyck – die Begründer der altniederländischen Malerei*, München, 2002, 27, anders argumentiert Alpatow, „Aber der Spiegel erweitert bei van Eyck nicht den Raum. Er läßt den Künstler an der friedlichen Gemütlichkeit eines Bürgerhauses teilhaben.“, in „*Las Meninas* von Velázquez“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001, 108

²⁷⁷ vgl. Kap. 5.2

Augenzeuge“, folgert Gombrich.²⁷⁸ Und nicht nur der Künstler! Denn wenn der Betrachter in einem Medium etwas sieht, von dem er eine reale Darstellung erwartet, dann wird er unter Umständen auch eine Darstellung in demselben Medium für real halten, die nicht real ist. Van Eyck kannte noch keine Bildschirme, Computer oder Simulatoren. Er wählte das Instrument, das immer das genaue Abbild von dem zeigt, was vor ihm steht und dem ein jeder der hineinblickt, vertraut, daß es die genaue Wahrheit der Erscheinung wiedergibt – den Spiegel.²⁷⁹ Die Spiegelsonnenbrillen in *Matrix* (Abb. 199-202), die den Träger verbergen und nur den Betrachter abbilden, zitieren genau einen solchen Spiegel.

2.8.2. DIEGO VELÁZQUEZ: LAS MENINAS, 1656:

In diesem wohl berühmtesten Werk von Velázquez (Abb. 69), zu dem sicherlich das *Arnolfini-Doppelbildnis* von van Eyck als Inspiration diente,²⁸⁰ spielt ebenfalls ein Spiegel eine wichtige Rolle, ein sichtbarer und möglicherweise ein unsichtbarer Spiegel. Es stellt sich nämlich von der Anordnung des Bildes her die Frage, ob Velázquez das Königspaar (Abb. 70) darstellt, das im Spiegel zu erkennen ist und auf das sich alle Augen richten, oder ob die dargestellten Personen alle vor einem großen Spiegel stehen, mithin das Königspaar im kleinen Spiegel gar nicht existieren kann?

Das Bild erschien zunächst in den königlichen Inventaren als *Das Familienbild* und hing ab 1686 zunächst im *Apollo Salon*, dem Sommer-Arbeitszimmer Philipps IV von Spanien.²⁸¹ Nach Dale Brown stellt es zudem den Höhepunkt von Spaniens Macht dar, das zu dieser Zeit noch auf drei Kontinenten herrschte und dessen Macht seitdem stetig abnahm.²⁸² Die politischen Hintergründe sollen uns hier allerdings weniger interessieren. Die deutlichste Parallele, die dieses Werk zu dem van Eycks aufweist, ist das Doppelporträt des Königspaares. Dieses hängt entweder als Bild im Bild an der Wand oder – und davon ist eher

²⁷⁸ Gombrich, Ernst, H., *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 243

²⁷⁹ zur weiteren Beschäftigung mit dem Phänomen des Spiegels vgl. besonders Eco, Umberto, *Über Spiegel und andere Phänomene*, München, 2000, ebenso Roth, Gerhard, „Sich selbst im Spiegel zu erkennen gilt als eine besonders geistige Leistung. Jeder, der einen Hund hat oder hatte, weiß, daß diese Tiere sich nicht im Spiegel erkennen können.“, in *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003, 52, eine Anspielung auf dieses Gemälde van Eycks gibt es auch in Ridley Scotts *Bladerunner* (1982), in dem Harrison Ford als Rick Deckard eine digitale Fotografie immer näher heranzoomt und schließlich in einem runden, antiken Spiegel zwei Gestalten erblickt, vgl. dazu Müller, Jürgen (ed.), „Bladerunner“, in *Filme der 80er*, Köln, 1995, 155

²⁸⁰ Greub, Thierry, „Spiegelung von *Las Meninas*, Einleitung“, in ders. (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001, 15

²⁸¹ siehe de May, José, Gudiol, *Velázquez 1599-1660, Biographie, Werkskatalog, Entwicklung des Stils*, übers. von Ursula Petzies, Barcelona, 1986, 288, vgl. auch Frunzetti, Ion, „Paradox erscheint, daß diese Portraits (allgemein die von Velázquez, VME) eigentlich perfekte Dokumente des Niedergangs des spanischen Reiches sind und trotzdem die Rolle eines Dokuments weit überschreiten.“, *Velázquez*, Bukarest, 1984, 17

²⁸² Brown, Dale, „Las Meninas – Die Theologie der Malerei“, *Velázquez und seine Zeit, 1599-1660*, New York, 1972, 185

auszugehen – es wird in einem Spiegel an der Wand gespiegelt. Beides, Spiegel und Doppelporträt, sind nicht mehr, wie bei van Eyck, einzelne Stilmittel sondern in einem Doppelporträt im Spiegel kombiniert. Ebenso ist Velázquez, der hinter der Leinwand zu sehen ist, ebenso wie van Eyck, gleichzeitig Schöpfer und Beobachter der gesamten Szene,²⁸³ und als würde es sich hierbei um eine *real time* Aufnahme handeln, sieht man Velázquez, wie er gerade bei der Arbeit ist, das Bild zu erstellen – mit Palette und Pinsel. Doch wir sehen nicht das Bild, das er gerade malt.²⁸⁴ Was aber zeigt dieses Bild, das Giordano „Die Theologie der Malerei“ nannte²⁸⁵ und was zeigt es nicht? Zunächst einen Spiegel, wie er sicherlich ein gerne genutztes Stilmittel des Barock war und den wir auch bei dem wohl berühmtesten Barock Maler Peter Paul Rubens auf seinem Werk *Die Toilette der Venus* (Abb. 71) finden.²⁸⁶ Ebenso ist im Hintergrund des Bildes Rubens *Bestrafung der Arachne durch Minerva* (Abb. 72 und 73) zu sehen. Was den Spiegel angeht, stellt sich die Frage, was dieser überhaupt reflektiert. Ist es das Königspaar, das den Raum betritt und auf das sich alle Blicke richten oder ist es das Königspaar, das auf der Leinwand dargestellt ist, die sich im Spiegel abbildet? Richten sich also alle Blicke auf Reales oder Virtuelles?²⁸⁷ Im ersten Fall wäre es unwahrscheinlich, daß nur das Königspaar im Spiegel erscheint und keine Gegenstände, die dazwischen liegen. Im zweiten Fall, hinsichtlich einer direkten Spiegelung der Leinwand im Spiegel, halte ich den Winkel zwischen Leinwand und Spiegel für äußerst ungünstig. „Das Problem betrifft die Frage, ob der Spiegel das Bild auf der Leinwand reflektiert oder ob er die imaginär außerhalb

²⁸³ vgl. dazu Brown, Dale, „Las Meninas – Die Theologie der Malerei“, *Velázquez und seine Zeit, 1599-1660*, New York, 1972, 176

²⁸⁴ was z.B. Götz und Dorette Eckardt nicht davon abhält, zu behaupten, Velázquez sei dabei, das Bild der kleinen Infantin Margareta zu malen, wobei ich gerne wissen möchte, woher die Autoren dies so genau wissen, in *Welt der Kunst – Diego Velázquez*, Berlin, 1960, 44, ebenso Gerstenberg, Kurt, „Die hohe Leinwand auf der Staffelei am Rande des Gemäldes hinter der sich der Künstler selber malend dargestellt hat, läßt nicht auf ein Doppelbildnis schließen, sondern gibt den Hinweis, daß gerade das, was wir erblicken, die Prinzessin mit ihrer Umgebung, den Bildinhalt abgeben soll.“, *Diego Velázquez*, Berlin, 1957, 191

²⁸⁵ Palomino, Antonio, „Worin das berühmte Werk von Diego Velázquez beschrieben wird“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Einleitung, Berlin, 2001, 38

²⁸⁶ Bei der *Toilette der Venus* finden wir eine ähnliche Erweiterung des Raumes nach vorne. Die im Vordergrund herrschende, starre Bildgrenze wird aufgebrochen und der Betrachter wird dadurch direkt ins Bild einbezogen, so daß alle Augen nicht auf der Venus, sondern auf ihm ruhen. Was auf Bildtiefe und Eindringen in den dunklen Hintergrund angelegt ist, wird durch den Spiegeleinsatz wieder aus dem Bild herausgetrieben. Da ist es nur selbstverständlich, daß der Rahmen des Spiegels wie ein Bilderrahmen anmutet, ist doch das gespiegelte Gesicht der Venus tatsächlich ein *Bild im Bild*. So ist es auch verständlich, warum Rubens in diesem Bild auf die von ihm häufig eingesetzten, pathetischen Gesten vollständig verzichtet: durch das Vor – und Zurückschweifen der Blicke aus dem Betrachtterraum in das Bild und vom Bild in den Betrachtterraum zurück, gewinnt dieses Werk eine Eigendynamik, die jede Gestik der Figuren nahezu überflüssig macht. Das Bild wendet sich von der Wirklichkeit ab und kehrt wieder in sie zurück, so daß es wie ein Widerhall oder Echo wirkt, daß optisch zum Betrachter zurückschallt. Daß Rubens als Inspirationsquelle diente, wird auch darin deutlich, daß das Gemälde links an der Rückwand der Szenerie eine Kopie von Rubens *Betrafung der Arachne durch Minerva* zeigt (Abbildung 46 und 47).

²⁸⁷ vgl. dazu Brown, Jonathan, *Velázquez: Maler und Höfling*, München, 1988, 259, ebenso „Der Sinn des Spiegels ist es, die Gegenwart des Königs und der Königin im Atelier zart anzudeuten.“, ebd.

des Bildes anwesenden Monarchen zurückwirft.“²⁸⁸ Sind die Monarchen in Wahrheit weder auf dem Spiegel, noch auf der Leinwand noch im Raum tatsächlich anwesend, kann die virtuelle Darstellung des Souverän auf dem Spiegel auch ein visualisiertes Konstrukt für etwas nicht Sichtbares, nämlich die Instanz der Monarchie sein.

Giordano vergleicht das Bild mit der Theologie, die etwas sichtbar macht, was gleichwohl verborgen bleibt: Gott. Entsprechend zeigt *Las Meninas*, wie das Unsichtbare – die Instanz des Souveräns, die Idee der Repräsentation – im Sichtbaren selbst abgewendet bleibt [...] Der Spiegel verdoppelt nicht, sondern repräsentiert, was ansonsten unsichtbar bleibt.²⁸⁹

Werner Hoffmann sieht das Abbild des Königspaares im Spiegel denn auch als ein Stück gerahmter Erinnerung. Das dargestellte Königspaar muß für seine Konservierung den Preis der Leblosigkeit zahlen, denn weder König noch Königin finden sich direkt unter den Akteuren des Bildes, sondern nur in einer Kopie – im Spiegel oder auf einem gerahmten Gemälde. Selbst der Maler, den man normalerweise auf Bildern nicht sieht, ist unter den Motiven des Bildes zugegen.

Das Königspaar im Spiegel ist ein poetisches Paradoxon. Als Scheinbild hat es die Flüchtigkeit des Augenblicks, doch da ihm nichts Stoffliches mehr anhaftet, ist es zugleich als gemaltes Kunstwerk – als Bild im Bild – der Vergänglichkeit der Atelierminuten enthoben. [...] Für sein Abgehobensein entrichtet das Königspaar den Preis der Leblosigkeit, den jede Ikone bezahlen muß [...] Er (Velázquez, VME) prägt ihrer Diesseitigkeit die Entrückung in das Jenseits auf und macht sie zu einem Stück aufbewahrter, gerahmter Erinnerung, die ihre physische Existenz überdauern wird.²⁹⁰

Der Spiegel zeigt aber nicht nur ein Abstraktum, i.e. die Monarchie, das er konkretisiert, aber auch gleichzeitig dem Gesamtkontext des Bildes entrückt. Er eröffnet zudem, ebenso wie der Spiegel bei Van Eyck, das Bild hin zum Zuschauerraum. Die Bildgrenzen werden nach

²⁸⁸ Ebd., vgl. auch die metaphysische Ansicht bei Malizkaja, K., M., „Velázquez“, *Große Sowjet-Enzyklopädie, Reihe Kunst und Literatur* Vol. 27, übers. Marga Müller, „Das Spiegelbild reflektiert das Elternpaar als ein im Geiste des Mädchens stehendes Bild.“, Berlin 1954, 20

²⁸⁹ Lüthy, Michael, *Bild und Blick in Manets Malerei*, Berliner Schriften zur Kunst, Vol. XVII, Berlin 2000, 197, vgl. ebenfalls Brown, Dale, „Velázquez ließ die Habsburgerzüge König Philipps und der Königin, deren Doppelportrait er als Spiegelbild malte, nur verschwommen erscheinen. Wir sehen nur Schatten der Majestät. Es ist, als habe der Maler an einen Vers über den Hof gedacht, den der Dichter Quevedo schrieb: ‚Hier gibt es viele Dinge, die zu existieren scheinen und doch nicht mehr sind als Name und Erscheinung.‘“, „Las Meninas – Die Theologie der Malerei“, *Velázquez und seine Zeit, 1599-1660*, New York, 1972, 185, vgl. zur Repräsentation und Deutung von souveräner Macht in Antike, Mittelalter und Renaissance besonders Kantorowicz, Ernst, H., *The King's Two Bodies, A study in Medieval Political Theology*, Princeton, 1957, „You are the son of the republica and the republica is your body“, zur Verkörperung von Souveränität am Beispiel des römischen Reiches, 245ff., vgl. ebenso Harlitzius-Klück, Ellen, *Der Platz des Königs*, Berlin, 1995, 30ff.

²⁹⁰ Hoffmann, Werner, *Die Moderne im Rückspiegel*, München, 1998, 123

vorne durchbrochen und die Scheidewand zwischen Darsteller und Betrachter beseitigt.²⁹¹ Der „ununterbrochene Raum“ als barockes Ideal wird in Velázquez letzten, großen Gruppenporträt noch einmal eindrucksvoll inszeniert.²⁹² Nimmt der Betrachter den Platz des Königspaares ein, so spiegelt sich sein Bild aus dem Zuschauerraum im Spiegel auf dem Bild und dieses Bild, das das Königspaar in der Position des Zuschauers abgibt, ist auch das, welches auf der Leinwand des Künstlers dargestellt wird. Man könnte auch vermuten, daß der Künstler etwas ganz anderes darstellen möchte und das Königspaar überraschend den Raum betreten hat; dies würde erklären, warum das kleine Mädchen am rechten Rand des Bildes dem schlafenden Hund einen Tritt gibt; wohl, damit er Platz für das Königspaar macht.²⁹³ Der Betrachter in Form des Königspaares ist plötzlich in das Bildgeschehen eingetreten, alle Augen richten sich auf ihn und auch der Maler unterbricht seine Tätigkeit. Das Bild ist damit „[...] das Bild der Herstellung eines Bildes.“²⁹⁴ So bekommt das Bild, als würde der Betrachter in den Bildinhalt intervenieren können, eine gewisse Interaktivität, man könnte sagen *Live-Charakter*.²⁹⁵ Dazu trägt auch das Format des Werkes bei (3,18m * 2,76m), das es dem Betrachter mühelos erlaubt, in *Realgröße* in das Bild einzusteigen. „Durch das große Format des Gemäldes ist dieser Raum auch für den Körper des Betrachters bestimmt. Die Größe der dargestellten Figuren entspricht seiner eigenen.“²⁹⁶

Geht man allerdings von einem großen Spiegel aus, vor dem die gesamte Leinwand und Anordnung steht (Abb. 74), so wäre das Doppelporträt des Königspaares als Spiegelbild nicht mehr möglich, es könnte nur noch ein Gemälde darstellen, wovon ich allerdings, aufgrund der spiegelartigen Beschaffenheit des Porträts, nicht ausgehe. Ansonsten stellte das Bild des

²⁹¹ Vgl. Gerstenberg, Kurt, *Diego Velázquez*, „Welch ein seltsames Durchstoßen oder vielmehr Verdoppeln der Seinsschichten wird hiermit erreicht! Hier sind die letzten Konsequenzen in der Malerei des Barocks gezogen, wie sie in der Plastik Bernini brachte, nämlich das Hinübergreifen aus der Darstellungsschicht in die Wirklichkeit, das höchste Lebendigwerden des optischen Vorgangs im Hinzutreten und Mitwirken des Betrachters. Indem die Bildgrenzen nach vorn durchbrochen scheinen, wird die Scheidewand zwischen Darstellung und Betrachter beseitigt. Das Ende einer Entwicklung, die bei Giotto in der Erkenntnis und Gestalten des Gegensatzes von Bild und Betrachter beginnt, ist hier erreicht, indem die Bildsphäre vorgreift und den Betrachter in sich hineinbezieht.“, Berlin, 1957, 196

²⁹² vgl. Frunzetti, Ion, „Die Erörterungen über den ‚ununterbrochenen Raum‘, der dem reinsten, barocken Geist entspricht, werden in Bezug auf Velázquez letztes, großes Gruppenporträt *Las Meninas* fortgesetzt werden.“, *Velázquez*, Bukarest, 1984, 17

²⁹³ vgl. ebd., 192

²⁹⁴ Justi, Carl, „Die Familie Philipps IV“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001, 91, bzw. „[...] eine der bedeutendsten Darstellungen des Darstellens in der abendländischen Malerei“, in Alpers, Svetlana, „Interpretation ohne Darstellung – oder: Das Sehen von *Las Meninas*“, in ebd., 196, vgl. auch die Velázquez Biographie von Justi in: Ders., *Velázquez – Leben und Werk, illustrierte Gesamtausgabe*, Essen, 1990, bes. 597 ff.

²⁹⁵ vgl. ebd., „Das erste, was Velázquez mit diesem Monumentalwerk geschaffen hat, ist ein neuer Begriff von Augenblickskunst.“, 190, vgl. ebenfalls Gombrich, „Was bedeutet das Bild? Wir werden es möglicherweise niemals erfahren, aber ich stelle mir gern vor, daß Velázquez lange vor Erfindung der Photographie eine echte Momentaufnahme gelungen ist.“, *Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 408

²⁹⁶ Alpers, Svetlana, „Interpretation ohne Darstellung – oder: Das Sehen von *Las Meninas*“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001, 196

Königspaars etwas dar, was gar nicht existiert, in dem es sich an einem Ort befindet, wo räumlich nichts existieren *dürfte*. So könnte es z.B. die unsichtbare Souveränität sein, die ihre visuelle Abbildung mit Leblosigkeit bezahlen muß.²⁹⁷ Das Abbild des Königspaars wäre reiner Signifikant ohne Bezug zum Signifikaten. Es scheint letztlich, als lasse das Werk nur einen Spiegel zu: entweder den, der den unsichtbaren Souverän spiegelt oder den, der die gesamte Szenerie abbildet.

Den Ausbruch des Bildraumes in den Zuschauerraum beobachtet auch Michel Foucault. Foucault weist dem Betrachter des Bildes „[...] ein neutrales Zentrum“ zu.²⁹⁸ Dies bedeutet, daß er zwar von allen Beteiligten des Bildes angeschaut wird, ihm aber das, was am Ende tatsächlich etwas abbildet, nämlich die Leinwand, nicht sichtbar ist. „Demselben Betrachter ist nur die Rückseite des Bildes sichtbar, nur das riesige Gestell ist dem Blick freigegeben. Dagegen ist der Maler völlig sichtbar.“²⁹⁹ Es gibt den zum Betrachter hin geöffneten Raum, in dem wir uns befinden, doch Foucault weist mit der Leinwand noch auf einen weiteren Raum hin, der die gesamte Szene eröffnet, ebenfalls in Richtung des Zuschauerraums, den wir aber aufgrund unserer Position nicht wahrnehmen können. Die Handlung auf der Leinwand, die der Künstler bearbeitet, müßte sich genau dort abspielen, wo sich der Standpunkt des Zuschauers befindet. „Das hohe, eintönige Rechteck, das die ganze linke Seite des wirklichen Bildes beherrscht und die Rückseite des abgebildeten Gemäldes bildet, stellt in der Art einer Oberfläche die in die Tiefe gehende Unsichtbarkeit dessen dar, was der Künstler betrachtet: jenen Raum, in dem wir uns befinden und der wir sind.“³⁰⁰ Entsprechend der Subjekt-Objekt Polarität sieht Foucault hierbei eine Umkehrung dieser Polarität, ein ständiger Austausch zwischen Betrachter und Betrachtetem. Das Subjekt als Zuschauer, das eigentlich nur betrachten sollte, wird vom Bild aus betrachtet, kann aber nicht betrachten, da das, was am Ende zum Betrachten gedacht ist, nämlich die Leinwand, für ihn unsichtbar ist. „An dieser Stelle genau findet ein ständiger Austausch zwischen Betrachter und Betrachtetem statt. Kein Blick ist fest, oder: in der neutralen Furche des Blicks, der die Leinwand senkrecht durchdringt, kehren Subjekt und Objekt, Zuschauer und Modell ihre Rolle unbegrenzt um.“³⁰¹ Das Subjekt, daß seiner Funktion des Betrachtens beraubt ist, ist allerdings auch das einzige, das vom Spiegel gespiegelt wird. Der Spiegel gibt nur das wieder, was nicht sichtbar ist, denn weder Maler, noch Hoffräulein noch Leinwand finden sich auf dem Spiegel wieder:

²⁹⁷ vgl. dazu Hoffmann, Werner, *Die Moderne im Rückspiegel*, München, 1998, 123

²⁹⁸ Foucault, Michel, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 31

²⁹⁹ Ebd.

³⁰⁰ Ebd., 32

³⁰¹ Ebd., 33

Der Spiegel reflektiert in der Tat nichts, was sich im selben Raum mit ihm befindet: weder den Maler, der ihm den Rücken zukehrt, noch die Personen in der Mitte des Zimmers. In seiner hellen Tiefe spiegelt er nicht das Sichtbare. In der holländischen Malerei war es Tradition, daß die Spiegel eine reduplizierende Rolle spielten. Sie wiederholten, was im Bild bereits gegeben war, aber in einem irrealen, modifizierten, verkürzten und gekrümmten Raum. [...] Hier wiederholt der Spiegel nichts von dem, was bereits gesagt worden ist.³⁰²

Der Spiegel zeigt nichts, was bereits gesagt (oder gezeigt) worden ist, statt dessen bildet er das ab, „[...] läßt im Zentrum der Leinwand das sehen, was vom Bild notwendig zweimal unsichtbar ist.“³⁰³ Einmal unsichtbar, da sich das Subjekt im Betrachtterraum befindet und im Bild nur auf dem Spiegel zu sehen ist, zweimal, da sich dieses Subjekt vermutlich auch auf der Leinwand befindet, die aber vom Betrachter als Subjekt nicht eingesehen werden kann. Die Reziprozität zwischen betrachtendem Subjekt und betrachtetem Objekt stellt sich dadurch dar, daß das Subjekt, das das Bild betrachtet, ebenfalls vom Bild betrachtet wird. „Was alle Personen des Bildes betrachten, das sind auch die Personen, deren Augen sie als eine anzuschauende Szene geboten werden. Das Bild in seiner Gänze blickt auf eine Szene, für die es seinerseits eine Szene ist.“³⁰⁴ Das Subjekt, das meint, zu betrachten, wird in seiner Art des Betrachtens gesteuert und ebenfalls betrachtet, man könnte sagen, wer nicht selbst betrachten kann, wird betrachtet; wie in *Matrix*, wo das Objekt dem Subjekt aufzwingt, wie und was es zu betrachten hat. Die Verzauberung dieses Werkes definiert Foucault dadurch, daß Polaritäten aufgestellt werden, denen der zugehörige Pol fehlt: Der Maler hat kein Modell und stellt sich schließlich inmitten der Szene selber dar, dem König fehlt sein Porträt, das er nicht sehen kann, da es sich auf der anderen Seite der Leinwand befindet und dem Zuschauer fehlt das reale Zentrum der Szene, das er selber eingenommen hat:

Es restituiert gewissermaßen durch Verzauberung das, was jedem Blick fehlt: dem des Malers das Modell, das sein auf dem Bild repräsentiertes Double abmalt, dem des Königs sein Porträt, das sich auf der Vorderseite der Leinwand befindet und das er von seinem Standpunkt aus nicht sehen kann; dem des Zuschauers das reale Zentrum der Szene, dessen Platz er wie durch einen gewaltsamen Einbruch eingenommen hat.³⁰⁵

Man könnte auch interpretieren, daß es sich bei der Position des Zuschauers tatsächlich um einen *Einbruch des Realen* in die Virtualität, um ein *Ausloggen* aus der Matrix der Simulation

³⁰² Ebd., 35-36

³⁰³ Ebd., 37

³⁰⁴ Ebd., 42, der Hund scheint der einzige Gegenstand zu sein, der nur betrachtet wird und nicht selbst betrachtet, sozusagen der *Stabilitätsfaktor* des Bildes, vgl. ebd., 43 und **Abb. 75**

³⁰⁵ Ebd., 44

handelt. Denn der Zuschauer, als Bestandteil der wirklichen Welt, wird plötzlich zu einem Zentrum innerhalb der virtuellen Welt des Bildes. Ähnlich einem *Simulacrum* Baudrillards wird das Subjekt des Zuschauers zweimal verdoppelt; einmal auf dem Spiegel und einmal als Abbild des Spiegels auf dem Bild. Das Bildgeschehen wird zwar letztendlich auf das Subjekt, das im Mittelpunkt steht, zurückgeworfen, doch durch die zweifache Verdoppelung verschwindet das Signifikat und auch das Subjekt:

[...] das notwendige Verschwinden dessen, was sie begründet, –desjenigen, dem sie ähnelt, und desjenigen, in den Augen dessen sie nichts als Ähnlichkeit ist. Dieses Sujet selbst, das gleichzeitig Subjekt ist, ist ausgelassen worden. Und endlich befreit von dieser Beziehung, die sie ankettete, kann die Repräsentation sich als reine Repräsentation geben.³⁰⁶

Durch die Darstellung der reinen Repräsentation, die keinen Zuschauer braucht, ist dieses Bild ein frühes Zeugnis der Selbstreferentialität. Interessanterweise ist dieses Gemälde aber auch, was den kunstgeschichtlichen Diskurs angeht, ebenfalls zu einem Zeugnis der Selbstreferentialität der Kunstgeschichte geworden und in diesem Hinblick der Thematisierung ebenfalls ein *Simulacrum*. „Die Tatsache, daß die inzwischen kaum zu überschauenden Aufsätze und monographischen Darstellungen in ihren Schlußfolgerungen teilweise äußerst widersprüchlich ausfallen, macht das berühmte Gemälde zusätzlich zum Anlaß für die Selbstreflexion der Kunstgeschichte im Hinblick auf ihre Methoden und Fragestellungen.“³⁰⁷ So entwickelt sich dieses Werk von einer „Theologie der Malerei“ zu einer „Selbstthematizierung der Malerei“.³⁰⁸

³⁰⁶ Ebd., 45, vgl. ebenfalls Kemp, Wolfgang, „Der Liebhaber der Malerei paßt nicht ins Bild; vom Rahmen, vom nächsten Bild der Sammlung wird er überschritten.“, „Teleologie der Malerei“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001, 243

³⁰⁷ Kacunko, Slavko, *Las Meninas, Transmediale Malerei – Katoptrik, Videofeedback*, Weimar, 2001, 9

³⁰⁸ Ebd., 14

2.8.3. ÉDOUARD MANET: UN BAR AUX FOLIES-BERGÈRE, 1881 :

Wenn ich in der Liebe einen Blick verlange, so ist es zutiefst unbefriedigend und ein immer schon verfehltes, daß – Du mich nie da erblickst, wo ich Dich sehe. Umgekehrt ist das, was ich erblicke, nie das, was ich sehen will.

*Jaques Lacan, Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse*³⁰⁹

Édouard Manets *Un bar aux Folies-Bergère* von 1881 (Abb. 76) ist die Weiterentwicklung von Velázquez *Las Meninas*. So nannte Manet Velázquez den „Maler der Maler“³¹⁰ und auch Claude Monet bemerkte einst, daß ihn beim Anblick der Bilder Velázquez „Tränen der Rührung“ überkommen.³¹¹ Auf diesem Werk von Manet steht die abgebildete Bardame frontal zum Betrachter, und der Spiegel hinter der Bar wirft verschiedene Unstimmigkeiten zurück, so z.B. weist er dem Betrachter – bzw. auch dem Maler – einen Ort zu, den dieser unmöglich einnehmen kann, wenn er dem Gemälde gegenübersteht. Wenn aber Betrachter und Maler – der ja ebenfalls ein Betrachter dessen ist, was er darstellt – nicht in ein und derselben Position plaziert werden können, was sagt dies dann über das visuelle Kunstwerk als reale Illusion aus und welche Rolle spielt hierbei der Spiegel als vermeintliches Abbild der Wirklichkeit? Ebenso wie in *Matrix* hinsichtlich der Nicht-Eindeutigkeit von Illusion und Wirklichkeit haben wir auch in diesen Beispielen eine Ambivalenz des Standpunktes bzw. des Realen. „Manet hat im Spiegel dargestellt, was vor dem Spiegel ist, was auf eine doppelte Negation der Tiefe hinausläuft. Man sieht nicht, was hinter der Frau ist, die unmittelbar vor dem Spiegel steht, man sieht hinter ihr nur, was vor ihr ist.“³¹² Somit sind wiederum Teile des Bildes zum einen nur durch eine Verdoppelung durch den Spiegel erkennbar, andererseits macht es der Spiegel dem Betrachter aber auch unmöglich, seine eigene Position bzw. die des Malers zu definieren. Beide könnten praktisch an zwei Orten zugleich sein. Die Gewißheit eines festen Standpunktes innerhalb der Wirklichkeit wird hiermit in ästhetischer Hinsicht relativiert.³¹³

Ähnlich wie in *Las Meninas* haben wir auch in *Un bar aux Folies-Bergères* eine soziologische Komponente. Bei Velázquez ist es das Abstraktum der Monarchie, das zwar

³⁰⁹ *Das Seminar von Jaques Lacan*, Vol.11, 1964, übers. V. Norbert Haas, Weinheim, Berlin, 1987, 109

³¹⁰ nach einem Prado Besuch in Madrid im Jahre 1865 in einem Brief an Fantin-Latour nach Brown, Dale, *Velázquez und seine Zeit, 1599-1660*, New York, 1972, 176

³¹¹ Wildenstein, Daniel, *Monet*, Vol.I, Köln, 1996, 367

³¹² Michel Focault, *Die Malerei von Manet*, Berlin, 1999, 42

³¹³ vgl. ebd., “[...] diese dreifache Unmöglichkeit zu wissen, wo man stehen müßte, um zu sehen, was wir sehen, ist eines der grundlegenden Kennzeichen dieses Gemäldes und erklärt die Begeisterung und das Unbehagen, das man empfindet, wenn man es betrachtet“, 45

konkretisiert, dadurch aber auch der Bildwelt entrückt wird, bei Manet ist es das Doppelgesicht der Bardame, die einerseits im Spiegel einen Kunden bedient, in der Frontalansicht aber anscheinend ihre Position oder ihre Stellung kritisch reflektiert:

Die Rückenfigur ist nicht einfach die Spiegelung der Frontalfigur: Sie mutet nach recht versetzt an, widerspricht also den Gesetzen der Optik. Auch ohne ihre Gesichtszüge zu kennen, erraten wir aus Haltung und Zuwendung des Körpers, daß sie sich mit einem Kunden beschäftigt, also das tut, wofür sie bezahlt wird. Die Frontalfigur tut nichts dergleichen [...] Die Rückenfigur zeigt das Mädchen bei der Ausübung seiner Rolle, die frontale Gestalt stellt das Nachdenken über die Rolle, den Rückzug in die Selbstbefragung dar. Hier wird der innere permanente Zustand zur regungslosen Ikone erhöht (aber nicht stilisiert!), dort der Ausschnitt einer Episode skizziert, die flüchtige Abwechslung, ein Gespräch oder einen Flirt verspricht.³¹⁴

Bei beiden Werken handelt es sich zudem um „transitive Kunstwerke“,³¹⁵ die sich erst im Raum des Betrachters vervollständigen, der Betrachter blickt bei beiden Werken in Augen die sehen, was ihm (dem Betrachter) verborgen bleibt. Dennoch sind auch die Unterschiede zu beachten: Bei Velázquez finden wir die typischen Instrumente der Repräsentation vor: Modell, Betrachter, Bild, Spiegel sowie den Maler mit Leinwand und Farbpalette. Bei Manet hingegen finden wir nur den Spiegel. Ebenso ist bei Velázquez der Spiegel auf der hinteren Wand nur ein „Bild“ von vielen, während er bei Manet nahezu die gesamte Leinwand einnimmt.³¹⁶ Stärker als bei Velázquez werden durch die Größe des Spiegels Bild und Raum entgrenzt und fließen ineinander. „Auf diese Weise vollzieht *Un bar aux Folies-Bergères* den Übergang vom Rahmen als Paradigma der Totalität zum Bildfeld als Paradigma einer offenen

³¹⁴ Hoffmann, Werner, *Die Moderne im Rückspiegel*, München, 1998, 189, vgl. zur Doppeldeutigkeit von Manet ebenfalls Krell, Allan, „His particular brand of realism was never a simple reflection of the world around him [...] the subjects are both immediately familiar yet disturbingly distant: the perspective is wrong; faces are unsmiling when the opposite might be expected; celebration is turned into subtle criticism.“, *Manet and the Painters of Contemporary Life*, London, 1996, 200, vgl. ebenfalls Feist, Peter, H., der zwar nicht auf die Erweiterung des Bildes in den Zuschauerraum eingeht, wohl aber die Inszenierung der Bardame als Ware interpretiert, „Die Farben sind zwar etwas stumpf, was vielleicht auch auf die verbrauchte, etwas morbide Atmosphäre des Vergnügungspalastes Bezug nimmt, aber Manet prunkt andererseits im Vordergrund mit seiner Befähigung für Stilleben. [...] Der Rücken des Mädchens und der ihr gegenüberstehende Kunde, in dem sich auch der Betrachter des Bildes gleichsam wiederfinden muß, ist im Spiegelbild zur Seite geschoben. Das Barmädchen, dessen geschnürte Taille verzeichnet scheint und das mit seinem blumengeschmückten tiefen Dekolleté ebenso als eine zu Konsum verlockende Ware ausgestellt ist wie die Flaschen und Früchte vor ihr [...]. Manet hielt das Beobachtete – und Überdachte – mit Ungerührtheit (als künstlerische Methode, nicht als menschliche Haltung) und ohne anklagenden Gestus fest.“, in Walther, Ingo, F. (ed), *Impressionismus*, Vol.I, Köln, 1996, 235

³¹⁵ „Lüthy, Michael, *Bild und Blick in Manets Malerei*, Berliner Schriften zur Kunst, Vol. XVII, Berlin, 2000, 189

³¹⁶ zudem ist dies das erste Bild Manets, in dem der Spiegel als Stilmittel eingesetzt wird, vgl. Cachin, Françoise; Moffett, Charles, S., „C'est la première fois dans son œuvre que Manet utilise l'effet de miroir, si plausible dans un portrait [...] mais au contraire du procédé traditionnelle, Manet n'utilise pas le possibilités qu'il donne, d'offrir plusieurs angles d'un même modèle. Chez lui, le miroir prend son autonomie.“, *Manet 1832-1883, Galeries nationales du Grand Palais, Paris, Metropolitan Museum of Art, New York*, Paris, 1983, 481

und unbegrenzten Struktur.³¹⁷ Das *Parergon* (der Rahmen) tritt zum *Ergon* (dem Werk) hinzu, „[...] ist sowohl außerhalb wie innerhalb seiner, indem es die Bedingungen markiert, unter denen das Werk möglich ist.“³¹⁸ Indem der Rahmen das Werk einnimmt und das Werk in die Wirklichkeit öffnet, wirkt es ein wenig wie eine Großbildleinwand im Kino oder auch wie die Projektionsfläche in Platons Höhlengleichnis, auf die die Schatten der Illusion projiziert werden. Im Gegensatz zu Velázquez verdrängt der Spiegel hier alle anderen Bilder³¹⁹ und zwingt seine verdoppelte Realität, die er abbildet, dem gesamten *Ergon* auf. Nicht nur der Betrachter, auch der Künstler, der noch auf *Las Meninas* mit den Werkzeugen der Repräsentation zu sehen war, ist verschwunden und tritt neben oder hinter sein Werk zurück.³²⁰ Bei Velázquez wird die reale Anwesenheit des Betrachters vor dem Bild negiert, um ihn die reale, symbolische Ordnung schauen zu lassen, die an diesem Ort herrscht,³²¹ nämlich die gleichzeitige An- und Abwesenheit des Souveräns; bei Manet erblickt der Betrachter zunächst den gewaltigen Spiegel im Raum, der auch sein eigener ist und er erblickt in der Figur, die zu der Frau spricht, sein *alter ego*, das im Leeren hängt. Im Gegensatz zum Doppelporträt der Monarchen könnte dieser Mann im Spiegel jeder sein, es ist der Mann auf der Straße, „The Man of the Crowd“, wie wir ihn bei Poe finden,³²² Herr Müller, Herr Meier oder Mr. Smith – Agent Smith (Abb. 35), der ohne subjektive Identität überall auftaucht, aber eigentlich nirgends beheimatet ist. Ähnlich verhält es sich mit der Bardame: Sie wird nicht, wie die Figuren in *Las Meninas* vom Raum durchmessenden Blick des Souveräns umschlossen, sondern steht als Souverän ohne Königreich dar, als Subjekt ohne Bezug.³²³ Die Barfrau blickt den Betrachter an, scheint ihn jedoch nicht wirklich zu sehen und der Betrachter erblickt als einzigen Bezugspunkt ein Spiegelbild, das eigentlich gar nicht zu ihm gehört. Jeder blickt an einem möglichen Bezugspunkt vorbei, was dazu führt, „[...] daß die Relationen – zwischen Barfrau und Betrachter, zwischen Bild und Betrachter, zwischen Bild und Blick – sich der Fixierung entziehen, indem sie ambivalent und unbestimmbar bleiben.“³²⁴ In *Las Meninas* nimmt der Betrachter ebenfalls gewaltsam eine Position ein, die ihn von seiner eigenen Person entfremdet, nämlich die des Souveräns, doch wird ihm als

³¹⁷ Lüthy, Michael, *Bild und Blick in Manets Malerei*, Berliner Schriften zur Kunst, Vol. XVII, Berlin, 2000, 202

³¹⁸ Derrida, Jacques, *Die Wahrheit in der Malerei*, Wien, 1992, 74

³¹⁹ Lüthy, Michael, *Bild und Blick in Manets Malerei*, Berliner Schriften zur Kunst, Vol. XVII, Berlin, 2000, 202

³²⁰ Ebd., 203, vgl. zum Verschwinden des Künstlers bzw. Autors in der späten Moderne besonders Barthes, Roland, „La mort de l’auteur“, *Œuvres complètes*. Vol. II, Paris, 1994, 191-195

³²¹ Lüthy, Michael, *Bild und Blick in Manets Malerei*, Berliner Schriften zur Kunst, Vol. XVII, Berlin, 2000, 203

³²² Poe, Edgar, Allan, „The Man of the Crowd“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and Other Writings*, London, 1986, 179-188, vgl. ebd. besonders, „‘This old man’ I said at length, ‘is the type and the genius of deep crime. He refuses to be alone. He is the man of the crowd. It will be in vain to follow [...]’“, 188

³²³ vgl. Lüthy, Michael, *Bild und Blick in Manets Malerei*, Berliner Schriften zur Kunst, Vol. XVII, Berlin, 2000, 203

³²⁴ Ebd., 175

Entschädigung dafür auch von allen Seiten des Bildes Aufmerksamkeit zuteil. Der Betrachter von *Un bar aux Folies-Bergères* wird ebenfalls in diese Position gerückt, doch es ist am Ende eine leere Position, in der er nur auf einen Spiegel blickt und auf Augen, die irgend etwas anschauen, aber nicht ihn.

Un bar... offenbart [...] den leeren Platz, den das Subjekt in der Moderne einnimmt. Mit *Las Meninas* orientierte sich Manet an einem Bild (*Las Meninas*, VME), das in produktions- und rezeptionsästhetischer Perspektive das Subjekt im modernen Sinne *nicht kannte*, um es in eine Malerei zu transformieren, die das Subjekt *verschwinden* läßt.³²⁵

Somit finden wir in diesem Bild bereits alle Aspekte des Spektakels des 20. Jahrhunderts, die Abschaffung eines Fixpunktes innerhalb eines Systems, dadurch bedingt die Herauslösung des Subjekts aus der Subjekt-Objekt Polarität, das Spiegelbild, dem im gleichen Winkel kein Betrachter auf der Betrachterseite entsprechen kann und die Unsichtbarkeit dessen, der die Illusion des Bildes erschaffen hat. Die Werkzeuge der Repräsentation, Pinsel und Leinwand, sind nicht mehr zu sehen. Der schauende Betrachter im Banne dessen, was er passiv betrachtet ohne seiner eigenen Position oder der des Erschaffers des Spektakels, des Malers oder der Simulation, gewahr zu sein – ähnlich den Menschen in der virtuellen Welt der Matrix, die weder wissen, *wo* sie sich in Wirklichkeit befinden noch *wer* ihnen diese simulierte Wirklichkeit präsentiert. Letztendlich ist das Werk auch eine Hommage an die Autonomie der Malerei. Der Betrachter, der sich wundert, weil sich im Spiegel alles anders spiegelt, als es in der Wirklichkeit sein sollte, mag sagen, „Das geht so aber nicht“. Manet zeigt aber, daß dies sehr wohl geht und führt dem Betrachter dessen eigene Vorhersehbarkeit des Sehens vor Augen. Wir behandeln die Illusion ebenso wie die Wirklichkeit und sind enttäuscht oder empört, wenn die Illusion sich anders als die Wirklichkeit verhält. Zu dieser Sehgewohnheit hält uns Manet wortwörtlich den Spiegel vor. Die Autonomie der Malerei vor der Wirklichkeit erlaubt es ihr immer, Dinge zu zeigen, die die Wirklichkeit nicht zeigen kann.

2.9. ILLUSION UND SPIEGEL:

Folgende Erkenntnis ergibt sich aus diesem kunsthistorischen Vergleich: Die mögliche Interaktion zwischen virtuellen Bildern und dem realen Betrachter ist ein visuelles Phänomen,

³²⁵ Ebd., 203, zur weiteren Diskussion um Manets Werk vgl. auch Collins, Bradford, R., (ed.), *12 Views of Manet's Bar*, Princeton, 1996

das lange Zeit vor der Erfindung von Simulation, Fernsehen, Kino und Computerspielen entstanden war, das aber, aufgrund der damals logischerweise begrenzten technischen Möglichkeiten auf statische Bilder beschränkt war. Dennoch lassen sich für die Wirksamkeit einer Illusion folgende Regeln ableiten, die auch für die simulierte Wirklichkeit in *Matrix* gelten: Eine Illusion wird eher als *wahr* interpretiert, wenn es dem Betrachter möglich ist, ein Teil dieser Illusion zu sein (van Eyck). Eine Illusion, die nicht den Eindruck erweckt, sie brauche einen Zuschauer, wird ebenfalls eher als *wahr* interpretiert, da die wirkliche Welt ebenfalls nicht als ein Spektakel für Zuschauer konzipiert ist (Velázquez). Eine Illusion, die uns nicht den Erschaffer der Illusion zeigt, wird ebenfalls eher als *wahr* angesehen, da wir auch in der Wirklichkeit den Hersteller unserer Realität, sollte es ihn geben, nicht sehen (Manet).³²⁶

In allen drei aufgeführten kunsthistorischen Beispielen wurde ein Spiegel verwendet, da er die Möglichkeit bietet, dort einen Raum zu erschaffen, wo eigentlich keiner ist. In *Matrix* wird diese Funktion des Spiegels ebenfalls thematisiert: Kurz bevor Neo aus der Matrix ausgeloggt wird, faßt er in einen Spiegel, wobei sich der Spiegel in scheinbar flüssiges Metall verwandelt und beginnt, Neos Arm und Körper zu bedecken (Abb. 77 und 78). Abb. 79 zeigt wieder die comichafte Vorlage von Kunitake.

The mirror gel seems to come to life, racing, crawling up his arms like hundreds of insects.

The mirror creeps up his neck as Neo begins to panic, tipping his head as though he were sinking into the mirror, trying to keep his mouth up.³²⁷

Den Wachowski-Brothers ist das kunsthistorische Erbe des Spiegels, wie es auch in den drei obigen Bildern angesprochen wurde, in dieser Szene wohl deutlich bewußt. Der Spiegel eröffnet in der Malerei das Tor zu einer neuen Welt, er erweitert den Raum, der vor dem Spiegel ist, in den Raum hinter dem Spiegel hinein und er stellt letztendlich dadurch eine Verbindung zwischen virtueller Welt und realer Welt her. Entsprechender Wert wurde auch auf die visuelle Umsetzung des flüssigen Spiegels gelegt, wie Zeichner Kunitake berichtet:

Larry and Andy wanted to distinctly get away from the ‚Terminator look‘ and that would be to have the reflection revolve with all the shapes/forms. They wanted mirrors within mirrors, reality and reflections

³²⁶ vgl. dazu auch Roth, „Je *lebhafter* eine Wahrnehmung ist, desto eher bin ich geneigt, das Wahrgenommene für real zu halten“, in *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*, Frankfurt am Main, 2002, 322

³²⁷ „Shooting Script“, New York, 2002, 303

compounding into infinity. With the open hand we have more of a madhouse, everything has been distorted in Mr. Anderson's life. He sees himself as mad and distorted, and then it totally overtakes him.³²⁸

Kurz bevor Neo ausgeloggt wird und der Spiegel ihn nahezu ‚überfällt‘ wie ein amorpher Insektenschwarm, wird diese Verbindungsfunktion bewußt ‚umgedreht‘: Vor dem Log-Out ‚fließt‘ der Spiegel in Neo hinein, die Welt des Virtuellen schiebt sich in die Wirklichkeit (allerdings die Wirklichkeit der Matrix), bevor das Heraustreten aus der Virtualität und der Eintritt in die ‚wirkliche‘ Wirklichkeit (die Welt von Zion) erfolgt. Es scheint, als wolle der Spiegel als Konstrukt des Virtuellen noch einmal seine Herrschaft innerhalb der Wirklichkeit behaupten, bevor er schließlich durch die ‚wahre‘ Wirklichkeit abgelöst wird.

Das Hineingreifen Neos in den Spiegel ist ebenfalls ein Zitat der Kunstgeschichte. Auf Max Klingers Werk „Philosoph, Vom Tode“ (Abb. 80) sehen wir eine Hand, die in einen Spiegel hineingreift. Beelte, Engels und Schenk deuten den Spiegel als visuelles Stilmittel als eine Vorstufe der Foto- und Filmkunst, die Dinge dort abbilden kann, wo sie gar nicht ‚real‘ existieren:

Seit Bestehen der Foto- und Filmkunst sind viele neue Möglichkeiten der Wiedergabe von Realität hinzugekommen: Beide Medien liefern uns exakte visuelle Reproduktionen von Wirklichkeit. In vielen Bildern hatte vorher der Spiegel diese wichtige Rolle zu erfüllen: In ihm wird wie in der Fotografie exakt abgebildet. Dies ist einer der Gründe dafür, daß auf vielen Selbstbildnissen neben den Künstlern auch ein Spiegel gezeigt wird.³²⁹

Beelte, Engels und Schenk führen weitere Beispiele des ‚Hineinfassens‘ in einen Spiegel auf: So greift in Kubrick *2001: A Space Odyssey*³³⁰ ein Astronaut auf einer Mondbasis in einen schwarzen Monolithen mit einer sich spiegelnden Oberfläche, der durch seine unbekannte Herkunft ebenfalls als Medium zwischen verschiedenen Welten fungiert (Abb. 81).³³¹ Die Gesten sind sowohl bei Klinger als auch bei Kubrick und schließlich in *Matrix*

³²⁸ Kunitake, Tani, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 66, ebenso Oosterhouse, Phil, “Every shot with Keanu and the mirror gel had to be shot once with all the elements in the shot, once with a greenscreen, and then John Gaeta, the visual effect supervisor, would step in and film the shot again, without Keanu but with a cube, pyramid or ball in his place.”, ebd., 401

³²⁹ „Die Narration im Bild als symbolische Erzählung bei Max Klinger“, in Hoffmann (ed.), *Erzählende Bilder. Stadtmuseum Oldenburg*, Oldenburg, 1998, 71, ebenso Hoffmann in „Aneignung von Wirklichkeit“ in Hoffmann; Thiele (eds.), *Lichtbilder / Lichtspiele. Anfänge der Fotografie und des Kinos in Ostfriesland*, Marburg, 1998, 15

³³⁰ GB/USA, 1968

³³¹ Beelte; Engels; Schenk, „Seine Oberflächenstruktur ist von glänzender Beschaffenheit, die eine weitere Parallele zum Spiegel herstellt. Zu Beginn des Films werden frühzeitliche Affenmenschen gezeigt, die unvorhergesehen eines Morgens diesem Monolithen gegenüberstehen. Es gibt keinerlei Hinweise, woher dieser Stein kommt und welche Funktion er haben könnte. Er ist einfach da“, in „Die Narration im Bild als symbolische

nahezu identisch. So zeigt uns diese Szene nicht nur eine ironische Reflektion des Spiegels in der Kunstgeschichte und die Reflektion des Spiegels im Film, sondern zuletzt die Steigerung der ‚Spiegel-Thematik‘: die Möglichkeit, in den Spiegel hineinzutreten. Da den Wachowski-Brothers offensichtlich klar war, daß solch eine Deutung zu naheliegend wäre, geschieht eine Umkehrung des Sachverhalts: Nicht der Betrachter steigt in den Spiegel, sondern der Spiegel steigt in den Betrachter. Bevor Neo aus der Illusion austritt, zeigt sich diese noch einmal in ihrer ganzen Macht. Die reine Repräsentation ergreift noch einmal – handgreiflichen! – Besitz von dem, der im Begriff ist, sie abzuschaffen.

KAPITEL 3

GOTHIC – INNEN – UND AUSSENWELTEN



The weather was cold and gloomy; heavy clouds betokened a long and dreary continuance of autumnal rains; cloud after cloud came sweeping on like the dark banners of an approaching host whose march is for desolation.

Charles Robert Maturin, Melmoth the Wanderer (2000, 28)

3. GOTHIC – INNEN- UND AUSSENWELTEN:

Matrix verhält sich in der Kernaussage hinsichtlich des Standpunktes in der Realität ambivalent. Einerseits wirkt der Film, wie gerade gezeigt wurde, im erkenntnistheoretischen Kontext wie eine Illustration der Philosophie Platons über Descartes bis Schopenhauer, andererseits werden bewußt binäre Mythen wie die Liebe, die den Tod besiegt, das Erlösermotiv, religiöse Zitate, etc. inszeniert. So werde ich im folgenden die Frage untersuchen, inwieweit die nüchternen Erkenntnisse der Aufklärung und die Wiederentdeckung romantischer Klischees in *Matrix* gleichberechtigt nebeneinander stehen und inwieweit bzw. ob *Matrix*, wenn auch eher ein Produkt des 21. als des 20. Jahrhunderts, noch im 18. Jahrhundert beheimatet ist. Zudem lassen sich in *Matrix* das Außen – die Realität – und das Innen – die virtuelle Welt – nicht eindeutig trennen. In einer freudianischen Polarität von Heimischem und Unheimlichen¹ sowie aufgrund der Inszenierung des Fremden sowohl als Gefahr als auch als Faszinosum und in der Entfesselung von spirituellen Kräften innerhalb eines funktionalisierten Systems, beinhaltet *Matrix* viele Ansätze einer postmodernen Version der *Gothic Novel*. Ebenso haben wir im *Gothic Revival*,² wie im folgenden erläutert wird, die Inszenierung eines polaren Konstrukts – die Natur, die Spiritualität, die gotische Architektur – innerhalb einer Zeit, die durch ihren Fortschritt genau diese Natur überwunden hatte. So wie das *Ding an sich* zwar die absolute Realität benennt, gleichzeitig aber für unsere Wahrnehmung unerreichbar bleibt, ist die Benennung ähnlicher Konstrukte innerhalb des *Gothic Revivals* ein Beweis dafür, daß es diese Konstrukte in dem jeweiligen Kontext nicht mehr gibt. Es wird zu zeigen sein, wie *Matrix* nicht nur ästhetische Aspekte der *Gothic-Novel* filmisch adaptiert, sondern auch eine kulturpessimistische Sehnsucht des Menschen befriedigt, indem im Film eine ebensolche polare Basiszuordnung innerhalb der Beliebigkeit gelingt.

3.1. GOTHIC-ÄSTHETIK IN MATRIX:

Gothic ist *Matrix* schon durch seine filmische Ästhetik. Der Blick in die Welten des Cyberspace, durch den der Betrachter förmlich *in* den Bildschirm eindringt, erinnert an das Eintreten in eine andere Dimension (Abb. 82). Einer außerkörperlichen Erfahrung gleich, in

¹ Freud, Sigmund, in Ders: „Das Unheimliche“, *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, Frankfurt am Main, 1966, 217-256

² Diesen Begriff übernehme ich von Kenneth Clarks Buch *The Gothic Revival*, London, 1995, von dem im folgenden auch die Rede sein wird.

einer Entgrenzung des gewöhnlichen Betrachtterraumes, stoppt die Kamera nicht an der Scheibe des Bildschirms, sondern fährt auf die Null zu und in sie hinein, die den Kamerablick schließlich wie ein Tunnel umschließt. Diese Sogwirkung, die durch den Tunnel ins Licht führt, kennen wir von Bildern wie z.B. Hubert Roberts *Die Auffindung der Laokoon-Gruppe* (Abb. 83), wobei der Blick aufgrund der trichterförmigen Struktur der Säulen-Galerie ins Licht am Ende der Halle gelenkt wird.³ Bei Robert steht das Licht am Horizont stellvertretend für das antike Wissen, das in Form der Laokoon-Gruppe in der Renaissance wieder ans Tageslicht geführt wird. Bei *Matrix* wird die – unheimliche – Existenz einer virtuellen Realität dadurch konkretisiert, daß man in diese, wie durch einen Tunnel, hineinfahren kann. Doch nicht nur durch die Entgrenzung des Raumes, durch das Durchstoßen des Bildschirms in eine andere Welt wird diese unheimliche Ästhetik erzeugt. Die nicht greifbare, virtuelle Macht der Matrix, das Gefängnis, das man nicht berühren kann, ist vergleichbar mit dem abstrakten, nicht körperlichen und „[...] nicht zu tötendem Bösen“,⁴ das wir aus dem Horror Film kennen. Die *Gothic-Ästhetik* wird weitergeführt anhand der schwarzen Kleidung und den Sonnenbrillen der Protagonisten (Abb. 84), den verfallenen Hotelzimmern, in denen sich die Rebellen in die Matrix ein- und ausloggen (Abb. 85) sowie der *film noir*-ähnlichen Darstellung der nächtlichen, regengepeitschten Stadt (Abb. 86). Die Sonnenbrillen der Rebellen scheinen nahezu mit den dunklen Räumen und der Nacht außerhalb der Gebäude zu verschmelzen (Abb. 85). Kontraste gibt es auch nur wenige, Morpheus grellgrüne Krawatte hebt sich von seinem schwarzen Hemd und der dunklen Umgebung ab wie ein grüner Cursor von einem schwarzen Bildschirm (Abb. 85). Die Augen, die normalerweise in solch einer dunklen Atmosphäre hervorblitzen würden, werden durch Sonnenbrillen verdeckt. Die glänzende Lederkleidung und die reflektierenden Sonnenbrillen verwandeln ihre Träger in einen Spiegel, der nur das wiedergibt, was in ihn hineinschaut (siehe Cover Kapitel 2). Ebenso weist die virtuelle Matrix-Realität, wenn sie unverschlüsselt betrachtet wird, Parallelen zu einer spirituellen Geisterwelt auf, in der die Agenten, grünen Gespenstern gleich, durch die Datenwege irren (Abb. 87). Hier wird der grüne Cursor aus der Heimcomputer-Pionierzeit zu einer grünen Geisterfarbe. Die digitale Welt, die aus toter Materie besteht, scheint lebendig zu sein. Das Aufblinken und Verlöschen grüner Zeichen auf den Monitoren ist nicht das An- und Abschalten von Stromimpulsen, sondern das Pulsieren eines riesigen Organismus. „A blinking cursor pulses in the electric darkness like a heart

³ vgl. auch Bückling, Maraike, in Beck, Herbert; Bol, Peter, C.; Bückling, Maraike (eds.), *Mehr Licht. Europa um 1770. Die bildende Kunst der Aufklärung*. München, 1999, 39

⁴ Rother, Rainer, „Mit Verlusten ist zu rechnen“, in Bohrer (ed.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 856, vgl. besonders dazu *The Evil Dead*, USA, 1982

coursing with phosphorous light.”⁵ ‚Gespenstisch‘ wirkt das, was tot sein sollte aber lebendig erscheint. Hierauf verweist Rosenkranz:

Das Leben scheuet seiner Natur nach den Tod. Vom Toten ist schon oben gehandelt. Es wird zum Gespenstischen, wenn es, seiner Natur entgegen, doch wieder als das Lebendige erscheint. Der Widerspruch, daß das Tote dennoch lebendig sein sollte, macht das Grauen der Gespensterfurcht aus.⁶

Das visuelle Erbe der Farbe Grün als ‚Geisterfarbe‘ finden wir bereits bei Füßlis *Nachtmahr* von 1781.⁷ Dort sehen wir die Umgebung in grünes Kolorit getaucht (Abb. 88), John Sinclairs *Mummy* stolpert uns grellgrün entgegen (Abb. 89), die Festung Minas Morgul in *Lord of the Rings* ist in gespenstischem Grün erleuchtet (Abb. 90). Die Computerästhetik der 80er Jahre⁸ wird in *Matrix* als grüne Geisterwelt neu inszeniert. *Gothic* als Geisteshaltung war ebenfalls die Inszenierung von mittelalterlicher Faszination in einer Zeit, in der das Gesicht des Modernismus die Welt veränderte, wobei die Idealisierung des Mittelalters selbstverständlich aus einer sicheren und aufgeklärten Distanz erfolgte, in der nur die vermeintlich schöngestigen Zustände des Mittelalters reflektiert und die unerfreulichen Aspekte außer acht gelassen wurden. Die Natur, die beherrschbar geworden ist, wird idealisiert, da sie nun nicht mehr gefährlich werden kann. Die sich aus dieser Sichtweise entwickelnde ‚Ästhetik des Erhabenen‘ soll am Beispiel von Edmund Burke und Immanuel Kant in diesem Kapitel ebenfalls untersucht werden.

3.2. DER BEGRIFF GOTIK UND DIE NATURBEHERRSCHUNG:

Wenn es um den Begriff *Gotik* geht, gibt es unterschiedliche Assoziationen; es kann sich um gotische Kathedralen wie den Kölner Dom handeln, die sich düster und majestätisch in den Himmel erheben, um *Gothic Horror* oder *Gothic Rock*, um Vampire, die leicht bekleidete Damen durch vom Vollmond beschienene, viktorianische Gärten jagen oder an die *Sisters of*

⁵ Oosterhouse, Phil, „The Matrix Notes“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 397

⁶ Rosenkranz, *Ästhetik des Häßlichen*, Leipzig, 1996, 271, vgl. auch die Deutung von Rosenkranz' Ästhetik als „Resignationsästhetik“ nach der Revolution von 1848 bei Oesterle, Georg, „Entwurf einer Monographie des ästhetisch Häßlichen“, in Bänisch, D. (ed.), *Zur Modernität der Romantik*, Stuttgart, 1977, 270

⁷ vgl. zur Konkretisierung des Nachtmahrs als Wahnvorstellung vor allem Busch, Werner, „[...] sie (die Nachtmahre, VME) sind Ausgeburt von Traumphantasien, deren sexuelle Konnotationen eindeutig sind, das Alpdrücken wird verstanden als verruchter Geschlechtsakt mit dem teuflischen Inkubus, zu dem die Frau als Triebwesen prädestiniert ist“, ebenso die Inszenierung des Irrealen als Realität, „[...] und daß er die formale Übertreibung nutzt, um deutlich zu machen, daß der geschilderte Zustand zu Wahnvorstellungen, zu einer Störung der realen Bezüge führen kann, daß es eine Realität des Irrealen gibt.“, in Beck, Herbert; Bol, Peter, C.; Bückling, Maraike (eds.), *Mehr Licht. Europa um 1770. Die bildende Kunst der Aufklärung*. München, 1999, 67

⁸ vgl. z.B. den Film *23*, Deutschland, 1998

Mercy. Schließlich gibt es noch den germanischen Volksstamm der *Goten*, und, Wunder der Semantik, zutreffend sind all diese Assoziationen.

Entstanden ist der Begriff *Gotik* zur Zeit der Renaissance im 15. Jahrhundert in Italien. Als man sich wieder auf antike Architektur, besonders die griechische und die römische, zu besinnen begann, kam den Baumeistern dieser Zeit jegliche mittelalterliche Baukunst barbarisch vor – die Germanen, insbesondere die Goten, hatten das Römische Imperium zerstört und Europa für Jahrhunderte der Errungenschaften der Antike beraubt, folglich war alles nicht römisch-griechische eben *gotisch*.⁹ Daß aus abwertend gemeinten Bezeichnungen später Stilbezeichnungen werden, hat sich in der Geschichte noch häufig wiederholt, so wiesen auch die Begriffe *Barock* und *Impressionismus* zunächst eine negative Konnotation auf.¹⁰ Was *Gotik* angeht, ist dies natürlich eine subjektive, um nicht zu sagen ‚platte‘ Definition, denn die gotischen Stämme, die Rom in die Knie zwangen, hatten wenig mit der Baukunst des 13. Jahrhunderts zu tun (Abb. 92).¹¹ Nun zeichnete sich das 18. Jahrhundert in England – dem Geburtsland der *Gothic-Novel* – nicht nur durch eine uneingeschränkte Verehrung des Mittelalters aus. Das Bewußtsein, seine Umgebung durch den technischen und wissenschaftlichen Fortschritt beherrschbar gemacht zu haben, fand sich in Architektur und Kunst wieder. Der Baustil des *Palladianismus*, der von Lord Burlington und William Kent propagiert wurde, zeichnete sich durch Klarheit und Strenge der architektonischen Gliederung sowie durch Anlehnung an antike, insbesondere römische Architektur aus.¹² Seinen Namen erhielt er vom italienischen Renaissance-Architekten Andrea Palladio (1508-1580). Die Besinnung auf ‚reine‘ antike Ideale wurde schließlich im *Greek-Revival*, das während der *Regency Period* (1810-1820) seinen Höhepunkt erlebte,¹³ weitergeführt (Abb. 91). Die

⁹ Vgl. Gombrich, E.H., *Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, „Das Wort „gotisch“ wurde von den italienischen Kunstschriftstellern der Renaissance geprägt, um einen Stil zu bezeichnen, den sie für barbarisch hielten und von dem sie glaubten, daß Italien ihn den Goten verdanke, die der römischen Herrschaft ein Ende gesetzt hatten. Das Wort „Manierismus“ hat auch heute noch einen Unterton von Affektion und seichter Nachahmung, ein Vorwurf, den die Kunstschriftsteller des siebzehnten Jahrhunderts gegen die Künstler des späten sechzehnten erhoben hatten. Das Wort „barock“ schließlich war ein Ausdruck, den die Kritiker einer späteren Kunstepoche im Kampf gegen bestimmte Tendenzen des siebzehnten Jahrhunderts verwendeten, die sie lächerlich machen wollten. Barock bedeutet eigentlich absurd oder grotesk“, 387, ebenso Freud, Sigmund, in Ders.: „Das Unheimliche“, *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, Frankfurt am Main, 1966, 217-256 „Die Barbaren, nachdem sie ihrerseits ihre Macht befestigten, führten einen gewissen verkehrten Geschmack ein, den man den gotischen nennt, und der auf Fratzen auslief“, 254

¹⁰ vgl. Gombrich, E.H., „Norm und Form, Die Stil Kategorien der Kunstgeschichte und ihr Ursprung in den Ideen der Renaissance“, in Henrich, Dieter; Iser, Wolfgang (eds.), *Theorien der Kunst*, Frankfurt am Main, 1993, „Das Wort >gotisch< hatte einst denselben Nebensinn von barbarisch roher Fühllosigkeit gegenüber dem Schönen wie unser Wort >Vandalismus<. Für >barock< bezeichnet das *Pocket Oxford Dictionary* noch 1934 als Hauptbedeutung >grotesk, schrullig<“, 148

¹¹ zur detaillierteren Behandlung der Gotik vgl. besonders Male, Émile, *Die Gotik*, Stuttgart, 1986

¹² vgl. Gombrich, *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 460

¹³ Ebd., 477, ebenso gab es in Frankreich Ende des 18. Jahrhunderts eine Gruppe ehemaliger David-Schüler, die sich ‚primitifs‘ nannte und durch die geistige Rückkehr zur griechischen Antike glaubten, sich einer Zeit anzunähern, „[...] die noch nicht durch Zivilisation verdorben“ war, es näherte sich der Kulturpessimismus nicht

nüchternen Fassaden des Palladianismus und der ionische Stil des *Dorset-House* (Abb. 91) zeigen eine Nüchternheit, die dem naturwissenschaftlichen Blick entspricht und mit gotischen Schnörkeln wenig gemein hat. Die Beherrschung der Natur durch den Menschen wurde auch von Malern wie z.B. Joseph Wright of Derby dargestellt. Auf *Das Experiment mit der Luftpumpe* von 1769 sehen wir einen Wissenschaftler, der in einem Glasbehälter, in dem sich ein Vogel befindet, ein Vakuum erschafft (Abb. 93). Der Vogel, durch den Mangel an Sauerstoff bereits erschlafft und dem Tode nahe, wird durch den erneuten Zufluß von Sauerstoff im nächsten Moment wieder zum Leben erweckt werden. Durch die Macht über das Vakuum erlangt der Experimentator – ähnlich einem Erlöser – scheinbar auch die Macht über den Tod. Die Macht, die vorher nur ein Gott hatte, geht durch die Kenntnis der Naturwissenschaften auch auf den Menschen über. Diese religiöse Komponente innerhalb der Komposition des Bildes erläutert Busch:

Gottähnlich wird der Experimentator im nächsten Augenblick das Ventil am oberen Ende des Glasbehälters betätigen und dem Haubenkakadu den Odem des Lebens einhauchen, ihn zu neuem Leben erwecken. Nicht anders, nämlich durch einen Fingerzeig, animiert Gott Adam auf Michelangelos Fresko in der Sixtina. Wird der im Animationsprozeß begriffene Experimentator mit Gottvater gleichgesetzt, so fällt die Annahme einer Verbindung zwischen dem weißen Kakadu und der Taube des heiligen Geistes nicht schwer.¹⁴

Zudem wird durch das Vakuum ein Zustand erzeugt, der als das Nichts interpretiert werden kann, also in seiner Beschaffenheit den Urzustand des Universums vor der Schöpfung nochmals eintreten läßt. Auch dadurch wird der Wissenschaftler zum Schöpfergott. In *Die Schmiede* von 1771 zitiert Joseph Wright die Geburt Christi (Abb. 94). Bei der Betrachtung des Bildes fällt sofort das weißglühende Stück Eisen auf, das auf dem Amboß bearbeitet wird. Dieses lenkt nicht nur durch seine Helligkeit und seine mittige Position im unteren Drittel des Bildes die Aufmerksamkeit auf sich, sondern auch durch die Tatsache, daß sich fast alle Blicke der Bildprotagonisten auf dieses Stück Eisen richten. Es wird kein Stilleben und keine zeitgenössische Berühmtheit wie z.B. ein Fürst dargestellt, sondern ein glühendes Stück Metall als Synonym für die Beherrschbarkeit der Natur durch den Menschen. „Die ganze Anordnung ähnelt einer Anbetungsszene, bei der an die Stelle des aus sich heraus leuchtenden Christuskindes das weißglühende Stück Eisen getreten ist“, kommentiert Busch.¹⁵ Die

vom Mittelalter, sondern von der Antike, vgl. dazu Friedlaender, Walter, *Hauptströmungen der französischen Malerei von David bis Delacroix*, Köln, 1996, 61-65

¹⁴ Busch, Werner in Beck, Herbert; Bol, Peter, C.; Bückling, Maraike (eds.), *Mehr Licht. Europa um 1770. Die bildende Kunst der Aufklärung*. München, 1999, 73

¹⁵ Ebd., 79

konkretisierte Naturbeherrschung ist nicht nur ‚Hauptperson‘ des Bildes, sondern Heilsbringer eines neuen Zeitalters. So wie mit der Geburt Christi der Alte Bund durch den Neuen Bund abgelöst wurde, erfolgt durch den ‚neuen Bund‘ der Naturwissenschaft die Ablösung des – scheinbar überflüssig gewordenen – religiösen Glaubens.

In der christlichen Tradition der Anbetungsszene verweist der verfallene Stall, ebenfalls kirchlichen Ursprungs, im Sinn der Typologie auf den Alten Bund: auf den Trümmern des mosaischen Tempels gründet die neue Kirche des christlichen Heils. Überträgt man diesen Gedanken auf Wrights Bild, so scheint es aussagen zu wollen, auf den Trümmern der christlichen Kirche gründet der wissenschaftlich-technische Fortschritt der Gegenwart. Das glühende Stück Eisen verkörpert die menschliche Macht der Materieverwandlung.¹⁶

Die Faszination der Technik finden wir ebenso in *Matrix*, wo die ‚stylische‘ Welt des Cyberspace (Abb. 84) ebenfalls sehr viel faszinierender erscheint als die kargen Steinkavernen von Zion (Abb. 16). Dennoch sehnen sich die Rebellen nach der ‚authentischen‘ Ursprünglichkeit der ‚wahren Realität‘ zurück. Aus der gleichen Geisteshaltung entstand in England das *Gothic Revival*. Fortschrittspessimisten sahen in der Technisierung der Welt und dem Triumph der Naturwissenschaften die drohende Auflösung alles Spirituellen und Geheimnisvollen. Davon soll im folgenden die Rede sein.

3.3. STRAWBERRY HILL ALS KÜNSTLICHES KONSTRUKT VON URSPRÜNGLICHKEIT:

Im 18. Jahrhundert wurde nicht nur das Mittelalter¹⁷ und die Suche nach spiritueller Identität visuell verarbeitet, sondern auch die Naturbeherrschung, wie eben gezeigt wurde. Spricht man von Horace Walpoles neugotischem Landhaus *Strawberry Hill* (Abb. 95), muß ebenfalls geklärt werden, ob es so etwas wie eine ‚Wiederentdeckung‘ der Gotik, ein *Gothic Revival*, im architektonischen Sinne überhaupt gab. So beobachtet Clark, daß es in England von 1600 bis 1800 kein Jahr gab, in dem nicht ein Gebäude ohne irgendwelche gotischen Ornamente gebaut wurde; und dies meist ohne daß bewußt und absichtlich das Mittelalter

¹⁶ Ebd., 80, vgl. auch Zelle, Carsten, „Zu den praktischen Zielen der ‚Aufklärung‘ gehörten die wissenschaftliche Erforschung der Natur, die Verbreitung von Bildung, die technische Ausgestaltung der Lebenswelt, die Schaffung größeren Wohlstands, gerechtere Gesetze, gemäßigte Regierungen, Religions-, Gedanken- und Pressefreiheit, sachverständige Verwaltung, anthropologische Erkenntnis des Menschen und eine tiefgreifende Selbsterkenntnis des einzelnen.“, in „Was ist und was war Aufklärung?“, ebd., 449

¹⁷ vgl. auch die Darstellung mittelalterlicher Religiosität bei den *Präraffaeliten*, in Gombrich, *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 511-513

reflektiert wurde.¹⁸ Clark erkennt z.B. gotische Elemente bei Sir Christopher Wren (1632-1723)¹⁹ und sieht diese auch bei der Christ Church in Oxford von 1630, die auch im 17. und 18. Jahrhundert noch hinzugefügt wurden; letztere eher als Hommage an die katholische Vergangenheit der Universität im Mittelalter als an die Idealisierung mittelalterlicher Spiritualität. Da die Architektur der Renaissance in England, aufgrund seiner geographischen Lage, später als auf dem Kontinent ankam, folgert Clark, daß die Gotik noch als regulärer Baustil existierte und gleichzeitig Objekt antiquarischer Interessen wurde. „Renaissance forms reached England so late, and were acclimatised so slowly, that Gothic was still being employed when it became the subject of antiquarian inquiry.“²⁰ So kann man höchstens unterscheiden, ob das Zitieren gotischer Details zufällig oder bewußt geschah, man das gotische Idiom aufnahm, um eine gewisse Geisteshaltung zu repräsentieren oder nur aufgrund der Tatsache, daß man noch keinen anderen Architekturstil kannte.²¹ Miller weist hierbei auf die Unterscheidung zwischen *Gothic* und *Gothick* hin, wobei erstere z.B. der Christ Church in Oxford entspräche, während letztere eher der Effekte willen eine Geisteshaltung aus dem Mittelalter isoliert herüberzuretten versucht, was *Strawberry Hill* entspräche. *Gothick* ist eine Wiederaufnahme historischer Stilzüge, die sich ums historische nicht allzu sehr kümmert.²² Die Problematik, daß *Gothic* noch gar nicht zu Ende war, als *Gothick* bereits einsetzte, bezeichnet Miller als *Gothic Survival* und *Gothick Revival*:

Gothic survival und *gothick revival* gehen da zeitlich so ineinander über, daß eine Trennung vom Baubestand her sehr schwer bestimmbar ist. Manche Kritiker (z.B. Kenneth Clark, s.o., VME) haben deshalb eine Renaissance des Gotischen im 18. Jahrhundert – als eine Erneuerung von Grund auf also – überhaupt in Frage gestellt.²³

Besagter Horace Walpole, von dem nun die Rede sein soll, hatte 1747 das kleine Landhaus *Strawberry Hill* in Twickenham bei Richmond vor den Toren Londons gekauft und begann zwischen 1750-1753 mit der ersten Transformation dieses Landsitzes zu einem neugotischen Gebäude (Abb. 95).²⁴ Walpole, Sohn des ersten englischen Premierministers Robert Walpole, wollte sich damit möglicherweise von seinem übermächtigen Vater distanzieren, der sich zuvor in Houghton Hall 1722 einen palladianischen Landsitz durch den „Vitruvius

¹⁸ Clark, “[...] from 1600 to 1800 perhaps no year passed which did not see the building of some pointed arch and gabled roof, or the restoration of some crumbled tracery”, *The Gothic Revival*, London, 1995, 11

¹⁹ Ebd., 20

²⁰ Ebd., 11-12

²¹ vgl. Miller, *Strawberry Hill*, Wien, 1986, 112

²² Ebd., 22

²³ Ebd., 112

²⁴ Clark, *The Gothic Revival*, London, 1995, 46

Britannicus – Colin Campbell [...] ein bürgerliches Versailles²⁵ hatte bauen lassen. Die Abgrenzung des schöngeistigen Sohnes vom pragmatischen Machtpolitiker Robert Walpole zeigte sich bei Walpole auch in wunderlichen Verhaltensweisen, wie z.B. dem Verfassen eines Gedichts für seinen toten Hund Rose:

Sweetest roses of the year,
Strew around my Rose's bier,
Calmly may the dust repose
Of my pretty, faithful Rose!²⁶

Grund für den Transfer von *Strawberry Hill* in eine neugotische Anlage waren nicht nur Walpoles offensichtliche ‚Schrulligkeit‘ sowie seine Affektion zum Mittelalter, sondern auch die praktische Überlegung, daß die Mittelmeer-Architektur im kalten und regnerischen England wohl kaum passend wäre.

Zur gleichen Zeit verlachte er (Horace Walpole, VME) seine barbarischen Landsleute, die sich südliche Villen und griechische Tempel in den heimatlichen Regen stellen und mit roten Schupfennasen in einem zugigen dorischen Atrium saßen: die mittelmeerische Architektur sei dem Klima und der Natur Englands gänzlich ungemäß.²⁷

Bei den Plänen für den Umbau von *Strawberry Hill* halfen Walpole seine Freunde Robert Bentley und John Chute. Keiner von den dreien war ein Architekt²⁸ und so wird von Kritikern sowohl die künstliche Beschaffenheit von *Strawberry Hill* als auch die mangelhafte Bausubstanz kritisiert. Gelegentlich kam es zu Einstürzen der Gewölbe²⁹ und Clark beobachtet in der artifiziellen Nachahmung des gotischen Baustils die Künstlichkeit, die wir heute z.B. in den Baumärkten in Form von Plastiksäulen und Brunnen oder antiken Statuen aus Plastik wiederfinden.

²⁵ Miller, *Strawberry Hill*, Wien, 1986, 18, die Vermutung, Horace wäre nicht der rechtmäßige Sohn Robert Walpoles, soll hier nicht untersucht werden, siehe dazu Fothergill, Brian, *The Strawberry Hill Set. Horace Walpole and his Circle*, London, 1983, 17 ff.

²⁶ Mowl, Timothy, *Horace Walpole. The great Outsider*, London, 1996, 243, hier liegt, hinsichtlich Schrulligkeit und ‚Hundeverehrung‘, ein Vergleich von Rudolf Mooshammer mit Horace Walpole nahe, wobei bei ersterem der Zeitpunkt des Todes von Hund und Herrchen in umgekehrter Weise vonstatten ging.

²⁷ Miller, Norbert, *Strawberry Hill*, Wien, 1986, 82

²⁸ Ebd., 99

²⁹ Fothergill, Brian, *The Strawberry Hill Set. Horace Walpole and his Circle*, London, 1983, 19

Strawberry was full of new devices to render craftsmanship unnecessary – new wallpaper which was stamped to imitate stuccowork, and new artificial stone which allowed the architect to order his detail wholesale.³⁰

Auf Abb. 99 sehen wir den ‘kleinen Kreuzgang’ von *Strawberry Hill*, in dem sich hinter dem Betrachter das Treppenhaus eröffnet. Der Blick nach vorne fällt durch die gotische Tür auf einen Empfangsraum, in dem man das Goldfischglas erblickt, in dem Walpoles Katze ertrunken ist.³¹ Das dunkle Treppenhaus, das sich durch die hohe Spitzbogentür in den Empfangsraum öffnet, erinnert uns wiederum an den Ausgang einer Höhle ins Tageslicht, ähnlich dem Tiefensog des *Matrix*-Bildschirms (Abb. 82) oder des Werkes von Robert (Abb. 83). Besonders finden wir diese ‚Höhlenästhetik‘ in der Höhle von Zion in *Matrix Reloaded* wieder (Abb. 16): Aus der Dunkelheit ins Licht tretend sehen wir hier, anstelle der Säule mit dem Goldfischglas, Morpheus, der zwischen den Säulen der Höhle zu den Bewohnern von Zion spricht. Die Konnotation der ‚Höhle‘ mit Attributen wie Ursprünglichkeit und Spiritualität entspringen bei den Rebellen von Zion und bei Walpole dem gleichen Ursprung. Zion ist die ‚wirkliche‘ Realität, wie es sie einmal gab und wie sie, nach der Abschaffung der Matrix-Simulation, wieder entstehen soll. Bei Walpole ist es, wenn auch mehr ironisch als ernsthaft zitiert, die Höhle als Konstrukt des Mittelalters und die Verbindung mit geheimnisvoller Spiritualität, Dunkelheit, Ruinen und Gespenstern. “The Gothicness, so to speak of the romances consisted in gloom, wildness and fear”.³² Beide Ansichten sind natürlich ähnlich naiv. So wenig Zion tatsächlich als Heimat für alle Menschen, die aus der Matrix ausgeloggt werden, dienen kann, so wenig kann es sich beim bruchstückhaften Zitieren des Mittelalters um eine ernste Auseinandersetzung mit mittelalterlicher Thematik handeln. Dies war Walpole selbst klar. “Every true Goth must perceive that they [my rooms] are more the works of fancy than imitation”, schrieb er in einem Brief an Miss Berry im Oktober 1794.³³ Das ‘Große Sprechzimmer oder Refektorium’ (Abb. 100) zitiert sowohl die Weite eines Kirchenschiffs (ohne diese Größe aufzuweisen) sowie die Struktur eines mittelalterlichen Waffensaals. Die Symbole haben hierbei, wie im *Gothic Revival* überhaupt, eine stärkere Bedeutung als das Zeitalter, das sie eigentlich darstellen sollen:

³⁰ Clark, Kenneth, *The Gothic Revival*, London, 1995, 64

³¹ Miller, Norbert, *Strawberry Hill*, Wien, 1986, 212

³² Clark, Kenneth, *The Gothic Revival*, London, 1995, 44, vgl. auch Miller, „Die fast gleichzeitig einsetzende Begeisterung für den Zauber der Ruine, die in der englischen Landschaft nach Pendants zu den verfallenen Tempeln und Aquädukten der heroischen, italienhörigen Landschaftsmalerei suchte [...] verlieh dem Mittelalter eine neue Aura, eine melancholisch getönte Erinnerung verblichener Herrlichkeit, die es dem empfindsamen Zeitgeist erlaubte, sich an diesen verwunschenen Trümmern der Feudalzeit emporzuranken.“, *Strawberry Hill*, Wien, 1986, 115

³³ zitiert nach Clar, *The Gothic Revival*, London, 1995, 61

To conjure up the past is always a solemn undertaking, associated with mystery and a sense of the transitoriness of mortal things, and very soon such symbols of the Gothic past as church towers, ivy, owls, monks, hermits and crusaders began to assume an importance greater than that of the civilization they were supposed to represent.³⁴

Tische, Stühle und Sofas sind absichtlich an die Wände des Raumes gerückt, um die Raumwirkung einer großen Halle herbeizuführen. Somit werden die angenehmen Assoziationen, die Walpole mit dem Mittelalter verband (die Höhle, das Kirchenschiff, den Waffensaal) nacheinander in *Strawberry Hill* zitiert. „Walpole’s interest in the Gothic is purely antiquarian, with sentiment playing only so large a part, as it always does when a scholar pursues his favourite subject“, so Steegmann.³⁵

Abb. 101 zeigt Walpole in seiner Bibliothek in *Strawberry Hill*, dem konkreten Konstrukt seiner Träume.³⁶ Wir sehen Walpole auf einem wuchtigen Ledersessel sitzen, mit einem Buch in der Hand, ähnlich Morpheus, der im Hotelzimmer 101 auf einem ähnlichen Sessel Neo gegenüber sitzt (Abb. 39 und Cover Kapitel 1). Statt eines Buches, das ebenfalls den Zugang zu einer alternativen Realität gewährt, hat Morpheus zwei Pillen (Cover Kap. 2). Walpole bieten seine Bücher einen Zugang zur Welt des Mittelalters, die eine polare Zuordnung von Spiritualität ermöglichen soll, durch ihre Adaption in der Gegenwart jedoch lediglich ein künstliches Konstrukt ist. Bei *Matrix* bietet die Pille den Zugang zur wirklichen Welt von Zion, die ebenfalls als polare Realität konnotiert ist, jedoch ebenfalls nur als Konstrukt existiert – denn auch die Wahrnehmung Zions kann konstruiert sein. Interessant wird die Rolle der Bibliothek Walpoles in Hinsicht auf seinen Roman *The Castle of Otranto*, der 1764 nach einem Traum Walpoles, den er in der Bibliothek hatte, fertiggestellt wurde und 1765 erschien.³⁷ Um die erfundene Handlung von der Burg von Otranto als mittelalterliches, ‚authentisches‘ Dokument erscheinen zu lassen, verfaßte Walpole den Roman unter dem Pseudonym William Marshall, der das ‚Originalmanuskript‘ eines gewissen Italieners namens Onuphrio Muralto ins Englische übersetzt hatte. Das Titelblatt der ersten Ausgabe von 1765 liest sich folgendermaßen:

³⁴ Steegmann, John, *The Rule of Taste. From George I to George IV*, London, 1936, 82

³⁵ Steegmann, John, *The Rule of Taste. From George I to George IV*, London, 1936, 79

³⁶ vgl. zur Ausstattung der Bibliothek und der Entstehung des Aquarells besonders Fothergill, Brian, *The Strawberry Hill Set. Horace Walpole and his Circle*, London, 1983, 40ff.

³⁷ Walpole, Horace; Lewis, W., S.; Clery, E., J. (eds.), *The Castle of Otranto. A Gothic Story*, Oxford, 1996, viii

THE
 CASTLE OF OTRANTO
 A
 STORY
 Translated by
 WILLIAM MARSHALL, Gent.
 From the Original ITALIAN of
 ONUPHRIO MURALTO
 Canon of the Church of St. Nicholas
 at Otranto

LONDON
 Printed for Tho. Lownds in Fleet-Street
 MDCCLXV³⁸

Ebenso erfand H.P. Lovecraft das verbotene Buch *Necronomicon*, verfaßt von einem gewissen Abdul Alhazred, das in seinen Horrorerzählungen ständig auftaucht und zitiert wird, ohne wirklich zu existieren. Lovecraft gelang die Beschreibung dieses obskuren Werkes hierbei so überzeugend, daß nicht nur viele seiner Leser an dessen reale Existenz glaubten, sondern sogar von Scharlatanen Ausgaben des *Necronomicon* geschrieben und über Verlage an Lovecraft Leser verkauft wurden.³⁹ Das Verfassen eines Textes unter einem Pseudonym wendet auch Eco in *Der Name der Rose* an, wobei er den Leser in der Einleitung unterrichtet, der Geschichte über die Abtei liege eine Handschrift eines gewissen Abbé Vallet zugrunde.⁴⁰ Dieser ist natürlich auch erfunden, wie Eco dem Leser später in einer anderen Publikation mitteilt.⁴¹

“I cannot but believe that the groundwork of the story is founded on truth. The scene is undoubtedly laid in some real castle”, schreibt Walpole alias William Marshall in der ersten Ausgabe des Werkes von 1765.⁴² In der zweiten Ausgabe, die noch im selben Jahr erschien, klärt Walpole den Leser schließlich darüber auf, daß der Roman seine eigene Erfindung sei.⁴³ Walpole hatte damit nicht nur den ersten Schauerroman (*Gothic-Novel*) verfaßt, sondern den Traum von *Strawberry Hill* mit einer – scheinbar realen – Story unterfüttert. Die Burg von Otranto ist der Hauptprotagonist des Romans⁴⁴ und ein konkretes, literarisches Konstrukt der Traumwelt Walpoles. In der *Gothic-Novel* des 19. Jahrhunderts schließlich finden wir die

³⁸ Ebd., 1

³⁹ vgl. die Äußerung Lovecrafts bei Harms, „If the Necronomicon legend continues to grow, people will end up believing in it and accusing me of faking when I point out the true origin of the thing!“, *The Necronomicon Files*, El Camino, 2001, 47, ebenso Etzold, Veit, „Welten der Angst – Das Unbekannte als Ursprung der Faszination und des Grauens im Werk von Howard Phillips Lovecraft“, in Rottensteiner, Franz (ed.), *Quarber Merkur* 97/98, Passau, 2003, 96ff, vgl. z.B. auch eines der deutschen Necronomicon-Exemplare, Alhazred, Abdul, *Das Necronomicon – Nach den Aufzeichnungen von Gregor A. Gregorius*, Berlin, 1980

⁴⁰ Eco, Umberto, *Der Name der Rose*, München, 1997, 7

⁴¹ Eco, Umberto, *Nachschrift zum Namen der Rose*, München, 1986, 27ff.

⁴² Walpole, Horace; Lewis, W., S.; Clery, E., J. (eds.), *The Castle of Otranto. A Gothic Story*, Oxford, 1996, 8

⁴³ Ebd., 9

⁴⁴ Ebd., XV

Konkretisierungen von Seelenzuständen in Bauwerken als Stilmittel häufiger, besonders bei E.A. Poe. So ist z.B. der Palast Roderick Ushers in *The Fall of the House of Usher* ein externes Konstrukt der Seele Ushers und wirkt mit seinem Riß in den verwitterten Wänden und seinen augenhaften Fenstern wie ein Totenschädel und ist, von toten Bäumen umgeben und pilzüberwuchert, selbst eine Leiche. Nicht allzu verwunderlich also, daß er bei Ushers Tod in sich zusammenfällt.

I looked upon the scene before me – upon the mere house, and the simple landscape features of the domain – upon the bleak walls – upon the vacant eye-like windows – upon a few rank sedges – and upon a few white trunks of decayed trees – with an utter depression of soul which I can compare to no earthly sensation more properly than to the afterdream of the reveller upon opium – the bitter lapse into everyday life – the hideous dropping of the veil.⁴⁵

Poe versetzt die Handlung seiner Geschichten in Räume, die physisch sowie mental austauschbar sind. Man ist sich nicht sicher, ob z.B. der Kerker, in dem der Protagonist sitzt, konkret existiert oder nur das Konstrukt eines gegenwärtigen Alptraums darstellt. So ist auch der Turm, in den der Erzähler von *Ligeia* seine zweite Frau bringt, ebenso ein Konstrukt der Sehnsucht nach seiner ersten Frau, nämlich Ligeia und ein Konstrukt, das auf mehreren Ebenen existiert.⁴⁶ Burwick spricht hierbei von „multiple dimensions of reference.“⁴⁷ Färber sieht die Architektur hierbei als Konkretisierung von Gefühlen wie „Schwermut und Grauen“:

Von dieser Zeit an wird Architektur als Unheimliches, Bedrückendes, als Ursprung und Inbegriff von Schwermut und Grauen, zu einem der Zentralmotive der Literatur und Unterliteratur des 19. Jahrhunderts. Poes Haus Usher bringt seinen Herrn um indem es sich selbst zerstört.⁴⁸

Im Falle Walpoles kommt jedoch hinzu, daß diese Konkretisierung des Traumes bereits im Vorfeld konkret– in Form von *Strawberry Hill* – existierte. Diese „wahlweise Verwendung von überlieferten Baustilen“ ist erst dadurch möglich geworden, „[...] daß die Formen nicht mehr mit einem Sinn verbunden sind. Erst als beliebige sind sie beliebig verfügbar.“⁴⁹ Ebenso wie Walpole den Roman verfaßte, um sich durch das Eintauchen in eine artifizielle

⁴⁵ Poe, Edgar, Allan, „The Fall of the House of Usher“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 138

⁴⁶ Ebd., 126

⁴⁷ Burwick, F.L. , „E.A. Poe: The Sublime, the Picturesque, the Grotesque and the Arabesque“, *Amerikastudien*, Vol. LX, München, 1998, 432

⁴⁸ Färber, Helmut, *Baukunst und Film. Aus der Geschichte des Sehens*, München, 1977, 21

⁴⁹ Ebd., 18

Version des Mittelalters ästhetische Genugtuung zu verschaffen, baute er sich *Strawberry Hill* in der Weise, wie man morgens je nach Stimmung und Wetter seine Kleidung aussucht.

Zu der Zeit um 1770 galt Walpoles gotische Villa noch als die Schrulle eines spleenigen Lords, der seine antiquarischen Interessen zur Schau stellen will. Aber im Rückblick auf das, was folgen sollte, war es entschieden mehr, nämlich das Anzeichen einer tiefgreifenden Veränderung des Menschen zum Stil. Walpole hatte sich den Stil seines Landhauses so ausgesucht, wie man sich ein Tapetenmuster aussucht.⁵⁰

Erst existierte *Strawberry Hill*, dann kam der Traum von einer Burg, dann der Roman über eine Burg (*The Castle of Otranto*). „Wie im Landschaftsgarten Natur, ist hier Baukunst verwandelt in ein als Stimmung und Erinnerung wahrgenommenes Bild.“⁵¹ Damit war *Strawberry Hill* nicht nur eine neugotische Adaption eines Landsitzes, sondern nahezu der konkrete Beweis, daß ein Traum – wenn auch in diesem Fall in umgekehrter Reihenfolge – Realität werden kann. Die Tatsache, den Erfinder des Schauerromans beherbergt zu haben, trug damit auch zur späteren Berühmtheit von *Strawberry Hill* bei. In surrealer Weise geschieht die Affirmation eines konkret existierenden Bauwerks nachträglich durch die spätere virtuelle Realität eines Traums. *Strawberry Hill* wird zu einem Signifikanten mit potenziertem Künstlichkeit, der sich in erster Ableitung aus einem partiellen Zitieren des Mittelalters und in zweiter Ableitung aus einem Traum ergibt. Hinsichtlich des bewußten Zitieren von mittelalterlichen Versatzstücken kann man hierbei nicht von einem *Gothic Revival*, wohl aber von einem *Gothick Revival* sprechen. *Strawberry Hill* war als verdoppelter Signifikant Walpoles bewußt inszeniertes Simulacrum der Künstlichkeit innerhalb der Wüste der Wirklichkeit, das um so künstlicher wird, je realer es sein will.

⁵⁰ Gombrich, *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 477, vgl. auch vgl. Panofsky, Erwin, „Das erste Blatt aus dem ‚Libro‘ Giorgio Vasaris. Eine Studie über die Beurteilung der Gotik in der italienischen Renaissance. Mit einem Exkurs über zwei Fassadenprojekte Domenico Beccafumis“, in Ders: *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst*, Köln, 1996, „Diese Bauten des 18. Jahrhunderts huldigen nicht einem objektiven Stil, sondern sollen als subjektive Reizwirkung im Sinn des Naturhaften im Gegensatz zu den Zwängen der Zivilisation, des Kontemplativ-Idyllischen im Gegensatz zum hektischen Treiben der Gesellschaft und schließlich wohl auch es Spukhaft-Unheimlichen wirken“, 207, vgl. ebenfalls Shelley, Mary, „On Ghosts“, in Bennet, Betty (ed.), *Selected Letters by Mary Wollstonecraft Shelley*, Baltimore, 1995, „What have we left to dream about? The rainbow has ceased to be the messenger of the Gods and thunder is no longer an awful voice [...] I thought the earth is a tomb, the gaudy sky a vault, we but walking corpses.“, 336

⁵¹ Färber, Helmut, *Baukunst und Film. Aus der Geschichte des Sehens*, München, 1977, 21, ebenso haben wir durch die Affirmation des Bauwerkes durch das Buch, wie im Falle Walpole, eine Illustration der „Entthronung“ der Baukunst durch das Buch *per se*, „Der menschliche Geist entdeckt ein Mittel um fortzuleben, das nicht nur dauerhafter und widerstandsfähiger ist als die Baukunst, sondern auch einfacher und handlicher. Die Baukunst wird entthront. Auf die steinernen Buchstaben des Orpheus folgen die bleiernen Gutenbergs. Das Buch tötet das Bauwerk.“, ebd., 47

Ihre christliche Bedeutung, die die Gotik einst innehatte, hatte die Neugotik nicht nur in *Strawberry Hill* verloren; so ist das größte, neugotische Gebäude Großbritanniens, die *Houses of Parliament* (Abb. 96), das 1860 von den Architekten Charles Barry, Auguste Welby sowie dem Franzosen A.W.N. Pugin erbaut wurde, ein Profanbau, in dem das Parlament tagte und noch heute tagt. Dieser Neubau wurde erforderlich, nachdem am 16.10. 1834 beinahe der gesamte *Palace of Westminster* ein Raub der Flammen wurde. Die Anfänge des Parlaments reichten – betrachtet man die *Magna Carta Libertatum* – bis ins Mittelalter zurück,⁵² folglich mußte der Stil dieses Gebäudes ebenfalls gotisch sein.⁵³ Während es sich bei der Neuerrichtung der *Houses of Parliament* im gotischen Stil um eine politische Aussage hinsichtlich des Ursprungs der Demokratie in England handelte (ähnlich wie bei Oxfords Christ Church um eine Referenz an das katholische Erbe der Universität), entsprang Walpoles *Strawberry Hill* aus dem Wunsch, seinen Traum einer geheimnisvollen Sagenwelt in ein Bauwerk zu verwandeln. In beiden Fällen wurde die gotische Architektur aus ihrem mittelalterlichen Gesamtkontext herausgerissen und nur als Stilmittel in einer – vom Zeitgeist her grundsätzlich anderen – Zeit wieder hergestellt. Die Bezeichnung dieses Baustils als Gotik ist für Clark bereits das Zeichen dafür, daß dieser Stil nicht mehr existiert. Sobald er als Stilbegriff benannt ist, ist bereits schon die Herauslösung dieses Stils aus seinem ursprünglichen Kontext erfüllt. Folglich kann dieser Kontext auch nicht neu mitgebaut werden, sondern das, was gebaut wird, ist nur eine künstliche Kopie.

For centuries the Gothic style had no name; it was the only way of building. As soon as it was named it was a separate style, and when the word became widely used we may say that Gothic had become something artificial and peculiar.⁵⁴

Die Künstlichkeit definiert sich zudem dadurch, daß man die Gefühlswelt der vergangenen Epoche aus den Gebäuden herauszulesen versuchte. Auf diese Weise wird das Mittelalter durch die ‚Brille‘ des 18. und 19. Jahrhunderts mystifiziert und verklärt und nur die scheinbar positiven Aspekte aus einer sicheren Distanz zitiert. Clark demonstriert hierbei die

⁵² vgl. den Beschluß der „Magna Carta Libertatum“ im Jahre 1215, u.a. bei Maurer, Michael, *Kleine Geschichte Englands*, Stuttgart, 1997, 28, vgl. ebenfalls Gombrich, E.H., *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 501

⁵³ Man könnte hier bereits einen postmodernen Ansatz in der Architektur deuten. In der postmodernen Architektur ab etwa 1970 versuchte man den funktionalen Bauhaus-Stil durch Anspielungen auf historische Baustile zu beleben, vgl. dazu auch Greenberg, Clement, „Modern und postmodern“, in *Die Essenz der Moderne – Ausgewählte Essays und Kritiken*, Dresden, 1997, 429-445, ebenso Kapitel 4.4, ebenso Clarks Kritik und Bewunderung des gotischen Neuaufbaus der Houses of Parliament, „Inevitably these copies were dead, and Parliament is a great necropolis of style. Yet these dead forms are respectable.“, *The Gothic Revival*, London, 1995, 119

⁵⁴ Clark, Kenneth, *The Gothic Revival*, London, 1995, 13

Unmöglichkeit, daß ein Zeitalter, das auf Regeln und Naturgesetzen basiert, versucht, mit ebendiesen Regeln einen gefühlsbasierten Baustil – die mittelalterliche Gotik – zu deuten.

This was the great mistake of nineteenth-century Gothicisers. They tried to revive a style which depended on sentiment as if it depended on rules, and they looked for these rules in the buildings themselves.⁵⁵

Diese Diskrepanz könnte man als *Gothic Dilemma* bezeichnen. Der Glaube und die spirituelle Religiosität der mittelalterlichen Gotik wird durch den technischen Fortschritt überwunden. Durch die Einteilung der Welt in Naturgesetze und die Beherrschung der Natur scheint die Welt dann jedoch vorhersehbar und in gewisser Weise langweilig. Man sehnt sich wieder nach einer scheinbaren spirituellen Polarität zurück,⁵⁶ und integriert diese – in ihren angenehmen Aspekten – aus der Vergangenheit in die Gegenwart. Steegmann sieht in dieser Verehrung der unbeherrschten Natur eine materielle Religiosität:

[...] man has become so conscious of his power that recognition of power greater than his own reminds him automatically of God; the instinct that sends him to visit a beauty-spot is the same that sends him to church.⁵⁷

Da dieser Blickwinkel allerdings aus der Gegenwart erfolgt und diese Gegenwart die Vergangenheit überwunden hat, ist die Gegenwart integraler Bestandteil der Neuinszenierung des Vergangenen. „So entsteht durch das Bewußtsein der Entfernung von einer anderen ein Bewußtsein von der eigenen Zeit als die Erkenntnis dessen, was ihr natürlich ist ohne natürlich zu sein.“⁵⁸ Das Vergangene in ‚authentischer‘ Form kann nicht existieren. „For centuries, Gothic style had no name“, sagt Clark.⁵⁹ Im Mittelalter existierte die Gotik ohne Namen. Im 18. Jahrhundert dann existierte der Name ohne Gotik.

3.4. IM BANN DES ERHABENEN – VON DER BEHERRSCHTEN NATUR ZU EINER ÄSTHETIK DES SCHRECKENS:

Hinsichtlich des Zeitgeistes des 18. Jahrhunderts habe ich darzustellen versucht, daß eine ästhetisch genossene Natur nur eine beherrschte Natur sein kann. Doch ab wann definieren

⁵⁵ Ebd., 218

⁵⁶ „It accompanied and, in large measure, promoted a profound change in human perception, a change which can be loosely described as the growth of a taste for the primitives.“, Ebd, 219

⁵⁷ Steegmann, John, *The Rule of Taste. From George I to George IV*, London, 1936, 73

⁵⁸ Färber, Helmut, *Baukunst und Film. Aus der Geschichte des Sehens*, München, 1977, 9

⁵⁹ Clark, Kenneth, *The Gothic Revival*, London, 1995, 13

wir die Natur als beherrscht oder anders gefragt: Welche psychischen Prozesse sind erforderlich, um das, was wir einst fürchteten, plötzlich genießen zu können? In diesem Abschnitt werde ich den Begriff und Ursprung des Begriffs des Erhabenen erläutern. Daraufhin folgt eine Untersuchung der Anwendung dieser Ästhetik in der Kunst der Romantik und der Moderne sowie ihre Einflüsse auf die Schreckensliteratur – z.B. *Gothic Horror* – dieser und späterer Epochen.

3.4.1. DIE BEURTEILUNG DER EMPFINDUNG:

We must not intend to fly,

When we can scarcely pretend to creep.

*Edmund Burke, Enquiry*⁶⁰

In *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful* von 1757, im folgenden der Einfachheit halber *Enquiry* genannt, unternimmt Edmund Burke den Versuch, Gesetzmäßigkeiten hinsichtlich der Reaktion des menschlichen Bewußtseins auf extreme, externe Phänomene herzustellen – „As a study of the relationship between strong feelings and forms of art [...]“, wie Adam Phillips das Werk in seinem Vorwort zur *Enquiry* zusammenfaßt.⁶¹ Und da sich auch in den physischen Gesetzen des Universums, mögen sie noch so klar vorhersagbar sein, dennoch chaotische Elemente finden, die man nicht klar definieren kann, stellt sich auch innerhalb der *Enquiry* die Frage, inwieweit das Erhabene dazu in der Lage ist, durch seine Gewalt und Macht den rationalen Menschenverstand einerseits zu erweitern, andererseits aber auch durcheinander zu bringen oder für immer zu schädigen, oder wie Phillips es bemerkt, „[...] that madness – to which there are several references in the *Enquiry* – always lurked as the consequence of the increasingly fashionable commitment to the imagination unbound.“⁶² So übten Burkes Erkenntnisse einen starken Reiz

⁶⁰ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 101

⁶¹ In Ders., London, 1998, ix, vgl. zur politischen Dimension besonders Womersley, David in: Ders. (ed.), *Edmund Burke, Enquiry*, London, 1998, „*The Sublime and the Beautiful* establishes, as we shall see, important scaffolding for a vision of human nature and human society which generates a powerful and coherent political stance“, xii, bereits Longinus definiert folgende Quellen für hohen Stil: „sprachliche Kraft [...], kraftvolle Fähigkeit, erhabene Gedanken zu erzeugen [...], starke, begeisterte Leidenschaft [...], besondere Bildung der Figuren [...], großartige Sprache [...], würdevolle, gehobene Wort- und Satzfügung“, in Schönberger, Otto (ed.), *Vom Erhabenen*, Stuttgart, 2002, 19

⁶² Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, xii

auf die *Gothic Novel* sowie auf spätere Horrorerzählungen aus, in denen ja oft der Wahnsinn thematisiert wird.⁶³

Kants *Kritik der Urteilskraft* befaßt sich mit einem ähnlichen Themenschwerpunkt und stellt die Frage, ob es a priori möglich ist, die Natur als zweckmäßig zu beurteilen, also eine Untersuchung der Auswirkung der Phänomene der Natur auf die Urteilskraft anzustellen. Damit einhergehend folgt die Erkenntnis, daß das Erhabene in der Natur mitnichten ein Produkt unserer Sinne, sondern vielmehr einzig und allein unserer Imagination ist. „Ferner rufen, junger Freund, die Bilder der Phantasie auch Erhabenheit, Größe und Energie des Stils hervor – so jedenfalls nenne ich sie; manche sprechen von Bildererzeugung“, erkannte schon Longinus.⁶⁴ Das Erhabene ist stets eine ästhetische und damit auch eine statische Erfahrung; eine Erkenntnis, die bei Burke zwar ansatzweise erwähnt aber nicht vollständig erklärt wird. Das Gefühl, das wir durch das Erhabene empfinden, ist das eines *wohligen Schauers*, eingedenk der Tatsache, daß unsere eigene Position sicher ist. Würde uns das Erhabene gefährlich werden können, wäre unsere Reaktion keine statische und auch keine ästhetische mehr. Stärker als Burke demonstriert Kants *Analytik des Erhabenen* den Zeitgeist des 18. Jahrhunderts, der die beherrschte Natur, auch in ihrer feindlichen Form, solange sie dem Betrachter gegenüber nicht feindlich agieren kann, als einen ästhetischen Genuß begreift.

3.4.2. DAS GESCHMACKSURTEIL ALS GESETZ DER EMPFINDUNG:

Wie auch Longinus bereits davon ausging, daß es einen allgemeinen Geschmack geben muß, der Menschen dazu verleitet, auf ähnliche Phänomene ähnlich zu reagieren,⁶⁵ ähnlich dem Schematismus bei Kant, so setzt auch Burke Gesetzmäßigkeiten voraus, die unsere Sinne und unsere Imagination leiten, „[...] for if taste has no fixed principles, if the imagination is not affected according to some invariable and certain laws, our labor is likely to be employed to very little purpose [...]“.⁶⁶ Hierbei unterteilt Burke den Begriff *taste* in drei verschiedenen Aspekte, die Sinne, die Imagination, sowie die Urteilskraft:

All the natural powers in man, which I know, that are conversant about external objects, are the senses; the imagination; and the judgement. We do and must suppose that as the confirmation of their organs

⁶³ vgl. die Analyse von Wahnsinn und Wahrnehmung anhand der *Gothic Novel* bei Joshi, „Madness means that there is something wrong with the perceiver, not the universe perceived“, lesen wir bei Joshi in *The Weird Tale*, „From this perspective madness is at once metaphysical and political – metaphysical because it is a way of shielding ourselves from certain truths too painful to endure, and political because civilization at large can use madness as a way of covering up these same unpleasant truths“, *The Weird Tale*, Austin, 1990, 213

⁶⁴ Schönberger, Otto (ed.), *Vom Erhabenen*, Stuttgart, 2002, 43

⁶⁵ Russel, Winterbottom (edd.), „On Sublimity“, in *Classical Literary Criticism*, Oxford, 1998, 148

⁶⁶ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 81

are nearly or altogether the same in all men, so the manner of perceiving external objects is in all men the same, or with little difference.⁶⁷

Die Sinne nehmen hierbei die Phänomene der Umgebung auf, diese werden vom Verstand analysiert und interpretiert und schließlich von der Urteilskraft daraufhin geprüft, welche Wirkung sie auf den Betrachter haben. Steegmann sieht in dem Begriff *taste* sowohl die Wahrnehmung als auch die Urteilskraft kombiniert. „the only single word (*taste*, VME) which expresses both an immutable quality of discernment, criticism and perception, independent of special knowledge [...] it can imply both standards and enthusiasms and can include both those who not only know what they like but know why they like it.“⁶⁸ Für Kant ist die Funktion der Urteilskraft mit einer Einordnung der betrachteten Phänomene als ‚zweckmäßig‘ oder ‚nicht zweckmäßig‘ verbunden:

Ob nun die Urteilskraft, die in der Ordnung unserer Erkenntnisvermögen zwischen dem Verstande und der Vernunft ein Mittelglied ausmacht, auch für sich Prinzipien *a priori* habe; ob diese konstitutiv oder bloß regulativ sind [...], und ob sie dem Gefühle der Lust und Unlust, als dem Mittelgliede zwischen dem Erkenntnisvermögen und Begehungsvermögen, (eben so wie der Verstand dem ersteren, die Vernunft aber dem letzteren *a priori* Gesetze vorschreiben), *a priori* die Regel gebe; das ist es, womit sich gegenwärtige Kritik der Urteilskraft beschäftigt.⁶⁹

Die Urteilskraft ist also, „[...] in der Familie der oberen Erkenntnisvermögen [...]“,⁷⁰ ein Bindeglied zwischen dem Verstande, „[...] das Vermögen, den Gegenstand sinnlicher Anschauung zu denken [...]“⁷¹ und der Vernunft, „[...] das Vermögen, welches die Prinzipien der Erkenntnis *a priori* an die Hand gibt.“⁷² Ebenso wie sich zwischen dem Erkenntnis – und dem Begehungsvermögen das Gefühl der Lust findet, findet sich zwischen dem Verstand und der Vernunft die Urteilskraft.⁷³ Hieraus ergibt sich laut Kant eine Zweiteilung der Urteilskraft: erstens die ästhetische Urteilskraft, in der eine Beurteilung der Phänomene durch die Gefühle der Lust oder der Unlust erfolgt und zweitens die teleologische, also zielgerichtete Urteilskraft, die das Vermögen, die reale Zweckmäßigkeit der Natur durch Verstand und Vernunft zu beurteilen, an die Hand gibt.⁷⁴ Somit bezieht sich die ästhetische Urteilskraft also

⁶⁷ Ebd., 82

⁶⁸ Steegmann, John, *The Rule of Taste. From George I to George IV*, London, 1936, IX

⁶⁹ Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 74

⁷⁰ Ebd., 85

⁷¹ Kant, Immanuel, „Kritik der reinen Vernunft“, Vol. III, Frankfurt am Main, 2004, 98

⁷² Ebd., 62

⁷³ Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 86

⁷⁴ Ebd., 104

auf Lust und Unlust, die teleologische auf die Beurteilung der Zweckmäßigkeit der Natur und die Frage, ob eine solche Beurteilung a priori überhaupt möglich ist.

3.4.3. DAS SCHÖNE UND DAS ERHABENE:

Ein wichtiger Aspekt in Burkes *Enquiry* ist die Unterscheidung zwischen dem Schönen (*the beautiful*) und dem Erhabenen (*the sublime*). Hierbei weist das Schöne zumeist die gegenteiligen Eigenschaften im Vergleich zum Erhabenen auf; ist also das Erhabene immer groß, so sind schöne Objekte immer klein oder, sollten sie doch etwas größer ausfallen, jedenfalls ungefährlich und nützlich.

I call beauty a social quality; for where women and men, and not only they, but when other animals give us a sense of joy and pleasure in beholding them (and there are many that do so), they inspire us with sentiments of tenderness and affection towards their persons; we like to have them near us, and we enter willingly into a kind of relation with them, unless we should have strong reasons to the contrary.⁷⁵

Hierbei wird klar, daß von diesen schönen Dingen keine Gefahr ausgeht, sondern daß man Macht über diese ausüben kann und über eine größere Stärke und Macht verfügt als die Objekte der Schönheit sie aufweisen können. Dies sagt bereits Longinus: „Daher bewundern wir aus einem natürlichen Trieb wahrhaftig nicht die kleinen Bäche, wenn sie auch klar und nützlich sind, sondern den Nil, die Donau oder den Rhein und viel mehr noch den Ozean [...] Doch wird man bei all diesem sagen, daß für die Menschen das Nützliche und Nötige leicht zu erwerben ist, immer jedoch das Außerordentliche bewundernswert bleibt.“⁷⁶ Somit ist auch die Liebe für Burke nichts Erhabenes – *falling in love* ist ja, dem Wortlaut zufolge, auch nicht als Aufstieg zu deuten – da man nur Objekte des Angenehmen und des Schönen, nicht aber des Erhabenen, lieben kann. Somit hat auch die Lust nichts mit der Betrachtung schöner Objekte zu tun, da es sich hierbei nicht um eine statische, ästhetische Betrachtung handelt, sondern eher um einen triebhaften Drang. „I likewise distinguish love, (by which I mean that satisfaction which arises to the mind upon contemplating anything beautiful, or whatsoever nature it may be) from desire or lust; which is an energy of the mind, that hurries us on to the possession of certain objects, that do not affect us as they are beautiful, but by means

⁷⁵ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 191

⁷⁶ Schönberger, Otto (ed.), *Vom Erhabenen*, Stuttgart, 2002, 87-89, vgl. dazu Schönberger, „Das Erhabene erfüllt das natürliche Verlangen des Menschen nach dem Großen und Göttlichen, wirkt wie ein Blitz, überwindet jeden Widerstand und erzeugt leidenschaftliche innere Bewegung. Es ist das Zeichen seelischer Größe des Schreibenden, ist die Fähigkeit, bezeichnende Einzelheiten für die Darstellung auszuwählen oder den Sprachrhythmus eindringlich zu gestalten“, ebd., 142

altogether different. We shall have a strong desire for a woman of no remarkable beauty; whilst the greatest beauty in men, or in other animals, though it causes love, yet excites nothing at all of desire.”⁷⁷ Vereinfacht ist zu sagen, daß – strenggenommen im Sinne Kants – die ästhetische Erfahrung immer eine statische sein muß (da sie sonst nicht mehr ästhetisch wäre) und das triebhafte Begehren eines Objekts in dieser Hinsicht keine Manifestation des Schönen oder des Erhabenen darstellt. Für Kant ist das Wohlgefallen am Schönen nur dann ein Geschmacksurteil, wenn es ohne alles Interesse ist. „Ein jeder muß eingestehen, daß dasjenige Urteil über Schönheit, worin sich das mindeste Interesse mengt, sehr parteilich und kein reines Geschmacksurteil sei.“⁷⁸ Burkes Definition von *the beautiful* ist strenggenommen kein reines Geschmacksurteil, da dieses z.B. „pleasing“ sein kann, also nicht ohne Interesse besteht:

There is a wide difference between admiration and love. The sublime, which is the cause of the former, always dwells on great objects, and terrible, the latter on small ones, and pleasing; we submit to what we admire, but we love what submit to us; in one case we are forced, in the other we are flattered, into compliance. In short the ideas of the sublime and the beautiful stand on foundations so different, that it is hard, I had almost said impossible, to think of reconciling them in the same subject, without considerably lessening the effect of the one or the other upon the passions. So that, attending to their quantity, beautiful objects are comparatively small.⁷⁹

Ähnlich wie Burke unterzieht auch Kant den Geschmack (bei Burke *taste*) einer Analyse und kommt zu dem Schluß, daß das Geschmacksurteil kein Erkenntnisurteil und daher nicht logischer, sondern ästhetischer Natur ist.⁸⁰ Damit es sich auch um ein ästhetisches und – nach Aquin⁸¹ – statisches Geschmacksurteil handelt, ist „[...] das Wohlgefallen, welches das Geschmacksurteil bestimmt, ohne alles Interesse.“⁸²

⁷⁷ Ebd., 165

⁷⁸ Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 117

⁷⁹ Ebd., 191, vgl. die Weiterführung dieser Thematik in die Politik, wobei sich z.B. McCue im Hinblick auf Burkes Diktum „small is beautiful“ gegen übergroße Bürokratien ausspricht, „Small, limited authorities are more likely to be effective than unwieldy bureaucracies (in which our rulers have placed great faith)“, in Ders., McCue, Jim, *Edmund Burke and Our Present Discontents*, London, 1997, 79, vgl. zu Burke im politischen Kontext, der in dieser Arbeit nicht behandelt wird, besonders Crow, Ian, *Edmund Burke. His Life and Legacy*, Dublin, 1997, darin: James, Robert, Rhodes, „The Relevance of Edmund Burke“, 143-151

⁸⁰ Ebd., 115

⁸¹ vgl. Thomas von Aquin, „Pulchrae sunt quae visa placent“ (Schön ist, was im Schauen gefällt), *Summa Theologica*, Heidelberg, 1993, I, 5.4, ad 1, dazu ebenfalls Assunto, Rosario, *Die Theorie des Schönen im Mittelalter*, Köln, 1996, 37

⁸² Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 116, anders Rosenkranz, der das Erhabene besonders vom ‚Niedrigen‘ abgrenzt, „[...] der Gegensatz des Majestätischen ist das Niedrige.“, *Ästhetik des Häßlichen*, Leipzig, 1996, 164

Kommen wir aber zu den Aspekten, die ein Objekt erst erhaben machen. Da ja Objekte der Schönheit immer klein, freundlich und, sollten es lebende Wesen sein, immer schwächer als der Betrachter sind, können Objekte des Erhabenen ja nur das Gegenteil bedeuten, nämlich groß, unfreundlich und unendlich stark zu sein. Das Erhabene ist, so Burke, sogar so stark und gewaltig, daß bei der Betrachtung die Seele des Betrachters derart gefesselt ist, daß sie keinen anderen Gedanken mehr unterhalten kann, sie sich also förmlich *im Bann des Erhabenen* befindet:

The passion caused by the great and sublime in *nature*, when those causes operate most powerfully, is astonishment: and astonishment is that state of the soul in which all its motions are suspended, with some degree of horror. In this case the mind is so entirely filled with its object, that it cannot entertain any other, nor by consequence reason on that object which employs it. Hence arises the great power of the sublime, that, far from being produced by them, it anticipates our reasoning, and hurries us on by an irresistible force. Astonishment, as I have said, is the effect of the sublime in its highest degree; the inferior effects are admiration, reverence, and respect.⁸³

In *Matrix I* sehen wir eine deutliche Inszenierung des Erhabenen im Sinne Burkes, als Neo aus seinem illusionären Schlaf in seiner Wabe aufwacht und die Tausenden von anderen Waben erblickt. Der Schreck des Erwachens, ähnlich einer Geburt,⁸⁴ weicht der Erkenntnis, daß Neo einer sehr viel stärkeren Macht gegenüber steht. Das damit verbundene passive Schauen ist eine Konsequenz der Betrachtung des Erhabenen, da der Geist zu keiner anderen Aktion mehr fähig ist, „[...] the mind is so entirely filled with its object [...]“⁸⁵ (Abb. 6-9).

Above him, level after level, the stem rises seemingly forever. He moves to the foot of the capsule and looks out. The image assaults his mind.

Towers of glowing petals spiral up to incomprehensible heights, disappearing down into a dim murk like an underwater abyss.

His sight is blurred and warped, exaggerating the intensity of the vision. The sound of the plant is like the sound of the ocean heard from inside the belly of the Leviathan.⁸⁶

⁸³ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 130

⁸⁴ vgl. Storyboard Zeichner Kunitake zu dieser Szene, „[...] birth is always painful“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 70

⁸⁵ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 130, vgl. dazu auch das passive Schauen Dantes auf Gott (Kapitel 1) sowie die Diskussion des passiven Schauens in Kapitel 4.

⁸⁶ „Shooting Script“, New York, 2002, 305

Die gallertartige, technisch-biologische Nährmasse, aus der sich Neo zuvor erhebt, (Abb. 6) weckt durch ihre schleimige Konsistenz Ekelgefühle beim Zuschauer. Durch die rosa bis rote Farbgebung dieser Masse hebt sich Neos Wabe allerdings als heimeliger, behüteter Ort vor den schwarz-blauen Türmen ab, an denen die anderen Waben montiert sind. Blitze durchzucken die gesamte Szene und hinterlegen die Zuchtanlage metaphorisch mit einem scheinbar göttlichen Willen. Das Erhabene als „ästhetischer Ausnahmezustand“⁸⁷ ist – wie die Gottesschau Dantes im Prolog – in dieser Szene eine Inszenierung des Göttlichen bzw. des Gottes, „[...] die Gestalt des ganz anderen Namenlosen, für die nur ein hilflos konventioneller Ersatzbegriff zur Verfügung steht: Gott.“⁸⁸ Die Höhe des Turmes, von dem herab Neo in die Tiefe blickt (Abb. 1), ist ein Beispiel für die *Vastness* Burkes, wobei die Größe eines Gegenstandes immer erhabener ist als die Weite einer Fläche, sowie die Tiefe einer Schlucht erhabener als die Höhe eines Berges ist⁸⁹ (In dieser Beobachtung wird er von den Gehirnforschern bestätigt).⁹⁰ Die Gallertmasse erweckt bei Neo und beim Zuschauer ein Gefühl des Ekels (Abb. 7), doch die monumentale, blitzdurchzuckte Ästhetik der Zuchtmaschinerie, untrahmt von dramatischer Musik, wirkt als Inszenierung des Erhabenen. Rosenkranz beschreibt in der *Ästhetik des Häßlichen* ein Wohlgefallen am Häßlichen, wenn dieses durch Schönheit relativiert wird,⁹¹ hier hingegen haben wir einen Abscheu vor dem Häßlichen, der aber ‚übertönt‘ wird von der visuellen Macht des Erhabenen. So finden wir in dieser Szene die gleichzeitige Inszenierung von *Horror* und *Terror*. Während *Horror* das „[...] mit Ekel vermischte Grauen vor einem Entsetzlichen, das uns sichtbar oder körperlich entgegentritt, sei es Geistererscheinung oder Mord [...]“⁹² darstellt, ist *Terror* die unbestimmte Angst, der Alptraum, „[...] die gespannte Erwartung auf ein Unnennbares.“⁹³ *Horror* ist der entsetzte, auf einem konkreten oder haptischen Phänomen basierende Ekel, den Neo (und der

⁸⁷ Hörisch, Jochen, „Der ästhetische Ausnahmezustand. Die Debatte über das Erhabene in Frankreich“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 923

⁸⁸ Ebd.

⁸⁹ Ebd., 147, vgl. auch die poetische Inszenierung von z.B. *Solitude* und *Vastness* in Wordsworth „Ode: Intimations of Immortality“:

Which we are toiling all our lives to find,
In darkness lost, the darkness of the grave,
Thou over whom thy immortality,
Brood like the day [...],

in Hadyden, John (ed.), *Williams Wordsworth Poems*, London, 1990, 527

⁹⁰ Roth, Gerhard, „Acht Meter in der horizontalen Ebene sind eine kleine Distanz, acht Meter nach unten ein gefährlicher Abgrund. Natürlich hat dies mit der Gefährlichkeit des Abgrundes zu tun, aber das erklärt nicht, warum er uns so tief *erscheint*, wo es doch nur acht Meter sind *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003, 35

⁹¹ „Auf gesunde Weise (geschieht ein Wohlgefallen am Häßlichen, VME), wenn das Häßliche in der Totalität eines Kunstwerkes sich als eine relative Notwendigkeit rechtfertigt und durch die Gegenwirkung des Schönen aufgehoben wird“, Leipzig, 1996, 48

⁹² Miller, Norbert, *Strawberry Hill*, Wien, 1986, 387

⁹³ Ebd.

Zuschauer) empfinden. Das Objekt des *Terror* ist weniger konkret, sondern wird allein von der Imagination erschaffen; dies ist Neos Betrachtung der gigantischen Menschengeschichtsmaschinerie als sublimes Monument. Als Inszenierung des Erhabenen wird *Terror* allein durch die Vorstellung geweckt, was eine sehr viel stärkere Macht uns antun *könnte*. Es bleibt nur bei der Vorstellung. Neo kann diese Allmacht nichts mehr antun. Er ist ausgeloggt. Und die Maschinen reagieren sofort: Neo wird von den Anschlüssen befreit und einen gigantischen Abfluß heruntergespült, „Here we see Neo being aborted, flushed down the toilet.“⁹⁴ Als kontemplativer Betrachter der Maschinerie ist Neo nicht erwünscht, entweder ist er nicht-ästhetischer Betrachter oder gar keiner. Er wird in einer Welt abgetrieben – „aborted“⁹⁵ – und in einer anderen neu geboren.

Laut Burke ist nur das Erhabene in der Lage, unsere Vorstellungskraft und Vernunft voll und ganz zu vereinnahmen, da aus der Macht des Erhabenen auch immer das Potential erwächst, uns, als dem Schwächeren, Schmerz zuzufügen. Schmerz ist für Burke die stärkste Empfindung der Sinne⁹⁶ und sehr viel stärker als Lust, da das Gefühl der Lust „gestohlen“ werden muß und uns von niemandem aufgezwungen werden kann, während niemand sich – normalerweise – freiwillig dem Schmerz aussetzt und der Schmerz uns nur von einer sehr viel stärkeren Macht (*Power*) zugefügt werden kann. Zu den schlimmsten Dingen, die wir von dieser erhabenen Macht zu fürchten haben, gehört der Schmerz, dem wir schutzlos ausgeliefert sind:

I know of nothing sublime, which is not some modification of power. And this branch rises, as naturally as the other two branches, from terror, the common stock of everything that is sublime [...] For first we must remember that the idea of pain, in its highest degree, is much stronger than the highest degree of pleasure. [...] Again we know by experience, that, for the enjoyment of pleasure, no great efforts of power are at all necessary; nay, we know that such efforts would go a great way towards destroying our satisfaction: for pleasure must be stolen, and not forced upon us; pleasure follows the will; and therefore we are generally affected with it by many things of a force greatly inferior to our own. But pain is always inflicted by a power in some way superior, because we never submit to pain willingly. So that strength, violence, pain and terror, are ideas that rush in upon the mind together.⁹⁷

In der *Gothic-Novel The Mysteries of Udolpho* wird z.B. Count Montoni als übermächtige Inszenierung von Macht gegenüber der Protagonistin Emily dargestellt. “It is your interest to make me your friend [...] if you compel me to be your enemy – I will venture to tell you that

⁹⁴ Kunitake zu dieser Szene, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 80

⁹⁵ Ebd.

⁹⁶ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 110

⁹⁷ Ebd., 138

the punishment shall exceed your expectation.”⁹⁸ Montoni demonstriert nicht nur seine Macht gegenüber Emily, sondern verursacht durch seine Ankündigung einer möglichen Strafe für die junge Dame bei dieser bereits ein Gefühl der Angst, das dem des Schmerzes gleicht. *Pain* und *pleasure* stehen sich daher nicht einfach komplementär gegenüber, sondern haben verschiedene Ursprünge. Die Lust und das Angenehme werden gesucht, während uns der Schmerz immer von einer sehr viel stärkeren Macht aufgezwungen wird, sei es eine stärkere Person, eine Naturgewalt oder eine Krankheit. Somit ist auch nur das Erhabene, was sich entgegengesetzt oder auch völlig gleichgültig gegenüber unserem Willen verhält.⁹⁹ Ein Beispiel dazu in *Matrix* in der sich diese dominante Macht mit Ekel mischt, ist die Szene, in der Neo von Agent Smith die – halb elektronische, halb biologische – Wanze (Abb. 97) eingesetzt wird. Die phallische Form der Wanze, in der geisterhaft rötlich schimmernd biologisches Leben zu pulsieren scheint, ist nicht zufällig gewählt. Wie das *Alien*¹⁰⁰ H.R. Gigers (Abb. 102) seine Nachkommen in den Organismus anderer Lebewesen einpflanzt, aus denen es dann bei der Geburt wieder hervorbricht, dringt sie in Neo ein und ‚schwängert‘ ihn nahezu mit einer Kamera der Agenten. Diese Szene wirkt nicht nur durch den Akt des Eindringens in Neo, man könnte sagen einer der Überwachung dienenden ‚Vergewaltigung‘ ekelhaft, sondern auch durch die biomechanische Konsistenz der Wanze, die uns wieder zu Giger zurückführt. „Das Ekelhafte als ein Produkt der Natur, Schweiß, Schleim, Kot, Geschwüre u. dgl. ist ein Totes, was der Organismus von sich ausscheidet und damit der Verwesung übergibt“, so Rosenkranz.¹⁰¹ Gigers *Biomechanoid* (Abb. 98) zeigt – in ähnlich grau schwarzem Kolorit – das Eindringen einer biomechanischen Entität in einen organischen Organismus. Agent Smith als Inzenierung von *Power* ist es gleichgültig, welche Ekelgefühle die Wanze bei Neo auslöst. Sie ist notwendig, um ihn zu überwachen, Agent Smith ist der Stärkere, und daher wird sie eingesetzt. *The Art of the Matrix* weist darauf hin, daß die Wachowski-Brothers zunächst berechtigte Sorgen hatten, ob Warner Brothers wohl solch eine (Horror-) Szene akzeptieren würde:

One thing Larry and Andy were really worried about, was how scary this scene was going to be and whether Warner Bros. would go for it. [...] They wanted the bug to start out as a conventional wire-and-metal bugging device, and then grow into this very techno-organic thing. It needed a life-look, to be some sort of biomechanical creature.¹⁰²

⁹⁸ Radcliffe, Ann, *The Mysteries of Udolpho*, New York, 1931, 220

⁹⁹ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 140

¹⁰⁰ USA, 1979

¹⁰¹ *Ästhetik des Häßliche*, Leipzig, 1996, 252

¹⁰² *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 52

Ausgehend von *Power* ist ein weiteres Merkmal des Erhabenen seine Verbindung mit dem Tod und dessen Eigenschaft, uns das Leben nehmen zu können. Laut Burke übertrifft die Angst vor dem Tod sogar den größten Schmerz, da, verbunden mit dem Tod auch immer die Angst vor dem Unbekannten besteht, “[...] but as pain is stronger in its operation than pleasure, so death is in general a much more affecting idea than pain; because there are very few pains, however exquisite, which are not preferred to death: nay, what generally makes pain itself, if I may say so, more painful, is, that it is considered as an emissary of this king of terrors”.¹⁰³ Da bis jetzt noch niemand herausfinden konnte, was uns nach dem Tod erwartet, ist der Tod selbst, aufgrund dieser Ungewißheit und seiner Macht über alles Lebende, eine der höchsten Manifestationen des Erhabenen. So verwundert es nicht, daß auch in High-Tech-Filmen der Tod nach wie vor thematisiert wird und es auch in *Matrix* seltsamerweise möglich ist, *in* der *Matrix* zu sterben, was schließlich den Tod des Körpers nach sich zieht.¹⁰⁴ Dies mag vom biologischen Standpunkt her unlogisch sein, doch sind Actionabenteuer nur halb so spannend, wenn nicht der Tod als Bedrohung im Raum steht. Es würde sich wohl auch kein Computerspiel sehr gut verkaufen, bei dem jeder Spieler nur gewinnen kann. Ausgehend von dieser Faszination und auch der Angst vor dem Unbekannten und der vorhin bereits angesprochenen *clarity*, die oft die erhabene Wirkung von visueller Kunst zerstört, ist es konsequent, daß auch das Verborgene, Unscharfe – *Obscurity* - für Burke eine Manifestation des Erhabenen bildet:

To make anything very terrible, obscurity seems in general to be necessary. When we know the full extent of any danger, when we can accustom our eyes to it, a great deal of the apprehension vanishes. Every one will be sensible of this, who considers, how greatly night adds to our dread, and in all cases of danger, and how much the notions of ghosts and goblins, of which none can form clear ideas, affect minds which give credit to the popular tales concerning such sorts of beings.¹⁰⁵

¹⁰³ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 110, vgl. auch Adorno, Theodor, W., *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, „Die Gleichgültigkeit des Bewußtseins gegen die metaphysischen Fragen, die keineswegs durch Befriedigung im Diesseits abgegolten sind, ist aber schwerlich für die Metaphysik selbst gleichgültig. Es versteckt sich darin ein Horror, der, verdrängten die Menschen ihn nicht, ihnen den Atem verschlüge. Man könnte zu den anthropologischen Spekulationen darüber sich verleiten lassen, ob nicht der entwicklungsgeschichtliche Umschlag, welcher der Gattung Mensch das offene Bewußtsein und damit das des Todes verschaffte, einer gleichwohl fortwährenden animalischen Verfassung widerspricht, die es nicht erlaubt, jenes Bewußtsein zu ertragen. Dann wäre für die Möglichkeit des Weiterlebens der Preis einer Beschränkung des Bewußtseins zu entrichten, die es vor ihm schützt, was es doch selber ist, Bewußtsein des Todes“, 388

¹⁰⁴ vgl. “Shooting Script”, New York, 2002, 322,

NEO

If you are killed in the Matrix,
you die here?

MORPHEUS

The body cannot live without the mind.

¹⁰⁵ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 132

Obskur ist gesamte Ästhetik von *Matrix*. Dunkle Hotelzimmer mit stockfleckigen Tapeten und funzelnden Kronleuchtern, schwarze, glänzende Kleidung, die wie eine Ölschicht an den Protagonisten herunterzulaufen scheint (Abb. 85) sowie düstere und endlose, von Regen gepeitschte Straßenfluchten, die von einzelnen, ebenfalls schwarzen, Limousinen durchkreuzt werden (Abb. 86). Nur die Andeutung von etwas Schrecklichem, so Burke, das ungenaue Umreißen des Grauens, setzten uns bereits viel eher in erhabenen Schrecken als ein allzu genaues Bild. “ [...] the most lively and spirited verbal description I can give raises a very obscure and imperfect *idea* of such objects; but then it is in my power to raise a stronger *emotion* by the description than I could do by the best painting [...] The proper manner of conveying the *affections* of the mind from one to another is by words; there is a great insufficiency in all other methods of communication”¹⁰⁶, erläutert Burke hier noch einmal den Vorzug der Literatur und des geschriebenen Wortes, um die Faszination und den Schrecken des Unbekannten und Obskuren darzustellen. In *Matrix* wird die Zeit des Atomkrieges zwischen Menschen und Maschinen ebenfalls äußerst undeutlich und nur mündlich, ohne bildliche Illustrationen, von Morpheus erklärt. Ebenso weiß niemand genau, in welchem Jahr man eigentlich lebt.

MORPHEUS

We have only bits and pieces of information.

What we know for some point, in the early twenty-first century,
all of mankind was united in celebration. Through the blinding
inebriation of hybris we marvelled at our magnificence as we gave
birth to A.I.¹⁰⁷

Somit ist die Angst vor dem Unbekannten auch eine Manifestation des Erhabenen:

No passion so effectually robs the mind of all its powers of acting and reasoning as *fear*. For fear being an apprehension of pain and death, it operates in a manner that resembles actual pain. Whatever therefore is terrible, with regard to sight, is sublime too, whether this cause of terror be endued with greatness of dimension or not; for it is impossible to look on anything as trifling or contemptible, that may be dangerous.¹⁰⁸

¹⁰⁶ Ebd., 133

¹⁰⁷ “Shooting Script”, New York, 2002, 311,

¹⁰⁸ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 130, vgl. ebenfalls Lovecraft, H.P., “The strongest emotion of mankind is fear, and the strongest kind of fear is fear of the unknown” in Ders: “Supernatural Horror in Literature”, *Lovecraft Omnibus 2, Dagon and Other Macabre Tales*, London, 1994, 423

Das Phänomen des Schmerzes nun mit der Angst vergleichend kommt Burke zu dem Schluß, daß Angst aus einer Vorahnung des kommenden Schmerzes entsteht; man könnte auch sagen, daß sowohl Angst als auch Schmerz auf die Vernunft und die Seele wirken, die Angst allerdings direkten Einfluß nimmt und der Schmerz zunächst den Umweg über den Körper und die Sinne machen muß. Burke:

The only difference between pain and terror is, that things which cause pain operate on the mind by the intervention of the body; whereas things that cause terror generally affect the bodily organs by the operation of the mind suggesting the danger; but both agreeing, either primarily or secondarily, in producing a tension, contraction, or violent emotion of the nerves, they agree likewise in everything else.¹⁰⁹

Ob die Angst allein auf unsere Vernunft wirkt oder ob diese Empfindung den Umweg über den Körper in Form von Schmerz nehmen muß, ist dabei nahezu unerheblich. In *Matrix* wird jede Empfindung über den Stecker im Kopf eingespeist und nach neurowissenschaftlichen Erkenntnissen findet die gesamte Konstruktion unserer Wahrnehmung im Gehirn statt. Wenn Burke also sagt, daß es sich bei dem Weg über den Körper lediglich um eine „intervention“ handelt, wird er damit von zeitgenössischen, medizinischen Forschungen bestätigt.

*Solitude*¹¹⁰, *Darkness*,¹¹¹ und *Vastness*¹¹² als weitere sublimen Inzenierungen, finden sich alle als Stilmittel in der bereits beschriebenen Szene von Neos Erwachen wieder (Abb. 6-9). *Darkness* dominiert, wie bereits gezeigt wurde, die gesamte *Matrix* Ästhetik. *Vastness* finden wir z.B. auch in J.M.W. Turners Werk *Snowstorm: Hannibal and his army crossing the Alps* (Abb. 103). Die Armeen Hannibals wirken winzig und hilflos im Vergleich zu dem gigantischen Bergmassiv im rechten Teil des Bildes und dem Schneesturm, der die bleiche Sonne verdunkelt und über Bergwelt und Menschen hinwegfegt. Turner vergleicht den drohenden Fall von Hannibals Karthago kurz vor der Eroberung mit England in den Wehen

¹⁰⁹ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 212

¹¹⁰ Ebd., 115

¹¹¹ Ebd., 225

¹¹² Ebd., 147, vgl. auch die poetische Inszenierung von z.B. *Solitude* in Wordsworth „Ode: Intimations of Immortality“:

Which we are toiling all our lives to find,
In darkness lost, the darkness of the grave,
Thou over whom thy immortality,
Brood like the day [...],

in Hadyden, John (ed.), *Williams Wordsworth Poems*, London, 1990, 527

der napoleonischen Kriege.¹¹³ Gleichzeitig wird die Machtlosigkeit der Armee gegenüber der Kraft der Elemente durch winzige Menschen und eine übermächtige Natur dargestellt.

All these ingredients Turner had combined in his gloomy and majestic scene: the menace of the mountains, the wildness of the storm, and the plundering natives represented by the group struggling over a captive woman and the booty in the foreground.¹¹⁴

Die gewaltige Natur der Berglandschaft und der Schneesturm erscheinen selbst dem Betrachter übermächtig, da Turner die Darstellung ihrer tobenden Macht nicht durch überzogene Effekte konterkariert. In „[...] ihrem Streben nach idealer Verallgemeinerung weisen sie den Weg zur völligen Unterdrückung des Details zugunsten der Gesamtwirkung.“¹¹⁵ Turner steigert die Farbeffekte des Bildes,¹¹⁶ um eine größtmögliche Dynamik zu erreichen, ohne jedoch ins Grotteske abzurutschen. „Turner war ein so ausgezeichneter Regisseur, er arbeitete mit soviel Verve und Virtuosität, daß er sich das alles (die Effekte, VME) leisten konnte, denn seine besten Bilder lassen uns wirklich etwas von der romantischen Erhabenheit der Natur ahnen.“¹¹⁷ Durch die visionäre Überhöhung empirischer Naturstudien gelingt Turner, so Steinhauser, eine symbiotische Verbindung vom „[...] sinnlichen Augenschein mit der reflexiven Ideengebung. Hier ist die atmosphärisch verdichtete Farbe Mittel erhabener Wirkung, ist die Evokation der Genesis zugleich die der Malerei selbst.“¹¹⁸ Das Erhabene wird nicht nur abgebildet, sondern es wird auch die Erkenntnis des Erhabenen selbst anhand der Imagination visualisiert. Dazu paßt, daß Turner zu einigen seiner Bilder poetische Verse verfaßte, z.B. bei diesem Beispiel den Blick Hannibals auf die verhangene Sonne, die zwar Wärme spenden sollte, im Hinblick auf den tobenden Schneesturm aber kaum ihre Macht entfalten kann:

still the chief advanc'd,
 Look'd on the sun with hope: – low, broad, and wan;
 While the fierce archer of the downward year
 Stains Italy's blanch'd barrier with storms.
 In vain each pass, ensanguin'd deep with dead,
 O [‘e]r rocky fragments, wide destruction roll'd.¹¹⁹

¹¹³ Reynolds, *Turner*, London, 1997, 86

¹¹⁴ Ebd., 87, vgl. auch Roters zu Turners Darstellung der Elemente, „Das Bild *schildert* nicht nur die Elemente, sondern es *verkörpert* sie – es ist mit den Elementen gemalt“, *Jenseits von Arkadien*, Köln, 1995, 52

¹¹⁵ Wilton, Andrew, *J.M.W. Turner – Leben und Werk*, München, 1979, 153

¹¹⁶ Wilton spricht von „...Lavierungen, die Entfernung ausdrücken“, ebd., 108

¹¹⁷ Gombrich, *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 493

¹¹⁸ Steinhauser, Monika, „Im Bild des Erhabenen“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 824

¹¹⁹ Wilton, Andrew, *Painting and Poetry. Turner's Verse Book and his work of 1804-1812*, London, 1990, 64

Gemäß Burke¹²⁰ ist die Poesie als nicht abbildende Kunst eher in der Lage, die Imagination zu stimulieren. Durch die Kombination von Malerei und Poesie erschafft Turner ein ‚Gesamtkunstwerk‘, das Wahrnehmung *und* Imagination affiziert.

Die *Vastness* der Natur, die wir bei Turner fanden, steigert sich schließlich zur Unendlichkeit, *Infinity*.

Infinity has a tendency to fill the mind with that sort of delightful horror, which is the most genuine effect, and truest test of the sublime. There are scarce any things which can become the objects of our senses, that are really and in their own nature infinite.¹²¹

Zusammenfassend ergibt sich, daß das Erhabene nach Edmund Burke immer eine dem Betrachter weit überlegene Gewalt darstellt, die sich diesem gegenüber normalerweise feindlich oder wenigstens gleichgültig verhält. Da es uns durch seine Macht den Schmerz (*pain*) aufzwingen kann, unsere stärkste körperliche Emotion, ist es auch immer mit einem Gefühl der Angst (*fear*) verbunden. Diese Angst ist unsere allgemein stärkste Emotion, da sie, laut Burke, nichts anderes ist als die Interpretation des Schmerzes durch unsere Vernunft. „The strongest emotion of mankind is fear, and the strongest kind of fear is fear of the unknown“¹²² erklärt H. P. Lovecraft, der die *Gothic Novel* im 20. Jahrhundert zum *Cosmic Horror* erweiterte.¹²³ Somit ist es also auch möglich, die Gewalt des Erhabenen durch das Stilmittel der Angst zu simulieren. Da das Obskure und das Unbekannte stets erhabener sind als das Klare und Greifbare, ist die Inszenierung des Unbekannten und Geheimnisvollen die höchste Manifestation des Erhabenen. „Für Burke ist der Schrecken zum alleinigen Prinzip des Erhabenen geworden. Jede Gefahr, die nicht als unmittelbar drohende Vernichtung des Selbst empfunden wird, erregt Frohsein und ist erhaben“, faßt Zelle zusammen.¹²⁴ Unsere Seele wird durch das Erhabene erhoben, dennoch kriechen wir ob seiner Größe ängstlich im Staub; *We fly and we creep all at once*. Kant unterscheidet hinsichtlich des Erhabenen zwischen dem *mathematisch Erhabenen*, das allein durch seine Größe beeindruckt (wie die Unendlichkeit), sowie dem *dynamisch Erhabenen*, das als Gegenstand der Furcht dienen kann (wie z.B. einem Vulkanausbruch). Bedingt durch oben genannte „Unbegrenztheit“ nennen wir

¹²⁰ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 257

¹²¹ Ebd., 148

¹²² Lovecraft, „Supernatural Horror in Literature“, in in Derleth, August (ed.), *Lovecraft Omnibus 2 – Dagon and Other Macabre Tales*, London, 1994, 423

¹²³ vgl. dazu besonders Leiber, Fritz, „Ein literarischer Kopernikus“ in in Rottensteiner (ed.), *Lovecrafts kosmisches Grauen*, Frankfurt am Main: 1997, 44-59

¹²⁴ Zelle, *Angenehmes Grauen – Literaturhistorische Beiträge zur Ästhetik des Schrecklichen im achtzehnten Jahrhundert*, Hamburg, 1987, 189

das Erhabene, „[...] was schlechthin groß ist“, ¹²⁵ bzw. das „[...] mit welchem in Vergleichung alles andere klein ist“. ¹²⁶ Unbegrenzt ist z.B. der Eintritt in die Welt der Matrix (Abb. 82), die den Betrachter in die Unendlichkeit der Zeichenwüste führt und eine Inszenierung des mathematisch Erhabenen beinhaltet. Die abstrakte Welt der Zeichen, die sich zunächst nur zweidimensional auf dem Bildschirm befindet, wird dreidimensional, Fiktion wird Realität.

Daß sich (durch das Erhabene, VME) eine gespenstische Doppelbelichtung entwickelt, daß die kategoriale Grenze von Sinneneindruck und Idee verschwimmt, daß ein Schwanken entsteht, ob man es mit einer Realität oder einer erdachten Fiktion zu tun hat. ¹²⁷

Hierbei ähnelt Kants Analytik des Erhabenen noch sehr stark der *Enquiry* von Edmund Burke, doch weist Kant auf einen entscheidenden Unterschied bereits zu Beginn hin, als er feststellt, „[...] zum Schönen der Natur müssen wir einen Grund außer uns suchen, zum Erhabenen aber bloß in uns und der Denkungsart, die in die Vorstellung der ersteren Erhabenheit hineinbringt [...]“. ¹²⁸ Da das Erhabene durch eine ästhetische Erfahrung zustande kommt, entsteht es auch nicht am Objekt, sondern wird von unserer Imagination erschaffen, wie Kant weiterhin feststellt:

[...] wenn wir gleich am Objekte gar kein Interesse haben, d.i. die Existenz desselben uns gleichgültig ist, doch die bloße Größe desselben, selbst wenn es als formlos betrachtet wird, ein Wohlgefallen bei sich führen könne, das allgemein mitteilbar ist, mithin Bewußtsein einer subjektiven Zweckmäßigkeit im Gebrauche unsrer Erkenntnisvermögen enthält; aber nicht etwa ein Wohlgefallen am Objekte, wie beim Schönen (weil es formlos sein kann), wo die reflektierende Urteilskraft sich in Beziehung auf das Erkenntnis überhaupt zweckmäßig gestimmt findet, sondern an der Erweiterung der Einbildungskraft an sich selbst. ¹²⁹

Somit ist nichts, was Gegenstand der Sinne sein kann (bzw. ausschließlich Gegenstand der Sinne und nicht auch der Imagination ist) erhaben zu nennen, und erhaben ist, laut Kant, auch nur das, „[...] was auch nur denken zu können ein Vermögen des Gemüts beweiset, das jeden Maßstab der Sinne übertrifft.“ ¹³⁰ Die Unendlichkeit als Manifestation des mathematisch Erhabenen ist, so Kant, schlechthin (und nicht bloß komparativ) groß. ¹³¹ Da man das Unendliche mit den Sinnen nicht wahrnehmen kann, da unsere sinnliche Wahrnehmung gar

¹²⁵ Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 169

¹²⁶ Ebd., 171

¹²⁷ Lehmann, Hans-Thies, „Das Erhabene ist das Unheimliche“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 756

¹²⁸ Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 167

¹²⁹ Ebd., 170-171

¹³⁰ Ebd., 172

¹³¹ Ebd., 177

nicht ausreichen würde, um diese Unendlichkeit zu überblicken, ist schon die Möglichkeit, sich die Unendlichkeit denken zu können, ein Vermögen unserer Vorstellungskraft, die diese ins Erhabene steigert, „[...] aber, was das Vornehmste ist, es als ein Ganzes auch nur denken zu können, zeigt ein Vermögen des Gemüts an, welches allen Maßstab der Sinne übertrifft [...] Das gegebene Unendliche aber dennoch ohne Widerspruch auch nur denken zu können, dazu wird ein Vermögen, das selbst übersinnlich ist, im menschlichen Gemüte erfordert“,¹³² fährt Kant fort. Die Inszenierung des Erhabenen gelingt auch dann, wenn wir uns innerhalb unserer Imagination z.B. die unendliche Größe des Weltalls vor Augen führen können, ohne diese Größe jemals empirisch durchmessen zu können. „Erhaben ist also die Natur in derjenigen ihrer Erscheinungen, deren Anschauung die Idee ihrer Unendlichkeit bei sich führt“,¹³³ lesen wir weiter und da die Idee von uns selbst geschaffen wurde, ist diese auch ein Beweis der Unendlichkeit unserer eigenen Imagination und Vorstellungskraft. Erhaben werden die Phänomene, wenn sich das Gemüt auf deren Betrachtung ohne irgendwelche Zweckvorstellungen (wie z.B. auch Begehren oder Furcht) konzentrieren kann:

Wer wollte auch ungestaltete Gebirgsmassen, in wilder Unordnung über einander getürmt, mit ihren Eispyramiden, oder die düstere tobende See u.s.w. erhaben nennen? Aber das Gemüt fühlt sich in seiner eigenen Beurteilung gehoben, wenn es, indem es sich in der Betrachtung derselben ohne Rücksicht auf ihre Form der Einbildungskraft und einer, obschon ganz ohne bestimmten Zweck damit in Verbindung gesetzten, jene bloß erweiternden Vernunft überläßt, die ganze Macht der Einbildungskraft dennoch ihren Ideen unangemessen findet.¹³⁴

Auch in der kantischen Analytik spielt die Angst eine Rolle. Erhaben sind Gegenstände oder Phänomene, die uns Schaden zufügen *könnten*, vor denen uns unsere gegenwärtige Position allerdings schützt. Kant argumentiert:

Nun ist aber das, dem wir zu widerstehen bestrebt sind, ein Übel und, wenn wir unser Vermögen demselben nicht gewachsen finden, ein Gegenstand der Furcht. Also kann für die ästhetische Urteilskraft die Natur nur insofern als Macht, mithin dynamisch-erhaben gelten, sofern sie als Gegenstand der Furcht betrachtet wird.¹³⁵

¹³² Ebd.

¹³³ Ebd., 178

¹³⁴ Ebd., 179

¹³⁵ Ebd., 184

Das Erhabene ist jedoch ein Produkt unserer Vorstellungskraft, wenn wir uns lediglich *vorstellen*, daß uns dieses Phänomen gefährlich werden könnte, in Wirklichkeit unsere Position allerdings vollkommen sicher ist.

Man kann aber einen Gegenstand als furchtbar betrachten, ohne sich vor ihm zu fürchten, wenn wir ihn nämlich so beurteilen, daß wir uns bloß den Fall denken, da wir ihm etwa Widerstand tun wollten, und daß alsdann aller Widerstand bei weitem vergeblich sein würde.

So fürchtet der Tugendhafte Gott, ohne sich vor ihm zu fürchten, weil er ihm und seinen Geboten widerstehen zu wollen sich als keinen von ihm besorglichen Fall denkt.¹³⁶

Ähnlich wie mit Gott verhielte es sich mit einem Vulkanausbruch in weiter Ferne, der für uns als Betrachter keinerlei Gefahr bedeutet und dennoch durch sein gewaltiges, zerstörerisches Potential zeigt, wie sehr er uns gefährden könnte, würde er näherkommen. Das Erhabene ist immer eine Bestätigung des Sieges des aufgeklärten Menschen über die wilde Natur, die dieser bezwungen hat. Im 18. und 19. Jahrhundert, in dem die Natur aufgrund des technischen Fortschritts, der ihre Beherrschbarkeit ermöglichte, dem Menschen nicht mehr so gefährlich werden konnte wie einst, befand man sich in der Situation, auch gefährliche Phänomene wie Stürme und Vulkanausbrüche einerseits naturwissenschaftlich zu analysieren und zudem als erhabene Erweiterung der Vorstellungskraft zu deuten oder zumindest diese aus gebührender Entfernung ohne Furcht zu bewundern. Die Verbindung von naturwissenschaftlichem Interesse an z.B. Vulkanen und deren Inszenierung als Manifestationen des Erhabenen finden wir z.B. auf Joseph Wright of Derby's *Vulkanausbruch des Vesuv* von 1774 (Abb. 106). Die nüchtern analytische Erforschung der Materie des Vulkans und die ebenso nüchterne Analyse des Erhabenen im Vulkanausbruch machen die Abbildung des Vulkans zu einer Konkretisierung des Zeitgeistes des 18. Jahrhunderts.

Geologen und Künstler verfolgten gleichermaßen das Ziel, die Vulkane zu bändigen: die einen erforschten die Aktivitäten und Ursprünge des Vulkans, die anderen stellten ihn ästhetisch geordnet, aber naturwissenschaftlich korrekt dar. Das Rationalistische und das Schöne des Angst einflößenden Naturphänomens werden in eine sublimen Spannung getaucht.¹³⁷

Die wissenschaftliche Analyse und Beherrschbarkeit ist Voraussetzung, um einen Gegenstand als sublimen Inszenierung wahrnehmen zu können. Die Phänomene werden erst

¹³⁶ Ebd.

¹³⁷ Busch, Werner, in Beck, Herbert; Bol, Peter, C.; Bückling, Maraike (eds.), *Mehr Licht. Europa um 1770. Die bildende Kunst der Aufklärung*. München, 1999, 77

benannt und dann gebannt. Die unbeherrschte Natur, die als Faszinosum inszeniert wird, kann nur eine beherrschte Natur sein:

Großartigkeit, die unser Fassungsvermögen übersteigt, die uns aber deswegen nicht in Panik stürzt, weil wir uns ihr gegenüber ästhetisch zu behaupten wissen. Die Theorie des Sublimen bis zu Kant wird nicht müde zu betonen, dies gelänge uns nur, weil wir Distanz zum Gegenstand unseres Erstaunens hätten, uns in Sicherheit befänden. Ästhetische Distanznahme war jedoch nur möglich, *nach* einer naturwissenschaftlichen Systematisierung und Benennung und damit Bannung der Phänomene.¹³⁸

Die Faszination der erhabenen Macht eines Vulkanausbruchs finden wir Anfang des 19. Jahrhunderts auch auf Turners *Ausbruch des Vesuv* von 1817 (Abb. 107). Der Ausbruch der Lava füllt nicht nur den Himmelsraum auf dem Bild wie ein Kegel aus, sondern erweitert durch seine sublimen Inszenierung – ebenso wie den Himmel – auch die Imagination des Betrachters. Diese „Erhöhung der Seelenstärke“ analysiert Kant als Manifestation des Erhabenen:

Kühne, überhangende, gleichsam drohende Felsen, am Himmel sich auftürmende Donnerwolken, mit Blitzen und Krachen einherziehend, Vulkane in ihrer ganzen zerstörenden Gewalt, Orkane mit ihrer zurückgelassenen Verwüstung, der grenzenlose Ozean, in Empörung gesetzt, ein hoher Wasserfall eines mächtigen Flusses, u.dgl. machen unser Vermögen zu widerstehen in Vergleichung mit ihrer Macht zur unbedeutenden Kleinigkeit. Aber ihr Anblick wird nur um desto anziehender, je furchtbarer er ist, wenn wir uns nur in Sicherheit befinden; und wir nennen diese Gegenstände gern erhaben, weil sie die Seelenstärke über ihr gewöhnliches Mittelmaß erhöhen und ein Vermögen zu widerstehen von ganz anderer Art in uns entdecken lassen, welches uns Mut macht, uns mit der scheinbaren Allgewalt der Natur messen zu können.¹³⁹

Wer sich konkret fürchtet, kann also gar nicht über das Erhabene urteilen, da er wahrscheinlich mit der Flucht beschäftigt ist und keine Zeit für ästhetische Betrachtungen hat; ebenso wenig kann der, der von der Lust auf etwas getrieben ist, dieses Phänomen einer ästhetischen und statischen Betrachtung unterziehen.

Wer sich fürchtet, kann über das Erhabene der Natur gar nicht urteilen, so wenig als der, welcher durch Neigung und Appetit eingenommen ist, über das Schöne. Jener flieht den Anblick eines Gegenstandes,

¹³⁸ Busch, Werner, „Materie und Geist. Die Rolle der Kunst bei der Popularisierung des Newtonschen Weltbildes“, in Beck, Herbert; Bol, Peter, C.; Bückling, Maraike (eds.), *Mehr Licht. Europa um 1770. Die bildende Kunst der Aufklärung*. München, 1999, 405

¹³⁹ Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 184

der ihm Scheu einjagt; und es ist unmöglich, an einem Schrecken, der ernstlich gemeint wäre, Wohlgefallen zu finden.¹⁴⁰

Der Kantische Schrecken des Erhabenen¹⁴¹ ist der ästhetische Genuß der gefährlichen Natur die, um ästhetisch genossen werden zu können, eine beherrschte Natur sein muß.

3.4.4. DIE IMAGINATION:

Die Eindrücke der Wahrnehmung werden vom Verstand analysiert und von der Urteilskraft auf ihre Wirkung überprüft, z.B. ob es sich um eine Manifestation des Schönen oder des Erhabenen handelt. Diese Analyse und Beurteilung eines Phänomens kann, ebenso wie durch die sinnliche Wahrnehmung, durch die *Imagination* oder die Einbildungskraft erfolgen:

Besides the ideas, with their annexed pains and pleasures, which are presented by the sense; the mind of a man possesses a sort of creative power of its own; either in representing at pleasure the images of things in the order and manner in which they were received by the senses, or in combining those images in a new manner, and according to a different order. This power is called imagination; and to this belongs whatever is called wit, fancy, invention, and the like. But it must be observed, that this power of the imagination is incapable of producing anything absolutely new; it can only vary the disposition of those ideas which it has received from the senses. Now the imagination is the most extensive province of pleasure and pain, as it is the region of our fears and our hopes and of all our passions that are connected with them [...]¹⁴²

Da die Imagination Eindrücke der Sinne weiterverarbeitet, ist es, wie bereits erwähnt, auch möglich, die Imagination ohne den Umweg über die Sinne zu stimulieren. So kann man z.B. den Geist eines Menschen in Schrecken zu versetzen, indem man ein Unheil, das großen Schmerz hervorrufen könnte, nur andeutet und damit die Vorstellungskraft und Vernunft der jeweiligen Person fast in derselben Stärke erregt, als wäre dieses Unheil tatsächlich eingetroffen und der Schmerz von den Sinnen aufgenommen worden. Alle Menschen reagieren auf gewisse Dinge ähnlich, es sehen z.B. alle Menschen die Wirklichkeit nahezu gleich und alle fallen auch auf die Illusion der Matrix herein, wobei natürlich einige

¹⁴⁰Ebd., 185

¹⁴¹ Der Schrecken, der der Ehrerbietung weicht, wird von Hogarth bereits vorweggenommen, „Gewaltige, unförmige Felsen rufen gleichsam einen angenehmen Schrecken hervor, und der weite Ozean setzt uns mit seiner Unermeßlichkeit in Furcht. Aber wenn sich dem Auge schöne Formen in machtvoller Größe zeigen, so nimmt unser Vergnügen zu, und Schrecken weicht der Ehrerbietung“, *Analyse der Schönheit*, Dresden, 1997, 66

¹⁴² Ebd., 86

Individuen sensibler, andere hingegen abgebrühter oder stumpfer reagieren.¹⁴³ Stellt sich uns nun die Imagination als eine Art „Entwicklungskammer“ der Sinne dar, so ist die nächste Frage, welche Dinge oder Phänomene – oder auch welche Kunstwerke – die Einbildungskraft nun am stärksten zu stimulieren vermögen. Burke gibt hierbei, ähnlich wie Lessing,¹⁴⁴ der Poesie bzw. dem geschriebenen Wort den Vorzug, da die Dichtung nicht nur Dinge imitiert, sondern durch ihr Unvermögen, diese bildlich darzustellen, eine Mitarbeit der Vorstellungskraft des Lesers erfordert, die bei der Betrachtung von Malerei niemals erforderlich ist, „[...] hence we may observe that poetry, taken in its most general sense, cannot with strict propriety be called an art of imitation. It is indeed an imitation so far as it describes the manners and passions of men which their words can express [...]“¹⁴⁵ Nur durch die Sprache ist es demzufolge möglich, Dinge zu beschreiben die es vielleicht gar nicht gibt und die, würde man sie darstellen, nur lächerlich wirkten, während sie, in Worte gefaßt, erhaben erscheinen können, da die Imagination des Betrachters am Ende das Kunstwerk vollendet. Auch in der Literatur und im Film sind es immer die Schrecken, die nur andeutungsweise umrissen werden und uns daher am meisten faszinieren und erschauern lassen, so daß das Stilmittel der Faszination des Unbekannten in der Literatur sehr viel besser funktioniert als in der visuellen Kunst.¹⁴⁶ Burke vergleicht dazu das Bild eines Erzengels mit dessen kurzer Erwähnung in fünf Worten:

To represent an angel in a picture, you can only draw a beautiful young man winged: but what painting can furnish out anything so grand as the addition of one word, “the angel of the *Lord*” ? It is true, I have here no clear idea; but these words affect the mind more than the sensible image did; which is all I contend for.¹⁴⁷

Auch wenn wir den Engel Gottes durch die Worte “the angel of the *Lord*“ nicht komplett visualisieren können, so wohnt doch dieser kurzen Erwähnung in der Tat mehr Macht und

¹⁴³ wie Burke noch ergänzend anmerkt und wie sicherlich jeder anhand von Erfahrungen aus seinem Umfeld bestätigen kann, „[...] there are some men formed with feelings so blunt, with tempers so cold and phlegmatic, that they can hardly be said to be awake during the whole course of their lives“. ebd., 95

¹⁴⁴ besonders in Lessing, Gotthold, Ephraim, *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, Stuttgart, 1998

¹⁴⁵ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 257, selbstverständlich kannte Burke das Medium Film nicht, das zwar nicht unbedingt die Vorstellungskraft des Betrachters anregt, aber, anders als Literatur und Malerei, in der Lage ist, dem Betrachter nicht-reale Illusionen in bewegten Bildern vor Augen zu führen.

¹⁴⁶ Vgl. Cameron, James, in Ders., Wisher, William, *Terminator 2, Judgment Day (Applause Screenplay Series)*, London, 1996, “It (the script, VME) is not a thing in itself, in the way that a story or a novel is. My writing style is informal, for that reason, because evoking an image or a feeling with the words is the only important thing, not the rigid adherence to proper script form.”, 9, ebenso Lovecrafts Definition des Unbekannten als stärkste Manifestation der Angst in Lovecraft, H., P., “Supernatural Horror in Literature”, in Derleth, August (ed.), *Lovecraft Omnibus 2 – Dagon and Other Macabre Tales*, London, 1994, 423

¹⁴⁷ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 259

sublimity inne als jeder visuellen Darstellung. So verdirbt ein allzu genaues Abbild und allzu große Klarheit den Effekt der *sublimity*, wie es auch Phillips formuliert, „[...] Clarity, for Burke, and not its more conventional antagonist Reason, is the antithesis of passion (and the sublime, VME).“¹⁴⁸ Worte können Substituenten für Ideen sein, die sich konkret gar nicht visuell darstellen lassen, aber trotzdem die gewünschte Wirkung erzielen können. Da der Laut eines Wortes nichts mit dem Gegenstand zu tun haben muß, den es beschreibt, das sprachliche Zeichen also arbiträr ist, ist bei Worten die Gefahr der Imitation der Realität am geringsten und die Stimulation der Imagination am größten. Burke faßt zusammen:

[...] there are many things of a very affecting nature, which can seldom occur in the reality, but the words that represent them often do; and thus they have an opportunity of making a deep impression and taking root in the mind, whilst the idea of the reality was transient; and to some perhaps never really occurred in any shape, to whom it is notwithstanding very affecting, as war, death, famine, &c. Besides many ideas have never been at all presented to the senses of any men but by words, as God, angels, devils, heaven, and hell, all of which have however a great influence over the passions.

[...] In painting we may represent any fine figure we please; but we never can give it those enlivening touches which it may receive from words.¹⁴⁹

Da die Ehrfurcht vor dem Erhabenen ein Produkt der Imagination ist, da dieses Erhabene dem Betrachter durch seine Position gar nicht gefährlich werden kann, kann es sich auch nur um eine ästhetische Erfahrung handeln. „Burke, der in dieser Art der Behandlung als der vornehmste Verfasser genannt zu werden verdient, bringt auf diesem Wege heraus: „Daß das Gefühl des Erhabenen sich auf dem Triebe der Selbsterhaltung und auf der Furcht, d.i. einem Schmerze, gründe [...].“¹⁵⁰ Die Mobilisierung des Selbsterhaltungstriebes bei Manifestationen des Erhabenen und das freudige Vergnügen beim Anblick des Schönen sind nach Büttner die zwei „[...] entgegengesetzten Grundkategorien“ von Burkes Ästhetik.¹⁵¹ Kant identifiziert diese Furcht, die den Selbsterhaltungstrieb mobilisiert und die bei der ästhetischen Betrachtung des Erhabenen erweckt wird, als eine „nicht wirkliche Furcht“:

¹⁴⁸ Phillips, Adam (ed.), *Edmund Burkes Enquiry*, London, 1998, xv

¹⁴⁹ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 258

¹⁵⁰ Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 205

¹⁵¹ „Das Erhabene und das Schöne sind für ihn entgegengesetzte Grundkategorien der Ästhetik. Schönheit gibt dem Betrachter die Empfindung freudigen Vergnügens (*pleasure*). Das Erhabene der Natur bewirkt beim Menschen Erschrecken und Erschauern, da es immer bedrohlich scheint, die Ideen von Schmerz und Gefahr erregt und zugleich den Selbsterhaltungstrieb mobilisiert. In der Betrachtung der Darstellung des Erhabenen in einem Kunstwerk wird die peinvolle Wirkung aufgehoben, weil sich der Betrachter in Sicherheit weiß, und er reagiert mit einer Freude (*delight*), in der die Unlustgefühle von Schmerz und Schrecken noch mitschwingen.“, Büttner, Frank, „Der Betrachter im Schein des Bildes. Positionen der Wirkungsästhetik im 18. Jahrhundert“, in Beck, Herbert; Bol, Peter, C.; Bückling, Maraike (eds.), *Mehr Licht. Europa um 1770. Die bildende Kunst der Aufklärung*. München, 1999, 344

Die Verwunderung, die an Schreck grenzt, das Grausen und der heilige Schauer, welcher den Zuschauer bei dem Anblicke himmelansteigender Gebirgsmassen, tiefer Schlünde und darin tobender Gewässer, tiefbeschatteter, zum schwermütigen Nachdenken einladender Einöden u.s.w. ergreift, ist bei der Sicherheit, worin er sich weiß, nicht wirkliche Furcht, sondern nur ein Versuch, uns mit der Einbildungskraft darauf einzulassen, um die Macht eben desselben Vermögens zu fühlen, die dadurch erregte Bewegung des Gemüts mit dem Ruhestande desselben zu verbinden und so der Natur in uns selbst, mithin auch der außer uns, sofern sie auf das Gefühl unseres Wohlbefindens Einfluß haben kann, überlegen zu sein [...].¹⁵²

Die ‚wirkliche‘ Furcht vor konkreten Bedrohungen entspräche wieder dem *Horror*, die erhabene Furcht dem *Terror*. Damit ist auch erklärbar, warum dem Betrachter schreckliche Bilder oder Erzählungen des Krieges oder des Grauens faszinieren, solange sie sich in der Imagination abspielen und nicht den Boden der Realität bzw. Wirklichkeit betreten. Dem Schrecken des Erhabenen ausgesetzt zu sein und förmlich eine ästhetische „Simulation“ seiner eigenen Macht zu erfahren, verstärkt unsere eigene Position und unsere Überzeugung, daß uns dieses Erhabene nichts anhaben kann, erhöht unseren Geist und unsere Vorstellungskraft und läßt uns, allein als Betrachter und nicht als Betroffener, stärker dastehen als zuvor. „[...] diese Überlegenheit ist die des Menschen in Hinsicht auf die Unabhängigkeit von den Kausalstrukturen der Natur.“¹⁵³ Wir stehen, wenn auch nur in der Vorstellungskraft, den schrecklichsten Phänomenen gegenüber, doch können uns diese niemals wirklich gefährlich werden. Auf die Freude am unbeteiligten Schauen des Schrecklichen weist bereits Aristoteles hin:

Denn von Dingen, die wir in der Wirklichkeit nur ungerne erblicken, sehen wir mit Freude möglichst getreue Abbildungen, z.B. Darstellungen von äußerst unansehnlichen Tieren und von Leichen.¹⁵⁴

„Todesangst, Schrecken und Gespenstisches“ haben, so Lehmann, durch die ihr innewohnende Negation des Schönen und Angenehmen nicht nur Teil am Erhabenen, „[...] sondern an ästhetischer Erfahrung überhaupt.“¹⁵⁵ Von dieser Erkenntnis geht auch ein großer Teil der Faszination des Menschen für Actionfilme, Thriller, Reality-Berichterstattungen und auch Horrorfilme aus. Dies erklärt auch, warum das Schöne nicht als Idee unserer

¹⁵² Ebd., 195

¹⁵³ Bärtsch, Claus, E., „Das Erhabene und der Nationalsozialismus“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 789

¹⁵⁴ In Ders: Fuhrmann, Manfred (ed.), *Aristoteles, Poetik*, Stuttgart, 1996, 11

¹⁵⁵ Lehmann, Hans-Thies, „Das Erhabene ist das Unheimliche“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 751-751

Vorstellungskraft fungieren kann, da es ja keine Erhebung der Seele darstellen würde, sich vorzustellen, daß etwas, was wir betrachten, uns wohlgesonnen sein *könnte*, es aber keine Möglichkeit hat uns wohlgesonnen zu sein. Hierbei hätten wir es ja nicht mit einer stärkeren sondern einer schwächeren Macht zu tun und die Erkenntnis, daß etwas, das sowieso schwächer ist als wir durch seine Entfernung noch schwächer wird, ist wohl kaum dazu geschaffen, unsere Seele zu erheben. Schaper faßt die ästhetische Betrachtung, besonders was den Unterschied zwischen Burke und Kant angeht, zusammen:

Whereby Burke gave a merely empirical exposition of the beautiful and the sublime, Kant points out that we contemplate manifestations of the beautiful and the sublime only as aesthetic moments [...] We confront the sublime when nature is experienced as a might so powerful that we feel threatened and crushed, until another idea of reason, the idea of our own moral agency, lifts us beyond the sensory to heights of our own superiority to nature as moral beings.¹⁵⁶

Das Erhabene bei Kant ist eine Idee unserer Vorstellungskraft und entspricht nicht primär einer empirischen Erfahrung im Sinne Burkes. „Im Unterschied zum Schönen kommt die Eigenschaft des Erhabenen streng genommen den Gegenständen selbst überhaupt nicht zu, sondern nur einer bestimmten Gemütsverfassung.“¹⁵⁷ Schaper folgert:

The point about our own position being secure while contemplating the sublime stresses that the judgement is a reflective one and an aesthetic judgement [...] Imagination, in presenting and holding together what sensibility could provide, is unequal to cope with that which cannot be sensed or understood.¹⁵⁸

Kant postuliert einerseits eine Ästhetik des Schrecklichen, wie wir sie auch schon bei Burke finden. Andererseits aber weist er bereits den Weg, welche Welten der moderne Künstler in Zukunft darstellen wird, nämlich die inneren. In der Science-Fiction kombinieren sich die Aspekte der beherrschten und unbeherrschten Natur sowie die Darstellung von inneren Geisteswelten. Filme wie *Star Trek*¹⁵⁹, *Star Wars*¹⁶⁰ und auch *Alien*¹⁶¹ eröffnen durch die Thematisierung der Unendlichkeit des Weltalls eine neue Dimension des Erhabenen. Andere Filme dieses Genres verlegen den Hauptschauplatz in den Kopf des Protagonisten wie z.B.

¹⁵⁶ Ders: in Schaper, Eva; Guyer, Paul (edd.), „Taste, sublimity and genius: The aesthetics of nature and art“, *The Cambridge Companion to Kant*, Cambridge, 1992, 382

¹⁵⁷ Lehmann, Hans-Thies, „Das Erhabene ist das Unheimliche“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 752

¹⁵⁸ Ders: in Schaper, Eva; Guyer, Paul (edd.), „Taste, sublimity and genius: The aesthetics of nature and art“, *The Cambridge Companion to Kant*, Cambridge, 1992, 384

¹⁵⁹ USA, 1979-2002

¹⁶⁰ USA, 1977-2002, Kinostart Teil III im Jahre 2005

¹⁶¹ USA, 1979-1997

Total Recall,¹⁶² *Blade Runner*¹⁶³ oder *Minority Report*¹⁶⁴. In *Matrix* haben wir eine Mischung aus beiden: die letzte Grenze, die in der Science Fiction der Weltraum bildet, ist dort der Cyberspace; die Erfahrung des Cyberspace findet allerdings wiederum im Kopf statt.

Der Schrecken einer unbezähmten Natur, die infolge der industriellen Revolution mehr oder weniger bezwungen scheint, kann erst dann ästhetisch untersucht werden, wenn er als Schrecken nicht mehr richtig existiert.¹⁶⁵ So verwundert es nicht, daß in der *Gothic Novel* einsame Gebirge, riesige Wälder und feindliche Landschaften, die noch nicht bezwungen sind, eine wichtige Rolle spielen. Durch Burke und Kant ist es möglich geworden, Empfindungen zu klassifizieren und in gewisser Weise vorherzusagen. Man fürchtet den Schrecken des Erhabenen nicht mehr, sondern man kann seine Wirkung diskutieren und diskursivieren. Während Burke die empirische Relevanz des Erhabenen in seiner Wirkung analysiert, führt Kant dessen Inszenierung auf eine sittliche Komponente zurück. Durch die Übermacht der Wirkung der erhabenen Betrachtung wird das Gemüt auf sein sittliches Wesen zurückgeführt.¹⁶⁶ Die Erfahrung körperlicher Ohnmacht gegenüber dem Erhabenen setzt beim Menschen einerseits selbsterhaltene Gefühle – gemäß Burke – sowie das Gefühl seiner geistigen Überlegenheit und seiner Freiheit im Hier und Jetzt – gemäß Kant – frei. Der Selbsterhaltungstrieb, der den Menschen dazu bringt, seine Umgebung zu seinem eigenen Vorteil zu ändern, führt dazu, daß der Betrachter die Konstrukte der Natur nach ihrer Gefährlichkeit einordnet. Schön ist, was keine Gefahr darstellt, erhaben ist, was überwunden werden muß, um den Selbsterhaltungstrieb zu befriedigen und im neurobiologischen Sinne die Ausschüttungen von glücksbringenden Botenstoffen im Gehirn zu gewährleisten.¹⁶⁷ Bei Kant ist das Erhabene eine sittliche Erfahrung, die als reines Produkt der Imagination den Menschen von der Gefährlichkeit des erhabenen Gegenstandes entfernt und ihn zu einem ästhetischen Betrachter macht.¹⁶⁸ Ebenso wie der Geist der *Gothic* im 18. Jahrhundert die verlorenglaubte Spiritualität des Mittelalters wieder erwecken sollte, inszeniert auch die

¹⁶² USA, 1990

¹⁶³ USA, 1982

¹⁶⁴ USA, 2002

¹⁶⁵ vgl. Schneider, Norbert, *Geschichte der Ästhetik von der Aufklärung bis zur Postmoderne*, Stuttgart, 2002, „Schwerlich wird man sich aber der Einsicht verschließen können, daß das Ästhetische als integrierender Bestandteil der Kultur sich nur um den Preis der Naturbeherrschung hat entfalten können“. Den Gedanken, daß Ästhetik nur dann möglich ist, wenn von den Gegenständen keine Gefahr droht, beobachtet Bärsch z.B. in Hitlers *Mein Kampf*, „Wenn aber Völker um ihre Existenz auf diesem Planeten kämpfen, mithin die Schicksalsfrage von Sein und Nichtsein an sie herantritt, fallen alle Erwägungen von Humanität oder Ästhetik in ein Nichts zusammen; denn alle diese Vorstellungen schweben nicht im Weltäther, sondern stammen aus der Phantasie des Menschen und sind an ihn gebunden. Sein Scheiden aus der Welt löst auch diese Begriffe wieder in Nichts auf, denn die Natur kennt sie nicht.“, Kapitel „Kriegspropaganda“ aus *Mein Kampf*, zitiert nach Bärsch, Claus, E., „Das Erhabene und der Nationalsozialismus“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 783

¹⁶⁶ Lehmann, Hans-Thies, „Das Erhabene ist das Unheimliche“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 753

¹⁶⁷ siehe Epilog

¹⁶⁸ Steinhäuser, Monika, „Im Bild des Erhabenen“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 817

Analytik des Erhabenen innerhalb des aufklärerischen Diskurses das neu, was durch diese Aufklärung vormals abgeschafft wurde. „Ästhetik und genauer die Ästhetik des Erhabenen wird um 1800 das Medium, das absent-präsent hält, was der Metaphysik nach der Kantischen Kritik am ontologischen Gottesbeweis abhanden gekommen war.“¹⁶⁹ Die Polarität und Zuordenbarkeit des Göttlichen wird als *Gothick Revival* entweder als Baustil zitiert, der Sehnsüchte konkretisiert oder als scheinbar objektive Konstante der Empfindung in der Imagination angelegt.

3.4.5. DAS SPIRITUELLE IN DER NATUR:

*Nichts ist bewundernswert außer der Seele:
Im Vergleich zu ihrer Größe ist nichts groß.*

*Francisco Petrarca, Die Besteigung des Mont Ventoux*¹⁷⁰

Am 26. April 1336¹⁷¹ bestieg der italienische Dichter Francesco Petrarca den Mont Ventoux – und eröffnete damit, wie es Kurt Steinmann in *Die Besteigung des Mont Ventoux*¹⁷² darstellt, ein neues Natur- und Weltbewußtsein, eine Weltergriffenheit, die sich kühn löste von mittelalterlicher Weltverneinung, um dann, „[...] im Glauben, die ästhetische Erfahrung der Landschaft, die Lust des Schauens, gefährde das Heil der Seele, wieder zurückzukehren in jene mittelalterliche Welt, aus der sie sich soeben noch zu befreien schien.“¹⁷³ Auch wenn wir die bei Petrarca nach der Besteigung einsetzenden, mittelalterlich anmutenden Schuldgefühle vor der Größe Gottes beiseite lassen, so ist doch dieses Ereignis einzigartig in der bis dahin stattgefundenen Geschichte, denn Gipfelbesteigungen aus sportlichem Ehrgeiz oder gar um eines Naturerlebnisses willen waren im Altertum und Mittelalter, ähnlich wie Waldspaziergänge, undenkbar.¹⁷⁴ Zu groß war die Furcht vor der feindlichen Natur und zu wenig wurde die unbezähmte Erhabenheit dieser Natur damals bereits als etwas ästhetisch

¹⁶⁹Hörisch, Jochen, „Der ästhetische Ausnahmezustand. Die Debatte über das Erhabene in Frankreich“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 925, gegen diese Neuerweckung von dem, was gerade abgeschafft wurde, polemisiert auch Adorno, „Kants Lehre vom Gefühl des Erhabenen beschreibt erst recht eine Kunst, die in sich erzittert, in dem sie sich um des scheinlosen Wahrheitsgehalts willen suspendiert, ohne doch, als Kunst, ihren Scheincharakter abzustreifen.“, *Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main, 1995, 292

¹⁷⁰ Steinmann, Kurt (ed.), Stuttgart, 1995, 25

¹⁷¹ Dies war interessanterweise genau 650 Jahre vor dem Reaktorunfall von Tschernobyl, man könnte argumentieren, am 26.04.1336 begann durch die ästhetische Betrachtung der Natur auch die Beherrschung der Natur. 650 Jahre später folgte dann die Rache der beherrschten Natur.

¹⁷² Ebd., 40

¹⁷³ Ebd.

¹⁷⁴ Ebd., 41

eindrucksvolles charakterisiert. Die Natur wurde erst seit der Mitte des 18. Jahrhunderts, seit Rousseau und Goethe, intensiv erlebt und zur Besteigung von Gipfeln kam es erst Anfang des 19. Jahrhunderts mit der Ausbreitung des Sports in England. ‚Landschaft‘ ist die Natur, die ästhetisch genossen werden kann:

Landschaft ist Natur, die im Anblick für einen fühlenden und empfindenden Betrachter ästhetisch gegenwärtig ist: nicht die Felder vor der Stadt, der Strom als Grenze, Handelsweg und Problem für Brückenbauer, nicht die Gebirge und die Steppen der Hirten und Karawanen oder der Ölsucher sind als solche schon ‚Landschaft‘. Sie werden dies erst, wenn sich der Mensch ihnen ohne praktischen Zweck in frei genießender Anschauung zuwendet, um als er selbst in der Natur zu sein.¹⁷⁵

Für Petrarca wurde die Besteigung jedoch, als wollte er Kants *Analytik des Erhabenen* nahezu über 400 Jahre vorwegnehmen, der physische Aufstieg zu einem Sinnbild des Spirituellen.¹⁷⁶ Die Erhabenheit der Umgebung, der Petrarca auf dem Gipfel gewahr wurde, zeigte ihm schließlich die Größe der eigenen Seele:

Zuerst stand ich, durch den ungewohnten Hauch der Luft und die ganz freie Rundschau bewegt, einem Betäubten gleich da. Ich schaue zurück nach unten: Wolken lagen zu meinen Füßen, und schon wurden mir der Athos und der Olymp weniger sagenhaft, wenn ich schon das, was ich über sie gehört und gelesen, auf einem Berg von geringerem Ruf zu sehen bekomme.¹⁷⁷

Und weiter:

Ich war betäubt, ich gestehe es, und ich bat den Bruder, der darauf brannte, weiter zu hören, er solle nicht in mich dringen, schloß das Buch, zornig auf mich selber, daß ich jetzt noch Irdisches bewunderte, ich, der ich schon längst selbst von den Philosophen der Heiden hätte lernen müssen, daß nichts bewundernswert ist, außer der Seele: Im Vergleich zu ihrer Größe ist nichts groß.¹⁷⁸

Die Tatsache, daß er das eben Gesehene verachtet und die Größe der eigenen Seele und die Größe Gottes in seinem Geiste erhebt, mag für Petrarca damals eine Art Läuterung von seiner heidnischen Schaulust gewesen sein. In der Ästhetik des 18. Jahrhunderts erscheint es uns wie eine nahezu logische Folgerung. Daß Petrarca in diesem Moment des Schauens der Größe der eigenen Seele und der eigenen Vorstellungskraft inne wurde, beweist sich, als er schließlich

¹⁷⁵ Färber, Helmut, *Baukunst und Film. Aus der Geschichte des Sehens*, München, 1977, 50

¹⁷⁶ Ebd., 45

¹⁷⁷ Ebd., 17

¹⁷⁸ Ebd., 25

wieder den Rückweg antritt und ihm der Gipfel nunmehr sehr viel kleiner vorkommt und im Vergleich zur Größe der menschlichen Betrachtung geradezu winzig:

Wie oft, glaubst Du, habe ich an diesem Tag auf dem Rückweg mich umgewendet und den Gipfel des Berges betrachtet, er schien mir kaum die Höhe einer Elle zu haben im Vergleich zur Höhe menschlicher Betrachtung, wollte man sie nur nicht in den Schmutz irdischer Gemeinheit eintauchen.¹⁷⁹

So könnte man denken, daß das Erhabene der Landschaft hierbei nicht nur eine Bestätigung der Größe der eigenen Imagination darstellt, sondern daß der Berg und die gesamte Umgebung auch ein externes Konstrukt des eigenen Selbst bilden. Daher ist auch zu erklären, warum die Figuren auf romantischen und vorromantischen Bildern stets im Vergleich zur übermächtigen Natur winzig klein erscheinen (Abb. 103). Einerseits sehen wir hier eine Kritik des Künstlers an der Rationalität der Aufklärung, andererseits begreifen wir die gewaltige Natur aber auch als Abbild unserer Seele und unserer Imagination. Unsere irdischen Körper – die winzig kleinen Figuren – erscheinen vollkommen unbedeutend (Abb. 103), verglichen mit den unendlichen Möglichkeiten unseres Geisteslebens.¹⁸⁰ Daraus leitet sich die enttäuschende Tatsache ab, daß die Möglichkeiten des menschlichen Geistes viel größer sind, als es ihm die Naturgesetze gestatten. Diese Naturgesetze werden in *Matrix* abgeschafft, indem die Rebellen z.B. in der Lage sind, blitzschnell Kung-Fu zu lernen oder über Häuserdächer zu springen (Abb. 4-5).

MORPHEUS

This is a sparring program, similar to the programmed reality of the Matrix.
It has the same basic rules. Rules like gravity. What you must learn is that these rules are no different than the rules of a computer system. Some of them can be bent. Others can be broken. Understand?¹⁸¹

¹⁷⁹ Ebd., 27

¹⁸⁰ Wichtig ist, darauf hinzuweisen, daß die Darstellung der Dominanz der Geisteskräfte über die Möglichkeiten des Körpers keine moderne Erfindung ist, sondern der Geist, in Form der Seele, bereits im Mittelalter über den Körper gestellt wurde, z.B. Bernhard von Clairvaux:

O vere pulcherrima anima quam, etsi infirmum inhabitantem corpusculum, pulchritudo caelestis admittere non desepxit, angelica sublimatas non reiecit, claritas divina non repulit.

O Seele, die du wahrhaft die schönste bist, auch wenn du einen schwachen, erbärmlichen Leib bewohnst; die himmlische Schönheit fand dich würdig, die bei sich aufzunehmen; die engelgleiche Erhabenheit hat dich nicht zurückgewiesen, das göttliche Licht hat dich nicht verworfen!

Bernhard von Clairvaux, „Sermones super Cantica Cantorum“, *Patrologiae cursus completus, series Latina* 183, c.901; zitiert nach Eco, Umberto, *Kunst und Schönheit im Mittelalter*, München, 2004, 23

¹⁸¹ vgl. „Shooting Script“, New York, 2002, 318

„Wie man aber bei weiterem Fortrücken der Kunst sich in freier Natur umsah, sollte doch immer auch Bedeutendes und Würdiges den Figuren zur Seite stehen; deshalb denn auch hohe Augpunkte gewählt, auf starren Felsen vielfach übereinander getürmte Schlösser, tiefe Wälder und Wasserfälle dargestellt wurden“, schreibt Goethe in seinen „Schriften zur Kunst und Literatur / Maximen und Reflexionen“ im Hinblick auf die Werke von Claude Lorrain. „Diese Umgebungen nahmen in der Folge immer mehr überhand, drängten die Figuren ins Engere und Kleinere, bis sie zuletzt in dasjenige, was wir Staffage nennen, zusammenschrumpften.“¹⁸² Daher sollte der wahre Künstler, so Goethe, in der Tradition Lorrains (Abb. 54) darauf achten, das Bedeutende in Form der mächtigen und unbezähmbaren Natur darzustellen:

Der echte Künstler wendet sich aufs Bedeutende. Daher die Spuren der ältesten landschaftlichen Darstellungen alle groß, höchst mannigfaltig und erhaben sind.

Das Bedeutende des Gebirgs, der Gebäude beruht auf der Höhe.

Daher das Steile.

Das Anmutige beruht auf der Ferne.

Daher von oben herab das Weite.¹⁸³

Hierbei fühlt sich der aufmerksame Leser sofort an Burkes Reflexionen zur *sublimity* erinnert.¹⁸⁴ Wichtig ist aber, daß auch für Goethe, in Anlehnung an Kants *Analytik des Erhabenen*, die unbezähmte Natur ein Konstrukt der Visualisierung der unbezähmten Seele und der unendlichen Möglichkeiten der Imagination darstellt – wie auch die *Gothic Novel* dazu diene, Sehnsüchte anhand von übernatürlichen Konstrukten darzustellen.

Ein Bild, das „[...] einen fernen Reflex auf Petrarcas Besteigung des Mont Ventoux [...]“¹⁸⁵ einnimmt, ist Caspar David Friedrichs Werk *Wanderer über dem Nebelmeer* von 1817 (Abb. 104).¹⁸⁶ Nahezu als Zitat dieses Werkes sehen wir auch in *Matrix Revolutions Neo* in Rückenansicht vor der erhabenen Macht des Maschinengottes (Abb. 105), wie Friedrichs

¹⁸² Goethe, Johann, Wolfgang, „Schriften zur Kunst und Literatur / Maximen und Reflexionen“, in Truntz, Erich (ed.), *Gesammelte Werke in 12 Bänden*, Vol. II, Frankfurt am Main, 1998, 220

¹⁸³ Ebd., 217

¹⁸⁴ z.B. „Vastness“, Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 147

¹⁸⁵ Schneider, Wolfgang, „Landschaftsmalerei der deutschen Romantik“, *Geschichte der Landschaftsmalerei*, München, 1999, 193

¹⁸⁶ vgl. zum Bild allg. Börsch-Supan, Helmut; Jähnig, Karl-Wilhelm, „Die einzelnen Motive der Felsen stammen, zumindest zum Teil, aus dem Elbsandsteingebirge. Der Berg im Hintergrund links ist der Rosenberg, rechts davon möglicherweise der Zirkelstein“, *Caspar David Friedrich. Gemälde, Druckgraphik und bildmäßige Zeichnungen*, München, 1975, 349

Wanderer vor der Erhabenheit der Natur. Folgende Aspekte der romantischen Ästhetik werden in diesem Werk thematisiert: Der Mensch hat sich von der Natur entfremdet. Indem er sie beherrschbar gemacht hat und sie ästhetisch genießen kann, hat er ebenso die Einheit mit ihr verloren. „Friedrichs Bilder bezeichnen Bruchstellen, den Riß durch die Seele und durchs Ganze der Welt.“¹⁸⁷ Die Rückenansicht des Betrachters und seine bürgerliche Kleidung zeigen den Betrachter auf dem Bild nicht als *Noble Savage*, der eins mit der Natur wird, sondern nur als Schauenden. „Plattform“, so bezeichnet Roters den Standpunkt des Betrachters im Bild „und Landschaft sind streng voneinander geschieden durch das faux terrain dichten Nebels. Die Trennung wird unterstützt durch zwei einander ausschließende Arten von Licht auf diesem Bild; die Rückenfigur scheint real beleuchtet und, wenn auch schattenlos, so doch gut konturiert, während das eigentliche Bild, die Landschaft, in deren Betrachtung der Wanderer versunken ist, durch diffuses, sanftes Licht verklärt wird.“¹⁸⁸ Ebenso findet sich das Göttliche nur noch in den Erscheinungen der (durch sanftes Licht verklärten) Natur, die fernen Berge und Abgründe und der rötliche Abendhimmel sind externe Konstrukte der Seele des Betrachters und seiner spirituellen Sehnsucht. „Was Friedrich entdeckt, ist die Topographie der eigenen Seele [...] Im Sinnlichen der Erscheinung sah er eine Offenbarung des Übersinnlichen, was dem Geiste Schellings und der romantischen Philosophie entspricht.“¹⁸⁹ Das Erhabene erscheint in Form des Abgrunds, der sich vor dem Betrachter auftut. Würde dieser hineinspringen, könnte er im Tod die Einheit mit der Natur und dem Göttlichen erreichen, die ihm im Leben versagt blieb. Die unbeherrschte, unzugängliche, wilde Natur und die Verlockung des Todes als spirituelles Faszinosum sind auf diesem Werk die Konstrukte des Erhabenen, die aus der Imagination des Betrachters nach draußen getragen werden. „Der Maler soll nicht bloß malen, was er sieht, sondern auch, was er in sich sieht. Sieht er also nichts in sich, so unterlasse er es auch zu malen, was er vor sich sieht“, lautet ein von Friedrich übertragenes Zitat.¹⁹⁰ Friedrich zeigt uns auf diesem Bild, ganz dem Vorbild Petrarca, Lorrains und Kants entsprechend, den Weg des modernen Künstlers, der sein Innenleben nach außen trägt.

Wie kein anderes künstlerisches Werk spiegeln die Bilder Friedrichs den epochalen, sich um 1800 vollziehenden geistigen Prozeß der Lösung von tradierten Wertvorstellungen. Seine einzigartige

¹⁸⁷ Steinhauser, Monika, „Im Bild des Erhabenen“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 824

¹⁸⁸ Roters, *Jenseits von Arkadien*, Köln, 1995, 121,122

¹⁸⁹ Neidhardt, *Deutsche Malerei des 19. Jahrhunderts*, Leipzig, 1997, 25-27, anders argumentiert Steinhauser, die in dem Bild die Verkörperung der Freiheitsidee des Menschen über die Natur sieht, in Steinhauser, Monika, „Im Bild des Erhabenen“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 824

¹⁹⁰ Sello, Thomas; Müller, Rainer, *99 Maler der Hamburger Kunsthalle*, Hamburg, 1993, 5

Bildsprache und Findungskraft offenbaren das neue, moderne, subjektiv geprägte romantische Kunstideal der Selbstbefragung und Selbstthematizierung.¹⁹¹

Die Feststellung, daß der menschliche Geist ein sehr viel größeres Potential hat als ihm die von Naturgesetzen bestimmte Realität in Wahrheit und Anwendung zubilligen mag, ist ein häufiges Motiv im Fantasy- und Science-Fiction-Genre. Neos Training in *Matrix*, in dem er durch passives E-learning Kung Fu, über Häuser springen und anderes lernt, ist, wie bereits oben erwähnt, die radikalste Weiterentwicklung der Potentialausschöpfung des menschlichen Geistes.

3.5. WAS NEO KANN, DAS KANNST DU AUCH! – DER MESSIAS IM ZEITALTER SEINER TECHNISCHEN REPRODUZIERBARKEIT:¹⁹²

Das Phänomen der Figur Neos als Erlöser wurde bereits in Kapitel 1 angesprochen. Auch am Ende der *Matrix* Trilogie wird Neo in der Pose des Gekreuzigten von den Maschinen aufgehoben und ein letztes Mal in die Matrix eingeloggt. Der siegreiche Kampf gegen Agent Smith wird schließlich vom Maschinengott mit den Worten „It is done – Es ist vollbracht“¹⁹³ kommentiert, was auch die letzten Worte Jesus Christus bei der Kreuzigung waren.¹⁹⁴ In *Matrix Revolutions* erfährt Neo jedoch vom Architekten, daß er lediglich die sechste Version des Erlöserprogramms ist, das benötigt wird, um das Programm neu zu booten.

Die Erscheinung eines Erlösers, so muß Neo erfahren, ist in der Matrix Produkt einer >>Anomalie<<, die alle paar Jahre wieder auftritt, damit sie das Programm durchqueren, um im Glauben, die Wirklichkeit des Menschen zu retten, ins Zentrum der Matrix zu gelangen und dort den Zentralrechner neu zu booten. Andernfalls droht ein Systemabsturz, der auch das Ende aller an die Matrix angeschlossenen Menschen bedeutete. Will das System also nur vom Rebellen lernen, so wie man von den Hackern lernt, einen Angriff abzuwehren? Oder will es etwas viel Schrecklicheres: den Menschen erzeugen, der es endlich abstellt?¹⁹⁵

¹⁹¹ Verwiebe, „Künstler der Goethezeit“, Maaz (ed.), *Von Caspar David Friedrich bis Manet. Meisterwerke der Nationalgalerie Berlin*, Bremen, 1999, 18

¹⁹² ähnliche Superhelden von nebenan gibt es z.B. in Form von Peter Parker als *Spider-Man*, verfilmt von Sam Raimi, 20th century Fox, Teil 1 2002, Teil 2 2004, vgl. das Zitat Peter Parkers „The friendly spider from the neighborhood“, ebd., vgl. zu dieser Thematik auch Rauscher, Andreas, „Spider-Man“, *Filmgenres Science Fiction*, Stuttgart, 2003, 525 ff.

¹⁹³ *Matrix Revolutions*, 2003

¹⁹⁴ Johannes, 19, 30, „Da nun Jesus den Essig genommen hatte, sprach er: **Es ist vollbracht!** und neigte das Haupt und verschied.“

¹⁹⁵ Seeßlen, Georg, *Die Matrix entschlüsselt*, Berlin, 2003, 140

Die Idee, daß Neo der sechste Auserwählte ist, stammt bereits aus *Matrix 1*. In einer Passage des Drehbuchs, die allerdings in dieser Form nicht im Film erscheint, weist Cypher Neo bereits auf diesen Umstand hin:

CYPHER

I'm going to let you in on a little secret here. Now don't tell him I told you this, but this ain't the first time Morpheus thought he found the one.

NEO

Really?

CYPHER

You bet your ass. It keeps him going. Maybe it keeps all of us going.

NEO

How many where there?

CYPHER

Five. Since I've been here.

NEO

What happened to them?

CYPHER

Dead. All dead.

NEO

How ?

CYPHER

Honestly? Morpheus. He got them all amped up believing in bullshit. I watched each of them take on an Agent and I watched each of them die. Little piece of advice: you see an Agent, you do what we do; run. Run your ass off.¹⁹⁶

Durch die Aussage Cyphers im Drehbuch erscheint auch Morpheus als eine etwas zwielichtige Person, die durch pseudoreligiösen Fanatismus andere Menschen täuscht und in den Tod schickt. Cypher, der als Zweifler auftritt, fungiert als moderner Judas, der nicht nur Neo an die Agenten verrät, sondern auch mit seinem gegenüber Agent Smith geäußerten Ausspruch „Ignorance is bliss“¹⁹⁷ die Rückkehr ins Paradies anstrebt und das Essen vom Baum der Erkenntnis, in Form der roten Pille, durch das Wiedereinloggen in die Matrix rückgängig machen will. Wenn unsere Vernunft und unsere sinnliche Wahrnehmung sowieso nicht in der Lage sind, die Realität, wie sie wirklich ist, zu erfassen, dann ist Cyphers Standpunkt durchaus verständlich und es spielt letztendlich keine Rolle, ob man einer Illusion innerhalb der luxuriösen Matrix oder innerhalb eines kargen Schiffes erliegt.

Es bleibt dennoch die Frage, warum nun ein Mensch ein von Maschinen konstruiertes System eher abschalten kann als die Maschinen selbst. Wahrscheinlich handelt es sich hier wieder um das Stilmittel, gewisse Fähigkeiten innerhalb einer Erlöserperson zu externalisieren, sozusagen Neo als Auserwähltem Fähigkeiten zu geben, die die Maschinen nicht haben. Dadurch ist Neo aber weniger Rebell gegen die Maschinen als vielmehr Handlanger der Maschinen, den diese für eine Tat benötigen, die sie selber nicht vollführen können. Die Inszenierung eines Helden und Erlösers, der Dinge vollbringen kann, indem er in der Lage ist, sich vom herrschenden Gesetz zu lösen, finden wir als romantisches Motiv des 19. Jahrhunderts z.B. in Wagners *Ring des Nibelungen* in der Person Siegfrieds, dessen Kommen Wotan ankündigt:

WOTAN

Eines höre! Not tut ein Held,
der ledig göttlichen Schutzes,
sich löse vom Göttergesetz.
So nur taugt er zu wirken die Tat,
die, wie not sie den Göttern,

¹⁹⁶ „Shooting Script“, New York, 2002, 329-330, die Thematik, daß Neo die Nummer sechs ist, wird schließlich in *Matrix Reloaded* erläutert, möglich ist hier eine Anspielung auf die fünf Bücher Moses.

¹⁹⁷ ebd, 331, vgl. im Hinblick auf den Vorzug der schönen Illusion vor der grauen Realität auch Byron, „The tree of knowledge is not that of life“, in „Manfred“, in Wu (ed.), *Romanticism*, London, 1998, 718

dem Gott doch zu wirken verwehrt.¹⁹⁸

Die Möglichkeit, z.B. von Hackern zu lernen, nutzen in der Tat viele IT-Unternehmen, ebenso wie z.B. die sog. „open source software“ von *Linux* von ihren Benutzern ständig verbessert werden kann. Auch Jean Baudrillard spricht in seinem Aufsatz „Prophylaxe und Virulenz“ von dieser Form der „Selbstregulierung“.

Man kennt die spontane Selbstregulierung der Systeme, die, um zu überleben, ihre eigenen Unfälle, ihre eigenen Bremswirkungen erzeugen.¹⁹⁹

Auch wenn man in Neo als sechsten Auserwählten eine Parallele zum sechsten Buch Mose sehen kann, zwingt diese Neuaufstellung Neo doch dazu, den Weg als „Auserwählter“ faktisch noch einmal rückwärts zu beschreiten. Das Orakel unterstellt Neo ja, daß er es nur besucht hat, um zu verstehen, *warum* er sich so und nicht anders entschieden hat²⁰⁰. Dies allerdings unterstellt auch, daß Neo eigentlich schon gewußt hat, daß er das sechste Korrekturprogramm ist – dann wäre aber auch die Aufklärung Neos durch den Architekten der Matrix nicht nötig – aber offenbar ist den Regisseuren zur Generierung von Filmzeit dann doch nichts besseres eingefallen als diese vulgärpsychologische Wurzelbehandlung. Dies ist ein rückwärtsgewandter, erzwungener Exkurs in die Vergangenheit, da für die Zukunft von Seiten der Regisseure wohl einfach keine Ideen mehr vorhanden waren. Stilistisch schwierig gestaltet sich hier nämlich die Kombination verschiedener Heldentypen in der Person Neos. In *Matrix 1* wird er zum Erlöser, indem er an seine eigene Kraft glaubt.

Neo looks at the dead escalator that rises up behind him. Slowly he turns back and in his eyes we see something different, something fixed and hard like a gunfighter's resolve.

There is no past or future in these eyes. There is only what is.²⁰¹

Neo hat es nicht mehr nötig, in Bullet-Time den Kugeln auszuweichen. Nun kann er die Kugeln sogar stoppen (Abb. 20-23). In *Matrix 2* und *3* kommt die Stärke Neos dann doch nicht aus seiner eigenen Überzeugung, sondern eine Art Vorsehung hat ihn dazu bestimmt, der sechste Auserwählte zu sein. Dies erscheint wie eine Adaption von Nietzsches

¹⁹⁸ Wagner, „Die Walküre“, *Der Ring des Nibelungen*, Berlin, 1983, 27, ebenso Wapnewski, *Weißt du wie das wird...? Richard Wagner Der Ring des Nibelungen*, München, 1995, 124ff.

¹⁹⁹ Baudrillard, Jean, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 76

²⁰⁰ in *Matrix Reloaded*

²⁰¹ „Shooting Script“, New York, 2002, 381

Zarathustra,²⁰² die Kombination der ewigen Wiederkehr des Gleichen zusammen mit der Ankunft des Übermenschen oder dem *Eternal Champion* von Michael Moorcock.²⁰³ Um Stoff für Fortsetzungen zu haben, wird aus dem Helden, der es ‚aus eigener Kraft geschafft hat‘ der Held, der lediglich ‚vorbestimmt‘ war. So wird ein großer Teil der Filmzeit der Metamorphose Neos vom Messias zur Marionette gewidmet und Neo und Kinobesucher werden dabei durch einen riesigen, vorbestimmten Themenpark gescheucht. Auch der Gehalt der Aussage des Orakels aus Teil 1, „Being the one is like being in love...“,²⁰⁴ trifft für die Fortsetzungen nicht mehr zu, denn diese Ansicht würde eine gewisse Mitarbeit Neos am Zustandekommen seines Status als Auserwählter erforderlich machen. So behält der Merowinger schließlich recht, der sagt „there is no free choice, just action, reaction, cause and effect“?²⁰⁵

Der Aspekt, warum *Matrix* besonders bei Teenagern und durchschnittlich begabten Mitbürgern Erfolg hatte, ist sicherlich die Tatsache, daß Neo eigenständig zum Superhelden wird, ohne sich allzu sehr anstrengen zu müssen.²⁰⁶ Er muß keine langwierigen Übungen am Schießstand absolvieren, nicht jahrelang Gewichte heben, um *Terminator* ähnlich auszusehen, nicht ganze Bibliotheken verinnerlicht haben, um die Gesetze des Kosmos zu verstehen. Ebenso wenig muß er wie Peter Parker als *Spider-Man*,²⁰⁷ der einen ähnlichen Charakter darstellt, erst zufällig von einer bestimmten Spinne gebissen werden, um seine Fähigkeiten entfalten zu können. Er loggt sich einfach in die Matrix ein und lernt Kung-Fu:

TANK

How about some combat training?

Neo reads the label on the disc.

²⁰² vgl. z.B. Nietzsche, „[...] nun sterbe ich und schwinde, würdest du sprechen, und im Nu bin ich ein Nichts. Die Seelen sind so sterblich wie die Leiber! Aber der Knoten von Ursachen kehrt wieder, in den ich verschlungen bin, - der wird mich wieder schaffen! Ich selber gehöre zu den Ursachen der ewigen Wiederkunft. Ich komme wieder, mit dieser Sonne, mit dieser Erde, mit diesem Adler, mit dieser Schlange – nicht zu einem neuen Leben oder besseren Leben oder ähnlichem Leben: - ich komme ewig wieder zu diesem gleichen und seligen Leben, im Größten und auch im Kleinsten, daß ich wieder aller Dinge ewige Wiederkunft lehre“, in „Also sprach Zarathustra“, in Colli; Montinari (eds.), *Friedrich Nietzsche. Kritische Studienausgabe*, Vol. IV, München, 1988, 170, Köln, 1994, 324

²⁰³ als berühmtester Teil der Reihe siehe z.B. Moorcock, *Elric of Melniboné*, London, 1986

²⁰⁴ „Shooting Script“, New York, 2002, 342

²⁰⁵ *Matrix Reloaded*, 2003

²⁰⁶ Slavoj Žižek sieht zudem eine negative Korrelation zwischen der Bildung des Zuschauers und der Faszination, die *Matrix* auf diesen ausübt, „When I saw *The Matrix* at a local theatre in Slovenia, I had the unique opportunity of sitting close to the ideal spectator of the film – namely, to an idiot“, in: Ders. „The Matrix, or the two sides of perversion“, *Inside the Matrix – International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe, October 28, 1999*, veröffentlicht unter www.container.zkm.de/netcondition/matrix/zizek.html

²⁰⁷ Sam Raimi, *Spider-Man*, USA, 2002

NEO

Jujitsu? I'm going to learn jujitsu?

Tank slides the disk into Neo's supplement drive.

NEO

No way.

Smiling, Tank punches the "load" code. His body jumps against the harness as his eyes clamp shut. The monitors kick wildly as his heart pounds, adrenaline surges, and his brain sizzles. An instant later his eyes snap open.

NEO

Holy shit!²⁰⁸

Die Technik, die eigentlich in Form der Matrix den Menschen unterdrückt, wird zu einem nahezu magischen Verbündeten und erscheint ähnlich faszinierend dargestellt wie auf den bereits erwähnten Werken Joseph Wrights (Abb. 93-94). Neo wird ein Mensch, der die Realität verändert, ohne dabei allzu große Mühen auf sich nehmen zu müssen, ähnlich dem Idealbild des Künstlers von Freud:

Der Künstler ist ursprünglich ein Mensch, welcher sich von der Realität abwendet, weil er sich mit dem von ihr zunächst geforderten Verzicht auf Triebbefriedigung nicht befreunden kann und seine erotischen und ehrgeizigen Wünsche im Phantasieleben gewähren läßt. Er findet aber den Rückweg aus dieser Phantasiewelt zur Realität, indem er dank besonderer Begabungen seine Phantasien zu einer neuen Art von Wirklichkeiten gestaltet, die von den Menschen als wertvolle Abbilder der Realität zugelassen werden. Er wird so auf eine gewisse Weise wirklich der Held, König, Schöpfer, Liebling, der er werden wollte, ohne den gewaltigen Umweg über die wirkliche Veränderung der Außenwelt einzuschlagen. Er kann dies aber nur darum erreichen, weil die anderen Menschen die nämliche Unzufriedenheit mit dem real erforderlichen Verzicht verspüren wie er selbst, weil diese bei der Einsetzung des Lustprinzips durch das Realitätsprinzip resultierende Unzufriedenheit selbst ein Stück der Realität ist.²⁰⁹

²⁰⁸ „Shooting Script“, New York, 2002, 316-317

²⁰⁹ Freud, Sigmund, „Prinzipien des psychischen Geschehens“, Holder, Alex (ed.), *Das Ich und das Es*, Frankfurt am Main, 1999, 37, vgl. ebenfalls, „Die Kunst bietet [...] Ersatzbefriedigungen für die ältesten, immer noch am tiefsten empfundenen Kulturverzicht und wirkt darum wie nichts anderes aussöhnend mit dem für sie gebrachten Opfern“, in: Ders., „Die Zukunft einer Illusion“, *Gesammelte Werke*, Vol. XV, Frankfurt am Main, 1972, 335, vgl. zur Externalisierung des Heroischen in die Person des Künstlers auch Foucault, Michel,

Nachteil der Kunst ist dennoch, daß sie die Realität nicht wirklich verändern, sondern nur davon ablenken kann. „Doch vermag die milde Narkose, in die uns die Kunst versetzt, nicht mehr als eine flüchtige Entrückung aus den Nöten des Lebens herbeizuführen und ist nicht stark genug, um reales Elend vergessen zu machen.“²¹⁰ Neo hat in Matrix jedoch eine andere Funktion: er tritt aus seinem gewöhnlichen Leben heraus, einem Leben, das seine Gewöhnlichkeit z.B. dadurch demonstriert, daß er von seinem Chef wegen Unpünktlichkeit zurechtgewiesen wird (Abb. 17), wird schließlich ein Superstar und kann die Matrix bzw. in diesem Falle die Wirklichkeit verändern. Diese Tatsache wird von Allan Dean Foster auf äußerst amüsante Weise zusammengefaßt:

[...] daß zumindest in der Welt von *Matrix* auch du – du eierköpfiger, blasser, pickelgesichtiger, magerer, unsportlicher Klumpen formbaren Menschenmaterials – imstande bist, gottähnliche Herrschaft über jeden deiner Folterknechte auszuüben. Und obendrein auch noch das Mädchen zu kriegen.²¹¹

Um eine bessere Identifikation des gewöhnlichen Unterdrückten (Abb. 31) mit Neo (Abb. 32) zu ermöglichen, sind auch die Unterdrücker keine überirdischen Wesenseinheiten²¹², wie man sie in der Wirklichkeit niemals antreffen würde, sondern zunächst gewöhnliche Menschen mit ebenfalls gewöhnlichen Namen wie z.B. Agent Smith (Abb. 35):

Stattdessen ist seine (Agent Smiths, VME) Figur die Inkarnation sämtlicher niederträchtiger Schuldirektoren und Raufbolde und hochnäsiger, herrschsüchtiger Erwachsener, denen ein typischer Teenager begegnet. Und der Verhörraum, in den er und seine Hilfsagenten den verwirrten Neo werfen,

Gesellschaft und Wahnsinn, Frankfurt am Main, 1998, „Die Dimension des Heroischen ist vom Heros auf den übergegangen, der ihn repräsentiert: im Augenblick, in dem die abendländische Kultur selber eine Welt der Repräsentationen geworden ist“, 198, zur Übersicht der Psychologie und Kunst ebenfalls Kuhns, Richard, „Psychoanalytische Theorie als Kunstphilosophie“, Henrich, Dieter; Iser, Wolfgang (edd.), *Theorien der Kunst*, Frankfurt am Main, 1993, „Für Freud ist das wichtigste Thema der Kunst das Selbst, das Ich, in seinen Kämpfen und seinen Siegen, und das Kunstwerk ist ein Weg, die zutiefst narzißtischen Abenteuer annehmbar für andere zu machen, die, darin dem Künstler gleich, auch zu einem gewissen Grad in ihrer Suche nach Befriedigung versagen müssen. Obwohl Freud schreibt: ‚eine glückliche Person phantasiert nicht‘, liegt seinen frühen Schriften über Kunst durchweg die Annahme zugrunde, daß alle Personen auf die symbolischen Mittel ansprechen, die der Künstler benutzt, um auf indirekte Weise zu sagen, was er nicht in einfacher, direkter Rede aussprechen konnte; daher sind, in einem sehr fundamentalen Sinne, Kunstwerke wie Träume. Denn ebenso wie Traumgedanken von der Traumarbeit begleitet sind, so sind auch die verwirrenden Themen der Kunst um unserer Bereitschaft willen, sie aufzunehmen, ästhetisch geordnet“, 189

²¹⁰ Freud, Sigmund, „Das Unbehagen in der Kultur“, *Gesammelte Werke*, Vol. XV, Frankfurt am Main, 1972, 439

²¹¹ Foster, Allan, Dean, „Die Rache der Unterdrückten, Teil 10“, *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 173, vgl. dazu auch das Bilderbuch *Jo im roten Kleid*, wo der Protagonist seinen Wunsch, in einem roten Kleid herumzulaufen, zunächst gegenüber einem Freund als Vorstellung darstellt und dann erst als reales Ereignis der Vergangenheit. „Mal ehrlich: das alles würdest du machen, wenn du heute ein Kind wärst? Nein, das habe ich damals gemacht, als ich ein Kind war“, es erfolgt somit eine Affirmation des Realen durch den Traum, in Thiele, *Jo im roten Kleid*, Wuppertal, 2004, 25

²¹² z.B. Sauron in *Lord of the Rings*, London, 1991

ist das Büro des Rektors oder die berüchtigte ‚Dem verpassen wir eine ordentliche Abreibung!‘ Gasse hinter der Schule.²¹³

Der schmucklose Büroanzug Smiths, die schmale schwarze Krawatte mit dem strengen Krawattenhalter sowie die Tatsache, daß er ständig den gleichen Anzug trägt (Abb. 35), lassen Smith wie einen bornierten und kompromißlosen Widerpart erscheinen, mit dem keine Diskussionen möglich sind. Besonders unerfreulich wird dies, wenn diese Agenten in Gemeinschaft auftauchen (Abb. 145). Diese *Leidenschaft für das Mittelmaß* (Abb. 108 und 109),²¹⁴ verbindet Smith z.B. mit Horst Tappert alias Derrick. Beide wirken so durchschnittlich, daß sie glaubwürdig wirken. Was Smith angeht, ist dadurch die Identifikation des Zuschauers mit Neo als Opfer von Smith umso leichter möglich. Diese Durchschnittlichkeit wird allerdings in den folgenden Teilen von *Matrix* gründlich zerstört. So beginnt Agent Smith in *Matrix Reloaded* bereits gegen das System zu arbeiten (obwohl er in Teil 1 *der* Repräsentant des Systems war), in dem er sich ständig dupliziert, was an sich nicht logisch ist, da er im ersten Teil Morpheus noch wissen ließ, daß er der Realität der Matrix überdrüssig sei.²¹⁵ Vollständig ins magische schlagen seine Fähigkeiten allerdings in Teil 3 um, wo er in der Lage ist, er, der ursprünglich nur „rein digitales Selbst“ sein wollte, auch in der Wirklichkeit zu wirken. So „besetzt“ er in dämonischer Weise den Geist von Bane, der daraufhin erst einmal in ein Koma fällt und später auf dem Schiff, in dem Neo und Trinity in Richtung der Maschinenstadt fliegen, Neo attackiert und blendet. Dies erscheint mir nun als Gipfel der Albernheit, daß Matrix und reale Welt auf einmal ohne irgendeine Verbindung interagieren können,²¹⁶ und zeigt deutlich, daß Effektehascherei den Wachowski Brüdern bei der Erstellung der Fortsetzungen offenbar wichtiger waren, als eine stringente und nachvollziehbare Plot-Führung, wie sie noch in Teil 1 vorhanden war. Die Welt in *Matrix I* wird schließlich erst durch das ‚Mittelmaß‘ nachvollziehbar, weil sie genau so (langweilig und unspektakulär) aussieht wie die Welt des Zuschauers. Ereignen sich in dieser Welt

²¹³ Ebd., 174, vgl. auch Zizek, Slavoj zur unscheinbaren Inszenierung des Bösen in Form von Bill Gates, „Das böse Genie stellt sich als die Kehrseite des gewöhnlichen Typen von nebenan heraus. Anders gesagt, stoßen wir bei der Ikone Bill Gates auf eine Art Umkehrung des Themas vom Helden, der mit phantastischen Kräften ausgestattet ist, im Alltag aber ein gewöhnlicher, verwirrter und plumper Zeitgenosse ist [...]“, *Die Tücke des Subjekts*, Frankfurt am Main, 2001, 481

²¹⁴ vgl. Eco, Umberto, *Derrick oder die Leidenschaft für das Mittelmaß*, München, 2002, 56 ff.

²¹⁵ „This reality, whatever you want to call it, I can’t stand it any longer [...]“, „Shooting Script“, New York, 2002, 369

²¹⁶ über diese Fähigkeit scheint der Merowinger allerdings auch zu verfügen, da Neo zu Beginn von *Matrix Revolutions* auf der Matrix- U-Bahn Station *Mobile Avenue* festgehalten wird, obwohl er gar nicht in der Matrix eingeloggt ist.

Ungereimtheiten, faszinieren sie eher als in einer Spuk- und Phantasie-Welt, in der man nichts anderes als dies erwartet.²¹⁷

Morpheus wird klassifiziert als der Typ des netten Sozialkundelehrers, der stark aber auch tolerant ist:

Er ist Mentor und Beschützer in einem, ein beliebter Sozialkundelehrer – nur mit Muskeln. Er kann den Raufbolden am Strand nicht nur Sand ins Gesicht kicken, er ist sogar den Eltern dieser Typen intellektuell und rhetorisch überlegen.²¹⁸

Die Botschaft lautet: „Wenn Neo es kann, kannst du es auch.“²¹⁹ Was diese Inszenierung von Neo als Superstar von Nebenan mit der *Gothic Novel* verbindet, ist die Unzufriedenheit über die eigene Machtlosigkeit gegenüber übermächtigen Systemen. Zur Zeit der *Gothic Novel* wurde das Mittelalter mit all seinen scheinbaren Geheimnissen als ein Hort des Ursprünglichen gegenüber der nüchternen Welt der industriellen Revolution gesehen. Der Teenager von heute mag sich einer ähnlichen Welt gegenüber sehen, die zwar voller Möglichkeiten steckt, die ihre Möglichkeiten aber nicht jedem zukommen läßt. Ebenso werden durch den technischen Fortschritt immer mehr phantastische Welten glaubhaft inszeniert, so daß das gesamte Potential des Geistes hinsichtlich seiner Vorstellungskraft und der Realisierbarkeit dieser Ideen in der Wirklichkeit noch weniger ausgeschöpft werden kann als zu Zeiten der *Gothic Novel*. Neo ist einfach da, ein durchschnittlicher Arbeitnehmer (Abb. 31), der Ärger mit seinem Boß hat (Abb. 17), eine Dachkammer bewohnt und plötzlich zum mächtigsten Menschen der Welt (bzw. der Matrix) wird,²²⁰ ebenso wie der Held der *Gothic Novel* okkulte Geheimnisse erlernt, den verwunschenen Wald entdeckt oder Geheimnisse über die Natur erkennt, die ihm die nüchternen Naturwissenschaften nicht beibringen können.

3.5.1. REBELLION GEGEN DAS SYSTEM:

Wie ich dargestellt habe, definierte sich die *Gothic Novel* u.a. als Rebellion gegen das funktionalisierte Zeitalter der Aufklärung und der industriellen Revolution, wobei sie sich

²¹⁷ Die freudianische Analyse dazu in Kap. 3.6

²¹⁸ Ebd., 175

²¹⁹ Foster, Allan, Dean, „Die Rache der Unterdrückten, Teil 10“, *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 180

²²⁰ vgl. Zizek, Slavoj, „Crucial for the function of THIS One is his virtualization of reality: reality is an artificial construct whose rules can be suspended or last rewritten – therein resides the properly paranoiac notion that the One can suspend the resistance of the Real“, In: Ders. „The Matrix, or the two sides of perversion“, *Inside the Matrix – International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe, October 28, 1999*, veröffentlicht unter www.container.zkm.de/netcondition/matrix/zizek.html

selbstverständlich der Errungenschaften dieser Zeitalter bediente. So spielt Bram Stokers *Dracula*²²¹ zum größten Teil in London und nicht in der transilvanischen Berglandschaft und auch die Helden der Matrix wirken dann am ‚coolsten‘, wenn sie ihrer Fähigkeiten innerhalb der Simulation anwenden und sich nicht auf ihren ungemütlichen Rebellenschiffen aufhalten. Die Rebellion gegen ein System findet in der Geistesgeschichte z.B. beim Sturz Luzifers gegen Gott statt, ebenso beim Aufstand des Prometheus gegen Zeus.²²² Beide Rebellionen wurden in der Romantik wiederentdeckt und mit deutlicher Sympathie für die Rebellen adaptiert. So ist John Miltons Satan in *Paradise Lost* ein Wesen, das von Gott in die Hölle verstoßen wurde und darauf sinnt, den Himmel zurückzuerobern und die Menschen zu befreien;²²³ ähnlich den Rebellen in *Matrix*, wobei hier aber die Zion-Wirklichkeit im Vergleich zur Matrix wenig himmlisch erscheint. Zu Beginn des Epos erwähnt Milton die Vertreibung der Menschen aus dem Paradies:

Of Man's first disobedience and the fruit
Of that forbidden tree whose mortal taste
Brought death into the world and all our woe,
With loss of Eden, till one greater Man
Restore us and regain that blissful seat [...] ²²⁴

Hierbei wird nicht nur Bezug auf die Szene aus dem Alten Testament genommen,²²⁵ sowie zugleich mit „one greater Man“ ein möglicher Erlöser angekündigt, wobei man im Unklaren gelassen wird, ob es sich dabei um Jesus oder um Satan handeln soll. Gemäß dem Byronschen Motto „The tree of knowledge is not that of life“²²⁶ führt zu viel Wissen immer zu einer

²²¹ London, 1994

²²² vgl. Aischylos, Kraus, Walter (ed.), *Der gefesselte Prometheus*, Stuttgart, 1998, sowie die kommentierte Version von Browning, Elizabeth (ed.), *Prometheus Bound by Aischylos*, London, 1992

²²³ Milton, John, *Paradise Lost*, London, 1996, 5ff, Praz sieht bei Milton die Entstehung des Werkes *Paradise Lost* als Reaktion auf das Scheitern von Miltons Traum vom Commonwealth begründet; ähnlich wie bei Platon und Dante wurde auch dieses Werk als Sublimierung für fehlenden politischen Einflusses geschrieben, in Praz, Mario, *Liebe, Tod und Teufel – Die schwarze Romantik*, München, 1994, 70, vgl. zu Miltons ‚Gothicism‘ sein Gedicht *Il Penseroso*, zitiert nach Clark, *The Gothic Revival*, London, 1995, 28-29:

,But let my due feet never fail,
To walk the studious Cloisters pale,
And love the high-embowed Roof,
With antick Pillars massy proof,
And storied Windows richly dight,
Casting a dimm religious light.’

²²⁴ Milton, John, *Paradise Lost*, London, 1996, 6

²²⁵ vgl. Mose, 3, 6-7

²²⁶ Byron, Lord, „Manfred“, Act I, Scene I, in Wu, Duncan (ed.), *Romanticism*, London, 1999,

,But grief should be the instructor of the wise-
Sorrow is knowledge; they who know the most
Must mourn the deepest o'er the fatal truth:
The tree of knowledge is not that of life.“, 718

Vertreibung aus einem Paradies. In *Matrix* geschieht dies in zwei Fällen: Durch die frankensteinsche Hybris, Maschinen mit künstlicher Intelligenz zu erschaffen, werden die Menschen schließlich aus ihrem Paradies vertrieben und die Welt wird von Maschinen beherrscht. Ebenso sehen allerdings auch einige Ex-Bewohner der Matrix, wie Cypher, das Ausloggen aus der Matrix als eine weitere Vertreibung aus dem Paradies. „Ignorance is bliss“²²⁷ sagt Cypher zu Agent Smith und möchte alles vergessen, unbedingt wieder in die Matrix eintreten und nichts mehr von Zion und Revolutionen wissen. Ähnlich wie Judas ist er bereit, den Erlöser dafür zu verraten.²²⁸ Erkenntnistheoretisch gesehen verhält er sich rational – welchen Unterschied macht es schon, ob seine Wahrnehmung ihn in der Wirklichkeit oder in der Simulation täuscht – zudem es in der Simulation wohlschmeckende Steaks gibt, auch wenn diese nicht wirklich existieren.²²⁹ Was natürlich für jeden halbwegs mitdenkenden Menschen die Frage aufwirft, ob nicht der gesamte Prozeß des Ausloggens und die Realität von Zion nicht auch von den Maschinen simuliert ist. Was die Rebellion angeht, können sowohl Morpheus als auch Neo als eine späte Version des Prometheus gesehen werden. Prometheus, Bruder des Titanen Atlas, brachte den Menschen gegen den Willen Zeus das Feuer, wofür er von Zeus an eine Säule gefesselt wurde, an der zudem ständig ein Adler einen Teil von Prometheus Leber fraß, bis er schließlich von Herakles befreit wurde. Nach der erstmaligen Bühnenfassung in der Tragödie „Der gefesselte Prometheus“ von Aischylos (465 v.Chr.) wurde dieser Stoff besonders in der Romantik wiederentdeckt. So schrieb z.B. Percy Shelley das Stück „Prometheus Unbound“ als Befreiung des gefesselten Prometheus:

PROMETHEUS Monarch of Gods and Demons, and all spirits,
 But One, who throng those bright and rolling worlds
 Which thou and I alone of living things
 Behold with sleepless eyes! Regard this earth
 Made multitudinous with thy slaves, whom thou
 Requittest for knee-worship, prayer and praise,
 And toil, and hecatombs of broken hearts [...]²³⁰

²²⁷ „Shooting Script“, New York, 2002, 331

²²⁸ vgl. Johannes, 18, 2ff.

²²⁹ „Shooting Script“, New York, 2002, 331

²³⁰ Shelley, Percy, „Prometheus Unbound“, Wu, Duncan (ed.), *Romanticism*, London, 1999, 867, vgl. ebenfalls Goethe, Johann, Wolfgang, „Prometheus“, in Trunz, Erich (ed.), *Werke*, Vol. I, Frankfurt am Main, 1998, 44-46 [...]

Ich kenne nichts Ärmer's
 Unter der Sonn' als euch Götter.
 Ihr nährt kümmerlich
 Von Opfersteuern
 Und Gebetshauch
 Eure Majestät

Morpheus bringt den Menschen das Feuer der Erkenntnis und wird zur Strafe von den Göttern, bzw. den Agenten der Maschinen, gefangengenommen. Schließlich durchbricht er seine Ketten und wird von Herakles in Form von Neo mit dem Hubschrauber befreit. (Abb. 110 und 174).²³¹ In *Matrix* hinkt dieses Befreiungsideal allerdings ein wenig, denn die Welt von Zion und die verdunkelte Erde können wohl kaum eine Alternative zu den Bequemlichkeiten der Matrix sein. Der Wunsch nach Befreiung ist also mehr ideologischer Doktrin als praktischem Denken entsprungen – so als würde ein Patient beim Zahnarzt auf die Spritze verzichten, weil das Betäuben von Schmerz ja eine *nicht reale* Empfindung sei, mithin der Naturzustand die Empfindung von Schmerz.

Und darbtet, wären
 Nicht Kinder und Bettler
 Hoffnungsvolle Toren.
 [...]
 Ich dich ehren? Wofür?
 Hast du die Schmerzen gelindert
 Je des Beladenen?
 Hast du die Tränen gestillet
 Je des Geängsteten?
 Hat nicht mich zum Manne geschmiedet
 Die allmächtige Zeit
 Und das ewige Schicksal,
 Meine Herrn und deine?
 [...]
 Hier sitz ich, forme Menschen,
 Nach meinem Bilde,
 Ein Geschlecht, das mir gleich sei,
 Zu leiden, weinen,
 Genießen und zu freuen sich,
 Und dein nicht zu achten,
 Wie ich.

²³¹ “Shooting Script”, New York, 2002, 375,

Slowly, Morpheus lifts his face into the room’s rain. When he finally opens his eyes, they are again dark and flashing with fire.

He rises from the chair, snapping his handcuffs just as the Agents enter the adjoining room. Agent Smith stops and sees Morpheus run past the open door.

3.6. DAS INNEN UND DAS AUSSEN – HEIMLICH UND UNHEIMLICH:

Heimlich, a (-keit, f.-en): 1. auch Heimelich, heimelig, zum Hause gehörig, nicht fremd, vertraut, zahm, traut und traulich, anheimelnd, etc.

nach Daniel Sanders Wörterbuch der Deutschen Sprache, 1860²³²

Ein wichtiger Aspekt des Erfolgs von *Matrix* war, daß viele Zuschauer die Grundaussage des Filmes, daß wir in einer Simulation leben, faszinierend und glaubhaft fanden. Dieser Glaube kann allerdings nur funktionieren, wenn der Gedanke an diese Möglichkeit bereits in uns existiert. Daß es sich hierbei um eine allgemeine Befindlichkeit handelt, habe ich in Kapitel 2 erläutert. Mithilfe von Sigmund Freuds Aufsatz „Das Unheimliche“ möchte ich nun zeigen, wie *Matrix* diese Unsicherheit des Standpunktes massentauglich inszeniert. Anmerken möchte ich hierbei, daß der Architekt der Matrix, der in *Matrix Reloaded* auftaucht, meines Erachtens große Ähnlichkeit mit Sigmund Freud aufweist (Abb. 111).

Freuds Aufsatz „Das Unheimliche“ beginnt zunächst mit einer Übersicht des bisherigen Diskurses des Unheimlichen in der Fachliteratur:

Darüber (das Unheimliche, VME) findet man nun so viel wie nichts in den ausführlichen Darstellungen der Ästhetik, die sich überhaupt lieber mit den schönen, großartigen, anziehenden, also mit den positiven Gefühlsarten, ihren Bedingungen und den Gegenständen, die sie hervorrufen, als mit den gegensätzlichen, abstoßenden, peinlichen beschäftigen.²³³

Freud fährt nun mit einer sprachwissenschaftlichen Analyse des Begriffs „unheimlich“ fort: So ist das Unheimliche einerseits jene Art des Schreckhaften, die auf das Altbekannte, längst Vertraute zurückgeht, andererseits aber auch der Gegensatz zu heimisch und vertraut, so daß Dinge u.a. deswegen unheimlich werden, weil sie nicht bekannt und vertraut sind. Somit ist das Wort „heimlich“ nicht eindeutig, sondern gehört zwei Vorstellungskreisen an, die „[...] ohne gegensätzlich zu sein, einander doch recht fremd sind, dem des Vertrauten, Behaglichen

²³² zitiert nach Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, in *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, 217-256, Frankfurt am Main, 1966, 232

²³³ Ebd., 230, vgl. besonders Lovecraft, H.P., „Supernatural Horror in Literature“, *Lovecraft Omnibus II, Dagon and other Macabre Tales*, 423-512, „The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown. These facts few psychologists will dispute, and their admitted truth must establish for all time the genuineness and dignity of the weirdly horrible tale as a literary form. Against it are discharged all the shafts of a materialistic sophistication which clings to frequently felt emotions and external events, and of a naively insipid idealism which deprecates the aesthetic motive and calls for a didactic literature to ‘uplift’ the reader toward a suitable degree of smirking optimism. But in spite of all this opposition the weird tale has survived, developed, and attained remarkable heights of perfection; founded as it is on a profound and elementary principle whose appeal, if not always universal, must necessarily be poignant and permanent to minds of the requisite sensitiveness“, 423

und dem des Versteckten, Verborgengehaltenen“²³⁴, so daß „heimlich“ ein Wort ist, „[...] das seine Bedeutung nach einer Ambivalenz hin entwickelt, bis es endlich mit seinem Gegensatz unheimlich zusammenfällt. Unheimlich ist irgendwie eine Art von heimlich.“²³⁵ Dies legt den Gedanken nahe, daß das Unheimliche also zwei verschiedene Bedeutungen aufweist, die aber dennoch denselben Kern treffen. Das Unheimliche ist das, was ehemals heimlich war, verborgen wurde, und nun wieder ans Tageslicht tritt. Da wir dieses Heimliche aber verdrängt haben, wodurch es ja erst heimlich wurde, erfüllt uns die Wiedererkennung dieses alten, Verdrängten mit Unbehagen. Das Verdrängte ist uns fremd geworden, nicht mehr *heimisch* oder *heimlich*, sondern verheimlicht bzw. *unheimlich*.²³⁶

[...] wenn dies wirklich die geheime Natur des Unheimlichen ist, so verstehen wir, daß der Sprachgebrauch das Heimliche in seinen Gegensatz, das Unheimliche, übergehen läßt, denn dies Unheimliche ist wirklich nichts Neues oder Fremdes, sondern etwas dem Seelenleben von alters her Vertrautes, das ihm nur durch den Prozeß der Verdrängung entfremdet worden ist. Die Beziehung auf die Verdrängung erhellt uns jetzt auch die Schellingsche Definition, das Unheimliche sei etwas, was im Verborgenen hätte bleiben sollen und hervorgetreten ist.

[...] In allerhöchstem Grade unheimlich erscheint vielen Menschen, was mit dem Tod, mit Leichen und der Wiederkehr der Toten, mit Geistern und Gespenstern, zusammenhängt.²³⁷

Auch in der Matrix tun die Agenten alles, um die Menschen davon abzuhalten, die Wahrheit über die Simulation herauszubekommen. Dennoch ist das, was verborgen sein sollte, bei einigen Menschen, wie z.B. Neo, bereits präsent oder es existiert in Andeutungen.

TRINITY

It's the question that drives us, the question that brought you here.

You know the question just as I did.

²³⁴ Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, in *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, 217-256, Frankfurt am Main, 1966, 235

²³⁵ Ebd., 237

²³⁶ Diesen sog. „Schauder des Wiedererkennens“ finden wir bereits in der Poetik des Aristoteles, „Denn das eine (Jammern, VME) stellt sich bei dem ein, der sein Unglück nicht verdient, das andere (Schaudern, VME) bei dem, der dem Zuschauer ähnelt, der Jammer bei dem unverdient Leidenden, der Schauder bei dem Ähnlichen.“, in Fuhrmann, Manfred (ed.), *Aristoteles, Poetik*, Stuttgart, 1996, 39, bzw. „Die Wiedererkennung ist, wie schon die Bezeichnung andeutet, ein Umschlag von Unkenntnis in Kenntnis, mit der Folge, daß Freundschaft oder Feindschaft eintritt, je nachdem die Beteiligten zu Glück oder Unglück bestimmt sind“, ebd., 35, ebenso dazu Hoffmann, „Die Wiedererkennung ist lediglich demjenigen möglich, dem durch seinen kulturellen Kontext die Zeichen vertraut sind“, in Ders. (ed.), *Erzählende Bilder. Stadtmuseum Oldenburg*, Oldenburg, 1998, 10

²³⁷ Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, in *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, 217-256, Frankfurt am Main, 1966, 254

NEO

What is the Matrix?

[...]

TRINITY

The answer is out there, Neo. It's looking for you and it will find you, if you want to.²³⁸

Dadurch, daß die Frage *in* Neo schlummert, die Antwort aber irgendwo *draußen* ist, wird ebenfalls eine Kongruenz von innen und außen hinsichtlich der Position der Wahrheit über die Matrix eröffnet. Auch Agent Smith hält den geheimen Nimbus, den Morpheus als Anführer der Rebellen umgibt, im ersten Gespräch mit Neo aufrecht, „Whatever you think you know about this man is irrelevant.“²³⁹

Ein weiterer Aspekt des Unheimlichen ist das Phänomen des Todes. Die Angst vor dem Tod sowie die Mystifizierung des Todes, so Freud, wird die Menschen noch lange Zeit beschäftigen, da ja auch in unserer Zeit noch keine Möglichkeiten gefunden wurden, um zu erklären, was nach dem Tod mit uns geschieht. Der Tod ist als von Burke bezeichneter „king of terrors“²⁴⁰ ebenso eine Inszenierung des Erhabenen wie des Unheimlichen. „Das Erhabene ist das Unheimliche, die Theorien des Erhabenen Figuren seiner Verdrängung“, folgert Lehmann²⁴¹ und verweist auf das fast zeitgleiche Erscheinen von Burkes *Enquiry*²⁴² im Jahre 1757 und dem Erscheinen von Walpoles *Castle of Otranto*²⁴³ im Jahre 1765. „Religion, Aberglauben und Wissenschaft arbeiten bei der Erforschung des Todes, laut Freud, so gut es nur geht gegeneinander, um die größtmögliche Aufrechterhaltung von Aberglauben und Verwirrung zu gewährleisten.“

Aber auf kaum einem anderen Gebiete hat sich unser Denken und Fühlen seit den Urzeiten so wenig geändert, ist das Alte unter dünner Decke so gut erhalten geblieben, wie in unserer Beziehung zum Tode. [...] Unsere Biologie hat es noch nicht entscheiden können, ob der Tod das notwendige Schicksal jedes Lebewesens oder nur ein regelmäßiger, vielleicht aber vermeidlicher Zufall innerhalb des Lebens ist. [...] Die Religionen bestreiten noch immer der unablegbaren Tatsache des individuellen Todes ihre Bedeutung und setzen die Existenz über das Lebensende hinaus fort; die staatlichen Gewalten meinen

²³⁸ „Shooting Script“, New York, 2002, 285-286

²³⁹ Ebd., 292

²⁴⁰ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 110

²⁴¹ Lehmann, Hans-Thies, „Das Erhabene ist das Unheimliche“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 758

²⁴² Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975

²⁴³ Walpole, Horace; Lewis, W., S.; Clery, E., J. (eds.), *The Castle of Otranto. A Gothic Story*, Oxford, 1996

die moralische Ordnung unter den Lebenden nicht aufrecht erhalten zu können, wenn man auf die Korrektur des Erdenlebens durch ein besseres Jenseits verzichten soll.

Da fast alle von uns in diesem Punkt noch so denken wie die Wilden, ist es auch nicht zu verwundern, daß die primitive Angst vor dem Toten bei uns noch so mächtig ist und bereit liegt, sich zu äußern, sowie irgend etwas ihr entgegenkommt.²⁴⁴

Auch in *Matrix* als High-Tech Film ist man sich nicht zu schade, den Tod in mystischer Manier zu thematisieren. Daß man in der Simulation sterben kann, obwohl der Körper in Sicherheit ist, habe ich bereits erwähnt. Ebenso wird göttliche Macht dadurch dargestellt, daß die betreffende Person Macht über den Tod hat: Neo ersteht am Ende von *Matrix I* von den Toten auf, kann dann tödliche Patronen aufhalten (Abb. 20-23) und erweckt in *Matrix Revolutions* Trinity von den Toten. Auch Cypher verbindet mit Neos Eigenschaft als Auserwählter die Fähigkeit, unsterblich zu sein. So möchte er testen, ob Neo weiterlebt, wenn er ihn an Bord der Nebukadnezar aus der Matrix ausloggt:

CYPHER

If Neo is the One, then in the next few seconds there has to be some kind of miracle to stop me. Right? How can he be the One if he's dead?²⁴⁵

Ein Wunder geschieht dann ja auch, allerdings nicht übersinnlicher Natur, sondern in Person von Tank, der sich wieder aufgerappelt hat und gleich darauf Cypher erschießt, bevor dieser weiteren Schaden anrichten kann.

Es wurde bereits erwähnt, daß durch die Darstellung Neos als durchschnittlichem Menschen eine Identifikation des Publikums mit ihm sehr leicht fällt. Dadurch erhöht sich ebenfalls die Glaubwürdigkeit Neos und seiner Erlebnisse. Als Stilmittel zur Inszenierung des Unheimlichen ist die Gewöhnlichkeit des Protagonisten aber auch zwingend erforderlich. Um den Auftritt des Ungewöhnlichen überzeugend zu gestalten, ist also das Umfeld sehr wichtig. Dieses sollte so real, am besten so *bekannt* wie möglich sein, um dem Unbekannten oder Unheimlichen den Weg am überzeugendsten ebnen zu können. Die penibel und äußerst real beschriebene Umgebung von z.B. der US-Ostküstenstadt Providence des Horrorautoren H.P.

²⁴⁴ Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, in *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, 217-256, Frankfurt am Main, 1966, 255, vgl. ebenso Hoffmann, Detlef, „Nach einem Autor (Freud, VME), auf den er (Józef Szajna, VME) sich bezieht, sei es eine besonders günstige Beziehung für die Erzeugung unheimlicher Gefühle, wenn eine intellektuelle Unsicherheit geweckt werde, ob etwas belebt oder leblos sei, und wenn das Leblose die Ähnlichkeit mit dem Leben zu weit treibe“, in „Die Wiederkehr des Unheimlichen. Zu Józef Szajnas künstlerischer Erinnerungsarbeit“ in Scheuermann; Knigge (eds.), *Józef Szajna. Kunst und Theater*, Göttingen, 2002, 202

²⁴⁵ „Shooting Script“, New York, 2002, 359

Lovecraft,²⁴⁶ vergleichbar mit der Detailtreue Dublins in Joyces *Ulysses*,²⁴⁷ ist also nicht nur eine Hommage an die Schönheit New Englands, sondern auch Mittel zur überzeugenden Inszenierung des Schreckens. Auch Freud geht auf den Einsatz des Umfelds in der Dichtung ein:

Zu den vielen Freiheiten des Dichters gehört auch die, seine Darstellungswelt nach Belieben so zu wählen, daß sie mit der uns vertrauten Realität zusammenfällt, oder sich irgendwie von ihr entfernt. [...] Die Welt des Märchens z.B. hat den Boden der Realität von vornherein verlassen und sich offen zur Annahme der animistischen Überzeugungen bekannt. Wunscherfüllungen, geheime Kräfte, Allmacht der Gedanken, Belebung des Leblosen, die im Märchen ganz gewöhnlich sind, können hier keine unheimliche Wirkung äußern, denn für die Entstehung des unheimlichen Gefühls ist, wie wir gehört haben, der Urteilsstreit erforderlich, ob das überwundene Unglaubwürdige nicht doch real möglich ist, eine Frage, die durch die Voraussetzungen der Märchenwelt überhaupt aus dem Wege geräumt ist.²⁴⁸

Somit sind die Figuren der dantischen Hölle oder die Untoten und Dämonen in Homers Werken zwar schreckliche Gestalten, die aber auf den Leser kaum schrecklich, sondern eher als gelungene Dekoration wirken, da durch die künstlerische Form des Gedichtes und des Epos bereits von vornherein eine ästhetische Auseinandersetzung mit dem Schrecken bzw. eine ästhetische Inszenierung des Umfelds geschieht. Diese aber entfernt dieses Umfeld grundsätzlich von der Wirklichkeit und nimmt diesem Schrecken auch die Möglichkeit, den Leser in Angst zu versetzen. Auch die Ringgeister sowie der *Witch King of Angmar* oder Sauron selbst sind im *Lord of the Rings*²⁴⁹ bei all ihrer Macht und Grausamkeit nicht unheimlich, da sie in einer Fantasy Welt auftreten, in der man das Auftreten solcher Wesen erwartet. Zudem war es auch nicht die Absicht Tolkiens, den Leser in Schrecken zu versetzen. „In an imaginary world like Tolkiens’s *Lord of the Rings* – there can be no such things as supernatural horror because the real world and its laws are not assumed to exist [...] To put it crudely, fantasy never truly inspires the sentiment of ontological horror“, argumentiert auch Joshi in *The Weird Tale*.²⁵⁰ Anders verhält es sich, wenn solche Phänomene, behutsam eingeführt, in der wirklichen Welt auftreten:

²⁴⁶ vgl. besonders für den Vergleich von heimeligem Lokalkolorits New Englands und der Unheimlichkeit kosmischen Schreckens die Erzählung Lovecrafts, „The Case of Charles Dexter Ward“, in Ders: *At the Mountains of Madness*, London, 1994, 141-302

²⁴⁷ Joyce, James; Dean, Seamus (ed.), *Ulysses*, London, 1992

²⁴⁸ Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, in *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, 217-256, Frankfurt am Main, 1966, 264

²⁴⁹ Tolkien, Vol. I-III, London, 1991

²⁵⁰ Joshi, S.T., *The Weird Tale (Arthur Machen, Lord Dunsany, Algernon Blackwood, M.R. James, Ambrose Bierce, H.P. Lovecraft)*, Austin, 1990, 9, vgl. auch zum weiterführenden Diskurs über Wirklichkeit und Fantasy besonders Tolkien, J.R.R., *On Fairy Tales*, Oxford, 1975, 23ff.

Anders nun, wenn der Dichter sich dem Anscheine nach auf den Boden der gemeinen Realität gestellt hat. Dann übernimmt er auch alle Bedingungen, die im Erleben für die Entstehung des unheimlichen Gefühls gelten, und alles was im Leben unheimlich wirkt, wirkt auch so in der Dichtung. Aber in diesem Falle kann der Dichter auch das Unheimliche weit über das im Erleben mögliche Maß hinaus steigern und vervielfältigen, indem er solche Ereignisse vorfallen läßt, die in der Wirklichkeit nicht oder nur sehr selten zur Erfahrung gekommen wären. Er verrät uns dann gewissermaßen an unseren für überwunden gehaltenen Aberglauben, er betrügt uns, indem er uns die gemeine Wirklichkeit verspricht und dann doch über diese hinausgeht.²⁵¹

Diese Dichter, bzw. die Autoren des Schauerromans oder auch die Wachowski Brothers, „betrügen“ uns tatsächlich. Sie gaukeln uns zunächst eine harmonische Wirklichkeit vor, die unserer Vorstellung einer Welt, wie wir sie als aufgeklärte Individuen erwarten, entspricht. Auch die erhabenen Schrecken, die wir ja als moralische, der Natur überlegenden Wesen ästhetisch aufnehmen und die uns nicht in Angst zu versetzen vermögen, da sie für uns keine Gefahr bedeuten, sollten uns eigentlich nicht bekümmern. Da aber gerade diese Phänomene versuchen, einen längst für überwunden gehaltenen Aberglauben tief in uns – das Heimliche – wieder aufzuwecken und uns unser Selbstverständnis als aufgeklärte und moralische Wesen gemäß Kant zu nehmen, empfinden wir doch ein gewisses Unbehagen, bzw. auch eine gewisse Angst vor diesen Phänomenen, so daß unsere Vernunft diese Phänomene von einer ästhetischen Erfahrung leicht in Richtung einer nicht-statischen Erfahrung rückt. Die Angst ist ein Gefühl des Unbehagens, daß tief in uns etwas geweckt wurde, was besser schlafen gelassen worden wäre. Charles Lamb spricht in seinem Aufsatz „Witches and other Night Fears“ von Archetypen, die sich in uns allen befinden:

Gorgons and Hydras and Chimeras as dire-stories [...] may reproduce themselves in the brain of superstition – but they were there before. They are transcripts, types – the archetypes are in us, and eternal. How else should the recital of that, which we know in a waking sense to be false, come to affect us at all ? It is that we naturally conceive terror from such objects, considered in their capacity of being able to inflict upon us bodily injury ? –O, least of all!

These terror are of older standing. They date beyond body – or, without the body, they would have been the same.²⁵²

Adorno wendet den Aspekt des Verdrängten nicht nur auf das unbewußt Verborgene, sondern auch auf das Häßliche und Ekelhafte in der Kunst an und legitimiert damit dessen

²⁵¹ Freud, Sigmund, „Das Unheimliche“, in *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, 217-256, Frankfurt am Main, 1966, 265

²⁵² Lamb, Charles, *Witches and other night fears*, London, 1929, 21

Darstellung und Visualisierung. Kunst sei dazu bestimmt, das abzubilden, was nicht gezeigt werden soll.

Im Penchant der neuen Kunst für das Ekelhafte und physisch Widerliche, dem die Apologeten des Bestehenden nichts Stärkeres entgegenzuhalten wissen, als daß das Bestehende schon häßlich genug sei und darum die Kunst zu eitel Schönheit verpflichtet, schlägt das kritisch materialistische Motiv durch, indem Kunst durch ihre autonomen Gestalten Herrschaft verklagt, auch die zum geistigen Prinzip sublimierte, und für das zeugt, was jene verdrängt und verleugnet.²⁵³

Das Abbilden von Dingen, die man in der Wirklichkeit nicht sehen möchte, hat hierbei nicht primär eine ästhetische Komponente, sondern Adorno weist auf die moralische Pflicht der Kunst hin, auch das darzustellen, was nicht dargestellt werden soll oder verdrängt wurde. Es scheint also auch in dieser Hinsicht ein Schema zu geben, bei dem uns nicht nur Konstrukte des Erhabenen, sondern auch spezifische Phänomene aus Alpträumen und Sagen sowie das Häßliche und das Ekelhafte affizieren. Mit der Erkenntnis des Realen oder des Unheimlichen ist in der *Gothic Novel* häufig das Phänomen des Wahnsinns verbunden. Gelegentlich sind es die Wahnsinnigen, die die Realität so sehen, wie sie wirklich ist, ein Stilmittel, das besonders häufig in den Werken von E.A. Poe²⁵⁴ und H.P. Lovecraft²⁵⁵ auftaucht. Neo wird von den Agenten während des Verhörs ebenfalls als Wissender behandelt, so als wäre es eine verbotene Wahrheit, die er kennt und die mit einer bürgerlichen Existenz nicht konform gehen kann. Agent Smith spricht daher auch von dem „Doppelleben“ Neos:

AGENT SMITH

It seems that you have been living two lives. In one life, you are Thomas A. Anderson, program writer for a respectable software company. [...] The other life is lived in computers where you go by the hacker alias Neo, and are guilty of virtually every computer crime we have a law for.²⁵⁶

²⁵³ Adorno, Theodor, W., *Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main, 1995, 79

²⁵⁴ vgl. z.B. Poe, „For the most wild, yet most homely narrative which I am about to pen, I neither expect nor solicit belief. Mad indeed would I be to expect it, in a case where my very senses reject their own evidence. Yet, mad am I not – and very surely do I not dream.“, „The Black Cat“, Galloway (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 320

²⁵⁵ z.B. Ders: „They must know it was the rats; the slithering, scurrying rats whose scampering will never let me sleep; the daemon rats that race behind the padding in this room and beckon me down to greater horrors than I have ever known; the rats they can never hear; the rats; the rats in the walls“, „The Rats in the Walls“, in Derleth (ed.), *The Haunter of the Dark*, London, 1994, 43

²⁵⁶ „Shooting Script“, New York, 2002, 292

Letztendlich ist die verbotene Wahrheit – die Existenz der Matrix und der Kampf dagegen – die Wahrheit, die Neo sucht und die vom System unterdrückt wird. Das verbotene Wissen – die Existenz der Matrix – schlummert bereits in Neo. Daß die Aufdeckung dieses Archetyps durch das System verboten ist, macht dessen Aufdeckung natürlich noch faszinierender. Ist der Apfel der Erkenntnis ‚verboten‘, ist es auch der Apfel, der besser schmeckt.

3.7. GOTHIC UND SCIENCE-FICTION – METROPOLIS, BLADE RUNNER UND TERMINATOR:

Metropolis is the allegory of the future as the triumph of the machine.

*Tom Gunning, The Films of Fritz Lang –
Allegories and Visions of Modernity²⁵⁷*

*Traulich und treu ist's nur in der Tiefe:
falsch und feig ist, was dort oben sich freut!*

Die Rheintöchter, Das Rheingold²⁵⁸

3.7.1. METROPOLIS UND MATRIX:

Fritz Langs *Metropolis* gilt als berühmtester deutscher Film und wurde als einziger Film überhaupt im Jahre 2001 durch die UNESCO in deren Weltdokumentenerbe (Memory of the World) aufgenommen.²⁵⁹ Seine Faszination verdankt dieser Film sicherlich nicht seinem sozialromantischen Plot, sondern seinen Bildern, die bis heute nichts von ihrer Faszination eingebüßt haben.²⁶⁰

²⁵⁷ London, 2000, 55

²⁵⁸ Wagner, „Das Rheingold“, Berlin, 1983, 71

²⁵⁹ Beyer, Friedemann, „Vorwort zu *Metropolis*, Begleitheft“, *Fritz Langs Metropolis – neu restaurierte Fassung mit Originalmusik*, 2 DVD Set, München, 2003, 3

²⁶⁰ Dem NS Propagandaminister Joseph Goebbels gefiel dieser Film so gut, daß er Lang die Position des Reichsfilmministers im Propagandaministerium anbot, vgl. Interview zwischen Jean-Claude Philippe mit Fritz Lang in Grant, Barry, Keith (ed.), *Fritz Lang Interviews*, University of Mississippi, Jackson, 2003, 24-27, „Once Dr. Goebbels received me and offered to put me at the head of German film industry. I was to become the sort of official film maker of the Nazi regime. I told him that I was thrilled by this offer. Then (fortunately I had a passport), I left the country.“, 25, Paul M. Jensen sieht *Metropolis* als ein „compendium of Lang’s themes: [...] mob violence, seduction, insanity, duality of good and evil, the innocent hero, the threatening environment, the

Folgende Themen, die wir in *Matrix* wiederfinden, werden in *Metropolis* bereits 1927 behandelt: So gibt es zunächst in *Metropolis*, ebenso wie in *Matrix*, zwei Welten. In *Matrix* sind es die Simulation und die Welt von Zion, in *Metropolis* die Oberstadt und die Unterstadt. (Abb. 112 und 113). Die Welt der Simulation als Stadt, die wir in *Matrix* sehen, hat durchaus Ähnlichkeit mit Fritz Langs Oberstadt. Frappierend fällt die Ähnlichkeit allerdings zwischen der Unterstadt und Zion aus. Die christliche Höhle der Unterstadt von *Metropolis* wird dominiert von mehreren Kreuzen (Abb. 114), zwischen denen Maria ihre Predigten hält. Das Schwarz der Höhle und des diffusen Hintergrundes läßt die hellen Kreuze und die weiße Gestalt Marias als lichtdurchwirkte Konstrukte der Erlösung erscheinen. Zion stellt sich wie eine Mischung dar aus Adolph Menzels *Eisenwalzwerk* (Abb. 116) und einer Jule Vernschen Stadt im Mittelpunkt der Erde.²⁶¹ Die Höhle von Zion (Abb. 115), in rötlich-rostbraunen Farbtönen gehalten, wie ein verwitterter Stahlträger, läßt zwischen zwei gigantischen Felssäulen Morpheus auf einer Podest-artigen Anhöhe hervortreten, hoch über der wartenden Masse. Fackeln oder Feuerzeuge werden von den Wartenden zu Beginn der Rede in die Höhe gehalten, man ist als Betrachter nicht sicher, ob man sich auf einer politischen Veranstaltung oder einem in Rockkonzert befindet. Das ganze wirkt wie ein Historienbild der Rebellion von Unterwelt gegen Oberwelt. Menzels *Eisenwalzwerk* (Abb. 116) weist nahezu dieselben rostbraunen Farbtöne auf, eine von Ruß, Stahlsplintern, Rost und Qualm erfüllte Atmosphäre, in der sich Räder drehen, Zangen greifen und Funken sprühen, „[...] moderne Industriearbeit, geschildert auf dem Anspruchsniveau der Historienmalerei!“²⁶² Grobe, handfeste Industriearbeit, schuftend für die symbolische, unsichtbare Herrschaft des Kapitals bei Menzel; Rebellen in Sackleinen in einer vorindustriellen Kaverne im ideologischen Kampf gegen die ebenfalls unsichtbare, virutelle Macht der *Matrix* in der Höhle von Zion. Die Bewohner der Unterwelten von *Metropolis* und *Matrix* verhalten sich in gewisser Weise ähnlich. In *Metropolis* werden in den Katakomben christliche Gottesdienste zelebriert.²⁶³ In *Matrix* wirken die „Verantwortungsethiker in sandfarbenen Sackleinen“²⁶⁴ ebenfalls wie eine

mastermind, opposing social forces, the virtues of love, and even an attempt at science-mysticism-religion.”, in Ders: *The Cinema of Fritz Lang*, New York, 1969, 68

²⁶¹ vgl. Verne, Jules, *Voyage au centre de la terre*, in *Les oeuvres de Jules Verne*, Paris 1966, „Une vaste nappe d’eau, le commencement d’un lac ou d’un océan, s’étendait au-delà des limites de la vue. Le rivage, largement échancre, offrait aux dernières ondulations des vagues un sable fin, doré, parsemé de ces petits coquillages où vécurent les premiers être de la création“, 247

²⁶² Keisch, „Adolph Menzel“, in Maaz, (ed.), *Von Caspar David Friedrich bis Manet. Meisterwerke der Nationalgalerie Berlin*, Bremen, 1999, 45, ebenso Neidhardt, „Hier steht eine Kunst von koloristischer Kühnheit und Sensibilität vor uns, die gerade durch die Abwesenheit alles Literarischen und Sentimentalen, allein als Malerei überzeugt.“, *Deutsche Malerei des 19. Jahrhunderts*, Leipzig, 1997

²⁶³ vgl. zu frühchristlichen Komponenten in *Metropolis* Geser, Guntram, *Fritz Lang – Metropolis und die Frau im Mond*, Hamburg, 1996, 71

²⁶⁴ Kilb, Andreas, „Oktopusse in Gruftopia“, in *FAZ*, 05.11.2003

Replik der frühen Christen, die sich vor den Schergen des römischen Reiches verstecken. Beide Arten von Höhlenbewohnern arbeiten zudem auf einen Umsturz hin, bei *Matrix* geschieht dies aus eigenem Antrieb der Rebellen, in *Metropolis* werden die Bewohner der Unterstadt durch den Maschinenmenschen Maria zu einer Revolution aufgewiegelt. In *Metropolis* jedoch ist den Bewohnern der Unterstadt der Zugang zur Oberstadt verboten, während die Rebellen von Zion aus ideologischen Gründen gar nicht in die ‚Oberstadt‘ der Matrix zurückwollen, sondern vielmehr das Ziel haben, möglichst viele Menschen aus der ‚Oberstadt-Matrix‘ in die ‚Unterstadt-Zion‘ zu holen. Bizarr ist das Verhalten der Höhlenbewohner in beiden Filmen: in *Metropolis* haben die Arbeiter nach ihrer anstrengenden Schicht nichts besseres zu tun, als sich pseudo-erbauliche Predigten anzuhören, die ihr Leben auch nicht erträglicher machen, in *Matrix Reloaded* folgt auf Morpheus ‚Wollt ihr denn totalen Krieg gegen die Maschinen...‘-Rede eine ausgelassene Party, die seltsamerweise von House-Musik unterlegt ist, ohne daß man in der fackelerleuchteten Höhle irgendwo Lautsprecher o.ä. erkennen könnte. Welche Musiker oder Bands diese Musik liefern, bleibt auch unklar. Das an eine Barcadi-Werbung erinnernde Feeling in der Höhle wären eben doch nur halb so ‚cool‘, sollten statt moderner Techno-Beats nur die tatsächlich vorhandenen, archaischen Trommeln ertönen. Als Leinwand zur Darstellung von Rebellions-Ästhetik taugt die vorchristliche Höhle sehr wohl, für ‚authentisches‘ Party-Feeling kommt das Zeitalter der digitalen Musik gerade recht. Ein Narr, wer Arges dabei denkt. Ebenso herrscht in beiden Unterwelten offenbar strenge Klassen- und Rassentrennung. In *Metropolis* ist Freder, der Sohn des Herrschers von Metropolis, anscheinend der einzige, der je auf die Idee gekommen ist, um Maria zu werben, obwohl sie ja eigentlich durch ihre Predigten eher zur Unterstadt gehört. Ähnlich ist es in *Matrix*, wo sich Trinity nur in den neu hinzugekommenen Neo verliebt und nicht vorher in eines der anderen Besatzungsmitglieder der Nebukadnezar oder einen anderen Mann aus Zion. Im Zion von *Matrix* bilden schwarze Paare und weiße Paare eine strenge Schachbrett polarität, so liebte einst die schwarze Niobe den schwarzen Morpheus (und dann den schwarzen Commander Lock!), der schwarze Steuermann Link – Bruder der mittlerweile gestorbenen Teammitglieder der Nebukadnezar, Tank und Dozer – liebt die schwarze Zee, der weiße Neo die weiße Trinity – und in der Matrix lebt der weiße Merowinger mit der weißen Persephone zusammen (die später von dem – weißen – Neo einen Kuß will). Asiaten wird prinzipiell Bindungsunfähigkeit bzw. Asexualität unterstellt, jedenfalls haben sowohl die asiatisch aussehenden Charaktere Ghost und Seraph keine Partnerin, ebensowenig wie der Schlüsselmacher. So ist bei allen Appellen an fortschrittliches Denken und Aufklärung, die in den Filmen thematisiert werden, doch noch

ein starker Hauch von Klassendenken und Kolonialismus zu spüren, was nicht ganz zu einer Revolution gegen herrschende, totalitäre Systeme paßt.

In *Metropolis* sind Ober- und Unterstadt eindeutig als Paradies und Hölle konnotiert, während diese Zuordnung in *Matrix* nicht möglich ist. „The class-based-nature of this vertical hierarchy is next established as the purgatorial imagery of the depths is contrasted with the paradisiacal images of the pleasure gardens.”²⁶⁵ Schließlich würde sicherlich jeder Arbeiter der Unterstadt lieber in der Oberstadt leben, und nicht jeder aus der Matrix Befreite möchte unbedingt in Zion bleiben (wie z.B. Cypher). Ebenso ist nicht jeder aus der Matrix geistig so gefestigt, um aus der Matrix ausgeloggt zu werden, wie sogar Morpheus einsieht.

MORPHEUS

I feel that I owe you an apology.

There is a rule that we do not free a mind once it reaches a certain age.

It is dangerous. They have trouble letting go. Their mind turns against them.

I've seen it happen. I'm sorry. I broke the rule because I had to.²⁶⁶

Weitere *Gothic* Anleihen in beiden Filmen sind z.B. die Inszenierung von Maschinen als düstere Götter. So ist die *Moloch* Maschine²⁶⁷ in *Metropolis* einmal als Maschine und einmal als kauendes Ungeheuer dargestellt, das die Arbeiter verschlingt (Abb. 117) und auch der Maschinengott in *Matrix*, dem Neo mit dem Rücken zum Zuschauer, ähnlich wie der Wanderer auf Friedrichs Nebelmeer gegenübersteht, wirkt visuell eher wie ein böser Gott denn wie ein Supercomputer (Abb. 118-119).²⁶⁸ Indem der Maschinengott am Ende bildlich dargestellt wird, verliert er jedoch ein großes Maß an Faszination, da die Vorstellungskraft des Zuschauers nun nicht mehr gefordert wird. Anders wird in *Terminator* z.B. der Supercomputer *Skynet* niemals visuell dargestellt. „Metropolis stages the failures of an attempt to revive the energies of the gothic through a fusion of religious salvation and technological magic.”²⁶⁹ Durch den mitten in der Stadt postierten Dom besteht zudem auch visuell eine eindeutige Referenz zur mittelalterlichen Gotik. Der Mastermind der Maschinen

²⁶⁵ Gunning, Tom, *The Films of Fritz Lang, Allegories and Visions of Modernity*, London, 2000, 62

²⁶⁶ „Shooting Script“, New York, 2002, 314

²⁶⁷ vgl. Haag, Herbert (ed.) *Bibel Lexikon*, Tübingen, 1968, zu *Moloch*, „Molch oder Milkom, d.h. König, der durch Kinderopfer verehrte höchste Gott der Ammoniter, den auch Kanaaniter und abgöttische Israeliten anbeteten. Bei Jerusalem hatte er seinen Feueraltar im Tal Hinnom“, 980, allg. sprachgebräuchlich als Synonym für eine alles verschlingende Macht.

²⁶⁹ Gunning, Tom, *The Films of Fritz Lang, Allegories and Visions of Modernity*, London, 2000, 68

von Metropolis jedoch, Joh Fredersen (Abb. 120) bekommt erst in *Matrix Revolutions* sein Abbild in Form des Architekten, denn ebenso wie Fredersen eine Revolution anzetteln muß, um seine Machtbasis scheinbar zu stärken, muß auch der Architekt einen revolutionären Auserwählten erschaffen, der ihm dabei hilft, sein Computersystem neu zu starten. Agent Smith hat zwar ebenfalls die Funktion eines Kontrolleurs inne, doch ist er nicht der Herr der Matrix und wendet sich ja schließlich in Teil 2 und 3 ebenfalls gegen das System. Nach Geser²⁷⁰ wählte Fritz Lang Alfred Abel für die Rolle des Joh Fredersen wegen seiner Ähnlichkeit zu Henry Ford, dem Erfinder der Fließbandproduktion aus, was durch die Abbildung bestätigt werden kann (Abb. 121). Was nach wie vor unklar bleibt, ist, warum Fredersen ein Interesse daran hat, die Arbeiter zu einem Aufstand aufzustacheln, wenn dadurch zunächst einmal die ganze Unterstadt demoliert wird. Abgesehen davon scheint es in Metropolis, wie bereits erwähnt, keine Sicherheitskräfte zu geben, so daß der Aufstand, hätte er sich nicht von selbst beruhigt, auch gar nicht hätte niedergeschlagen werden können. Oder ist dies ebenfalls ein ‚Neustart des Systems‘, wie in *Matrix Revolutions*?

Weitere Ähnlichkeiten bestehen zwischen Freder und Neo, die beide zunächst keine Ahnung davon haben, wie es mit der Wirklichkeit bestellt ist und die beide erst durch eine Frau, Neo durch Trinity, Freder durch Maria, ihre Aufgabe erfüllen können. In *Metropolis* ist es Freder, der zum „Mittler zwischen Hirn und Händen“ wird,²⁷¹ in *Matrix* wird Neo erst durch den Kuß Trinitys der Auserwählte. Ebenso ist Freder als Erlöser dargestellt, da er nicht nur den Frieden in Metropolis wieder herstellt, sondern sich vorher auch für die Arbeiter in der Maschinenstadt opfert, indem er selbst dort arbeitet, und dabei bildlich an der Maschine gekreuzigt wird (Abb. 122).²⁷²

Rotwang, der Erfinder, ist in *Metropolis* der typische Dr. Frankenstein, der verrückte Wissenschaftler, der in seinem „workshop of filthy creation“²⁷³ Menschenabbilder erschafft und der die Filmgeschichte so fasziniert, daß er uns selbst in *Terminator 2* von 1991 als Miles Dyson, dem Erfinder des Skynet, wiederbegegnet.²⁷⁴ Im Film bewohnt er ein seltsam gotisches Haus und die Art und Weise, wie er dem Maschinenmenschen das Antlitz von Maria überträgt (Abb. 123 und 125), erinnert in seiner Mischung aus Technik, Alchimistentum und Magie bereits an den Cyberpunk William Gibsonscher Prägung, wo sich

²⁷⁰ Geser, Guntram, *Fritz Lang – Metropolis und die Frau im Mond*, Hamburg, 1996, 6

²⁷¹ Dieses etwas naive Motto des Films stammt von der Drehbuchautorin und Lebensgefährtin von Fritz Lang, Thea von Harbou, die auch das Drehbuch zu *Metropolis* verfaßte, siehe *Fritz Langs Metropolis – neu restaurierte Fassung mit Originalmusik*, 2 DVD Set, München, 2003

²⁷² vgl. dazu Guntram, Geser, *Fritz Lang – Metropolis und die Frau im Mond*, Hamburg, 1996, „Die Jesusrolle muß er (Freder, VME) annehmen, um Maria, die Jungfrau-Mutter zu gewinnen.“, 32

²⁷³ Shelley, Mary, *Frankenstein or the Modern Prometheus*, London, 1994, 56

²⁷⁴ ebenso auch Mr. Osborne von OsCorp bei *Spider-Man*, USA, 2002

ebenfalls High-Tech und Magie treffen. Bildlich ist es ein ähnlicher Prozeß wie die Genesung Neos an Bord der Nebukadnezar, nachdem dieser aus der Matrix ausgeloggt wurde (Abb. 124). Beide liegen auf einer Bahre, von Drähten und Apparaturen umgeben und werden für ein Leben in einer neuen Realität vorbereitet. Ähnlich einer Aufbahrung in einem Leichenschauhaus (besonders bei Neo, Abb. 124) wird das Erwachen in einer neuen Welt nur durch den Tod in der Alten Welt möglich. Maria wird vom Menschen zur Maschine, Neo vom simulierten zum ‚realen‘ Individuum. Im Film könnte Rotwang am ehesten noch mit Cypher verglichen werden. Cypher ist es egal, in welcher Realität er lebt, so lange es ihm gut geht. Ebenso bietet Rotwang Fredersen an, dessen verstorbene Frau Hel in Form des Maschinenmenschen wieder auferstehen zu lassen, was Fredersen aber nicht möchte und statt dessen Anweisung gibt, dem Maschinenmenschen das Aussehen Marias zu geben. Rotwang scheint die Erkenntnistheorie konsequent auf Mensch und Maschine anzuwenden: was aussieht wie ein Mensch und sich benimmt, wie ein Mensch, das ist auch ein Mensch, auch wenn es in Wahrheit eine Maschine ist.

Was das Ende von *Metropolis* und *Matrix Revolutions* angeht, liefern sich beide einen scharfen Wettbewerb um das dümmste Happy End der Filmgeschichte.²⁷⁵ In *Metropolis* wird Freder „Mittler zwischen Hirn und Händen“ und versöhnt Fredersen und Grot, wobei nicht klar wird, wie diese vermeintliche *Win-Win-Situation* eine wirkliche werden soll. Damit es den Unterstadt-Bewohnern besser geht, müßten die Oberstädter sich ebenfalls angewöhnen, an den Maschinen zu arbeiten, was wohl auf Seiten der Oberklasse, der der Maschinenpark gehört, auf wenig Gegenliebe stoßen würde. Andererseits fragt man sich, warum die Arbeiter nicht schon viel eher eine Revolution geplant haben, wenn ihnen bewußt ist, daß sie die Energie für die Oberstadt produzieren und es auch keine Sicherheitskräfte oder ähnliches gibt, die sie von einer solchen Machtübernahme abhalten könnten? In *Matrix Revolutions* hingegen braucht der Maschinengott den Menschen Neo, um das Computerprogramm Agent Smith, das er ja selbst erschaffen hat, auszulöschen. Warum er dies nicht selber kann, bleibt ein Rätsel. Ebenso beendet er, nachdem Neo Agent Smith eliminiert hat, tatsächlich den Angriff auf Zion. Warum er dies tut, wo er doch jetzt freie Hand hätte, die Rebellen (jetzt ohne Neo) endgültig auszulöschen, wissen wohl nur die Wachowski-Brüder. Ebenso unklar ist, was nun aus dem total zerstören Zion wird und wann der Architekt der Matrix mal wieder einen neuen, siebten, Erlöser zur Neustrukturierung des Programms braucht. Produzent Joel Silver sagte über die Trilogie, „Wie in Kubricks Film (*2001 – Odyssee im Weltraum*, VME) soll jeder

²⁷⁵ vgl. Patrick Mc Gilligan zum Handschlag zwischen Grot und Fredersen in *Metropolis*, „[...] the handshake as one of the silly or ‚kitsch‘ elements of a film that failed to achieve intellectual depth“, in: Ders, *Fritz Lang*, New York, 1997, 127

Zuschauer die Bedeutung der Matrix für sich selbst erkunden.“²⁷⁶ Dies wirft allerdings dieselben Probleme auf, wie Neos Verwandlung vom selbstbestimmten Helden zum ‚Spielball der Vorsehung‘. *Matrix I* wies eine faszinierende Handlung auf, ohne jedoch alles zu erklären, z.B. wie man mit einem Analogtelefon in die Matrix gelangt, warum der Tod in der Matrix auch den Tod in der Realität bedingt und vieles mehr. In den Fortsetzungen, in denen alles erklärt wird, erfolgt nun eine Demystifizierung der gesamten Thematik: Neo als sechstes Erlöserprogramm, das Orakel als Gegenpart des Architekten, die Darstellung des – albern inszenierten – Maschinengottes usw. (Faszinierende) Unklarheiten aus Teil 1 werden erklärt und – um Filmzeit zu generieren – weiter verzahnt, um damit Geld zu verdienen. Was durch diesen Fortsetzungsmarathon unlogisch erscheint, wird zum offenen Kunstwerk und zur Klärung auf den Zuschauer abgewälzt. Als Punk Legende Johnny „Rotten“ Lydon 1996 bei der Reunion der *Sex-Pistols* gefragt wurde, warum die Band sich gerade jetzt wieder neu formieren würde, entgegnete er, „[...] weil wir gerade jetzt wieder Geld brauchen.“²⁷⁷ Soviel Ehrlichkeit sucht man in *Matrix Reunion* aber vergeblich.

3.7.2. BLADE RUNNER – MORE HUMAN THAN HUMAN:²⁷⁸

*If only you could see with your eyes
what I have seen with your eyes....*

Replikant Roy zu Chew²⁷⁹

In diesem Satz des Replikanten Roy Batty (Rutger Hauer) zu Chew (James Hong), der die Augen für die Replikanten herstellt, ist bereits die Faszination und die Tragik von *Blade Runner*²⁸⁰ zusammengefaßt. Es ist 2019²⁸¹ in Los Angeles (Abb. 126) und Rick Deckard (Harrison Ford) hat einen besonderen Auftrag erhalten. Er soll vier Replikanten, die unerlaubter Weise die Erde betreten haben, einfangen und eliminieren. Replikanten sind

²⁷⁶ zitiert nach Seeßlen, Georg, *Die Matrix entschlüsselt*, Berlin, 2003, 315

²⁷⁷ *Rock Hard*, Dortmund, 1996, Ausgabe 13, 32

²⁷⁸ sicherlich ist *Blade Runner* ein Film, der wegen seiner breit angelegten erkenntnistheoretischen Aspekte auch in jedem anderen Kapitel dieser Arbeit behandelt werden könnte. Da er aber durch seine Kombination von düsterer Zukunftsprophezeiung und teilweise gotischer Ästhetik als das „[...] schmutzig graue Gegenbild zu Kubrick's *2001*“ gilt (Müller, Jürgen, „Blade Runner“, *Filme der 80er*, 1995, 149) habe ich mich entschieden, diesen Film hier gemeinsam mit den anderen *Matrix* ähnlichen Filmen zu behandeln. Bei der hier untersuchten Version von *Blade Runner* handelt es sich zudem um den Director's Cut von 1991. Erscheinungsjahr des Original Films war 1982.

²⁷⁹ Scott, Ridley, *Blade Runner. Director' Cut*, USA, 1991

²⁸⁰ verfilmt nach Philip K. Dicks *Do Androids dream of Electric Sheep*, New York, 1982

²⁸¹ Interessant ist, daß die Erschaffung der Terminators durch Skynet in den *Terminator*-Filmen genau 30 Jahre später, im Jahre 2049, erfolgt.

synthetisch hergestellte Kreaturen, die wie ein Abbild des Menschen konstruiert sind und die in dieser Zeit auf den Weltraumkolonien der Erde eingesetzt werden. Hergestellt werden sie von der allmächtigen *Tyrell Corporation*, deren Motto *more human than human – menschlicher als der Mensch* lautet. Die am weitesten entwickelten Replikanten sind die der sog. *Nexus-6-Serie*, die ihren Ingenieuren körperlich überlegen und geistig mindestens ebenbürtig sind. Eine weitere, nicht unbedingt wünschenswerte Fähigkeit, nämlich die Gabe, Gefühle zu entwickeln, hat sich bei ihnen ebenfalls eingestellt.

Auffällig ist zu Beginn bereits die schwerindustrielle Ästhetik von Los Angeles (Abb. 126), die trotz des Jahres 2019 zu herrschen scheint. Von Cyberspace und Virtualität keine Spur, gewaltige Schloten recken sich in den düsteren Himmel und speien Flammensäulen und Rauch aus. Was in *Metropolis* Ober- und Unterstadt war, ist hier in einer Konstante vereint. Die Polarität zwischen oben und unten, Mensch und Maschine, spielt sich hier nur in den Köpfen ab. Ähnlich wie *Matrix* wartet auch *Blade Runner* mit einer Fülle von geistesgeschichtlichen Anspielungen auf, ohne allerdings den Fehler zu begehen, seine gesamte Faszination in zweiten und dritten Teilen aufzuweichen, wie dies bei *Matrix* geschieht. Ein Themenschwerpunkt des Films ist die Herstellung eines künstlichen Menschen und dessen Rebellion gegen seinen Schöpfer, die sich besonders in der Szene zeigt, in der Roy Mr. Tyrell persönlich tötet.

Die Begegnung mit seinem Schöpfer Eldon Tyrell (Joe Turkel), einem futuristischen Frankenstein, wird für ihn (Roy, VME) zu einer existentiellen Enttäuschung. [...] Batty, der gefallene Engel, tötet seinen Schöpfer, ein Vater- und Gottesmord zugleich.²⁸²

Anders als in *Matrix* und *Terminator* bleiben die Maschinen oder Replikanten die Sklaven, als die sie die Menschen hergestellt haben. Replikanten bestehen nun allerdings nicht aus Metall oder synthetischen Baustoffen, sondern aus denselben Materialien wie ein Mensch. Daraus ergibt sich das Hauptthema des Films, das sich, ähnlich wie schon in *Metropolis*, die Frage stellt, ob ein Wesen, das aussieht wie ein Mensch und denkt und fühlt wie ein Mensch auch ein Mensch ist oder ob sich Menschsein nur dadurch definiert, daß man durch einen menschlichen Zeugungsakt erschaffen und geboren wurde (oder wie überhaupt?). Die Replikanten vertreten eine ähnliche Meinung wie der Erfinder Rotwang in *Metropolis*, daß nämlich ein synthetischer Mensch, wenn er alle Eigenschaften eines Menschen vereinigt, auch als Mensch gelten kann. Der Werbespruch der *Tyrell Corporation*, „more human than human“ scheint diese Annahme zu bestätigen, dennoch ist Mr. Tyrell nicht gewillt, den Replikanten

²⁸² Müller, Jürgen, „Blade Runner“, *Filme der 80er Jahre*, Köln, 1995, 146

dieselbe Lebensspanne wie die eines Menschen zu gewähren. Das cartesianische Weltbild, das bereits durch die Namensverwandtschaft „Deckard“ zu „Descartes“ deutlich wird, trennt geistige und materielle Substanz eindeutig voneinander „[...] und degradiert den lebendigen Organismus zur Maschine – lediglich die Fähigkeit zum Denken beweist die eigene Existenz als Subjekt.“²⁸³ So bestätigt sich die Replikantin Pris ihre Rolle als cartesianisches Subjekt durch den Ausspruch „I think so I am.“²⁸⁴

„We’re not computers, Sebastian, we are physical“, sagt Roy²⁸⁵ und spielt damit nicht nur auf die visuelle Nicht-Unterscheidbarkeit der Replikanten vom Menschen an, sondern prinzipiell auf die Inszenierung von Körperlichkeit im Kino der 80er Jahre. Roy, als Kampfmaschine, als ‚blonde Bestie‘, erinnert sowohl was seine Intelligenz als auch besonders was seine physische Beschaffenheit angeht, an den Übermenschen, den Zarathustra bei Nietzsche den Menschen ankündigt:

Ich lehre euch den Übermenschen. Der Mensch ist Etwas, das überwunden werden soll. Was habt ihr getan, ihn zu überwinden?

Alle Wesen bisher schufen Etwas über sich hinaus: und ihr wollt die Ebbe dieser großen Flut sein und lieber noch zum Tiere zurückgehen, als den Menschen überwinden?

Was ist der Affe für den Menschen? Ein Gelächter oder eine schmerzliche Scham. Und eben das soll der Mensch für den Übermenschen sein: ein Gelächter oder eine schmerzliche Scham.²⁸⁶

Roy rettet am Ende Deckard vor dem Tod (Abb. 127). Er zeigt in dieser Szene seine übermenschliche Stärke und seine blitzschnellen Reflexe, indem er Deckard, der bereits den Stahlträger losgelassen hat und im Begriff ist, in den Abgrund zu stürzen ergreift und mit Leichtigkeit auf die Brüstung hebt. Kurz darauf stirbt Roy. Er zeigt am Ende des Filmes, trotz seiner Demonstration übermenschlicher Stärke, mehr *Menschlichkeit* als der vermeintliche Mensch²⁸⁷ Deckard und berichtet kurz vor seinem Tod davon, was er als Weltraumkrieger alles gesehen habe. Wenige Menschen hätten soviel erlebt wie er und dennoch würden all diese Erfahrungen mit seinem Tode mit ihm sterben:

²⁸³ Will, Fabienne, „Blade Runner“, in Koebner, Thomas (ed.), *Filmgenres Science Fiction*, Stuttgart, 2003, 382

²⁸⁴ Scott, Ridley, *Blade Runner. Director’s Cut*, USA, 1991

²⁸⁵ Ebd.

²⁸⁶ Nietzsche, Friedrich, „Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen“, in Colli; Montinari (eds.), *Friedrich Nietzsche. Kritische Studienausgabe*, Vol. IV, München, 1988, 170, Köln, 1994, 340

²⁸⁷ in Ridley Scotts *Director’s Cut* des Filmes von 1991 entsteht der Eindruck, daß auch Deckard selbst ein Replikant ist; somit bietet sich eine Erklärung, warum es gerade ihm am besten von allen gelingt, Replikanten zu erkennen.

I have seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched sea beams glitter in the darkness at Tanhauser Gate. But all those moments will be lost in time like tears in the rain. Time to die...²⁸⁸

In dieser bewegenden Abschiedsrede reflektiert Roy, der in vier Jahren sicherlich mehr erlebt hat als viele andere Menschen in 80 Jahren, nicht nur seine Erinnerungen, sondern auch die Tatsache, daß all diese Erlebnisse von seiner Wahrnehmung konstruiert und seiner Imagination konserviert wurden und nun mit ihm sterben werden. Roy läßt kurz vor seinem Tod eine Taube gen Himmel fliegen, wobei der ansonsten schwarze Himmel von Los Angeles kurzzeitig aufreißt und sein bläuliches Firmament und die Sonne zeigt. Dies erscheint wie eine visuelle Affirmation der Vermutung, daß Roy als denkende und fühlende Kreatur keinen Unterschied zu einem ‚echten‘ Menschen aufweist. Die Taube fungiert so als Metapher für Roys Seele, der aufreißende, blaue Himmel als Metapher für das Himmelreich oder die Fortsetzung einer spirituellen Existenz, die unabhängig von der materiellen Existenz geschieht. Roy als Kreatur, die Subjekt ist, aber kein Subjekt sein darf, ist sich seiner Vergänglichkeit als Subjekt durch den Tod bewußt und ebenfalls der Vergänglichkeit all seiner Erinnerungen. In dieser ergreifenden Szene, in der Roy sich selbst und auch den am Boden liegenden Deckard auf seinen nahenden Tod vorbereitet, steckt mit der Metapher „like tears in the rain“ eine ähnliche Poetik wie im Schlußsatz von Foucaults *Die Ordnung der Dinge*, in der der mögliche Verlust des Menschen – i.e. des Subjekts – in der Zukunft mit dem Verschwinden eines Gesichts im Sand verglichen wird:

Wenn diese Dispositionen verschwänden, so wie sie erschienen sind, wenn durch irgendein Ereignis, dessen Möglichkeit wir höchstens vorausahnen können, aber dessen Form oder Verheißung wir im Augenblick noch nicht kennen, diese Disposition ins Wanken gerieten, wie an der Grenze des 18. Jahrhunderts die Grundlage des klassischen Denkens es tat, dann kam man sehr wohl wetten, daß der Mensch verschwindet wie am Meeresufer ein Gesicht im Sand.²⁸⁹

In *Blade Runner* scheint es der Replikant zu sein, der Träger eines neuen Humanismus wird und den Menschen tatsächlich verschwinden läßt. Erst nach Roys Selbstopferung wird Deckard klar, daß Ersterer weniger ein Feind sondern vielmehr ein Bruder war, was Deckard selbst näher zu der Erkenntnis bringt, daß er selbst ebenfalls ein Replikant sein könnte. So ist der Tod eines Subjekts, das keines sein darf Anlaß für die Selbsterkennung eines anderen Subjekts, daß eigentlich auch keines ist. Am Ende verschwinden Rachael und Deckard, die

²⁸⁸ Ebd.

²⁸⁹ Foucault, Michel, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 462

beide Replikanten sind, ohne es zu wissen, hinter einer sich schließenden Schiebetür eines Aufzuges, während aus dem leeren Raum die Stimme des Kommissars Gaff (Edward James Olmos) erklingt, der in existenzpessimistischer Sicht die begrenzte Lebensdauer von Rachael als Replikantin auf die gesamte Misere der Existenz des Menschen anwendet: „It’s too bad she won’t live... but then again, who does?“²⁹⁰

3.7.3. „I’LL BE BACK“ – FRANKENSTEINS RÜCKKEHR BEI *TERMINATOR*.

*Bread has been made (indifferent) from potatoes,
And galvanism has set some corpses grinning,
But has not answered like the apparatus
Of the humane society’s beginning,
By which men are unsuffocated gratis,
What wondrous new machines have late been spinning?*

Lord Byron, Don Juan²⁹¹

Einige der Gemeinsamkeiten von *Matrix* und den *Terminator*-Filmen²⁹² wurden bereits angesprochen. So thematisieren beide die Entwicklung von intelligenten Maschinen, die schließlich gegen ihren Herrscher, den Menschen, rebellieren, allerdings in unterschiedlicher Art und Weise. Während die Maschinen in *Terminator* die Menschen einfach nur vernichten wollen, werden diese in *Matrix* von den Maschinen als Batterien verwendet.

Gothic Elemente finden sich ebenfalls in den *Terminator* Filmen, wobei das Frankenstein-Motiv sicherlich das prominenteste sein dürfte.²⁹³ Der vom Menschen, dem „Modern Prometheus“²⁹⁴, erschaffene, künstliche Mensch erhebt sich in *Frankenstein* gegen seinen Schöpfer, ebenso wie die Maschinen bei *Terminator*, die den Menschen durch Krieg komplett vernichten wollen. In *Matrix* hat der Krieg bereits stattgefunden und die Menschen dienen,

²⁹⁰ Ridley Scott, *Blade Runner. Director’s Cut*, USA, 1991

²⁹¹ in Wu, Duncan (ed.), *Romanticism*, Oxford, 1999, 752

²⁹² USA, 1984 und 1991, Details im Anhang

²⁹³ Vgl. Shelley, Marry, *Frankenstein*, London, 1994, “I saw the pale student of unhallowed arts kneeling beside the thing he had put together. I saw the hideous phantasm of a man stretched out, and then, on the working of some powerful engine, show signs of life, and stir with an uneasy, half-vital motion.”, in “Author’s Introduction to the Standard Novels Edition [1831]”, ebd., 7, zu beachten ist, daß das Ideal des Prometheus, Abbilder seiner selbst herzustellen, auch in anderen Legenden auftaucht, so z.B. bei der Erschaffung des *Golems*, dem Rabbi Loewi in Prag, ähnlich wie Gott bei Adam, Lebensodem in die Nase blies; vgl. Sherwin, Byron, *The Golem Legend – Origins and Implications*, Lanham, 1985, 17ff.

²⁹⁴ „The Modern Prometheus“ ist Untertitel der *Frankenstein* Originalausgabe, ebd.

wie schon erwähnt, lediglich als Batterien für die Maschinen.²⁹⁵ Die Rolle des Dr. Frankenstein übernimmt in *Metropolis*, wie bereits gezeigt, Rotwang, in *Terminator* Miles Dyson und in *Matrix* wissen wir es nicht, wir hören nur von Morpheus, daß zu Beginn des 21. Jahrhunderts die Menschheit in Euphorie schwelgte aufgrund der Erfindung der künstlichen Intelligenz.²⁹⁶ Abb. 128 aus *Terminator 2* zeigt die Faszination und die Bedrohung, die gleichzeitig von dem Maschinenarm ausgeht, auf den Dyson schaut. Der Arm ist, wie ein gefährliches Tier, hinter Glas aufbewahrt. Die Hand befindet sich in gleicher Höhe mit dem Kopf von Dyson und zeigt damit metaphorisch nicht nur die Inspiration, die sie dem Wissenschaftler liefert, sondern in ihr liegt auch eine lauernde Gefahr; so als könnte sie im nächsten Moment das Glas zerbrechen und Dysons Kopf zertrümmern. Da der Arm aus der Zukunft kommt, ist er bereits das vorher existierende, konkrete Konstrukt von Dysons Traum, der noch erfüllt werden muß, ähnlich wie *Strawberry Hill* der *Castle of Otranto* vorausging.²⁹⁷ Was die Weiterführung von *Frankenstein* angeht, beobachten wir eine Dychotomie zwischen Erschaffer und Maschine, zwischen Victor Frankenstein und dem Monster und Miles Dyson (Abb. 128) und den Maschinen. „[...] the characters in Frankenstein act out in various ways the myth of Faust [...] the monster and Frankenstein are doubles, two aspects of the same being. They increasingly resemble and depend upon each other.“²⁹⁸ Ebenso stellt sich in *Frankenstein* die Frage, woher denn die Seele des Monsters bzw. das Bewußtsein kommt, was dem Ganzen eine Aura des *Unheimlichen* verleiht. Diese Aura wird in den *Terminator*-Filmen weitergeführt, denn auch hier ist unklar, warum und wann ein Computer, in diesem Falle *Skynet*, eigenes Bewußtsein entwickelt.²⁹⁹ *Terminator 2* enthält ebenfalls zahlreiche christliche Motive, die auf den ersten Blick allerdings nicht so deutlich sichtbar werden wie in *Matrix*. Z.B. sieht Sloterdijk den T-800 in *Terminator 2* als einen Übervater bzw. säkularisierten Schutzengel. „Arnold ist der moderne Christopherus, der den

²⁹⁵ Vgl. Oberender, Thomas, „Reflexionen über James Camerons Film ‘Terminator 2’ im Lichte der Philosophie von J. F. Lyotard“, in *Zwischen Mensch und Maschine*, Siegen, 1993, 3-25, „Aber, so muß man fragen, wenn man den Film TERMINATOR 2 gesehen hat [...], warum sollte sie, diese Maschine, nicht auch sehr böse auf ihren Schöpfer sein können?“, 20, vgl. dazu auch den Pessimismus Schopenhauers und den damit verbundenen Haß auf den Schöpfer dieser Welt in Kap. 2.7.2, sowie Shelley, Mary, *Frankenstein or the Modern Prometheus*, London, 1994, „Cursed, cursed creator! Why did I live? Why, in that instant, did I not extinguish the spark of existence which you had so wantonly bestowed?“, 74

²⁹⁶ „Shooting Script“, New York, 2002, 40

²⁹⁷ siehe Kap. 3.3.

²⁹⁸ Hunter, Paul, *The Norton Edition of Frankenstein*, London, 1996, 15, vgl. auch King, Stephen in: Ders. (ed.), *Frankenstein, Dracula, Dr. Jekyll and Mr. Hyde, with an introduction by Stephen King*, New York, 1978, „Frankenstein and his creation represent the yin and yang of a paradoxical whole, encompassing beauty and horror, flowering imagination and social consciousness balanced of by a great capacity for self destruction, a capacity that can be seen in the lives of almost all the Romantics“, 12

²⁹⁹ Der T-800 gibt lediglich die Auskunft, daß *Skynet* plötzlich eigenes Bewußtsein entwickelte und den Kampf gegen die Menschheit begann.

Menschheitsretter durch die Welt wie durch ein Schlachtfeld hindurchträgt“,³⁰⁰ ähnlich wie Morpheus als Johannes der Täufer Neo in Form des künftigen Messias entdeckt. Keitz sieht in *Terminator 1* ein „parabiblisches Verkündigungs-drama“,³⁰¹ in dem der Messias der Menschen der neuen Maria und Mutter Gottes, Sarah Connor, in Form von John Connor vorgestellt wird.³⁰² In Teil 2 hingegen finden wir dann die Flucht nach Ägypten aus der Sicht Moses:

Sie gliedert sich in sechs Phasen: in das Auffinden des Sohnes (1), die Komplettierung der künstlichen Familie (2), die Flucht (3), die Aufkündigung der familiären Einheit durch die Mutter (4), die gemeinsame Tat (5) und schließlich den Endkampf mit Beseitigung des Gegners, Eliminierung des künstlichen Vaters und Wiederherstellung der (biologischen) Mutter-Sohn-Einheit.³⁰³

Eine besonders ambivalente Gestalt in *Terminator 2* stellt der T-1000 dar (132-133). Aufgrund seiner androgynen und im Vergleich zum T-800 weniger muskulösen Erscheinung wirkt dieser zunächst weniger gefährlich als der T-800, was sich jedoch schnell als Irrtum herausstellt, da der T-1000 in der Lage ist, nicht nur die Gestalt anderer Menschen anzunehmen,³⁰⁴ sondern seine Extremitäten auch in archaische Hieb- und Stichwaffen umzuwandeln, sowie beinahe jede physische Krafteinwirkung ohne Schaden zu überstehen. Während die konventionellen Maschinen durch ihr mechanisches Äußeres eine klare Zuordnung erlauben (Abb. 129), ist der T-1000 ein reines Konstrukt der Beliebigkeit. In ihm existiert kein klarer Fixpunkt, er kann sich in alles verwandeln, was in etwa seiner Größe entspricht und in seiner ‚reinen‘ Form besteht er aus sich spiegelndem, flüssigen Metall (Abb. 132 und 133). Wie die Sonnenbrillen in *Matrix* oder die silbrige Masse, die Neo aus dem Spiegel heraus ‚überfällt‘ (Abb. 77 und 78),³⁰⁵ stellt der T-1000 keine konkrete Einheit dar, sondern gibt das wieder, was in ihn hineinschaut. Diese Spiegelung, die einer Unsichtbarkeit gleichkommt und die polymorphe Fähigkeit, sich in andere Gegenstände zu verwandeln, praktisch ‚überall alles sein zu können‘, verschaffen dem T-1000 eine nahezu göttliche Aura

³⁰⁰ Sloterdijk, Peter, „Sendboten der Gewalt“, *Die Zeit*, Nr.18, Hamburg, 30.04.1993, 58

³⁰¹ Keitz, Ursula von, „Terminator 2 – Judgment Day“, in *Lexikon des phantastischen Films in Einzelbeiträgen*, Essen, 1992, 8

³⁰² vgl. zu Maria und Jesus und Sarah und John Connor besonders. Goscito, Margareth, „Deconstructing the Terminator“, 32-52, *Film Criticism*, Essen, 1987, 48

³⁰³ Keitz, Ursula von, „Terminator 2 – Judgment Day“, in *Lexikon des phantastischen Films in Einzelbeiträgen*, Essen, 1992, 8, vgl. dazu auch 2.Mose, 1 ff.

³⁰⁴ vgl. zu diesem „Doppelgänger Motiv“ aus der Horrorliteratur besonders Poe, Edgar, Allan, „William Wilson“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 158-178

³⁰⁵ vgl. Kap. 2.9.

der Ubiquität.³⁰⁶ Damit bildet er das amorphe Gegenkonstrukt zum eindeutig körperlichen, maskulinen und als ‚herkömmliche‘ Maschine konstruierten T-800 alias Schwarzenegger. Diese Doppeldeutigkeiten von Schönheit und Tödlichkeit des T-1000 faßt Oberender folgendermaßen zusammen:

Selbst ein Ausbund an höllischer, technologisch-inspirierter Phantasie wie der weiterentwickelte Cyborg T-1000 [...] entbehrt nicht einer eigentümlich sexuellen Faszinationskraft, die von den fließenden, runden Formen seiner wandelbaren Gestalt herrührt, von den saugenden, schmatzenden Geräuschen, mit denen sich dieser Techno-Körper durch Hindernisse hindurchbewegt, sich alle ihm körperlich erreichbaren Formen anverwandeln (einverleiben) kann und von den aus ihm hervorwachsenden, metallisch schimmernden Auswüchse seines Körpers, die schmerz- und todbringende Waffen sind.³⁰⁷

Somit wirkt der T-1000 auch deshalb – im freudianischen Sinne – *unheimlich*, da er zwar auf den ersten Blick ein High-Tech-Produkt darstellt, andererseits aber durch seine „saugenden und schmatzenden Geräusche“ an amöbenhafte Urtiere erinnert, mit denen das menschliche Gehirn möglicherweise eine Jahrtausende alte Urangst verbindet.³⁰⁸ So verwundert es auch nicht, daß der T-800, im Gegensatz zum ersten Teil, im zweiten Teil zum Sympathieträger avanciert, nicht nur, weil er von John Connor beigebracht bekommt, sich menschenähnlicher zu benehmen, was Verhalten, Sprache und Gestik angeht. Man kann dies zudem auch als eine ironische Reflexion von Schwarzenegger auf seine oftmals gescholtene Schauspielkunst interpretieren. Schwarzenegger bekommt von John Connor über den Umweg des Terminators Schauspielunterricht erteilt. Sympathieträger ist der T-800 auch, weil sein Kontrahent, der T-1000, durchweg unheimlich ist und so am Ende auch, ähnlich dem „Großen Tier“ in der Offenbarung des Johannes, im Feuer stirbt, gemeinsam mit den

³⁰⁶ zur weiteren Beschäftigung mit den Trickeffekten bei *Terminator 2* sei Duncan, Jody; Shay, Don, *The Making of T2*, London, 1991 empfohlen.

³⁰⁷ Oberender, Thomas, „Reflexionen über James Camerons Film „Terminator 2“ im Lichte der Philosophie von J. F. Lyotard“, in *Zwischen Mensch und Maschine*, Siegen, 1993, 7, in *Terminator 3* wird diese Faszination in Form des, diesmal weiblichen, TX weitergeführt.

³⁰⁸ vgl. dazu Dath, Dietmar, „Wer nicht aufpaßt, wird gefressen – Intimes Geräuschereignis: H.P. Lovecrafts Horrorerzählungen“, *FAZ*, Frankfurt am Main, 26.06.2004, Nr.146, „Die Neurologie [...] sagt uns, daß unser Nervensystem noch immer all jene Hirnstrukturen erhält, die unserer frühen Evolution gedient hatten. Jeder von uns hat ein für das Schlurpen-Saugen-Gleiten ausgestattetes Amöbengehirn und ein schleimig-windendes-Schlagen-Gehirn und ein listiges, knurrendes Tier-Gehirn und ein grausames, blutiges paläolithisches Gehirn [...] Das glitschige, glibberige, tentakelbewehrte, schlundige und schrundige Gepatsche und Gewürge, all die Polypen und Saugwürmer, pulsierenden Wunden, Fischmonster und klaffenden Schleimfallen, von denen Lovecraft phantasiert, um die besagte All-Angst konkret werden zu lassen, sind reine Ausgeburten begrifflosen und vorpsychologischen Körpergrauens“, 34

Artefakten (Arm und Chip), die ihn möglich machten.³⁰⁹ Der T-800 „stirbt“ zwar am Ende auch in diesem Feuer, einem Kessel aus geschmolzenen Stahl, doch ist sein Tod freiwillig in der Einsicht, durch seine eigene Zerstörung die Menschheit vor Schaden zu bewahren und eine neue Erfindung von Cyborgs bis auf weiteres unmöglich zu machen (Abb. 134). Sein Verhalten erinnert deutlich an das ebenfalls monströse, aber dennoch bemitleidenswerte Frankenstein-Monster, das sich am Ende des Romans auf einem kleinen Floß im Eismeer verbrennt:

„But soon’, he cried with sad and solemn enthusiasm, ‚I shall die, and what I now feel be no longer felt. Soon these burning miseries will be extinct. I shall ascend my funeral pile triumphantly and exult in the agony of the torturing flames. The light of that conflagration will fade away: my ashes will be swept into the sea by the winds. My spirit will sleep in peace, or if it thinks, it will not surely think thus. Farewell.’

He sprang from the cabin window as he said this, upon the ice raft which lay close to the vessel. He was soon borne away by the waves and lost in darkness and distance.³¹⁰

Rauscher deutet diesen Konflikt zwischen T-800 und T-1000 ebenfalls als einen Konflikt zwischen Körperkino und digitalem Kino, wobei der T-800 in Form von Arnold Schwarzenegger, aufgrund der bereits erwähnten Körperlichkeit, das Körperkino der 80er und frühen 90er Jahre, der T-1000 in Form von Robert Patrick das digitale Kino der späten 90er – zu dem schwerpunktmäßig auch *Matrix* gehört – verkörpert.

In *Terminator 2* markiert er (Arnold Schwarzenegger, VME) den Gegenpol zum durch Computeranimation wandlungsfähigen T-1000. Das scheinbar überholte überzeichnet physische Körperkino trifft hier auf das computergenerierte Actionkino, dessen Digitaleffekte mit den Sauriern aus *Jurassic Park* (1993) zum neuen Standard wurden. Das Ende dieser Auseinandersetzung bleibt offen. *Terminator 2* markiert den Übergang. Der Widerstreit zwischen dem physischen Star und den

³⁰⁹ Vgl. Offenbarung, 19, 20, „Und das Tier ward gegriffen und mit ihm der falsche Prophet, der die Zeichen tat vor ihm, durch welche er verführte, die das Malzeichen des Tiers nahmen und die das Bild des Tiers anbeteten; lebendig wurden diese beiden in den feurigen Pfuhl geworfen, der mit Schwefel brannte.“

³¹⁰ Shelley, Mary, *Frankenstein*, London, 1994, 215, zu *Frankenstein* gibt es selbstverständlich verschiedene Diskurse, wie z.B. den feministischen Ansatz, der den Roman aus der Sicht von Mary Shelley als Frau bzw. Mutter liest, z.B. bei Moers, Ellen, „Female Gothic“, *Literary Women*, London, 1977, „[...] a birth myth, and one that was lodged in the novelist imagination, I am convinced, by the fact that she was herself a mother“, 92, hierzu paßt in Bezug auf *Matrix* auch die lateinische Übersetzung von „Matrix“ als u.a. „Gebärmutter“, ebenso wie die marxistische Interpretation, z.B. bei Morretti, Franco, *Signs taken for wonders*, London, 1988, „[...] the fear of bourgeois civilisation is summed up in two names: Frankenstein and Dracula [...] they are two faces of a single society, ist extremes“, 83, zur Weiterentwicklung des *Frankenstein*-Mythos in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts vgl. besonders Baldwick, Chris, *In Frankenstein's Shadow*, Oxford, 1987, 48ff.

digitalen Effekten bleibt bestehen. Denn trotz aller Computer-Metamorphosen seines Gegners heißt der Star in *Terminator 2* immer noch Schwarzenegger [...] ³¹¹

Die Auseinandersetzung verlagert sich auch in der Handlung von *Terminator 2* von der Software-Firma *Cyberdyne-Systems* zum Endgefecht in ein Stahlwerk, so als sollte durch die konkrete Inszenierung von Stahl und Industrie der Sieg der industriellen Maschine (T-800) über den unheimlichen und polymorphen T-1000 vorweggenommen werden. Die Schatten im Stahlwerk sowie der orange-braune Kolorit (Abb. 131) führen uns zurück zu Menzels *Eisenwalzwerk* (Abb. 116). Die Ironie bringt es mit sich, daß der T-1000, der aus flüssigem Metall besteht, schließlich im flüssigen Stahl vernichtet wird. Der mit der Frühindustrie konnotierte flüssige Stahl vernichtet den digital inszenierten – ebenfalls flüssigen – Stahl des Computerzeitalters. Die polare Basiszuordnung besiegt die Beliebigkeit – auch *Terminator 2* erfüllt den romantischen, kulturpessimistischen Traum der Zuordenbarkeit von Polaritäten.

3.8. DIE LIEBE BIEGT DEN TOD – UND DIE MASCHINEN:

Das prominenteste *Gothic* Motiv in *Matrix* ist der Kuß von Trinity, mit dem sie Neo aus dem Reich der Toten zurückholt und ihn zum tatsächlichen Erlöser der Menschheit macht. Alan Dean Foster schreibt über Trinity:

Sie ist einfach nur da. Wenn Neo sie braucht. Trotz ihres Wissens und ihrer Fähigkeiten quasselt sie einen nicht mit irgendwelchem Kram voll, schon gar nicht mit *Mädchenkram*. ³¹²

Trinity ist zudem auch der Beweis, daß die Liebe (jedenfalls im Film) in der Lage ist, alles, die Macht der Maschinen und auch den Tod zu besiegen. So verwundert es nicht, daß in *Dracula*, eine der berühmtesten *Gothic Novels*, Liebe und Tod die wichtigsten Rollen spielen. ³¹³ William Shakespeare, einer der größten Kenner der menschlichen Psyche, lieferte bereits mit seinem Sonnet 73 eine Vorahnung der neugotischen Idealisierung von spiritueller

³¹¹ Rauscher, Andreas, „Terminator“, in Koebner, Thomas (ed.), *Filmgenres Science Fiction*, Stuttgart, 2003, 432, selbstverständlich gibt es in beiden *Terminator* Filmen einen gravierenden Denkfehler, denn der Arm und der Chip des zerstörten T-800 in Teil 1 inspirierte schließlich Miles Dyson von *Cyberdyne Systems* zum Bau des *Skynet*, der schließlich auch die Terminator hervorbrachte, den Krieg beginnen ließ und den T-800 in die Vergangenheit zurücksandte, wo er zerstört wurde und seine Einzelteile wiederum zur Inspiration dienten. Amüsant ist aber die Tatsache, daß *Terminator 1* mit dieser Unlogik von Zeitreisen in die Vergangenheit selbstironisch umgeht, so bezeichnet Dr. Silberman den Plan des T-800, Sarah Connor und somit auch den noch nicht geborenen John Connor umzubringen als „retrospective abortion – rückwirkende Abtreibung“, James Cameron, *Terminator 1*, 1984

³¹² „Die Rache der Unterdrückten, Teil 10“, in *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 176

³¹³ so hieß der Untertitel zu Francis Ford Coppolas Neuverfilmung von *Dracula* von 1994 auch „Love never dies.“, ebenso Stoker, Bram, *Dracula*, London, 1994

Natur, in dem der Winter und der Sonnenuntergang eines Tages innerhalb einer verfallenen, gotischen Architektur („bare ruined choires“)³¹⁴ mit dem Ende des Lebens verglichen wird und die Existenz der Liebe sich dadurch erklärt, daß der Mensch, als denkendes Wesen, um die Existenz seines eigenen Todes weiß.

That time of year thou mayst in me behold
 When yellow leaves, or none, or few, do hang
 Upon these boughs which shake against the cold,
 Bare ruined choires where late the sweet bird sang.
 In me thou seest the twilight of such day
 That after sunset fadeth in the west,
 Which by and by black night doth take away,
 Death's second self, that seals up all in rest.
 In me thou seest the glowing of such fire
 That on the ashes of his youth doth lie
 As the death-bed whereon it must expire,
 Consumed by that which it was nourished by.
 This thou perceiv'st, which makes thy love more strong,
 To love that well which thou must leave ere long.³¹⁵

Die „bare ruined choirs“, gotische Ruinen innerhalb melancholischer Landschaften, nehmen bereits Walpoles Traum von Strawberry Hill vorweg. „We can, if we chose, call the horrors and monstrosities of Elizabethan drama Gothic“, sagt Clark über das *Gothic Element* bei Shakespeare³¹⁶ und auch Walpole nennt Shakespeare hinsichtlich seines Werkes *The Castle of Otranto* „the model I copied.“³¹⁷ Clark sieht bei Shakespeare auch durch dessen Verstoß gegen aristotelische Normen eine Parallele zu den Architekten des *Gothic Revival* wie z.B. Walpole, die ebenfalls gegen architektonische Normen (besonders Vitruv) verstießen. „If Aristotle's rules could be defied with success, why not those of Vitruvius too?“³¹⁸ Diese Konkretisierung von Melancholie in externen Konstrukten wie Ruinen und Chöre, wie wir sie im Sonnet finden und die Bereitschaft, zur Erlangung eines neuen Stils gegen bisherige Normen des Stils zu verstoßen, machen Shakespeare zum elisabethanischen Vorboden des

³¹⁴ Well, Stanley; Taylor, Gary (edd.), *The Oxford Shakespeare, The Complete Works*, Oxford, 1998, 760

³¹⁵ Ebd.

³¹⁶ Clark, Kenneth, *The Gothic Revival*, London, 1995, 28

³¹⁷ Walpole, Horace, „Preface to the second edition“, *The Castle of Otranto*, Oxford, 1996, 10, ebenso versucht er durch die Übernahme shakespearescher Dramatik, wie schon zuvor mit dem Pseudonym William Marshall die Existenz seines eigenen Werkes zu verteidigen, „The result of all I have said is to shelter my own daring under the cannon of the brightest genius (Shakespeare, VME) this country, at least, has produced“, in Ders: Lewis, W., S.; Clery, E., J. (eds.), *The Castle of Otranto. A Gothic Story*, Oxford, 1996, 14, vgl. Kap. 3.3

³¹⁸ Clark, Kenneth, *The Gothic Revival*, London, 1995, 33

Gothic Revivals. Die Existenz der Liebe zwischen Menschen, die Shakespeare anspricht, unterscheidet in *Matrix* Mensch und Maschine und daher auch deren jeweilige Fähigkeiten, durch spirituelle Kraft die Welt zu verändern. Maschinen können nicht sterben, daher können sie auch nicht lieben. In *Matrix* wird die Thematik ein wenig umgedreht, denn da Neo schon gestorben ist, stirbt er eben doch nicht richtig bzw. steht wieder von den Toten auf *weil* er liebt und besonders *weil* er geliebt wird. Die Liebe und der Tod als poetische Elemente werden auch bei Poe – als prominentestem Vertreter der amerikanischen *Southern Gothic* – thematisiert. Hierbei geht es um das Festhalten eines gegenwärtigen Moments, der, da er bereits im nächsten Augenblick vorbei sein könnte, auch eine Form von ‚Sterblichkeit‘ aufweist. So ist es, so Poe in seiner *Philosophy of Composition*³¹⁹ Anliegen des Künstlers – sei er Dichter, Maler oder Musiker – das „Jetzt“ – *the now* – den Augenblick gegenwärtiger Schönheit einzufangen, was jedoch niemals vollständig gelingt, so wie die Töne auf einem Instrument niemals genauso erklingen, wie sie einmal erklingen waren. Die Trauer oder die Melancholie über diesen Verlust sind daher, so Poe, die Grundstimmungen eines Kunstwerkes.³²⁰ Hier ist meiner Ansicht nach von der gleichen Trauer die Rede, die auch in Shakespeares Sonnet angesprochen wird und die sich darauf begründet, daß der Mensch um seine eigene Sterblichkeit weiß. Da diese gegenwärtige Schönheit nicht konkretisiert werden kann, wird sie von Poe als Frauenschönheit und der Liebe dieser Frau zu dem Dichter, gleich einer Muse, dargestellt,³²¹ die er aber ebenfalls irgendwann einmal verlieren wird. Da aus der Trauer des Verlustes der Schönheit des Augenblickes also Melancholie entspringt, die stärkste Form der Melancholie durch den Tod hervorgerufen wird, kann das „poetischste“ Thema, „[...] the most poetical topic in the world [...]“³²² nur der Tod einer schönen Frau aus der Sicht des seiner Liebe beraubten Liebhabers sein.

In *Matrix Revolutions* geschieht genau das. Zunächst hat Neo die Möglichkeit, sich bei Trinity zu revanchieren und auch sie vorläufig vor dem Tod zu retten.³²³ Am Ende jedoch stirbt sie doch an Bord des Schiffes beim Flug auf die Maschinenstadt und Neo ist bereit, den Kampf gegen Agent Smith aufzunehmen, auch wenn er dabei selbst den Tod finden sollte, wohl auch deswegen, weil für ihn der Sinn des Lebens, im Sinne Shakespeares, in Form seiner geliebten Trinity nicht mehr existiert. Die Liebe, nicht die Biologie und nicht die

³¹⁹ vgl. Poe in „The Philosophy of Composition“ in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other writings*, London, 1986, 512

³²⁰ vgl. Freuds Beobachtung, daß sowohl eine verlorene Person als auch ein verlorenes Abstraktum Trauer auslösen können, „Trauer ist regelmäßig die Reaktion auf den Verlust einer geliebten Person oder einer an ihre Stelle gerückten Abstraktion wie Vaterland, Freiheit, ein Ideal usw.“, „Trauer und Melancholie“, *Das Ich und das Es*, Frankfurt am Main, 1999, 173

³²¹ Ebd.

³²² Ebd., 486

³²³ vgl. dazu auch die Auferweckung des Lazarus durch Jesus von den Toten, Johannes 11, 43ff.

Maschinen oder andere Gesetze, sondern nur die Liebe ist als scheinbar einzige objektive Konstante in einem Strudel von Ambivalenz und Relativität in der Lage, über Leben und Tod zu entscheiden.

So findet sich in *Matrix* als *Gothic*-Motiv, neben der gleichzeitigen Bewunderung und der Bekämpfung der technologischen Kultur der *Matrix* auch die Idealisierung von ‚ursprünglicher Authentizität‘ in Form von Zion und besonders in Form der Liebe. Ebenso wie die Unsicherheit der Betrachtung als *Matrix* und die Erlösersehnsucht als Neo externalisiert werden ist Trinitys Kuß ebenfalls eine – und zudem die stärkste – Externalisierung von Objektivität, die sich der Funktionalisierung entzieht (Abb. 51). Neo glaubt, er könne Morpheus retten und ist bereit, dafür zu sterben. Durch diesen Glauben wird er zum Auserwählten, in den sich Trinity verliebt. Selbstverständlich ist dies durchaus naiv inszeniert, denn hätte Trinity Neo vor dessen (vorläufigem) Tod gesagt, daß sie sich in ihn verliebt habe,³²⁴ wäre er gar nicht erst gestorben und hätte gleich Agent Smith besiegt. So ist aber der Tod Neos, der kurz darauf durch die Liebe besiegt wird, ein Stilmittel, das wiederum eine spirituelle und dadurch auch kulturpessimistische Sehnsucht des Zuschauers bedient. Die beruhigende Nachricht an den Zuschauer, die *Matrix* im *Gothic*-Stil verkündet, ist die, daß es, auch bei aller Industrie und Technologie, dennoch spirituelle Kräfte und die Liebe gibt und daß die Liebe, so stark auch die funktionalisierten Systeme sind, dennoch immer stärker bleiben wird. Im 18. Jahrhundert wurde versucht, die ursprüngliche Spiritualität aus dem Mittelalter in Form der Gotik in die Neuzeit zu integrieren. „Die ästhetische Erfahrung des Erhabenen hat sich damals, inmitten der instrumentell über Natur und Mensch verfügenden Industrialisierung, zu einer resignativen Erinnerung an das Andere (z.B. das Mittelalter, VME) verflüchtigt.“³²⁵ Der Versuch, das Vergangene ohne die Gegenwart in der Gegenwart zu manifestieren ist zum Scheitern verurteilt. Im Mittelalter existierte die Gotik ohne Namen, im 18. Jahrhundert der Name ohne Gotik. Der dem Menschen immanente, kulturpessimistische, jedoch unerfüllbare, Wunsch, scheinbar objektive Konstanten, unabhängig vom aktuellen Umfeld, zu bewahren und den Zugang zu ihnen zu erhalten, wird in *Matrix* durch die Externalisierung der Liebe inszeniert und erfüllt.

³²⁴ Ob Trinity Neo bereits vorher geliebt hat, ist unklar. Wir wollen ihr keine Nekrophilie unterstellen und behaupten, sie hätte sich erst bei seinem Tod in ihn verliebt, doch sagt sie Neo in der deutschen und englischen Filmversion, daß sie sich einen „toten Mann“ verlieben würde, was im Drehbuch nicht aufgeführt ist. Hier ist nur von „a man“ die Rede, siehe „Shooting Script“, New York, 2002, 208

³²⁵ Steinhauser, Monika, „Im Bild des Erhabenen“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 824

KAPITEL 4

DIE KOPIE EINER KOPIE – **BAUDRILLARD IN CINEMAS** **WORLDWIDE**



God is not dead; he has become hyperreal.

Jean Baudrillard, Simulacra and Simulations
(2003, 59)

4. DIE KOPIE EINER KOPIE - BAUDRILLARD IN CINEMAS WORLDWIDE –

*There is an idea of a Patrick Bateman, some kind of abstraction,
but there is no real me, only an entity, something illusory,
and though I can hide my cold gaze and you can shake my hand and
feel flesh gripping yours and maybe you can even sense our lifestyles are
probably comparable: I simply am not there.*

Bret Easton Ellis, American Psycho¹

*[...] an island far away to the West and South. It is not down in any map; true places never
are.*

Herman Melville, Moby Dick²

4.1. DIE WELT ALS SIMULATION:

Nachdem Neo aus der Matrix ausgeloggt wurde, zeigt Morpheus ihm zunächst „das Konstrukt“, in dem die computergenerierte Form der Wirklichkeit erschaffen wird. Danach demonstriert er ihm im Rahmen einer ‚didaktischen‘ Präsentation (Abb. 39), wie es zur Vernichtung der menschlichen Zivilisation des 21. Jahrhunderts und der darauf folgenden Versklavung der Menschheit durch die Maschinen kam. „You have been living inside a dreamworld, Neo“, belehrt er seinen neuen Schüler, „as in Baudrillard’s vision, your whole life has been spent inside the map, not the territory“.³ Die Szene wechselt, beide sitzen in den zwei dunkelroten, wuchtigen Ledersesseln aus dem Hotelzimmer 101 am Fuße einer schier endlosen Klippe, überspannt von einem von Blitzen und Sturm zerrissenen, wolkenverhangenen Himmel vor der zerstörten Silhouette von Chicago, aus der die Sears-Towers gerippehaft, wie eine dunkle Andeutung an den 11. September, herausragen (Abb. 40). In dieser an *Terminator 2*⁴ erinnernden Endzeitatmosphäre, die die *wirkliche* Welt darstellt, sagt Morpheus: „Welcome to the desert of the real.“⁵

In „The Precession of Simulacra“ von Baudrillard (original: “L’ordre de simulacres” von 1976) lesen wir folgende Passage:

¹ New York, 1991, 376-377

² London, 1998, 61

³ „Shooting Script“, New York, 2002, 310, dieser Dialog findet sich nur im Original Drehbuch, leider nicht mehr im Film. Warten wir auf den wohl irgendwann erscheinenden Director’s Cut.

⁴ USA, 1991

⁵ „Shootings Script“, New York, 2002, 310

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror, or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being, or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. The territory no longer precedes the map, nor does it survive it. It is nevertheless the map that precedes the territory – *precession of simulacra* – that engenders the territory, and if one must return to the fable, today it is the territory whose shreds slowly rot across the extent of the map. It is the real, and not the map, whose vestiges persist here and there in the deserts that are no longer those of the Empire, but ours. *The desert of the real itself*.⁶

Es ist meines Erachtens nicht ganz eindeutig, ob die „Wüste des Realen“ in Baudrillards Beispiel die Simulation darstellt oder die Wirklichkeit, wie in Morpheus Analogie. Richard Lane z.B. sieht diese Wüste als das Überbleibsel, das die postmoderne Kultur der Beliebigkeit hinterläßt.⁷ Dennoch, daß in *Matrix* die Thesen von Jean Baudrillard Vater des Gedankens waren, wird bereits bei einer genauen Sichtung des Filmes deutlich: So bewahrt Neo z.B. seine Mini Discs in einem ausgehöhlten Buch von Baudrillard auf (Titel: *Simulacra and Simulation*, Abb. 135-137). Das Buch Neos fungiert hierbei in zweifacher Form als Träger des verbotenen Wissens: Es trägt zunächst zwar keine Seiten in sich, wohl aber Mini-Discs mit ‚gehackten‘ Daten, also Informationen, die als ‚verboten‘ konnotiert sind (Abb. 135). Ebenso ist Baudrillard als Wissender der Simulation aus einem anderen Zeitalter geschlüsselt (Abb.135-137), der bereits über die *Matrix* wußte, bevor es sie gab. Das Buch, das von außen bereits das System beschreibt (*Simulacra and Simulation*) enthält als Inhalt die Waffen gegen das System.

Insgesamt soll es in diesem Kapitel um die Wirkungsweise von *Matrix* als baudrillardsches Simulacrum gehen.⁸ Hierbei werde ich zeigen, wie *Matrix* eine Illusion der Wirklichkeit – die *Matrix* – innerhalb einer anderen Illusion der Wirklichkeit – i.e. dem Film – herstellt. Ähnlich wie in Baudrillards Theorien, bei denen der Signifikant das Signifikat dominiert, gibt es auch keine Wahrnehmung der Wirklichkeit mehr, die nicht von Kinobildern infiziert ist, keine Liebesgeschichte mehr ohne Hollywood. *Matrix* als Film, ebenfalls nur eine Simulation und Abbild der Wirklichkeit und somit ein *Simulacrum*, beherrscht, ganz im Sinne Baudrillards, die wirkliche Realität. Der Karlsruher Philosoph Boris Groys stellte zu dieser Tatsache fest, „[...] daß die akademische Philosophie als Instanz zur Erklärung der

⁶ Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 1, da sich der obige Ausspruch in *Matrix* auf die englische Übersetzung von Baudrillard bezieht, habe ich diese auch zu Rate gezogen.

⁷ Siehe Lane, Richard, „The desert is not held in opposition to the cities or to culture in general; rather they reveal that third-order simulation generates a cultural mirage, which presumably will eventually disappear to leave only the desert. The desert is thus a background, a past and future possibility, a vision that pervades the postmodern, American culture“, in *Jean Baudrillard*, London, 2000, 115

⁸ von lat. Simulacrum: das Bild, das Abbild, das Bildnis, die Nachbildung, das Gebilde, die Statue, das Götterbild, die Bildsäule, das Traumbild, der Schatten, das Gespenst

Wirklichkeit abgedankt habe. Man liest nun aus den Filmen heraus, was einstmal Philosophie war. So habe die Kulturindustrie Hollywoods mit *Matrix* die Medienkritik Adornos übernommen, und die Filmkunst sei damit in ein Stadium der Selbstphilosophierung eingetreten.“⁹ Es stellt sich die Frage, ob die Wirklichkeit lediglich als verlängerter Arm der Simulation innerhalb von verschiedenen Diskursen (ästhetisch, soziologisch, politisch) agiert. *Matrix* verkörpert Baudrillards Theorien in dreifacher Hinsicht: Als Illustration und radikale Erweiterung der baudrillardischen Zeichentheorie, als mediales Produkt, das philosophische Debatten auslöst bzw. als Massenmedium, das vor der Herrschaft der Massenmedien warnt und gleichzeitig alle Aspekte einer horizontalen Vermarktung eines visuellen Mediums (DVD, Director's Cut, Computerspiele, Handys, Bildschirme, Imagewerbung) ausnutzt. Zuletzt als virtuelles Ereignis, das, jedenfalls was den ersten Teil betrifft, reale Phänomene vorwegnimmt bzw. im Vorfeld diskursiviert.¹⁰ In allen drei Fällen soll im Zuge dieses und der folgenden zwei Kapitel untersucht werden, wie das Zeichen das Bezeichnete in diesem Kontext affiziert und sich einer eindeutigen Klassifizierung in *wahr* oder *nicht wahr* entzieht. Ebenso liefert der Film, wenn vielleicht auch gar nicht beabsichtigt, eine mediale Kritik des Spektakels und der Überwachung an sich und zeigt die Konsequenzen: wer nicht mehr das Spektakel der *Matrix* betrachten will, der wird vom Spektakel bzw. dessen Agenten betrachtet.

4.2. DER SEHER VON NANTERRE:

Charakteristisch an Baudrillards Arbeiten ist der im erkenntnistheoretischen Diskurs verwurzelte Zweifel an der Realität der Wirklichkeit. Analog zu Freud, der zwischen „Realitäts-“ und „Lustprinzip“ unterschied,¹¹ fügte Baudrillard dem Realitätsprinzip das „Simulationsprinzip“ hinzu¹² und stellte im Laufe seiner Arbeiten die verwegene Behauptung auf, nicht die Realität würde das Virtuelle hervorbringen, sondern das Gegenteil sei der Fall, das Virtuelle erschaffe die Realität. Da seine Studien sich zum größten Teil auf die Zeit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts beziehen, wird Baudrillard in der akademischen Welt als

⁹ zitiert nach Graff, Bernd „Das Subjekt flackert“, in *Süddeutsche Zeitung*, München: 02.11.1999, 17

¹⁰ Näheres zum letzteren Aspekt in Kapitel 5

¹¹ vgl. dazu auch Marcuse, „Der Begriff des Menschen, wie er sich aus der Theorie Freuds ergibt, ist wohl die unwiderleglichste Anklage gegen die westliche Kultur – und zur gleichen Zeit die unangreifbarste Verteidigung dieser Kultur. [...] Die Kultur unterjocht nicht nur seine soziale, sondern auch seine biologische Existenz. Gerade dieser Zwang jedoch ist die Voraussetzung des Fortschritts“, „Triebstruktur und Gesellschaft“, Vol.V, *Schriften*, Frankfurt am Main, 1979, 132

¹² vgl. Baudrillard, „The imagery was the alibi of the real, in a world dominated by the reality principle. Today, it is the real that has become the alibi of the model, in a world controlled by the principle of simulation. And paradoxically, it is the real that has become our true utopia.“, in „Simulacra and Science Ficiton“, in *Simulacra and Simulation*, 2003, 122-123

einer der wichtigsten Wissenschaftler des *postmodernistischen Diskurses* bezeichnet.¹³ Anzumerken ist, daß Baudrillard kein pessimistischer Theoretiker ist, sondern die Realität (sollte es so etwas geben) um sich herum eher durch eine melancholisch-humorvolle Brille betrachtet. So nannte er seine Theorie, in Anlehnung an die *Kritische Theorie* der Frankfurter Schule um Adorno und Horkheimer die *Ironische Theorie*.¹⁴ Dieser Humor macht sich auch dann bemerkbar, wenn er die *political correctness* unserer Zeit außer Acht läßt, um sich über moderne und widersprüchliche Phänomene der Gegenwart zu amüsieren, so zum Beispiel die folgenden:

- In Los Angeles konnte man sich nicht auf die optimale Befestigung von Bürgersteigen im Hinblick auf Behinderte (in den USA sagt man statt *disabled* seit kurzem *physically challenged!*), insbesondere blinde oder rollstuhlfahrende Mitbürger einigen. Was dem einen nutzte, schadete dem anderen, so daß bei der Rollstuhlfahrer-freundlichen Version der Blinde, bei der blindenfreundlichen Version der Rollstuhlfahrer unbeabsichtigt auf die Straße geriet und von den unvermeidlichen Autos überfahren wurde.¹⁵

- Die *medicines sans frontières* verteilten Medikamente an die Afghanen, die diese, anstatt sie einzunehmen, lieber heimlich weiterverkauften – und die Ärztegemeinschaft, diese Tatsache wohlwissend, lieferte aus postkolonialem, schlechten Gewissen dennoch munter weiter Medikamente (die dann munter weiter verkauft wurden).¹⁶

-Die Sudanesen werden von wohlmeinenden Entwicklungshelfern mit Videospieleern, Bildschirmen und Trainingsvideos ausgestattet, die ihnen den Hirseanbau erklären sollen, um das Problem der Unterernährung zu lösen. Es bemächtigt sich dann aber leider die ortsansässige Mafia dieses Netzes und die pädagogischen Kassetten werden durch einen schwunghaften Handel mit Pornokassetten ersetzt, die, die Bevölkerung natürlich viel mehr begeistern als die Hirse Videos.¹⁷

Polemisch aber dennoch zutreffend ist zudem Baudrillards Reaktion auf den zweiten Golf-Krieg im Jahre 1991, von dem keine Bilder an die Öffentlichkeit dringen durften. Da es keine Bilder gab, die Bilder aber gemäß seiner Theorie nun einmal die Realität bestimmen, kam

¹³ vgl. Glaser, „[...] Baudrillard uses the concepts of the simulacrum – the copy without an original – and simulation, crucial to an understanding of the postmodern“, in Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, Klappentext; worum es sich bei dem vielfach genutzt und ebenso vielfach mißgedeuteten Begriff *Postmoderne* handelt (sofern man diesen Begriff überhaupt definieren kann) wird im Verlauf dieses Kapitels erläutert werden.

¹⁴ Fernsehinterview auf *arte* am 09.01.1998

¹⁵ siehe Baudrillard, *Die fatalen Strategien*, München, 1991, 45

¹⁶ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, 1992, 151

¹⁷ Ebd., 152

Baudrillard zu dem Schluß, daß der Golf-Krieg gar nicht stattgefunden habe.¹⁸ Lane sieht diese Behauptung mit der Verschiebung von Realitäten in den 70er Jahren begründet. Während es Proteste gegen die herrschende, real existierende Autorität aufgrund des Vietnam Krieges gab, setzte gleichzeitig die virtuelle Autorität in Form des Fernsehens seinen weltweiten Siegeszug an.¹⁹ Heute haben sich beide Welten wieder angenähert, denn nur das, was der Zuschauer über einen Krieg im Fernsehen erfährt, hält er für real.²⁰ Das einzige Konstrukt, das sich nach Baudrillard nicht zu einem weiteren Zeichen ableiten läßt, ist der Tod, der kein Simulacrum bilden kann. Dabei kann der Tod allerdings auch seine Autonomie verlieren, da er Gegenstand eines symbolischen Tausches wird. Ein Beispiel dafür ist die Unfreiheit einer Geisel. „Die Geisel kann nicht einmal mehr ihr eigenes Leben aufs Spiel setzen: dieses Leben ist ihr geraubt worden, um als Sicherheit zu dienen.“²¹ Weitere Parallelen von Baudrillard besonders zu *Matrix* folgen im Verlauf des Kapitels.

4.3. DIE EKSTASEN: EXTREME IN ZWEITER POTENZ:

In einer Einheitswelt kann man nicht ins Exil gehen.

Guy Debord, Panegyrikus²²

Extreme in zweiter Potenz – das klingt extrem und ist es auch. Baudrillards Arbeiten eigen ist die Verdoppelung eines Phänomens, das Phänomen in zweiter Potenz, ähnlich dem Simulacrum, das keinen Bezug mehr zum inhärenten Signifikat mehr aufweist. Diese sog. *Ekstasen*²³ sind Extreme, die durch die Potenzierung zu noch stärkeren Extremen werden. So definiert Baudrillard:

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| -Die Ekstase des Sozialen, | sozialer als das Soziale: | die Masse. |
| -Die Ekstase des Körpers, | dicker als das Dicke: | die Fettleibigkeit. |
| -Die Ekstase des Geschlechts, | sexueller als der Sex: | der Porno. |
| -Die Ekstase des Schönen, | schöner als das Schöne: | die Mode, das Model. |
| -Die Ekstase der Gewalt, | gewaltsamer als die Gewalt: | der Terror. |

¹⁸ vgl. *The Gulf-War did not take place*, New York, 1995, 4

¹⁹ Lane, Richard, *Jean Baudrillard*, London, 2000, 85

²⁰ vgl. Kap. 5

²¹ Baudrillard, Jean, *Die fatalen Strategien*, München, 1991, 41, vgl. auch Blask, „Der Tod ist für Baudrillard ein Träger und eine Metapher der Reversibilität, er ist weder religiös zu verstehen noch bietet Baudrillard eine dialektische Versöhnung zwischen Leben und Tod an. Der Todestausch ist die Vollendung des symbolischen Tausches“, *Baudrillard*, Hamburg, 1995, 49

²² Berlin, 1997, 55

²³ Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 167

-Die Ekstase des Preises, und schließlich:	teurer als das Teure:	der Kunstmarkt.
-Die Ekstase der Information,	realer als das Reale:	die Simulation (bzw. die Matrix). ²⁴

Ins Detail zu dieser Thematik geht Baudrillard im Hinblick auf den Kunstmarkt und den Finanzmarkt:

Das Schöne und Häßliche, einmal befreit von ihren wechselseitigen Zwängen, vervielfachen sich irgendwie; sie werden schöner als schön und häßlicher als häßlich. Die zeitgenössische Malerei kultiviert auf diese Weise nicht unbedingt die Häßlichkeit (die noch einen ästhetischen Wert besitzt), sondern das Häßlichere des Häßlichen („bad“, „worse“, „Kitsch“), eine Häßlichkeit zweiter Potenz, weil befreit von ihrem Verhältnis zum Gegenteil. [...] Befreit vom Realen kann man realer als real werden: hyperreal. Übrigens hat alles mit dem Hyperrealismus der Pop-Art angefangen, dank der Erhebung des täglichen Lebens durch eine ironische Überhöhung im Fotorealismus. [...] (Abb. 148). Es gibt eine Parallele zu dieser Eskalation, nämlich auf dem Kunstmarkt. Auch dort wird alles, aufgrund der Beendigung jedes Warengesetzes des Werts, „teurer als teuer“, teuer in zweiter Potenz: die Preise werden exorbitant, die Überbietungen wahnwitzig. [...] Der andere (gemeint ist der Finanzmarkt, VME) verläuft nach dem Muster des flottierenden und unkontrollierbaren Kapitals auf dem Finanzmarkt: reine Spekulation, totale Bewegung, die scheinbar keine andere Rechtfertigung mehr hat, als das Wertgesetz herauszufordern.²⁵

Durch diese potenzierte Erweiterung wird eine eindeutige Zuordnung zum ursprünglichen Signifikat verunmöglicht und es entsteht zwangsläufig eine Vermengung aller Gattungen. „Das uns auferlegte Gesetz ist das der Vermengung aller Gattungen. Alles ist sexuell. Alles ist politisch. Alles ist ästhetisch.“²⁶ Die Negation folgt allerdings auf den Punkt: „Wenn alles politisch ist, ist nichts mehr politisch und das Wort verliert seinen Sinn.“²⁷ Heutzutage schreiben Konzernlenker Bücher, die erklären, wie richtige Politik auszusehen hat, Politiker moderieren Talkshows, bei denen Fernsehstars im Fernsehen zu sehen sind (das Mediale in zweiter Potenz!), Politiker werden Fernsehstars bzw. treten bei *Wetten daß...* auf und

²⁴ Ebd., 180 sowie *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 25

²⁵ Ebd., 26, vgl. hierzu besonders das mit 104,2 Millionen Dollar 2004 bei Sotheby verkaufte Picasso Gemälde *Garçon à la pipe* als teuerstes Gemälde der Welt; diesem folgen Van Goghs *Bildnis Dr. Gachet* (Christie 1990, 82,5 Mill. Dollar), Renoirs *Moulin de la Galette* (Sotheby 1990, 78,1 Mill. Dollar), Rubens' *Bethlehemitischer Kindermord* (Sotheby 2002, 76,7 Mill. Dollar) und Van Goghs *Selbstbildnis ohne Bart* (Christie 1998, 71,5 Mill. Dollar) aus „Kunstmarkt“, *Handelsblatt*, 07.05.2004, 42, vgl. auch Hörisch, Jochen, „So ist auch avancierte Kunst nicht die militante Alternative zur kapitalistischen Mobilmachung. Sie ist vielmehr eine mit ihr tief solidarische Parallelaktion“, in Ders: „Der ästhetische Ausnahmezustand. Die Debatte über das Erhabene in Frankreich“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 928

²⁶ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 15

²⁷ Ebd., 16

Kinostars werden Politiker. Da also das Zeichen als Signifikant den Bezug zum Signifikat verloren hat, muß es sich durch Verdoppelung seiner selbst zur *Ekstase* manifestieren.

Die Obszönität beginnt, wenn es kein Schauspiel, kein Theater, keine Illusion mehr gibt, wenn alles dem kalten und unerbittlichen Licht der Information und Kommunikation ausgesetzt ist.²⁸

Die Illusionsmaschinerie in *Matrix* funktioniert ebenfalls nicht mehr wie ein herkömmliches Theater, Kino oder Computerspiel, dem man seinen Status als Illusion immer noch ansah. Es gibt keinen Zuschauerraum mehr, keinen Bildschirm und keine Joysticks oder ähnliches. Die Illusion ist total, man könnte auch sagen totalitär geworden. Womöglich sind die Monitore, die wir vor dem Verhör von Neo durch Agent Smith und in *Matrix Revolutions* im Raum des Architekten sehen, lediglich nostalgische Relikte des Spektakels, ähnlich wie es in manchen Kinos noch einen Vorhang, ähnlich dem Theatervorhang gibt (Abb. 138 und 146).

Die Ekstase in zweiter Potenz suggeriert uns zudem, daß durch eine Erweiterung der Phänomene auch unsere Handlungsfreiheit in Bezug auf diese Phänomene erweitert werden sollte. Doch das Gegenteil ist der Fall: die sexuelle Befreiung von 1968 bringt dauerhaft keine sexuelle Freiheit hervor, was sie produziert, ist die Potenz der Sexualität, den Porno; der sexuelle Diskurs befreit also nicht etwa den Sex, sondern macht ihn nahezu überflüssig.²⁹ Er wird entweder diskursiviert oder als pornographisches Machwerk passiv konsumiert.

Zu Zeiten der sexuellen Befreiung hieß das Schlüsselwort: ein Maximum an Sexualität bei einem Minimum an Fortpflanzung. Heute wäre der Traum von einer klonenhaften Gesellschaft eher umgekehrt: ein Maximum an Fortpflanzung bei so wenig Sex wie möglich.³⁰

Die Realität des (wirklichen) Lebens in der *Matrix* beträgt 0%, der Grad der Simulation 100%, wobei das Leben in der *Matrix* eindeutig als modernes, reales Leben dargestellt ist und das Dasein der Rebellen von Zion eher wie aus einem schlechten Abenteuerfilm und zunächst wenig ‚real‘ wirkt. Auch die Fortpflanzung des Menschen geschieht in *Matrix* auf äußerst perfide Weise, indem die Toten den Lebenden als Nahrung dienen und der Fortpflanzungsakt

²⁸ Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 34

²⁹ vgl. dazu besonders Foucault, Michel, „Eine zweite Phase würde dann der Epoche des Spätkapitalismus entsprechen, in der die Ausbeutung der Lohnarbeit nicht mehr wie im 19. Jahrhundert gewaltsame und physische Zwänge erforderlich macht und die Politik des Körpers nicht mehr die Ausschaltung des Sexes oder seine Einschränkung auf bloße Reproduktion verlangt; statt dessen arbeitet sie mit seiner vielfältigen Kanalisierung in den kontrollierten Kreisläufen der Ökonomie: ‚repressive Entsublimierung‘, wie man sagt,“ in *Der Wille zum Wissen, Sexualität und Wahrheit I*, Frankfurt am Main, 1998, 137-138

³⁰ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 13

an sich sicherlich künstlich von den Maschinen durchgeführt wird, sowie auch die Babys aus einer Flüssigkeit ernährt werden, die aus den Toten hergestellt wird (Abb. 141).

MORPHEUS

For the longest time, I wouldn't believe it. But then I saw the fields with my own eyes, watched them liquify the dead so they could be fed intravenously to the living and standing there, facing the efficiency, the pure, horrifying precision, I came to realize the obviousness of the truth. [...] What is the Matrix? Control (Abb. 141).³¹

Das Maximum an Fortpflanzung bei einem Minimum an Sexualität (wobei virtueller Sex in der Matrix sicherlich möglich ist) scheint hier erreicht zu sein. Was in *Matrix* im Extremfall inszeniert wird, das bewegungslose Schauen der Welt in den kokonartigen Waben, hat in unserer massenmedial beherrschten Welt bereits begonnen: die passive Betrachtung von Aktivität, wobei aktiv vorgeführt wird, was dem passiv Schauenden entgeht. Die von Baudrillard angesprochene Obszönität besteht also darin, das zu verhindern, was sie eigentlich vorführt.³²

4.4. POSTMODERNISMUS – WELT DER BELIEBIGKEIT:

*You wonder whether this world itself isn't just here
to serve as an advertising copy in some other world.*

*Jean Baudrillard, America*³³

Eine genaue und einheitliche Definition des Zeitraums der Epoche der Postmoderne gibt es nicht. Wörtlich gedeutet stellt sie die Zeit nach der Moderne dar, wobei letztere grob

³¹ "Shooting Script", New York, 2002, 312-313

³² vgl. zum passiven Schauen auch Zizek, Slavoj, „Therein resides the correct insight of *The Matrix*: in its juxtaposition of the two aspects of perversion – one the one hand, reduction of reality to a virtual domain regulated by arbitrary rules that can be suspended; on the other hand, the concealed truth of this freedom, the reduction of the subject to an utter instrumentalized passivity“, in: Ders. „The Matrix, or the two sides of perversion“, *Inside the Matrix – International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe, October 28, 1999*, veröffentlicht unter www.container.zkm.de/netcondition/matrix/zizek.html

³³ in Baudrillard, *The Consumer Society*, New York, 1998, 31

zwischen der industriellen Revolution und dem Ende des zweiten Weltkriegs eingeordnet werden kann. „Modern“ kann aber auch eine durchaus allgemeine Definition sein, die sich ebenso schwer zuordnen läßt wie der Begriff „postmodern“, wie uns Geertz belehrt:

Modern is what some of us think we are, others of us wish desperately to be, yet others despair of being, or regret, or oppose, or fear, or now, desire somehow to transcend.³⁴

In „desire to transcend“ spiegelt sich bereits der Wunsch, die Moderne hinter sich zu lassen. Jencks gilt als einer der ersten, der der Postmoderne – hierbei als architektonisches Phänomen – ihren Namen gab.³⁵ Die postmoderne Architektur, die sich bewußt vom schmucklosen Funktionalismus des Bauhaus-Stils oder dem Brutalismus Le Corbusiers³⁶ durch verspielte, architektonische Zitate abhob, war die Gegenthese zum „naiven Rationalismus“ der Moderne:

Man ertrug nicht mehr die Öde der heruntergekommenen Bauhaus-Traditionen, die im Westen ähnliche Zerstörung der Städte angerichtet hatte wie im Osten die sozialistische Ideologie, denn ihre Wurzel war eine gemeinsame: ein naiver Rationalismus.³⁷

Lyotard sieht in der Postmoderne den Versuch der Eroberung und auch der Abschaffung der Zeit, da alles bereits gesagt wurde und nichts neues mehr gesagt wird. „Die Zeit ist eine entscheidende Dimension der Postmoderne; die Eroberung der Zeit stellt dabei eine neue Herausforderung dar.“³⁸ In *Matrix* scheint dem System dieser Schachzug gelungen zu sein: Abgesehen davon, daß in der simulierten Realität keine Entwicklungen, Revolutionen etc. geplant und erwünscht sind, wissen die Rebellen von Zion auch nicht mehr genau, in welchem Jahr sie leben.³⁹ Auch Baudrillard vertritt in seinem Essay „History: A Retro Scenario“ diesen Standpunkt.⁴⁰ So lesen wir:

Whereas so many generations, and particularly the last, lived in the march of history, in the euphoric or catastrophic expectation of a revolution – today one has the impression that history has retreated, leaving behind it an indifferent nebula, traversed by currents, but emptied of references.⁴¹

³⁴ Geertz, *After the fact. Two countries, Four decades, One Anthropologist*, London, 1995

³⁵ Jencks, Charles, *The Language of Postmodern Architecture*, London, 1977

³⁶ vgl. Howarth, Eva, *Architektur*, Köln, 1997, 211-212

³⁷ Bohrer, Karl Heinz, „Hat die Postmoderne den historischen Ironieverlust der Moderne aufgeholt?“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 755

³⁸ Lyotard, mit Derrida u.a., *Immaterialität und Postmoderne*, Berlin, 1985, 12

³⁹ „Shooting Script“, New York, 2002, 311

⁴⁰ in Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 43-48

⁴¹ Ebd., 43

Eine große Revolution hat seit dem Ende des kalten Krieges tatsächlich nicht stattgefunden, von der sog. „Internet Revolution“ einmal abgesehen. Einen Matrix-internen ‚Streik der Ereignisse‘ beobachtet allerdings auch Agent Smith, als er die Lage der Menschen in der Virtualität beschreibt: „Billions of people just living out their lives ... oblivious.“⁴² Gehlen beobachtet in *Zeitbilder* die Sorge um die Vermischung der Stile und das Bedürfnis der Erhaltung einer „souveränen künstlerischen Kultur“:

Wenn wir an den Tod der Malerei, mögen ihn auch solche Drohungen schon ankündigen, nicht glauben, so deswegen, weil ihr das „Umsteigen“ gelungen zu sein scheint. Der ganze phantastische Organismus hat sich von seinen Wurzeln gelöst und neue Kräfte haben sich ihm untergeschoben. [...] Wenn wir alle die Kultur gefährdet fühlen, so ist dies gleich hinzuzufügen, daß wir ihren Untergang ausdrücklich und schlechterdings nicht wollen [...] So wird zwar nicht ein bestimmter Stil konserviert, so wie man den antiken Formenkanon oft klassizistisch wiederherstellte, sondern wir konservieren die Idee einer souveränen künstlerischen Kultur selbst.⁴³

Ebenso kann man das Phänomen *postmodern* auch als ein solches deuten, das die Vergangenheit ironisch reflektiert; dann wäre ihr Beginn bereits in der Renaissance oder im Barock zu suchen.⁴⁴ In dieser Arbeit soll jedoch keine Anstrengung unternommen werden, den Begriff *Postmoderne* exakt zu definieren, sofern dies überhaupt möglich ist. Wenden wir den Begriff der Postmoderne – wie zu Beginn erwähnt – auf die Architektur an, so fällt ein Vergleich zwischen modernen – also funktionalen – Bauten und späteren Bauten, die ebenfalls modern sind, aber zudem Anspielungen auf frühere Baustile liefern, auf.⁴⁵ Diesen Vergleich finden wir z.B. neben Jencks bei Greenberg:

„Postmodern“ ist ein ziemlich neues Wort – ein griffiges Schlagwort, das in letzter Zeit immer häufiger auftaucht [...] Mir ist nicht völlig klar, was es bezeichnet, außer in der Architektur. In der Architektur wissen wir mehr oder weniger genau, was „modern“ bedeutet [...] Moderne Architektur bedeutet – vereinfacht gesagt – funktionelle, geometrische Strenge und das Vermeiden von Dekoration und

⁴² „Shooting Script“, New York, 2002, 361

⁴³ Gehlen, Arnold, *Zeitbilder. Zur Soziologie und Ästhetik der modernen Malerei*, Frankfurt am Main, 1965, 228

⁴⁴ vgl. Köhler, „Alle Bücher sprechen von anderen Büchern, und jede Geschichte erzählt eine längst schon erzählte Geschichte; insofern sind Cervantes und Sterne postmoderne Autoren“, Köhler, Andrea, „Killroy was here. Das Phantom des Buches“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 841, diese Vermischung der Zitate ohne originäres Zentrum, die „tissu de citations“ führt Barthes zu dem Schluß, daß es den Autor nicht gibt, vgl., Ders., „La mort de l’auteur“, *Œuvres complètes*. Vol. II, Paris, 1994, 191-195

⁴⁵ So wies z.B. das, mittlerweile zerstörte, World Trade Center in New York, trotz seiner äußerst nüchternen Bauweise, am Bodenbereich als Spitzbögen gestaltete Aluminiumpfeiler auf, die möglicherweise auf den Baustil der Gotik hinweisen sollten, obwohl sie zur Funktion des Gebäudes nicht notwendig gewesen wären.

Ornament. In letzter Zeit sind Gebäude entstanden oder geplant worden, die mit diesen Stilregeln brechen und daher „postmodern“ genannt werden.⁴⁶

Ebenso ist die Dominanz des Zeichens über das Bezeichnete ein mehr oder weniger typisch postmodernes Phänomen. „You wonder, whether the world itself isn't just here to serve as an advertising copy in some other world“, sagt Baudrillard⁴⁷ und demonstriert damit das Zeichenhafte der postmodernen Realität. So könnte alles Zeichen, alles Virtualität oder alles Text sein.⁴⁸

Das, was Gehlen bereits am Fortschrittsprinzip der Kunst zweifeln läßt,⁴⁹ mündet laut Eco in die postmoderne Kunstauffassung. Diese Auffassung ist die desjenigen, der begriffen hat, daß die Vergangenheit nicht vernichtet werden kann, da ihre Vernichtung zum Schweigen führen würde:

Die Avantgarde zerstört, entstellt die Vergangenheit: Picassos *Demoiselles d'Avignon* sind die typische Auftrittsgebärde der Avantgarde; dann geht die Avantgarde weiter, zerstört die Figur, annulliert sie, gelangt zum Abstrakten, zum Informellen, zur weißen Leinwand, zur zerrissenen Leinwand, zur verbrannten Leinwand [...] Es kommt jedoch der Moment, da die Avantgarde (also die Moderne) nicht mehr weitergehen kann, weil sie inzwischen eine Metasprache hervorgebracht hat, die von ihren unmöglichen Texten spricht (die Concept Art). Die postmoderne Antwort auf die Moderne besteht in der Einsicht und Anerkennung, daß die Vergangenheit, nachdem sie nun einmal nicht zerstört werden kann, da ihre Zerstörung zum Schweigen führt, auf neue Weise ins Auge gefaßt werden muß: mit Ironie, ohne Unschuld.⁵⁰

Die Moderne versuchte, so Klotz,⁵¹ alles neu zu erfinden und allen historischen Ballast abzuwerfen. Der postmodernen Auffassung ist bewußt, daß die komplette Annullierung des Vergangenen unweigerlich zum Schweigen führt. Will man nicht schweigen, muß dennoch etwas gesagt werden. Da in der Vergangenheit aber bereits alles gesagt wurde, ist es einem

⁴⁶ Greenberg, „Modern und postmodern“, in Lüdeking, Karlheinz (ed.), *Die Essenz der Moderne*, Dresden, 1997, 429

⁴⁷ Baudrillard, *The Consumer Society*, New York, 1998, 31

⁴⁸ Vgl. Habermas über Derrida, „Die Schrift macht das Gesagte vom Geist des Autors und vom Atem des Adressaten ebenso wie von der Präsenz der besprochenen Gegenstände unabhängig“, *Der philosophische Diskurs der Moderne*, Frankfurt am Main, 1991, 196

⁴⁹ vgl. Werber, „Die schon in den Sechzigern unübersehbare Wiederkehr gegenständlicher Malerei und der Niedergang des abstrakten Expressionismus ließen Gehlen am Fortschrittsprinzip der Kunst zweifeln“, Werber, Niels, „Jenseits der Zeitmauer. Globalisierung als Erbe der Postmoderne“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 983

⁵⁰ Eco, *Nachschrift zum Namen der Rose*, München, 1986, 78, vgl. dazu auch Sedlmayrs Auffassung, daß die Kunst, sobald sie sich außerkünstlerischen Mächten unterwirft – wie z.B. der Technik, dem Zufall, dem Chaos – aufhört, Kunst zu sein, *Die Revolution der modernen Kunst*, Köln, 1996, 137

⁵¹ Klotz, „Wörtliche Zitate gab es nicht, Geschichte auch nicht. Die Moderne beanspruchte, alles neu zu erfinden und den historischen Dekor abzuwerfen“, Klotz, Heinrich, „Postmoderne Architektur – ein Resümee“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 783

halbwegs intelligenten Menschen kaum mehr möglich, auch nur irgend etwas zu sagen, was in dieser Form nicht schon ähnlich oder sogar besser gesagt wurde. Eco liefert folgendes Beispiel in Form einer Liebeserklärung an eine Frau, ein „[...] verschämtes Geständnis der zweiten Ordnung“:⁵²

Die postmoderne Haltung erscheint mir wie die eines Mannes, der eine kluge und sehr belesene Frau liebt und daher weiß, daß er ihr nicht sagen kann: „Ich liebe dich inniglich“, weil er weiß, daß sie weiß (und daß sie weiß, daß er es weiß), daß genau diese Worte schon, sagen wir, von Liala geschrieben worden sind. Es gibt jedoch eine Lösung. Er kann ihr sagen: „Wie jetzt Liala sagen würde: Ich liebe dich inniglich.“ In diesem Moment, nachdem er die falsche Unschuld vermieden hat, nachdem er klar zum Ausdruck gebracht hat, daß man nicht mehr unschuldig reden kann, hat er gleichwohl der Frau gesagt, was er ihr sagen wollte, nämlich daß er sie liebe, aber daß er sie in einer Zeit der verlorenen Unschuld liebe.⁵³

Die ironische Reflexion des bereits Gesagten, um die Tatsache wissend, daß es bereits gesagt wurde, sieht Bohrer als Überwindung der Moderne: „[...] Die Postmoderne hat in ihrem neuen Ironieanspruch fatale Totalitätstendenzen der Moderne entgültig überwunden und zu einer Kultur des Spiels und des ästhetischen Nominalismus gefunden.“⁵⁴ Ähnlich verhält es sich in der (post)modernen Literatur z.B. mit *Ulysses* von James Joyce.⁵⁵ Die Odyssee Homers wird im Dublin zu Beginn des 20. Jahrhunderts, genauer gesagt am 16. Juni 1904, innerhalb von einem Tag nacherzählt. Odysseus ist nicht Odysseus, sondern der Protagonist Leopold Bloom, und da Joyce den Leser nicht für so ungebildet – oder sollten wir sagen „unschuldig“ – hält, die Odyssee gar nicht zu kennen, werden Szenen aus der homerischen Dichtung in ironischer Reflexion wiedergegeben; Nestor wird zur Schule, Hades zum Friedhof, Circe zum Bordell. Quentin Tarantino, einer der wichtigsten und besten Regisseure der 90er Jahre, liefert in *PulpFicition*⁵⁶ eine ironische Reflektion des klassischen Gangsterfilms und *Film Noirs*. Szenen aus der Schwarzen Serie werden zunächst nahezu kongruent nachgestellt, so daß der Betrachter schon glaubt, er kenne bereits alles, um dann im nächsten Moment eine völlig andere Wendung zu nehmen. *Matrix* ist ebenfalls als postmoderner Film zu definieren, da es von Zitaten aus der Film- und Kulturgeschichte nur so

⁵² Köhler, Andrea, „Killroy was here. Das Phantom des Buches“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 840

⁵³ Eco, *Nachschrift zum Namen der Rose*, München, 1986, 79

⁵⁴ Bohrer, „Hat die Postmoderne den historischen Ironieverlust der Moderne eingeholt“, in: Ders., Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Berlin, 1998, 794

⁵⁵ siehe James Joyce, *Ulysses*, London:1992 sowie Joyce, *Finnegans Wake*, London, 1992, sowie wieder die Anmerkungen von Eco speziell zu letzterem Werk, „*Finnegans Wake* ist schon postmodern oder eröffnet zumindest den postmodernen Diskurs, denn es verlangt, um verstanden zu werden, nicht die Negation des bereits Gesagten, sondern dessen ironische Neureflexion“, in Eco, *The Middle Ages of James Joyce*, London, 1989, 80

⁵⁶ Quentin Tarantino, Miramax, USA, 1994

wimmelt. So finden wir Westernzitate (Abb. 15), Comiczitate (Abb. 24-27),⁵⁷ Hackerzitate, Zitate von Kung-Fu Filmen sowie ebenfalls Anspielungen an die Filme der Schwarzen Serie (Abb. 86).

Was die ironische Reflexion als solche angeht, ist mein Eindruck, daß es in den meisten postmodernen Medien weniger um eine Verballhornung, als vielmehr um eine ehrfurchtsvolle Referenz des bereits Gesagten geht. Da allerdings nicht jeder Leser oder Betrachter diese Zitate durchschaut, man aber das jeweilige Kunstwerk auch genießen kann, ohne alle Anspielungen zu verstehen, hat sich bei solchen postmodernen Werken die Bezeichnung der *doppelten Kodierung*, die ursprünglich von Jencks im Hinblick auf Architektur eingeführt wurde, etabliert.⁵⁸ Ärgerlich ist für den Kenner, daß er über ein Zitat das er erkennt nicht so sehr staunen kann wie jemand, der das Zitat für ein Original hält. „Jetzt fragt sich bloß, wie man ihr (der Ironie, VME) gelegentlich entkommen kann, ohne sich dumm zu stellen oder fromm zu werden“, fragt sich auch Lau hinsichtlich des postmodernen Phänomens des ironischen Zitats.⁵⁹ Nachteil des Zitat kann ebenfalls sein, daß alles aus seinem ursprünglichen Kontext herausgezogen und neu versetzt wird, worunter auch die Bedeutung der Inhalte leiden kann. Baudrillard spricht in seinem Essay „On Nihilism“ von der „Zerstörung der Bedeutung“:

I observe, I accept, I assume, I analyze the second revolution, that of the twentieth century, that of postmodernity, which is the immense process of the destruction of meaning, equal to the earlier destruction of appearances (i.e. Romanticism, the first revolution, VME).⁶⁰

Diese Vermischung von Bedeutung analysiert auch Lyotard. Er beobachtet, daß es Zuordnungen von Klasse etc. nicht mehr gibt, sondern sich die postmoderne, sog. „Herrschende Klasse“ aus Unternehmenschefs, Funktionären, Verbandsleitern etc. zusammensetzt und keine stringente Konsistenz mehr aufweist.⁶¹ „Das Böse ist nicht mehr das Gegenteil des Guten, es ist die Ununterscheidbarkeit von Gut und Böse.“⁶² *Matrix* stellt sich einerseits als postmodernes Kunstwerk dar, das sich des ironischen Zitats bedient und durch die Darstellung von Ambivalenz und der Nicht-Zuordenbarkeit von real und nicht-real

⁵⁷ vgl. Kap. 1.1.3

⁵⁸ Jencks, *The Language of Postmodern Architecture*, New York, 1977, 12ff., vgl. Gombrichs Verweis auf den *auctor classicus* im antiken Rom als einen steuerzahlenden und gebildeten Bürger und die Ableitung dieses Wortes zur Stilrichtung *Klassik*, in *Kunst und Fortschritt*, Köln, 1996, 22

⁵⁹ Lau, Jörg, „Der Jargon der Uneigentlichkeit“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 955

⁶⁰ Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 160-161

⁶¹ Lyotard, *Das postmoderne Wissen*, Köln, 1986, 53

⁶² Ders., in Engelmann, Peter (ed.), *Postmoderne Moralitäten*, Wien, 1993, 185

ein typisch postmodernes Stilmittel nutzt. Andererseits verläßt *Matrix* durch den im Film inszenierten ‚Einbruch des Realen‘ bei Neo, dem Ausloggen aus der Matrix, auch die Welt der Relativität und kehrt zu binären Denkmustern wie ‚falscher Illusion‘ und ‚wahrer Realität‘ zurück. Vereinfachend und eingedenk der Tatsache, daß eine komplette Untersuchung des postmodernen Phänomens mehrere Dissertationen füllen würde, möchte ich folgende Eigenschaften der Postmoderne zusammenfassen, wobei mir klar ist, daß dies nicht die absolute Wahrheit über den Begriff Postmoderne darstellt, sondern die mir selbst am plausibelsten erscheinende Annahme: Es gibt keinen absoluten Fixpunkt mehr, auf den sich alles bezieht. Meist haben wir es mit Zeichen zu tun, die sich auf andere Zeichen beziehen.⁶³ Somit bestimmt die Virtualität als Zeichen eher die Realität als umgekehrt, besonders ausgeprägt z.B. über das Fernsehen.⁶⁴ Man kann den Bezug auf andere Zeichen erkennen oder nicht erkennen, was ohne allzu große Konsequenzen bleibt. Dies nennt man ‚doppelte Kodierung‘.⁶⁵ Es ist dem, der Zeichen zitiert, bewußt, daß diese Zeichen nicht neu sind. Daher werden die Zeichen ironisch zitiert und es wird gar nicht erst so getan, als wäre das, was gesagt wurde, neu. Die einzige Freude die bleibt, ist die Identifikation von ironisch zitierten Zeichen.⁶⁶ Die nüchterne Erkenntnis ist, daß Erfahrungen nur noch durch das Medium des bereits zitierten Zeichens stattfinden und daß es insgesamt nichts neues mehr zu sagen gibt.⁶⁷

Eine letzte Frage bleibt bestehen: Wie unterscheidet sich nun der *postmoderne Künstler* von dem *modernen*? Darauf gibt uns Glen Ward eine – zur Postmoderne passende – ironische Antwort:

A modernist view:

An artist, starving in his garret, gets inspiration from popular culture for his latest masterpiece, which then goes on to outrage the academy.

A postmodern view:

Contemporary British art star Damien Hirst makes a jaunty promotional video for the group *Blur*, complete with starlets from the British soft pornography industry, and doesn't outrage anybody.⁶⁸

⁶³ vgl. Barthes, Roland, „La mort de l'auteur“, *Œuvres complètes*. Vol. II, Paris, 1994, 191-195

⁶⁴ Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 49

⁶⁵ Jencks, *The Language of Postmodern Architecture*, New York, 1977, 12ff.

⁶⁶ Eco, *Nachschrift zum Namen der Rose*, München, 1986, 78-79

⁶⁷ Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 160-161

⁶⁸ Glend Ward, *Postmodernism*, London, 1998, 60

4.5. INSIDE THE MAP, NOT THE TERRITORY – BAUDRILLARD ALS PROPHET VON MATRIX.

In William Shakespeares *The Tempest* hält der Zauberer Prospero folgenden, berühmten Monolog:

Our revels now are ended. These our actors,
As I foretold you, Were all spirits and
Are melted into air, into thin air.
And like the baseless fabric of this vision,
The cloud capped towers, the gorgeous palaces,
The solemn Temples, the great globe itself,
Yea, all which it inherit shall dissolve;
And, like this insubstantial pageant faded,
Leave not a rack behind.
We are such stuff as dreams are made of, and our little life
Is rounded with a sleep.⁶⁹

Wenn unser Leben nur ein Traum ist und wir sind der Stoff dieses Traumes, kann auch das was wir träumen unser wahres Leben sein.⁷⁰ Da unsere Vernunft und unsere Sinne ja nicht in der Lage sind, Realität und Wirklichkeit zu trennen, ist auch keine eindeutige Zuordnung möglich, was Traum und was Wirklichkeit ist. „You have been living inside a dreamworld, Neo“⁷¹, sagt Morpheus zu Neo in *Matrix I* und vorher belehrt er ihn, „Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real? [...] What if you were unable to wake from that dream, Neo? How would you know the difference between the dream world and the real world?“⁷² Die Kokons, in denen die Menschen dahindämmern, sind nicht nur Orte der absolut passiven Kontemplation, sie sind zudem, als Wiege und Sarg zugleich, auch Orte in denen mehr oder weniger viel – im letzteren für immer – *geschlafen* wird (Abb. 6 und 9). In Morpheus Begrüßungsworten finden wir diese Dialektik des Träumens und Wachens wieder: „You have the look of a man who accepts what he seeßen because he is expecting to wake up

⁶⁹ William Shakespeare, „The Tempest“, in Wells, Taylor (edd.), *The Oxford Shakespeare – The Complete Works*, Act 4, Scene 1, Oxford, 1998, 1184

⁷⁰ vgl. Zu Leben und Traum bes. Blumenberg, Hans, „Die Gottähnlichkeit jedes Schlafenden als Erinnerung an die reine Wunscherfüllung im Mutterleib ist nichts geringeres als einer der Akte von Sinngebung, die die Psychoanalyse vollzogen hat – und das für einen Zustand, der im Verdacht steht, bloße Unterbrechung des sinnbesetzten Lebens und darin das bloße Mittel zum Zweck seiner Wiederherstellung zu sein.“, *Die Lesbarkeit der Welt*, Frankfurt am Main, 2000, 357

⁷¹ „Shooting Script“, New York, 2002, 310

⁷² Ebd., 302-303

[...] Ironically, this is not far from the truth.“⁷³ Was Descartes zunächst annahm, dann aber wieder verwarf,⁷⁴ ist in *Matrix* Wirklichkeit: die Wirklichkeit, wie sie die Menschheit aufnimmt, ist eine zu 100% vorgegaukelte Simulation von Maschinen. Doch auch wenn alle Welt Blendwerk ist, so sind es doch, gemäß Descartes,⁷⁵ immer noch wir, die Menschen, die denken. In *Matrix*, besonders im ersten Teil, ist es nicht mehr so ganz sicher, wer da überhaupt denkt: Agenten haben die Macht, Menschen den Mund organisch *zuzukleben*, „reale“ Erlebnisse als Träume zu kaschieren und Personen von einem Ort zum anderen zu senden, ohne daß diese dies merken. Die Möglichkeit, Neo zum Schweigen zu bringen (Ab. 139),⁷⁶ ist als Horror-Darstellung inszeniert. Neos Mund klebt sich organisch von selbst zu, seine biologische Substanz entwickelt ein Eigenleben. Ähnlich den Fäden einer Naht verhindern die Hautstränge, daß Neo seinen Mund öffnet oder ihm irgendwelche Laute entweichen. Die Fähigkeit der Agenten, die Matrix zu verändern, manifestiert sich bei Neo als Kontrollverlust über biologische Prozesse seines eigenen Körpers. Auch dies läßt ihn schließlich an der ‚Realität‘ der Matrix zweifeln. Durch diese Fremdsteuerung ist es für die Bewohner der Matrix kaum möglich, mit dem Angeschauten zu interagieren, ähnlich wie Dante nur Gott anschauen, aber nicht mit ihm kommunizieren kann. Die Situationisten um Guy Debord, von denen noch die Rede sein wird, bezeichneten die kontemplative Betrachtung von Waren, die zu Bildern geworden sind, als *Spektakel*.⁷⁷ Der Konsument konsumiert das Spektakel in Form des Fernsehens, der Mode, des Lifestyles und wird doch niemals auf der anderen Seite des Bildschirms sein, auf dem die Zeichen regieren. Die Idee der Matrix ist nur eine radikal weitergedachte Form dieser These. Dadurch ist *Matrix* eine extreme, baudrillardische Interpretation der Erkenntnistheorie, sowie ein Massenmedium, das die Folgen massenmedialer Vereinnahmung verdeutlicht. Darüber hinaus ist es auch eine Inszenierung der Illusion *innerhalb* der Illusion, in dieser Hinsicht eine Inszenierung des Kinos an sich. Denn wenn zu Beginn von *Matrix 1* Zuschauer und Rebellen auf den dunklen Bildschirm schauen, überlagert sich der Blick der Filmfiguren mit dem Betrachter. Dem Zuschauer wird vorgespielt, wie er selbst, wie Neo, ins Reich der Träume eintaucht (Abb. 82).

„Filme können keine Illusion zeigen, weil sie schon Illusionen sind. Anders als Sprache bezeichnet das Kinobild die Dinge mit dem Abbild der Dinge selbst“, so Kinast in der

⁷³ Ebd., 299

⁷⁴ Kapitel 2.2.4

⁷⁵ ebd.

⁷⁶ vgl. das Interview und die Verwanzung Neos; nachdem die Wanze plaziert wurde, wacht Neo in seinem Appartement auf und denkt, alles wäre nur ein Traum gewesen. Trinity belehrt ihn später, das dem nicht so war.

⁷⁷ vgl. Guy Debord, *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin, 1996

Süddeutschen Zeitung,⁷⁸ doch in *Matrix 1* schauen Zuschauer und Protagonisten gleichermaßen fasziniert und fragend auf den so fremden und doch vertrauten Bildschirm (Abb. 82); und fragen sich gemeinsam, wer über wen die Kontrolle hat: das Reale über das Digitale oder ist es doch umgekehrt? Baudrillard geht sogar so weit, den Kampf gegen das Digitale als einen ‚Weltkrieg‘ zu bezeichnen. In *Der symbolische Tausch und der Tod* beschreibt er vier Weltkriege: Der erste Weltkrieg beendete die europäische Vorherrschaft und besiegelte das Ende des Kolonialismus, der zweite Weltkrieg war das Ende des Nationalsozialismus, der dritte Weltkrieg war der *Kalte Krieg*, besiegelte das Ende des Kommunismus und zerstörte das Ost-West-Gleichgewicht, führte also zu der Zeit, die gelegentlich als *Postmoderne* bezeichnet wird, wo es keine binären Polaritäten mehr gibt. Der vierte Weltkrieg nun ist der Kampf der globalen Welt gegen die Globalisierung. Ähnlich wie in der *Matrix*-Trilogie widersetzt sich die Realität der Simulation.⁷⁹ Dies vorweggenommen, werde ich nun die Betrachtungsweisen Baudrillards im Einzelnen erläutern.

4.6. MARX UND DE SAUSSURE ALS WEGBEREITER DES SIMULATIONSPRINZIPS:

Dinge sind es, die herrschen.

*Guy Debord, Die Gesellschaft des Spektakels*⁸⁰

Things you own, start to own you.

*Tyler Dyrden in Fight Club*⁸¹

4.6.1. DIE WARE – EIN SINNLICH-ÜBERSINNLICHES DING:

Im Jahre 1998 trat die SPD unter Gerhard Schröder zur Bundestagswahl mit dem Ziel an, als künftige *Neue Mitte* Deutschland zu regieren und gleichzeitig ihr eigenes Konzept des *demokratischen Sozialismus* zu überdenken. Dies geschah im Gleichschritt mit Tony Blairs *New Labour*, der schon 1997 zum britischen Premierminister gewählt wurde. Ziel des damaligen *Schröder-Blair Papiers* war es, die soziale Marktwirtschaft an eine globalisierte

⁷⁸ Kienast, „Was du nicht siehst“, *Süddeutsche Zeitung*, München:16.09.1999, 19

⁷⁹ Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 20

⁸⁰ Berlin, 1996, 51

⁸¹ David Fincher, *Fight Club*, 1999, vgl. auch die gleichnamige Romanvorlage von Chuck Palahniuk, London, 1999

Welt des internationalen Wettbewerbs anzupassen und gleichzeitig die soziale Gerechtigkeit zu erhalten. Inwieweit die Umsetzung gelungen ist, kann nicht Thema dieser Arbeit sein,⁸² nur war es sicherlich nicht nur der Wille, ‚alte Zöpfe‘ abzuschneiden, der Blair und Schröder zu dieser Richtungsänderung und der Öffnung der Parteien zu neuen, strategischen Ufern führte, sondern vor allem eine quantitative Größe: Sowohl Labour als auch die SPD waren als Arbeiterparteien gegründet worden, doch in einer von Dienstleistungen geprägten Gesellschaft gab und gibt es immer weniger Arbeiter.⁸³ Schauen wir uns aber die Gesamtheit unserer Gesellschaft an, nimmt diese immer mehr das Aussehen einer Fabrik an; so nannte Andy Warhol sein Atelier *Factory*, Diskotheken und Clubs werden im Ruhrgebiet in ehemaligen Zechen eröffnet, eine Diskothek im Norden Deutschlands erhielt sogar den Namen *Fun Factory*, eine andere heißt *Werk II*, von der Trendsetter Band *Kraftwerk* einmal ganz zu schweigen, und die Tate Modern Gallery in London, in der hauptsächlich moderne Kunstwerke gezeigt werden, wurde aus einem ehemaligen Kraftwerk – *Bankside Power Station* – (Abb. 140) erbaut. Interessant ist, daß der hohe Schornstein, der sich aus dem Gebäude hervorhebt, der ganzen Anlage die Form einer Kathedrale gibt. Feuilletonistisch gesprochen ist *Tate Modern* auch genau das – eine Kathedrale der Kunst. Während sich die industrielle Arbeit aus der Produktion zurückzieht, hält sie als ihr Abbild Einzug in die Freizeit. Sollte uns dies stutzig machen? Und was hat dieser Zusammenhang mit Baudrillard und besonders mit *Matrix* zu tun? Beginnen wir bei der Ware...

Die Ware bezeichnet Marx als ein „[...] sinnlich-übersinnliches Ding.“⁸⁴ Gleichzeitig bietet er aber auch eine etwas greifbarere Definition: „Die Ware ist zunächst ein äußerer Gegenstand, ein Ding, das durch seine Eigenschaften menschliche Bedürfnisse irgendeiner Art befriedigt.“⁸⁵ Nehmen wir als Ware z.B. eine Hose. Der Gebrauchswert dieser Hose ist offensichtlich, daß man sie anziehen kann. Nun wird diese Hose vielleicht auf dem Markt für 20 Euro gehandelt. Diese 20 Euro stellen also den Tauschwert der Hose dar. Nun kann der Marktpreis und damit auch der Tauschwert auf 10 Euro fallen oder auf 30 Euro steigen. Bleibt die Hose dieselbe, ändert sich dadurch am Gebrauchswert nichts; der Tauschwert kann sich also vom Gebrauchswert abkoppeln. Genau diese Unterscheidung nimmt auch Marx vor:

⁸² vgl. dazu z.B. Geyer, Matthias; Kurbjuweit, Dirk, „Langer Anlauf, kurzer Sprung“, *Spiegel*, 30/2004, Hamburg, 2004, 20-41

⁸³ vgl. die Schätzungen des Instituts für Arbeitsmarkt – und Berufsforschung (IAB), daß bis zum Jahr 2015 in Deutschland im verarbeitenden Gewerbe über eine Million Arbeitsplätze wegfallen werden, in „Mangel an Fachkräften gefährdet Deutschlands Wettbewerbsfähigkeit“, in *Handelsblatt*, Düsseldorf, 30.03.2004, 10

⁸⁴ Karl Marx, *Das Kapital*, Stuttgart, 1969, 50

⁸⁵ Ebd., 50

[...] der Gebrauchswert fungiert als Horizont und Endzweck des Tauschwert-Systems – der erstere bestimmt die konkrete Behandlung der Ware im Konsum (das Moment, das dem der Bezeichnung im Zeichen parallel läuft), der letztere weist auf die Austauschbarkeit aller Waren untereinander in der Äquivalentform hin (das Moment, das dem der strukturalen Organisation des Zeichens parallel läuft).⁸⁶

Der Gebrauchswert ist für die Qualität des Gutes entscheidend, der Tauschwert ist eine rein quantitative, arbiträre und relative Bestimmung. Handelt es sich bei unserem Hosenbesitzer nun um einen guten Verkäufer, kann er potentiellen Käufern klar machen, daß seine Hose ‚cooler‘ sei als andere und dafür sogar 50 Euro fordern. Somit koppelt sich der Tauschwert nicht nur immer stärker vom Gebrauchswert ab, sondern es kann, bedingt durch effizientes Marketing, erreicht werden, daß alle anderen Hosen, die weniger als 50 Euro kosten, automatisch als ‚uncool‘ gelten. Der Tauschwert der Hosen definiert sich nicht mehr über ihren Gebrauchswert, sondern nur noch über den Tauschwert anderer Hosen, auch wenn sie aus demselben Stoff entstanden sind. „Als Gebrauchswert ist die Leinwand ein vom Rock sinnlich verschiedenes Ding, als Wert ist sie ‚Rockgleiches‘ und sieht damit aus wie ein Rock“, so Marx.⁸⁷ Nehmen wir an, ‚coole‘ sowie ‚uncoole‘ Hosen bestehen aus dem gleichen Stoff und benötigen zur Produktion gleichviel Zeit. Dennoch kostet die eine Hose 50 Euro und die andere nur 20. Die konkrete Arbeit des Körpers wird hierbei abstrahiert und quantifiziert; sie geht in Dinge ein, die fortan ein gespenstisches Eigenleben führen; Marx spricht hierbei vom „Fetischcharakter der Ware“.⁸⁸ So wird die Leinwand, vorher noch sinnlich verwandt mit dem Stoff des Rockes oder der Hose durch den Tauschwert zu einem „übersinnlichen Ding“. Die Ware an sich hat niemals einen isolierten Gebrauchswert inne, da erst der Tauschwert sie zur Ware macht, die überhaupt einen Wert aufweist.⁸⁹ Dadurch wird auch die Arbeit, die den Gebrauchswert erst möglich werden ließ, zu einer abstrakten Größe.⁹⁰ Eine radikale Fortführung dieses Gedankens in der Realität bilden die internationalen Terminbörsen unserer Zeit wie *EUREX* aus Deutschland, *CBOT* in Chicago oder *LIFFE* in London,⁹¹ an denen es möglich ist, Wetten auf die Preisentwicklung von Aktien, Anleihen,

⁸⁶ Ebd., 16

⁸⁷ Ebd., 32

⁸⁸ Ebd.

⁸⁹ vgl. Adorno, „Das Tauschprinzip, die Reduktion menschlicher Arbeit auf den abstrakten Allgemeinbegriff der durchschnittlichen Arbeitszeit, ist urverwandt mit dem Identifikationsprinzip. Am Tausch hat es sein gesellschaftliches Modell, und er wäre nicht ohne es; durch ihn werden nichtidentische Einzelwesen und Leistungen kommensurabel, identisch. Die Ausbreitung des Prinzips verhält die ganze Welt zum Identischen, zur Totalität“, in *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, 149

⁹⁰ Sicherlich gibt es hierzu auch Ausnahmen. Produkte, die aufgrund der Expertise des Herstellers eine hervorragende Qualität aufweisen und daher teurer sind, definieren ihren Tauschwert auch über den Gebrauchswert und die darin investierte Arbeit.

⁹¹ *EUREX* (European Exchange), ein Joint Venture zwischen der Deutschen- und der Schweizer Börse, ist die größte Terminbörse der Welt, Nummer zwei ist *CBOT* (Chicago Board of Trade) bzw. *CME* (Chicago

Geldmarktsätzen oder auch Edelmetallen und Rohstoffen abzuschließen und damit, je nach Richtigkeit der Einschätzung, mehr oder weniger große Mengen Geld zu verdienen oder auch zu verlieren, ohne jedoch auch nur einmal mit den zugrundeliegenden sogenannten *Basiswerten* in Berührung gekommen zu sein. Handelt es sich bei den Basiswerten um Rohstoffe, spricht man sogar, frei nach Marx, von *Waretermingeschäften*.⁹² Die Instrumente, durch die diese Wetten möglich werden und die sich als reine Tauschwertmechanismen nur auf den Gebrauchswert *beziehen*, nennt man *Derivate*.⁹³ Um die Hebelwirkung solcher derivativen Finanzgeschäfte zu demonstrieren, anbei ein kleines Beispiel: Ein Handel mit sogenannten *DAX-Futures*, die auf die Entwicklung des Deutschen Aktienindex wetten, könnte folgendermaßen aussehen:

Der DAX steht bei 3.800 Punkten, 1 Future bzw. ein Kontrakt auf den DAX kostet 25 Euro und bildet einen Indexpunkt nach. Wir kaufen 100 Kontrakte zu $25 \cdot 100 = 2.500$ Euro. Damit verpflichten wir uns, den DAX in Höhe der 100 Kontrakte zu einem Zeitpunkt in der Zukunft zu kaufen, können unsere Position aber auch jederzeit ‚glattstellen‘.

Am nächsten Tag können sich zwei Alternativen ereignen:

1.) Der DAX steigt auf 3.900 Punkte, dies entspricht einer Steigerung um 100 Punkte. Wenn wir realisieren, erzielen wir also mit unseren 100 Kontrakten einen Gewinn von $100 \cdot 25 = 2.500$ Euro an einem Tag!

2.) Der DAX sinkt auf 3.600 Punkte, dies entspricht einem Wertverlust von 200 Punkten. Wir erleiden einen Verlust von $200 \cdot 25 = 5.000$ Euro.⁹⁴ Sowohl Gewinn als auch Verlust⁹⁵ sind innerhalb eines einzigen Tages zustande gekommen, ohne auch nur irgendeine Aktie aus dem DAX 30 zu besitzen, wobei es professionellen Händlern auch möglich ist, von fallenden DAX- oder auch anderen Kursen zu profitieren. Im Jahre 1992 gelang es dem Hedge-Fonds Manager George Soros mit seinem *Quantum Fonds* durch solche – zudem noch

Mercantile Exchange) und Nummer drei LIFFE (London International Financial Futures Exchange), vgl. zur Funktionsweise von Terminbörsen besonders Eck, Riechert, *Professionelles Eurex-Trading*, München, 2003

⁹² *Termingeschäft* deshalb, weil sich die Teilnehmer verpflichten, zu einem bestimmten Zeitpunkt, i.e. Termin, einen gewissen Basiswert zu einem vorher vereinbarten Preis entweder zu liefern oder abzunehmen; so sicherten sich schon Bauern im alten Griechenland gegen Ernteausfälle bzw. Überproduktionen ab, vgl. dazu Arnold, „Derivatives“ in *Corporate Financial Management*, London, 1998, 893 ff., ebenso zum Risiko von Termingeschäften Leeson, Nick, *Rogue Trader*, London, 2000, Leeson verspekulierte sich im Jahre 1995 so sehr mit Termingeschäften an der SIMEX in Singapur, daß dies zum Konkurs der britischen Traditionsbank Barings führte, die schließlich von der niederländischen ING übernommen wurde.

⁹³ von engl. „derive“ , „von etwas abstammen, sich von etwas ableiten“, interessanterweise erfanden die Situationisten auch das „dérive“, das ziellose Umherschweifen in der Stadt“, vgl. dazu Gilles Ivain, „Formular für einen neuen Urbanismus“, in Mittelstädt, Hanna, u.a., „Der Beginn einer Epoche“, Hamburg, 1995, 52

⁹⁴ zu weiteren Beispielen dieser Art siehe auch www.eurex.com oder www.euwax.de

⁹⁵ solange man Gewinne und Verluste nicht realisiert hat, spricht man in der Finanzwelt von „Buchgewinn“, der also nur in den Büchern, nicht aber real existiert. Das, was nicht direkt die Realität darstellt, scheint also immer eine gewisse Texthaftigkeit aufzuweisen.

kreditfinanzierte – Termingeschäfte die Bank of England in die Knie zu zwingen, das Britische Pfund, das er für überbewertet hielt, aus dem damaligen Paritätengitter der europäischen Zentralbanken herauszukatapultieren und über Nacht eine Milliarde Pfund zu verdienen.⁹⁶ Doch kommen wir zurück zu Marx und Baudrillard.

Allgemein interpretiert Baudrillard die Zeichentheorie de Saussures mit Hilfe der marxischen Warenökonomie. Laut Baudrillard bildete de Saussure seine Definition des Zeichens analog zu der Bestimmung von Gebrauchswert und Tauschwert. Die funktionale Dimension des Zeichens – das Signifikat – entspricht dem Gebrauchswert einer Ware, die strukturelle Dimension – der Signifikant – ihrem Tauschwert:

In diesem klassischen Stadium der Signifikation ist die Parallele mit dem Wertmechanismus in der materiellen Produktion, so wie er von Marx analysiert wurde, vollkommen: Der Gebrauchswert fungiert als Horizont und Endzweck des Tauschwert-Systems – der erstere bestimmt die konkrete Behandlung der Ware im Konsum (das Moment, das dem der Bezeichnung im Zeichen parallel läuft), der letztere weist auf die Austauschbarkeit aller Waren in der Äquivalentform hin (das Moment, das dem der strukturalen Organisation des Zeichens parallel läuft).⁹⁷

Der Signifikant oder die Simulation hat, gemäß Baudrillard,⁹⁸ seinen Bezug zum Signifikat verloren oder dieser Bezug ist willkürlich bzw. arbiträr geworden. So gibt es ja auch sprachwissenschaftlich keinen Grund, warum das Wort für *Baum* nun gerade *Baum* heißen sollte bzw. aus vier Buchstaben besteht. Auch de Saussure erklärt in seinem Werk *Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, „Das sprachliche Zeichen ist beliebig.“⁹⁹ Hierbei ist darauf hinzuweisen, daß de Saussure hierbei vor allem Zeichen der geschriebenen Sprache vor Augen hatte und daß bildliche Zeichen freilich weniger arbiträr sind als sprachliche Zeichen, sondern erstere höchstens ein höheres Abstraktionsniveau aufweisen als das bildliche ‚Original‘ und vornehmlich dessen spezifische Eigenschaften, die es von anderen Gegenständen unterscheidet, hervorheben. Somit muß ein bildliches Zeichen, das

⁹⁶ vgl. zu dieser Thematik den Artikel „Chancen ohne Grenzen“ von Uwe Lill in *New Investor*, Düsseldorf, 2004, 10-15, wer direkt vom Meister lernen will, dem sei Soros, *The Alchemy of Finance*, Hoboken, 2003 empfohlen

⁹⁷ Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 17

⁹⁸ vgl. ebd., „Heute kippt das ganze System in die Unbestimmtheit, jegliche Realität wird von der Hyperrealität des Codes und der Simulation aufgesogen. Anstelle des alten Realitätsprinzips beherrscht uns von nun an das Simulationsprinzip. Die Zwecksetzungen sind verschwunden, es sind Modelle, die uns generieren. Es gibt keine Ideologie mehr, es gibt nur noch Simulacren“, 8

⁹⁹ Ferdinand de Saussure, *Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, Berlin, 1979, 79, vgl. zu diesem Beispiel die erkenntnistheoretische und neurobiologische Weiterführung bei Roth, „In einem trivialen Sinne sind alle unsere Wahrnehmungen schon deshalb *konstruiert*, weil die Prozesse und Inhalte der Wahrnehmung ihrer Natur und Beschaffenheit nach nichts mit dem Geschehen zu tun haben, das wahrgenommen wird. Die Wahrnehmung eines Baumes hat von ihrer Beschaffenheit nichts mit dem ‚realen‘ Baum gemeinsam“, in *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*, Frankfurt am Main, 2002, 252

z.B. einen Baum darstellt, den Betrachter sofort dazu bringen, an einen Baum zu denken. So formuliert es z.B. Peirce und stellt für die Wirksamkeit von bildlichen Zeichen drei Regeln auf:

A sign is something which stands for another thing to a mind. To its existence as such three things are requisite.

In the first place, it must have characters which shall enable us to distinguish it from other objects. In the second place, it must be affected in some way by the objects which it signifies [...] The third condition of the existence of a sign is that it shall adress itself to the mind. It is not enough that it should be in relation to its object but it is necessary that it shall have such a relation to its object as will bring the mind into a certain relation with that object.¹⁰⁰

Die Interaktion zwischen den Zeichen oder Signifikanten sieht de Saussure ebenso abgekoppelt vom Signifikat wie Marx den Tauschwert vom Gebrauchswert, wobei es sich hierbei sowohl um textliche als auch um bildliche Zeichen handeln kann. So kann z.B. ein Kunsthistoriker ein Gemälde in einem Bildband betrachten, das er im Original noch nie gesehen hat, darüber einen Aufsatz verfassen, diesen Aufsatz einem Kollegen geben, der das Bild auch noch nie im Original gesehen hat und ihn dennoch zum Nachdenken über ebendieses Bild bewegen. In der gesamten Wirkungskette wären nur Signifikanten des Gemäldes diskursiviert worden. „Jedes der in dem grammatischen Faktum gegenwärtigen Glieder [...] kommt seinerseits zustande durch ein ganzes Spiel von Entgegensetzungen innerhalb des Systems, [...], also ist die Gegenüberstellung alles“, fährt de Saussure fort.¹⁰¹ Diesen Zusammenhang zwischen Tauschwert und Signifikanten demonstriert auch Baudrillard:

Aus dem Wertgesetz der Ökonomen oder im Sinne von Marx – Gesetz der quantitativen Äquivalenzen, des allgemeinen Äquivalents und des Mehrwerts – ist das Wertgesetz im Sinne Saussures geworden: jeder Term eines Systems hat Wert nur durch seine Beziehung zu den anderen, zu allen anderen Termen; kein Term hat Wert an sich, vielmehr geht der Wert aus der totalen Austauschbarkeit der Elemente hervor, er ist die dem Code entsprechende variable Geometrie: strukturaler Wert.¹⁰²

So ist nun die Hose in ihrer Funktion als Kleidungsstück als Zeichen eines bestimmten Status nicht mehr unmißverständlich zu lesen. Die Bedeutung kann nur verstanden werden,

¹⁰⁰ Peirce, in Kloesel (ed.), *Writings of Charles Peirce*, Vol.III, Bloomington, 1994, 82-83, diese drei Regeln des Zeichens werden später von Barthes wieder aufgenommen in *Literatur und Geschichte*, Frankfurt am Main, 1969, 36ff.

¹⁰¹ Ferdinand de Saussure, *Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, Berlin, 1967, 146

¹⁰² Baudrillard, „Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen“, in *Aisthesis*, Leipzig, 1998, 215

wenn diese mit anderen Zeichen, in diesem Falle anderen Hosen, in Beziehung gesetzt wurde. Verdoppelt sich dieser Signifikant, der keine Beziehung mehr zum Signifikat hat, spricht Baudrillard von einem *Simulacrum*. Die Hose, die bereits als ‚cool‘ gilt, wird innerhalb eines Werbespots, einer Zeitschrift oder eines Films von einer Person getragen, die ebenfalls als ‚cool‘ gilt, wird also durch diese Verdoppelung des Zeichens, durch den Signifikanten in zweiter Potenz, noch ‚cooler‘, ohne daß sich an der Herstellung dieser Hose irgend etwas geändert hätte. Das Virtuelle bestimmt die Realität, das von ihr erzeugte virtuelle Bewußtsein das Sein. *Matrix*, obwohl eigentlich ein Plädoyer gegen Simulacren, fungiert besonders in der Darstellung von ‚stylischen‘ Kleidungsstücken wiederum als Vermarkter von Simulacren. Baudrillard folgt de Saussure und bezeichnet die Beziehung des Signifikanten zum Signifikat als funktionale Dimension, die der Signifikanten zueinander als strukturelle Dimension:

Saussure gab dem Austausch der sprachlichen Ausdrücke zwei Dimensionen, indem er sie mit dem Geld verglich: ein Geldstück muß sich gegen ein wirkliches Gut von einigem Wert austauschen lassen, es muß sich aber auch in Beziehung zu allen anderen Ausdrücken des Geldsystems ersetzen lassen. Diesem zweiten Aspekt behielt er mehr und mehr den Begriff des *Werts* vor: der Beziehbarkeit aller Ausdrücke aufeinander, die dem Gesamtsystem innewohnt und sich aus distinktiven Oppositionen herleitet – im Gegensatz zur anderen möglichen Definition des Werts: der Beziehung jedes Ausdrucks auf das, was er bezeichnet, des Signifikanten auf sein Signifikat, so wie sich ein Geldstück auf das bezieht, was man im Austausch dafür erhalten kann. Der erste Aspekt entspricht der strukturellen Dimension der Sprache, der zweite Aspekt ihrer funktionalen Dimension. Die zwei Dimensionen sind voneinander unterschieden, aber aufeinander bezogen, sagen wir, daß sie zusammenwirken und zusammengehören.¹⁰³

Auf die Parallele zwischen Tauschwert und Signifikanten wird noch einmal gesondert hingewiesen:

[...] der Gebrauchswert fungiert als Horizont und Endzweck des Tauschwert-Systems – der erstere bestimmt die konkrete Behandlung der Ware im Konsum (das Moment, das dem der Bezeichnung im Zeichen parallel läuft), der letztere weist auf die Austauschbarkeit aller Waren untereinander in der Äquivalentform hin (das Moment, das dem der strukturellen Organisation des Zeichens parallel läuft).¹⁰⁴

Aus dem Warengesetz von Marx und der Zeichentheorie de Saussures entwickelt sich das *Simulacrum* Baudrillards. Nun ist zu klären, wie sich in diesem Kontext Produzenten und Konsumenten der Ware verhalten.

¹⁰³ Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 17

¹⁰⁴ Ebd.

4.6.2. PROLETARIER UND KONSUMENTEN:

Die Relation des Kapitalisten zum Proletarier verhielt sich einst wie die *Herr und Knecht* Beziehung bei Georg W.F. Hegel. Der Knecht sicherte das Überleben des Herrn, doch kann er die Dinge dem Herrn nur zurichten, sie aber selbst nicht genießen.

Diese Befriedigung ist aber [...] selbst nur ein Verschwinden, denn es fehlt ihr die gegenständliche Seite oder das Bestehen. Die Arbeit hingegen ist gehemmte Begierde, aufgehaltenes Verschwinden, oder sie bildet.¹⁰⁵

Der Kapitalist beutete den Proletarier aus, um sich an seiner Arbeit zu bereichern. Dem Proletarier selbst war diese Bereicherung nicht möglich, doch mußte er, um irgendwie überleben zu können, sich dem Diktat des Kapitalisten fügen. Die Arbeit fungierte als Aufschub des Todes. Der Aufschub ist jedoch die kulturschaffende Leistung. „Nur indem der Knecht die Dinge nicht unmittelbar genießt, kann er sie ‚bilden‘.“¹⁰⁶ Man nimmt sich vor, jetzt in diesem Moment aufs Genießen zu verzichten und dafür später um so mehr zu genießen oder zu konsumieren. Der Zins auf Geldeinlagen, der durch unmittelbaren Konsumverzicht entsteht und diesen belohnt, ist ein ebensolcher Aufschub.¹⁰⁷ Freud interpretiert diesen Aufschub als die Ablösung des Lustprinzips durch das Realitätsprinzips:

Unter dem Einflusse der Selbsterhaltungstribe des Ichs wird es (das Lustprinzip, VME) vom *Realitätsprinzip* abgelöst, welches, ohne die Absicht endlicher Lustgewinnung aufzugeben, doch den Aufschub der Befriedigung, den Verzicht auf mancherlei Möglichkeiten einer solchen und die zeitweilige Duldung der Unlust auf dem langen Umwege zur Lust fordert und durchsetzt.¹⁰⁸

Heute hängen Produktion als Aufschub und Konsum als Aufschub stärker zusammen. Denn das heutige Phänomen der Freizeit bzw. der Freizeitindustrie interessierte den von Marx beschriebenen Kapitalismus des 19. Jahrhunderts noch nicht; ebenso wenig die Frage, was denn der Arbeiter in seiner Freizeit wohl tun könnte, denn er hatte gewöhnlich keine. Arbeiterbewegung, Automatisierung und Gewerkschaften haben nun dafür gesorgt, daß der

¹⁰⁵ Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Phänomenologie des Geistes*, Frankfurt am Main, 1973, 117, vgl. dazu Adorno, „Das Hegelsche Kapitel über Herr und Knecht entwickelt, wie man weiß, aus dem Arbeitsverhältnis die Genese des Selbstbewußtseins, und zwar in der Anpassung des Ichs an den von ihm bestimmten Zweck sowohl wie an das heterogene Material“, in *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, 199

¹⁰⁶ Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 248

¹⁰⁷ vgl. z.B. Mankiw, *Volkswirtschaftslehre*, Stuttgart, 2001, 505

¹⁰⁸ Sigmund Freud, „Jenseits des Lustprinzips“, in *Das Ich und das Es*, Frankfurt am Main, 1995, 195

Anteil der freien Zeit – bis jetzt jedenfalls – kontinuierlich stieg und mit Beschäftigung gefüllt werden mußte. Das Proletariat ab 1950 arbeitete nicht mehr für den Luxus des Kapitalisten, sondern es wurde selbst zum Kunden und Konsumenten. Die Sphäre der Produktion, der Arbeit und der Produktivität kippte um in die Sphäre der Konsumtion, einem durchgängigen Zeichenaustausch zwischen Tauschwerten bzw. Simulacren, einem durchgängigen Design des Lebens und besonders der Freizeit. Man ist nicht mehr, was man macht, man ist, was man kauft.¹⁰⁹ Ebenso wird nicht mehr das Arbeiten, Gehorchen, Wohlverhalten etc. befohlen, sondern das Genießen (da ja vorgegaukelt wird, daß man durch passive Betrachtung des inszenierten Genießens automatisch selbst auch genießt bzw. daß man, wenn man das aktive Genießen um den Preis des passiven Genießens lange genug hinauszögert, irgendwann dann vielleicht doch auch einmal aktiv genießt). Bemerkenswerterweise ist es der Menschheit noch nicht gelungen, eine Prothese zu erfinden, die statt ihrer Lust empfindet bzw. genießt.¹¹⁰ Also wird weiter das Genießen befohlen. Die Psychoanalyse hat „[...] es also nicht mehr mit dem autoritären Vater zu tun, der das Genießen verbietet, sondern mit dem obszönen Vater, der das Genießen befiehlt. So kann er uns viel effektiver impotent oder frigide machen“,¹¹¹ schreibt Zizek. Das was erlaubt ist, ist immer auf der anderen Seite des Bildschirms. Die Hegelsche Herr-Knecht-Polarität scheint abgelöst zu sein, doch Zizek sieht in dem „[...] immer stärkeren Aufkommen sadomasochistischer lesbischer Paare, [...], deren Beziehung strikt der Herr-Diener-Matrix folgt“¹¹² einen Ausdruck des Versuchs, neue symbolische Verbote zu stiften, durch die Lähmung des Subjekts angesichts der ununterbrochenen Vorführung des Genießens *anderer* durchbrochen werden kann: „Diese Unterwerfung funktioniert als obszönes, dreckiges Geheimnis, als versteckte Quelle libidinöser Befriedigung.“¹¹³ Ebenso wird die Arbeit, die im produktiven Bereich kaum mehr anzutreffen ist, in die Freizeitgesellschaft integriert. Ein – protestantisch – schlechtes Gewissen wird erzeugt: nicht dadurch, daß man nicht hart genug arbeitet, sondern dadurch, daß man z.B. am Wochenende *nicht* ausgeht und – in überbelegten, vollgerauchten, mit unkultivierten Gästen bevölkerten Clubs – *nicht* vermeintlich genießt, daß man *nicht* rechtzeitig seinen Urlaub plant etc. Oft hört man Leute generalstabsmäßig ihren Samstagabend planen, so wie ein Manager seinen Tagesablauf planen würde („Wir treffen uns

¹⁰⁹ Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 185, vgl. hierzu auch wieder die Aussage Tyler Dyrden, gespielt von Brad Pitt, in *Fight Club*, 1999, „Was sind wir eigentlich? Wir sind Konsumenten. Wir sind Sklaven der allgemeinen Lifestyle Obsession“; vgl. dazu besonders die vierteljährliche Beigabe und ‚Anleitung zum Geld ausgeben‘ der *Financial Times* und *Financial Times Deutschland*, „How to spend it?“

¹¹⁰ vgl. Baudrillard, „Alle Arten von Prothesen können seine Lust fördern, aber er kann keine erfinden, die an seiner Stelle Lust empfindet“, in „Xerox und das Unendliche“, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 62

¹¹¹ Slavoj Zizek, „Enjoy!“, in *Die Zeit*, Nr.34, Hamburg, 1999, 34

¹¹² Ebd.

¹¹³ Ebd.

im X, schauen uns dann den Film im Y an, essen dann im Z, gehen dann zum abhotten ins X1, schneien dann noch mal bei Y1 rein und gehen dann noch auf einen Absacker ins Z1“). Leistungskriterien, die normalerweise für die Arbeitswelt gelten, werden nun auf die Freizeitgestaltung übertragen, da diese die Arbeit abgelöst hat. Damit einher geht ebenfalls die Einbeziehung der Fabrik- und Werksästhetik in den öffentlichen Raum, der zur Freizeitgestaltung zur Verfügung steht, wie z.B. Kneipen, Diskotheken und Museen. Nicht nur der autoritäre Vater, auch ein virtueller Maschinenaufseher befiehlt offenbar das Genießen. Offiziell gibt es jedoch in der Welt der Zeichen keine Verbote und auch Status, Herkunft, Beruf etc. lassen sich aus der Freizeitkleidung kaum mehr herauslesen.¹¹⁴ Eine Beschränkung auf den Status ist ebenfalls nicht mehr notwendig, da massenhaft produziert wird.¹¹⁵ Einst war es möglich, von der Kleidung auf die gesellschaftliche Zugehörigkeit zu schließen. Diese Zuordnung übernimmt in der Massenproduktion das mit der Ware verbundene Zeichen:

Mit der industriellen Revolution zieht eine neue Generation von Zeichen und Gegenständen herauf. Zeichen ohne die Tradition einer Kaste, Zeichen, die niemals die Beschränkungen durch einen Status gekannt haben – also nicht mehr *imitiert* werden müssen, weil sie von vornherein in gigantischem Ausmaß *produziert* werden.¹¹⁶

Vorschläge zur Freizeitgestaltung, besonders was die Mode anging, wurden in den Warenhäusern schon zum Ende des 19. Jahrhunderts ausgestellt. Richard Sennet sieht auch hierin ein spektakuläres Element, man könnte sagen ein *zur Show stellen* von Waren, mit denen ein bestimmtes Lebensgefühl verbunden wird:

In den letzten Jahrzehnten des 19. Jahrhunderts begannen die Warenhausbesitzer, das Spektakuläre ihrer Unternehmungen ganz bewußt zu betonen. Im Erdgeschoß der Gebäude wurden spiegelverglaste Schaufenster eingerichtet, in denen vor allem das Unerwartete und nicht etwa das Alltägliche ausgestellt wurde.¹¹⁷

Die neuen und alten Medien (Internet, öffentlich-rechtliches Fernsehen, Privatfernsehen), die seit einiger Zeit ununterbrochen senden, tun ihr übriges dazu, den Konsumenten einer permanenten Indoktrinierung zu unterziehen, was er in der Freizeit tun, nicht tun, essen,

¹¹⁴ Vgl. Lyotard in Engelmann, Peter (ed.), *Postmoderne Moralitäten*, Wien, 1993, 185

¹¹⁵ Zur Methodik, dennoch Unterschiede lesen zu können vgl. Fussell, „Unterschiede lesen“, *Merkur*. 9/10, Stuttgart, 1995, 754-774

¹¹⁶ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 17

¹¹⁷ Sennet, Richard, *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, Frankfurt am Main, 2000, 190

tragen, sagen, nicht sagen etc. soll. Nur verwechsle man dies nicht mit einem modernen Knigge, denn das, was indoktriniert wird, soll ja nicht zwangsläufig auch ausgeführt werden. Es reicht z.B., wenn man sich die ‚coole‘ Hose kauft, diese in den Schrank legt und dann weiter fernsieht; wozu ja auch genug Zeit vorhanden ist. Da die Automation nun einmal die Arbeit zum größten Teil abgeschafft hat, damit die Grundstruktur der Warenökonomie erhalten bleibt, muß ein gigantischer Tertiärsektor erschaffen werden, dessen Beschäftigte die Aufgabe haben, die Ware als Bilder vorzuführen, auch – und besonders – die Waren, die kein reales Bedürfnis befriedigen. Das Angebot ist da, nun muß auch die Nachfrage stimmen bzw. die Zeit die der Konsument hat, um passiv zu konsumieren, wobei diese am besten durch Arbeitszeitverkürzung, Altersteilzeit und – am allerbesten – die Arbeitslosigkeit (!) erreicht wird. Daß dieser Tertiärsektor niemals ein Problem haben wird, genügend neue Arbeitskräfte zu gewinnen, von der Kundennachfrage ganz zu schweigen, ist schnell bewiesen. Man gehe an eine beliebige Universität, möglichst kultur- oder allgemein geisteswissenschaftliche Fakultät und frage die dort anzutreffenden, am besten weiblichen Studenten, wie denn wohl ihre beruflichen Pläne aussähen. Man wird in den meisten Fällen „irgend etwas mit Kultur oder Film“, „irgend etwas mit Medien oder beim Fernsehen“, „irgend etwas mit Werbung oder Internet“ oder „Eventsmanagement“ zu hören bekommen, also das Verwalten von Zeichen, das Verwalten von Bildern und das Verwalten von Freizeit. Menschen führen anderen Menschen Bilder vor und bekommen diese Bilder in der Freizeit ebenfalls vorgeführt. „Immer nach demselben Modell fallen Information und Kommunikation in inzestuöser Windung auf sich selbst zurück, in oberflächlicher Ununterscheidbarkeit von Subjekt und Objekt, von Innen und Außen, von Frage und Antwort, von Ereignis und Bild“, kommentiert Baudrillard.¹¹⁸ Der Zeichen-Inzest unserer Tage besteht darin, daß Zeichen abwechselnd von denselben Menschen konsumiert und produziert werden. Eine Parallele dazu bietet meines Erachtens nach die Massentierhaltung, wobei Knochen von toten Schweinen gemahlen und den Schweinen verfüttert werden bzw. auch die Matrix, wobei die Lebenden mit den Toten genährt werden (Abb. 141). In dieser Szene sehen wir, wie die schwarze Flüssigkeit, die aus den Leichen gewonnen wird, im nächsten Moment schon in die Wabe des Babys gegossen wird. Auch wenn es sich hierbei um ein künstliches Baby handelt,¹¹⁹ ist nicht nur das Bild des an Schläuche angeschlossenen Babys perfide, bei dem die Wachowski-Brothers zunächst einige Bedenken hatten,¹²⁰ Denn das, was tot ist, wird sofort für den Erhalt des Lebens

¹¹⁸ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 65

¹¹⁹ vgl. Oosterhouse, den Assistenten der Wachowski-Brothers in *Matrix 1*, „Fortunately, it isn’t a real baby, just a very convincing prosthetic constructed by MEG in Australia“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 402

¹²⁰ vgl. Storyboard Künstler Skroce, „I know Andy and Larry were a little finger-crossed with the baby because they were afraid people would be freaked out by the image“, ebd., 94

eingesetzt, Leben und Tod fungieren, wie bereits in Fleischers *Soylent Green*,¹²¹ als geschlossener Kreislauf. Ebenso wie die *Matrix* eine rein geistige virtuelle Inszenierung ist, handelt es sich bei der Zuchtmaschinerie und einen rein biologischen Prozeß. Was unsere gegenwärtige Zeit angeht, ist die postmoderne Perversion perfekt: Wie haben nicht nur, wie bei Marx, die entfremdete Produktion, wir haben auch noch den entfremdeten Konsum. „Proletarier ist heute der, der keine Macht über den Gebrauch seines Lebens hat und der das weiß.“¹²² Bis zu den kokonartigen Waben in *Matrix* ist der Weg anscheinend nicht einmal mehr so weit – statt des Realitätsprinzips ersetzt nun das Simulationsprinzip das Lustprinzip und nicht die Arbeit, sondern auch der Konsum fungieren als ständiger Aufschub des Todes.

Was geschieht nun aber mit den Kräften, die das System nicht mehr braucht? Sie werden in die sog. Umlaufbahnen geschickt, die Schulden, die Arbeitslosen, alles zirkuliert in Umlaufbahnen und wird, ähnlich einer heißen Kartoffel, weitergereicht. In Deutschland z.B. arbeiten Arbeitslose in sog. Personal Service Agenturen, um andere Arbeitslose in Jobs zu vermitteln, was meist nicht funktioniert, da die Unternehmen Arbeitslosen als Arbeitsplatzvermittler nicht recht über den Weg trauen und zudem die Lohnnebenkosten, die notwendig sind, um den Arbeitslosenapparat aufrechtzuerhalten, so hoch sind, daß keine Firma Arbeitslose oder überhaupt jemanden einstellt. Die Arbeitslosen gründen dann sog. *Ich-AGs*, verschulden sich bei der Bank, sofern sie einen Kredit bekommen und melden nach erfolgtem Schiffbruch mit ihrem Business-Konzept Insolvenz an.¹²³ Danach sind sie wieder beim Arbeitsamt. Um die Möglichkeit der Arbeitslosen, einen Arbeitsplatz zu finden, scheinbar zu verbessern, erfindet das Arbeitsamt derweil einen Online-Stellenmarkt, der privaten Stellenmärkten Marktanteile wegnimmt, die deswegen Mitarbeiter entlassen müssen und den Kreis der Arbeitslosen weiter vergrößern. Die Umlaufbahn füllt sich.

Auch die Arbeitslosigkeit hat ihre Bedeutung geändert. Sie ist keine Strategie des Kapitals mehr (Reservearmee), noch ein kritischer Faktor im Spiel der sozialen Beziehungen – sonst hätte sie, da die Warnstufe längst überschritten ist, Anlaß zu den unerhörtesten Revolten geben müssen. Was stellt sie also heute dar? Auch sie ist eine Art künstlicher Satellit, ein Trägheitssatellit, eine Masse mit nicht einmal negativ geladener Elektrizität, sondern mit Reibungselektrizität, ein immer größer werdender Teil der Gesellschaft, der auf Eis gelegt wird.¹²⁴

¹²¹ USA, 1973

¹²² Mustapha Kyayati, „Über das Elend im Studentenmilieu“, in *Der Beginn einer Epoche*, Hamburg, 1995, 231

¹²³ so haben sich bisher nach Angaben der Bundesagentur für Arbeit 12.000 von 127.000 Kleinunternehmern bereits wieder aus der staatlichen Förderung verabschiedet, Quelle: *Handelsblatt*, 16.04.2004, 6

¹²⁴ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 41

Die Arbeitslosen werden in einem „Trägheitssatelliten“ aus der arbeitenden Gesellschaft ausgelagert und umkreisen diese in erzwungener Passivität. Lützeler spricht hierbei von einer modernen Form von „Exil“:

Der Entzug von Arbeit, das Schicksal der Arbeitslosigkeit, kommt daher dem nahe, was in archaischen Gesellschaften der Ausschluß aus der Gemeinschaft bedeutete, ist vergleichbar Exil und Verbannung in autoritären Gesellschaften der Neuzeit [...] ¹²⁵ Eingehüllt in eine monokulturelle Lebensweise, verwurzelt in heimische Lokalitäten, sind die Arbeitslosen oft bis zur Bewegungslosigkeit erstarrt [...] ¹²⁶

Das ganze ist nur konsequent. Um das Spektakel zu betrachten muß man auch Zeit mitbringen. Dies geht nur, wenn man, als Teil des „Satelliten“ keiner festen Beschäftigung nachgeht. Hier erscheint auch die Perversion in zweiter Potenz: Dem *neuen Proletarier*, der idealerweise Konsument *und* arbeitslos ist, wird nicht nur das Genießen dessen vorgeführt, was ihm nicht möglich ist, sondern zudem auch die Arbeit, die er nicht hat. Die zahlreichen Gerichtshows, Anwaltsserien wie *Ally McBeal* und besonders Serien, die Sex *und* beruflichen Erfolg thematisieren wie *Sex and the City* legen davon beispielhaft Zeugnis ab. Bleiben nur noch die Bankschulden:

Übrigens verlagert sich auch die Schuld allmählich auf die Umlaufbahn, auch sie beginnt von einer Bank zur nächsten, von einem Land zum andern, die sie sich gegenseitig abkaufen, zu wandern [...] Wunderbar, diese umlaufende Schuld, diese nichtvorhandenen zirkulierenden Kapitalien, dieser negative Reichtum, der sicherlich eines Tages auch an der Börse notiert sein wird. ¹²⁷

Die Schuld, die an der Börse notiert wird, gibt es übrigens schon. In Form von sogenannten *A.B.S. – Asset Backed Securities* ¹²⁸ werden Risikokredite gebündelt und in kleinen Teilen an private und institutionelle Investoren verkauft. Nach der grandiosen Pleite von 40.000 Unternehmen in der Bundesrepublik im Jahre 2003 begannen die deutschen Banken, ihre Risikokredite zu bündeln, auszugliedern und zu verkaufen; die Dresdner Bank z.B. entwickelte 2003 mit der *IRU – Institutional Restructuring Unit* sogar einen eigenen Stabsbereich, der nur dafür existiert, die verbleibende Schuld in die Umlaufbahn zu

¹²⁵ Lützeler, Paul Michael, „Nomadentum und Arbeitslosigkeit. Identität in der Postmoderne“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 911

¹²⁶, 915, naiv sind in seinem Aufsatz allerdings seine Forderungen nach einer „Lobby der Arbeitslosen“, ebd., 917, man kann schließlich nicht einen Zustand wie die Arbeitslosigkeit anprangern und gleichzeitig eine Lobby dafür fordern; Sinn einer Lobby ist es ja, den Zustand, den sie vertritt, zu erhalten.

¹²⁷ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 35

¹²⁸ Nähere Informationen zu diesen Anlagevehikeln finden sich z.B. unter www.handelsblatt.com, www.comdirect.de oder www.onvista.de

befördern.¹²⁹ Das ewige Weiterreichen von abstrakten Waren ist also auch dem Kapitalisten zu eigen. „Alles muß immer wieder durchgespielt, immer wieder aufs Spiel gesetzt werden: der wahre Kapitalist hortet nicht, genießt nicht, konsumiert nicht, seine Produktivität ist eine unendliche Spirale.“¹³⁰ Genau diese Aussage trifft auch Michael Douglas als Börsenhai Gordon Gekko in Oliver Stone's *Wall Street* auf die Frage seines Adlatus Bud Fox, wann er denn endlich genug habe vom Firmenaufkaufen, Firmenzerschlagen und Geld verdienen: „It's a zero-sum game. Money itself isn't lost or made, it is simply transferred, from one perception to the other. Like magic!“¹³¹

Ich beschrieb zu Beginn der Arbeit im Prolog die Gottesschau von Dante. Von diesem Vergleich ausgehend und eingedenk der Tatsache, daß bereits Marx von einem „Fetischcharakter der Ware“ sprach, liegt der Schluß nahe, daß es sich auch beim Spektakel, der Vorführung des Zeichens, um eine pseudo-religiöse Darstellung handelt. „Das Spektakel ist sein eigenes Produkt“, schreibt Guy Debord, „es hat seine Regeln selbst aufgestellt; es ist ein Pseudo-Heiliges.“¹³² Dieser Gedanke ist nicht so neu und revolutionär, wie man denken möchte. Schon Benjamin unterstellte dem Christentum ab der Reformationszeit eine nahtlose Umwandlung in den Kapitalismus: „Das Christentum zur Reformationszeit hat nicht das Aufkommen des Kapitalismus begünstigt, sondern es hat sich in den Kapitalismus umgewandelt“,¹³³ lesen wir. Somit ist es nicht ganz richtig, wenn Debord von dem Spektakel als dem „[...] materiellen Wiederaufbau der religiösen Illusion“¹³⁴ spricht, denn die gemeinsamen Strukturen von Kapitalismus und Christentum reichen weiter in die Vergangenheit zurück.¹³⁵ Die pseudoreligiöse Mythenstruktur, die wir in der *Matrix* finden, habe ich bereits in den Kapiteln 1–3 erläutert. Debord sieht diesen Religionsersatz als eine neue Weltanschauung, die das Vakuum des Nihilismus auffüllt und sich immer wieder vergegenständlicht:

Das Spektakel kann nicht als Übertreibung einer Welt des Schauens, als Produkt der Techniken der Massenverbreitung von Bildern begriffen werden. Es ist vielmehr eine tatsächlich gewordene, ins

¹²⁹ Dies ist kein Firmengeheimnis, sondern kann auf der Website der Bank, www.dresdner-bank.com, jederzeit nachgeprüft werden.

¹³⁰ Baudrillard, *Agonie des Realen*, Berlin, 1978, 77

¹³¹ Stone, Oliver, *Wall Street*, USA, 1987

¹³² Debord, Guy, *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin, 1996, 165

¹³³ Walter Benjamin, „Kapitalismus als Religion“ in Tiedemann, Schweppenhäuser (edd.), *Walter Benjamin – Gesammelte Schriften*, Vol. VI, Frankfurt am Main, 1985, 102

¹³⁴ Debord, Guy, *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin, 1996, 165

¹³⁵ interessant ist z.B. auch der oft zitierte, gemeinsame Ursprung von „Glauben“ und „Kredit“ im lateinischen Verb *credere* (glauben).

Materielle übertragene *Weltanschauung*. Es ist eine Anschauung der Welt, die sich vergegenständlicht hat.¹³⁶

Am Anfang war das Wort, das die Welt erschuf. In unserem Falle ist es ein Zeichen, das die Wirklichkeit erschafft – das Simulacrum.

4.7. SIMULATIONEN UND SIMULACREN:

Das, worüber das Spektakel drei Tage lang nicht mehr zu reden braucht, ist wie etwas, was es nicht gibt.

Guy Debord, „Kommentare zur Gesellschaft des Spektakels“¹³⁷

4.7.1.DIE KOPIE EINER KOPIE:

Im Jahre 2003 gelang es dem Biochemiker Joseph Nagyvary, den Klang einer 300 Jahre alten Stradivari mit einer neuen Geige zu kopieren, indem er das Holz vorher einer chemischen Behandlung unterzog.¹³⁸ Die Bauart, aber auch das Alter der *originalen* Stradivari brachte deren unvergleichlichen Ton hervor, eine biochemische Behandlung des Holzes bringt interessanterweise denselben Ton hervor. Was unterscheidet nun noch den Ton des Original vom dem der Kopie?

Oft hört man andere Menschen von Schauspielern erzählen, die in einem Film einen unnahbaren Bösewicht gespielt haben. Dann haben diese Menschen diesen Schauspieler in einer Talkshow gesehen oder ein Interview mit ihm in einer Zeitschrift gelesen und finden ihn dann „eigentlich ganz nett und natürlich“. Können Sie ihn dadurch wirklich als natürlich einschätzen? Im virtuellen Film war er als Bösewicht in einer Rolle, die er nicht wirklich *ist*, in einer medial inszenierten Talkshow oder einer Zeitschrift, ist er plötzlich ‚authentisch‘, ‚er selbst‘? Baudrillard spricht in diesem Zusammenhang von der Hyperrealität des Codes, die jegliche Realität mehr oder minder „aufsaugt“:

Das Realitätsprinzip hat sich mit einem bestimmten Stadium des Wertgesetzes gedeckt. Heute kippt das ganze System in die Unbestimmtheit, jegliche Realität wird von der Hyperrealität des Codes und der Simulation aufgesogen. Anstelle des alten Realitätsprinzips beherrscht uns von nun an ein

¹³⁶ Debord, Guy, *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin, 1996, 14

¹³⁷ Ebd., 212

¹³⁸ vgl. Annette Kiefer, „Biochemiker lüftet Stradivari-Geheimnis“, in *Handelsblatt*, Düsseldorf, 27.10.2003

Simulationsprinzip. Die Zwecksetzungen sind verschwunden, es sind Modelle, die uns generieren. Es gibt keine Ideologie mehr, es gibt nur noch Simulacren.¹³⁹

In unserem obigen Fall ist der Schauspieler in der Talkshow ebenso inszeniert wie im Film, um gewisse Erwartungen beim Publikum zu erfüllen, abhängig von den betriebswirtschaftlichen Zielen der Filmproduzenten und Fernsehsender. Das virtuelle Bild des Schauspielers (als Bösewicht) verdoppelt sich noch einmal (als netter Kerl), ohne daß der Konsument in irgendeiner Weise sicher sein könnte, wen er da nun wirklich vor sich hat, was nun das ‚authentische Wesen‘ des Schauspielers ist (falls es so etwas überhaupt gibt), auch wenn der Zuschauer genau das herausfinden möchte.

Es geht um die Substituierung des Realen durch das Zeichen des Realen, d.h. um eine dissuative Operation, um die Dissuasion realer Prozesse durch ihre operative Verdoppelung, eine programmatische, fehlerlose Signalmaschinerie, die sämtliche Zeichen des Realen [...] erzeugt.¹⁴⁰

Was das scheinbar ‚Authentische‘ anbelangt, sicherlich eines der am häufigsten benutzten Wörter der 80er und 90er Jahre des 20. Jahrhunderts,¹⁴¹ liefert Baudrillard eine interessante Definiton:

[...] ist alles, was dem Subjekt von sich aus und durch es selbst geschieht, gut, weil authentisch, alles, was von anderswo her kommt, wird als nichtauthentisch gebrandmarkt, weil es sich dem Bereich seiner Freiheit entzieht.¹⁴²

Der Trick des virtuellen Systems besteht nun darin, die scheinbar authentische Wahrheit nicht von außen in totalitärer Weise aufzustülpen, sondern sie zu internalisieren, so daß der Betrachter glaubt, das, was die Hyperrealität als authentisch darstellt, wäre auch authentisch; was sicherlich auch der Fall ist, da die meisten Zuschauer das, was sie als authentisch definieren, eher aus dem Fernsehen als aus der Wirklichkeit kennen. Diese Methode ist natürlich ebenfalls totalitär, aber raffinierter. Agent Smith selbst wendet diese Technik der Internalisierung an, als er zu Beginn von *Matrix I* an „Neos Einsicht“ appelliert, dabei zu helfen, Morpheus auszuliefern: „My colleagues believe that I am wasting my time with you but I believe you want to do the right thing.“¹⁴³ Dies allerdings ohne Erfolg.

¹³⁹ Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 8

¹⁴⁰ Baudrillard, *Agonie des Realen*, Berlin, 1978, 14

¹⁴¹ Näheres zum diesem Wort in Kap. 6

¹⁴² Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 193

¹⁴³ vgl. „Shooting Script“, New York, 2002, 292

Verglichen mit unseren Erkenntnissen aus Kapitel 2 folgern wir nun, daß sich das Objekt abermals gegenüber dem Subjekt rächt und sich dem Zugriff unserer Techniken nur noch als simuliertes darbietet. „Das objektivierende Subjekt zieht sich zusammen zum Punkt der abstrakten Vernunft, schließlich zur logischen Widerspruchslosigkeit, die ihrerseits keinen Sinn hat unabhängig vom bestimmten Gegenstand. Notwendig bleibt das absolut Erste so unbestimmt wie sein Gegenüber“, so Adorno.¹⁴⁴ Die Rache des Objekts stellt sich so dar, daß eine eindeutige Zuordnung durch das Subjekt nicht mehr möglich ist, da Signifikant und Signifikat des Objekts ihre Beziehung zueinander verloren haben. Dadurch daß sich die Signifikanten nur noch auf sich selbst beziehen entsteht das besagte Simulacrum:

[...] ein Simulacrum, d.h. daß es sich niemals gegen das Reale austauschen läßt, sondern nur in sich selbst zirkuliert, und zwar in einem ununterbrochenen Kreislauf ohne Referenz und Umfang.¹⁴⁵

In der virtuellen Simulation innerhalb der Matrix findet ebenfalls jegliche Interaktion zwischen Menschen über das neuronale Netz des zentralen Computers statt, jede Begegnung, jeder Eindruck ist ein virtuelles Bild, das ganze ein abgeschlossenes System, dessen einzige Referenz es selbst ist. Bedingt durch diesen ständigen Datenaustausch und die damit verbundene ständige Anhäufung und Speicherung von Informationen spricht Baudrillard von einer „diabolischen Schwangerschaft“:

Der Mangel ist nie dramatisch, aber die Übersättigung ist fatal: sie erzeugt einen Zustand des Starrkrampfes bei gleichzeitiger Trägheit.

Verblüffend ist die Fettleibigkeit aller gegenwärtigen Systeme, diese „diabolische Schwangerschaft“ der Informations-, Kommunikations-, Gedächtnis-, Speicher-, Produktions- und Destruktionsvorrichtungen, die dermaßen übervoll sind, daß sie von vornherein zu nichts mehr taugen [...] Nicht wir haben dem Gebrauchswert ein Ende gesetzt, sondern das System selbst hat ihn durch Überproduktion aufgelöst. So viele Dinge werden produziert und akkumuliert, daß sie überhaupt keine Zeit mehr haben, für irgend etwas gut zu sein (was die Atomwaffen betrifft, ist das unser Glück). [...] Der Ekel an einer Welt, die wächst und wuchert und die nichts zustande bringt.¹⁴⁶

¹⁴⁴ Adorno, *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, 143

¹⁴⁵ Baudrillard, *Agonie des Realen*, Berlin, 1978, 14

¹⁴⁶ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 39/40, Adorno sieht in der zunehmenden Verwaltung von z.B. Kultur die Abschaffung der Kultur, „Von Kultur zu reden war immer schon wider die Kultur. Der Generalnenner Kultur enthält virtuell bereits die Erfassung, Katalogisierung, Klassifizierung, welche die Kultur ins Reich der Administration hineinnimmt. Erst die industrialisierte, die konsequente Subsumtion, ist diesem Begriff von Kultur ganz angemessen. Indem sie alle Zweige der geistigen Produktion in gleicher Weise dem einen Zweck unterstellt, die Sinne der Menschen vom Ausgang aus der Fabrik am Abend bis zur Ankunft bei der Stechuhr am nächsten Morgen mit den Siegeln jenes Arbeitsganges zu besetzen, den sie den Tag über selbst unterhalten müssen, erfüllt sie höhnisch den Begriff der einheitlichen Kultur, den die Persönlichkeitsphilosophen der Vermassung entgegenhielten“, in „Kulturindustrie“, in *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt am Main, 1997, 139

Ein Grund für diese „Fettleibigkeit“ ist, so Baudrillard, daß der Körper sich nicht mehr damit abfinden möchte, daß es eine Außenwelt gibt, um ‚authentisch‘ zu sein also den Dingen von außen mißtraut:

[...] es ist so, als ob der Körper sich nicht mehr mit einer äußeren Welt konfrontierte, sondern versuchte, den äußeren Raum in seine eigene Erscheinung hineinzustopfen.¹⁴⁷

Die „Fettleibigkeit der Systeme“, die mit selbstreferierenden Daten vollgestopft sind, die eigentlich keiner mehr braucht, ist zudem konsequenterweise auch von einem großen Unwillen erfüllt, solcherlei Daten zu löschen. Diese Beobachtung trifft Hans Ulrich Reck im *Kunstforum*:

Der Computer registriert wie selbstverständlich.[...] Er verfügt nicht über einen der wesentlichsten Sinne: Idiosynkrasie ist ihm fremd, Löschen ist prinzipiell ein Greuel. Deshalb fragt er nach, wiederholt und reichlich aufsässig: Wollen Sie „X“ wirklich löschen? Datenvernichtung gilt ihm als Systemskandal.¹⁴⁸

Ebenso müßten sich die Maschinen in *Matrix* fragen lassen, ob es sich wirklich lohnt, die ganze Traummaschinerie für die schlafenden Menschen aufrechtzuerhalten, wo man doch lobotomisierte Menschen ebenso gut als Batterie nutzen könnte, die dann aber keine Matrixsimulation zur Ruhigstellung brauchten; oder ob man überhaupt Menschen für die Energiegewinnung braucht und nicht andere Energiequellen. Eine ‚diabolische Schwangerschaft‘ weist das System der Matrix sicherlich ebenfalls auf, denn es muß nicht nur die Gegenwart simulieren, sondern auch die kollektive Geschichte und die Geschichte eines jeden einzelnen Individuums.

Ein anderer – etwas paranoider – Aspekt der Hyperrealität ist ihre bewußte Abkoppelung von der *wirklichen Welt*, um die Tatsache zu verdecken, daß nahezu die gesamte *wirkliche Welt* diese Hyperrealität darstellt. Baudrillard führt als Beispiel *Disneyland* an, das von der Existenz Amerikas und besonders Kaliforniens als *reales Disneyland* ablenken soll:

¹⁴⁷ Baudrillard, „Das Dicke“, *Die Fatalen Strategien*, München, 1991, 32

¹⁴⁸ Hans Ulrich Reck, „Computer und Erinnerung“, in *Kunstforum – Konstruktionen und Erinnern*, Band 127, Ruppichteroth, 1994, 83

Disneyland existiert, um das „reale“ Land, das „reale“ Amerika, das selbst ein Disneyland ist, zu kaschieren (ein bißchen so, wie die Gefängnisse da sind, um zu kaschieren, daß das Soziale insgesamt in seiner banalen Omnipotenz eingekerkert ist).¹⁴⁹

Daß *Disneyland* ein Simulacrum darstellt, auf einer weniger radikalen Ebene als die simulierte Welt der *Matrix*, dürfte niemanden überraschen. Die Ästhetik von *Magic Kingdom* finden wir bereits in Burg Hohenzollern und Schloß Neuschwanstein (Abb. 142-144) und alle drei tragen das Erbe konkretisierter Träume im Sinne von *Strawberry Hill* in sich.¹⁵⁰ Ebenso finden wir in *Strawberry Hill* durch das bewußte Zitieren eines Stils bereits die Ironie, die Bohrer als Polarität gegenüber dem ernsten und unironischen Erhabenen definiert.¹⁵¹ Durch das ironische Zitat eines alten Stils bei *Strawberry Hill* und dessen Einbindung in narrative Sequenzen – „[...] nicht nur Funktion, sondern auch Fiktion“¹⁵² – scheint *Strawberry Hill* nicht nur als konkrete Affirmation eines Traumes Walpoles, bevor es diesen gab, sondern auch als bewußte Antithese zur Bahhaus-Architektur, bevor es letztere gab. Sowohl *Strawberry Hill* als auch die Schlösser Hohenzollern und Neuschwanstein kann man so als Vorwegnahme von Disneyland bezeichnen:

Neuschwanstein hat weniger mit einem Schloß des späten Mittelalters gemeinsam als mit den schloß- und burgenhaften Wohnsitzen von Unternehmern zumal in Großbritannien und in den USA und mit seiner Nachbildung in Disneyland.¹⁵³

Auffällig ist an *Matrix 2* und *3* der Themenparkcharakter, mit dem Neo durch alle möglichen *Matrix*-Instanzen hindurchgescheucht wird und immer etwas dazulernt und sieht. Statt *Magic Mountain* mal wieder das Orakel, das ihm erklärt, daß sowieso alles vorherbestimmt war.¹⁵⁴ Statt der Höhle der *Pirates of the Caribbean* der Bildschirmraum des Architekten der *Matrix*, der ihm erklärt, daß er lediglich Nr.6 und nicht Nr.1 – also als Neo kein Anagramm von „One“ – in der Reihe der Auserwählten darstellt (Abb. 138).¹⁵⁵ Statt einer Achterbahnfahrt die Fahrt in der U-Bahn des *Trainman*, wobei ihm zuvor der indische

¹⁴⁹ Baudrillard, *Agonie des Realen*, Berlin, 1978, 25

¹⁵⁰ siehe Kap. 3.3.

¹⁵¹ Bohrer, „Die spezifische deutsche Moderne unter der Bedingung von präfaschistischen und postfaschistischem Ironieverlust wäre dann ein Teil jener größeren, europäischen Moderne, die eher unter dem Bereich des Erhabenen denn unter dem der Ironie stand“, Bohrer, Karl Heinz, „Hat die Postmoderne den historischen Ironieverlust der Moderne aufgeholt?“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 795

¹⁵² Klotz, Heinrich, „Postmoderne Architektur – ein Resümee“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 783

¹⁵³ Färber, Helmut, *Baukunst und Film. Aus der Geschichte des Sehens*, München, 1977, 20

¹⁵⁴ *Matrix Reloaded* und *Matrix Revolutions*, USA, 2003

¹⁵⁵ *Matrix Reloaded*, USA, 2003

Computerfachmann erklärt, daß auch Maschinen *lieben* können¹⁵⁶ und zuletzt statt lebensgroßer Goofies und Mickey Mouses, die auf den Plätzen Disneylands flanieren und die Besucher betatschen, ein ständig auftauchender und sich ständig duplizierender Agent Smith (als Vervielfachung des Digitalen ebenfalls ein Simulacrum, Titelbild dieses Kapitels).¹⁵⁷

Disneyland existiert zudem als Konstrukt, das die Zeichen, die uns als Kinder faszinierten, in die Erwachsenenwelt hinüberzuretten versucht, um dieselbe Faszination noch einmal auszulösen. Ich denke, daß diese kindliche Faszination eher in der allgemeinen, staunenden Weltanschauung des Kindes begründet ist und die Zeichen *Disneylands* nur ein Aspekt von vielen innerhalb der kindlichen Wahrnehmung darstellen.

Durch eine außergewöhnliche Koinzidenz wurde diese kindlich tiefgekühlte Welt von einem heute selbst eingefrorenen Mann konzipiert und verwirklicht, nämlich Walt Disney, der seine Auferstehung bei minus 180 Celsius erwartet.¹⁵⁸

Der perfide Trick *Disneylands* ist es nun, zu versuchen, diese Faszination im übersättigten Erwachsenen künstlich noch einmal zu erwecken und diese mit den Zeichen und Figuren Disneys in Verbindung zu bringen; wiederum ein Simulacrum, das die Wirklichkeit affiziert. Denn der Besucher von Disneyland erinnert sich beim Anblick der Disney Figuren an seine Kindheit, weil er diese Figuren ebenfalls in den Trickfilmen seiner Kindheit gesehen hat, die Erinnerung an seine Kindheit also zum größten Teil aus dem Fernsehen gespeist wird. Somit erfolgte das Erleben von Kindheit und die Reflexion dieser Kindheit durch mediale Inszenierungen, mithin Simulacren. Los Angeles als postmoderne Stadt der Beliebigkeit, ohne historischen Stadtkern, ohne gewachsene Architektur, benötigt ein alternierendes Stadtzentrum, das in der Zeit und in der Imagination, nicht aber innerhalb des Raumes besteht:

Ebenso wie elektronische, atomare Zentren und Filmstudios benötigt Los Angeles – das im Grunde nur ein immenses Szenario und ein ewiges travelling ist – dieses alte Imaginäre wie ein sympathisches Nervensystem, bestehend aus Kindheitszeichen und betrügerischen Phantasien.¹⁵⁹

¹⁵⁶ *Matrix Revolutions*, USA, 2003

¹⁵⁷ *Matrix Reloaded* und *Matrix Revolutions*, USA, 2003, ein ähnliches Problem stellt sich bei der ansonsten von Peter Jackson hervorragend umgesetzten *Herr der Ringe* Trilogie dar. Als Roman kann man gewisse langatmige Beschreibungen Tolkiens überlesen sowie hin und zurückblättern; in der filmischen Version, in der jedem Teil drei Stunden und nicht mehr zur Verfügung stehen, wird ebenfalls der Betrachter mal mehr mal weniger durch eine Themenparkversion von Mitteleerde getrieben.

¹⁵⁸ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 24

¹⁵⁹ Ebd., 26

Ein solches Konstrukt in Menschenform stellt z.B. Michael Jackson dar, der in einer ähnlichen Form der „tiefgekühlten“ Kindheit auf seiner Neverland Ranch residiert, als androgyner Messias der Ambivalenz und der Zukunft:

[...] und Michael Jackson nimmt nur das vorweg, was sie (die Kinder, VME) sich als ideale Zukunft erträumen. Dazu gehört, daß Michael Jackson sich das Gesicht hat neu machen lassen, die Haare entkrausen, die Haut aufhellen, kurz, daß er sich feinsäuberlich aufgebaut hat: das macht ihn zu einem unschuldigen und reinen Kind – zu einem künstlichen androgynen Fabelwesen, das besser als Christus über die Welt regieren und sie versöhnen kann, da es besser ist als ein Gotteskind: ein Prothesenkind, ein Embryo aller erträumten Mutationsformen, die uns von der Rasse und dem Geschlecht erlösen.¹⁶⁰

In seiner Form als Cyber-Messias, der sowohl in der Wirklichkeit lebt und in der Simulation wirkt, ist Neo eine ganz ähnliche Figur; zudem ebenso wie Trinity (Abb. 84) von androgynem Aussehen. Ob sich nun alle Kinder das, was Michael Jackson tut, wirklich erträumen, sei, auch im Hinblick auf die laufenden Gerichtsprozesse gegen den Musiker 2004/2005, dahingestellt. Dennoch sind sowohl die Neverland Ranch mit Michael Jackson als auch Disneyland an einen Ort gebunden, wenn auch beide Konstrukte der amerikanischen Wirklichkeit darstellen. Die Matrix und in unserer Welt das Fernsehen hingegen sind *immer überall*.

**4.7.2....YOU ARE THE SCREEN, AND THE TV WATCHES YOU –
DAS FERNSEHEN ALS VERNICHTER DES REALEN:**

...we're on the other side, the screen is ours and we're TV...
Marilyn Manson, "Men that you fear", Antichrist Superstar¹⁶¹

Das Fernsehen stellt für Baudrillard das größte und schrecklichste Monstrum der Hyperrealität dar. Es löscht die Realität aus, löscht die Geschichte aus und erschafft ein Vakuum, das es mit seinen eigenen Ideologien füllt. Baudrillard geht in seinem Essay „Holocaust“ so weit, die Wirkung des Fernsehens mit der Massenvernichtung der Juden im dritten Reich zu vergleichen:

One no longer makes the Jews pass through the crematorium or the gas chamber, but through the sound track and image track, through the universal screen and the microprocessor. Forgetting, annihilation,

¹⁶⁰ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 30

¹⁶¹ Marilyn Manson, *Antichrist Superstar*, Interscope Records, 1996

finally achieves its aesthetic dimension in this way – it is achieved in retro, finally elevated to a mass level [...] television. Same process of forgetting, of liquidation, of extermination, same annihilation of memories and of history, same inverse, implosive radiation, same absorption without an echo, same black hole as Auschwitz.¹⁶²

Dieser Vergleich ist sicherlich polemisch und es stellt sich die Frage, ob solch ein Vergleich moralisch überhaupt zulässig ist. Dennoch fällt, abgesehen von der virtuellen Realität, die die ‚wirkliche‘ Realität verdrängt, sowohl bei öffentlich-rechtlichem als auch bei privaten Fernsehsendern ein totalitäres Element auf. Dies beginnt bei den Ursprüngen des deutschen Fernsehens zu Propagandazwecken im Dritten Reich. Ebenso werden die aufgeblähten Systemstrukturen von ARD und ZDF von einer Zwangsabgabe finanziert, der man sich nicht entziehen kann (jedenfalls nicht auf legalem Wege), da jedem, der einen Fernseher besitzt, unterstellt wird, er würde auch öffentlich-rechtliches Fernsehen konsumieren. Geheimpolizeiartig schnüffelnde Vertreter der GEZ tun ihr übriges dazu bei. Das Privatfernsehen wiederum existiert nur, um zwischen einigen Filmblöcken Werbung zu präsentieren und hat sich einzig und allein der Darstellung von zum Bild gemachter Ware verschrieben – und dies meist 24 Stunden am Tag. Mit der ‚Wirklichkeit‘ hat dies alles freilich nicht viel zu tun. Indem das Fernsehen das, was existiert, zerstört und das, was eigentlich nichts darstellt, inszeniert, ist es Bildererzeuger und Ikonoklast in einem:

Wie die Barockmenschen sind wir emsige Bilderzeuger, aber insgeheim sind wir Ikonoklasten. Nicht solche, die die Bilder zerstören, sondern eher solche, die Bilder im Überfluß herstellen, *auf denen es nichts mehr zu sehen gibt*.¹⁶³

Daß die Menschen allerdings die Bilder mit der Wirklichkeit verwechseln, sieht Baudrillard nicht als modernes Phänomen, sondern als eine – auf den ersten Blick ein wenig widersprüchliche – Begründung des Ikonoklast an sich. Man darf sich kein Bild von etwas machen, da man weiß, daß das Bild Wirklichkeit werden kann; daher muß es zerstört werden.

Nach dem Buch Mose ist es untersagt, daß es in den Götterhäusern Bilder gebe, denn das Göttliche, das die Natur beseelt, kann man sich nicht vorstellen.

[...] Die Bilderstürmer, deren tausendjährigen Streit wir auch heute noch ausfechten, hatten Angst vor diesen Simulacra. Sie hatten Angst, weil sie bereits etwas von ihrer Allmacht spürten, von der Möglichkeit, Gott aus dem Bewußtsein der Menschen zu verdrängen, und von der Wahrheit, die sie

¹⁶² Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 49

¹⁶³ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 24

möglicherweise durchblicken ließen, zerstörerisch und vernichtend, daß es nie einen Gott gegeben hat, daß GOTT stets nur in seinem Simulacra, d.h. als sein eigenes Simulacrum existiert hat.¹⁶⁴

Wir fühlen uns wieder an Dante erinnert, der in passivem Schauen Gott, bzw. die Totalität betrachtet:

So schaut', in Spannung schwebend, immer neuer,
 Mein Geist aufmerksam, unverrückt hinan,
 Im Schauen stets entflammt von stärkrem Feuer.
 Denn jenes Licht übt so erhabnen Bann,
 Daß nimmermehr vor ihm der Blick verblendet
 Nach anderem zu schau'n einwill'gen kann.¹⁶⁵

Der Ikonoklast glaubt also an die Bilder, der er zerstört und da er sich kein Bildnis machen darf, bleibt ihm nichts anderes übrig, als diese zu zerstören.¹⁶⁶

Hier zeigt sich also, daß gerade die Bilderstürmer, denen man Mißachtung und Verleugnung der Bilder vorwirft, um ihren wahren Wert wußten, im Gegensatz zu den Bilderverehrnern, die in ihnen nun Reflexe sahen und sich damit zufrieden gaben, Gott in ihrem Filigran anzubeten.¹⁶⁷

¹⁶⁴ Baudrillard, *Agonie des Realen*, Berlin, 1978, 12, vgl. auch Exodus 20, 4-5, „Du sollst Dir kein Schnitzbild machen, noch irgendein Abbild von dem, was droben im Himmel oder auf der Erde unten oder im Wasser unter der Erde ist! Du sollst Dich vor ihnen nicht niederwerfen und sollst sie nicht verehren; denn ich, der Herr, Dein Gott, bin ein eifersüchtiger Gott [...]“

¹⁶⁵ Dante, *Die Göttliche Komödie*, 33. Gesang, Essen, 1998, 540-541, im italienischen Original lesen wir:

Così la mente, mia, tutta sospesa,
 Mirava fissa, immobile ed attenta,
 E sempre di mirar faceasi accesa.
 A quella luce cotal si diventa,
 che volgersi da lei per altro aspetto
 è impossibil che mai si consenta

in Chiavacci Leonardi (ed.), *Dante Alighieri: Comedia*, Vol. III, Mailand, 1997, 922, vgl. ebenfalls den Kommentar hinsichtlich der Passivität des Schauen von Chiavacci Leonardi, „[...] la mente era tutta sospesa e immobile senza distogliersi un attimo da quel guardare, è stato detto“, ebd., auf die Zeichenhaftigkeit im Paradies bei Dante geht auch Allen Mandelbaum ein, „Paradiso is a poem of spectacle, [...] of letters and words spelled out across the heavens“, in *The Divine Comedy of Dante Alighieri*, Berkeley, 1984, VIII, interessant ist zudem die theologische Interpretation durch Guardini, der das Schauen des Schöpfers als Heimkehr deutet, somit den Signifikanten zurück auf das Signifikat führt „Es ist die ständige Heimkehr des Geschaffenen zum Schöpfer, die überall geschieht, aber auf den verschiedenen Stufen des Seins verschiedene Gestalt annimmt und im Menschen frei wird. Kein einfacher Rückstrom, sondern eine Erlösung aus der Ferne der Finsternis und des Bösen; nicht im freischwebenden philosophisch-religiösen Sinn eines Platon oder der Gnosis, sondern bestimmt durch die Person Christi“, in *Dantes Göttliche Komödie – Ihre philosophischen und religiösen Grundgedanken*, Mainz, 1998, 232

¹⁶⁶ vgl. zur Bilderwirkung auch Gombrich, *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997, 40, „Ist uns das Bild wirklich nicht mehr als ein bißchen Druckerschwärze auf Papier? Würden wir nicht zögern, ihm, sagen wir, die Augen auszustechen? Wäre uns das so gleichgültig, als wenn wir sonstwo ein Loch in die Zeitung reißen würden? Mir gewiß nicht.“

¹⁶⁷ Baudrillard, *Agonie des Realen*, Berlin, 1978, 13, vgl. zur Negativität der „Bilderlosigkeit“ auch Adorno, „Die materialistische Sehnsucht, die Sache zu begreifen, will das Gegenteil: nur bilderlos wäre das volle Objekt

Ein weiteres, nahezu mythisches Element des Fernsehens ist das der Ubiquität. Gott – und auch den antiken Göttern – wurde die Möglichkeit zugesprochen, an mehreren Orten zugleich sein zu können; Politiker im Wahlkampf versuchen dieser Fähigkeit durch ständiges Bereisen des gesamten Landes in gewisser Weise nachzueifern. Hitler war einer der ersten, der das Flugzeug intensiv zu Propagandareisen nutzte, um auch hier die Illusion zu erwecken, er sei überall in Deutschland. Agent Smith, ebenfalls ein totalitär angehauchter „Bösewicht“, verhält sich durch seine ständige Duplikation ähnlich, und auch die Matrix ist gemäß Morpheus' Worten „allgegenwärtig.“¹⁶⁸ „Der Anspruch ist, überall potentiell zu existieren und auf allen Bildschirmen und in allen Programmen präsent zu sein, dieser Zwang wird zum magischen Bedürfnis“, beschreibt Baudrillard dieses Phänomen.¹⁶⁹ Das Fernsehen ist nicht nur überall zu finden, so haben Sozialhilfeempfänger keinen staatlichen Anspruch auf einen Arbeitsplatz, wohl aber auf einen Fernseher, und seit der Einführung des Privatfernsehens in Deutschland in den 80er Jahren, das ja als werbefinanziertes Fernsehen seine Existenz ausschließlich der Präsentation von Waren verdankt, sendet das Fernsehen ununterbrochen, ist also in Raum und Zeit ständig präsent. Das Fernsehen verbindet einen ‚fixen‘ Ort – den des Zuschauers zu Hause – scheinbar mit der gesamten, ihn umgebenden Welt, die diesem virtuell vorgestellt wird. Diese Basiszuordnung – zuordenbarer Teil der Welt zu sein – gaukelt einen Fixpunkt vor, der nur virtuell existiert. „Das Fernsehen ist das Mittel, durch welches jetzt und hier die Menschen sich ihres besonderen Seins vergewissern.“¹⁷⁰ „I never watch TV“, sagt Vincent Vega alias John Travolta in *Pulp Fiction*; diese Aussage ist korrekt, da er ja, selbst wenn er wollte, gar nicht fernsehen könnte, da er ja bereits Teil der künstlichen Medienwelt ist und Tarantino dies weiß.¹⁷¹ Das Spektakel, als Vorführung des geraubten Lebens, wird nicht nur vorgeführt, es wird auch *überall* vorgeführt und es wird *ständig* vorgeführt. Der Extrempunkt dieses Dauerkonsums von Bildern ist die Situation der Menschen in *Matrix*, deren gesamtes Leben den passiven Konsum von virtuellen Bildern darstellt. „Der Blick des Lebens ist übergegangen in die Ideologie, die uns darüber betrügt, daß es keines mehr gibt“, so

zu denken. Solche Bilderlosigkeit konvergiert mit dem theologischen Bilderverbot. Der Materialismus säkularisierte es, indem er nicht gestattete, die Utopie positiv auszumalen; das ist der Gehalt seiner Negativität“, in Adorno, *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997, 207

¹⁶⁸ „The Matrix is everywhere, it’s all around us, here even in this room.“, in “Shooting Script”, New York, 2002, 300

¹⁶⁹ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 67, vgl. zum Prozeß des Klonens generell ebenfalls Baudrillard, „Das ist unser heutiges Klonideal: das von anderen gereinigte Subjekt, frei von Teilung und zur Metastase seiner selbst verdammt, zur reinen Wiederholung“, ebd., 141

¹⁷⁰ Färber, Helmut, *Baukunst und Film. Aus der Geschichte des Sehens*, München, 1977, 34

¹⁷¹ vgl. Quentin Tarantino, Richard Avery, *Pulp Fiction*, Miramax, 1994, 2. Szene

Adorno.¹⁷² Die einzige Steigerung, die noch möglich wäre, ist, dennoch überall und ständig zu senden, auch wenn niemand mehr zuschaut. „Das Fernsehen läuft in totaler Indifferenz gegenüber seinen eigenen Bildern (so könnte es sogar weitermachen, wenn der Mensch verschwunden ist).“¹⁷³ Wie aber ist es dem Fernsehen möglich, die Menschen so für die Hyperrealität des Bildes zu faszinieren?

Wir erwähnten bereits, daß das Spektakel den Menschen das Leben vorführt, das es ihnen zuvor gestohlen hat; um einen etwas ‚platten‘ Vergleich zu bemühen: wer ständig Pornofilme konsumiert oder derartige Seiten im Internet nutzt, wird wenig Zeit haben, einen Partner für ‚reale‘ Sexualität zu finden; abgesehen davon könnte dadurch langfristig auch die soziale Kompetenz leiden. Patrick Bateman, der Held von *American Psycho*, kommt im Verlaufe der Handlung gar zu dem Schluß, daß der erstere Weg sogar der bequemere sei: „Plus I’m beginning to think that pornography is so much less complicated than actual sex, and because of this lack of complication, so much more pleasurable.“¹⁷⁴ Was macht aber nun die Faszination der *Stars* aus, die uns dieses geraubte Leben präsentieren?

Sie verkörpern das unzugängliche Resultat der gesellschaftlichen *Arbeit*, indem sie Nebenprodukte dieser Arbeit mimen, die als deren Zweck magisch über sie erhoben werden: die *Macht* und die *Ferien*.¹⁷⁵

„Der Proletarier ist ein Mensch, der keine Macht über den Gebrauch seines Lebens hat und der das weiß“,¹⁷⁶ haben wir bereits festgestellt. Es fehlt ihm die Macht, die er in der virtuellen Inszenierung sucht und wiederfindet. Da er idealerweise auch arbeitslos ist, hat er genug Freizeit, die aber nicht mit *Ferien* verwechselt werden dürfen, da die finanziellen Mittel bei ihm für die Ferien, die in der medialen Inszenierung dargestellt werden, nicht ausreichend sind. Beispiele sind z.B. die ständigen Berichte in der Regenbogenpresse über Adlige aus aller Welt, die mal wieder Urlaub in Monaco, Spanien, den USA oder sonstwo gemacht haben. Die Inszenierung von Macht hingegen wird in erster Linie auf den Politiker oder auf den Manager abgestellt. Man beachte z.B. die medialen Finessen von Politikern oder die Selbstdarstellung von einigen Firmenlenkern wie z.B. Larry Ellison von Oracle, der gar einen eigenen Kampfjet

¹⁷² Adorno, *Minima Moralia*, Frankfurt am Main, 1997, 7

¹⁷³ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 12

¹⁷⁴ Bret Easton Ellis, *American Psycho*, New York, 1991, 64

¹⁷⁵ Debord, *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin, 1996, 48, vgl. auch Silverstein; Fiske, „If we use the clubs they (die Stars, VME) use or wear the clothes they do, a little bit of them rubs off on us“, *Trading Up*, London, 2003, 43

¹⁷⁶ Mustapha Kyayati, „Über das Elend im Studentenmilieu“, in *Der Beginn einer Epoche*, Hamburg, 1995, 231

besitzt¹⁷⁷ oder z.B. von Ex-Infineon-Chef Ulrich Schumacher, der zum Börsengang von Infineon im März 2000 in Rennfahrerkluft und einem Porsche vor der Deutschen Börse in Frankfurt vorfuhr.¹⁷⁸ Bei den letzteren beiden Fällen mischt sich in die Inszenierung von Macht ebenfalls die Inszenierung von *Freiheit*, die ein Teilaspekt von *Ferien* darstellt, ein. Neo ist am Ende von *Matrix 1* eine Mischung aus beidem. Er hat die Macht, die Geschehnisse der Matrix zu verändern und sogar Agenten zu beseitigen, aber auch die Freiheit, einfach aus der Matrix herauszufliegen (Abb. 192-194). Den Akt des *Fliegens* könnte man deuten als die stärkste Konkretisierung des abstrakten Begriffs *Freiheit*. Am stärksten dargestellt werden *Freiheit* und *Ferien* jedoch in der Person des Künstlers, wahlweise als Filmstar oder als Rockstar. Die naheliegende Erklärung dazu, die bereits ihren Anfang im Dandy Oscar Wildscher Prägung im 19. Jahrhundert nimmt, liefert Richard Sennet:

Die Karriere des Künstlers gründete darauf, daß er sich als starke, erregende, moralisch suspektere Persönlichkeit präsentierte – als Gegenbild des bürgerlichen Alltags, in dem die Menschen durch Unterdrückung ihrer eigenen Gefühle vermeiden wollten, als Persönlichkeit durchschaut zu werden.¹⁷⁹

Für den Erfolg dieses Künstlers war es zudem wichtig, mit den Konventionen spielen zu können, verschiedene Rollen auch in vermeintlicher Selbstironie einzunehmen, während heute im Fernsehen von ihm eine *authentische* Darstellung verlangt wird. „Die künstliche Intelligenz ist ohne Intelligenz, weil ohne Künstlichkeit“, schreibt Baudrillard. „Wirklich künstlich ist der Körper in seiner Leidenschaft, sind die Zeichen der Verführung, die Ambivalenz in den Geesten, die Ellipse in der Sprache, die Maske auf dem Gesicht.“¹⁸⁰ Schaut man sich die miserable Qualität des schauspielerischen Talents in Serien wie *Gute Zeiten, schlechte Zeiten*¹⁸¹ an, beschleicht einen doch das Gefühl, die dort eingesetzten Schauspieler sollen nicht spielen, sondern ihre Authentizität den Zuschauern so darbieten, wie diese sie auch erwarten bzw. wie diese sie auch vom Fernsehen her kennen. Man liefert das, was erwartet wird und dies wird erwartet, weil es früher auch so geliefert wurde; wieder einmal Inzest der Zeichensysteme. Es wird dem Zuschauer also nicht nur das Genießen vorgeführt, das er ‚real‘ nicht mehr hat, sondern er bekommt auch, damit er die Simulation

¹⁷⁷ Siehe *Handelsblatt*, Portrait von Larry Ellison, Düsseldorf, 10.02.2004, 12

¹⁷⁸ vgl. über Auf- und Abstieg von Ulrich Schumacher „Es stört mich, wenn nichts weitergeht“, in *Handelsblatt*, Düsseldorf, 29.03.2004, 12

¹⁷⁹ Sennet, Richard, „Verfall und Ende des öffentlichen Lebens“, Frankfurt am Main, 2000, 45, vgl. dazu auch Raphael, „Der Künstler ist eine besonders starke Individualität auf Grund der Totalität und Harmonie seiner eigenen physischen Kräfte, die er erstreben muß. Er ist damit ein geborener Feind des Sozialen, das ihm Nivellierung oder Veräußerlichung bedeutet“, in Binder (ed.), *Von Monet zu Picasso*, Frankfurt am Main, 1983, 40

¹⁸⁰ Baudrillard, Jean, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 61

¹⁸¹ RTL, Deutschland, 1996 bis heute

nicht allzusehr wahrnimmt, Langeweile geboten, die so aussehen soll, als käme sie aus dem richtigen Leben; mit dem einzigen Unterschied, daß das Leben der Fernsehfiguren ein klein wenig weniger langweilig ist als das der Fernsehzuschauer. Die Simulation überzeugt, wenn sie – nach Schopenhauer¹⁸² – so *schlecht* wie die Wirklichkeit oder doch wenigstens ebenso *langweilig* ist, denn eine Simulation, die das Genießen im Betrachter perfekt simuliert, würde ihm eine perfekte Welt des Genießens bereiten, die dann möglicherweise vom menschlichen Gehirn als *nicht real* angenommen würde; wie die Menschen auch die erste Version der Matrix als perfekte Welt nicht angenommen haben.

Was nun den Künstler oder den Star angeht, definierte Sigmund Freud in seinem Aufsatz „Prinzipien des psychischen Geschehens“ diesen als einen Menschen, der den Verzicht auf das Genießen, den die Realität von ihm erwartet, nicht akzeptiert und über den Umweg der Kunst eine alternative Realität schafft, die das Genießen beinhaltet. Die anderen Menschen, die eine ähnliche Unzufriedenheit mit diesem Verzicht spüren, fühlen sich in den Werken des Künstlers bestätigt und lieben ihn dafür.¹⁸³ Dieses Prinzip gilt heute ebenso, mit dem einzigen Unterschied, daß die Fernsehdarsteller nur deswegen zum Liebling der sich langweilenden Zuschauer werden, weil sie genauso langweilig sind wie diese selbst. „Billions of people just living out their lives...oblivious“, sagt Agent Smith zu dem gefangenen Morpheus in *Matrix 1*.¹⁸⁴ Dies klingt nicht gerade nach einem erfüllten Leben der Menschen in der Simulation. Ebenso unerfüllt wie deren todesähnlicher Tiefschlaf in der Realität. Was aber geschieht mit denen, die den medialen Konsum ablehnen? In der Matrix werden diejenigen, die nicht mehr schauen und konsumieren wollen, sich also *ausloggen* wollen, von den Agenten gejagt. Was passiert in unserer Welt mit denen, die in unserer Welt nicht mehr schauend konsumieren wollen? Mike Davis nimmt in *City of Quartz* folgende Beobachtung anhand von Los Angeles vor:

Die guten Bürger sind nicht auf der Straße, sondern in Hochsicherheitssphären für den privaten Konsum eingeschlossen; die bösen Bürger sind auf der Straße (und gehen daher keiner legalen Beschäftigung nach) und dem allwissenden, unbarmherzigen Blick des Weltraumprogramms des LAPD ausgesetzt.¹⁸⁵

¹⁸² Schopenhauer, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. II, Frankfurt am Main, 1986, 747

¹⁸³ Sigmund Freud, „Prinzipien des psychischen Geschehens“, in *Das Ich und das Es*, Frankfurt am Main, 1999, 37 bzw. Kapitel 3.3

¹⁸⁴ „Shooting Script“, New York, 2002, 361

¹⁸⁵ Mike Davis, *City of Quartz. Ausgrabungen der Zukunft in Los Angeles*, Berlin, 1994, 292, vgl. auch Foucault, „Das Panopticon ist vielfältig einsetzbar [...] Es handelt sich um einen bestimmten Typ der Einpflanzung von Körpern im Raum, der Verteilung der Individuen in ihrem Verhältnis zueinander, der hierarchischen Organisation, der Anordnung von Machtzentren und –kanälen, der Definition von Instrumenten und Interventionspraktiken der Macht“, in *Überwachen und Strafen*, Frankfurt am Main, 1998, 253, Richard Sennet spricht zudem hinsichtlich der typischen Glasfassaden der 80er Jahre in New York von einem „Paradoxon der

Beim Weltraumprogramm des LAPD (Los Angeles Police Departments) scheint es sich eher um eine Zukunftsphantasie zu handeln, dennoch trifft es auf das Beispiel Los Angeles zu, daß Menschen, die sich nicht in ihren Wohnungen aufhalten, und dort vorzugsweise fernsehen bzw. sich nicht in themenparkähnlichen Shopping Malls (oder in Disneyland) aufhalten, nahezu automatisch als Obdachlose oder Kriminelle oder beides gelten und gefilmt werden.¹⁸⁶ Vergessen sollte man dabei allerdings nicht, daß wer bei der Arbeit ist auch nicht unbedingt fernsieht und daß auch als ‚Freizeitorte‘ konnotierte Plätze wie Disneyland ebenfalls oft kameraüberwacht sind. Paul Virilio bezeichnet diese ständige Form der Videoüberwachung als „indirekte Beleuchtung“, die durch ihre ständige Präsenz der Aufzeichnung eine „weltweite Jetztzeit“ herstellt, eine Art Live-Ereignis, dessen Star jeder Bürger ist. Wahrgenommen wird schließlich nur noch das, was „indirekt beleuchtet“, d.h. als mediales Bild repräsentiert ist.¹⁸⁷

In *Matrix 1* wird Neo ebenfalls auf solch eine Weise gefilmt, als er in der Untersuchungszelle auf die Agenten wartet (Abb. 146).¹⁸⁸ Dieses Bild, zunächst vervielfältigt in mehrere Bildschirme, wird schließlich zu einem einzigen Bildschirm. Von diesem Bildschirm wird schließlich der Rand entfernt, so daß es zur Kinorealität wird. Diese Vielzahl an Bildschirmen erinnert einerseits an die Präsentation von Fernsehern in einem Elektro-Kaufhaus, andererseits wie eine Hommage an die *Marilyn* Serie von Andy Warhol – Pop Art als Kunst, die Kopie zu vervielfältigen (Abb. 147-148).¹⁸⁹ Die Austauschbarkeit und Manipulierbarkeit Mr. Andersons, der hier noch kein ‚echter‘ Neo ist, wird durch die Vervielfältigung der Bildschirme demonstriert (Abb. 146), ähnlich wie Warhol mit den Siebdrucken von Marilyn Monroe (Abb. 148) auf die Möglichkeit zur massenmedialen Vervielfältigung *eines* Individuums (des Stars) hinweist. Neo ist aber nicht der Star in der Fernsehsendung, der betrachtet werden will (Abb. 147), sondern der Verdächtige, der eben

Isolation inmitten der Sichtbarkeit“, in *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens – Die Tyrannei der Intimität*, Frankfurt am Main, 2000, 27

¹⁸⁶ vgl. dazu anders das Herausragen von Intimität in den öffentlichen Raum bei Bartetzko, Dieter, „Die ‚Tyrannei der Intimität‘ bestimmt mittlerweile den öffentlichen Raum: Innenstädte, Plätze, Fußgängerzonen, Parks, Passagen und die öffentlich zugänglichen Sockelgeschosse postmoderner Hochhäuser sind die nach draußen verlagerten Salons, Wohnzimmer und guten Stuben, in die man sich vor ein oder zwei Jahrzehnten noch flüchtete.“, in Bartetzko, Dieter, „Zwischen Todesschwärmerei und Empfindelei“, *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 846, zur Struktur von Los Angeles auch Barthes, *Das Reich der Zeichen*, Frankfurt am Main, 1981, 47ff.

¹⁸⁷ Virilio, *Rasender Stillstand*, Frankfurt am Main, 1998, 14 ff.

¹⁸⁸ Szene aus Shooting Script, Regieanweisung: „Close on a camera monitor; wide angle view of a white room where Neo is sitting at a table alone. We move into the monitor, entering the room as if the monitor was a window.“, New York, 2002, 291

¹⁸⁹ vgl. zur Kombination von Kunst und Werbung in der PopArt McShyne, Kynaston, *Andy Warhole. Retrospektive*, New York, 1989, 12-14

nicht betrachten will. In diesem Moment ist Neo, ohne Sonnenbrille, das Objekt im Bildschirm und die Augen und Sonnenbrillen der Agenten (Abb. 145) sind die Kamera. Sobald Neo beginnt, sich der passiven Betrachtung der Bilder der Matrix zu entziehen, wird er selber überwacht und aktiv betrachtet. Ähnlich scheint es sich auch heute zu verhalten: Wer nicht betrachten will, der wird betrachtet, wer nicht die Wirklichkeit (oder die Matrix) als Bild konsumieren will, wird als Bild konsumiert. Es gilt, was Baudrillard sagt: „[...] you are the screen and the TV watches you.“¹⁹⁰

4.8. MENSCH UND MASCHINE – VIRUS UND MEDIZIN:

Abschließend möchte ich Baudrillards Ausführungen zum Thema Mensch und Maschine untersuchen, denn um diese Thematik geht es ja, abgesehen vom Hauptthema, bei *Matrix*. In unseren obigen Ausführungen sind wir davon ausgegangen, daß es immer noch Menschen sind, die das Spektakel für die Konsumenten produzieren. Ausgehend von Computerspielen und voll digitalisierten Filmen wie *Final Fantasy*¹⁹¹ könnte auch irgendwann einmal der Tag kommen, an dem es der Computer selbst ist, der den Menschen das Spektakel ununterbrochen vorführt – „This is the world you know. The world as it was at the end of the twentieth century. It exists now only as part of a neural-interactive simulation that we call the Matrix“,¹⁹² sagt Morpheus.

Baudrillard gebraucht in seinem Essay „Die Hölle des Gleichen“ bereits die Bezeichnung „Matrix“ und zwar in Hinblick auf die Fortpflanzung des Menschen ohne Mutter und Vater, eine sterile, synthetische Form der Menschengzucht:

Vater und Mutter sind verschwunden, nicht zugunsten einer zufälligen Freiheit des Subjekts, sondern zugunsten einer *Code genannten Matrix*. Keine Mutter, keinen Vater mehr: Matrix. Die Matrix, der genetische Code, wird künftig nach einer Verfahrensweise „Kinder machen“, die gereinigt ist von jeder zufälligen Sexualität.¹⁹³

Das Embryo in der Wabe oder das Baby, dessen Wabe mit Nährflüssigkeit geflutet wird, waren schockierende Bilder von *Matrix 1*, die Baudrillards obige Thesen nahezu perfekt

¹⁹⁰ Baudrillard, „Holocaust“, in *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 51, vgl. hierzu auch die bereits in Kapitel 2 diskutierte Doppelfunktion von Betrachten und Betrachtet werden auf dem Gemälde *Las Meninas* von Velázquez bei Foucault, „Was alle Personen des Bildes betrachten, das sind auch die Personen, deren Augen sie als eine anzuschauende Szene geboten werden. Das Bild in seiner Gänze blickt auf eine Szene, für die es seinerseits eine Szene ist.“, „Die Hoffräulein“ in *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003, 42

¹⁹¹ USA, 2001

¹⁹² „Shooting Script“, New York, 2002, Erklärung von Morpheus an Neo, 310

¹⁹³ Baudrillard, in *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 133

illustrieren (Abb. 141). Auf eine perfide Art und Weise ist die Theorie von den Simulacren und der synthetischen Fortpflanzung konsequent: Die Menschen konsumieren nur noch passiv und haben keine Zeit mehr für andere Interaktionen. Gleichzeitig müssen aber neue Menschen bzw. neue Konsumenten (im Falle der Maschinen bei *Matrix* neue Batterien) erschaffen werden, damit die Maschine weiter läuft. So bleibt nur der Weg über die synthetische Vermehrung. Baudrillard sieht in der keimfreien Aufzucht von Kindern zum einen das Ziel der Vernichtung von Keimen und Viren, zum anderen aber auch die Vernichtung des Menschen selbst, der an sich nichts anderes ist als ein Virus.

Das Kind-in-der-Blase, das in einem von der NASA zur Verfügung gestellten Taucheranzug steckt, ganz vom medizinischen Raum umschlossen, durch einen künstlichen Innenraum vor Ansteckung gefeit [...] (es ist der experimentelle Bruder des Wolfskindes, des wilden Kindes, dessen sich die Wölfe angenommen hatten – heute sind es die Computer, die sich um das schwächliche Kind kümmern).

Dieses Kind-in-der-Blase ist die Vorwegnahme der Zukunft, der totalen Keimfreiheit, der totalen Austreibung der Keimlinge – biologische Form der Transparenz [...] Im Vakuum denkend und reflektierend, wie es die künstliche Intelligenz überraschend vormacht.

Die Annahme ist nicht absurd, daß die Vernichtung des Menschen mit der Vernichtung der Keime beginnt. Denn so, wie er ist, ist der Mensch mit seinen Launen, seinen Leidenschaften, seinem Lachen, seinem Sex, seinen Ausscheidungen nur ein dreckiger, kleiner Keim, ein irrationaler Virus, der das Universum der Transparenz stört.¹⁹⁴

In *Matrix 1* erläutert Agent Smith Morpheus, warum die Machtübernahme durch die Maschinen notwendig wurde:

AGENT SMITH:

I'd like to share a revelation that I've had during my time here. It came to me when I tried to classify your species. I've realized that you are not actually mammals.

Every mammal on this planet instinctively develops a natural equilibrium with the surrounding environment. But you humans do not. You move to an area and you multiply and multiply until every natural resource is consumed and the only way you can survive is to spread to another area.

He leans forward.

¹⁹⁴ Ebd., 70

There is another organism on this planet that follows the same pattern. Do you know what it is? A virus.

He smiles.

Human beings are a disease, a cancer of this planet. You are a plague. And we are...the cure.¹⁹⁵

Den Gedanken an den Menschen als Bazillengeschlecht formulierte bereits in einem Aphorismus Artur Schnitzler, den Baudrillard in seinem Essay „Virale Gastfreundschaft“ zitiert:

Wäre es nun nicht denkbar, daß auch die Menschheit für irgendeinen höheren, uns als Ganzes unfaßbaren Organismus, innerhalb dessen sie Bedingung, Notwendigkeit und Sinn ihres Daseins findet, eine Krankheit bedeutet und daß sie jenen Organismus zu zerstören sucht und endlich, je höher sie sich entwickelt, zerstören muß – geradeso wie das Bazillengeschlecht das ‚erkrankte‘ menschliche Individuum zu vernichten trachtet!¹⁹⁶

Der Bazillus kann sich nicht vorstellen, daß er tatsächlich nichts weiter als ein Bazillus ist, warum sollte es sich der Mensch anders vorstellen können. „[...] denn unser Geist ist nur fähig, das Absteigende, Tiefere, niemals aber das Aufsteigende, Höhere zu erfassen; nur das *Niedere* kann von uns relativ gewußt, doch das *Höhere* von uns immer nur geahnt werden“, schreibt Schnitzler,¹⁹⁷ „[...] keiner kann es sich anders vorstellen, weder der Mensch noch der Bazillus.“¹⁹⁸ Wir befinden uns letztlich wieder bei Burke, „We must not pretend to fly when we can scarcely pretend to creep.“¹⁹⁹

Matrix scheint die Herrschaft der Hyperrealität und des Simulacrums als den notwendigen Weg zu weisen, um die Welt von dem Virengeschlecht der Menschen zu säubern. Auffällig ist, daß die Elemente, die *Matrix* zu einem gleichermaßen schockierenden wie faszinierenden Film machen, allesamt bereits bei Baudrillard zu finden sind: Die Herrschaft der Simulation über die Realität, die „Wüste des Realen“, das passive Schauen des Konsumenten und die Vorführung von dem, was geraubt wurde, die synthetische Weitervermehrung des Menschen sowie seine Gleichsetzung mit einem Virus. Selbstverständlich sind nicht alle Gedanken deckungsgleich von Baudrillard übernommen worden, dennoch ist zu erkennen, daß

¹⁹⁵ „Shooting Script“, New York, 2002, 367-368

¹⁹⁶ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 186

¹⁹⁷ Ebd., 187

¹⁹⁸ Ebd.

¹⁹⁹ Edmund Burke, *Enquiry*, New York, 1975, 70, sowie Kapitel 3.2.2

Baudrillard, was den theoretischen Aspekt angeht, als einer der größten Architekten des *Matrix* Universums zu sehen ist. Baudrillards eigene Aussage „[...] he noted that the films ‚borrowings‘ from his work ‚stemmed mostly from misunderstandings‘ and suggested that no movie could ever do justice to the themes of his book (i.e. *Simulacra and Simulations*, VME)“, wie sie in der *New York Times*²⁰⁰ erschien, ist hinsichtlich der intellektuellen Komplexität seines Gesamtwerkes nachvollziehbar. Sicherlich gehört es aber ebenfalls zur Pflicht eines ‚anständigen‘ Intellektuellen, sich einer massenmedialen Profanisierung seiner massenmedial-kritischen Theorie zu widersetzen (und sich insgeheim geschmeichelt zu fühlen). Dennoch ist es die Zusammensetzung all dieser Aspekte in einer comichaften, düsteren und dichten Atmosphäre, die uns diese Theorien in *Matrix* effektiver vor Augen führt als jede schriftliche Theorie dieser Gedanken. *Matrix* zeigt Simulacren, warnt vor Simulacren und vollführt dies alles über das Medium der Simulacren. Und auch die Heilung bzw. den Ausbruch aus den ewigen Ketten von Signifikanten bietet *Matrix* wieder durch den Kuß von Trinity an, der sich auf ihrer Liebe begründet, die sich als ursprüngliche Konstante auf keinen weiteren Signifikanten herunterbrechen läßt sondern nur Signifikat ist (Abb. 47-51). Sie ist nicht als Kopie konstruiert sondern nur als Original, die als externe Instanz dafür sorgt, Neo weit aus dem Chaos nicht binärer Beliebigkeiten und Relativitäten herauszuheben, ihn unabhängig zu machen von den Referenzen der einzelnen Zeichen zueinander.²⁰¹

²⁰⁰ Brent Staples, „Editorial Observer; A French Philosopher Talks Back to Hollywood and ‚The Matrix‘“, in *New York Times*, New York, 24.05.2002

²⁰¹ Die Liebe bzw. der Kuß als Fixpunkt innerhalb des Chaos wird auch bildlich dadurch definiert, daß Neo und Trinity an Bord der Nebukadnezar die einzigen Fixpunkte darstellen, während um sie herum die Maschinenwächter eindringen, Blitze zucken, Laserstrahlen den Raum durchschneiden und allgemeines Chaos herrscht (Abb. 47-50).

4.9. EPILOG ZU BAUDRILLARD – POSTHUMAN STATUS UND DIE SIMULATION**IN DER SIMULATION:**

Und das Wort wurde Fleisch und wohnte unter uns.

Johannes, 1, 14

Freut Euch, daß Eure Namen aufgeschrieben sind im Himmel.

Jesus Christus, Lukas, 10, 16

Baudrillards Thesen zeigen, daß uns das Virtuelle offenbar stärker beherrscht als das Wirkliche. Wenn wir *Matrix* Glauben schenken, wird unsere Realität von Maschinen simuliert, die wir einst konstruiert haben. In dem Essay „Are you living in a computer simulation?“ von Nick Bostrom wird die Ansicht vertreten, daß Gesellschaften, die einen “posthumanen“ Status erreichen, in einigen Fällen Simulationen ihrer Vorfahren einrichten, in denen ganze Welten und Zeitalter simuliert werden.²⁰² Dabei werden drei Behauptungen aufgestellt:

- (1) The human species is very likely to go extinct before reaching a „posthuman“ stage;
- (2) Any posthuman civilization is extremely unlikely to run a significant number of simulations of their evolutionary history (or variations thereof);
- (3) We are almost certainly living in a computer simulation.²⁰³

Gemäß Bostrom ist das Erschaffen von Simulationen der Ahnen eine Option, die nachfolgende Generationen mit ihnen, dann superschnellen, Computern anstellen werden.²⁰⁴ Man benötigt für eine Simulation des menschlichen Gehirns Rechnerleistung von ca. 10^{14} Operationen pro Sekunde,²⁰⁵ für eine realistische Simulation der gesamten Menschheitsgeschichte *innerhalb* dieser Simulation, denn die Menschen sollen sich ja ihrer Vergangenheit und Identität bewußt sein, Rechnerleistung von ca. $10^{33} - 10^{36}$ Operationen pro Sekunde.²⁰⁶ Die Simulation an sich muß sich nur darauf beziehen, was die Menschen

²⁰² Nick Bostrom in *Philosophical Quarterly*, Vol. 53, No.211, 2003, Oxford, 2004, 243-255 oder online unter www.simulation-argument.com

²⁰³ Ebd., Online Version, 1

²⁰⁴ Ebd.

²⁰⁵ Ebd., 3

²⁰⁶ Ebd., 4

wahrnehmen, das gesamte Universum muß – und kann – also gar nicht simuliert werden. „Simulating the entire universe down to quantum level is obviously infeasible, unless radically new physics is discovered. But in order to get a realistic simulation of human experience, much less is needed – only whatever is required to ensure that the simulated humans, interacting in normal human ways with their simulated environment, don't notice any irregularities”, so Bostrom.²⁰⁷

Die Unsicherheit hinsichtlich des cartesianischen Diktums *Cogito ergo sum* und die damit verbundene Unsicherheit bzgl. *Matrix*, daß man gar nicht mehr so sicher sein kann, wer denn da überhaupt denkt, beschreibt Bostrom ebenfalls. Sollte also ein Mensch in der Simulation irgend etwas tun, was den Glauben an die Simulation verhindern könnte (z.B. bei einer Bootsfahrt aus dem Boot springen und feststellen, daß die Unterwasserwelt gerade gar nicht simuliert ist), kann der „director“ eingreifen: entweder durch schnelles Hinzufügen der benötigten Dateien oder durch Löschen der Information in den Gehirnen der jeweiligen Subjekte. „Should any error occur, the director could easily edit the states of any brains that have become aware of an anomaly before it spoils the simulation.“²⁰⁸ Somit hat der Mastermind Zugriff auf alle Gehirne der Subjekte und kann jederzeit bei jedem Subjekt feststellen, was dieses gerade wahrnimmt – ähnlich den Agenten in *Matrix*, die allerdings diese perfekte Form der Kontrolle noch nicht aufweisen. Auch könnten sich die Betreiber der Simulation entschließen, nur einige ausgewählte Menschen zu wirklichem Bewußtsein zu bringen. Der Rest würde durch „seelenlose“ Statisten ersetzt; „[...] the rest of humanity would then be zombies or ‚shadow people‘ – humans simulated only at a level sufficient for the fully simulated people not to notice anything suspicious.“²⁰⁹ Die Frau im roten Kleid in *Matrix 1*, die Mouse programmiert hatte, wäre solch ein Beispiel.

Bostrom erklärt auf diese Weise auch gleich, wie es zu Mythen und Göttern kam – die Götter waren und sind die Erschaffer der Simulation, die den simulierten Subjekten, ethisch korrektes Verhalten vorausgesetzt, ein angenehmes „Leben nach dem Tod“ garantieren; was nicht schwer fällt, da diese angenehme Simulation ebenfalls von den posthumanen Programmierern erschaffen wird. „In some ways, the posthumans running a simulation are like gods in relation to the people inhabiting the simulation: the posthumans created the world

²⁰⁷ Ebd.

²⁰⁸ Ebd., vgl. dazu die in Kapitel 2 zitierte Passage von Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003, „Unser Bewußtsein füllt diese winzige zeitliche Lücke zwischen den stabilen Blicken aus, und zwar offenbar so, daß das bisher Gesehene in diese Lücke hinein verlängert wird. Zeit ist eben auch ein Konstrukt des Gehirns“, 44; der Operator oder „director“ könnte also auch unser Gehirn sein, wobei wir auf eine bequeme Externalisierung des Bilderschaffers verzichten müßten, da dieser ja in uns ist.

²⁰⁹ Online Version „Are you living in a computer simulation?“, 10

we see; they are of superior intelligence [...].”²¹⁰ Es entsteht ein universaler, ethischer, kategorischer Imperativ, den zu befolgen im Selbstinteresse eines jeden Subjekts innerhalb der Simulation ist.²¹¹ Ethische Gründe könnten aber auch innerhalb der posthumanen Zivilisation verhindern, daß eine Ahnen-Simulation durchgeführt wird, da es nicht auszuschließen ist, daß den Subjekten innerhalb der Simulation dadurch Leiden zugeführt werden.²¹² Ebenso ist es möglich, daß eine Ahnensimulation, die sich innerhalb der Simulation technisch so weit fortentwickelt, daß sie ebenfalls eine Ahnensimulation betreiben könnte, von dem Betreiber der originären Simulation ausgelöscht wird – da das Betreiben einer Simulation innerhalb einer Simulation zu kostenintensiv wird.²¹³ Daher hält Bostrom auch die Möglichkeit für sehr wahrscheinlich, daß unsere Zivilisation, sobald sie diesen Level erreichen sollte, von den Betreibern *unserer* Simulation ausgelöscht wird.²¹⁴ Findet doch eine Simulation innerhalb der Simulation statt, hätten wir Realitäten, die Realitäten simulieren, ähnlich Zwiebelringen, und wir hätten, ähnlich wie bei *Matrix*, worin Neo, Trinity und Co. ebenfalls munter in Computersystemen *innerhalb* von Computersystemen herumhacken, Computerwelten innerhalb von Computerwelten; „[...] virtual machines can be stacked; it’s possible to simulate a machine simulating another machine, and so on, in arbitrarily many steps of iteration.“²¹⁵ – eine schier wahnsinnige Vorstellung!

Diese Arbeit unternimmt keine Bemühung, solcherlei Theorien zu hinterfragen oder zu analysieren. Fragwürdig ist allerdings die Vorstellung, alle Simulationen müßten, wie in unserer Welt, mit Computern generiert werden. Von einer Erfahrung des Verstandes und der sinnlichen Wahrnehmung aus unserer Welt – die wir ja gemäß Kant nur mit diesen beiden Instrumenten wahrnehmen können – schließt der Autor auf die Herstellung von Simulationen in anderen Welten – kantisch gesehen ein etwas fragwürdiges Unterfangen. Ebenso ist solch eine Behauptung aus neurobiologischer Sicht fragwürdig, da hier wiederum die Auslagerung der Ambivalenz von Wahrnehmung – wie in *Matrix* – vom Gehirn auf einen externen Supercomputer geschieht und der bewußtseinsabhängige Zugang auf eine bewußtseinsunabhängige Realität vorausgesetzt wird, was aber, wie bereits erläutert, wahrnehmungsphysiologisch und erkenntnistheoretisch nicht möglich ist.

²¹⁰ Ebd., vgl. zu dieser Thematik auch die Kurzgeschichte „The Shadow out of Time“ von H.P. Lovecraft, in *Lovecraft Omnibus 3 – The Haunter of the Dark*, London, 1994, 464-544

²¹¹ Online Version „Are you living in a computer simulation?“, 10

²¹² Ebd., 9

²¹³ Ebd.

²¹⁴ Ebd., 11

²¹⁵ Ebd., 9

KAPITEL 5:

ÄSTHETIK DER GEWALT – VOM TERRORISMUS DES SPEKTAKELS ZUM SPEKTAKEL DES TERRORISMUS



*YOU FURNISH THE PICTURES,
AND I WILL FURNISH THE WAR.*

WILLIAM RANDOLPH HEARST

5. ÄSTHETIK DER GEWALT – VOM TERRORISMUS DES SPEKTAKELS ZUM SPEKTAKEL DES TERRORISMUS:

Matrix ist ein Film, der die Unsicherheit des eigenen Standpunktes als allgemeine Befindlichkeit kommerzialisiert und auch in seiner gesamten Ästhetik eine Geschichte des Films an sich, man könnte sagen, das Kino selbst, darstellt. Denn wenn, wie zu Beginn des Filmes (Abb. 82), Zuschauer und Hacker auf die grünen Zeichen auf dem Bildschirm schauen, ist dies eine deutliche Allegorie auf den Film an sich und die Mythen- und Bildermaschine Hollywood. So wie man bei der Betrachtung eines schönen Gartens an ein Gemälde von Claude Lorrain (Abb. 54) denkt oder beim Anblick der Londoner *Houses of Parliament* an die Werke Monets,¹ gibt es auch in der realen Welt kaum mehr eine Betrachtung der Wirklichkeit, die nicht von Kinobildern infiziert ist.

Die alte Erfahrung des Kinobesuchers, der die Straße draußen als Fortsetzung des gerade verlassenen Lichtspiels wahrnimmt, weil dieses selber streng die alltägliche Wahrnehmungswelt wiedergeben will, ist zur Richtschnur der Produktion geworden. Je dichter und lückenloser ihre Techniken die empirischen Gegenstände verdoppeln, um so leichter gelingt heute die Täuschung, daß die Welt draußen die bruchlose Verlängerung derer sei, die man im Lichtspiel kennenlernt.²

Interessant ist dabei, daß mit zunehmender medialer Simulation und Tricktechnik auch die Darstellung und Choreographie der Gewalt im Film immer weiter zunimmt; *Matrix* stellt hierbei keine Ausnahme dar. In diesem Kontext sollen folgende Aspekte untersucht werden: die Gewalt als Stilmittel einerseits zur Inszenierung des Erhabenen im Film, andererseits als Moment des *Einbruchs des Realen* sowie die Vermischung von Simulation und Realität in der *realen* Berichterstattung und der medialen Inszenierung.

5.1. KINO DER EXPLOSION:

Die Darstellung von Gewalt als einer Form der aristotelischen *Karthisis* beobachtete bereits Adorno in den Donald Duck Filmen Walt Disneys. Donald Duck übernimmt stellvertretend für alle Mitbürger die Rolle dessen, der ständig Prügel einstecken muß, damit sich diese Mitbürger ebenfalls an diese ihnen zugedachte Rolle gewöhnen:

¹ Vgl. Selz, Jean, *Lexikon des Impressionismus*, Köln, 1996, 108

² in Horkheimer, Max; Adorno, Theodor, W., „Kulturindustrie“, in *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt am Main, 1997, 134

Zitat zu Beginn des Kapitels aus Assmann, Wolfgang, *Medien in der Krise?*, Bad Homburg v. d. Höhe, 2003, 16

Donald Duck in den Cartoons wie die Unglücklichen in der Realität erhalten ihre Prügel, damit die Zuschauer sich an die eigenen gewöhnen.

Der Spaß an der Gewalt, die dem Dargestellten widerfährt, geht über in Gewalt gegen den Zuschauer, Zerstreuung in Anstrengung. Dem müden Auge darf nichts entgehen, was die Sachverständigen als Stimulans sich ausgedacht haben, man darf sich vor der Durchtriebenheit der Darbietung in keinem Augenblick als dumm erweisen, muß überall mitkommen und selber jene Fixigkeit aufbringen, welche die Darbietung zur Schau stellt und propagiert.³

Einen ähnlichen Ansatz vertritt Schwemer, die die Darstellung von Gewalt, besonders in Form gewaltiger Explosionen, nicht allein als Inszenierungen des Erhabenen betrachtet, sondern auch, z.B. bezogen auf den Film *Armageddon*,⁴ als Gewalt gegen den Zuschauer deutet (Abb. 149-151).

[...] wie mittels überwältigender, ästhetischer Effekte die dargestellte Gewalt in Gewalt gegen den Zuschauer übergeht. So lösen Gewaltdarstellungen im Actionkino keineswegs nur sadistische Lust aus, sie lassen Gewalt nicht schmerzfrei erscheinen, ‚verherrlichen‘ also nicht.⁵

So scheinen Explosionen, Naturkatastrophen und ähnliche Phänomene zwar eine erhabene Schaulust beim Betrachter auszulösen, lösen aber ebenfalls ein um so stärkeres Maß an Betroffenheit aus, je realer bzw. möglicher solch eine Katastrophe ist. Wir erinnern uns hierbei wieder an Freud⁶: Riesenhafte Heeresaufmärsche in *The Lord of the Rings* oder *Star Wars* sowie deren visuelle Vorbilder erfüllen uns wohl mit dem Schauer des Erhabenen (Abb. 152-154), doch Meteoriten wie in *Armageddon*, die halb New York zerstören und Paris dem Erdboden gleichmachen oder Flutwellen wie in *The Day After Tomorrow*⁷, die ganz New York überfluten, nähern eine mögliche alternative Realität an unsere konkret existierende Realität an. Wir können diese abrupten Phänomene der Gewalt mit der in Kapitel 2.7.2 diskutierten Verräumlichung von Zeit vergleichen, z.B. der *Epiphany* eines James Joyce⁸ oder Marcel Proust⁹. Ebenso wie sich Proust in einem einzigen Moment seiner gesamten

³ in Horkheimer, Max; Adorno, Theodor, W., „Kulturindustrie“, in *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt am Main: 1997, 147

⁴ USA, 1998

⁵ Schwemer, Jeannine, „Kino der Explosionen“, in *Kunstforum International – Choreographie der Gewalt*, Rupichteroth, 2001, 175, vgl. ebenfalls, „Und wenn der Film zu Ende geht, glaubt man, das eigentliche Ziel des Films sei es gewesen, nicht etwa einen Felsen im All, sondern das Bewußtsein des Zuschauers in viele kleine Partikel zu sprengen“, ebd.

⁶ Vgl. Kap. 3.4 bzw. Freud, Sigmund, in Ders: „Das Unheimliche“, *Werke aus den Jahren 1917-1920*, *Gesammelte Werke*, Vol. XII, Frankfurt am Main, 1966, 217-256

⁷ USA, 2004

⁸ z.B. Joyce, James, *A portrait of the Artist as a Young Man*, London, 1992, 186

⁹ Proust, Marcel, *À la recherche du temps perdu*, Du côté de chez Swann, Paris, 1992, 86,87

Vergangenheit erinnert, verändert eine Explosion im Kino innerhalb von Sekunden die gesamte sie umgebende virtuelle Realität, ähnlich dem *Widening Gyre* von Joseph Frank.¹⁰

Wegen ihrer phänomenalen Eigenschaften sind Explosionen als Motiv prädestiniert zur Inszenierung ästhetischer Exzesse, die darauf zielen, das Bewußtsein der Zuschauer zu zersprengen. Explosionen sind Augenblicke, sie sind an ein „Jetzt“ gebunden. Ihre vielen simultanen Wirkungen sind unkontrollierbar und ihre Ausmaße unvorstellbar. Somit gehören Explosionen zu den *erhabenen* Phänomenen, die das Bewußtsein überwältigen.¹¹

In *Terminator 2* wird zu Beginn des Filmes, im Jahre 1997, auf dem Spielplatz nur ein greller Lichtblitz am Himmel gezeigt, der eine atomare Explosion darstellt. Das Bild wechselt und zeigt nun Los Angeles im Jahre 2029, eine Landschaft aus blauer Asche und einem verdunkelten Himmel, ähnlich der ‚Wüste der Wirklichkeit‘ in *Matrix* (Abb. 155-157). Was sich in der Zwischenzeit grauenvolles ereignet haben muß, sehen wir nicht, doch wir vermuten, daß es eine gewaltige Explosion gewesen sein muß. Die Imagination des Zuschauers wird also dadurch angeregt, daß die wichtigste Szene zunächst komplett ausgelassen wird. Die *Desert of the Real* aus *Matrix* (Abb. 155) erinnert an das zerstörte Los Angeles in *Terminator 2*¹² (Abb. 156), ebenso wie an Max Ernsts apokalyptisches Werk *Europa nach dem Regen* (Abb. 158), das in surrealer Weise nicht nur den Moment des *danach* im Hinblick auf eine mögliche Katastrophe zeigt, sondern durch sein Querformat auch an eine Kinoleinwand erinnert und die mediale Inszenierung der Katastrophe vorwegnimmt.¹³ In *Terminator 2* geht es darum, eine künftige atomare Explosion und das folgende Inferno, in dem die Terminator-Maschinen gegen die noch Überlebenden kämpfen, zu verhindern. In *Matrix* hat dieses Inferno bereits stattgefunden und die Menschheit hat den Krieg verloren. Das ganze wird aber dennoch opak und undeutlich von Morpheus beschrieben.¹⁴ Wir hören seine Geschichte vom Krieg gegen die Maschinen und sehen das Bild der zerstörten Erde, „the desert of the real“, doch was sich dazwischen ereignet hat, können wir nur ahnen. „Der Logik von Angstträumen entsprechend wird der erwarteten Katastrophe eine die Anspannung steigernde, antizipierende Phase vorangestellt“,¹⁵ deutet Schwemer in Bezug auf *Terminator*

¹⁰ Frank, Joseph, *The Widening Gyre – Crisis and Mastery in Modern Literature*, New York, 1963, bzw. Kap. 2.7.2

¹¹ Schwemer, Jeannine, „Kino der Explosionen“, in *Kunstforum International – Choreographie der Gewalt*, Rupichteroth, 2001, 175, ebenso, „Ein wichtiges Mittel des Schocks ist die Plötzlichkeit. Die Explosion platzt *kontrastierend* in die vorausgehende Bilderfolge hinein und unterbricht diese abrupt.“, ebd.

¹² USA, 1991

¹³ Vgl. dazu auch Fischer, Lothar, *Max Ernst*, Hamburg, 2000, 91-92

¹⁴ „Shooting Script“, New York, 2002, 311

¹⁵ Schwemer, Jeannine, „Kino der Explosionen“, in *Kunstforum International – Choreographie der Gewalt*, Rupichteroth, 2001, 176

2. Die Explosion, die innerhalb des Spannungsbogens des Films aufgebaut wird, kommt aber doch noch, wenn auch nur zunächst als Alptraum Sarah Connors in dem Rebellencamp in Mexiko.¹⁶

Die folgende eigentliche Explosion dauert ungewöhnlich lang, nämlich circa 41 Sekunden. Auch hier folgen die Einstellungen in raschem Wechsel aufeinander, doch wird in der Dauer die Passage über den Schnitt und den Ton rhythmisiert, so daß auch etwas längere Einstellungen vorkommen. [...] das Licht löscht wiederholt in fünf aufeinanderfolgenden Einstellungen das ganze Bildfeld mit seinen Objekten durch *Weiß-Werden* aus – eine im Grunde abstrakte Form der Auflösung.¹⁷ (Abb. 159-160)

Schwemer vergleicht diesen Prozeß der Auflösung, der durch die Bilder thematisiert wird, mit den *Dripping Paintings* Jackson Pollocks (Abb. 61), wobei der Akt des Malens als das Verteilen von Farbe und das Auflösen von Strukturen ebenfalls visualisiert wird. Wäre der Zuschauer direkt an der Explosion der Auflösung beteiligt, also innerhalb der Explosion, wäre er auch als Betrachter am Ende *im Bild*, da er selber mit aufgelöst würde.

...der Zuschauer wird hier mit Bildern totaler, entropischer Auflösung konfrontiert, die vor allem in ihrer ‚polyfokalen all-over-Struktur‘ Jackson Pollocks großformatigen, ungegenständlichen und nur willkürlich begrenzenden ‚Dripping Paintings‘ ähnlich sind. Diese *informellen* Bilder wirbelnder Teilchen induzieren Affekte von Angst und Grauen, da der Zuschauer die Bildinhalte nicht mehr durch identifizierbares und bedeutendes Erkennen beherrschen kann.¹⁸

In *Matrix 1* geschieht durch das Auslassen der eigentlichen Explosion auch eine Persiflage der Explosion. Zwar sehen wir den Sprengsatz, den Trinity und Neo im Aufzug in die Tiefe sausen lassen und wir sehen ebenfalls, wie sich im Erdgeschoß majestätisch eine gewaltige Flammenwand aus dem zerstörten Fahrstuhl schiebt (Abb. 161), doch der Moment der Explosion, bei dem diese ihre ganze Zerstörungskraft entfaltet, wird ausgeblendet. Der Zuschauer sieht nur die Konsequenz: Die Sprinkleranlage im obersten Stockwerk des Gebäudes, wo Morpheus verhört wird, wird aktiviert (Abb. 162) und Agent Smith ärgert sich (wieder einmal).

¹⁶ in *Terminator 3* wird klar, daß der Atomkrieg keinesfalls verhindert werden konnte und er findet doch statt, der Alptraum Sarahs war kein Traum, sondern eine Vision, in Mostow, Jonathan, *Terminator 3 – Rise of the Machines*, 2003, gemäß einem Interview mit James Cameron war die Inszenierung dieser Explosion im Jahre 1991 die bis dahin perfektste Darstellung eines nuklearen Krieges, vgl. *Terminator 2 – Directors Cut*, Bonus DVD, Kinowelt Home Entertainment, 2001

¹⁷ Schwemer, Jeannine, „Kino der Explosionen“, in *Kunstforum International – Choreographie der Gewalt*, Rupichteroth, 2001, 177

¹⁸ Ebd.

The alarm sounds, emergency sprinklers begin showering the room.

Agent Smith smashes a table.

AGENT SMITH

Find them and destroy them!¹⁹

Gewaltszenen und Explosionen fungieren als Inszenierungen des Erhabenen im massenmedialen Kino. Die Gewalt, die dem Dargestellten widerfährt, geht ebenfalls in Gewalt gegen den Zuschauer über, wie es Adorno ja schon formulierte.²⁰ Je größer dabei die technischen Möglichkeiten der Simulation von übermächtiger Gewalt, desto stärker und wirkungsvoller gelingt die Inszenierung. Tarantino sieht hierbei den Film als einziges Medium in der Lage, die Voraussetzung dazu zu erfüllen. „Kampfszenen sind doch, wenn wir ehrlich sind, die Essenz des Kinos [...] Diese Szenen, die dem Film allein gehören, die in anderen Künsten eben nicht möglich sind, die dir den ultimativen Kick in die Magengrube versetzen. Das ist es!“²¹ Was die direkte Affizierung der Nerven allein durch die Betrachtung der Gewalt angeht, liegt diese näher bei Burke als bei Kant. Während Kant die Betrachtung des Erhabenen in eine Inszenierung innerhalb der Vorstellungskraft auslagert, setzt Burke den Schmerz und die Vorstellung von Schmerz (z.B. bedingt durch Angst) nahezu auf eine Stufe. „No passion so effectually robs the mind of all its powers of acting and reasoning as *fear*. For fear being an apprehension of pain and death, it operates in a manner that resembles actual pain.“²² Daß Gewalt, auch wenn sie einen nicht selbst trifft, dennoch mehr als passives Schauen bewirkt, bemerkte ebenfalls Marquis de Sade:

Er entdeckte jene unglückliche Verirrung, die uns das Vergnügen im Leid des Nebenmenschen erkennen läßt, er spürte, daß die einem Gegner zugefügte heftige Erschütterung auch unserer Nervensubstanz eine Schwingung vermittelt, deren Reiz die beseelten Tierchen, die in den Höhlungen der Nerven umherschwimmen, zwingt, einen Druck auf die erigierenden Nerven auszuüben und auf diese Weise nach der Erschütterung das zu verursachen, was man einen geilen Kitzel nennt.²³

¹⁹ „Shooting Script“, New York, 2002, 372

²⁰ Horkheimer, Adorno, T., W., „Kulturindustrie“, in *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt am Main, 1997, 147

²¹ Kniebe, Tobias, „Der eiskalte Bengel“, *FAZ*, 10.10.2003

²² Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 130

²³ de Sade, *Die Hundertzwanzig Tage von Sodom*, Köln, 1995, 17

Gewalt kann aber nicht nur, als Explosion, als Verräumlichung von Zeit inszeniert werden oder als Inszenierung des Erhabenen, sondern auch als ein Beweis von Körperlichkeit, wie im folgenden dargestellt wird.

5.2. GEWALT UND REALITÄT

Der Moment, in dem Neo aus der Matrix ausgeloggt wird und der *Einbruch des Realen* stattfindet, erweist sich für Neo als alles andere als angenehm. Cypher warnt ihn kurz vor dem Ausloggen noch davor, daß es gleich etwas ungemütlich werden könnte:

MORPHEUS

The pill you took is part of a trace program. It's designed to disrupt your input/output carrier signal so we can pinpoint your location.

NEO

What does that mean?

CYPHER

It means's buckle up, Dorothy, 'cause Kansas is going bye-bye.²⁴

Auf die Anspielung auf *Wizard of Oz* in dieser Passage wies bereits Bronfen hin.²⁵ In der deutschen Filmversion ist Cyphers Empfehlung als „Das bedeutet, daß du dich besser anschnallst, hier wird es nämlich gleich sehr ungemütlich“, übersetzt.²⁶ Und ungemütlich wird es auch für Neo, der, in der Wirklichkeit angekommen, äußerst gewaltsam ausgeloggt, durch diverse Rohre gespült und schließlich in ein gewaltiges Wasserbecken geworfen wird, bevor ihn ein Roboter der Rebellen daraus befreit (Abb. 6-9). Die Wiedererlangung von Körperlichkeit und die Suche nach einem festen Bezugspunkt innerhalb der Beliebigkeit scheint, ähnlich einer Geburt, grundsätzlich mit Gewalt und Schmerz verbunden zu sein. Dieses Phänomen findet sich ebenfalls in anderen Filmen der 90er Jahre, wie z.B. *Fight Club*²⁷, in dem Singles um die 30 Jahre ohne familiäre Bindung, ohne religiösen Halt und

²⁴ „Shooting Script“, New York, 2002, 302

²⁵ Bronfen, Elisabeth, „Operator – I need an exit!, Matrix“, in *Heimweh: Illusionsspiele in Hollywood*, Berlin: 1999, 530

²⁶ *Matrix*, 1999

²⁷ Fincher, David, *Fight Club*, USA, 1999

ohne konkrete Weltanschauung versuchen, wenigstens durch körperliche Gewalt einen gewissen Fixpunkt innerhalb ihrer Existenz zu etablieren.

[...] durch den ‚Fight Club‘, wo *Verletzungen und schmerzhaftes Körper-Spüren beabsichtigt sind*, und durch das Einüben von Handeln als Kampf findet der Protagonist zu wilden Affekten und neuer Handlungsmacht zurück. Der körperliche Schmerz [...] bringt das Gefühl realen Lebendigseins zurück und bewirkt eine erste Kartharsis, in der die *Repositionierung des Subjekt* stattfindet.²⁸

In *Matrix* wie in *Fight Club* wird ein ‚unverfälschter‘ Zugang zur Wirklichkeit, eine Externalisierung außerhalb der Relativität gesucht, in *Matrix* durch die Auslagerung der Unsicherheit der Wahrnehmung in einen Supercomputer bzw. die scheinbar objektive Wahrheit von Zion, in *Fight Club* durch körperliche Gewalt, die dem Protagonisten seine Position als körperliches Subjekt bestätigt. Körperlich sein und Subjekt sein wird in beiden Fällen als Beweis von Existenz gedeutet. „Am I dead?“, fragt Neo, nachdem er ausgeloggt wurde, „Far from it“, antwortet Morpheus.²⁹ Die Suche nach Lebendigkeit sieht Kerscher auch in den Protagonisten von *Fight Club*:

Männer prügeln sich, sie gehen mit bloßen Fäusten aufeinander los, um wieder etwas „Leben“ zu spüren; gemeint ist „Realität“ oder das „Wahre“ sei besser als die gesellschaftliche Fiktion von Reichtum, Arbeit, Integration im gesellschaftlichen Leben – kurzum, es sei besser als das, was wir als Normalität kennen.³⁰

Aus der Korrelation von Gewalt, Körperlichkeit und Realitätsbewußtsein folgt ebenfalls, daß die übertriebene Inszenierung von Gewalt im Kino mit Hilfe von Computersimulation die beabsichtigte Wirkung umkehren kann. Waren *Star Wars – The Phantom Menace* und *Attack of the Clones*³¹ noch der Versuch, die Computertechnologie fest in der Kinoästhetik zu verankern, setzten bereits 2003 bewußte Gegentendenzen zu diesem Trend ein, wie z.B. in *Terminator 3*³² oder Tarantinos *Kill Bill*³³. „Laut direkt und unbekümmert, gußeisern und irgendwie handgeschmiedet, ein Film voll Schlichtheit und Ehrlichkeit, unverwüstlich wie eine russische Kalaschnikow“, bewertet Kniebe *Terminator 3*.³⁴ Tarantino selbst hält

²⁸ Schwemer, Jeannine, „Kino der Explosionen“, in *Kunstforum International – Choreographie der Gewalt*, Rupichterth, 2001, 180

²⁹ „Shooting Script“, New York, 2002, 306

³⁰ Kerscher, Gottfried, „Gewalt im Film – Gewalt im Kopf“, in *Kunstforum International – Choreographie der Gewalt*, Rupichterth, 2001, 162

³¹ USA, 1999 und 2002

³² USA, 2003

³³ USA, 2003

³⁴ Kniebe, Tobias, „Mit dem Charme einer Kalaschnikow“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 30.07.2003

computergenerierte Gewaltszenen für ungeeignet, ein ‚reales‘ Gefühl von Betroffenheit beim Zuschauer zu erzeugen, wie er in einem Interview verkündet:

Ich sehe dauernd Szenen, die im Computer gemacht werden und die man früher wirklich gedreht hat. Ich habe in den letzten Jahren auch jede Menge Schlachtszenen gesehen, in ‚Star Wars‘, ‚Herr der Ringe‘ oder ‚Matrix Reloaded‘. Sie kamen mir überraschend blutleer vor. Man hat das Gemetzel, aber es ist ein Gemetzel für Jugendliche in Begleitung von Erziehungsberechtigten.³⁵

Vergleicht man *Matrix 1* mit den beiden Fortsetzungen, so fällt der erste Teil durch die bewußt ‚handgemachte‘ Inszenierung von Bewegung und Gewalt auf. Wenn Agent Smith und Neo durch den Raum fliegen und sich gegenseitig mit Pistolen beschießen, so werden sie an unsichtbaren Seilen durch den Raum bewegt und nicht durch Computersimulationen animiert (Abb. 163 und 164). Dadurch, daß die Realität der Matrix, obwohl vom Supercomputer generiert, durch solche Stilmittel als ‚reale‘ Realität erscheint, wird wieder der größte Trick der Matrix im ersten Teil deutlich: Die Simulation wirkt viel realer als die ‚wahre‘ Welt von Zion. In den Medien wird dieses Diktum in der Berichterstattung ebenfalls angewandt. Soll in der simulierten medialen Welt etwas als real dargestellt werden, so sind es meist Berichte über Gewalt, Krieg, Anschläge u.ä. Je realer und interaktiver diese Gewalt dargestellt wird, so scheint es, desto realer scheint auch die Berichterstattung. Auf diesen Zusammenhang weist Rötzer in einer Analyse der Berichterstattung des Irak Krieges 2003 hin:

Mit den fernsteuerbaren Kampfrobootern nähert sich die Kriegführung einem Computerspiel an – der wesentliche Unterschied ist nur noch, daß ein wirkliches UAV über einem wirklichen Territorium gesteuert und eine wirkliche Rakete auf einen wirklichen Feind abgefeuert wird. Für den Menschen vor dem Bildschirm, der das UCAV mit einem Joystick lenkt, wäre dieser Unterschied im Prinzip gar nicht mehr auszumachen. In diesem Wartainment des neuen Fernkrieges verschmelzen Simulation und Wirklichkeit endgültig, wird das Computerspiel zum Krieg oder der Krieg zum Computerspiel.³⁶

Man könnte hierbei einen fließenden Übergang vermuten: Der Zuschauer erhebt sich von seiner *Playstation* oder seinem DVD-Spieler oder er kommt vom *Star Wars* Film aus dem Kino und sieht sich im Fernsehen die Fortsetzung des Krieges, diesmal allerdings des realen Krieges, an. Auch wenn die Darstellungen des Krieges im Kino und des Krieges in der Berichterstattung – bedingt durch die computerartige Ästhetik – womöglich gleich leblos und

³⁵ Körte, Peter, „Die blutige Geschichte von Q und U“, in *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, Frankfurt am Main, 12.10.2003

³⁶ Rötzer, Florian, „Wartainment – Der Krieg als Medienspektakel“ in *Kunst und Krieg - Kunstforum International* 165, Ruppichteroth, 2003, 43

„nicht real“ wirken, hat doch die Darstellung des tatsächlich stattfindenden Krieges den Vorteil, daß sie tatsächlich im kantischen Sinne als Inszenierung des Erhabenen fungiert, da das, was dargestellt wird, ja woanders tatsächlich in dieser Form stattfindet und den Zuschauer ebenfalls gefährden könnte, wenn es nicht so weit weg wäre.

„Die Verwunderung, die an Schreck grenzt, das Grausen und der heilige Schauer, welcher den Zuschauer bei dem Anblicke himmelansteigender Gebirgsmassen, tiefer Schlünde und darin tobender Gewässer, tiefbeschatteter, zum schwermütigen Nachdenken einladender Einöden u.s.w. ergreift, ist bei der Sicherheit, worin er sich weiß, nicht wirkliche Furcht, sondern nur ein Versuch, uns mit der Einbildungskraft darauf einzulassen, um die Macht eben desselben Vermögens zu fühlen, die dadurch erregte Bewegung des Gemüts mit dem Ruhestande desselben zu verbinden und so der Natur in uns selbst, mithin auch der außer uns, sofern sie auf das Gefühl unseres Wohlbefindens Einfluß haben kann, überlegen zu sein [...].“³⁷

So definiert Kant die Wirkung des Erhabenen und auch Richard rückt, wie im folgenden zu lesen, die Ästhetik des Schreckens in der modernen Berichterstattung in die Richtung der kantischen Wahrnehmungsanalyse. Der Schrecken, den die Zuschauer sehen, ist offensichtlich weit genug weg, als daß er direkt als Bedrohung gelten könnte. Die Nerven werden nicht, wie bei Burke, durch den erfaßten Schrecken direkt affiziert,³⁸ sondern das Fernsehereignis manifestiert sich als Inszenierung innerhalb der Imagination:

Vor allem für die nicht existentiell betroffenen Fernbeobachter des Ereignisses entsteht eine faszinierende Ästhetik des Schreckens. Das Medienereignis nähert sich damit ebenfalls Kants Kriterien von Erhabenheit an, die er bezogen auf die Natur formuliert hat.³⁹

So verwundert es nicht, daß, wie Rötzer feststellt, die Zahl der Kinogänger in den USA zur Zeit des Irak Krieges 2003 um ein Viertel zurückgegangen ist.⁴⁰ Worauf aber beziehen wir uns, wenn wir mediale Gewalt sehen? Auf die Realität, in der wir diese Gewalt womöglich noch niemals gesehen haben, oder beziehen wir uns auf mediale Gewalt, wenn wir ‚reale‘ Gewalt sehen? Was war zuerst da, das Spektakel des Terrors oder der Terror des Spektakels?

³⁷ Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, Frankfurt am Main, 2004, 195

³⁸ Burke, Edmund, *Enquiry*, Vol. I, New York, 1975, 130

³⁹ Richard, Birgit, „9-11. World Trade Center Image Complex + „shifting image““, *Das Magische II - Kunstforum International* 164, Ruppichterth, 2003, 46

⁴⁰ Rötzer, Florian, „Wartainment – Der Krieg als Medienspektakel“ in *Kunst und Krieg - Kunstforum International* 165, Ruppichterth, 2003, 60

5.3. TERRORISMUS ALS MEDIENKUNST:

Die Verbindung von Schmerz und Gewalt als Realitätsbeweis und damit als Gegenreaktion auf eine bürgerliche Welt findet sich bereits in „Manifesto del futurismo“ von Filippo Tommaso Marinetti. „Non v'è pi bellezza, se non nella lotta“, lesen wir dort, ebenso „Noi vogliamo glorificare la guerra – sola igiene del mondo – il militarismo, il patriottismo, il gesto distruttore dei libertari, le belle idee per cui si muore e il disprezzo della donna“.⁴¹ Breton folgt dem gleichen Ansatz, wenn er im zweiten Manifest des Surrealismus dazu auffordert, mit Revolvern blind in die Menge zu schießen.⁴² Ähnliche Gedanken formulierte zuvor schon Nietzsche im *Antichrist*, „Nicht Zufriedenheit, sondern mehr Macht; nicht Friede überhaupt, sondern Krieg [...] Die Schwachen und Mißratnen sollen zugrunde gehen: erster Satz *unserer* Menschenliebe. Und man soll ihnen noch dazu helfen.“⁴³ Luca di Blasi knüpft in seinem Essay „Die besten Videos dreht al-Qaida“ eine Verbindung zwischen Avantgarde und Terror und deutet die avantgardistische Kunst als eine Form der Sublimierung des Terrors. Mit anderen Worten, dort, wo die Avantgarde existiert, verschiebt sich der Terrorismus in die Kunst.

Die Surrealisten waren die Ersten, die in ihren Fantasien die beiden Symbole des westlichen Fortschritts, Flugzeug und Wolkenkratzer, gegeneinander richteten und vorwegnahmen, was mit den Anschlägen in den USA schreckliche Wahrheit wurde.⁴⁴

Hier fällt auf, daß die Anschläge vom 11.09.2001 in den USA, bei denen ja Flugzeuge und Wolkenkratzer vorkamen, bereits virtuell in der Kunst vorweggenommen wurden, gemäß Baudrillard also das Zeichen die Wirklichkeit vorwegnimmt (Abb. 165-168). Auch in *Matrix* findet diese Zusammenführung statt, als der Hubschrauber, in dem sich vorher noch Trinity befand, in die Glasfassade eines Hochhauses fliegt (Abb. 169-172) und explodiert. Die Szene, die in einer Wüste mit einem Miniatur-Helikopter und einem 13 Meter hohen Modell-Hochhaus geschossen wurde, wie uns Oosterhouse, der Assistent der Wachowski-Brothers, unterrichtet,⁴⁵ zögert den Prozeß der Explosion heraus, als wäre sich die Szene der Klischeehaftigkeit einer Explosion bewußt und ließe diese nur widerwillig zu. Der Helikopter

⁴¹ „Schönheit gibt es nur im Kampf“ und „Wir wollen den Krieg verherrlichen – diese einzige Hygiene der Welt - , den Militarismus, den Patriotismus, die Vernichtung der Anarchisten, die schönen Ideen, für die man stirbt, und die Verachtung des Weibes“, erstmals erschienen in *Le Figaro*, Paris, 20.02.1909

⁴² Breton, André, *Die Manifeste des Surrealismus*, Hamburg, 1996, 56, vgl. ebenso Virilio, „Lebendig sein heißt Geschwindigkeit sein. Ich kenne meine Geschwindigkeit, so wie ich den Körper kenne, der sie produziert“, in „Fahrzeug“, *Aisthesis*, Leipzig, 1998, 48

⁴³ „Der Antichrist“, in Colli; Montinari (eds.), *Friedrich Nietzsche. Kritische Studienausgabe*, Vol. VI, München, 1988, 170

⁴⁴ Di Blasi, „Die besten Videos drehte al-Qaida“, *Die Zeit*, Hamburg, 14.08.2003

⁴⁵ *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 406

fliegt in die Fassade (Abb. 170), die sich daraufhin ähnlich einer Wasseroberfläche aufwellt, (Abb. 172), als sollte der Schock des Eindringens dadurch neutralisiert werden. Schließlich folgt die Explosion dennoch um so heftiger. An einem Seil, das Neo hält, rettet sich Trinity aus der Explosion. Diese gleicht in ihrer Form der Iris eines Auges, die aus zerspringendem Glas besteht. Dort, wo die Pupille sein sollte, schwingt sich Trinity aus der Explosion heraus (Abb. 167). Die Explosion in Form eines Auges definiert das visuelle Erleben von Gewalt als Affirmation von Realität (auch wenn es in der Matrix ist). Der kurze Moment, der beim Hineinfliegen des Flugzeugs in das WTC bis zur Explosion verging (Abb. 168) wird in *Matrix* durch die herausgezögerte Explosion und die Wellenbewegung der Hochhausoberfläche ästhetisch vorweggenommen. Was Terror und Kunst angeht, zieht Di Blasi zur Sublimierung von Terror durch Kunst den Umkehrschluß, daß dort, wo es keine sublimierende Avantgarde gibt – wie in den arabischen Ländern – der reale Terror die logische Konsequenz ist:

Immerhin fällt es auf, daß die Avantgarde genau in dem Moment entsteht, in dem der anarchistische Terror, der das letzte Viertel des 19. Jahrhunderts erschütterte, zum Erliegen kommt. Das moderne Kunstsystem wäre demnach ein Raum, in dem ein anarchistisches Souveränitätsbedürfnis gemeinverträglich ausgelebt werden kann. Daraus läßt sich der Umkehrschluß ziehen: Wo ein solcher moderner Kunstraum, wie etwa in den arabischen Ländern, nicht vorhanden ist, ist die Konsequenz Terrorismus. [...] Der Terrorist als verhinderter Künstler – das klingt gerade für deutsche Ohren sehr plausibel.⁴⁶

Daß Hitler – der verhinderte Künstler – sich ursprünglich zur Malerei berufen sah und nach Ablehnung an der Wiener Kunsthochschule sich der Politik widmete, ist bekannt. Werber zieht den Umkehrschluß und sieht in allen avantgardistischen Revolution lediglich eine Revolution für die Kunst, niemals jedoch für die sie umgebene Realität und Gesellschaft. „Alle Überschreitungen – von Marinetti bis Beuys, von Brecht bis Enzensberger – überzeugten nur als Kunst, an der Gesellschaftsstruktur änderten sie nichts.“⁴⁷ Baudrillard sieht den Terroristen als einen Akteur, der versucht, den Signifikanten wieder auf das Signifikat zurückzuführen, innerhalb eines symbolischen Tausches das Zeichen auf ein Original abzuleiten, daß nicht mehr ableitbar ist:

If being a nihilist, is carrying, to the unbearable limit of hegemonic systems, this radical trait of derision and of violence, this challenge that the system is summoned to answer through its own death, then I am

⁴⁶ Ebd., vgl. auch Seidl, Claudius, „Genauso funktionierten die Katastrophen – und Gewaltfilme [...] Der Schrecken wurde in die Bilder verbannt, damit die Wirklichkeit unbehelligt bliebe“, *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, Frankfurt am Main, 29.09.2002

⁴⁷ Werber, Niels, „Jenseits der Zeitmauer. Globalisierung als Erbe der Postmoderne?“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Merkur Sonderheft 9/10*, Berlin, 1998, 981

a terrorist and nihilist in theory as the others are with their weapons, Theoretical violence, not truth, is the only resource left to us.⁴⁸

Das verdoppelte Zeichen als Simulacrum sieht Baudrillard besonders in den Türmen des World Trade Centers in New York. Bereits in *Der symbolische Tausch und der Tod* definiert Baudrillard die zwei Türme des WTC als *die* Verdoppelung des Zeichens, das sich auf kein Signifikat mehr ableiten läßt und sich als System, ähnlich der Matrix, von der äußeren Welt abkoppelt. Daß sich in den Büros des WTC hauptsächlich Brokerhäuser und Handelsräume von Banken befanden, die mit *Derivaten* handelten, also mit Verträgen, die sich auf einen bestimmten Basiswert, wie z.B. Aktien, Anleihen oder Rohstoffe beziehen, ohne aber diesen Basiswert zu besitzen, unterstreicht zudem die Abgeschlossenheit dieses Systems.⁴⁹

Damit das Zeichen rein ist, muß es sich selbst verdoppeln: erst die Verdoppelung des Zeichens macht dem, was es bezeichnet, ein Ende [...] die zwei Türme des WTC sind das sichtbare Zeichen für die Abgeschlossenheit eines Systems im Rausch der Verdoppelung, während jeder der anderen Wolkenkratzer das Ursprungsmoment eines Systems ist, das sich durch die Krise und die Herausforderung ständig selbst übertrifft [...] Die Gebäude des Rockefeller Center spiegelten noch wechselseitig ihre Fassaden aus Glas und Stahl in der unendlichen Spekularität der Stadt. Die Türme aber sind blind und haben keine Fassade mehr.⁵⁰

Dieser Aspekt der Verdoppelung wird in Baudrillards späterem Essay „Requiem für die Twin Towers“ von 2002 noch einmal wiederholt:

Vollkommen parallele Gebilde, 400 Meter hoch, auf quadratischem Grund, perfekt austarierte und blind kommunizierende Röhren. Die Tatsache, daß es zwei davon gab, bedeutet das Ende jeder ursprünglichen Referenz. Hätte es nur einen gegeben, hätte sich das Monopol nicht vollständig inkarnieren können. Nur die Wiederholung des Zeichens brachte das Bezeichnete auf den Punkt.⁵¹

⁴⁸ Baudrillard, „On Nihilism“, in *Simulation and Simulacra*, Michigan, 2003, 63, dieser Text lag mir nur auf Englisch vor.

⁴⁹ vgl. Kap. 4.6.1

⁵⁰ Baudrillard, Jean, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982, 111, vgl. hierzu auch Baudrillards Darstellung über New York als „Stadt des Kapitals“, „New York ist die einzige Stadt der Welt, deren Geschichte mit erstaunlicher Genauigkeit und in vollem Umfang die jeweils aktuelle Form des Systems des Kapitals nachzeichnet: ihm entsprechend ist sie in unaufhörlicher Veränderung – wie keine europäische Stadt“, ebd, 111

⁵¹ Baudrillard, Jean, „Requiem für die Twin Towers oder Hat der Terrorismus einen Sinn?“, in *Frankfurter Rundschau*, Frankfurt am Main, 02.03.2002, vgl. auch Richard, „Für Baudrillard repräsentiert das WTC ein System blind kommunizierender Röhren, in jeder Dopplung sind die Türme in höchstem Maße selbstreferentiell. Sie stellen das Ende jeder ursprünglichen Referenz dar, da sich hier das Monopol selbstgenügsam im Doppel austarieren kann. Die symbolische Zerstörung zieht die physische nach sich, nicht umgekehrt“, in „9-11. World Trade Center Image Complex“, *Das Magische II – Kunstforum* 164, 2003, 69

Der Terroranschlag vom 11.09.2001 ist nun der Akt, der die von der Außenwelt abgeschlossene Zeichenkette, das Simulacrum, gewaltsam aus diesem Vakuum herauslöst. Indem ein Zeichen nicht mehr auf ein anderes zurückzuführen ist, entsteht etwas Singuläres, das sich nicht mehr auf etwas anderes bezieht, sondern einzig und allein für sich existiert, ähnlich einem Ausloggen aus der Matrix, bei dem gewaltsam die permanente Selbstreferenz durchbrochen wird und eine Annäherung an das *Ding an sich* angestrebt wird. Dies beschreibt Baudrillard in „Der Geist des Terrorismus“:

Auf ein System, dessen Übermacht eine Herausforderung darstellt, die faktisch nicht pariert werden kann, antworten die Terroristen mit einem endgültigen Akt, der ebenfalls nicht mehr Gegenstand eines Tausches sein kann. Der Terrorismus ist jener Akt, der im Herzen eines allgemeinen Tauschsystems wieder etwas Singuläres schafft, das nicht auf etwas anderes zurückgeführt werden kann.⁵²

Da ein Simulacrum immer aus einem Signifikanten besteht, der sich auf einen anderen Signifikanten bezieht, konnte das WTC nur durch seine zwei Türme als Simulacrum bestehen. Somit waren auch zwei Flugzeuge und damit zwei Anschläge notwendig, um die symbolische Zerstörung des WTC als Simulacrum und die physische Zerstörung des gesamten Komplexes zu bewirken. „Nach dem ersten konnte man noch an einen Unfall glauben. Erst der zweite machte klar, daß es sich um einen Terroranschlag handelte.“⁵³ Es folgt der physische Zusammenbruch *nach* der symbolischen Zerstörung des Simulacrums, erst wird die viruelle Struktur vernichtet, bevor der gesamte Komplex in sich zusammenstürzt. Es beherrscht wieder das Zeichen die Realität, die symbolische Ordnung antizipiert die Wirklichkeit.

Die Türme als Wahrzeichen dieser Macht inkarnierten sie noch in ihrem dramatischen Ende, das einem Selbstmord gleich. Indem sie scheinbar aus sich heraus, wie durch eine Implosion, einstürzten, gewann man den Eindruck, daß sie sich umbrachten, als Antwort auf den Selbstmord der Flugzeuge.⁵⁴

Man kann sich darüber streiten, ob die Terroristen die totale Vernichtung des WTC geplant hatten oder die Türme mit den Flugzeugen lediglich beschädigen wollten bzw. gar nicht glaubten, daß eine vollständige Zerstörung möglich sei. In dieser Hinsicht hatte der physische Zusammensturz, der dem symbolischen unabdingbar folgte, auch die Terroristen selbst

⁵² Baudrillard, Jean, „Der Geist des Terrorismus“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 12.11.2001

⁵³ Baudrillard, Jean, „Requiem für die Twin Towers oder Hat der Terrorismus einen Sinn?“, in *Frankfurter Rundschau*, Frankfurt am Main, 02.03.2002

⁵⁴ Ebd., vgl. ders., „Against this hegemony of the system, one can exalt the ruses of desire, practice revolutionary micrology of the quotidian, exalt the molecular drift or even defend cooking. This does not resolve the imperious necessity of checking the system in broad daylight. This, only terrorism can do.“, „On Nihilism“, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 163

überrascht, wie es Baudrillard beobachtet. „Tatsächlich hat aber niemand – haben nicht einmal die Terroristen – die totale Zerstörung der Türme geplant. Der symbolische Zusammenbruch hat mithin den physischen nach sich gezogen nicht umgekehrt.“⁵⁵ Daß es am Ende tatsächlich der symbolische Zusammenbruch ist, der Aufmerksamkeit erregt und nicht die Anzahl der Toten, sehen wir in zynischer Weise anhand der Kursreaktion z.B. des DAX-Index. Nach den Anschlägen vom 11.09.2001 mit 2.500 Toten stürzte der Kurs um mehr als 30% ab; nach dem Seebeben in Südost-Asien mit mehr als 160.000 Toten⁵⁶ Ende Dezember 2004 gab es so gut wie keine Kursreaktion (Abb. 173). Perfide ist auch, daß nicht nur der symbolische Zusammenbruch dem physischen voranging, sondern daß das gesamte Ereignis bereits virtuell existierte, bevor es sich in der Wirklichkeit ereignete (Abb. 165-168). Viele Menschen glaubten, sie würden bei der Liveübertragung einen Hollywood-Katastrophenfilm sehen, so oft hatte man schon Bilder und Filme gesehen, die ähnliches darstellten. Baudrillard sieht in diesem Zusammenhang, ähnlich der nur scheinbaren Polarität von Heimlich und Unheimlich im freudianischen Sinne,⁵⁷ ein Wiedererkennen durch den Zuschauer, einen „Gruseffekt des Bildes“:

Nicht die Gewalt des Realen war zuerst da, gefolgt vom Gruseffekt des Bildes, sondern es verhält sich eher umgekehrt: Am Anfang war das Bild, und erst dann kam der Schauer des Realen. [...] Das Spektakel des Terrorismus zwingt uns den Terrorismus des Spektakels auf.“⁵⁸

Richard beobachtete diesen „Horror des Wiedererkennens“ bei der Sichtung des Filmes *Armageddon* nach den Anschlägen vom 11.09.2001. „Die erste Wahrnehmung dieses Filmbildes (*Armageddon*, VME, Abb. 165-168) nach der Attacke verursacht den Horror des Wiedererkennens.“⁵⁹ Hier stellt sich allerdings die Frage, was nun zuerst da war. Wir sehen *Armageddon* nach den Anschlägen und erschauern aufgrund des Wiedererkennens. Gleichzeitig wissen wir, daß dieser Film 1998 in die Kinos kam und möglicherweise haben wir, als wir die Berichterstattung der Anschläge im Jahre 2001 sahen, unwillkürlich an die Szenen von *Armageddon* gedacht und erschauernd gemerkt, daß wir dies doch auch schon einmal gesehen haben. Ist das System nicht dennoch weiterhin in sich geschlossen und ist kein Ausbruch aus der Selbstreferenz möglich? Ist womöglich der Versuch, den Akt des

⁵⁵ Baudrillard, Jean, „Requiem für die Twin Towers oder Hat der Terrorismus einen Sinn?“, in *Frankfurter Rundschau*, Frankfurt am Main, 02.03.2002

⁵⁶ www.cnn.com, Februar 2005

⁵⁷ vgl. Kap. 3.6

⁵⁸ Baudrillard, Jean, „Der Geist des Terrorismus“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 12.11.2001

⁵⁹ Richard, Birgit, „9-11. World Trade Center Image Complex + „shifting image““, *Das Magische II - Kunstforum International* 164, Ruppichteroth, 2003, 62

Terrors auf etwas Singuläres und Originäres zu externalisieren ein ebenso hilfloser Versuch, wie die Konkretisierung der nicht greifbaren, terroristischen Bedrohung durch Konstrukte wie *Al Qaida* oder Bin Laden? „Der filmische Aufruf von Bush: Wanted Dead or Alive hat die Aufgabe, der geisterhaften Figur des islamischen Fanatikers Gestalt zu geben.“⁶⁰

Medial wird der gesamte Kontext in *Matrix 1* vorweggenommen. Denn den Versuch, den Baudrillard den Islamisten attestiert, das Zeichen auf etwas Singuläres zurückzuführen, unternehmen die Rebellen in *Matrix* ebenfalls. Und ebenso wie George Bush Osama Bin Laden finden möchte, setzt auch Agent Smith alles daran, Morpheus zu finden, den er Neo als einen der gefährlichsten Menschen der Welt beschreibt:

AGENT SMITH

We know that you have been contacted by a certain individual. A man who calls himself Morpheus. Whatever you think you know about this man is irrelevant. The fact is that he is wanted for acts of terrorism in more countries than any other man in the world. He is considered by many authorities to be the most dangerous man alive.⁶¹

Ebenso wie auch die Islamisten behaupten, sie würden den alleinigen Weg zur Wahrheit kennen und beschreiten, sagt auch Morpheus zu Neo – bewußt unpräzise – „Remember that all I am offering is the truth. Nothing more.“⁶² Zudem verhalten sich die *Matrix*-Rebellen ebenso wie die Islamisten von Al-Qaida, indem sie sich der Maschinerie der Matrix bedienen, um ebendiese Matrix abzuschaffen, so wie die Terroristen auch Werkzeuge der westlichen Welt wie Flugzeuge und Telekommunikation nutzen, um am Ende die gesamte westliche Zivilisation zu ersetzen.

Zu den verschiedenen Waffen, welche die Terroristen dem System entwendet und gegen ihre Besitzer gerichtet haben, gehört die Echtzeit der Bilder, ihre sofortige Verbreitung auf allen Kanälen. Sie haben sich der Medien ebenso bedient wie der Börsenspekulation, der Informatik oder des Flugverkehrs.⁶³

⁶⁰ Ebd., 41, ebenso, „Die USA haben im Umgang mit dem bildererzeugenden Terroristen drei entscheidende Fehler gemacht: erstens übertragen die Medien die Attacke live, zweitens werden die Bilder permanent wiederholt, damit wird der selbst erzeugte, magische Zirkel geschlossen gehalten und drittens läßt man sich die Selbstdarstellung des Terroristen-Schurken liefern und entwirft kein eigenes Bild (wie man das bei Saddam Hussein immer tut). Der Terrorist setzt sich als böses Idol selbst in Szene, die Selbstreferentialität seiner Repräsentation erlaubt keinerlei Kommunikation“, ebd., 72-73

⁶¹ „Shooting Script“, New York, 2002, 292

⁶² Ebd., 301

⁶³ Baudrillard, Jean, „Der Geist des Terrorismus“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 12.11.2001

Bei den genannten Börsenspekulationen existierten nach dem 11.09.2001 Vermutungen, Al Qaida würde durch sog. Leerverkäufe⁶⁴ auf Versicherungsaktien wie Allianz, Münchener Rück oder AIG von den Kursverlusten dieser Werte, die durch die Anschläge entstanden, profitiert haben. Die Rebellen in *Matrix* sind selbstverständlich ‚cooler‘ und auch sympathischer inszeniert als islamistische Terroristen, weniger rüde gehen sie allerdings nicht vor. So nehmen Neo und Trinity den Tod zahlreicher Soldaten und Polizisten in Kauf, als sie sich in einer wilden Schießerei Zugang zu dem Gebäude verschaffen, in dem Morpheus von den Agenten gefangengehalten wird.

Neo calmly passes through the metal detector which begins to wail immediately. A security guard moves over towards Neo, raising his metal detection wand.

GUARD

Would you please remove any metallic items you are carrying: keys, loose change.

Neo slowly sets down his duffel bag and throws open his coat, revealing an arsenal of guns, knives, and grenades slung from a climbing harness.

GUARD

Holy shit –

Neo is a blur of motion. In a split second, three guards are dead before they hit the ground.⁶⁵

Später fungiert Neo mit einer Minikanone (Abb. 174) als Schwarzenegger-Zitat aus *Terminator 2*.⁶⁶ Weil Neo und Trinity glauben, sie würden für ‚die richtige Sache‘ kämpfen, nehmen sie den Tod unschuldiger Menschen in Kauf, wobei erkenntnistheoretisch, wie in Kapitel 2 diskutiert, durch die Abschaffung der Matrix, sollte sie gelingen, am Ende nur eine

⁶⁴ Hierbei werden Aktien, bei denen man von sinkenden Kursen ausgeht, ausgeliehen, zum hohen Preis verkauft und nach dem Kursrückgang billig zurückgekauft und an den Besitzer zurückgegeben. Leih der ‚Leerverkäufer‘ die Aktie z.B. zu einem Kurs von 100, verkauft zu 100 und kauft nach dem Kursrückgang zu 50 zurück, macht er einen Gewinn. Steigt allerdings wider Erwarten die Aktie, der ‚Leerverkäufer‘ verkauft zu 100 und muß zu 150 zurückkaufen, können sich unbegrenzte Verluste ergeben. Da Aktien verkauft werden, die einem eigentlich gar nicht gehören, spricht man von ‚Leerverkäufen‘.

⁶⁵ „Shooting Script“, New York, 2002, 370

⁶⁶ USA, 1991, Schwarzenegger schießt hierbei mit einer ähnlichen Minikanone vom Gebäude der *Cyberdyne Systems* aus auf die Polizeiautos, um Sarah Connor und ihrem Sohn die Flucht zu ermöglichen.

konstruierte Welt durch eine andere ersetzt wird. In dem ideologischen Glauben, die ‚Wahrheit‘ zu kennen, diese durchsetzen zu müssen und dafür den Tod anderer Menschen in Kauf zu nehmen, unterscheiden sich die *Matrix* Rebellen in keiner Weise von den Al Qaida Terroristen. Auf diesen Zusammenhang weist auch Watson hin.

Wir jubeln Terroristen zu – in einem Film, der knapp achtzehn Monate vor dem Einsturz der Twin Towers herauskam. Die von Trinity und Neo so spektakulär getöteten Polizisten, Wachleute und Soldaten sind >>echte<< Menschen. Natürlich kann man sagen: „Wer nicht für uns ist, ist gegen uns“, aber wenn uns bei den Bildern von den Al-Qaida-Anschlägen das Entsetzen packt – weshalb sind wir dann so begeistert, wenn unsere Helden Menschen abschlachten?⁶⁷

Offenbar sind wir deshalb begeistert, weil uns der Film sagt, daß die *Matrix* ja nicht real ist, der Tod von Menschen in der *Matrix* daher vielleicht auch nicht so real wie ein Tod in der Wirklichkeit, obwohl ja der Tod in der *Matrix* auch den Tod in der Wirklichkeit bedingt. Hinzu kommt, daß die gesamte – zugegeben faszinierend dargestellte – Schießerei in ihrer beinahe schon übertriebenen Dynamik und Ballett-ähnlichen Choreographie eher an ein Comic erinnert als an das Gemetzel, das sie dennoch darstellt (siehe Cover Kapitel 5).

Insgesamt faszinierend und verblüffend an *Matrix 1* ist die Vorwegnahme dieses *Einbruch des Realen*, dieses Ausloggens aus der Simulation, wie es *Matrix* inszeniert und wie es schließlich am 11.09.2001 ‚reale‘ Wirklichkeit wird. Ebenso fällt auf, welche Ähnlichkeit die zerstörte, ‚wirkliche‘ Erde in *Matrix*, z.B. die Überreste von Chicago mit den Überresten des WTC hat (Abb. 155-157). Zizek argumentiert in seinem Essay „Willkommen in der Wüste des Realen“, in dem er sich explizit auf *Matrix* bezieht, daß uns der 11.09.2001 gezeigt hat, daß wir in der Ersten Welt in einer Welt leben, die von der ‚realen‘ Welt, nämlich der Dritten Welt, künstlich abgeschirmt ist. Die Erste Welt definiert sich, anders als die Dritte Welt, über die Virtualität. Somit ist es unwesentlich, daß in der Dritten Welt täglich mehr Menschen umkommen als in der Ersten Welt an jenem 11.09.2001. Durch die Zerstörung der symbolischen Ordnung in Form des WTC in der Ersten Welt erschien der Terroranschlag als ein sehr viel gravierenderes Ereignis als der Tod einer vergleichbaren (oder gar höheren) Anzahl von Menschen. Dies demonstriert auch die Entwicklung des DAX Index als Reaktion auf die Anschläge (Abb. 173)⁶⁸. Dadurch, daß in der Ersten Welt ähnlich viele Menschen umgekommen sind wie in der Dritten Welt, hat letztere als ‚Wüste der Wirklichkeit‘ kurzerhand die Kontrolle über die simulierte, weil virtuell beherrschte, Erste Welt

⁶⁷ Watson, Ian, „*Matrix* als Simulakrum“, in *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 131

⁶⁸ dies gilt auch für andere Indizes wie den amerikanischen *Dow Jones*, den *S&P* oder den japanischen *Nikkei* 225, vgl. z.B. www.comdirect.de

übernommen. Daraus ergibt sich, so Zizek, ein Gefühl der Paranoia der Ersten Welt, von einer anderen Realität umgeben zu sein, aus der ständig Gefahren drohen.

Die ungeheure Wucht der Anschläge läßt sich nur vor dem Hintergrund jener Grenze erklären, die heute die digitalisierte Erste Welt von der ‚Wüste des Realen‘ der Dritten Welt trennt. Das Bewußtsein, in einem isolierten artifiziellen Universum zu leben erzeugt die Vorstellung, ein ominöser Agent bedrohe uns ständig mit totaler Vernichtung.⁶⁹

Was diesen Vergleich angeht, eilte *Matrix* mit dem Kinostart im Jahre 1999 seiner Zeit mehr als zwei Jahre voraus und wieder war es eine mediale Inszenierung, die die Wirklichkeit nicht nur in der Ästhetik der Bilder, sondern in der Gesamtaussage hinsichtlich unserer Wahrnehmung von Wirklichkeit vorwegnahm. Als mediales Simulacrum verbannt *Matrix*, ebenso wie andere Hollywood Filme, den Schrecken in die Bilder, damit die Wirklichkeit von ihm verschont bliebe und nimmt gleichzeitig nahezu prophetisch vorweg, daß dieser Schrecken dort nicht immer bleiben, sondern sich irgendwann abrupt seinen Weg in die Wirklichkeit bahnen wird. In *Matrix 1* findet jedoch der größte Teil der Rebellion innerhalb der ‚stylistischen‘ Welt des Cyberspace statt, der Kampf gegen die Virtualität wird in der Virtualität ausgefochten. Ebenso wurden die Ereignisse des 11.09.2001 sofort in den medialen Kontext integriert und nahezu 24 Stunden täglich über mehrere Tage hinweg gesendet. Der Terrorismus als Signifikat, „[...] jener Akt, der im Herzen eines allgemeinen Tauschsystems wieder etwas Singuläres schafft, das nicht auf etwas anderes zurückgeführt werden kann“,⁷⁰ wurde wieder in die Simulacrum-Maschinerie der Medien zurück integriert. Parallel zum 11.09.2001 zeigt *Matrix* das Virtuelle, den Ausbruch aus dem Virtuellen und die virtuelle Weiterführung des ‚Realen‘. Real ist nicht das, was außerhalb des Virtuellen besteht, real ist das, was das virtuelle System von Zeit zu Zeit in sich integrieren muß, um weiterbestehen zu können. Ebenso wie das Virtuelle das konstruierte Reale (oder den konstruierten Terror) benötigt – die es beide nicht gibt – inszeniert *Matrix* innerhalb der Ambivalenz den personalisierten Erlöser – den es in *Matrix* gibt –, um die kultur- (und medien-) pessimistische Sehnsucht der Zuschauer nach der Möglichkeit einer polaren Basiszuordnung, eines ‚wahren‘ Signifikats, zu erfüllen.

⁶⁹ Zizek, Slavoj, „Willkommen in der Wüste des Realen“, *Die Zeit*, Hamburg, 2001

⁷⁰ Baudrillard, Jean, „Der Geist des Terrorismus“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 12.11.2001

KAPITEL 6:

WHERE DO WE GO FROM HERE? WIE MATRIX FUNKTIONIERT UND WARUM



That to be truly free, you cannot change your cage. You have to change yourself.

Neo, "Shooting Script" (2002, 393)

6. WHERE DO WE GO FROM HERE ?**WIE MATRIX FUNKTIONIERT UND WARUM**

[...] it is the real that has become our true utopia.

*Jean Baudrillard, Simulacra and Simulation*¹

6.1. ZUSAMMENFASSUNG:

Die Grundthese dieser Arbeit ist, daß *Matrix* einerseits erkenntnistheoretische Aspekte aus der westlichen Geistesgeschichte aufgreift, um den Zuschauer zu faszinieren und gleichzeitig, durch das Bedienen einer kulturpessimistischen Sehnsucht, diesem Zuschauer wieder das Gefühl gibt, in einer nicht-ambivalenten und strukturierbaren Welt zu leben. *Matrix* illustriert den Versuch des Menschen, in einer nicht-polaren Welt Polaritäten zu schaffen. Doch was der Mensch nicht schafft, das schafft *Matrix*.

Kapitel 1 analysierte *Matrix* im Hinblick auf Inhalt und Hintergrund sowie im journalistischen und philosophischen Kontext. Kapitel 2 zeigte erkenntnistheoretische Aspekte in *Matrix* ebenso wie die Tatsache, daß der Kern der Realität, das *Ding an sich*, nicht aus der Ambivalenz der Wahrnehmung externalisiert werden kann, für die Wahrnehmung also unerreichbar bleibt. Kapitel 3 analysierte *Matrix* als *Gothic-Novel* und demonstrierte anhand des *Gothic Revivals* die Unmöglichkeit des Versuchs einer spirituellen Einheit mit dem, was durch den Fortschritt überwunden wurde. Kapitel 4 erforschte die Thematisierung der Philosophie von Baudrillard in *Matrix* und kam zu dem Schluß, daß in einer massenmedial beherrschten Welt ständig das *Reale* und *Authentische* thematisiert werden, obwohl es diese Konstrukte durch die massenmediale Gleichschaltung gar nicht mehr gibt. Kapitel 5 führte diese Thematik weiter und identifizierte *Matrix* als einen Film, der den Ausbruch des Schreckens aus den Bildern in die Realität – namentlich in Form des 11.09.2001 – medial vorwegnahm. Ebenso wurde auch die Rückintegration des Schreckens *zurück* in die Bilder in *Matrix* vorweggenommen.

Innerhalb der Ambivalenz von Wahrnehmung, die immer eine subjektive ist, kann es keine objektive Wahrheit oder keinen objektiven Fixpunkt geben. Ähnlich wie die von mir thematisierten Diskurse der westlichen Geistesgeschichte (Erkenntnistheorie, *Gothic Revival*, Baudrillard) startet *Matrix* ebenfalls im Chaos der Ambivalenz, stellt dann jedoch, in Form des Erlösers Neo, ein Konstrukt außerhalb der Beliebigkeit vor. Im Film gelingt, anders als in

¹ Michigan, 2003, 123

der Wirklichkeit, eine feste Basiszuordnung. Den großen Erfolg konnte *Matrix* besonders dadurch erreichen, daß der Film die allgemein menschliche Sehnsucht nach polarer Zuordnung mit der spezifischen Sehnsucht des Zeitgeistes der 90er Jahre kombiniert und beide Sehnsüchte – die allgemeine und die spezifische – bediente. Dies soll im folgenden erläutert werden.

6.2. DAS ENDE DER GESCHICHTE:

In seinem Buch *The End of History and the Last Man* deutet Francis Fukuyama die demokratische Staatsform als das Ende der Geschichte.² Wenn alle Staaten dieselbe Regierungsform aufweisen, in der sich jeder Bürger gemäß seiner *Façon* entwickeln und verwirklichen kann, gäbe es, so Fukuyama, keine Kriege oder Revolutionen mehr, die gemeinhin den Lauf der Geschichte bestimmen. Fukuyama bezieht sich bei dieser Betrachtung besonders auf das Ende des Ost-West-Konfliktes und des Kalten Krieges, der mit dem Fall der Berliner Mauer am 09.11.1989 begann. Eine ähnliche Ansicht vertritt auch Baudrillard in „History: A Retro Scenario“:

Whereas so many generations, and particularly the last, lived in the march of history, in the euphoric or catastrophic expectation of a revolution – today one has the impression that history has retreated, leaving behind it an indifferent nebula, traversed by currents, but emptied of references.³

Der Fall des ‚Eisernen Vorhangs‘, das Ende des Warschauer Paktes, der Fall der Berliner Mauer und der Siegeszug der Demokratie mit all ihren Folgerscheinungen von Deregulierung, Dekonstruktion und Deformation erschufen ein Umfeld der Beliebigkeit ohne klare Polaritäten. Es gab kein *Evil Empire*⁴ mehr. Die Definition von West und Ost war aufgebrochen und es schien alles und gar nichts möglich. Da es von außen keine Polaritäten mehr gab, mußte das Individuum selbst diese Polarität herstellen – also ‚authentisch‘ sein und sich von anderen abheben. Die Situation des Individuums war in Wahrheit ‚ambivalent‘, um so größer der Wille des Individuums, ‚authentisch‘ zu sein. Während die Worte ‚authentisch‘ und ‚real‘ Sicherheit und Orientiertheit suggerieren, hat das Wort ‚Ambivalenz‘, das ja auch

² Fukuyama, New York, 2002, “History was rather a chaotic and ceaseless series of struggles among nations, in which liberalism had no particularly privileged position”, 252

³ Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003, 43

⁴ Diese Bezeichnung (deutsch: „Reich des Bösen“) verwendete der damalige US-Präsident Ronald Reagan während des Kalten Krieges für die Sowjetunion. Konsequenz war eine Verdoppelung des Verteidigungsetats bis zum Jahre 1985 auf über 300 Mrd. \$, um die UdSSR zu Tode zu rüsten, was ja auch gelang, vgl. Dippel, Horst, *Geschichte der USA*, München, 2003, 132

im Titel dieser Arbeit vorkommt, eine Fülle von eher negativen Konnotationen wie z.B. „doppeldeutig“, „nicht-eindeutig“, „schwer faßbar“ etc. Eine Suchanfrage bei *Google* auf allen Websites der Welt ergibt für „Ambivalence“ gerade einmal 828.000 Treffer.⁵ „Conformity“, das ebenfalls negativ konnotiert ist und die Notwendigkeit beschreibt, sich als Individuum einem übergeordnetem System unterzuordnen, liegt mit 4,86 Millionen Treffern ein wenig höher. Nehmen wir aber „authentic“, zeigt uns *Google* 14 Millionen Treffer und bei „real“ schließlich sind es gar 384 Millionen. Die Wörter, die uns eine strukturierte und dennoch von uns selbst bestimmte Welt suggerieren, werden offenbar besonders häufig gewählt. „Authentisch sein“ ist die Devise bis heute: „Ich will authentisch erzählen“, sagt Christa Wolf in *Die Zeit*,⁶ „Ich bin absolut authentisch“, sagt Guido Westerwelle derselben Zeitung.⁷ „Auf jeden Fall authentisch bleiben“, empfiehlt die *FAZ* im Bereich „Beruf und Karriere“⁸ Arbeitssuchenden als Verhalten für das Vorstellungsgespräch. „Authentisch leben – aber wie“ heißt ein Buch von Lebensberater Phillip C. McGraw⁹ und sicherlich auch noch von vielen anderen. Das *Handelsblatt* lobte Bundespräsident Horst Köhler nach seiner Rede vom 24.12.2004 als „authentisch, optimistisch, patriotisch.“¹⁰ So stellen wir erst einmal fest, daß das Wort „authentisch“ offenbar um so häufiger auftaucht, je weniger feste Bezugspunkte es in unserer Welt gibt. Wie aber wird Authentizität vermittelt?

Nach dem Fall der Berliner Mauer stellte sich insbesondere für die Bevölkerung der neuen Bundesländer die Frage, auf welche Weise sie sich in dieser neuen Form der Beliebigkeit einordnen könnte. Die, denen zuvor von einem sozialistischen System beigebracht wurde, was sie zu sein und zu tun hatten, waren plötzlich auf sich allein gestellt.¹¹ Das mediale System der Unterhaltungs- und Konsumgüterindustrie übernahm die vormals staatliche Rolle geistig-ideologischer Führerschaft und belehrte die Konsumenten, was sie zu tun, zu tragen und zu fahren hätten, um ‚echt‘, ‚authentisch‘ und individuell aufgestellt zu sein. Verblüffend dabei ist, daß die Individualisierung, die der Gebrauch eines Produktes herbeiführen soll, durch die Nutzung von durch Massenproduktion hergestellten Gütern erfolgt. Etwas, was in Serie produziert wurde, soll plötzlich etwas Originäres sein bzw. Originalität vermitteln? Und je mehr Massenproduktion desto mehr Originalität? Um diese industrielle Konfektionierung als Individualisierung erscheinen zu lassen, bedarf es eines gigantischen, medialen Apparates, der

⁵ Nachzuprüfen auf www.google.de, Stand: Februar 2005

⁶ Löffler, Sigrid, „Ich will authentisch erzählen“, *Die Zeit*, Hamburg, 08.12.1999

⁷ Geis, Matthias, „Ich bin absolut authentisch“, *Die Zeit*, Hamburg, 05.10.2003

⁸ Obermeier, Birgit, „Bitte recht authentisch“, *FAZ*, Frankfurt am Main, 06.06.2004

⁹ Frankfurt am Main, 2003

¹⁰ Kutzer, Hermann, „Botschaft für die Börse“, *Handelsblatt*, Düsseldorf, 27.12.2004

¹¹ Dies scheint auch heute noch der Fall zu sein, vgl. dazu *FAZ*, „Viele Thüringer mißtrauen der Demokratie als Staatsform“, 29.01.2005

in nie enden wollenden Werbefacetten Konformität scheindiversifiziert. Die Zunahme der medialen Berieselung war denn auch enorm: So stiegen die Brutto-Werbeinvestitionen in Deutschland von 1994 bis 2000 von 12,1 Milliarden Euro auf 18,5 Milliarden Euro, was einem jährlichen Wachstum von 11% entspricht (Abb. 175).¹² Ähnlich verhielt es sich mit den Börsenkursen von Unternehmen der *New Economy*, die zwischen 1999 und 2000 ungeahnte Höhen erklommen, diese aber auch mit einer ebenso rasanten Geschwindigkeit wieder abwärts verließen. Naheliegend, daß diese Unternehmen zum größten Teil abstrakte Emotionen in Form von Bildern vermarkteten (Abb. 176). Gemäß einer Studie der Boston Consulting Group (BCG) erhöhte sich die durchschnittliche Anzahl der verfügbaren TV-Kanäle pro Haushalt von ca. 4 Kanälen im Jahre 1950 auf über 90 Kanäle im Jahre 2001 (Abb. 177).¹³ Gleichzeitig erhöhte sich die Anzahl der Kanäle, die von den Zuschauern tatsächlich angeschaut werden, von 4 Kanälen im Jahre 1950 auf ca. 15 Kanäle im Jahre 2001 (Abb. 177).¹⁴ Dies führt zu der Vermutung, daß nahezu 75 Kanäle ausschließlich ins Leere senden und nur noch zum Zwecke der Inszenierung von Bildern und notfalls auch ohne Zuschauer existieren. Da die Anzahl von Werbespots, die ein Verbraucher durchschnittlich pro Woche sieht, von 300 im Jahre 1980 auf ca. 500 im Jahre 2000 anstieg,¹⁵ erhöht sich durch diese Dauerberieselung sicher auch die ‚Werbungsresistenz‘ des Verbrauchers (Abb. 178). Dies scheint die Hersteller dieser Werbung allerdings in keiner Weise zu veranlassen, ihre virtuelle Indoktrination zu reduzieren, denn die Kosten für Werbung zur sog. *prime time* stiegen von 1975 bis 2003 um nahezu 4% pro Jahr¹⁶ – dies täten sie nicht, wenn keiner mehr daran Interesse hätte, Werbung zu schalten (Abb. 179). So bleibt der virtuellen Maschinerie nichts anderes übrig, als immer aggressiver die ‚virtuelle Welt‘ der scheinbar ‚realen Welt‘ überzustülpen. Das Obszöne dieser kontradiktischen Verschränkung ist, daß die Zunahme der Thematisierung von ‚Authentizität‘ mit der Zunahme der gleichschaltenden Virtualität korreliert. Ein prägnantes Beispiel für dieses Phänomen ist die ständige Thematisierung von Sexualität im medialen Kontext, besonders im Internet, aber auch im TV. Hierzu gehört sowohl die Darstellung von Sexualität als auch der Diskurs darüber. Da für Sexualität (normalerweise) keine technischen Hilfsmittel benötigt werden, ist sie eine der am allerwenigsten virtuellen zwischenmenschlichen Aktivitäten. Darum ist sie auch das am häufigsten in der Virtualität inszenierte Phänomen. Die ständige Verbesserung der digitalen

¹² SevenOne Media GmbH, *Aktuelle Entwicklung des Werbemarktes*“, Unterföhring, 2004, 1

¹³ Deimler, Michael, u.a., *Darwin Pays a Visit to Advertising*, Atlanta, 2003, 4

¹⁴ Ebd.

¹⁵ Ebd.

¹⁶ Ebd.

Bilddarstellung bei Computern, die zum größten Teil der ‚realeren‘ Darstellung von pornographischem Material dient, legt ebenfalls Zeugnis davon ab.

Virtuell wird das gezeigt, was real nicht vorhanden ist. Ähnlich den Menschen in den Waben von *Matrix* wird den Konsumenten das vorgeführt, was sie – aufgrund der medial gelenkten Ausrichtung – nicht sind und nicht haben – ‚authentisch sein‘ bzw. ‚Authentizität‘. Was die Situation der Ostdeutschen nach der Wende angeht, half der Deutsche Staat durch expansive Verschuldung dabei mit, den „Konsum anzukurbeln“ und den Bewohnern der Neuen Bundesländer eine neue Form der Identifikation in Form von Warenkonsum zu geben bzw. Persönlichkeitswerte durch Produkteigenschaften zu übermitteln und zu definieren.¹⁷ Die Situation der Staatsfinanzen legt in erschreckender Weise Zeugnis davon ab: So stieg die Staatsverschuldung von 254 Milliarden Euro im Jahre 1989 auf 774 Milliarden Euro im Jahre 2000, was einer jährlichen Steigerung von 10,6% entspricht (Abb. 180).¹⁸ Die nicht mehr existente Polarität, die durch die immer stärkere Ähnlichkeit von Regierungen, Staatsformen und Medien erzeugt wird, wird den Bürgern – als Konsumenten – in Form einer vermeintlichen, käuflichen ‚Authentizität‘ zurückgegeben. Es scheint, als wäre durch die massenmediale Indoktrinierung ein totalitäres System nur durch ein anderes abgelöst worden.¹⁹

Seit dem 09.11.1989 waren die Polaritäten verschwunden, es herrschte jene Beliebigkeit, innerhalb derer das Virtuelle die scheinbare Authentizität abbildet und suggeriert. Es schien jedoch als warteten – innerhalb dieses *Streiks der Ereignisse* – alle auf eine neue, eine ‚reale‘ Form der Polarität...

6.3. CALLING 911:

911 ist in den USA der Notruf, der mit dem deutschen 110- oder 112-Ruf identisch ist. Unter der gleichen Abbreviation wurde dieser Notruf nach einer neuen, polaren Basiszuordnung in zynischer Weise erhört und dieses polare Ereignis, das auf diesen Notruf folgte, ging mit derselben Zahlenfolge in die Geschichte ein: 911.²⁰ Als am 11.09.2001 zwei

¹⁷ So betragen die konsumtiven Ausgaben des Bundes auch im Jahre 2004 noch 227,3 Mrd. € während die investiven Ausgaben nur 24,8 Mrd. € betragen, Bundesministerium der Finanzen, *Finanzplan des Bundes 2003-2007*, Berlin, 2004, 48

¹⁸ Ebd., 6

¹⁹ vgl. dazu Bohrer, „Das Ironieverbot der DDR-Gesellschaft verstärkt das westdeutsche, indem der totalitäre Beigeschmack bei aller ideologischen Differenz unmittelbar anknüpft an das Ironieverbot der Nazi-Epoche und ihrer propagierten Volksgenossenkultur“, Bohrer, Karl Heinz, „Hat die Postmoderne den historischen Ironieverlust der Moderne aufgeholt?“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 798

²⁰ spricht „Nine Eleven“ (VME)

von Terroristen gesteuerte Flugzeuge in das World Trade Center in New York rasten und beide Türme zum Einsturz brachten, war offenbar wieder – wenn auch nicht unbedingt in dieser Form gewünscht – eine Zeit der binären Oppositionen gekommen: Es gab wieder einen Feind ‚da draußen‘, den man bekämpfen konnte, es gab eine Einheit, die sich dem westlichen ‚Ende der Geschichte‘ nicht unterwarf, es gab einen Gegner, dem man sich stellen mußte. Die USA zogen in den Krieg, zunächst gegen Afghanistan, dann gegen den Irak, künftig wohl auch gegen den Iran. Sinn und Unsinn solcher Handlungsweisen moralisch zu bewerten, kann nicht Thema dieser Untersuchung sein. Thema kann aber sein, was den Betrachter auch in diesem Fall verblüffen sollte: Die Polarität (das Reale), die durch den Terroranschlag wieder in die nicht-polare (virtuelle) Welt getragen wurde, wurde dem Zuschauer ebenfalls virtuell übermittelt. Dies beginnt bei der TV-Dauerübertragung der Situation in New York nach dem 11.09., geht weiter über den Krieg gegen Afghanistan und endet vorläufig beim Irak-Krieg, der, mit eingebetteten Reportern und Kameras, die an den Bomben montiert waren, eine neue Dimension des realen Actionkinos in die heimischen Wohnzimmer bringen sollte.²¹ Ebenso virtuell inszeniert war das scheinbare Vorhandensein von Massenvernichtungswaffen im Irak, die gar nicht vorhanden waren. Was Osama bin Laden – den vermeintlichen Drahtzieher der Terroranschläge – angeht, läßt sich dieser in punkto Virtualität ebenfalls nichts vormachen und kommuniziert mit Freund und Feind ausschließlich über Videobänder, die durch ihre schlechte Bildqualität um so ‚authentischer‘ wirken.²² Das virtuelle – und nicht binäre – System benötigt offensichtlich von Zeit zu Zeit die Inszenierung des Binären, um überhaupt noch etwas senden zu können und dem Empfänger der medialen Botschaft ein Raster der Zuordnung von Informationen zu liefern.²³ Wenn das Reale, das in die Welt eindringt, nur noch dazu benötigt wird, dem Virtuellen als Inszenierung zu dienen, dann ist das ‚Ende der Geschichte‘ in der Tat gekommen – nicht *trotz* des 11.09., sondern *deswegen!* „Man kennt die spontane Selbstregulierung der Systeme, die, um zu überleben, ihre eigenen Unfälle, ihre eigenen Bremswirkungen erzeugen“, sagt Baudrillard.²⁴ Nicht nur der 11.09. ist dafür ein Beispiel, sondern auch *Matrix* als visuelles Kunstwerk.

²¹ Die ‚Kamera an der Waffe‘ erschien als Stilmittel meines Wissens das erste Mal im Jahre 1991 in Kevin Reynolds *Robin Hood. King of Thieves*, USA, 1991. Hierbei wird dem Zuschauer der Eindruck vermittelt, er würde sich auf einem abgeschossenen Pfeil Robin Hoods befinden.

²² Dieses Stilmittel wird z.B. in Oliver Stones *Natural Born Killers* häufig eingesetzt, USA, 1993/94

²³ Selbstverständlich basiert die digitale Computertechnologie auf dem binären Code und inszeniert eine binäre Welt. Dennoch ist die Welt, in der diese Computertechnologie existiert, nicht binär. Aber das ist eine andere Geschichte.....

²⁴ Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992, 76

6.4. MATRIX – EIN EPOCHENKUNSTWERK:

*Day after day, day after day,
We stuck, nor breath nor motion,
As idle as a painted ship
Upon a painted ocean.*

S.T. Coleridge, The Ancient Mariner²⁵

Matrix thematisiert genau *die* Ambivalenz, die scheinbar seit dem 09.11.1989 herrschte: Alle Menschen leben in einer computergenerierten Scheinwelt und es gibt zunächst nichts und niemanden außerhalb des Systems. Neo wird von Morpheus ausgeloggt und erwacht in der ‚Wüste der Wirklichkeit‘, ebenso wie am 11.09. die Erste Welt in der ‚Wüste der Dritten Welt‘ erwachte. Doch wie geht es in *Matrix* weiter? Neo und die Rebellen nehmen den Kampf gegen die Maschinen auf, doch dieser Kampf findet fast nur innerhalb der Matrix statt. Ihre übermenschlichen Fähigkeiten, ihre ‚coole‘ Kleidung, all dies besitzen die Rebellen nur in der Virtualität der Matrix, nicht in der kargen Wirklichkeit von Zion. Wir beobachten in *Matrix* die Darstellung von Rebellionsästhetik als Filmzitat und schließlich als dessen Vermarktung in Mode und ‚Lifestyle‘. Beide Aspekte werden im folgenden anhand von Beispielen dargestellt:

Das ‚Rebellencamp‘ in *Matrix* ist die Nebukadnezar (Abb. 28). Dieses Schiff paßt durch seine abgenutzte, äußere Erscheinung bereits perfekt zu den unterirdischen Labyrinthen der Kanalisation, durch die es sich bewegt. ‚Echte‘ Rebellen bewegen sich nur im Untergrund, verfolgt von den Wächtern der Matrix, ebenso wie das U-Boot U-96²⁶ im Kreuzfeuer englischer Zerstörer im gleichnamigen Film. Das Innere beider Schiffe (der U-96 und der Nebukadnezar) weist sowohl Unterschiede wie auch Ähnlichkeiten auf. In dem U-96 herrscht eine klaustrophobische Stimmung (Abb. 181) und der Zuschauer hat das Gefühl, er hätte mit dem Boot einen lebendigen Organismus vor sich:

Der eigentliche Star ist jedoch das Boot selbst. Es ächzt und quietscht, als sei es ein Lebewesen: einem stählernen Wal gleich, in dessen Bauch die Männer in drangvoller Enge zusammengepfercht sind.²⁷

Die Besatzung des U-Bootes ist im Auftrag eines totalitären Regimes unterwegs und glaubt selbst nicht so recht an den ‚Endsieg‘, während an Bord der Nebukadnezar der euphorische

²⁵ in Wu, Duncan, *Romanticism*, Oxford, 1999, 531

²⁶ Wolfgang Petersen, *Das Boot*, Deutschland, 1981

²⁷ Müller, *Filme der 80er*, Köln, 1995, 69

Wille herrscht, die Rebellion gegen die Maschinen erfolgreich zu Ende zu führen. Dennoch wird in beiden Schiffen ein ‚Wir-Gefühl‘ erzeugt, da sich beide als von der Außenwelt abgekoppelte Entität definieren. Ähnlich ist auch in beiden Schiffen das diffuse bläuliche Licht, das sich nur mühsam durch die ständige Nacht einen Weg bahnen kann. Ähnlich ist auch das Erscheinungsbild der etwas ‚schmuddeligen‘ Besatzung in abgewetzter Kleidung, die keine eigene Farbe zu besitzen scheint, sondern ständig die bläulich-braune Farbe annimmt, in die die gesamte Schiffsatmosphäre getaucht ist. Sowohl der Maschinenführer an Bord der U-96 (Abb. 181) als auch Tank in *Matrix* (Abb. 182) tragen enganliegende, ölverschmierte Unterhemden. Ansonsten prägen weitmaschige, beige Wollpullover mit einer rauhen, etwas zerfransten Oberfläche die modische Welt der Nebukadnezar und Zions. Damit bieten sie einen Gegenpol zur scheinenden und sich spiegelnden Leder- und Gummiwelt der *Matrix* (Abb. 84). In der ‚realen‘ Modewelt unserer Zeit taucht dieser ‚rough look‘ z.B. in der Herbstkollektion 2004 von Armani wieder auf. Der Pullover ist aus rauher Schafswolle, weitmaschig gestrickt (Abb. 184) und weist denselben beige-schmutzigen Kolorit auf wie die Kleidung der Rebellen. Tank ist zudem mit seiner Latzhose (Abb. 182) als ‚Arbeiter‘ konnotiert, als das, was man in der englischen Sprache als ‚blue collar worker‘²⁸ bezeichnen würde. Er kann die *Matrix* steuern und beeinflussen, sie aber selbst nicht betreten, da er in Zion geboren wurde. Die Latzhose verleiht ihm eine Aura des ‚Echten‘, ‚Althergebrachten‘ und ‚Authentischen‘. Die Latzhose als Symbol von ‚ehrlicher‘ Arbeit, dessen Träger etwas Handfestes und Brauchbares herstellt, finden wir u.a. in einer Werbung von Jack Daniels (Abb. 185) wieder. Hier wird sogar ironisch auf die überstilisierte Modewelt Bezug genommen – „Paris got fashion. We got Whiskey“ und die Einfachheit der Latzhose mit der Determination ihres Trägers (des Whiskeybrenners) zur Herstellung eines traditionsbehafteten Produkts und der Hochwertigkeit dieses Produkts (Jack Daniels Whiskey) in Verbindung gesetzt.

Die Stimmung an Bord beider Schiffe unterscheidet sich, wie schon gesagt, grundlegend. Während an Bord der U-96 eine verzweifelte Atmosphäre herrscht, zitiert die Mannschaft der Nebukadnezar die Rebellen von *Star Wars*²⁹ an Bord von Han Solos Millennium Falcon (Abb. 186), letztere ebenfalls verfolgt von den Häschern eines übermächtigen Imperiums, aber voller Euphorie, dieses am Ende dennoch zu besiegen. Beide Schiffe (die Millennium Falcon und die Nebukadnezar) sind z.T. behelfsmäßig zusammengebaut, weisen starke Spuren der Benutzung auf und unterscheiden sich so von der stählernen Uniformität des Sternen-Imperiums bzw. der glitzernden Welt der *Matrix*. Vergleicht man Abb. 183 mit Abb. 186, die

²⁸ im Gegensatz zum ‚white collar worker‘, der im Büro arbeitet.

²⁹ USA, 1977

beide einen Blick von Außen durch die Frontscheibe des jeweiligen Schiffes gewähren, kann man sogar Ähnlichkeiten hinsichtlich des Schicksals der jeweiligen Personen finden. Obi-Wan und Morpheus sind die Männer, die den Auserwählten finden, Luke Skywalker und Neo, sind die, die auserwählt sind.³⁰ Selbstverständlich trägt das Motiv des Schiffes innerhalb einer ‚feindlichen‘ See ein kunsthistorisches Erbe in sich, wie bereits ersichtlich auf Géricaults *Floß der Medusa* (1819, Abb. 190)³¹ sowie auf Delacroix' Dantebärke (1822, Abb. 191)³².

Die Kleidung in der Matrix ist grundlegend anders gestaltet. Die Oberfläche der Kleidung ist meist glänzendes, schwarzes Leder oder gar Gummi, wie z.B. bei Trinity (Abb. 84). Das Gummi reflektiert die Umgebung nahezu ebenso wie die gespiegelten Sonnenbrillen oder die Wolkenkratzer der zyklischen Städte der Simulation und lassen die gesamte Matrix-Wirklichkeit zu einer Wirklichkeit der Oberflächen werden. Das glänzende Leder und Gummi, die Sonnenbrillen, die Fassaden werden durch ihre Konsistenz zu Spiegeln und selbst zu einer Kinoleinwand oder einem Bildschirm. Doch innerhalb dieser Kleidung steckt eine lauernde Dynamik, wie sie nur in der simulierten Welt der Matrix möglich ist. Trinitys Top aus Gummi (Abb. 84) wirkt aufgrund der Form als auch aufgrund des reflektierenden Materials wie ein Insektenpanzer und insektenschnelle Reflexe weist Trinity auch auf. „Dressing to Dodge Bullets“, wie die *New York Times* über die *Matrix*-Mode urteilte.³³ In der Welt von Zion wird *das* Rebellenlager *per se* zitiert, innerhalb der Matrix die Ästhetik des Kinos schlechthin. Der lange Mantel von Neo (Abb. 32) ist ein Zitat verschiedener Filme und Filmgenres. In Sergio Leones *Once upon a time in the West*³⁴ tragen die einsamen Helden lange Staubmäntel, die majestätisch im Wind der Prärie wehen (Abb. 187). Humphrey Bogart trägt als desillusionierter, ‚hard boiled‘ Sam Spade³⁵ einen Trenchcoat, der seinen ganzen Körper vor der feindlichen Umgebung des Großstadtsumpfes abschirmt, durch den ihn seine Ermittlungen führen (Abb. 188). In John Woos Klassiker *The Killer*³⁶ trägt der Hauptdarsteller, ähnlich wie in den Western Sergio Leones, einen langen Staubmantel und schießt mit automatischen Waffen um sich (Abb. 189). Dies tut auch Neo (Cover Kapitel 5),

³⁰ Dies läßt sich von Lucas zu Tolkien zurückführen. *The Lord of the Rings* war für Lucas bei *Star Wars* eine der grundlegenden Vorbilder. Obi-Wan hat sein Vorbild in Gandalf, Luke, als Spielball der Vorsehung, wäre Frodo, Han Solo Aragorn und Prinzessin Leia die Elfenprinzessin Arwen, vgl. Tolkien, *The Lord of the Rings*, London, 1991

³¹ Durch die Darstellung des Pathos des Leidens der Besatzung des Floßes und der darin immanenten Sozialkritik sprengte Géricault das ästhetische Ideal des Klassizismus, siehe dazu Friedlaender, Walter, *Hauptströmungen der französischen Malerei*, Köln, 1996, 118-119

³² Dieses von Géricault inspirierte Bild zeigt die Erhabenheit Dantes und Virgils innerhalb eines ‚Meeres von Sündern‘, siehe dazu Friedlaender, ebd., 128-129

³³ la Ferla, „Dressing to Dodge Bullets: That ‚Matrix‘ Look“, *New York Times*, New York, 04.05.2003

³⁴ USA, 1968

³⁵ *The Maltese Falcon*, USA, 1941

³⁶ Hong Kong, 1989

wobei sein Mantel ihn nicht nur vor der Umgebung abschirmt und die Ästhetik des einsamen Helden zitiert, sondern ihn auch zum fliegenden Superman macht. Der Mantel übernimmt die Funktion des Superman-Umhangs. „In the movie, he does have somewhat superhuman strength, which we were underscoring with the coat“, so *Matrix*-Storyboard-Künstler Steve Skroce.³⁷ Am Ende von *Matrix 1* entsteigt er zunächst einer Telefonzelle (Abb. 192), um dann aus der Matrix hinauszufiegen. In der Zeichnung von Skroce (Abb. 196) und auch im Film sehen wir zunächst im ersten Bild die Uniformität der Großstadt aus der Vogelperspektive (Abb. 193), dann einen winzigen Punkt, der sich aus dem Häusermeer hervorzuheben scheint und schließlich Neo, der sich als Auserwählter dem Dschungel der Einheitlichkeit und Anonymität entzieht, indem er aus ihr herausfliegt (Abb. 194).

Ein weiteres Stilmittel sind Sonnenbrillen. Der Terminator trägt in *Terminator 1* und 2³⁸ eine Sonnenbrille – in Teil 2 eher als ironisches Zitat von Teil 1 – die den Eindruck einer emotionslosen Killermaschine komplettiert (Abb. 130). In Tarantinos *Reservoir Dogs*³⁹ frühstücken die Gangster gemeinsam in heiterer Atmosphäre (Abb. 197), bevor es daran geht, ein Diamantengeschäft auszurauben. Als der Raub beginnt, werden schwarze Sonnenbrillen aufgesetzt (Abb. 198). Dies geschieht nicht nur, um anonym und unerkant zu bleiben, sondern hat zudem eine stilistische Komponente, die wir auch in *Matrix* finden: Die schwarzen Sonnenbrillen und die schwarzen Anzüge und Krawatten der Gangster komplettieren Kleidung und Accessoire zu einer ‚stylistischen‘ Einheit der ‚Coolness‘. Morpheus trägt in *Matrix* eine schwarze Sonnenbrille ohne Bügel, ein schwarzes Hemd und einen schwarzen, glänzenden Mantel; das ganze vor einem nahezu schwarzen Hintergrund (Abb. 85). Schwärze herrscht entweder als nicht greifbarer Hintergrundes oder als spiegelnde Oberfläche, die beide keinen Zugang zu ihrem Inneren zulassen. So haben die sich spiegelnden Sonnenbrillen in *Matrix* auch eine Komponente philosophischer Botschaft: Wir können durch unsere Wahrnehmung nicht den Kern der Realität wahrnehmen; ebenso können wir durch die Sonnenbrille unsere eigenen Emotionen, unseren eigenen ‚Kern‘ vor dem Gegenüber verstecken. Die Sonnenbrille in *Matrix* fungiert nicht nur als Filmzitat der ‚Coolness‘, sondern auch als konkretes Konstrukt ambivalenter Erkenntnis. In Morpheus Brille spiegeln sich die rote und die blaue Pille (Cover Kapitel 2) und diese Spiegelung zeigt zugleich die Ambiguität der gesamten Situation: denn auch der Zugang zur ‚realen‘ Welt, den die rote Pille bietet, könnte nur ein Konstrukt sein. Diese Doppelfunktion von ‚Coolness‘ und Illustration von Erkenntniskepsis wird in Form der *Matrix*-Sonnenbrillen kommerzialisiert.

³⁷ Ders: „Storyboard“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 151

³⁸ USA, 1984 und 1991

³⁹ USA, 1992

Dies ist konsequent, denn die Sonnenbrillen verwandeln das Auge, für das die wahrgenommene Welt ein Bildschirm ist, ebenfalls in einen Bildschirm. Wir finden z.B. auf www.4seating.com sowohl die Sonnenbrillen von Agent Smith, Morpheus, Neo, und Trinity (Abb. 199-202). Alle sind, bis auf die Morpheus-Brille, mit dem Namen des jeweiligen Protagonisten versehen, so als reiche das Aufsetzen dieser Brille, um sofort die Identität des ursprünglichen Trägers anzunehmen.

Die Soutane, die Neo in *Matrix Reloaded* trägt (Abb. 203 und 204), weist ihn als Priester aus. Gleichzeitig ist er auserwählter Erlöser. So könnte man glauben, er wäre erster Priester seiner eigenen Religion geworden. Der Erlöser im langen, schwarzen Mantel aus Teil 1, der sich von den Gesetzen der Matrix lösen kann, indem er einfach aus ihr herausfliegt, wird zum Gläubigen und geistlichem Führer der Bewegung des Kampfes von Zion gegen die Maschinen. Der Glaube, es könnte in einer konstruierten Welt die Wahrnehmung einer ‚echten‘ Welt geben, versinnbildlicht sich in Neos Kleidung als katholischem Geistlichen. Wie stark diese Sehnsucht in Form einer allgemeinen Befindlichkeit ist, verdeutlicht z.B. der Pilgerstrom nach Rom nach dem Tod von Papst Johannes Paul II in der Woche nach dem 02. April 2005. Anders als die übrigen *Matrix* Kleidungsstücke wie die Mäntel, Stiefel oder Sonnenbrillen, gibt es keine offizielle Vermarktung der *Matrix*-Soutane. Es wird nicht nur Reales im Virtuellen weitergeführt, sondern auch die Kleidungsstücke der Revolution werden als Massenartikel weiter vermarktet. Die Artefakte der Rebellion gegen ein totalitäres System werden zu Verkaufsartikeln einer ebenso totalitären Lifestyle-Industrie. Es wird die Revolution gegen die Virtualität *innerhalb* der Virtualität selbst ausgefochten.⁴⁰

Matrix prangert die von Adorno gebrandmarkten Schachzüge der Kulturindustrie⁴¹ an um sie im Gegenzug mit einer ebensolchen digitalen und weiterentwickelten Kulturindustrie zu verbreiten. Statt Adornos Idee der ‚Aufklärung als Massenbetrug‘⁴² steht hier der Massenbetrug durch Realität. Indem *Matrix* nicht nur inhaltlich, sondern auch kommerziell den Aufstand gegen das System der funktionalisierten Zeichen in Form digitaler Zeichenketten vermarktet und damit eben dieses System stärkt, ruht es als selbstreferierendes Simulacrum in sich selbst.⁴³ Genau so verhielt es sich mit dem Terroranschlag vom 11.09.,

⁴⁰ in *Matrix Revolutions* findet der Kampf auch in der Welt von Zion statt, doch da dieser Film nach dem 11.09.2001 entstand, kann man ihm keine Vorwegnahme des ‚Einbruchs des Realen‘ attestieren, folglich wird er in diesem Abschnitt auch nicht thematisiert.

⁴¹ Adorno, Theodor, W.; Horkheimer, Max, „Kulturindustrie“, in *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt am Main, 1997, 128-176

⁴² Ebd., 128

⁴³ Dies muß natürlich nicht Absicht der Wachowski-Brothers gewesen sein, dennoch verhält es sich so. Ebenso war es nicht zwingend Absicht der Attentäter vom 11.09., CNN hohe Einschaltquoten zu bescheren.

der als scheinbarer Einbruch des Realen erkannt, aber schließlich als bildhafter Inhalt virtuell weiterverarbeitet wurde. So könnte man das Ausloggen in *Matrix* und den 11.09. als ‚trojanische Pferde‘ des Virtuellen bezeichnen, die die Glaubwürdigkeit der Bilderwelten dadurch bestätigen, daß sie kurzzeitig etwas von außen hereinholen, was ursprünglich nicht dem medialen Kontext entspringt. In ähnlicher Form erschafft in George Orwells Roman *1984*⁴⁴ das System des *Ingsoc*⁴⁵ mit Emmanuel Goldstein seinen eigenen Rebellen, um ihn einerseits als Köder für die letzten Zweifler auszulegen, andererseits aber auch, um ihn als systemfeindliche Identifikationsfigur zu verwenden, durch den die Selbstdefinition des Systems gestärkt wird.⁴⁶ *Matrix* thematisiert das Virtuelle, den Einbruch des Realen in das Virtuelle und die Virtualisierung dieses Realen. Wenn auch der ‚reale‘ Erlöser in *Matrix* nur in der Simulation der Matrix, also der virtuellen und ‚nicht realen‘ Welt richtig ‚cool‘ ist, bleibt als wichtigstes *Matrix*-Stilmittel dennoch die Externalisierung von Konstanten wie dem Erlöser oder der Liebe, die scheinbar objektive Wahrheiten darstellen, also außerhalb der Simulation ihren Ursprung haben. Wenn sich auch *Matrix*, was seine Vermarktung angeht, wie ein konsequentes baudrillardisches Simulacrum darstellt, auf die westliche Geistesgeschichte bezogen nährt der Film die kulturpessimistische Hoffnung auf einfache Polaritäten wie ‚echt‘ und ‚nicht echt‘, ‚wahr‘ und ‚nicht wahr‘. Zurückkommend auf die Befindlichkeit der 90er Jahre bietet der Film die ‚stylistische‘ Antwort auf die Frage, welchen Bezugspunkt es nach dem Aufbruch der Ost-West-Polarität im Chaos der medialen Zeichen noch geben kann. Diesem Kontext verdankt der Film seinen großen Erfolg und stellt sich – hinsichtlich der allgemeinen Fragestellung nach einem Bezugspunkt – als mediales Epochenkunstwerk der 90er Jahre dar, wie es, hinsichtlich der Ambivalenz von Wahrnehmung, *Soylent Green*⁴⁷ für die 70er und *Blade Runner*⁴⁸ für die 80er Jahre war.

Matrix wirkt als mediales Epochenkunstwerk einer Zeit, die das ‚Ende der Geschichte‘ gekommen sah und gleichzeitig das Gegenteil hoffte, einer Zeit, in der man das ‚Reale‘ thematisierte, weil das ‚Reale‘ verloren schien, einer Zeit der Ambivalenz nach der Polarität, die auf eine neue Polarität wartete, der Zeit vom Mauerfall bis zur Vernichtung des World Trade Centers, der Zeit vom 09.11. zum 11.09.

FINIS

⁴⁴ London, 1989

⁴⁵ Abkürzung für *English Socialism*, ebd.

⁴⁶ vgl. Orwell, George, *1984*, London, 1989

⁴⁷ USA, 1973

⁴⁸ USA, 1982

EPILOG - DIE WAHRHEIT IST IRGENDWO DA DRAUSSEN?**DIE BETRACHTUNG EINER BEWUSSTSEINSUNABHÄNGIGEN REALITÄT INNERHALB EINER BEWUSSTSEINSABHÄNGIGEN REALITÄT – EIN INTERVIEW MIT GERHARD ROTH:¹**

Etzold: *Herr Prof. Roth, in meinem Forschungsprojekt geht es primär um die Frage, warum der Film Matrix so erfolgreich war, wobei das, was er darstellt erkenntnistheoretisch ein „alter Hut“ ist. Ein Grund für den Erfolg des Filmes ist sicherlich die Externalisierung der Konstruktion von Realität aus dem Gehirn in den Supercomputer der Maschinen.*

Nun geht es in Matrix, in bester Science Fiction Manier, u.a. auch darum, daß die Maschinen eigenes Bewußtsein entwickeln und die Menschheit versklaven. Ebenso vertritt Buttazzo² die These, daß Bewußtsein bei Maschinen dadurch entstehen kann, daß – anstatt Neuronen und Synapsen – Bits und Bytes in genügend großer Anzahl interagieren. Indem Buttazzo die historische Entwicklung von Computern linear interpoliert in die Zukunft hochrechnet, kommt er zu dem Ergebnis, daß es im Jahre 2049 intelligente Maschinen mit eigenem Bewußtsein geben wird. Abgesehen davon, daß dies in Terminator 2 genau das Jahr ist, in dem die Terminators erschaffen werden, stellt sich folgende Frage: Reicht eine Interaktion einer genügend großen Anzahl von Bytes aus, um Bewußtsein, ähnlich dem des menschlichen Gehirns, zu erzeugen? Und muß dieses Bewußtsein notwendigerweise dem Menschen feindlich gesonnen sein?

Roth: In den letzten Jahren und sogar den letzten Monaten sind neue Erkenntnisse zu der Thematik entwickelt worden, wie Bewußtsein im menschlichen Gehirn entsteht und ich glaube sagen zu können, daß sich das „Bewußtseinsproblem“ aus neurobiologischer Sicht der Lösung nähert. Man kann das folgendermaßen feststellen: Bewußtsein wird beim Menschen vorausgesetzt; ich denke, wir haben Bewußtsein. Ebenso ist die Frage gelöst, ob Tiere Bewußtsein haben. Die Frage, wie man dies überprüfen kann, ist ja in der Robotik eine ganz entscheidende Frage. Ich kann selbst niemals überprüfen, ob z.B. Sie Bewußtsein haben,

¹ Prof. Dr. Dr. Gerhard Roth ist Professor für Verhaltensphysiologie und Leiter des Zentrums für Hirnforschung an der Universität Bremen sowie Rektor des Hanse-Wissenschaftskollegs in Delmenhorst. Das Interview wurde am 25.10.2004 im Hanse-Wissenschaftskolleg in Delmenhorst geführt.

² Buttazzo, C. Giorgio, „Kann je eine Maschine ihrer selbst bewußt werden?“ in Aurich, Rolf; u.a. (eds.), *Künstliche Menschen*, Berlin, 2000, 49

ebenso wenig können Sie dies bei mir. Aber auch der erste wichtige Schritt für die Robotik hinsichtlich der Frage, ob es bewußtseinsfähige Roboter geben wird, ist, daß Bewußtsein nicht nur ein innerer Erlebniszustand ist, sondern sich eindeutig in Verhaltensleistungen ausdrückt. Man muß nur genau testen und sich fragen, was Menschen an kognitiven Leistungen, an motorischen Leistungen und an Gedächtnisleistungen lernen und was sie davon auch ohne Bewußtsein tun können. Diese Frage ist inzwischen beantwortet.

Es gibt erstens Dinge, die wir nur können, wenn wir gewisse Zustände von Bewußtsein, z.B. Aufmerksamkeit, aufwenden. Wenn diese Aufmerksamkeit nicht da ist, können wir bestimmte Dinge, die in eine bestimmte Richtung gehen, nicht leisten. Die Richtung heißt z.B. das Ausüben einer feinen, komplizierten Motorik, sofern diese nicht durch Training automatisiert wurde. Wenn nun ein Mensch oder ein Tier etwas Kompliziertes lernt, z.B. den Faden durch das berühmte Nadelöhr zu führen, so ist dies nur durch Konzentrationsbewußtsein möglich. Wenn nun ein Tier so etwas vollbringt, ist es absurd anzunehmen, ein Tier könne so etwas ohne Bewußtsein, ein Mensch aber nur mit Bewußtsein. Zweitens geht es um den tieferen Sinn von Kommunikation und Sprache. Einfache Kommandos können wir verstehen, bei komplizierteren Mitteilungen müssen wir genau hinhören. Ohne Konzentration ist uns der Sinn komplizierter Mitteilungen nicht verständlich, hier ist eine tiefe semantische Verarbeitung erforderlich. Eine flache semantische Verarbeitung funktioniert ohne Bewußtsein, je komplexer die Mitteilung und somit die semantische Verarbeitung wird, desto mehr Bewußtsein ist erforderlich. So kann man auch Tieren Aufgaben stellen, die beim Menschen Bewußtsein erfordern und daraus ableiten, daß auch Tiere selbstverständlich Bewußtsein haben, wenn sie komplexe Entscheidungen treffen müssen, die wir Menschen nur mit Bewußtsein treffen können. Ebenso können wir feststellen, mit welchen Teilen des Gehirns, bei Mensch und Tier, diese Entscheidungen getroffen werden. Komplizierter ist das Erforschen von Selbstbewußtsein und Selbsterkenntnis, doch auch dies kann man feststellen. So können sich Schimpansen, ebenso wie Menschen z.B. im Spiegel erkennen, was z.B. Hunden und Katzen nicht möglich ist. Auf diese Weise können wir nach und nach die verschiedenen empirischen Formen von Bewußtsein abfragen und können Menschen und Tieren diese Formen zuordnen, wobei einige dieser Formen nur beim Menschen anzutreffen sind. Und hier liegt auch der Nutzen für die Robotik:

Wir können auf diese Weise herausfinden, ob ein bestimmtes Wesen – im menschlichen Sinne – Bewußtsein hat. Und wir können heute feststellen, welche Gehirnzustände mit diesen jeweiligen Bewußtseinszuständen verbunden sind und wo diese anzutreffen sind, nämlich in der Großhirnrinde. Im Detail ist dies innerhalb der Großhirnrinde eine hochkomplexe

Verknüpfung aus den sog. primären sensorischen Zentren und den assoziativen Zentren, die mit Gedächtnis, Gefühl und Erinnerung zu tun haben, ebenso mit dem Ortgedächtnis. Mittlerweile ist die Forschung so weit fortgeschritten, daß man im Detail weiß, wie diese Zentren miteinander interagieren müssen, um bestimmte Bewußtseinsprozesse zu erzeugen. Von hier aus können wir weiter in die Neurochemie und Neuropharmakologie vordringen und untersuchen, welche Rezeptoren und Synapsen durch welche Chemikalien aktiviert werden, z.B. wie Bewußtsein durch Einsatz von Narkosemitteln getrübt werden kann. Daher sage ich, das Rätsel des Bewußtseins, soweit es nicht ein rein philosophisches ist, sondern ein empirisches – wie entsteht Bewußtsein und wofür hat man Bewußtsein? – wird in den nächsten fünf bis sechs Jahren gelöst sein.

Um nun auf die Frage ‚Wird man bewußtseinsfähige Wesen bauen können?‘ zu antworten: Es sind zunächst extrem spezifische Bedingungen notwendig: Es müssen 100 Millionen Cortex Zellen vorhanden sein, diese müssen unter speziellen biochemischen Voraussetzungen miteinander kommunizieren können und die technische Realisierung solcher Netze ist weit entfernt.

2049 ist also etwas früh?

Es kann ja sein, daß sich alles exponential entwickelt, dennoch ist es absurd, ein Datum zu nennen. Die technologische Entwicklung geht in der Tat rasend, aber es gibt nun einmal gewisse Schallmauern, wie z.B. bei der digitalen Sprachübersetzung, die so einfach nicht zu durchdringen sind. Es kann 100 Jahre dauern, es kann natürlich auch ganz schnell gehen.

Um jedoch ein Bewußtsein, wie das eines Menschen oder eines Schimpansen, nachzubauen, ist ein System erforderlich, das sich selbst baut, entwickelt, verdrahtet, organisiert und zudem selbsterhaltend ist. Und solch ein System auf Basis eines Roboters ist so weit entfernt von jeder technologischen Umsetzbarkeit, daß der Zeitpunkt einer solchen Entwicklung kaum abzuschätzen ist. Nehmen wir aber an, daß es in unserem Gehirn im biologischen Sinne ‚natürlich‘ zugeht, so ist es möglich, daß es irgendwann einmal Bewußtseinsroboter geben wird. Da sich dieses künstliche Gehirn allerdings, wie ein kindliches Gehirn, selbst bauen müßte, pro Sekunde gemäß einem Algorithmus gezielt 1 Million Kontakte herstellen müßte, stellt sich die Frage, wie sich ein Roboter mit dieser unglaublichen Geschwindigkeit selber bauen sollte und mit welchen Materialien dies überhaupt möglich wäre.

Und dem Roboter einfach ein fertig entwickeltes Bewußtsein überzustülpen ginge nicht?

Nein. Unser Bewußtsein hängt elementar von vielen Entwicklungsstufen ab, die schon vor der Geburt beginnen und sich dann fortsetzen. Bis wir ein komplexes, menschliches Bewußtsein haben, dauert es 20 Jahre. Stellen Sie sich einen Apparat vor, der 20 Jahre für seine Herstellung benötigt. Welcher Investor kann und will das bezahlen? Und warum überhaupt sollten wir das haben wollen? Diese Apparate, die Bewußtsein haben, werden auch Gefühle haben und somit all die Vor- und Nachteile, die auch wir Menschen haben. Wenn wir menschliches Bewußtsein in einem Roboter rekonstruieren wollen, ist diese Konsequenz unausweichlich. Ebenso werden diese Roboter autonom sein, werden einen Willen haben, ebenso eine Psyche und damit auch psychische Defekte und Geisteskrankheiten. Da 20% der Weltbevölkerung bereits psychische Defekte haben, nämlich 1,2 Milliarden von 6 Milliarden, ist es doch unsinnig, diese ohnehin schon recht große Zahl noch künstlich zu vergrößern. Je intelligenter und autonomer die Roboter, desto weniger wollen wir sie haben. Einen hochintelligenten, nicht-autonomen Roboter wird es nicht geben können.

20% der Bevölkerung haben psychische Defekte? Das klingt nicht sehr ermutigend.

In der Tat. 20% haben schwere psychische Schäden, die meist harmlos sind, aber sie haben diese Schäden.

So klingen ja die Thesen aus Terminator und Matrix durchaus plausibel, daß intelligente Roboter, sollte es sie geben, sofort Krieg mit den Menschen anfangen?

Natürlich, die würden sofort anfangen, sich zu bekriegen! Sofort. Klar. Diese Roboter würden genau das tun, was Menschen seit 5 Millionen Jahren tun, seit es Menschen gibt, nämlich sich gegenseitig umbringen, unterjochen und ausbeuten. Warum nicht? Bei Isaac Asimov³ ist diese Thematik ja bereits vorgedacht, nur an die Gesetze der Robotik wird sich kein Roboter halten oder versuchen, diese zu unterlaufen.

Dennoch glaube ich, daß es noch mindestens 100 bis 200 Jahre dauern wird, bis ein intelligenter Roboter mit Bewußtsein technisch realisierbar wird, aber noch viel früher werden die Menschen entdecken, daß sie so etwas eigentlich gar nicht haben wollen.

³ z.B. *The Complete Robot*, London, 1994

In Matrix haben die Maschinen schließlich diesen Krieg gewonnen und die Menschen als biologische Form der Batterie in Tanks verfrachtet, wobei ihnen der Supercomputer die Simulation der Matrix vorsetzt, um sie ruhig zu halten. Nick Bostrom von der Oxford University behauptet in seinem Essay „Are you living in a computer simulation“⁴, daß wir alle ebenfalls in solch einer Simulation leben und der Operator dieser Simulation Bilder dazwischenschaltet, wenn wir etwas sehen, was wir nicht sehen sollen bzw. was uns denken machen könnte, wir lebten in einer Simulation. In Aus Sicht des Gehirns⁵ beschreiben Sie den Prozeß, wie das Gehirn ebenfalls Bilder dazwischenschaltet, wenn wir z.B. unsere Augen schnell von einem Punkt zum anderen bewegen und eigentlich Schwärze sehen müßten, aber Bilder sehen. Ist am Ende nichts anderes als unser Gehirn der Supercomputer der Matrix?

Selbstverständlich.

In Matrix wird die Konstruktion der Realität aus dem Gehirn in den Supercomputer verfrachtet. Was macht uns aber sicher zu wissen, daß es unser Gehirn und nicht doch irgendein Supercomputer ist?

Das ist natürlich eine der wichtigsten erkenntnistheoretischen Fragen. Nähern wir uns einmal schrittweise diesem Problem an:

Es gibt die klassische, erkenntnistheoretische Frage, welchen ontologischen Status die Welt hat, in der ich lebe. Dabei kann man Realist, Skeptiker, Idealist usw. sein. Die erste große Antwort auf diese Frage war die Philosophie Platons, der, gemäß den Sophisten, sagte: „Wenn alles täuscht oder täuschen kann, dann muß es einen exklusiven Zugang zur Wahrheit geben und das ist die Seelenschau.“ Dies wurde ja von Descartes schließlich weitergeführt. Es gab somit immer die skeptisch-erkenntniskritische und die ontologisch-metaphysische Antwort. Wenn wir dies auf die moderne Hirnforschung und Sinnesphysiologie anwenden, gibt es zunächst eine triviale Feststellung: Diese besagt, daß alles, was wir erleben, einschließlich unser Selbst, von einem Gehirn konstruiert ist. Dies kann jederzeit in einer Klinik medizinisch empirisch festgestellt werden, denn sobald bestimmte Regionen im Gehirn stimuliert werden, ist die Sicht der Welt voraussagbar verändert. Z.B. bei der Schmerzwahrnehmung können Sie bei solch einem scheinbar komplizierten Phänomen wie Schmerz in genauester Weise vorhersagen, was wie im Gehirn abläuft, damit Sie genau den

⁴ Nick Bostrom in *Philosophical Quartlery*, Vol. 53, No.211, 2003, S.243-255 oder online unter www.simulation-argument.com

⁵ Frankfurt am Main, 2004, 44

jeweiligen Schmerz haben – und was sie dann dagegen tun können; was ja von höchster pharmazeutischer Relevanz ist.

Alles, was wir erleben, ist konstruiert. Den Konstrukteur nennen wir einmal Gehirn. Jetzt gibt es zwei unangenehme Fragen bzw. Schlußfolgerungen: Erstens, wer bin dann ich? Und die Antwort heißt knallhart: ich bin auch ein Konstrukt. Meine Ich- und Bewußtseinszustände werden auch vom Gehirn konstruiert und ich als denkendes Wesen bin ebenfalls ein Konstrukt. Diese Erkenntnis ist natürlich unangenehm und das gar nicht einmal nur im philosophischen Sinne. Sobald bei einem Menschen gewisse limbische Zentren aktiviert werden, sieht dieser die Welt anders. So wirken ja auch die Medikamente und Pillen, Beruhigungspillen, Antidepressiva usw. Ein Mensch ist extrem ängstlich, nimmt Pillen und plötzlich ist die Welt rosarot und ich könnte Ihnen im Detail erklären, wie das funktioniert. Das zweite Problem ist die Frage: wer oder was konstruiert uns denn da? Wie bei *Matrix*, wer ist es, der das alles erschafft? Und damit gelangen wir in eine sehr komplizierte erkenntnistheoretische Schleife. Denn wenn ich als Hirnforscher – nicht als Philosoph – sage, es ist das Gehirn und ich schaue mir mit einem dieser teuren Apparate mein eigenes Gehirn an, während es mich denkt, stellt sich die Frage, wo dieses denn dann existiert. Ich habe eine sinnliche Erfahrung von meinem Gehirn durch den Apparat, also muß das Gehirn, das ich gerade anschau auch ein Konstrukt sein. Es kann schließlich keine Sinneseindrücke außerhalb meiner Sinneswelt geben, also kann dieses Gehirn, das ich als Hirnforscher untersuche, nicht das Gehirn sein, das mich konstruiert. Alles andere würde zu einem fundamentalen Paradoxon führen, daß ein Teil meiner Sinneswelt diese Sinneswelt hervorbringt – also eine Menge eine echte Teilmenge von sich selbst wäre.

Die Auflösung ist einfacher: Wir müssen annehmen, es gäbe eine objektive Realität, in der es Gehirne gibt.

Wäre diese Realität vergleichbar mit dem kantischen „Ding an sich“?

Natürlich. Es gibt eine bewußtseinsunabhängige Realität, in der wir leben und da gibt es auch Gehirne. Und diese Gehirne sind individuell und die konstruieren dann meine Welt. Dieses Modell ist in sich widerspruchsfrei, wenn ich nicht behaupte, es wäre die objektive Wahrheit sondern lediglich die plausibelste Annahme. Dies allerdings bedeutet auch, daß es nicht *einen* Konstrukteur gibt, sondern so viele Konstrukteure wie es Menschen gibt – 6 Milliarden, wenn wir die Tiere dazunehmen entsprechend mehr. D.h. jeder lebt als Konstrukt

in einer individuellen Welt. Ein Gehirn, das mir nicht zugänglich ist, konstruiert Sie und mich und die ganze Welt dazu und Ihr Gehirn tut genau das gleiche.

Machen wir nun einen großen logischen Sprung: Was spricht dagegen, daß es nur einen Konstrukteur gibt, der all das erzeugt? Rein logisch ist diese Behauptung ja zulässig und auch nicht zu widerlegen. Am Ende hätte aber die Instanz, die all dies vollbringt und konstruiert ja wieder dieselben Probleme wie wir auch: Sie müßte ein Gehirn haben und sobald ein Gehirn da ist, existiert auch eine konstruierte Welt. Allein über diese Frage, warum es ein Gehirn geben muß, damit Verhalten gesteuert wird, könnten wir wochenlang reden. Am Ende landen wir wieder in der endlosen Schleife, denn es stellt sich die Frage: Wer hat nun den Supercomputer, Gott, wen auch immer erschaffen? Hat der sich selber erschaffen? Das ist das „Liebe-Gott-Problem“, wer hat den Lieben Gott erschaffen? Wieso weiß Gott das alles, kann das alles, obwohl *alles wissen* und *alles können* ein Selbstwiderspruch in sich ist. Wenn Gott alles kann, kann er auch sich selbst erschaffen. Es kann aber kein System geben, das alles kann inklusive sich selbst erschaffen, bevor es existiert hat. Es gibt dabei also logische Widersprüche, die man nicht aufklären sondern nur hinnehmen kann.

Kann man sagen, Gott war schon immer da gewesen?

Dies führt seit Kant zu einem genauso fundamentalen Widerspruch; auch dies kann sich niemand vorstellen. *Immer schon da* ist nicht vorstellbar. Diese Fragestellung finden wir ja z.B. in der *Kritik der reinen Vernunft*: „Alles ist von Gott geschaffen, aber was ist mit Gott selber?“ D.h. wir könnten alle an unsichtbaren Drähten des Operators hängen, aber dieser Gedanke ist nicht logisch, da er unser Denkvermögen bei weitem übersteigen würde. Ebenso stellt sich die Frage, seit wann der Operator dies macht. Dann könnte auch die Zeit eine Illusion sein. Der Gedanke jedoch, daß unser Leben der Traum eines schlafenden Gottes sein könnte oder wir von einem Supercomputer gesteuert werden, ist dennoch nicht widerlegbar.

Kann man die bewußtseinsunabhängige Realität mit Descartes cogito vergleichen?

Nein. Was Descartes da wirklich meinte, ist nicht klar. Auf der einen Seite argumentiert er erkenntnistheoretisch, zum anderen ontologisch und fällt schließlich selber rein. Erkenntnistheoretisch ist das sauber argumentiert: Ich kann alles reduzieren auf ein Faktum, an dem ich nicht zweifeln kann – ich denke. Also muß es ein Wesen geben, das denkt, sonst könnte ich nicht denken. Jetzt denkt er weiter und sagt, daß selbst dies noch eine Illusion sein

könnte, das ich gedacht werde, indem ich denke, daß ich denke. Dies könnte uns ein böser Geist eingegeben haben, der uns absichtlich täuschen will – oder der Supercomputer der Matrix. Dies aber, so schließlich Descartes, widerspräche der Güte Gottes, denn so böse könnte Gott nicht sein, daß er einem bösen Geist erlaubt, uns mit Gewißheit Illusionen in unser Bewußtsein einzugeben. Da hat ihn schlicht der Mut verlassen.

War das unter Umständen Angst vor der Macht der katholischen Kirche?

Das ist unklar und umstritten. Heute sagen wir: Es gibt etwas Unbezweifelbares, nämlich das ich denke und Bewußtsein habe. Gleichzeitig wird diese Erkenntnis aber von jemandem erzeugt, der nicht ich bin. Und alles andere wissen wir nicht. Es gibt eine objektive Welt und in der gibt es Gehirne und die Gehirne erzeugen diese Erkenntnis. Ich denke oder ich werde gedacht. Ebenso verhält es sich mit dem Begriff der Existenz. Wenn ich sage, dieser Tisch hier existiert, dann stellt sich die Frage, wo er existiert. Er existiert in meiner Wahrnehmungswelt, meine Wahrnehmungswelt ist aber eine konstruierte Wahrnehmungswelt, konstruiert von einem Gehirn, über dessen wahre Existenz wir nichts wissen.

Der langen Rede kurzer Sinn: Es kann durchaus sein, daß wir alle in einer Matrix leben, aber es ist nicht sehr wahrscheinlich.

Würden Sie sagen, daß das Auslagern der Unsicherheit der Wahrnehmung in Matrix auf einen Supercomputer ein typisch menschlicher Akt der Bequemlichkeit ist, sozusagen eine Art Personifizierung der Unsicherheit?

Klar. Wir können Unsicherheiten nicht ertragen, darum erfinden wir Götter, Gott, Schicksal oder sonst etwas und darum war vielleicht auch *Matrix* so erfolgreich.

Andererseits haben ja Filme wie Blade Runner oder auch Science Fiction Autoren wie Philip K. Dick oder Stanislaw Lem diese Thematik schon viel früher angesprochen, waren damit aber längst nicht so erfolgreich. War Matrix zur richtigen Zeit da?

Ja, natürlich. Warum ist jetzt auf einmal die Willensfreiheit ein großes Thema, warum die Diskussion um Eliteuniversitäten und Elite im allgemeinen? Die Zeit ist jetzt dafür reif, obwohl dies alles natürlich andere Leute schon viel früher viel intelligenter gesagt haben, aber

vielleicht war die Botschaft dafür auch zu kompliziert. Es gab bereits vor einigen Jahren den Witz, die Mondlandung habe in Hollywood stattgefunden, da es auch viel billiger war. Wenn sie ein perfektes Nachrichtensystem haben, können Sie einen Teil der Wirklichkeit neu erschaffen und das Bewußtsein darüber, daß dies möglich ist, ist heute aufgrund des technologischen Fortschritts stärker als je zuvor. So gibt es immer noch Leute, die behaupten, die Anschläge vom 11. September 2001 wären ebenfalls von Hollywood inszeniert worden, was allerdings sehr schwierig aufrechtzuerhalten ist. Dennoch glauben sie daran, weil sie mit der Zerstörung des WTC etwas gesehen haben, was per se absolut Hollywood-reif ist. Was diesen Glauben oder Nicht-Glauben angeht, war *Matrix* natürlich zur richtigen Zeit präsent.

Nun ist ja der größte Trick an Matrix 1, daß die fremde und virtuelle Matrix äußerst vertraut, die Wirklichkeit aber äußerst karg und unnahbar aussieht. Der Wille von Morpheus, die Menschen aus der Simulation in die karge Wirklichkeit zu führen, ist dann doch lediglich ideologisch verbohrt und für die Menschen selbst – abgesehen von der Erkenntnis – von keinem praktischen Nutzen?

Ein interessantes Beispiel dazu ist der Roman *Der Futurologische Kongreß*⁶ von Stanislaw Lem. In diesem Roman leben die Menschen in einer von Psychopharmaka völlig beherrschten Welt. Und plötzlich entscheidet sich ein Professor, die Psychopharmaka Dosierung herunterzufahren: Auf einmal sieht die Realität schon relativ brutal aus und erschreckt die Menschen in höchsten Maßen. Der Professor erklärt den Menschen daß sie, wenn er nun auch die zweite Psychopharmaka Stufe weglassen würde, die Welt unverschleiert sehen würden – und dies würden sie nicht aushalten. Dieser Roman ist nun bereits mehr als 30 Jahre alt, aber die Thematik ist ähnlich wie in *Matrix*. Er thematisiert das Erwachen, das so furchtbar ist, daß man es lieber gar nicht wissen will. In unserem Gehirn erleben wir dies zudem jeden Augenblick: Wenn bestimmte hirneigene Drogen nicht vorhanden wären, würden wir uns alle umbringen, würden in völlige Trostlosigkeit verfallen und uns umbringen. D.h., wir werden durch die endogenen Opiate, durch Dopamin und Endorphine, immer bei Stimmung gehalten. Und wenn das bei Menschen nicht mehr funktioniert – wir sehen das bei den Schwerdepressiven – dann bringen sie sich um. Wir würden uns sofort umbringen, wenn uns nicht ständig eine relativ rosige Welt der Versprechungen, der Hoffnungen und des Wohlgefühls künstlich erzeugt werden würde. Dann würden wir erkennen, daß die Welt sinn- und trostlos ist – was sie objektiv ist! Die Welt hat ja überhaupt keinen Sinn! Was sagt Ihnen

⁶ Lem, Stanislaw, *Der futurologische Kongreß*, Frankfurt am Main, 2000

ein Astronom? Das Weltall ist irgendwann einmal entstanden und wird auch irgendwann wieder verschwinden. Evolution, sagt Darwin, ist ein absoluter Zufall, aus dieser Erkenntnis heraus wurde er ja am Ende auch schwer depressiv. Wir aber werden dennoch von unserer Hirnchemie bei Laune gehalten und es haben auch nur die überlebt und sich fortgepflanzt, im darwinistischen Sinne, die sich künstlich bei Laune halten konnten. Die, die erkannt haben, wie furchtbar die Welt ist, haben sich umgebracht und sind somit ausgestorben.

Gehört das Ausschütten von Endorphinen zum Selbsterhaltungstrieb?

Wer wird überleben? Ein Organismus mit einer positiven Weltsicht oder einer mit einer realistischen Weltsicht?

Der mit der positiven Weltsicht.

Genau! Könnten wir die Welt realistisch und objektiv sehen, dann würden wir feststellen, daß die Welt gar keinen Sinn hat, außer, daß Menschen sich fortpflanzen, damit Menschen sich fortpflanzen etc. Die Menschheit bekriegt sich, bringt sich um, das Elend ist sehr viel größer als das Glück. Ebenso haben die meisten Menschen sehr mediokre Ziele, Sex, Alkohol, Spaß usw. für sich selber, wer kümmert sich um die Gesellschaft? Und dann würde man ein krasser Pessimist werden, wenn man die Welt so sieht, wie man sie in diesem Fall sieht – vorurteilslos. Das kann keiner aushalten! Darum gibt es im Gehirn ein limbisches System, das uns sagt, nun verdränge das mal, pflanz' dich fort, tu etwas und blende aus, daß das ganze keinen Sinn hat. Ich habe das selbst bei einem jungen Mitarbeiter erlebt, der schwer depressiv und auch sehr intelligent war und mit dem ich darüber diskutiert habe und der mir sagte, Herr Roth, denken Sie das doch einmal alles durch, dann werden Sie sehen, daß ich recht habe. Und dieser Kollege hatte zuwenig Endorphine und hat sich umgebracht, in meinem Labor. Und eigentlich hatte der ja recht, er sagte sich, was soll das ganze? Ich mühe mich hier ab und wofür? Damit ich irgendwann sterbe? Damit ich vergessen werde?

Ist die Schlechtheit der Welt eine Grundvoraussetzung dafür, daß man sie als real einstuft? In Matrix klärt Agent Smith Morpheus darüber auf, daß die erste Matrix als perfekte Welt konstruiert war, in der niemand hätte leiden müssen. Nur wurde diese Welt von den Menschen

als Simulation nicht angenommen, laut Agent Smith war es ein Desaster, „es fielen ganze Ernten aus.“⁷ Die Welt mußte also erst schlechter werden, damit sie als real erkannt wird.

„Schlecht“ ist nicht ganz eindeutig.

Sagen wir „unerfreulich“?

Ja! „Unerfreulich“ muß sein! Nur eine unerfreuliche Welt schmeißt die Maschine im Gehirn an, mit der wir versuchen, sie zu bessern.

Ist der Mensch per se ein weltverbesserndes Wesen?

Ja, der Mensch ist aus dem Urwald herausgetrieben worden oder er hat ihn verlassen, quasi als Exodus aus dem Paradies und hat eine völlig neue Welt, nämlich die afrikanische Savanne, erfahren, in der Überleben sehr viel riskanter war. Es sind am Ende die Herausforderungen, die den Menschen vorantreiben. Bedürfnisse, Schwierigkeiten, Herausforderungen. Dies ist das Dopamin-System, das Neugierde-, Antriebs-, Kreativitäts-System.

Ist die unerfreuliche Welt, die verbessert werden muß, ein Schematismus der Wahrnehmung im Sinne Kants?

Ja, das ist ja prinzipiell ein Grundgefühl des Realitätsbewußtseins, daß ich selbst auf die Welt Einfluß nehmen kann. Realität ist für den Menschen das, was er selbst verändern kann. Wenn mein Arm sich bewegt, genügt dies z.B. überhaupt nicht als Bestätigung meiner eigenen Aktivität, weil das Gehirn dann nicht unterscheiden kann, ob der Arm passiv oder aktiv bewegt wurde. Realität der Bewegung ist, daß ich den Arm bewegen will und die Rückmeldung ans Gehirn dergestalt verläuft, daß der Arm genau so bewegt worden ist, wie es gewollt war. In allen anderen Fällen würde der Patient sagen, dies sei nicht sein Arm. Der verändernde Zugriff zur Realität bestätigt uns das Real-Sein der Realität.

Dann ist die unerfreuliche Realität ein Schema und die Konsequenz, diese unerfreuliche Realität verbessern zu wollen, begründet sich im Selbsterhaltungstrieb des Menschen?

⁷ *Matrix*, 1999, deutsche Fassung

Ja, genau. Und da stellt sich eben die Frage, ob, wenn ich eine Veränderung vornehme, dann das herauskommt, was ich erwarten würde. Das ist das wichtigste Kriterium von Realität.

In gewisser Weise bieten Ihre Forschungen ja einen empirischen Beweis der Erkenntnistheorie, besonders der Kants. Wo würden Sie den größten Unterschied zur kantischen Erkenntnistheorie sehen?

Worin sich Kant vom neurobiologischen Konstruktivismus unterscheidet, ist die Annahme eines erkennenden und entdeckenden Ichs, das in seiner Gedankentätigkeit die Welt konstruiert. Das ist falsch. Denn dieses Ich-Bewußtsein ist selbst ein Konstrukt. Wer z.B. sagt, Bewußtsein habe mit dem Gehirn nichts zu tun, der kann in keiner Weise erklären, warum man Bewußtseinsprozesse voraussagbar durch das Gehirn verändern kann, was ja jeder Narkose-Arzt tut. Ob Kant dies letztendlich ebenso gesehen hat, ist in der Kant Forschung bis heute unklar.

Ist diese versuchte Auslagerung des Bewußtseins aus dem konstruierenden Gehirn heraus wieder ein Versuch, eine gewisse Objektivität zu erreichen?

Ja, die Illusion des ausgelagerten Bewußtseins erzeugt das Gehirn aber am Ende selbst, denn wenn das Gehirn eine Welt konstruieren würde, in der das Bewußtsein per se als ein Konstrukt erscheint, wäre die Illusion nicht mehr konsistent. Die Auslagerung des Bewußtseins ist somit eine notwendige Illusion, aber es ist eine Illusion. Wenn Sie jemandem eine perfekte Illusion vorstellen, die dieser auch glauben soll, dürfen Sie ihm nicht gleichzeitig sagen, daß dies eine Illusion ist.

In Matrix heißt es, die Wahrheit ist irgendwo da draußen, „the truth is somewhere out there.“⁸ Ist die Wahrheit im Gehirn, wo sie konstruiert wird oder draußen in der bewußtseinsunabhängigen Realität oder wo überhaupt?

Dies kann man nicht eindeutig beantworten. Es gibt keine Wahrheit, ohne Menschen, die Sätze äußern über Wahrheit. Es gibt keine von Menschen unabhängige Wahrheit. Das würde in logische Grundwidersprüche führen. Eine Wahrheit, die niemand erkennen kann, ist keine

⁸ „Shooting Script“ New York, 2002, 286

Wahrheit. Aber auch eine Wahrheit, die unabhängig von uns existiert, ist keine Wahrheit. Wenn ich Wahrheit äußern will, muß ich diese in Sätzen äußern, äußere diese als Mensch unter den Bedingungen des menschlichen Denkens und des menschlichen Wahrnehmens – und dann kann es keine objektive Wahrheit geben. Wir können als Menschen nicht jenseits unserer menschlichen Gedankenwelt denken. Bei Douglas Adams lautet daher die objektive Wahrheit scherzhaft schlichtweg „42“.⁹

Es gibt verschiedene Ebenen der Plausibilität. Der Begriff der objektiven Wahrheit ist ein Widerspruch in sich. Also kann die Wahrheit nicht „irgendwo da draußen“ sein.

Herr Prof. Roth, ich danke Ihnen für das Gespräch!

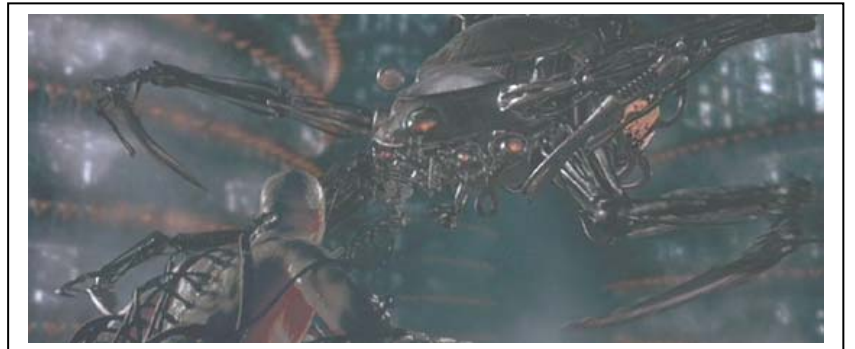
⁹ *A Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, Vol. I-V, London, 1986

ANHANG:

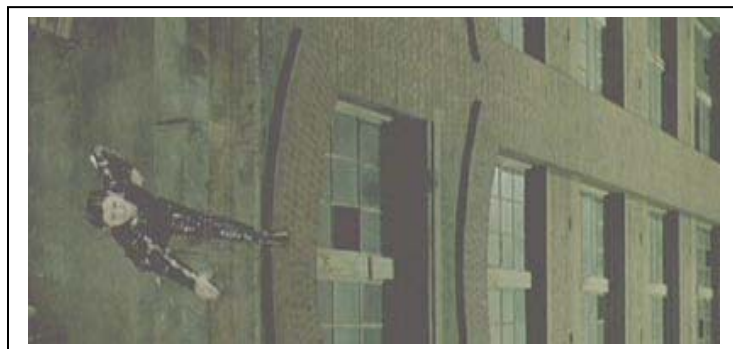
1
Neo erwacht in der Wirklichkeit
(Matrix 1)



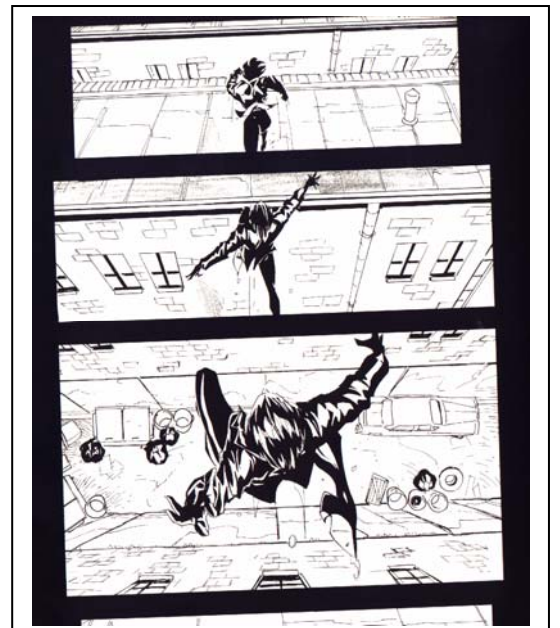
2
Neo erwacht in der
Wirklichkeit mit Maschine
(Matrix 1)



3
Die Comicvorlage von Geoff
Darrow (*The Art of the Matrix*,
New York, 2002, 76)



4
Sprung Trinitys über die Häuser
(Matrix 1)



5
Sprung Trinitys in der Comicvorlage von Geoff
Darrow (*The Art of the Matrix*, New York, 2002, 28)

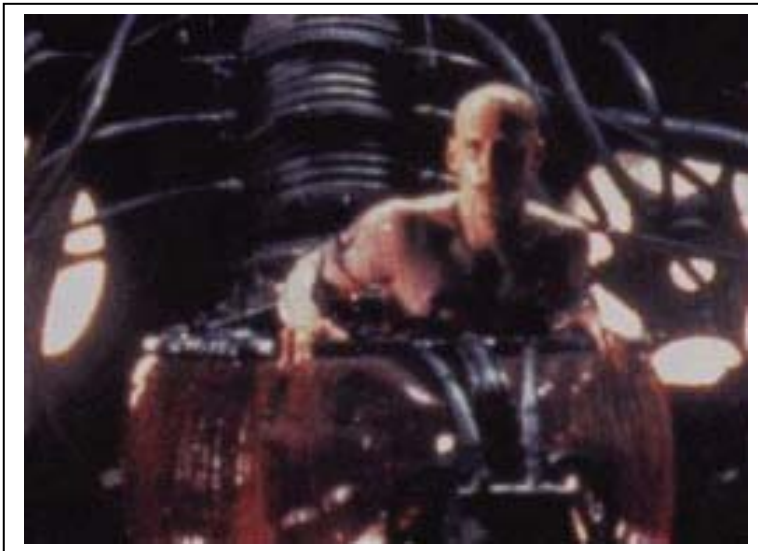
6



Neo erwacht in der ,Wüste der
Wirklichkeit'

(Matrix 1)

7



8

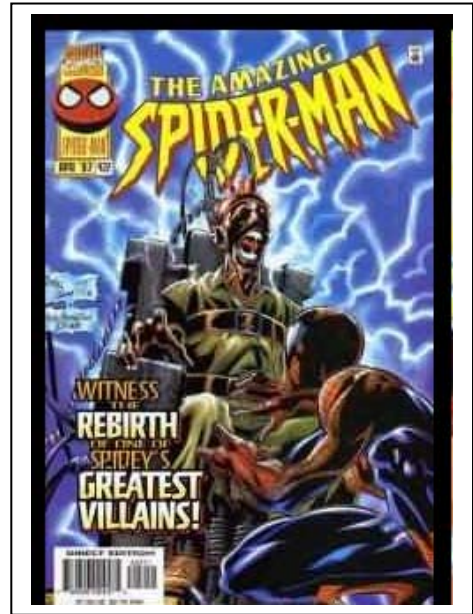
9



10

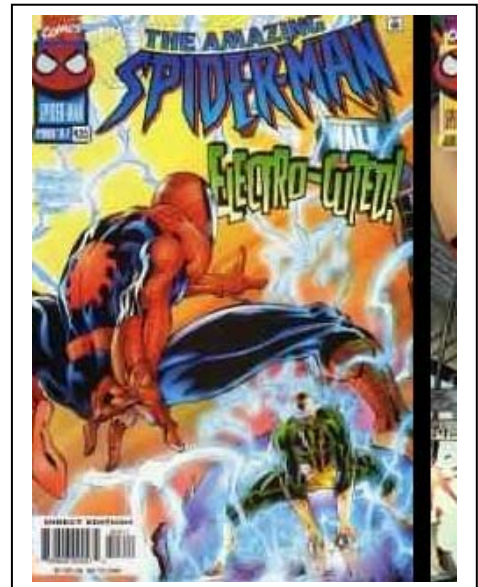


11



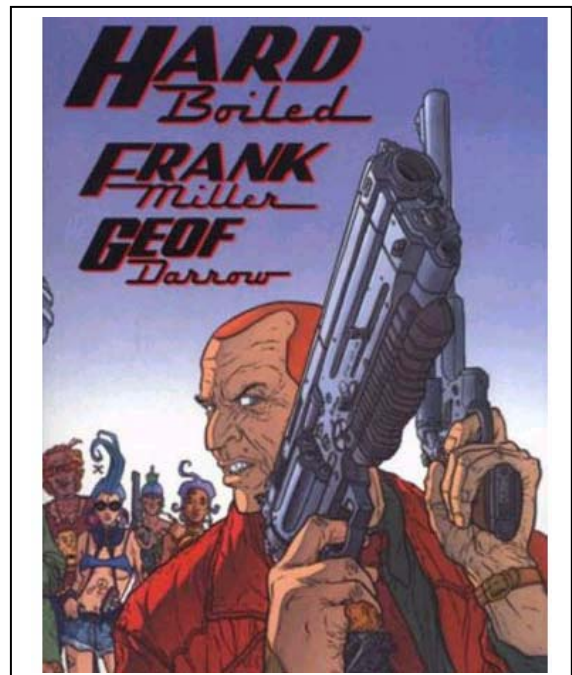
Spider Man Cover von Steve Skroce, Marvel Comics, Nr. 421-423, New York, 1997

12



Geof Darrow: Cover von Hard Boiled, Titan Books, London, September 2004

13

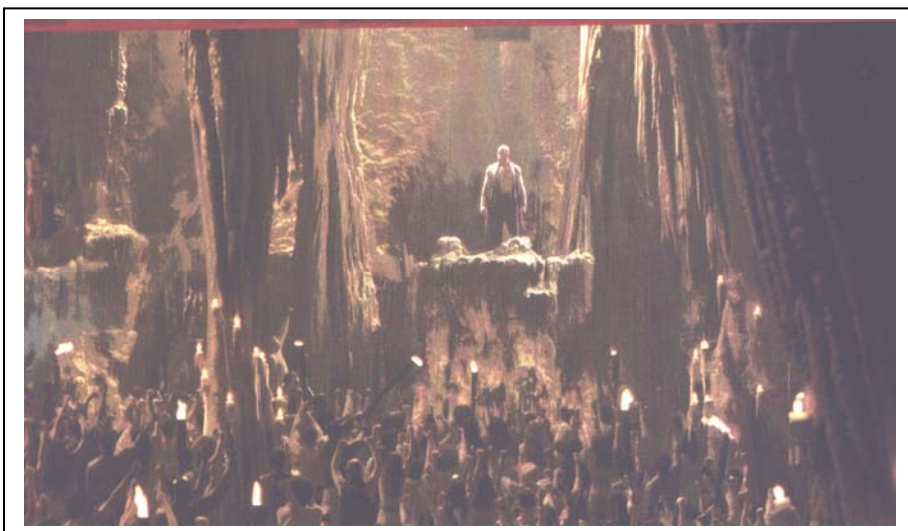




14
„Guns. Lot's of guns“ (Matrix 1)



15
Pistolenduell Neo und Agent Smith (Matrix 1)



16
Höhle von Zion mit Morpheus (Matrix 2)



17 Mr. Anderson wird von seinem Chef zurechtgewiesen.

(Matrix 1)



18 und 19

Neo als Superheld, der sogar Kugeln ausweichen kann.

Quelle: Matrix 1 sowie Zeichnungen von Steve Scroce, *The Art of the Matrix* New York, 2002.



20 Neo hält die
Kugeln auf...



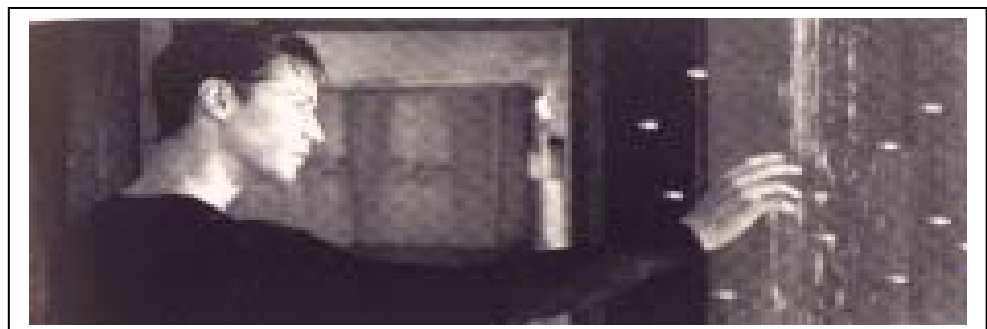
21



22



23

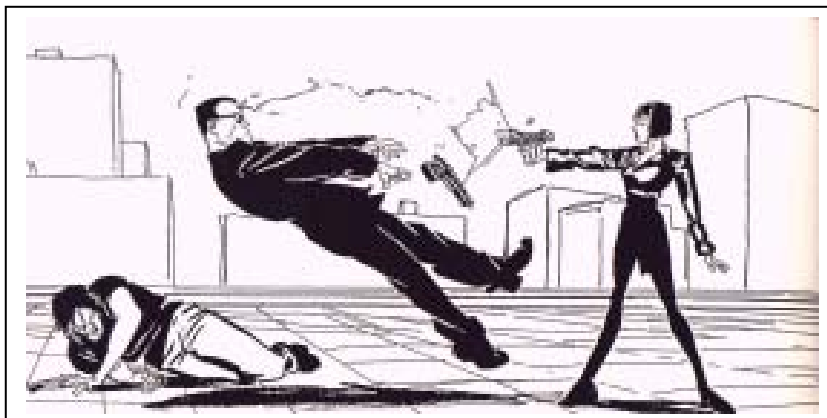


...und ergreift sie in der Luft.

Quelle: Matrix 1 sowie Zeichnungen von Tani Kunitake, *The Art of the Matrix*, New York, 2002



24 und 25
„Dodge this!“,
Trinity zielt auf den Agenten....



26 und 27

...und erschießt ihn.

Quelle: Matrix 1 sowie
Zeichnungen von Steve
Scroce, *The Art of the
Matrix*, New York, 2002





28
Die Nebukadnezar (Matrix 1)



29
Morpheus (Matrix 1)



30
Cypher mit Steak (Matrix 1)



31
Neo als Mr. Anderson (Matrix 1)



32
Neo als Neo (Matrix 1)



33
Trinity (Matrix 1)



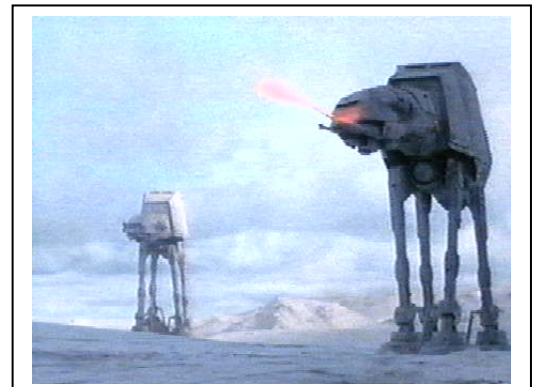
34
**Der Merowinger und Persephone
(Matrix 3)**



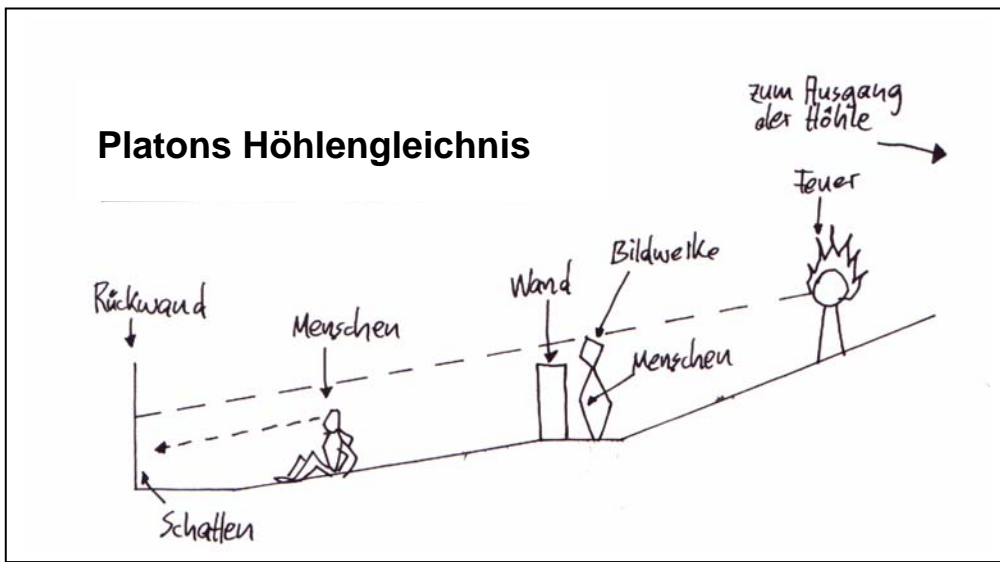
35
Agent Smith (Matrix 1)



36
**Die Maschinenkrieger von Zion
(Matrix 3)**



37
**AT AT in *Empire Strikes Back*,
USA, 1980**



38

Platons Höhlengleichnis, graphische Darstellung (Zeichnung des Autors)



39 Didaktik Lehrstunde von Morpheus (Matrix 1)



40

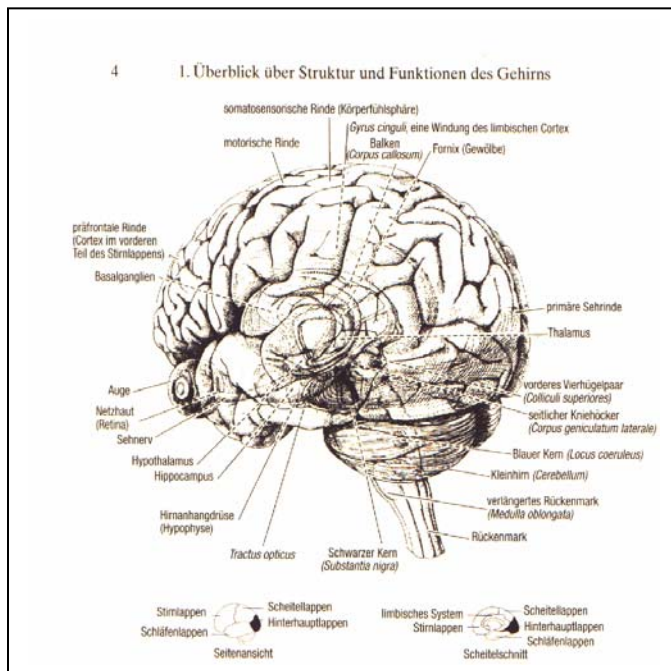
Die ‚Wüste der Wirklichkeit‘, die zerstörte Skyline von Chicago (Matrix 1)



41
Albrecht Dürer, *Künstler und Modell*, 1538
Sittung preußischer Kulturbesitz Berlin
Durch das Gitternetz macht sich das Subjekt, der Zeichner, in seiner Betrachtung
des Objekts, des Modells, vorhersehbar.

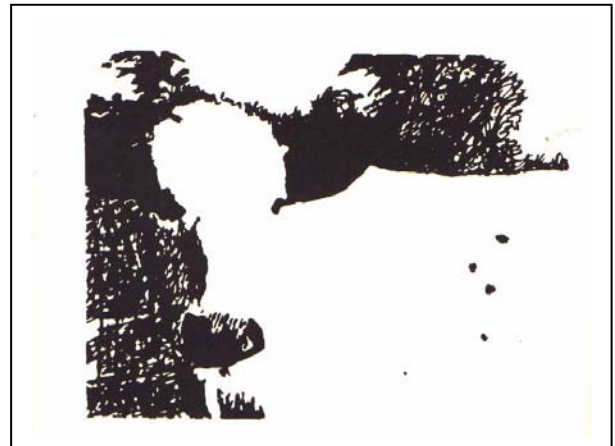
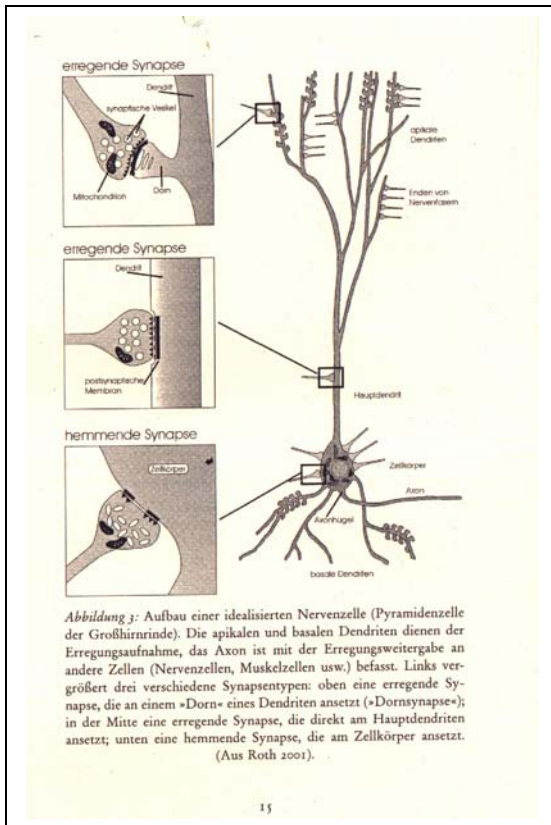


42
Neo und Agent Smith.
„You’re empty“ [...]
„So are you“ (Matrix 1)



43
Grundstruktur des Gehirns, nach
Singer 1994

Quelle: Lenk, Hans, *Kleine*
***Philosophie des Gehirns*,**
Darmstadt, 2001, 4

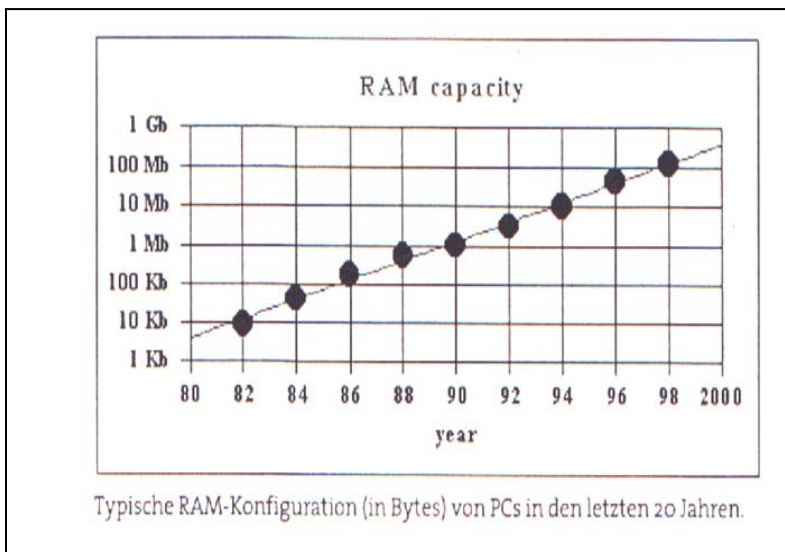


45
Was ist das?

Quelle: Roth, Gerhard, *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*, Frankfurt am Main, 2002, 262

44
Erregung einer Synapse durch ein Aktionspotential.

Quelle: Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2002, 15



46
Lineare Zunahme von Speicherplatz bei Computern

Quelle: Buttazo, Giorgio, „Kann je eine Maschine sich ihrer selbst bewußt werden?“, 2000, 52

47



48

Der Kuß Trinitys, der Neo zum Auserwählten macht.

Quelle: Matrix 1

49

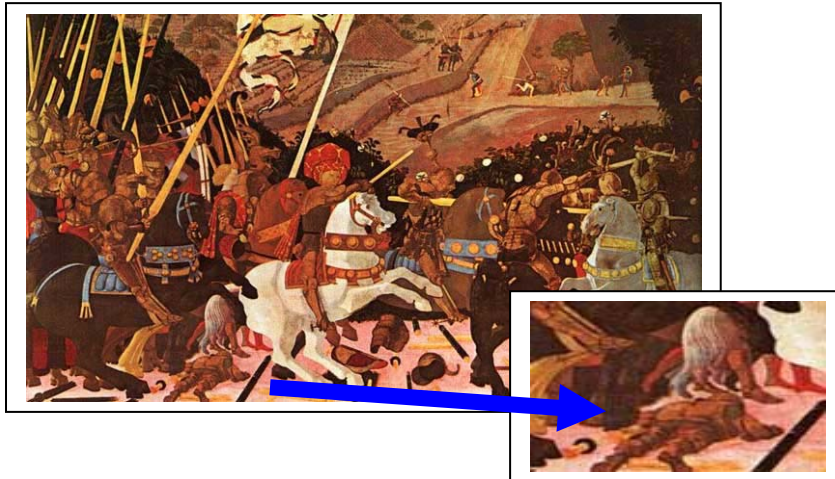


50

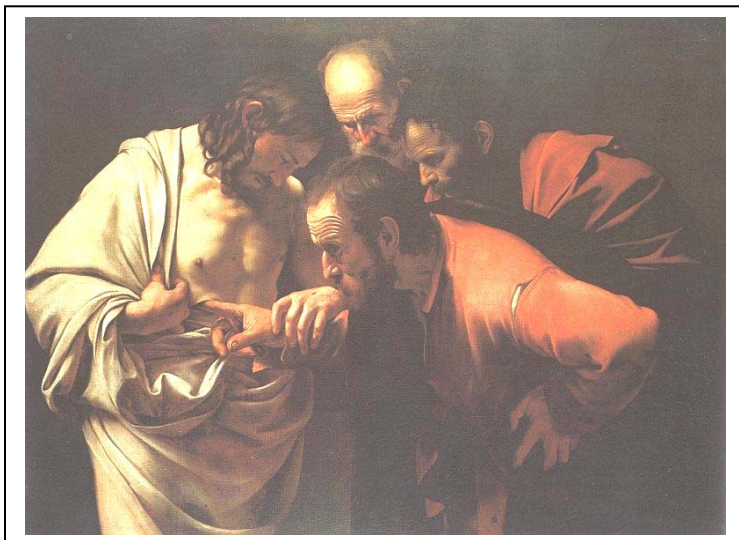




51
**Der Kuß Trinitys und die Liebe als
externes Konstrukt von Objektivität
(Matrix 1)**



52
**Paolo Uccello,
Die Schlacht von San Romano,
um 1450
Louvre, Paris
Hervorgehoben: Die Methode
der Verkürzung als Stilmittel**



53
**Caravaggio, *Der ungläubige Thomas*, 1602/1603
Sanssouci, Potsdam
Realismus vor übertriebener Pietät**



54
Claude Lorrain, *Landschaft mit Opfer an Apollo*
1662-1663
Museum of Fine Arts, Boston



55
Gustave Courbet, *Begegnung oder*
***>Bonjour Monsieur Courbet<*, 1854**
Musée Fabre, Montpellier
Der 'hemdsärmelige' Künstler als
Realist

56
Pablo Picasso, *Das Atelier*, 1928
Moma, New York
Aufhebung der Subjekt-Objekt
Polarität





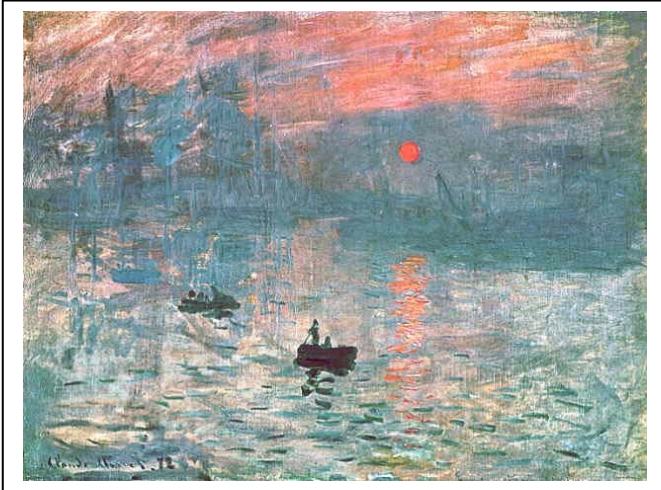
58
Jean Antoine Watteau,
***Mezzetin*, 1717-1719**
Metropolitan Museum of Art,
New York
Konventionellere Darstellung
eines Saiteninstrumentenspielers



57
Pablo Picasso, *Violon >Jolie*
***Eva<*, 1912**
Moma, New York



59
Claude Monet, *Le Bassin aux nymphéas avec saules*, 1922
Musée d'Orangerie, Paris

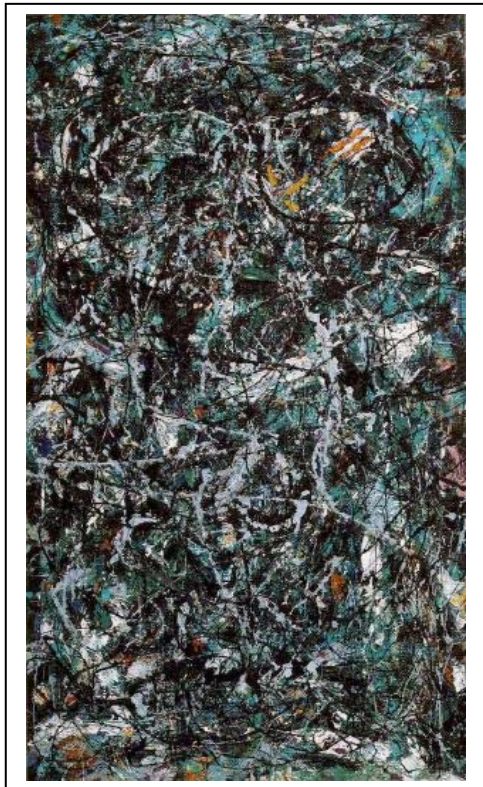


60
Claude Monet,
Impression Sonnenaufgang, 1872
Musée Marmottan, Paris

**Vom Schimpfwort « Impressionismus »
zur Bezeichnung einer Stilrichtung**



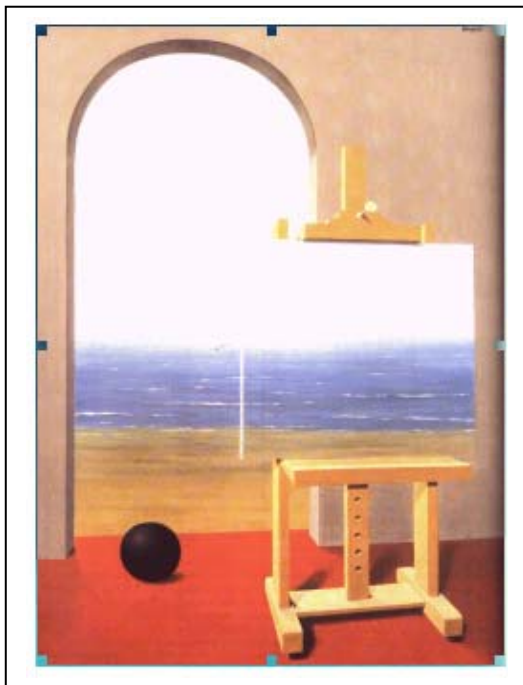
61
Jackson Pollock,
One (Number 31),
1950
Moma, New York
**Abbildung des
Prozesses des
Malens**



62
Jackson Pollock, *Full Fathom Five,*
1947
Moma, New York



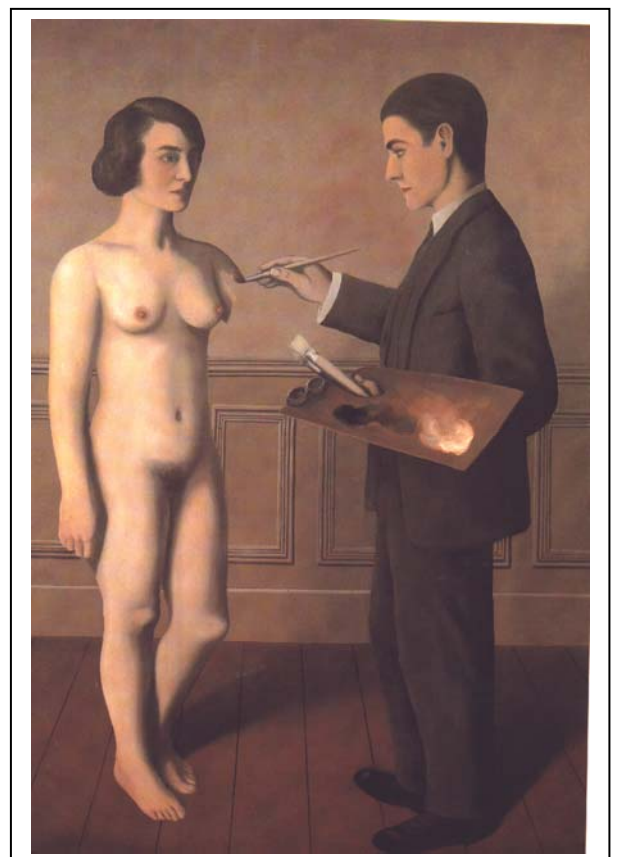
63
René Magritte,
Ceci n'est pas une pipe,
1928/29
Los Angeles County
Museum of Art

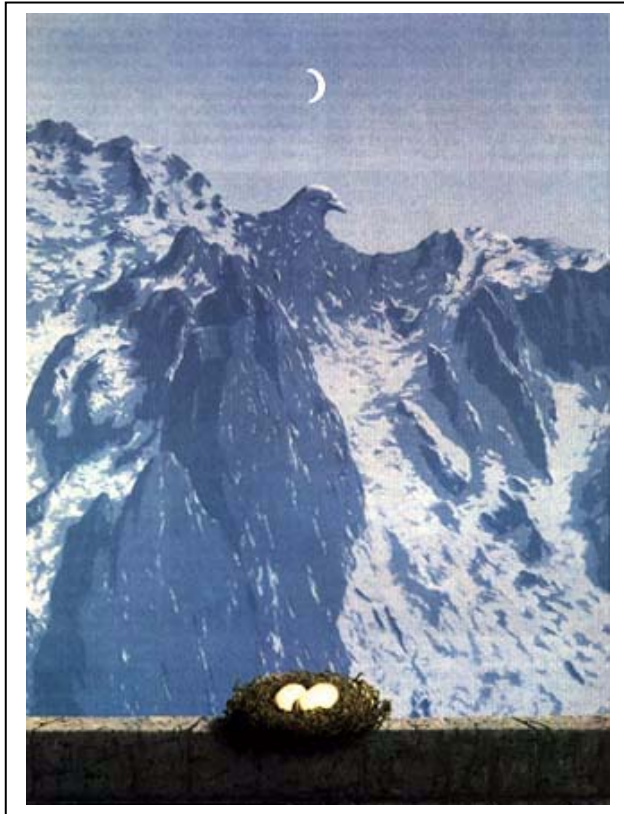


64
René Magritte,
Die Beschaffenheit des Menschen, 1935

Courtesy Galerie Isy Brachot, Brüssel

65
René Magritte,
Der Versuch des Unmöglichen,
1928
Privatbesitz





66
René Magritte,
LaDomain d'Arnheim,
1962
Privatbesitz



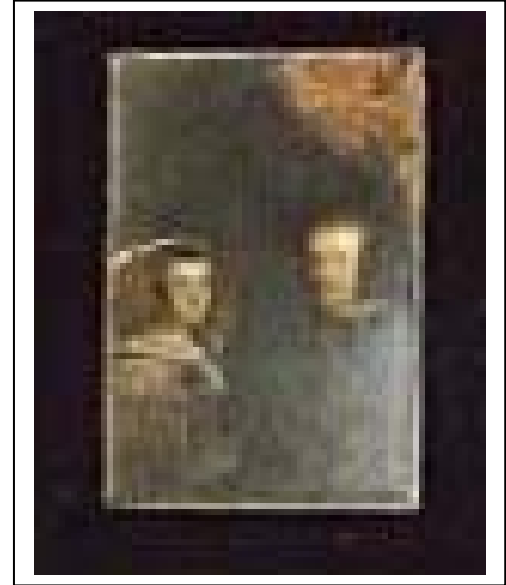
67
Jan van Eyck,
Das Verlöbnis der Arnolfini,
1434
Königliches Museum für schöne
Künste, Antwerpen



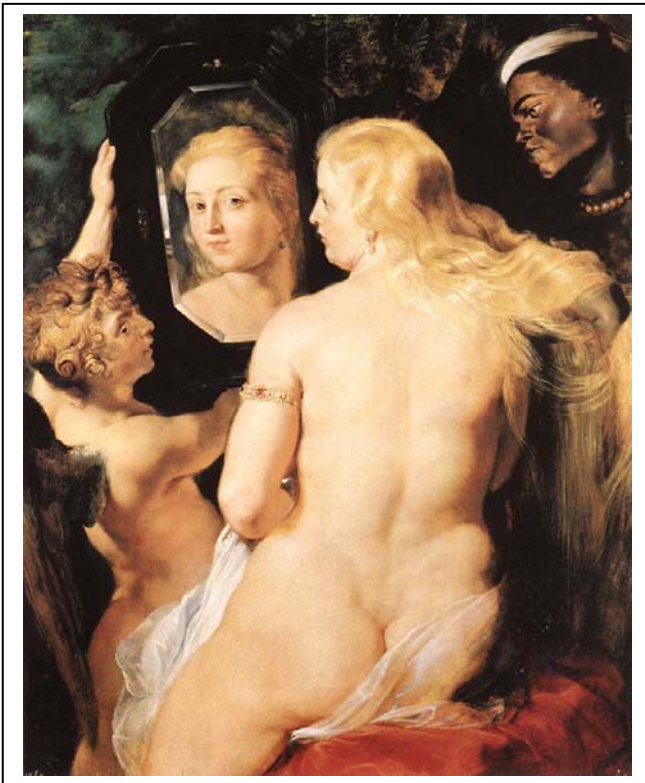
68
ebd., Detail des Spiegels mit
Künstler und Betrachter



69
Diego Velázquez, *Las Meninas*, 1656
Prado, Madrid



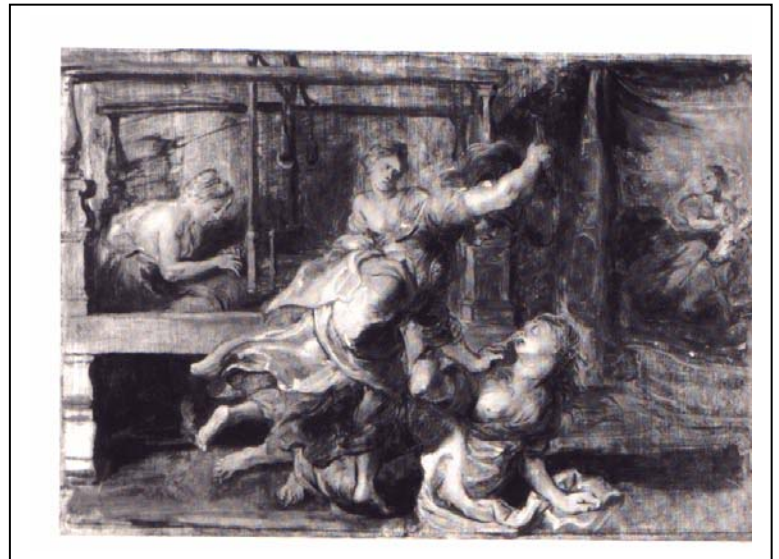
70
ebd., Detail des Königspaares



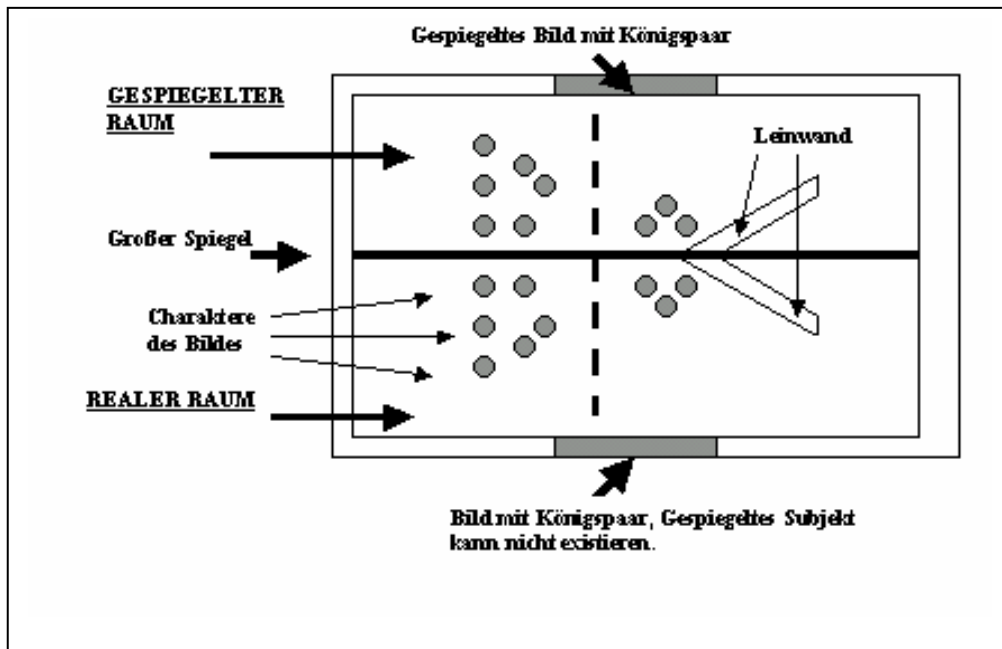
71
Peter Paul Rubens, *Die Toilette der Venus*,
1613-1615
Liechtenstein Museum, Wien



72
Detail aus *Las Meninas*, Gemälde von
Peter Paul Rubens, *Bestrafung der
Arachne durch Minerva*, 1636-1638



73
Peter Paul Rubens,
*Bestrafung der Arachne durch
Minerva*, 1636-1638
Virginia Museum of Fine Arts

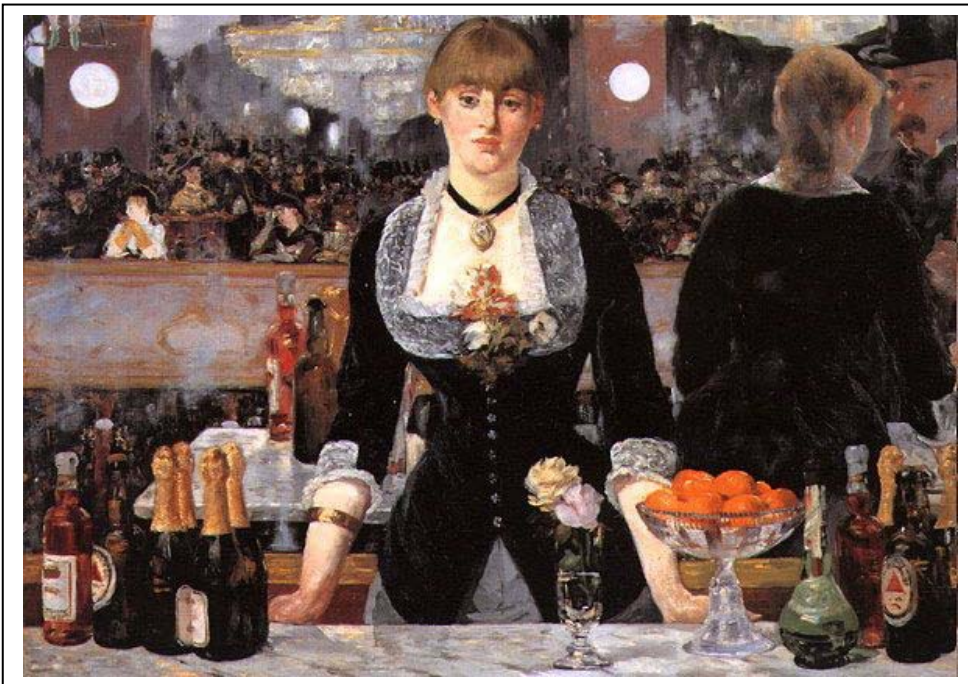


74
Hypothese der Anordnung
der gesamten Gesellschaft vor
einem großen Spiegel;

Graphik des Autors

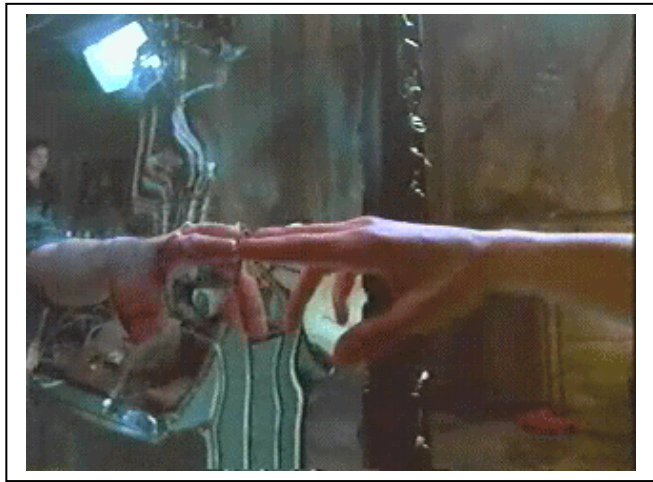


75
Detail des Hundes, Velázquez, *Las Meninas*, einziges Bildmotiv, daß nur betrachtet wird und nicht selbst betrachtet,.



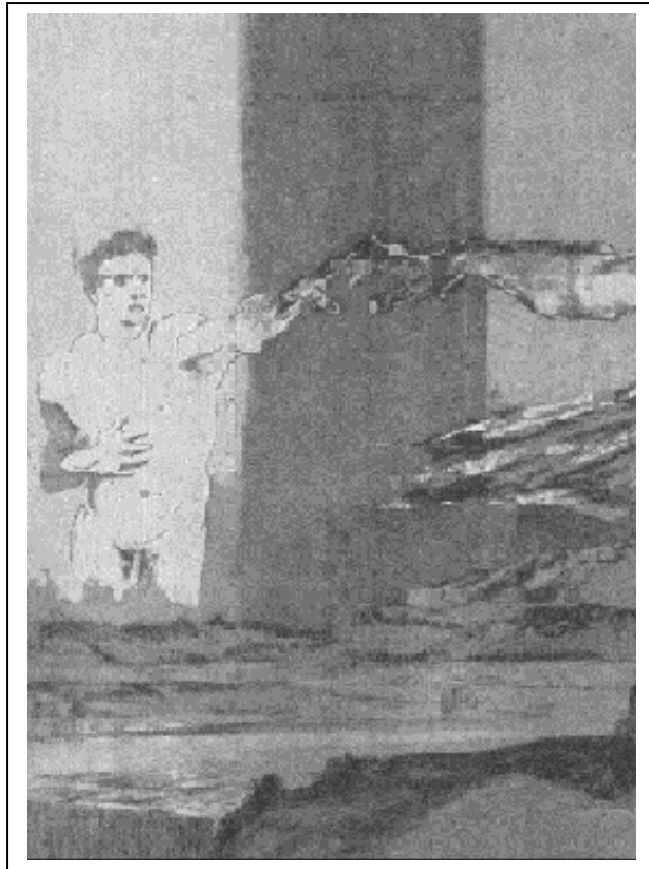
76
Edouard Manet, *Un bar aux Folies-Bergère*, 1881
Courtauld Institute of Art, London

77 und 78
Neo greift in den
Spiegel (Matrix 1)

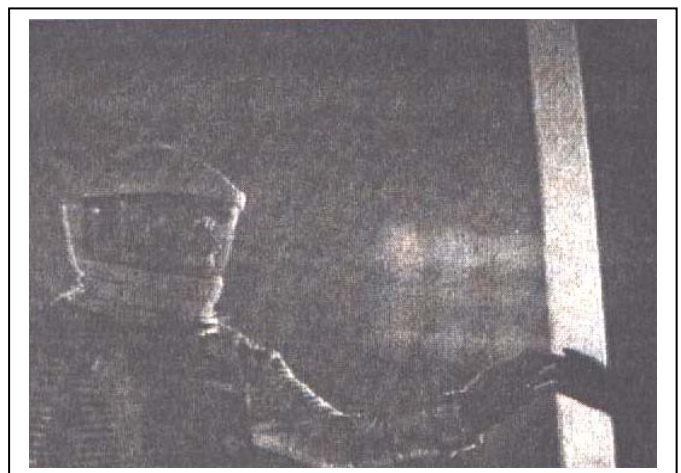


79
Der Entwurf der Hand mit dem
flüssigen Spiegel
(The Art of the Matrix, New York,
2002, 67)





80
Max Klinger, *Philosoph, Vom Tode, II. Teil,*
Blatt 3, 1910
Stadtmuseum Oldenburg



81
Szene aus *2001: A Space Odyssey*
GB/USA, 1968

82

**Der Weg in eine andere Welt.
Sequenz des Eintritts in den digitalen Raum.**

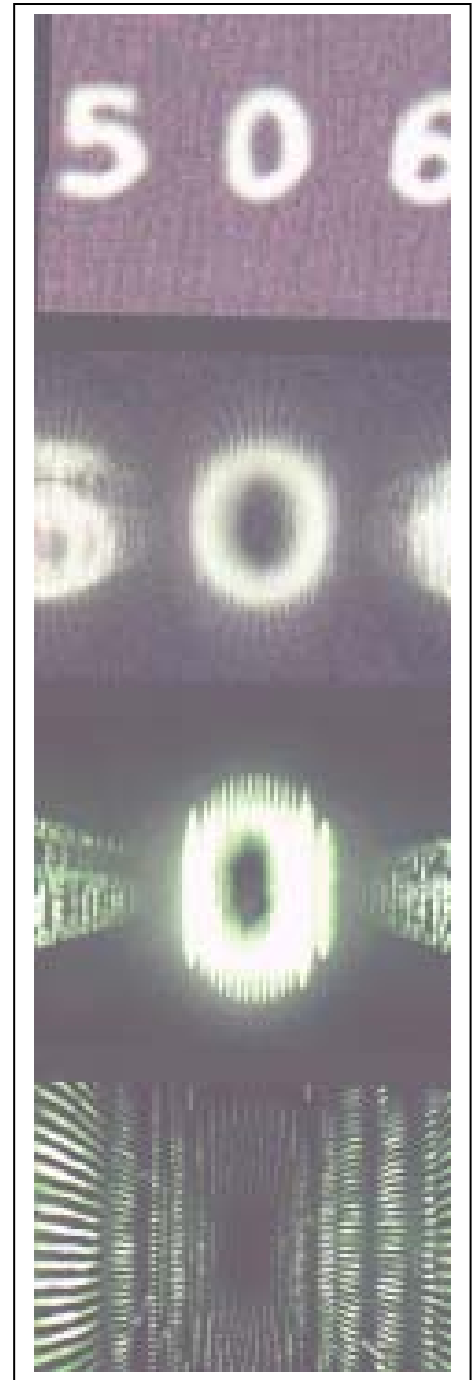
(Matrix 1)



83

**Sogwirkung ins Licht
Hubert Robert, Die Auffindung der
Laokoongruppe, 1773**

Richmond, The Virginia Museum of Fine Arts

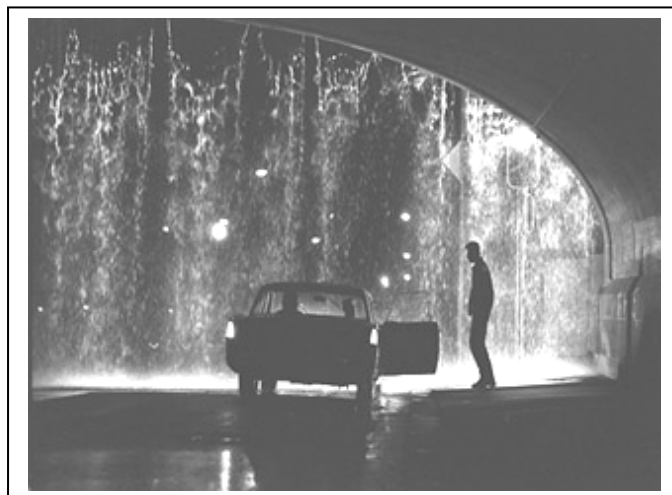




84
Düstere Ästhetik, Trinity und Neo (Matrix 1)

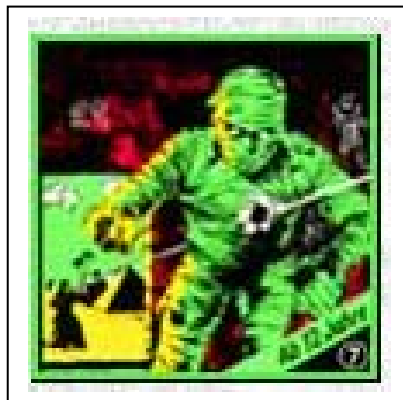
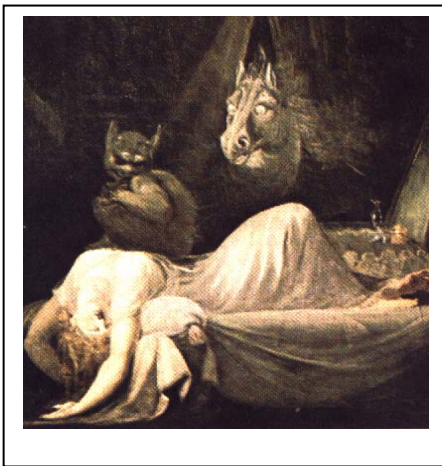


85
**Rebellen im Hotelzimmer 101
(Matrix 1)**



86
**Neo in der
regendurchfluteten Stadt
mit Limousine der
Rebellen (Matrix 1)**

87
Digitale Geisterwelt in grün
(Matrix 1)



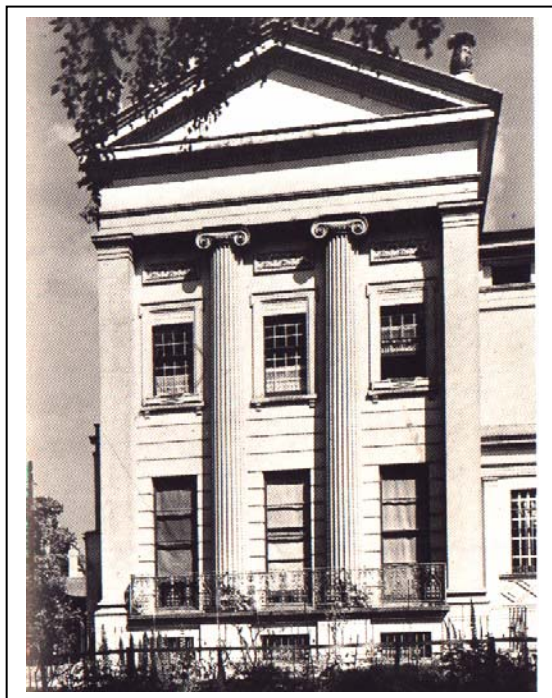
88-90

Grün als Geisterfarbe:

88: Johann Heinrich Füssli's *Der Nachtmahr*, Goethemuseum, Frankfurt am Main

89: John Sinclair, *The Mummy*, GB, 1959 (Filmplakat)

90: Minas Morgul in *Lord of the Rings*, USA, 2003



91
Palladianismus in London,
John Papworth, Regency Fassade;
Dorset House,
Cheltenham, um 1825

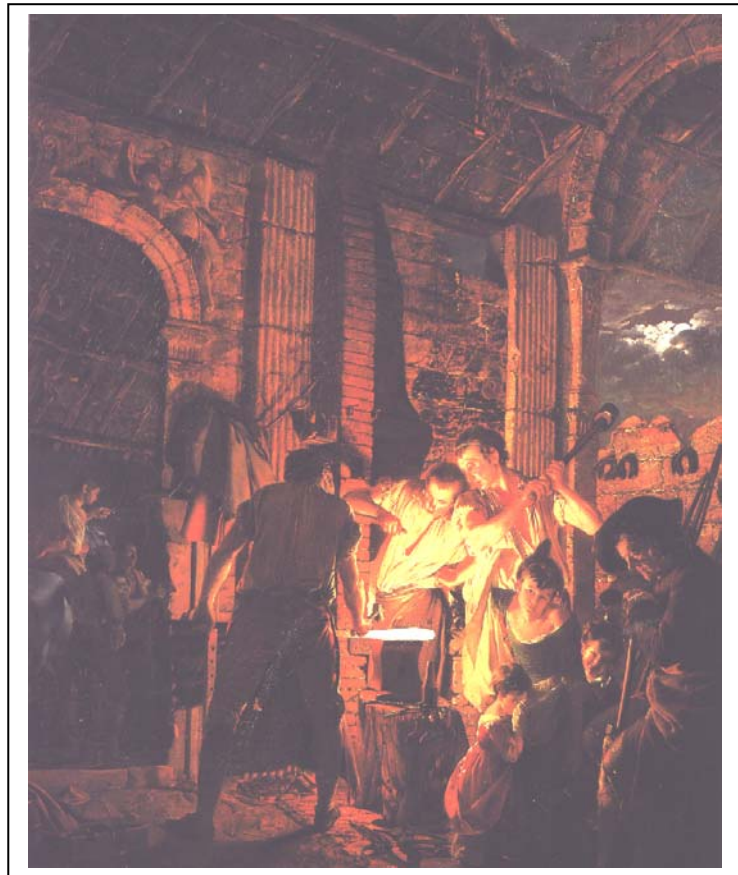


92
zum Vergleich : Gotische
Fassade, Notre Dame de Paris

93

Joseph Wright of Derby, *Das Experiment mit der Luftpumpe*, 1769

National Gallery, London



94

Joseph Wright of Derby, *Die Schmiede*, 1771

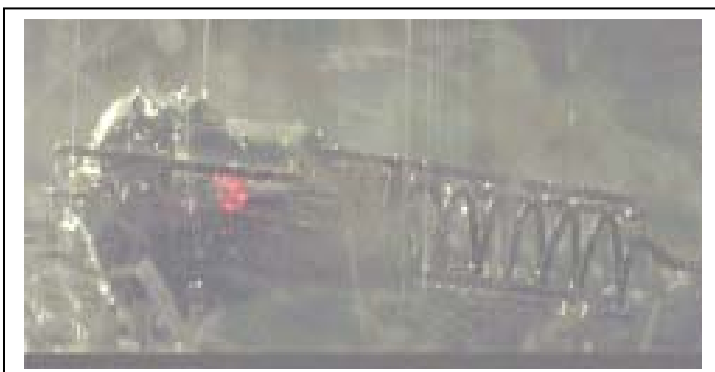
Derby Museum and Art Gallery



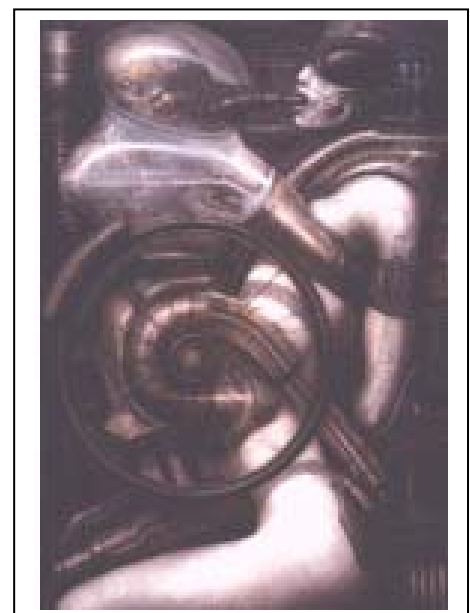
95
**Horace Walpole, Richard Bentley, John Chute, Strawberry Hill, Twickenham,
London, zwischen 1750 und 1775**



96
**Charles Barry, Augustus Welby,
Houses of Parliament, London, 1835**



97
**Technisch/biologische
Wanze von Agent Smith
(Matrix 1)**

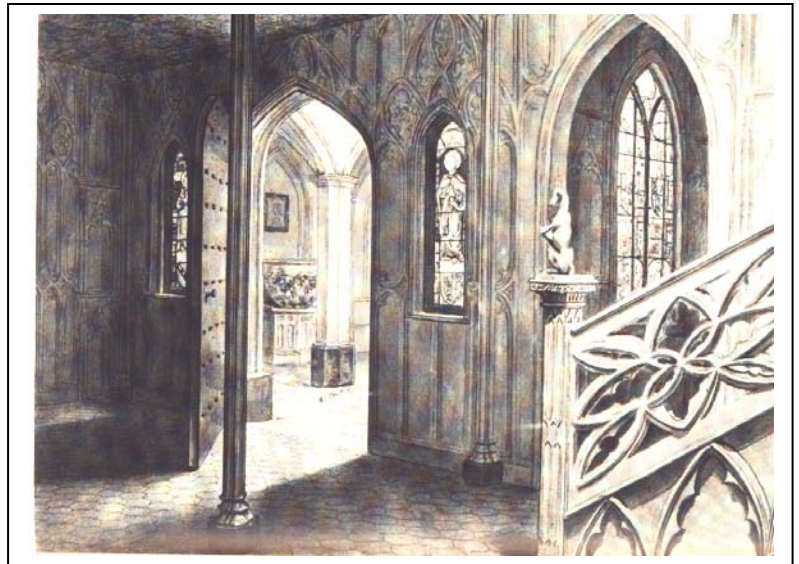


98
**H.R. Giger
Biomechanoid,
1976
Privatbesitz**

99

John Carter, Der Kleine Kreuzgang, gesehen vom Beginn des ersten Treppenabsatzes, 1784, Wilmarthen S. Lewis Collection

Quelle: Norbert Miller, Strawberry Hill, Wien, 1986, Tafel IV



100

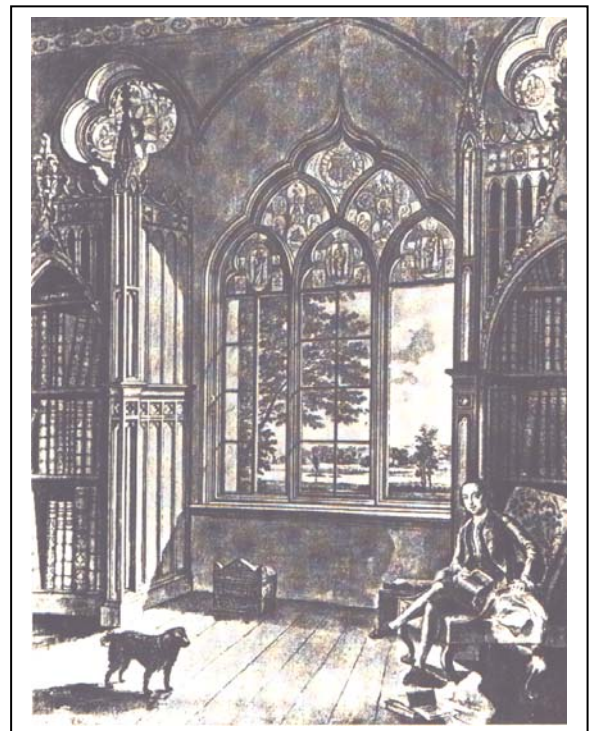
John Carter, Das große Sprechzimmer oder Refektorium, 1784 Willmarthen S. Lewis Collection

Quelle: Norbert Miller, Strawberry Hill, Wien, 1986, Tafel V

101

Johann Heinrich Muntz: Horace Walpole in der Bibliothek von Strawberry Hill, mit Aussicht über die Themse, 1756 Paul Mellon Centre for Studies in British Arts

Quelle: Norbert Miller, Strawberry Hill, Wien, 1986, Tafel X



102

H.R. Gigers Alien (Alien 1)

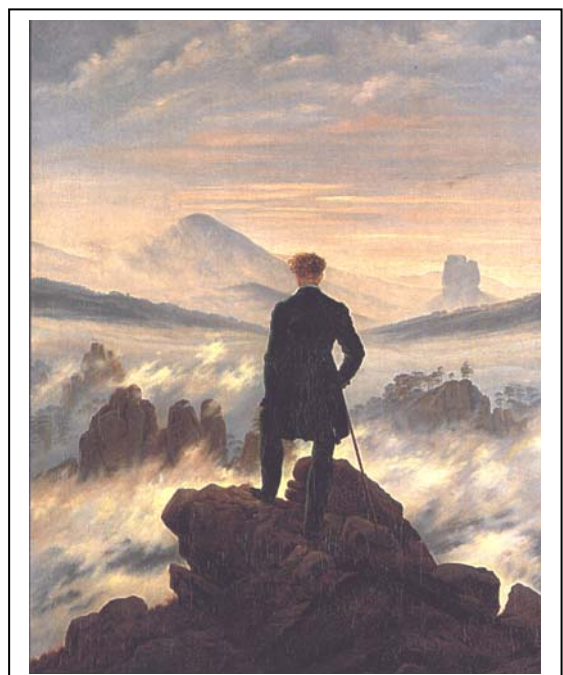


103

Riesige Landschaft,
winzige Menschen:
William Turner,
*Hannibal and his Army
crossing the Alps, 1812*
Tate Gallery, London

104

Caspar David Friedrich, *Wanderer
über dem Nebelmeer, 1817*
Hamburger Kunsthalle



105

Neo vor der Maschinenstadt
(*Matrix 3*)



106
Joseph Wright of Derby, Vulkanausbruch des Vesuv, 1774

Derby Museum and Art Gallery



107
William Turner, Ausbruch des Vesuv, 1817

**New Haven (CT), Yale Center for British Art, Paul Mellon
Collection**



108 und 109

Die Faszination des Mittelmaßes:

Horst Tappert als Derrick und Hugo Weaving als Agent Smith.

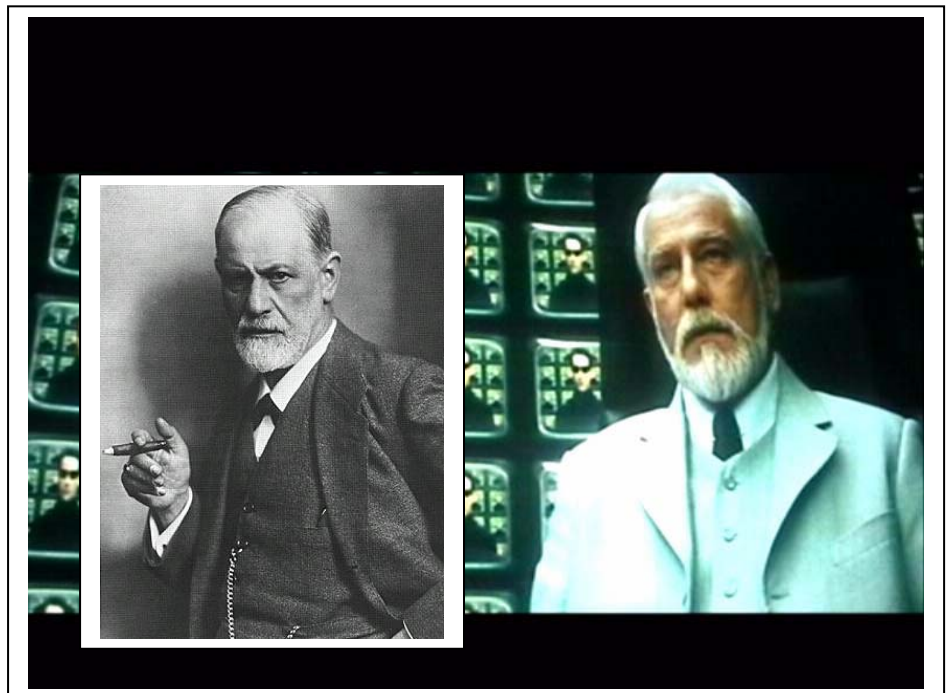
Quelle: ZDF, 1998, *Matrix 1*, 1999



110

Morpheus – als Prometheus – vor dem Zerschneiden seiner Ketten.

(Matrix 1)

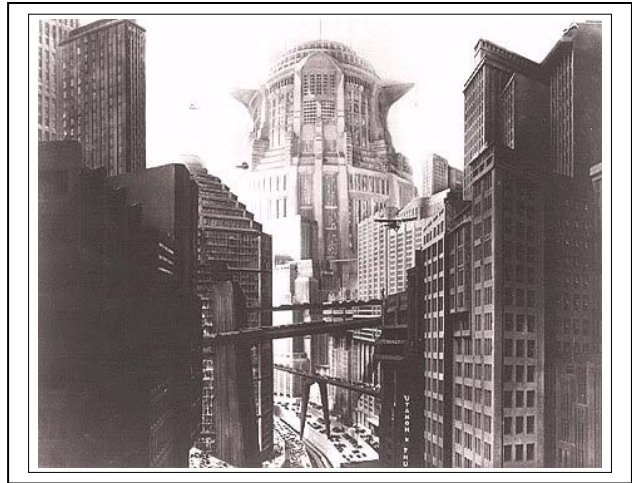


111

Sigmund Freud und der Architekt der Matrix.

***Der Brockhaus in einem Band*, Leipzig, 2000, 303, Matrix 3**

112
Oberstadt von Metropolis
(Metropolis)



113
Herstellung der Oberstadt, Simulation der
fahrenden Autos

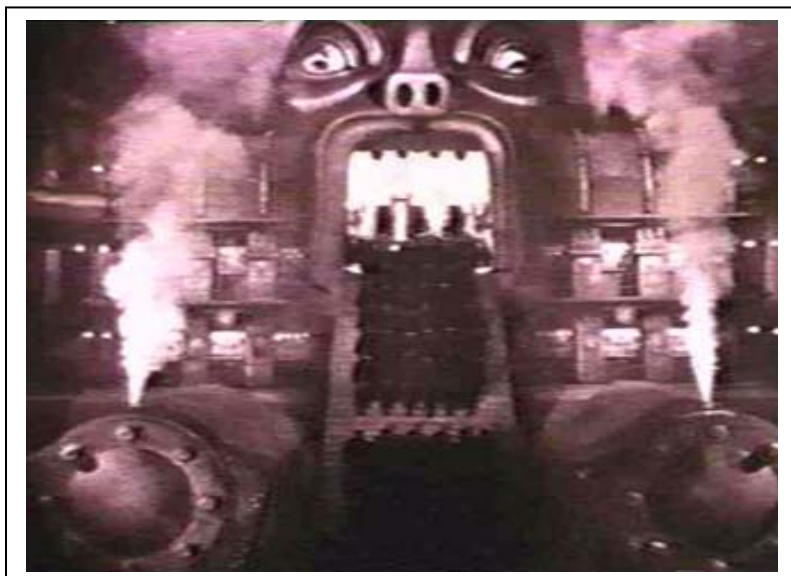


114
Die christliche Höhle mit der predigenden Maria in der
Unterstadt von Metropolis

115
Die Höhle von Zion mit
Morpheus während einer
Rede
(Matrix 3)



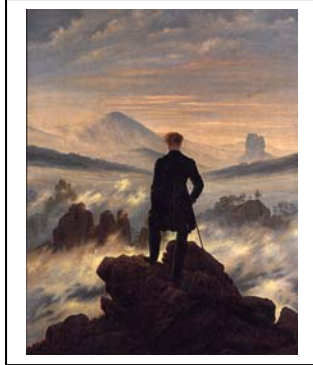
116
Industriehöle des 19. Jahrhunderts
Adolph Menzel, *Das Eisenwalzwerk*, 1872-1875, Alte Nationalgalerie,
Berlin



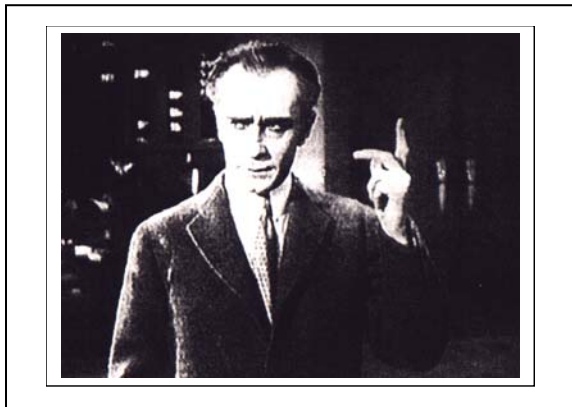
117
Die Menschen
verschlingende „Moloch“
Maschine
(Metropolis)

118
Neo in Rückenansicht vor dem Maschinengott

(Matrix 3)

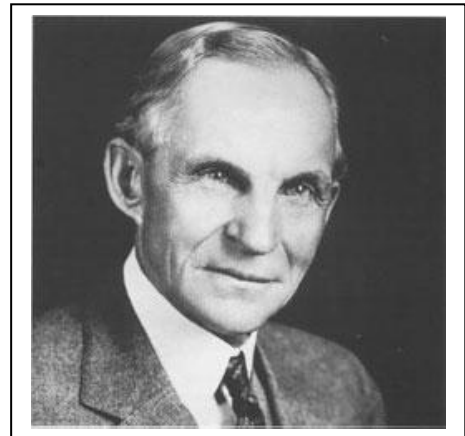


119
Rückenansicht des Betrachters bei Caspar David Friedrich, *Wanderer über dem Nebelmeer*, 1817, Hamburger Kunsthalle



120
Alfred Abel als Joh Fredersen, der Herrscher von Metropolis

(Metropolis)



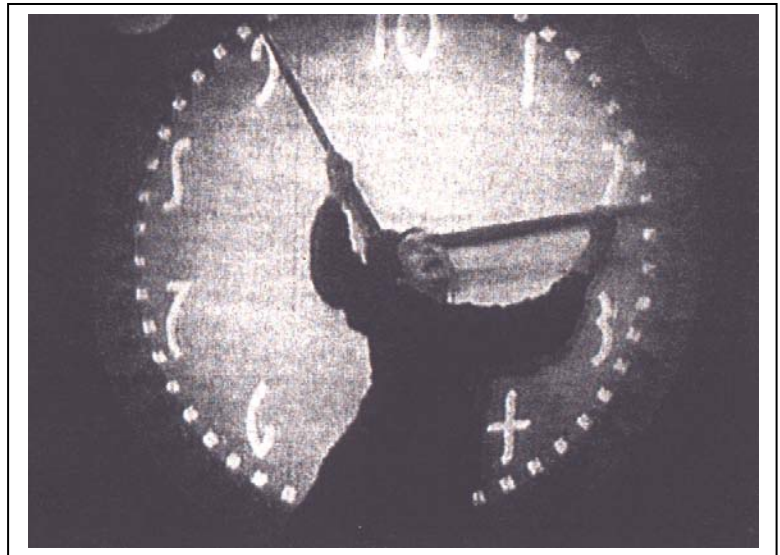
121

... und dessen Vorbild Henry Ford.

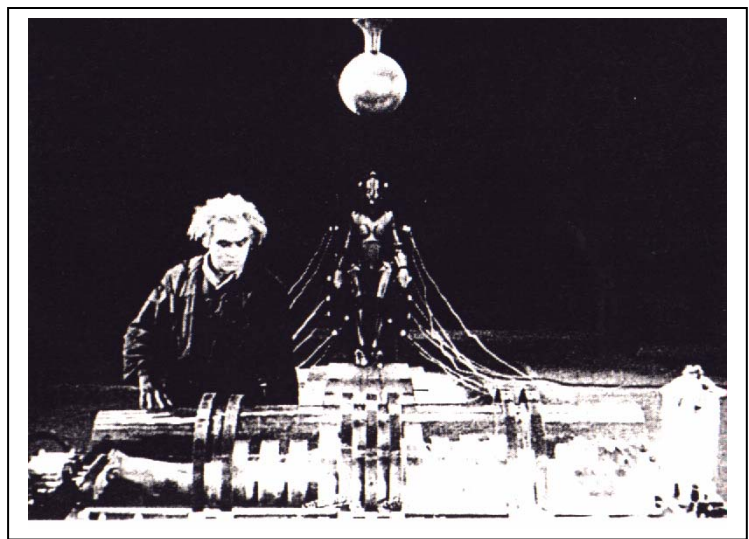
Quelle: www.ford.com

122
Freder an der Maschine
„gekreuzigt“

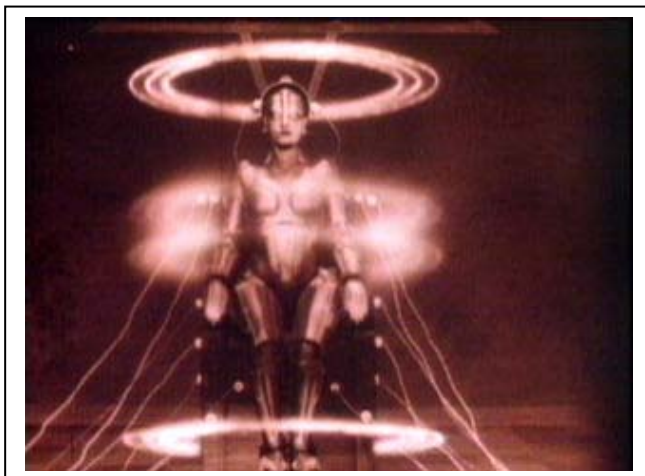
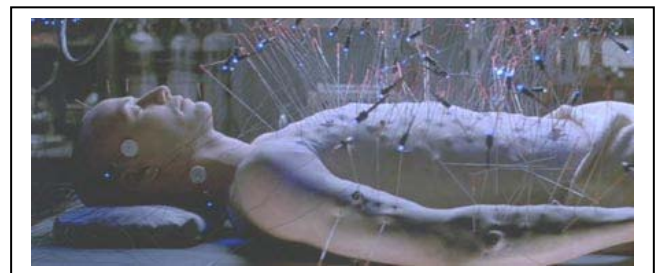
(Metropolis)



123
Rotwang mit Maria
(Metropolis)



124
Neo nach dem Log-Out an Bord
der Nebukadnezar
(Matrix 1)



125
Die Maschine wird zum
Menschen

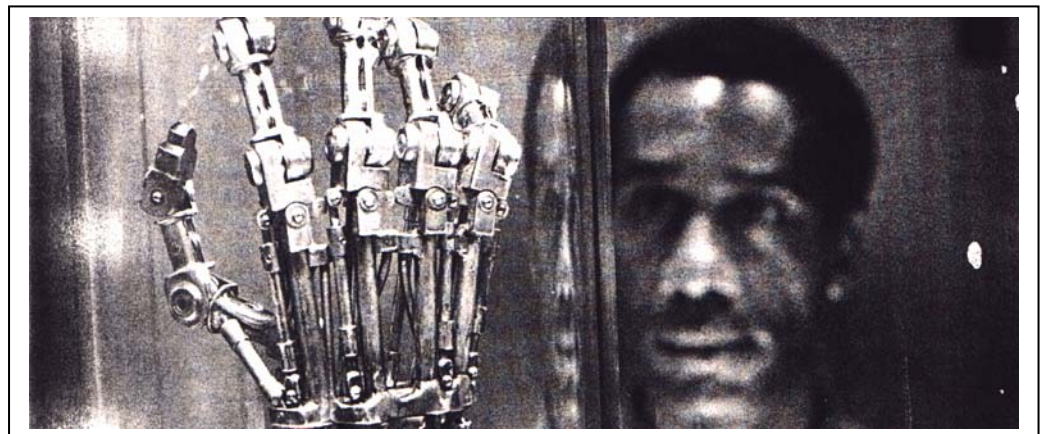
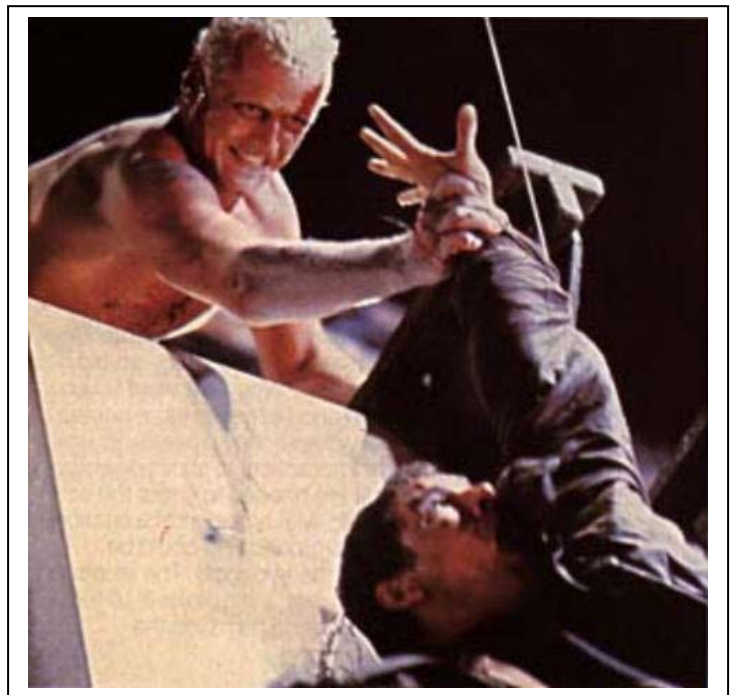
(Metropolis)

126
Los Angeles 2019 in Blade Runner

(Blade Runner)



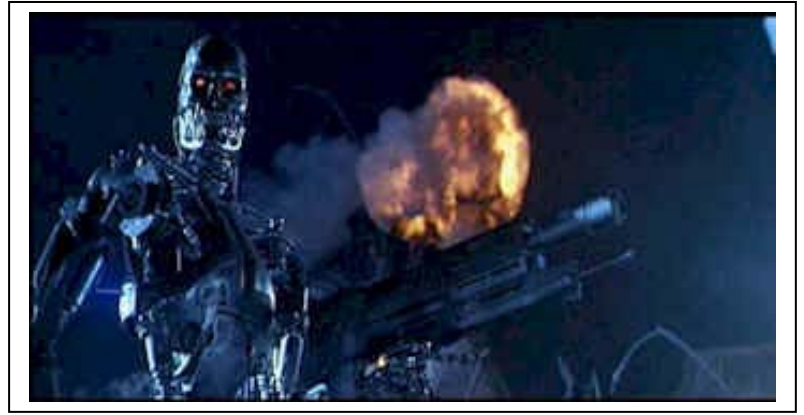
127
Roy rettet Deckard vor dem Tod
(Blade Runner)



128
Skynet-Erfinder Dyson mit der Hand des T 800
(Terminator 2)

129
Konventionelle
Kampfmaschine der
Maschinen

(Terminator 2)



130
Der T 800 (Arnold
Schwarzenegger) als Cyborg
(mit Sonnenbrille in
ironischer Reflektion auf
Teil 1)

(Terminator 2)



131
High Tech trifft (wieder einmal)
Menzel: Der T 800 beim
Schußwechsel im Stahlwerk

(Terminator 2)

132
Der T 1000 formiert sich
neu aus flüssigem Metall

(Terminator 2)



133
Der T 1000 entschreitet
unverletzt dem Feuer

(Terminator 2)



134
„Thumbs up for Arnie“; der T 800 opfert sich selbst
in den Flammen und bewahrt die Menschen so vor
dem verbotenen Wissen

(Terminator 2)

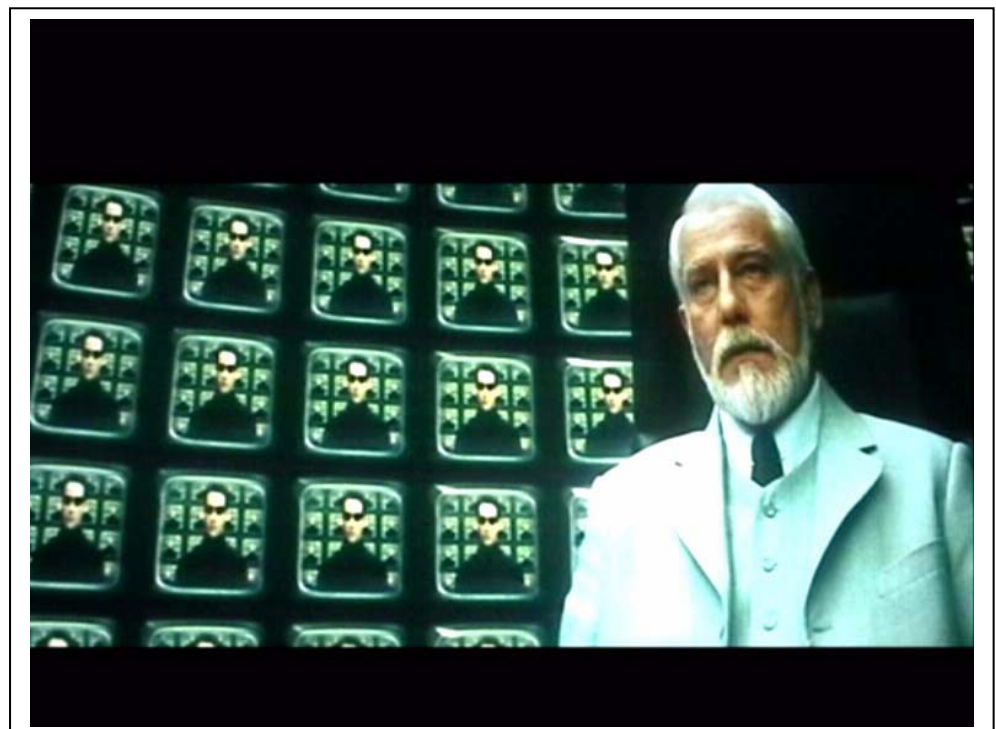
135 und 136
Das ausgehöhlte Buch von
Baudrillard

(Matrix 1)



137
Das Innere des Buches mit
„verbotenen“ Daten

(Matrix 1)



138
Monitore als Symbole der Repräsentation im Raum des
Architekten
(Matrix 2)

139
Neo mit „zugeklebtem“ Mund

(Matrix 1)



140
Fabrik und Kunst – die ehemalige ‚Bankside Power Station‘ als Tate Modern, London



141
Die Toten werden zu Flüssigkeit aufgelöst, mit denen die Lebenden intravenös ernährt werden, wie dieses Baby in Matrix
(Matrix 1)

142
Die Kopien von Kopien:
Burg Hohenzollern, 1850-1867



143
Schloß Neuschwanstein,
1868-1886



144
...und schließlich „Magic
Kingdom“ in Disneyland, 1955



145
Die Agenten
als "Kamera"

(Matrix 1)



146
Neo als betrachtetes Subjekt vor dem Verhör (Matrix 1)



147
TV-Bildschirme im Schaufenster eines
Kaufhauses, Berlin, 2004



148
Andy Warhol: Marilyn Monroe,
Siebdrucke, 1967, Hamburger Kunsthalle

149
Meteoriten zerstören New York

(Armageddon, USA, 1998)



150

Das zerstörte Paris in Armageddon, in der Mitte des Bildes der Arc de Triomphe

(Armageddon, USA, 1998)



151

Vernichtung des Chrysler-Buidlings in Armageddon

(Armageddon, USA, 1998)

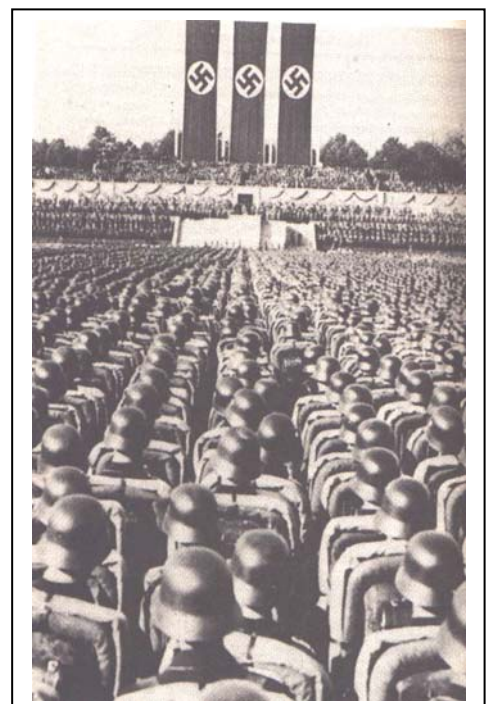
152
Gigantischer
Heeresaufmarsch
in Lord of the
Rings, III beim
Angriff der
Streitkräfte
Mordors auf die
Festung Minas
Tirith, (USA,
2003)



153
Empfang mit militärischen Ehren für Darth Vader in Star Wars, Return of
the Jedi, USA, 1983

154
Aufmarsch der SS zum „Großen
Appell“ auf dem
Reichsparteitagsgelände in Nürnberg

(Triumph des Willens, 1934)



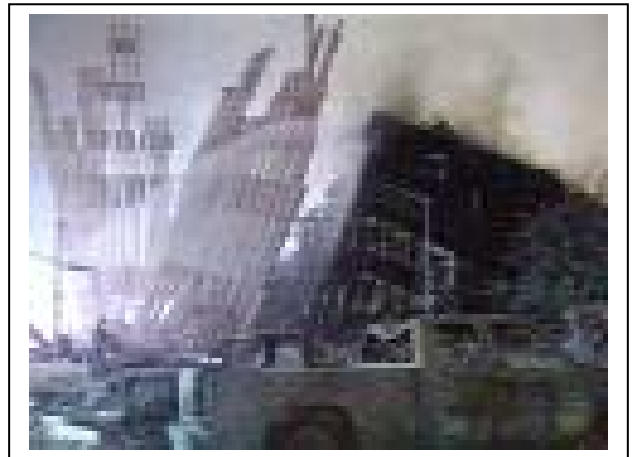
155
**The desert of
the real in
Matrix**

(Matrix 1)



156
Die Welt nach dem Atomschlag in Terminator 2 (USA, 1991)

157
**Die Ruinen des World
Trade Centers nach
dem Anschlag vom
11.09.2001**

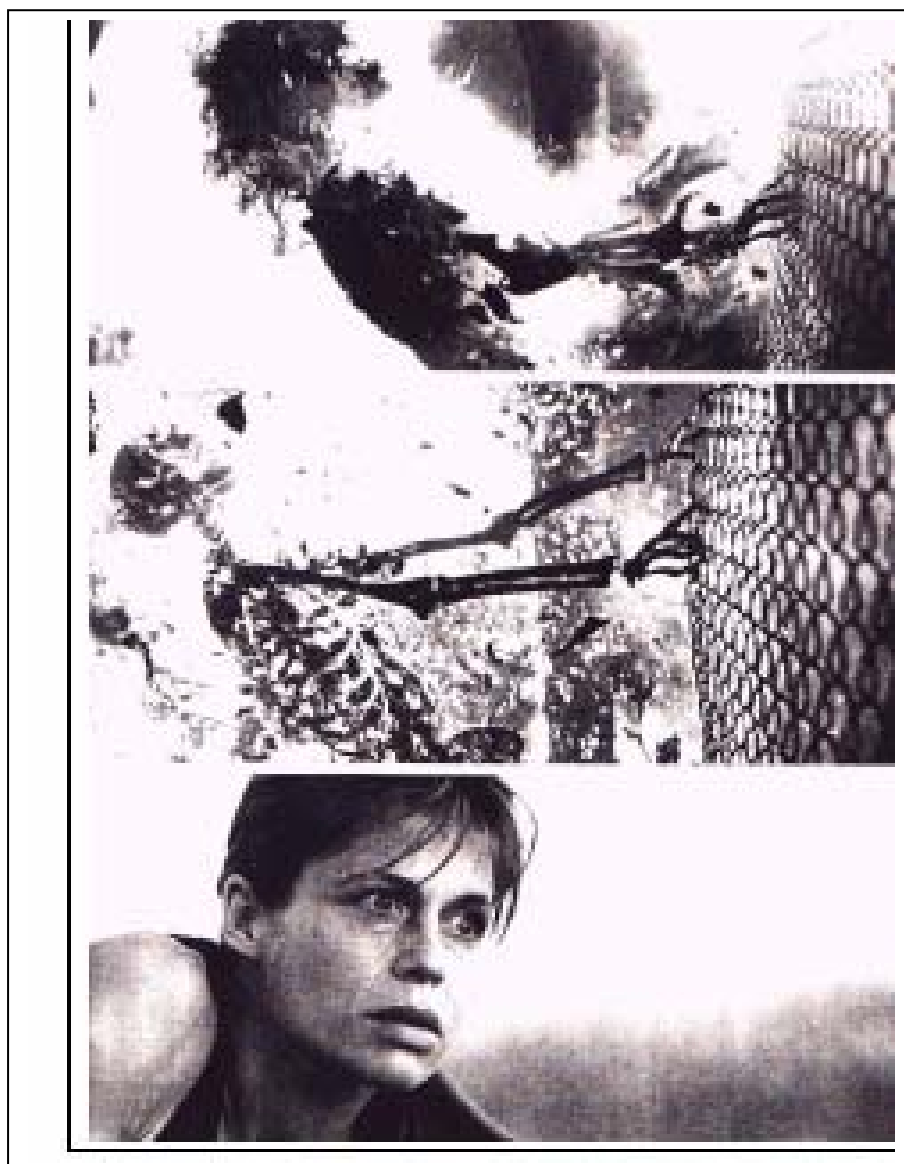


158
**Max Ernst: Europa nach dem Regen, 1940-1942, Wadsworth Atheneum,
Hartford. USA**

159
Die atomare
Vernichtung von Los
Angeles in Terminator
2 (1991)



160
Die Auflösung von
Sarah Connor in
Terminator 2, 1991;
am Ende stellt es sich
(vorläufig) als
Alptraum heraus.





161
Die Detonation des Sprengsatzes der Rebellen im Aufzug leitet die große Explosion ein
(Matrix 1)



162
Die Explosion wird ausgelassen, das Licht geht aus und die Sprinkleranlage an
(Matrix 1)



163
Die Körperlichkeit in der Bewegung in Matrix; die Bewegungen sind nicht digitalisiert, sondern die Darsteller werden an Seilen durch den Raum geschleudert
(Matrix 1)



164

165
Vernichtung des
Chrysler Buildings
in Armageddon

(USA, 1998)



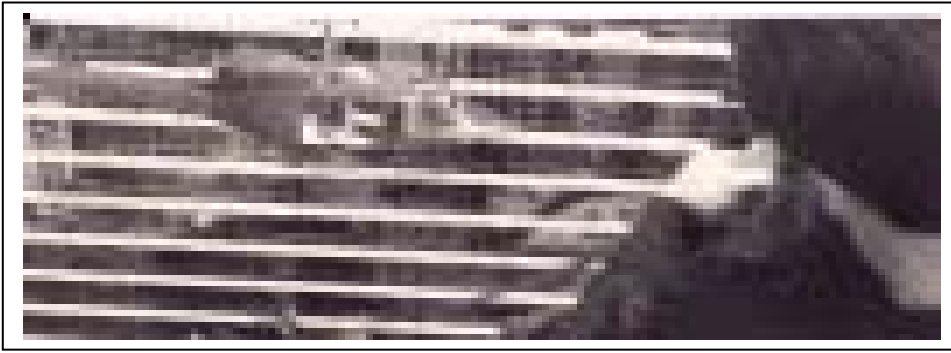
166, 167
Der Helikopter fliegt ins Hochhaus und
explodiert

(Matrix 1)



168
Explosion des Flugzeugs
im World Trade Center
am 11.09.2001

(CNN)



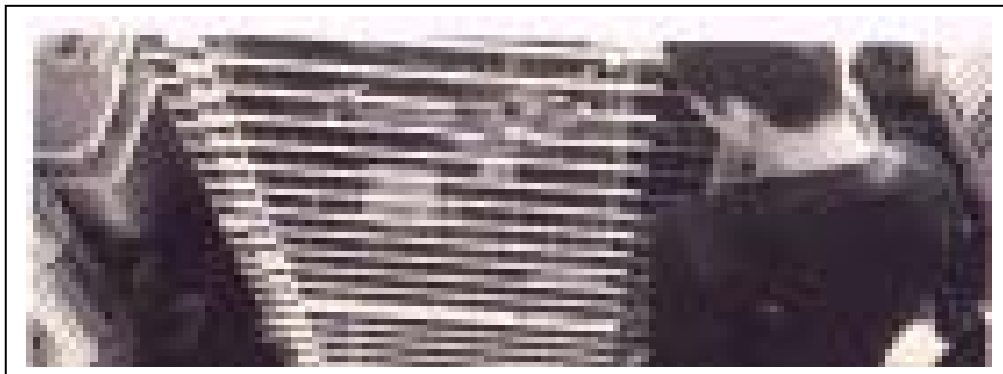
169

170



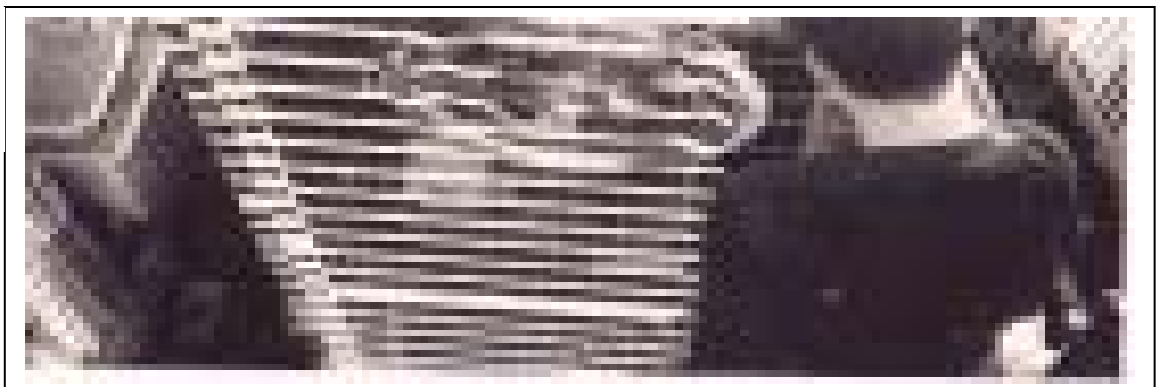
Der Hubschrauber fliegt in die Hochhausfassade.

Quelle: Matrix 1



171

172



173

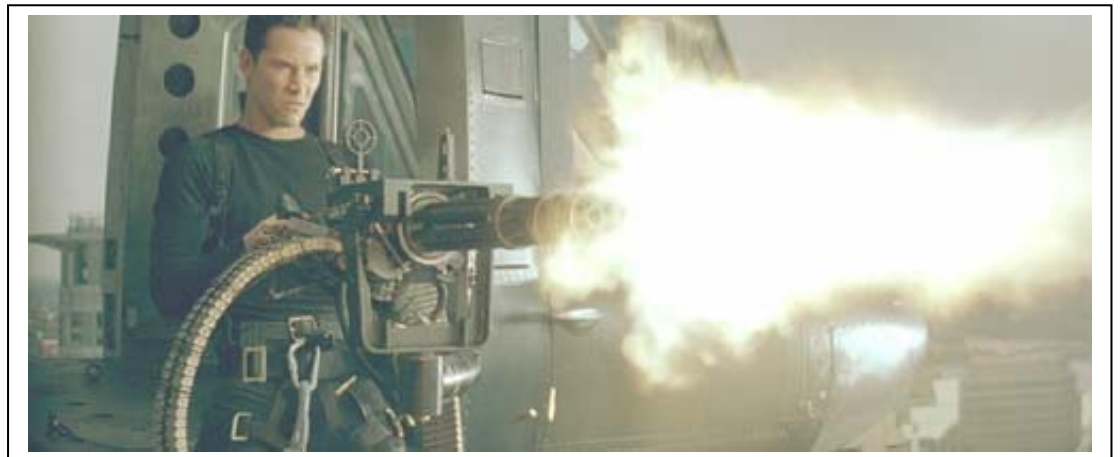
**Die symbolische
Zerstörung beeinflusst
die Börsenkurse, nicht
die Anzahl der Toten**

(Chart: comdirect)



**Terroranschlag am 11.09.2001
mit 2500 Toten, Kursrückgang
um mehr als 30%**

**Flutwellenkatastrophe
in Südost-Asien Ende
Dezember 2004 mit
mehr als 100.000
Toten; so gut wie keine
Kursreaktion**

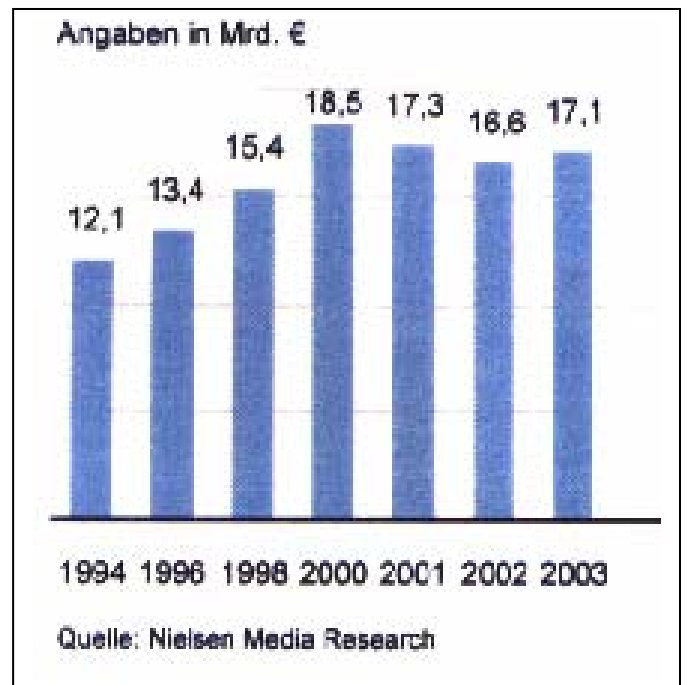


174

**Neo als Terminator-Replik mit Minikanone
(Matrix 1)**

175
Entwicklung der
Werbeinvestitionen in Mrd.
Euro

(Nielsen Media Research)



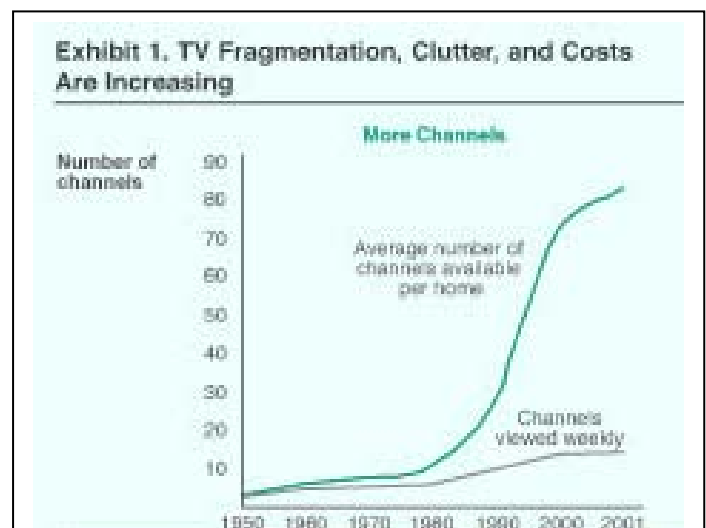
176
Aufstieg und tiefer Fall des
NEMAX-Index (heute Tec-
DAX)

(Comdirect)



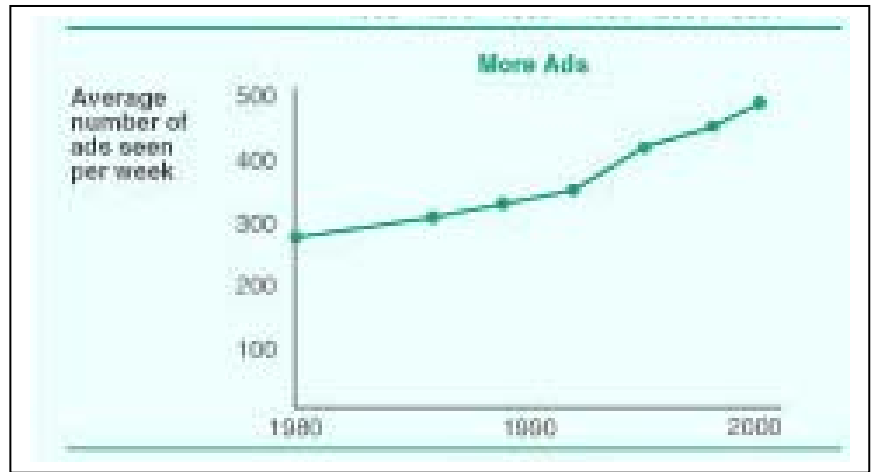
177
Anzahl der verfügbaren TV-Kanäle und
der Kanäle, die tatsächlich gesehen
werden

(BCG-Analyse)



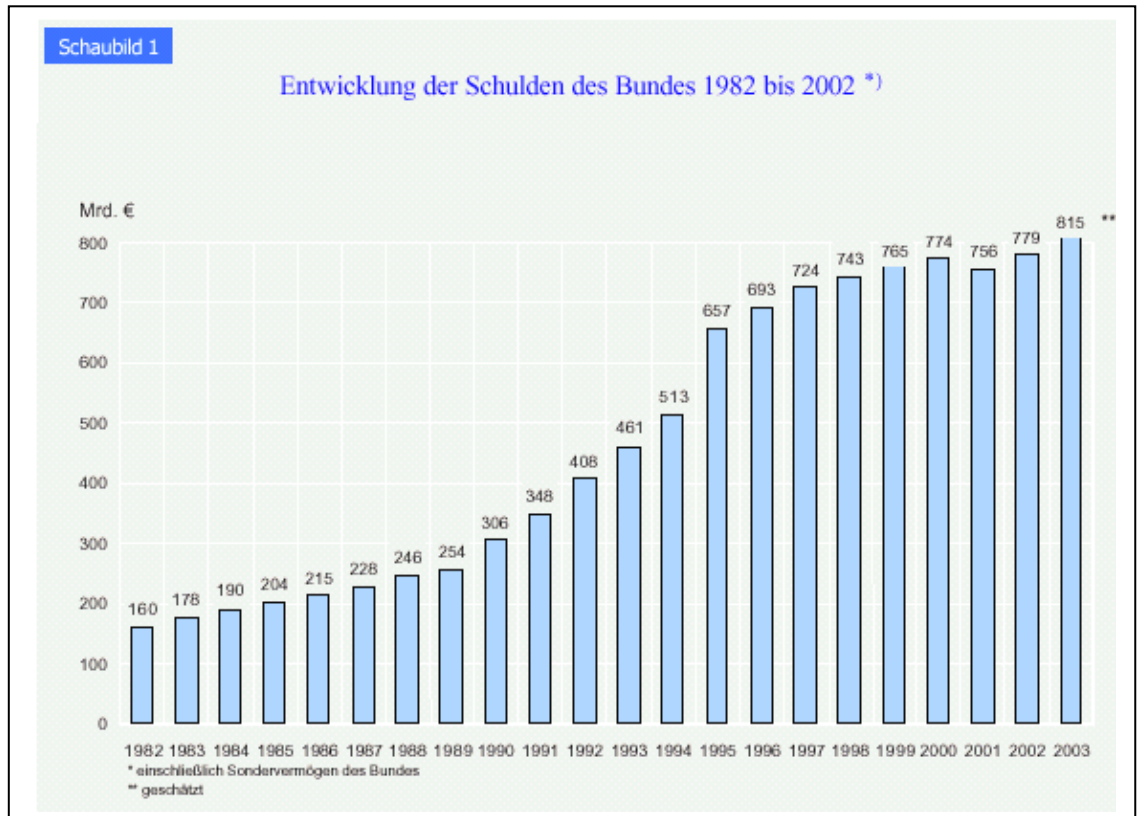
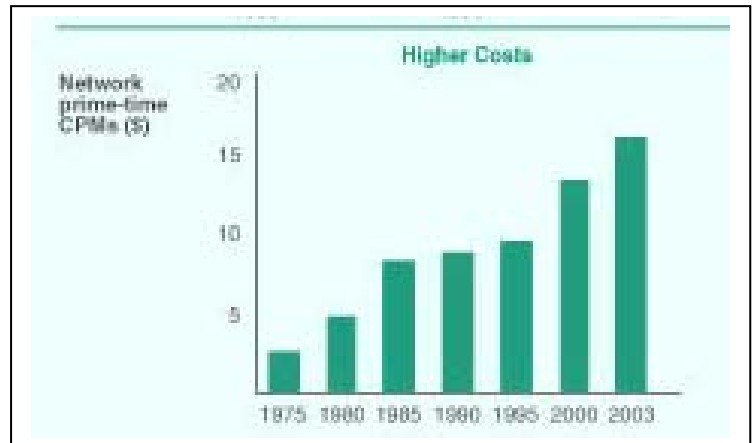
178
Steigerung der
Anzahl der
gesehenen
Werbespots pro
Woche

(BCG-Analyse)



179
Steigerung der Kosten für
das Schalten von
Werbeblöcken

(BCG-Analyse)



180
Entwicklung der Staatsverschuldung der Bundesrepublik Deutschland
(Bundesministerium der Finanzen, 2003)

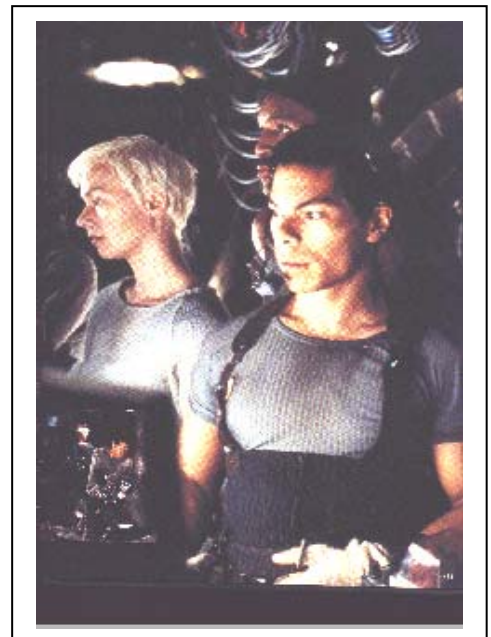
181
Klaustrophobische Enge
an Bord der U-96

(Das Boot, 1981)



182 und 183
Raue, ölverschmierte Kleidung
an Bord der Nebukadnezar

(Matrix 1)



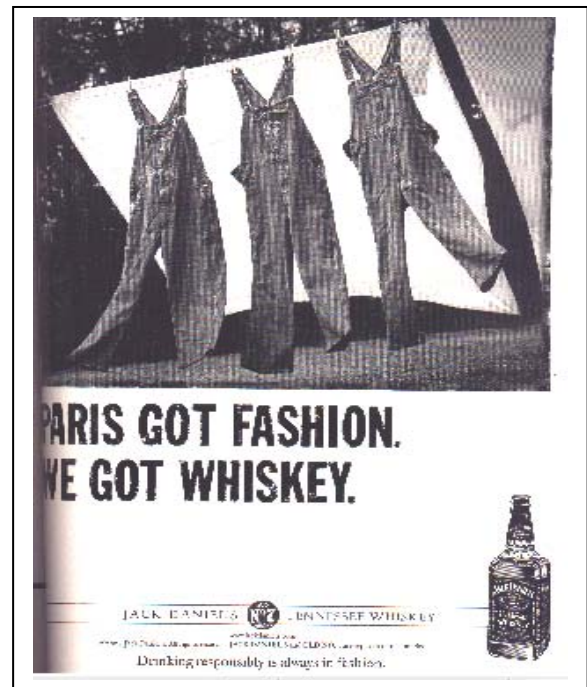
184
Der raue Stil in der Mode:
Wollpullover von Armani
(Herbstkollektion 2004)



185

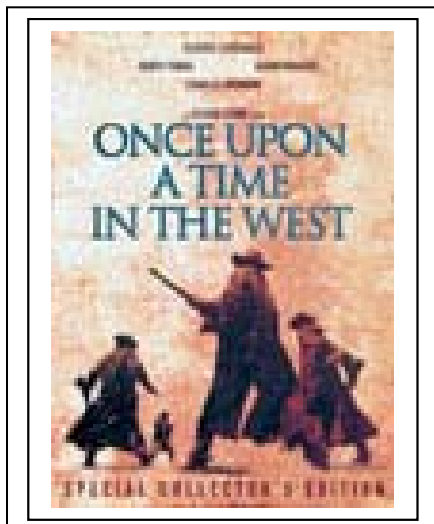
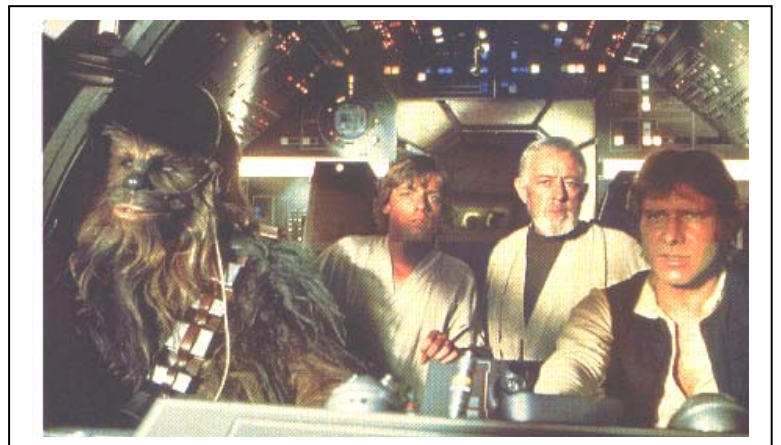
Jack Daniels Werbung mit
Latzhosen (2005)

(Anzeige in GQ, Heft März
2005)



186

„Fröhliche“ Rebellen an
Bord der Millennium
Falcon
(Star Wars, A New Hope)



187

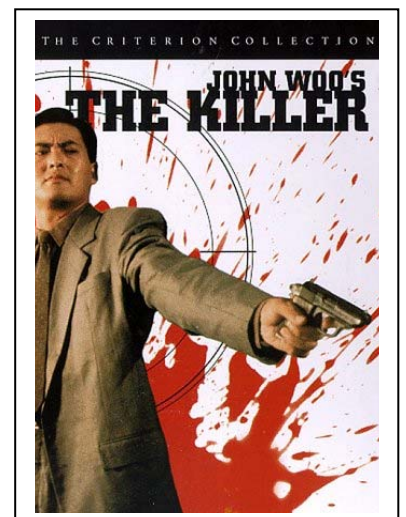
Lange Staubmäntel in Once
Upon a time in the West ,
Filmplakat (1968)



188

Humphrey Bogart als Sam
Spade mit Trenchcoat

(The Maltese Falcon,
1941)



189

Der Killer im langen
Mantel

(The Killer, 1989)



190
Théodore Géricault, Das Floß der Medusa, 1819
Louvre, Paris



191
Eugène Delacroix, Die Dantearke, 1822
Louvre, Paris

192



193



194

Neo fliegt aus der Matrix heraus.

Quelle: Matrix 1

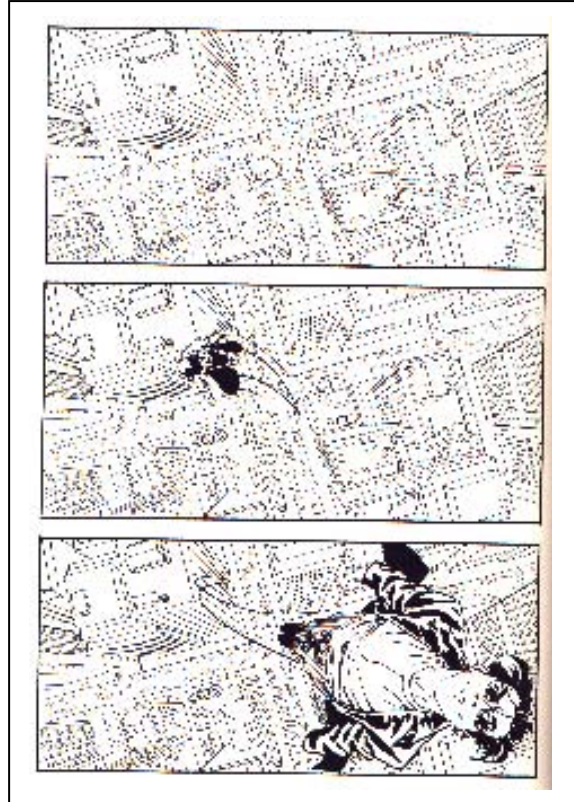
195
Neo kurz vor dem Flug aus
der Matrix

(Matrix 1)

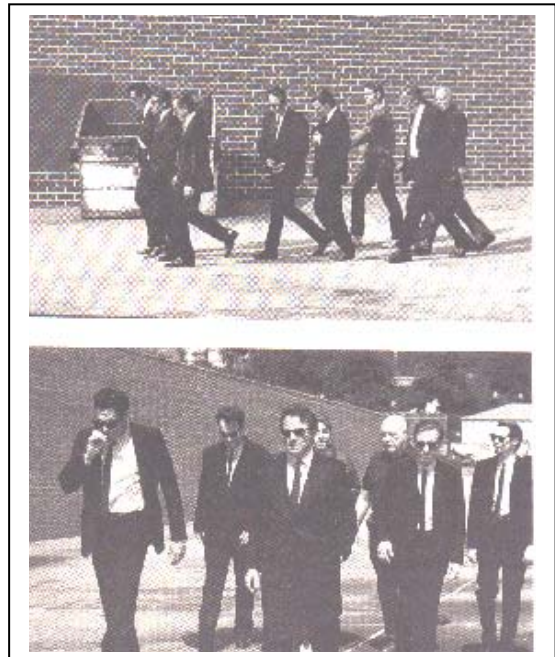


196
Neos Flug aus der Matrix
hinaus in der Comic
Version von Geoff Darrow

(The Art of the Matrix,
New York, 2002, 248)



197
Frühstück der Gangster in
Reservoir Dogs (1992)

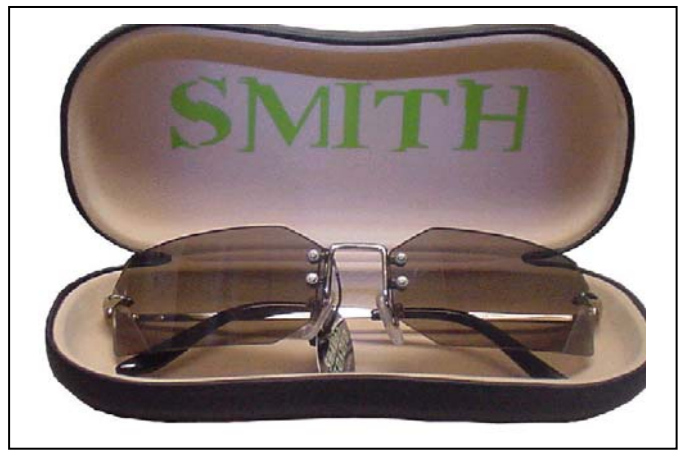


198
Vor dem Raub: Die Gangster mit
schwarzen Anzügen und
Sonnenbrillen

(Reservoir Dogs, 1992)

199
**Sonnenbrille von Agent
Smith**

www.4seating.com



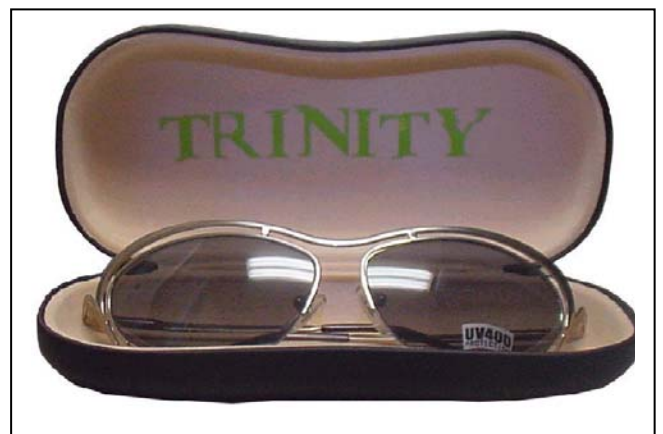
200
**Sonnenbrille von
Morpheus**

www.4seating.com



201
Sonnenbrille von Neo

www.4seating.com



202
Sonnenbrille von Trinity

www.4seating.com

203
Neo mit Priester-Soutane in
Matrix Reloaded



204
Soutane katholischer
Geistlicher

(www.priesterkleidung.de)



LITERATURVERZEICHNIS:

THEORETISCHE WERKE:

Adorno, Theodor, W., „Jargon der Eigentlichkeit“, Tiedemann, Rolf (ed.), *Gesammelte Schriften*, Vol. VI, Frankfurt am Main, 1990, 413-523

Adorno, Theodor, W., *Negative Dialektik*, Frankfurt am Main, 1997

Adorno, Theodor, W.; Horkheimer, Max, „Kulturindustrie“, in *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt am Main, 1997, 128-176

Adorno, Theodor, W., *Minima Moralia*, Frankfurt am Main, 1991

Adorno, Theodor, W., *Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main, 1995

Alpatow, Michail, W., „Las Meninas von Velázquez“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001, 96-114

Alpers, Svetlana, „Interpretation ohne Darstellung – oder: Das Sehen von *Las Meninas*“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001, 194-206

Apollon, Willy; Feldstein, Richard (edd.), *Lacan, Politics, Aesthetics*, New York, 1992

Aquin, Thomas, *Die deutsche Thomasausgabe. Summa Theologica. Vollständige, ungekürzte, dt.lat. Ausgabe*, Vol. I-XXII, Heidelberg, 1993

Aristoteles; Fuhrmann, Manfred (ed.), *Aristoteles – Poetik*, Stuttgart, 1996

Aristoteles, „Nikomachische Ethik“, Grumach, E. (ed.), *Aristoteles Werke, griechisch und deutsch* Vol. VI, übers. von F. Dirlmeier, übers. von W. Theiler, Darmstadt, 1956

Aristoteles, „Über die Seele“, Grumach, E. (ed.) *Aristoteles Werke, griechisch und deutsch*, Vol. VII übers. von W. Theiler, Darmstadt, 1956

Arnheim, Rudolf, „Gestaltpsychologie und künstlerische Form“, in Henrich, Dieter; Iser, Wolfgang (edd.), *Theorien der Kunst*, Frankfurt am Main, 1993, 132-147

Assmann, Wolfgang, *Medien in der Krise? Sinclair-Haus-Gespräche*, Vol. XX, Bad Homburg v. d. Höhe, 2003

Assunto, Rosario, *Die Theorie des Schönen im Mittelalter*, Köln, 1996

Baldass, Ludwig, *Jan van Eyck*, New York, 1951

Baldwick, Chris, *In Frankenstein's Shadow*, Oxford, 1987

Barnes, Jonathan, „Metaphysics“, in: Ders., *The Cambridge Companion to Aristotle*, Cambridge, 1995, 66-108

- Bärsch, Claus, E., „Das Erhabene und der Nationalsozialismus“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 777-790
- Bartetzko, Dieter, „Zwischen Todesschwärmerei und Empfindelei“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 833-847
- Barthes, Roland, „La mort de l’auteur“, *Œuvres complètes*. Vol. II, Paris, 1994, 191-195
- Barthes, Roland, *Literatur oder Geschichte*, Frankfurt am Main, 1969
- Barthes, Roland, *Das Reich der Zeichen*, Frankfurt am Main, 1981, 47
- Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, Michigan, 2003
- Baudrillard, Jean, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München, 1982
- Baudrillard, Jean, „Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen“, in Barck, Karlheinz; Gente, Peter u.a. eds.), *Aisthesis – Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig, 1998, 214-228
- Baudrillard, Jean, *Die fatalen Strategien*, München, 1991
- Baudrillard, *Transparenz des Bösen*, Berlin, 1992
- Baudrillard, Jean, *The Gulf-War did not take place*, New York, 1995
- Baudrillard, Jean, *The Consumer Society*, New York, 1998
- Baudrillard, Jean, *Agonie des Realen*, Berlin, 1978
- Baudrillard, Jean, „Requiem für die Twin Towers oder Hat der Terrorismus einen Sinn?“, in *Frankfurter Rundschau*, Frankfurt am Main, 02.03.2002
- Baudrillard, Jean, „Der Geist des Terrorismus“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 12.11.2001
- Beck, Herbert; Bol, Peter, C.; Bückling, Maraike (eds.), *Mehr Licht. Europa um 1770. Die bildende Kunst der Aufklärung*. München, 1999
- Beelte, Annedore; Engels, Silke; Schenk, Gabriele, „Die Narration im Bild als symbolische Erzählung bei Max Klinger“, in Hoffmann (ed.), *Erzählende Bilder. Stadtmuseum Oldenburg*, Oldenburg, 1998, 59-75
- Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main, 2003
- Benjamin, Walter, „Kapitalismus als Religion“ in Tiedemann, Rolf; Schweppenhäuser, Hermann (edd.), *Walter Benjamin – Gesammelte Schriften*, Vol. VI, Frankfurt am Main, 1985, 100-103
- Bennet, Betty (ed.), *Selected Letters by Mary Wollstonecraft Shelley*, Baltimore, 1995

- Beyer, Friedemann, „Vorwort zu Metropolis, Begleitheft“, *Fritz Langs Metropolis – neu restaurierte Fassung mit Originalmusik*, 2 DVD Set, München, 2003
- Bergson, Henri, „Materie und Gedächtnis“ in *Kunstforum 127, Konstruktionen des Erinnerns*, Juli-September, Ruppichteroth 1994, 32
- Blask, Falko, *Baudrillard*, Hamburg, 1995
- Blasi, di, Luca, „Die besten Videos drehte al-Qaida“, *Die Zeit*, Hamburg, 14.08.2003
- Bloom, Alan, *The Republic of Plato*, London, 1991
- Bloom, Harold (ed.), *Henry James's Daisy Miller, The Turn of the Screw and Other Tales*, New York, 1987
- Bohrer, Karl Heinz, „Hat die Postmoderne den historischen Ironieverlust der Moderne eingeholt“, in: Ders., Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 781-793
- Börsch-Supan, Helmut; Jähmig, Karl-Wilhelm, *Caspar David Friedrich. Gemälde, Druckgraphik und bildmäßige Zeichnungen*, München, 1975
- Bostrom, Nick, „Are you living in a computer simulation?“, *Philosophical Quartlery*, Vol. 53, No.211, Oxford, 2003, 243-255 oder online unter www.simulation-argument.com
- Blumenberg, Hans, *Die Lesbarkeit der Welt*, Frankfurt am Main, 2000
- Brandt, Reinhard, *Die Wirklichkeit des Bildes / Sehen und Erkennen – Vom Spiegel zum Kunstbild*, München, 1999
- Breton, André, *Die Manifeste des Surrealismus*, aus dem französischen von Ruth Henry, Reinbek bei Hamburg, 1996
- Brown, Dale, „Las Meninas – Die Theologie der Malerei“, *Velázquez und seine Zeit, 1599-1660*, New York, 1972
- Brown, Jonathan, *Velázquez: Maler und Höfling*, München, 1988
- Bürger, Peter, *Der französische Surrealismus*, Frankfurt am Main, 1996
- Burke, Edmund, *A Philosophical Enquiry in the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful with an introductory Discourse concerning Taste and several other Additions*, Vol. I, in Fabian, Bernhard; Mertner, Edgar u.a. (eds.), *The Works*, Vol. I-XII, New York, 1975, pp. 67-262
- Burke, Edmund; Womersley, David, *Edmund Burke. Enquiry*, London, 1998
- Burke, Edmund; Phillips, Adam (ed.), *Edmund Burkes Enquiry*, London, 1998

- Burwick, F.L. , „E.A. Poe: The Sublime, the Picturesque, the Grotesque and the Arabesque“, *Amerikastudien*, Vol. LX, München, 1998, 432
- Buttazzo, Giorgio, „Kann je eine Maschine ihrer selbst bewußt werden?“, in Aurich, Rolf u.a. (eds.), *Künstliche Menschen*, Berlin, 2000, 49-52
- Cachin, Françoise; Moffett, Charles, S. *Manet 1832-1883, Galeries nationales du Grand Palais, Paris, Metropolitan Museum of Art, New York, Paris*, 1983
- Cameron, James; Wisner, William, *Terminator 2, Judgment Day (Applause Screenplay Series)*, London, 1996
- Chapius, Julien, „Early Netherlandish Painting: Shifting Perspectives“ in Ainsworth, Maryan W.; Christiansen, Keith (edd.), *From Van Eyck to Bruegel – Early Netherlandish Painting in The Metropolitan Museum of Art*, New York, 1998
- Clark, Kenneth; Crook, Mordaunt, J. (ed.), *The Gothic Revival. An Essay in the History of Taste*, London, 1995
- Collins, Bradford, R., (ed.), *12 Views of Manet's Bar*, Princeton, 1996
- McCue, Jim, *Edmund Burke and Our Present Discontents*, London, 1997
- Damasio, Antonio, *Descartes Irrtum. Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*, München, 2001
- Dath, Dietmar, „Wer nicht aufpaßt, wird gefressen – Intimes Geräuschereignis: H.P. Lovecrafts Horrorerzählungen“, *FAZ*, Frankfurt am Main, 26.06.2004, Nr.146, 34
- Davis, Mike, *City of Quartz. Ausgrabungen der Zukunft in Los Angeles*, Berlin, 1994
- Derrida, Jaques, *Die Wahrheit in der Malerei*, Wien, 1992
- Derrida, Jaques, *Die Schrift und die Differenz*, Frankfurt am Main, 2000
- Diderot, „Salon von 1763“, in Baßenge; Lücke (eds.), *Ästhetische Schriften*, Vol. I, Frankfurt am Main, 1968
- Debord, Guy, *Panegyrikus*, Berlin, 1997
- Debord, Guy, *Die Gesellschaft des Spektakels*, Berlin, 1996
- Descartes, René; Hammacher, Klaus (ed.), *Die Leidenschaften der Seele*, Hamburg, 1984
- Descartes, René; Schmidt, Gerhard (ed.), *Meditationen über die Erste Philosophie*, Stuttgart, 2002
- Dippel, Horst, *Geschichte der USA*, München, 2003

- Dōgen, Zenji, *Shobogenzo, Die Schatzkammer der Erkenntnis des Wahren Darma*, aus dem japanischen von John Stevens, ins deutsche übersetzt von Manfred Eckstein, Vol. I, Zürich, 1989
- Duncan, Jody; Shay, Don, *The Making of T2*, London, 1991
- Eckardt, Götz und Dorette, *Welt der Kunst – Diego Velázquez*, Berlin, 1960
- Eco, Umberto, *Kant und das Schnabeltier*, München, 2000
- Eco, Umberto, *Über Spiegel und andere Phänomene*, München, 2000
- Eco, Umberto, *Nachschrift zum Namen der Rose*, München, 1986
- Eco, Umberto, *The Middle Ages of James Joyce*, London, 1989
- Eco, Umberto, *Kunst und Schönheit im Mittelalter*, München, 2004
- Eco, Umberto, *Derrick oder die Leidenschaft für das Mittelmaß*, München, 2002
- Eisler, Rudolf, *Kant Lexikon*, Hildesheim, 1969
- Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin – Meisterwerke aus dem Museum of Modern Art*, New York, Berlin, 2004
- Etzold, Veit, „Die Ambivalenz des Realen“, in Rottensteiner, Franz (ed.), *Quarber Merkur 97/98*, Passau, 2003, 227-252
- Etzold, Veit, „Welten der Angst – Das Unbekannte als Ursprung der Faszination und des Grauens im Werk von Howard Phillips Lovecraft“, in Rottensteiner, Franz (ed.), *Quarber Merkur 95/96 und 97/98*, Passau, 2003, 183-234 und 79-112
- Fancher, Hampton; Peoples, David, *Blade Runner – The Screenplay*, New York, 1992
- Färber, Helmut, *Baukunst und Film. Aus der Geschichte des Sehens*, München, 1977
- Feist, Peter, H., Walther, Ingo, F. (ed.), *Impressionismus*, Vol.I-II, Köln, 1996
- Finsler, Gerhard, *Platon und die aristotelische Poetik*, Leipzig, 1990
- Fischer, Lothar, *Max Ernst*, Hamburg, 2000
- Fothergill, Brian, *The Strawberry Hill Set. Horace Walpole and his Circle*, London, 1983
- Foucault, Michel, *Die Ordnung der Dinge*, Frankfurt am Main, 2003
- Foucault, Michel, *Dies ist keine Pfeife*, Frankfurt am Main, 1997
- Foucault, Michel, *Die Malerei von Manet*, Berlin, 1999
- Foucault, Michel, *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I*, Frankfurt am Main, 1998

- Foucault, Michel, *Gesellschaft und Wahnsinn*, Frankfurt am Main, 1998,
- Foucault, Michel, *Überwachen und Strafen*, Frankfurt am Main, 1998
- Franc, Helen, M., *An Invitation*, New York, 1992
- Frank, Joseph, *The Widening Gyre – Crisis and Mastery in Modern Literature*, New York, 1963
- Freud, Sigmund, „Jenseits des Lustprinzips“, in: Ders.: *Studienausgabe*, Vol. III, Frankfurt am Main, 1975
- Freud, Sigmund, „Das Unbehagen in der Kultur“, in Ders.: *Studienausgabe*, Vol. IX, Frankfurt am Main, 1970, 200-293
- Freud, Sigmund; Holder, Alex (ed.), *Das Ich und das Es, Metapsychologische Schriften*, Frankfurt am Main, 1999
- Freud, Sigmund, in Ders: „Das Unheimliche“, *Werke aus den Jahren 1917-1920, Gesammelte Werke*, Vol. XII, Frankfurt am Main, 1966, 217-256
- Friedlaender, Walter, *Hauptströmungen der französischen Malerei von David bis Delacroix*, Köln, 1996
- Frunzetti, Ion, *Velázquez*, Bukarest, 1984
- Fukuyama, Francis, *The End of History and the Last Man*, London, 1992
- Fussell, Paul, „Unterschiede lesen. Eine Reise durch das amerikanische Statussystem“, *Merkur*. 9/10, Stuttgart, 1995, 754-774
- Geertz, Clifford, *After the fact. Two countries, Four decades, One Anthropologist*, London, 1995
- Gehlen, Arnold, *Zeitbilder. Zur Soziologie und Ästhetik der modernen Malerei*, Frankfurt am Main, 1965
- Geis, Matthias, „Ich bin absolut authentisch“, *Die Zeit*, Hamburg, 05.10.2003
- Germann, Georg, *Neugotik – Geschichte ihrer Architekturtheorie*, Stuttgart, 1974
- Gerstenberg, Kurt, *Diego Velázquez*, Berlin, 1957
- Geyer, Christian, „Hohepriester des Gehirns“, *FAZ*, 10.04.2004, 1
- Gerstenberg, Kurt, *Diego Velázquez*, Berlin, 1957
- Geser, Guntram, *Fritz Lang – Metropolis und die Frau im Mond*, Hamburg, 1996
- Gilot, Françoise; Lake, Carlton, *Leben mit Picasso*, München, 1965

- Gilligan, Patrick, *Fritz Lang*, New York, 1997
- Gombrich, E., H., *Art an Illusion*, Princeton, 1972
- Gombrich, E., H., *Kunst und Illusion*, Berlin, 2002
- Gombrich, E., H., *In Search of Cultural History, The Philip Maurice Deneke Lecture 1967*, Oxford, 1969
- Gombrich, E., H., *Die Geschichte der Kunst*, Frankfurt am Main, 1997
- Gombrich, E., H., *Kunst und Fortschritt*, Köln, 1996
- Gombrich, E.H., „Norm und Form, Die Stil Kategorien der Kunstgeschichte und ihr Ursprung in den Ideen der Renaissance“, in Henrich, Dieter; Iser, Wolfgang (edd.), *Theorien der Kunst*, Frankfurt am Main, 1993, 148-178
- Goethe, Johann, Wolfgang; Trunz, Erich (ed.) *Johann Wolfgang von Goethe, Werke*, Vol. I-XIII, Frankfurt am Main, 1998
- Goethe, Johann, Wolfgang, „Schriften zur Kunst und Literatur / Maximen und Reflektionen“, in Trunz, Erich (ed.), *Gesammelte Werke in 12 Bänden*, Vol. II, Frankfurt am Main, 1998
- Goscito, Margareth, „Deconstructing the Terminator“, 32-52, *Film Criticism*, Essen, 1987
- Greenberg, Clement, „Modernistische Malerei“, *Die Essenz der Moderne – Ausgewählte Essays und Kritiken*, Dresden, 1997, 265-278
- Greenberg, Clement, „Jackson Pollock: Inspiration, Vision, intuitive Entscheidung“, *Die Essenz der Moderne – Ausgewählte Essays und Kritiken*, Dresden, 1997, 353-361
- Greenberg, Clement, „Modern und postmodern“ in *Die Essenz der Moderne – Ausgewählte Essays und Kritiken*, Dresden, 1997, 429-445
- Greub, Thierry, „Spiegelung von *Las Meninas*, Einleitung“, in: Ders. (ed), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001
- Grimm, Hermann; Seidlitz, Woldemar, von (ed.), *Michelangelo – Leben und Werk, vollständige Ausgabe*, Essen, 1990
- Guardini, Romano, Henrich, Franz (ed.), *Dantes Göttliche Komödie – Ihre philosophischen und religiösen Grundgedanken*, Mainz, 1998
- Gunning, Tom, *The Films of Fritz Lang, Allegories and Visions of Modernity*, London, 2000
- Grant, Barry, Keith (ed.), *Fritz Lang Interviews*, University of Mississippi, Jackson, 2003
- Haag, Herbert (ed.), *Bibel Lexikon*, Tübingen, 1968
- Habermas, Jürgen, *Der philosophische Diskurs der Moderne*, Frankfurt am Main, 1991, 196

- Hankins, James, *Plato in the Italian Renaissance*, New York, 1997
- Harlizius-Klück, Ellen, *Der Platz des Königs*, Berlin, 1995
- Hegel, Georg, Wilhelm, Friedrich; Baßenge, F. (ed.), *Ästhetik*, Vol. I, Berlin, 1965
- Hegel, Georg, Wilhelm, Friedrich, Baßenge, F. (ed.), *Phänomenologie des Geistes*, Frankfurt am Main, 1973
- Hermann, Ursula, *Knaurs Herkunftswörterbuch*, München, 1982
- Hobbes, Thomas; Gaskin, J., C., A., (ed.), *Thomas Hobbes. Leviathan*, Oxford, 1996
- Hoffmann, Detlef, „Bedeutungsvolle Momente – Bemerkungen zur deutschen Geschichtsmalerei im 19. Jahrhundert“, in Germer; Zimmermann (edd.), *Bilder der Macht – Macht der Bilder*, München, 1997, 324-350
- Hoffmann, Detlef, „Von der Codierung der Wirklichkeit. Überlegungen zu Ernst Gombrichs „Kunst und Illusion“, Stückrath, Jörn; Zbinden, Jürg (edd.), *Metageschichte, dargestellte Wirklichkeit in der europäischen Kultur im Kontext von Husserl, Weber, Auerbach und Gombrich*, Baden-Baden, 1997, 60-72
- Hoffmann, Detlef (ed.), „Erzählende Bilder“, in *Erzählende Bilder. Stadtmuseum Oldenburg*, Oldenburg, 1998, 9-13
- Hoffmann, Detlef, „Authentische Erinnerungsorte oder: Von der Sehnsucht nach Echtheit und Erlebnis“ in Meier, Hans-Rudolf; Wohlleben, Marion (eds.), *Bauten und Orte als Träger von Erinnerung*, Zürich, 2000, 31-45
- Hoffmann, Detlef, „Die Wiederkehr des Unheimlichen. Zu Józef Szajnas künstlerischer Erinnerungsarbeit“ in Scheuermann, Ingrid; Knigge, Volkhard (eds.), *Józef Szajna. Kunst und Theater*, Göttingen, 2002, 194-207
- Hoffmann, Detlef; Thiele, Jens (eds.), *Lichtbilder / Lichtspiele. Anfänge der Fotografie und des Kinos in Ostfriesland*, Marburg, 1989
- Hoffmann, Werner, *Die Moderne im Rückspiegel*, München, 1998
- Hogart, William, *Analyse der Schönheit*, Dresden, 1997
- Hörisch, Jochen, „Der ästhetische Ausnahmezustand. Die Debatte über das Erhabene in Frankreich“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 923-929
- Howarth, Eva, *Architektur*, Köln, 1997
- Ivain, Gilles, „Formular für einen neuen Urbanismus“, in Gallisaires, Pierre; Mittelstädt, Hanna; Ohrt, Roberto (eds.), *Der Beginn einer Epoche. Texte der Situationisten*, Hamburg, 1995

- James, Robert, Rhodes, "The Relevance of Edmund Burke", in Crow, Ian, *Edmund Burke. His Life and Legacy*, Dublin, 1997, 143-151
- Jencks, Charles, *The Language of Postmodern Architecture*, New York, 1977
- Jensen, Paul, *The Cinema of Fritz Lang*, New York, 1969
- Jung, C., G.; Henderson, J., Jacobi, J. (eds.) *Der Mensch und seine Symbole*, Freiburg, 1992
- Justi, Carl, „Die Familie Philipps IV“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001
- Justi, Carl, *Velázquez – Leben und Werk, illustrierte Gesamtausgabe*, Essen, 1990
- Joshi, S.T., *The Weird Tale (Arthur Machen, Lord Dunsany, Algernon Blackwood, M.R. James, Ambrose Bierce, H.P. Lovecraft)*, Austin, 1990
- Kacunko, Slavko, *Las Meninas, Transmediale Malerei – Katoptrik, Videofeedback*, Weimar, 2001
- Kant, Immanuel, „Vorkritische Schriften“, Vol.I-II, in Weischedel, Wilhelm (ed.), *Werke*, Vol. I-XII, Frankfurt am Main, 2004
- Kant, Immanuel, „Kritik der reinen Vernunft“, Vol.III-IV, in Weischedel, Wilhelm (ed.), *Werke*, Vol. I-XII, Frankfurt am Main, 2004
- Kant, Immanuel, „Kritik der Urteilskraft“, Vol.X, in Weischedel, Wilhelm (ed.), *Werke*, Vol. I-XII, Frankfurt am Main, 2004
- Kantorowicz, Ernst, H., *The King's Two Bodies, A study in Medieval Political Theology*, Princeton, 1957
- Keitz, Ursula von, „Terminator 2 – Judgment Day“, in *Lexikon des phantastischen Films in Einzelbeiträgen*, Essen, 1992
- Kemp, Wolfgang, „Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik“, in *Der Betrachter ist im Bild*, Berlin, 1992, 7-28
- Kemp, Wolfgang, „Teleologie der Malerei“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin, 2001, 235-246
- Kerscher, Gottfried, „Gewalt im Film – Gewalt im Kopf“, in *Kunstforum International – Choreographie der Gewalt*, Ruppichteroth, 2001, 162-173
- Kiefer, Annette, „Biochemiker lüftet Stradivari-Geheimnis“, in *Handelsblatt*, Düsseldorf, 27.10.2003
- King, Stephen in: Ders. (ed.), *Frankenstein, Dracula, Dr. Jekyll and Mr. Hyde, with an introduction by Stephen King*, New York, 1978

- Klotz, Heinrich, „Postmoderne Architektur – ein Resümee“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 781-793
- Köhler, Andrea, „Killroy was here. Das Phantom des Buches“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 840-851
- Kniebe, Tobias, „Mit dem Charme einer Kalaschnikow“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 30.07.2003
- Kniebe, Tobias, „Der eiskalte Bengel“, *FAZ*, Frankfurt am Main, 10.10.2003
- Körte, Peter, „Die blutige Geschichte von Q und U“, in *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, Frankfurt am Main, 12.10.2003
- Krell, Allan, *Manet and the Painters of Contemporary Life*, London, 1996
- Kuhns, Richard, „Psychoanalytische Theorie als Kunstphilosophie“, Henrich, Dieter; Iser, Wolfgang (edd.), *Theorien der Kunst*, Frankfurt am Main, 1993
- Kyayati, Mustapha „Über das Elend im Studentenmilieu“, in Gallisaires, Pierre; Mittelstädt, Hanna, Ohrt, Roberto (edd.), *Der Beginn einer Epoche. Texte der Situationisten*, Hamburg, 1995
- Lacan, Jaques, *Das Seminar von Jaques Lacan*, Vol.XI, 1964, übers. V. Norbert Haas, Weinheim, Berlin, 1987
- Lamb, Charles, *Witches and other night fears*, London, 1929
- Lane, Richard, *Jean Baudrillard*, London, 2000
- Lehmann, Hans-Thies, „Das Erhabene ist das Unheimliche“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 751-764
- Lethen, Helmut, *Verhaltenslehren der Kälte – Lebensversuche zwischen den Kriegen*, Frankfurt am Main, 1994
- Leiber, Fritz (jr.), „Ein literarischer Kopernikus“, in Rottensteiner, Franz (ed.), *Lovecrafts kosmisches Grauen*, Frankfurt am Main: 1997, 44-59
- Lenk, Hans, *Kleine Philosophie des Gehirns*, Darmstadt, 2001
- Lenk, Hans, *Kreative Aufstiege – Zur Philosophie und Psychologie der Kreativität*, Frankfurt am Main, 2000
- Lessing, Gotthold, Ephraim, *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, Stuttgart, 1998
- Liebermann, William, *Modern Masters: Manet to Matisse*, New York, 1957, zitiert nach Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin*, Berlin, 2004, 244
- Lippe, Rudolf zur, *Neue Betrachtung der Wirklichkeit – Wahnsystem Realität*, Hamburg, 1997

- Löffler, Sigrid, „Ich will authentisch erzählen“, *Die Zeit*, Hamburg, 08.12.1999
- Longinus; Schönberger, Otto (ed.), *Vom Erhabenen. Griechisch/deutsch*, Stuttgart, 2002
- Lovecraft, H., P., „Supernatural Horror in Literature“, in Derleth, August (ed.), *Lovecraft Omnibus 2 – Dagon and Other Macabre Tales*, London, 1994, 423-512
- Lüthy, Michael, *Bild und Blick in Manets Malerei*, Berliner Schriften zur Kunst, Vol. XVII, Berlin 2000
- Lützel, Paul Michael, „Nomadentum und Arbeitslosigkeit. Identität in der Postmoderne“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 908-918
- Lyotard, Jean-Francois, *Das postmoderne Wissen*, Köln, 1986
- Lyotard, Jean-Francois; Engelmann, Peter (ed.), *Postmoderne Moralitäten*, Wien, 1993
- Lyotard, Jean-Francois, mit Derrida u.a., *Immaterialität und Postmoderne*, Berlin, 1985
- Maaz, Bernhard (ed.), *Von Caspar David Friedrich bis Manet. Meisterwerke der Nationalgalerie Berlin*, Bremen, 1999
- Male, Émile, *Die Gotik*, Stuttgart, 1986
- Malizkaja, K., M., „Velázquez“, *Große Sowjet-Enzyklopädie, Reihe Kunst und Literatur* Vol. 27, übers. Marga Müller, Berlin 1954
- Mandelbaum, Allan, *The Divine Comedy of Dante Alighieri*, Berkeley, 1984
- Marcuse, Herbert, „Triebstruktur und Gesellschaft. Ein philosophischer Beitrag zu Sigmund Freud“, in Ders.: Eckhardt-Jaffe, Marianne (ed.), *Werke*, Vol.V, Frankfurt am Main, 1979
- Marx, Karl, *Das Kapital*, Stuttgart, 1969
- Marinetti, Filippo, Tommaso, „Manifesto del futurismo“, erstmals veröffentlicht in *Le Figaro*, Paris, 20.02.1909
- Maurer, Michael, *Kleine Geschichte Englands*, Stuttgart, 1997
- May, José, Gudiol, *Velázquez 1599-1660, Biographie, Werkskatalog, Entwicklung des Stils*, übers. von Ursula Petzies, Barcelona, 1986
- Mayer, Hans, „Parsifal, Verklärung und Tod“, in *Richard Wagner – Mitwelt und Nachwelt*, Hamburg, 1959
- Miller, Norbert, *Strawberry Hill. Horace Walpole und die Ästhetik der schönen Unregelmäßigkeit*, Wien, 1986
- Moers, Ellen, „Female Gothic“, in: Dies. (ed.), *Literary Women*, London, 1977, 90-99

- Morretti, Franco, *Signs taken for wonders*, London, 1988
- Mowl, Timothy, *Horace Walpole. The great Outsider*, London, 1996
- Müller, Jürgen, „Blade Runner“, *Filme der 80er Jahre*, Köln, 1995
- Müller, Jürgen (ed.), *Filme der 80er*, Köln, 1995
- Neidhardt, Hans Joachim, *Deutsche Malerei des 19. Jahrhunderts*, Leipzig, 1997
- Nietzsche, Friedrich; Colli, Giorgio; Montanari,azzino (eds.), *Friedrich Nietzsche. Kritische Studienausgabe*, Vol. I-XV, München, 1988
- Oberender, Thomas, „Reflexionen über James Camerons Film ‘Terminator 2’ im Lichte der Philosophie von J. F. Lyotard“, in *Zwischen Mensch und Maschine*, Siegen, 1993
- Obermeier, Birgit, „Bitte recht authentisch“, *FAZ*, Frankfurt am Main, 06.06.2004
- Oesterle, Georg, „Entwurf einer Monographie des ästhetisch Häßlichen. Zur Geschichte einer ästhetischen Kategorie von Friedrich Schlegels Studium-Aufsatz bis zu Karl Rosenkranz’ Ästhetik des Häßlichen als Suche nach dem Ursprung der Moderne“, in Bänsch, D. (ed.), *Zur Modernität der Romantik*, Stuttgart, 1977, 217-297
- Pächt, Otto, *Van Eyck – die Begründer der altniederländischen Malerei*, München, 2002
- Palomino, Antonio, „Worin das berühmte Werk von Diego Velázquez beschrieben wird“, in Greub, Thierry (ed.), *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*, Berlin: 2001
- Panofsky, Erwin, in Sander, Jochen; Kemperdick, Stephan (edd.), *Die altniederländische Malerei – Ihr Ursprung und Wesen*, Vol. I, Köln, 2001
- Panofsky, Erwin, „Das erste Blatt aus dem ‚Libro‘ Giorgio Vasaris. Eine Studie über die Beurteilung der Gotik in der italienischen Renaissance. Mit einem Exkurs über zwei Fassadenprojekte Domenico Beccafumis“, in Ders.: *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst*, Köln, 1996, 192-273
- Pauly, August; Ziegler, Konrat; Sontheimer, Walter (eds.), *Der kleine Pauly. Lexikon der Antike in fünf Bänden*, Vol. I-V, München, 1979
- Peipers, David, *Die Erkenntnistheorie Platons*, Aalen, 1979
- Peirce, Charles, S; Kloesel, Christian (ed.), *Writings of Charles Peirce*, Vol. III, Bloomington, 1994
- Petrarca, Francesco; Steinmann, Kurt (ed.), *Die Besteigung des Mont Ventoux – lateinisch/deutsch*, übersetzt von Kurt Steinmann, Stuttgart, 1995
- Pevsner, Nikolaus (ed.), *The Buildings of England – London*, London, 1983

- Platon; Rufener, Rüdiger (ed.), *Platon: Der Staat, Politeia*, Griechisch-deutsch, Einführung und Anmerkungen von Thomas Alexander Szlezák, Düsseldorf und Zürich, 2000
- Platon, "Platon-Menon", Apelt, Otto (ed.), *Platon – Sämtliche Dialoge*, Vol. II, Hamburg, 1988
- Platon; Karl Vretska (ed.), *Der Staat*, Stuttgart, 2003
- Poe, Edgar, Allan, "The Veil of the Soul", in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 498
- Poe, Edgar, Allan, "The Philosophy of Composition" in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other writings*, London, 1986, 480-492
- Politis, Vasilis, *Aristotle and the Metaphysics*, London, 2004
- Pollock, Jackson, *The Bulletin of The Museum of Modern Art*, 1956/57, 33, zitiert nach Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin*, Berlin, 2004, 319-320
- Praz, Mario, *Liebe, Tod und Teufel – Die schwarze Romantik*, München, 1994
- Raphael, Max; Binder, Klaus (ed.), *Von Monet zu Picasso. Grundzüge einer Ästhetik und Entwicklung der modernen Malerei*, Frankfurt am Main, 1983
- Rauscher, Andreas, „Terminator“, in Koebner, Thomas (ed.), *Filmgenres Science Fiction*, Stuttgart, 2003, 425-432
- Rauscher, Andreas, „Spider-Man“, *Filmgenres Science Fiction*, Stuttgart, 2003, 525-530
- Rauscher, Andreas, „Krieg der Sterne – Eine neue Hoffnung“, in *Filmgenres Science Fiction*, Stuttgart, 2003, 299-300
- Reck, Hans, Ulrich, „Computer und Erinnerung“, in *Kunstforum – Konstruktionen und Erinnern*, Band 127, Juli-September, Ruppichteroth, 1994, 83
- Reynolds, Graham, *Turner*, London, 1997
- Richard, Birgit, „9-11. World Trade Center Image Complex + „shifting image““, *Das Magische II - Kunstforum International* 164, Ruppichteroth, 2003, 37-73
- Rocheffoucauld, François, *Spiegel des Herzens*, Zürich, 1988
- Rosenkranz, Karl, *Ästhetik des Häßlichen*, Leipzig, 1996
- Roters, Eberhard, *Jenseits von Arkadien. Die romantische Landschaft*, Köln, 1995
- Roth, Gerhard, *Aus Sicht des Gehirns*, Frankfurt am Main, 2003
- Roth, Gerhard, „Das Gehirn des Menschen“, Roth, G; Prinz, W. (edd.), *Kopf-Arbeit*, Heidelberg, 1996, 118-180
- Roth, Gerhard, *Das Gehirn und seine Wirklichkeit*, Frankfurt am Main, 2002

- Roth, Gerhard; Singer, Wolf; u.a., „Das Manifest – Elf führende Neurowissenschaftler über Gegenwart und Zukunft der Hirnforschung“, *Gehirn und Geist. Das Magazin für Psychologie und Hirnforschung*, Heidelberg, Nr. 6, 2004, 30-37
- Rother, Rainer, „Mit Verlusten ist zu rechnen. Notizen zum amerikanischen Actionfilm“, in Bohrer, Karl Heinz, Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Sonderheft Merkur*, Heft 9/10, Berlin, 1998, 852-863
- Rötzer, Florian, „Wartainment – Der Krieg als Medienspektakel“ in *Kunst und Krieg - Kunstforum International* 165, Ruppichteroth, 2003, 39-63
- Rubin, William, *Ricasso in the Museum of Modern Art*, New York, 1972, zitiert nach Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin – Meisterwerke aus dem Museum of Modern Art*, New York, Berlin, 2004, 284-285
- Rubin, William, *Dada, Surrealism, and their Heritage*, New York, 1968, 178, zitiert nach Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin – Meisterwerke aus dem Museum of Modern Art*, New York, Berlin, 2004, 300-301
- Rudolph, Kurt, *Die Gnosis*, Göttingen, 1990
- Russel, Bertrand, *Philosophie des Abendlandes*, München, 1998
- Russel, John, *The Meanings of Modern Art*, New York, 1981, zitiert nach Elderfield, John (ed.), *Das Moma in Berlin – Meisterwerke aus dem Museum of Modern Art*, New York, Berlin, 2004, 221
- Russel, D., A.; Winterbottom, Michael, (eds.), *Classical Literary Criticism*, Oxford, 1998
- Sade, Donatien-Alphonse-François, *Die Hundertzwanzig Tage von Sodom oder Die Schule der Ausschweifung*, Köln, 1995
- Saussure, Ferdinand de, *Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaft*, Berlin, 1979
- Schaper, Eva; Guyer, Paul (eds.), „Taste, sublimity and genius: The aesthetics of nature and art“, *The Cambridge Companion to Kant*, Cambridge, 1992
- Selz, Jean, *Lexikon des Impressionismus*, Köln, 1996
- Shelley, Mary, „On Ghosts“, in Bennet, Betty (ed.), *Selected Letters by Mary Wollstonecraft Shelley*, Baltimore, 1995
- Sherwin, Byron, *The Golem Legend – Origins and Implications*, Lanham, 1985
- McShyne, Kynaston, *Andy Warhole. Retrospektive*, New York, 1989
- Schneede, Uwe, *René Magritte, Leben und Werk*, Köln, 1973
- Schneider, Norbert, *Geschichte der Ästhetik von der Aufklärung bis zur Postmoderne*, Stuttgart, 2002

- Schneider, Wolfgang, „Landschaftsmalerei der deutschen Romantik“, *Geschichte der Landschaftsmalerei*, München, 1999
- Schopenhauer, Arthur, „Die Welt als Wille und Vorstellung“, Vol. I-II, in Löhneysen, Wolfgang von (ed.), *Sämtliche Werke*, Frankfurt am Main, 1986
- Schwemer, Jeannine, „Kino der Explosionen“, in *Kunstforum International – Choreographie der Gewalt*, Ruppichterorth, 2001, 174-181
- Sedlmayr, Hans, *Die Revolution der modernen Kunst*, Köln, 1996
- Seidl, Claudia, „Minority Report“, *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, Frankfurt am Main, 29.09.2002
- Sello, Thomas; Müller, Rainer, *99 Maler der Hamburger Kunsthalle*, Hamburg, 1993
- Selz, Jean, *Lexikon des Impressionismus*, Köln, 1996
- Sennet, Richard, *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, Frankfurt am Main, 2000
- Sherwin, Byron, L., *The Golem Legend – Origins and Implications*, Lanham, 1985
- Singer, Wolf, *Der Beobachter im Gehirn, Essays zur Hirnforschung*, Frankfurt am Main, 2002
- Sicker, Tina, „1984“, in Koebner (ed.), *Filmgenres Science Fiction*, Stuttgart: 2003, 418-424
- Sloterdijk, Peter, „Sendboten der Gewalt“, *Die Zeit*, Nr.18, Hamburg, 30.04.1993, 58
- Steedmann, John, *The Rule of Taste. From George I to George IV*, London, 1936
- Steinhauser, Monika, „Im Bild des Erhabenen“, in *Merkur*, Vol. 487/488, München, 1989, 815-832
- Tolkien, J.R.R., *On Fairy Tales*, Oxford, 1975
- Turgenjew, Iwan, „Hamlet und Don Quixote“, in *Don Quixote*, Vol. I, Frankfurt am Main, 2000, 11-33
- Virilio, Paul, „Fahrzeug“, in *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig, 1998, 47-82
- Virilio, Paul, *Rasender Stillstand*, Frankfurt am Main, 1998
- Ward, Glen, *Postmodernism*, London, 1998
- Warncke, Carsten-Peter, in Walther, Ingo, F.(ed.), Walther, Ingo, F., *Picasso*, Vol. I-II, Köln, 1995

Wapnewski, Peter, *Weißt du wie das wird...? Richard Wagner: Der Ring des Nibelungen*, München, 1995

Werber, Niels, „Jenseits der Zeitmauer. Globalisierung als Erbe der Postmoderne?“, Bohrer, Karl Heinz; Scheel, Kurt (eds.), *Postmoderne. Eine Bilanz. Merkur Sonderheft 9/10*, Berlin, 1998, 981-987

Wildenstein, Daniel, *Monet oder der Triumph des Impressionismus*, Vol.I-IV, Köln, 1996

Will, Fabienne, „Blade Runner“, in Koebner, Thomas (ed.), *Filmgenres Science Fiction*, Stuttgart, 2003, 376-387

Wilson, Catherine, *Descartes Meditations*, Cambridge, 2003

Wilton, Andrew, *J.M.W. Turner – Leben und Werk*, München, 1979

Wilton, Andrew, *Painting and Poetry. Turner's Verse Book and his work of 1804-1812*, London, 1990

Wu, Duncan (ed.), *Romanticism – An Anthology*, Oxford, 1999

Zelle, Carsten, *Angenehmes Grauen – Literaturhistorische Beiträge zur Ästhetik des Schrecklichen im achtzehnten Jahrhundert*, Hamburg, 1987

Zenji, Dōgen, *Shōbōgenzō – Die Schatzkammer der Erkenntnis des Wahren Darma*, Vol. I-II, aus dem Englischen von Joseph Renner, Zürich, 1983

Zizek, Slavoj, *Die Tücke de Subjekts*, Frankfurt am Main, 2001

Zizek, Slavoj, *Der zweite Tod der Oper*, Berlin, 2003

Zizek, Slavoj, „Enjoy!“, in *Die Zeit*, Nr.34, Hamburg, 1999, 34

Zizek, Slavoj, „Willkommen in der Wüste des Realen“, in *Die Zeit*, Hamburg: 2001, Nr. 39, 48

LITERATUR, PROSA, LYRIK:

Aischylos; Kraus, Walter (ed.), *Der gefesselte Prometheus*, Stuttgart, 1998

Aischylos; Browning, Elizabeth (ed.), *Prometheus Bound by Aischylos*, London, 1992

Alighieri, Dante; in Cavy, Henry, Francio (ed.), *Dante Alighieri, Die Göttliche Komödie*, Essen, 1998

Alighieri, Dane; in Chiavacci Leopardi (ed.), *Dante Alighieri: Commedia*, con il commento di Anna Maria Chiavacci Leonardi, Vol. III, Mailand, 1997

Alighieri, Dante; in Wiese, Berthold (ed.), *Dante Alighieri, Die Göttliche Komödie*, Leipzig, 1965

- Adams, Douglas, *A Hitchhikers Guide to the Galaxy*, London, 1986
- Asimov, Isaac, *The Complete Robot*, London, 1994
- Byron, Gordon, Lord, "Manfred", in Wu (ed.), *Romanticism*, London, 1998, 718-751
- Cervantes, Miguel de, *Don Quixote*, Vol. I-III, Frankfurt am Main, 2000
- Chaucer, Geoffrey; Benson, Larry, D. (ed.), *The Riverside Chaucer*, Oxford, 1988
- Dick, Philip, K., *Blade Runner – Do Androids Dream of Electric Sheep*, New York, 1982
- Eco, Umberto, *Der Name der Rose*, München, 1997
- Eco, Umberto, *Das Foucaultsche Pendel*, München, 1999
- Egan, Greg, *Diaspora*, New York, 2000
- Egan, Greg, *Cyber City*, New York, 1998
- Ellis, Bret, Easton, *American Psycho*, New York, 1991
- Faulkner, William, *The Sound and the Fury*, New York, 1995
- Fischer, Hans (ed.), *Germanisch deutscher Sagenschatz*, Darmstadt, 1985
- Garder, Jostein, *Sophies Welt*, Frankfurt am Main, 1998
- Gibson, William, *Neuromancer*, London, 1994
- Gibson, William, *The Difference Engine*, London, 2002
- Gibson, William, *Count Zero*, London, 2003
- Goethe, Johann, Wolfgang, "Prometheus", in Trunz, Erich (ed.), *Werke*, Vol. I, Frankfurt am Main, 1998, 44-46
- Goethe, Johann, Wolfgang, "Faust. Erster Teil", in Trunz, Erich (ed.), *Werke*, Vol. III, Frankfurt am Main, 1998, 9-145
- Günter, Harri (ed.), *Die Edda*, Berlin, 1987
- Grimm, Jacob und Wilhelm, „Dornröschen“, in Pinson, Roland (ed.), *Im Zauberreich der Elfen, Zwerge und Kobolde*, Bayreuth, 1983, 48-54
- Homer; Fuhrmann, Manfred (ed.), *Odyssee und Homerische Hymnen*, München, 1990
- Joyce, James; Deane, Seamus (ed.), *A portrait of the Artist as a Young Man*, London, 1992
- Joyce, James; Dean, Seamus (ed.), *Ulysses*, London, 1992

- Lem, Stanislaw, *Der futurologische Kongreß*, Frankfurt am Main, 2000
- Lovecraft, H.P., "From Beyond", in Derleth, August (ed.), *Lovecraft Omnibus 2 - Dagon and Other Macabre Tales*, London, 1994, 89-97
- Lovecraft, H. P., "The Shadow out of Time", in Derleth, August (ed.), *Lovecraft Omnibus 3 – The Haunter of the Dark*, London, 1994, 464-544
- Lovecraft, H. P., "The Rats in the Walls", in Derleth, August (ed.), *Lovecraft Omnibus 3 – The Haunter of the Dark*, London, 1994, 19-43
- Lovecraft, H. P., „The Case of Charles Dexter Ward“, in Derleth, August (ed.), *Lovecraft Omnibus 1 - At the Mountains of Madness*, London, 1994, 141-302
- Mann, Thomas, *Buddenbrooks*, Frankfurt am Main, 1922
- Melville, Herman, *Moby Dick or, The Whale*, London, 1998
- Milton, John, *Paradise Lost*, London, 1996
- Malory, Thomas; Findeisen, Helmut (ed.) *Die Geschichten von König Artus und den Rittern seiner Tafelrunde*, Vol. I-III, Frankfurt am Main, 1990
- Moorcock, Michael, *Elric of Melniboné*, London, 1986
- Orwell, George, *1984*, London, 1989
- Palahniuk, Chuck, *Fight Club*, London, 1999
- Poe, Edgar, Allan, "The Oval Portrait", in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 250-253
- Poe, Edgar, Allan, "The Black Cat", in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 320-329
- Poe, Edgar, Allan, "The Domain of Arnheim", Harris, J., A., (ed.), *The complete works of Edgar Allan Poe*, New York, 1965
- Poe, Edgar, Allan, „The Man of the Crowd“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and Other Writings*, London, 1986, 179-188
- Poe, Edgar, Allan, „The Purloined Letter“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and Other Writings*, London, 1986, 330-349
- Poe, Edgar, Allan, „William Wilson“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 158-178
- Poe, Edgar, Allan, „The Fall of the House of Usher“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 138-157

- Poe, Edgar, Allan, „Ligeia“, in Galloway, David (ed.), *The Fall of the House of Usher and other Writings*, London, 1986, 110-126
- Proust, Marcel, „Du côté de chez Swann“, *À la Recherche du temps perdu*, Vol. I, Paris, 1992
- Proust, Marcel, *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit*, Vol. I-X, Frankfurt am Main, 1996
- Radcliffe, Ann, *The Mysteries of Udolpho*, New York, 1931
- Shakespeare, William; Wells, Stanley, Taylor, Gary (edd.), *The Oxford Shakespeare*, Oxford, 1998
- Shelley, Mary, *Frankenstein or the Modern Prometheus*, London, 1994
- Shelley, Mary; Hunter, Paul (ed.), *The Norton Edition of Frankenstein*, London, 1996
- Shelley, Percy, „Prometheus Unbound“, Wu, Duncan (ed.), *Romanticism*, London, 1999, 867-929
- Stoker, Abraham, *Dracula*, London, 1994
- Thiele, Jens, *Jo im roten Kleid*, Wuppertal, 2004
- Tolkien, J.R.R., *The Lord of the Rings*, Vol. I-III, London, 1991
- Verne, Jules, *Voyage au centre de la terre*, in *Les oeuvres de Jules Verne*, Paris 1966
- Wagner, Richard, *Der Ring des Nibelungen. Ein Bühnenfestspiel für drei Tage und einen Vorabend. Libretto*, Berlin, 1983
- Walpole, Horace; Lewis, W., S.; Clery, E., J. (eds.), *The Castle of Otranto. A Gothic Story*, Oxford, 1996
- Wordsworth, William, „Daffodils“, in Wu, Duncan (ed.), *Romanticism*, London, 1999
- Wordsworth, William, „Ode: Intimations to Immortality“, Vol. I, in Hayden, John (ed.), *William Wordsworth Poems*, Vol. I-IV, London, 1990
- Die Bibel oder die ganze Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments*, nach der deutschen Übersetzung Martin Luthers, Textfassung 1912, Stuttgart, 1985

LITERATUR UND AUFSÄTZE ZU MATRIX:

- Althen, Michael, „Neo Christ Superstar“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 16.05.2003, 33
- Bronfen, Elisabeth, „Operator – I need an exit!, Matrix“, in *Heimweh: Illusionsspiele in Hollywood*, Berlin: 1999, 527-550

- Condon, Philipp, *The Matrix Unlocked*, London, 2003
- Darrow, Geof, u.a. (eds.), *The Art of the Matrix*, New York, 2002
- Dath, Dietmar, „Sein Gehirn käst“, *F.A.Z.*, Frankfurt am Main, 10.05.2003
- La Ferla, Ruth, „Dressing to Dodge Bullets: That ‚Matrix‘ Look“, *New York Times*, New York, 04.05.2003
- Fosar, Grazyna; Bludorf, Franz, *Fehler in der Matrix*, Peiting, 2003
- Foster, Allan, Dean, „Die Rache der Unterdrückten, Teil 10“, Haber, Karen (ed.), *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 171-180
- Goonan, Kathleen, „Mehr als man jemals erfahren wird: Im Kaninchenbau von *Matrix*“, *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003
- Graff, Bernd, „Das Subjekt flackert“, in *Süddeutsche Zeitung*, München., 02.11.1999, 17
- Haber, Karen (ed.), *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003
- Haldeman, Joe, „Matrix als Sci-Fi“, *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 141-150
- Hamann, Götz, „Hilfe, die Festplatte“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 17.06.1999
- Irwin, William, *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real (Popular Culture and Philosophy)*, Chicago, 2002
- Jessen, Jens, „Prügelpriester“, in *Die Zeit*, Hamburg, 06.11.2003
- Jürgens, Christian, „Keanu im Wunderland“, in *Die Zeit*, Hamburg, 17.06.1999, 36
- Kelly, James, Patrick, „Betrachtungen über die singuläre Matrix“, in *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 189-200
- Kienast, Welf, „Was du nicht siehst“, in *Süddeutsche Zeitung*, München, 16.09.1999
- Kilb, Andreas, „Oktopusse in Gruftopia“, *FAZ*, Frankfurt am Main, 05.11.2003
- Körte, Peter, „Matrix Reloaded“, in *FAZ*, Frankfurt am Main, 13.04.2003
- Morpheus (ed.), *Matrix Code*, München, 2003
- Seesslen, Georg, *Die Matrix entschlüsselt*, Berlin, 2003
- Staples, Brent, „Editorial Observer; A French Philosopher Talks Back to Hollywood and ‚The Matrix‘“, in *New York Times*, New York, 24.05.2002
- Sterneborg, Anke, „In der Welt der saftig roten Steaks“, *Süddeutsche Zeitung*, München, 18.06.2001

Wachowski, Andy; Larry, „The Matrix Shooting Script“, *The Art of the Matrix*, New York, 2002, 273-394

Watson, Ian, „Matrix als Simulakrum“, in *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003

Williams, Walter, Jon, „Yuen Woo-Ping und die Kunst des Fliegens“, *Das Geheimnis der Matrix*, München, 2003, 100-111

Wolf, Christof, in Hickethier, Knut (ed.), *Zwischen Illusion und Wirklichkeit – Wachowskis Matrix als filmische Auseinandersetzung mit der digitalen Welt*, Literaturwissenschaftliches Seminar der Universität Hamburg, Vol. XIV, Hamburg, 2002

Yereth, Glen, *Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion in „The Matrix“*, Chichester, 2003

Zizek, Slavoj, „The Matrix or the two sides of perversion“, *Inside the Matrix – International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe, October 28, 1999*, veröffentlicht unter www.container.zkm.de/netcondition/matrix/zizek.html

FÄCHERÜBERGREIFENDE LITERATUR:

Arnold, Glen, „Derivatives“ in *Corporate Financial Management*, London, 1998, 893-937

Bundesministerium der Finanzen, *Finanzplan des Bundes 2003-2007*, Berlin, 2004

Deimler, Michael u.a., *Darwin Pays a Visit to Advertising*, The Boston Consulting Group, Atlanta, 2003

Eck, Christian; Riechert, Matthias, *Professionelles Eurex-Trading*, München, 2003

Evans, Philip; Wurstner, Thomas, *Blown to Bits, How the New Economics of Information transforms Strategy*, Boston, 2000

Friedman, Milton, *Capitalism and Freedom*, Chicago, 2002

Fukuyama, Francis, *The End of History and the Last Man*, New York, 2002

Geyer, Matthias; Kurbjuweit, Dirk, „Langer Anlauf, kurzer Sprung“, *Spiegel*. 30/2004, Hamburg, 2004, 20-41

Kiefer, Anette, „Biochemiker lüftet Stradivari-Geheimnis“, *Handelsblatt*, Düsseldorf, 27.10.2003

Kutzer, Hermann, „Botschaft für die Börse“, *Handelsblatt*, Düsseldorf, 27.12.2004

Leeson, Nick, *Rogue Trader*, London, 2000

Lill, Uwe, „Chancen ohne Grenzen“, *New Investor*, Düsseldorf, 2004, 10-15

Mankiw, Gregory, *Grundzüge der Volkswirtschaftslehre*, aus dem amerikanischen übertragen von Adolf Wagner, Stuttgart, 2001

SevenOne Media GmbH, *Aktuelle Entwicklung des Werbemarktes*”, Unterföhring, 2004

Silverstein, Michael; Fiske, Neil, *Trading Up. The New American Luxury*, London, 2003

Soros, George, *The Alchemy of Finance*, Hoboken, 2003

FILME:

23, Regie: Hans Christian Schmid, Deutschland, 1998, Drehbuch von Michael Gutmann nach einer wahren Begebenheit, mit August Diehl (Karl Koch), Fabian Busch (David), Jan-Gregor Kremp (Lupo) u.a.

Alien, Regie: Ridley Scott, GB/USA, 1979, Drehbuch von Dan O’Bannon, Walter Hill und David Giler mit Sigourney Weaver (Ripley), Tom Skerritt (Dallas), Ian Holm (Ash), u.a.

Angel Heart, Regie: Alan Parker, USA, 1996, Drehbuch von Allan Parker nach dem Roman *Falling Angel* nach dem Roman von William Hjortsberg, mit Mickey Rourke (Harry Angel), Robert de Niro (Louis Cyphre) u.a.

Blade Runner, Regie: Ridley, Scott, USA, 1982, Drehbuch von Hampton Fancher und David Peoples nach dem Roman *Do Androids dream of Electric Sheep* von Philip K. Dick mit Harrison Ford (Rick Deckard), Rutger Hauer (Roy Batty) und Sean Young (Rachael) u.a.

Das Boot, Regie: Wolfgang Petersen, Deutschland, 1981, Drehbuch: Wolfgang Petersen, nach dem gleichnamigen Roman von Lothar-Günther Buchheim, mit Jürgen Prochnow (der „Alte“), Herbert Grönemeyer (Leutnant), Klaus Wennemann (L 1), Günter Lamprecht (Kapitän der „Weser“), u.a.

Dracula, Regie: Francis Ford Coppola, USA, 1992, Drehbuch von James V. Hart nach dem gleichnamigen Roman von Abraham Stoker mit Keanu Reeves (Jonathan Harker), Gary Oldman (Dracula), Winona Ryder (Mina Harker), Anthony Hopkins (Abraham van Helsing)

Fight Club, Regie: David Fincher, USA, 1999, Drehbuch von Jim Uhls nach dem gleichnamigen Roman von Chuck Palahniuk mit Brad Pitt (Tyler Durden), Edward Norton (namenloser Erzähler), Helena Bonham Carter (Marla Singer) u.a.

Final Fantasy, Regie: Hironobu Sakaguchi, USA, 2001

From Dusk till Dawn, Regie: Robert Rodriguez, Miramax, USA, 1996, Drehbuch von Quentin Tarantino, mit George Clooney (Seth Gecko), Quentin Tarantino (Richard Gecko), Harvey Keitel (Jacob Fuller)

Gladiator, Regie: Ridley Scott, USA, 1999, mit Russel Crowe (Gladiator), u.a.

Kill Bill – Volume I, USA, 2003, Regie und Buch: Quentin Tarantino, mit Uma Thurman (The Bride), David Carradine (Bill) u.a.

Mad Max, Regie: George Miller, Australien, 1979, Drehbuch von James McCausland, George Miller, mit Mel Gibson (Max), Joanne Samuel (Jesse) u.a.

Mad Max II – The Road Warrior, Regie: George Miller, Australien, 1981, Drehbuch von Terry Hayes, George Miller, Brian Hannant, mit Mel Gibson (Max), Bruce Spence (Gyro Captain) u.a.

Mad Max III – Beyond Thunderdome, Regie: George Miller, George Ogilvie, Australien, 1985, mit Mel Gibson (Max), Tina Turner (Aunty Entity), Bruce Spence (Jedediah) u.a.

The Matrix, Regie : Andy und Larry Wachowski, Warner Bros., USA, 1999, Drehbuch von Andy und Larry Wachowski, mit Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Ann Moss (Trinity), u.a.

Matrix Reloaded, Regie : Andy und Larry Wachowski, Warner Bros., USA, 2003, Drehbuch von Andy und Larry Wachowski, mit Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Ann Moss (Trinity), Lambert Wilson (Merowinger), u.a.

Matrix Revolutions, Regie : Andy und Larry Wachowski, Warner Bros., USA, 2003, Drehbuch von Andy und Larry Wachowski, mit Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Ann Moss (Trinity), Lambert Wilson (Merowinger), Bruce Spence (Trainman)

Metropolis, Regie: Fritz Lang, Deutschland, 1927, Drehbuch: Thea von Harbou nach dem gleichnamigen, ebenfalls von ihr verfaßten Roman, mit Alfred Abel (Joh Fredersen), Brigitte Helm (Maria), Grot (Heinrich George) u.a.

Natural Born Killers, Regie: Oliver Stone, USA, 1993/94, Drehbuch: Richard Rutowski, Oliver Stone, David Veloz; nach einer Story von Quentin Tarantino, mit Woody Harelson (Michael Knox), Juliette Lewis (Mallory), Tommy Lee Jones (Dwight McClusky) u.a.

Once upon a Time in the West, Regie: Sergio Leone, USA, 1968, mit Charles Bronson (Harmonica), Henry Fona (Frank) u.a.

2001: A Space Odyssey, Regie: Stanley Kubrick, USA, 1968, Drehbuch: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke (nach der Kurzgeschichte *The Sentinel* von Arthur C. Clarke), mit Keir Dullea (David Bowman), Gary Lockwood (Frank Poole) u.a.

Pulp Fiction, Regie und Drehbuch: Quentin Tarantino, USA, 1994, mit John Travolta (Vincent Vega), Samuel L. Jackson (Jules Winfield), Ving Rhames (Marcellus Wallace), Uma Thurman (Mia Wallace), Bruce Willis (Butch Coolidge)

Reservoir Dogs, Regie und Drehbuch: Quentin Tarnatino, USA, 1992, mit Quentin Tarantino (Mr. Brown), Harvey Keitel (Mr. White), u.a.

Robin Hood – King of Thieves, Regie: Kevin Reynolds, USA, 1991, Drehbuch: Pen Densham und John Watson, mit Kevin Kostner (Robin Hood), Morgan Freeman (Assim), Alan Rickman (Sheriff of Nottingham) u.a.

Rocky, Regie: John G. Avildsen, USA, 1976, mit Sylvester Stallone (Rocky) u.a.

Soylent Green, Regie: Richard Fleischer, Drehbuch: Stanley R. Greenberg, nach einem Roman von Harry Harrison, USA, 1973, mit Charles Heston (Detective Thorn), u.a.

Spider-Man, Regie und Drehbuch: Sam Raimi, USA, 2002, nach dem Comic von *Marvel Super Heroes*, mit Tobey Maguire (Peter Parker), Willem Dafoe (Mr. Osborne) u.a.

Star Wars Episode I – The Phantom Menace, Regie und Drehbuch: George Lucas, USA, 1999, mit Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi), Natalie Portman (Queen Amidala), Ian McDiarmid (Senator Palpatine) u.a.

Star Wars Episode II – Attack of the Clones, Regie: George Lucas, Drehbuch: George Lucas und Jonathan Hales, USA, 2002, mit Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi), Hayden Christensen (Anakin Skywalker), Samuel L. Jackson (Mace Windu) u.a.

Star Wars Episode IV – A New Hope, Regie: George Lucas, USA, 1977, Drehbuch: George Lucas, mit Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princess Leia Organa) u.a.

Star Wars Episode V– The Empire Strikes Back, Regie: Irvin Kershner, USA, 1980, Drehbuch: Leigh Brackett, Lawrence Kasdan; nach einer Story von George Lucas, mit Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princess Leia Organa) u.a.

Star Wars Episode VI – Return of the Jedi, Regie: Richard Marquand, USA, 1983, Drehbuch: Lawrence Kasdan, George Lucas, mit Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Princess Leia Organa), Ian McDiarmid (Imperator)

The Maltese Falcon, Regie: John Huston, USA, 1941, Drehbuch: John Huston, nach dem gleichnamigen Roman von Dashiell Hammet, mit Humphrey Bogart (Sam Spade), Mary Astor u.a.

The Evil Dead, Regie und Drehbuch: Sam Raimi, USA, 1982, mit Bruce Campbell (Ash), Elen Sandweiss (Cheyl Williams), u.a.

The Killer, Regie: John Woo, Hong Kong, 1989, Drehbuch: John Woo, mit Chow Yun Fat (The Killer), u.a.

The Terminator, Regie: James Cameron, USA, 1984, Drehbuch: James Cameron und Gale Ann Hurd, mit Arnold Schwarzenegger (T-800), Michael Biehn (Kyle Reece), Linda Hamilton (Sarah Connor)

Terminator 2 – Judgment Day, Regie: James Cameron, USA, 1991, Drehbuch: James Cameron, William Wisher, mit Arnold Schwarzenegger (T-800), Robert Patrick (T-1000), Linda Hamilton (Sarah Connor)

Terminator 3 – Rise of the Machines, Regie: Jonathan Mostow, USA, 2003, Drehbuch: Jonathan Mostow, mit Arnold Schwarzenegger (T-800), Kristana Lokken (TX) u.a.

Total Recall, Regie: Paul Verhoeven, nach dem Roman *We sell it to you wholesale* von Philip K. Dick, USA, 1990, mit Arnold Schwarzenegger (Doug Quaid) u.a.

Triumph of the Will - Triumph des Willens, Regie: Leni Riefenstahl, Deutschland 1934, remastered GB, 2001

The Lord of the Rings I-III, Regie: Peter Jackson, USA, 1999-2003, nach dem gleichnamigen Roman von J.R.R. Tolkien, mit Elia Wood (Frodo), Ian McKellen (Gandalf), Viggo Mortensen (Aragorn) u.a.

Wall Street, Regie und Drehbuch: Stanley Wiser und Oliver Stone, USA, 1987, mit Michael Douglas (Gordon Gecko), Charlie Sheen (Bux Fox) u.a.

INTERNETADRESSEN:

www.brockhaus.de

www.eurexchange.com

www.handelsblatt.com

www.simulation-argument.com

www.warnerbros.com

www.zkm.de

www.whatisthematrix.com

Lebenslauf

Veit M. Etzold
geb. 06.07.1973 in Bremen

Zehdenicker Str. 14
10119 Berlin

Mail: veit.etzold@web.de

Ausbildung:

November 2002 – Dezember 2005:

Promotion zum Dr. phil an der Universität Oldenburg; Disputation am 07.12.2005 in Oldenburg

Oktober 1996 – März 2002

Magisterstudium Anglistik, Medienwissenschaft an der Universität Oldenburg, dazwischen einjähriger Studienaufenthalt *English Language and Literature* am King's College London
Während des Studiums Stipendiat der Studienstiftung des deutschen Volkes

September 1993 – August 1996

Ausbildung und Tätigkeit als Offsetdrucker, Druckerei J.Humburg & Co.

Mai 1993

Abitur am Gymnasium Lilienthal

Berufliche Tätigkeit:

seit August 2005

Unternehmensberater bei der Boston Consulting Group, Berlin

Februar 2003 – Juni 2005

Traineeprogramm bei der Dresdner Bank AG Berlin und Frankfurt

während des Studiums Praktika im Kultur- und Medienmanagement

Erklärung

Hiermit bestätige ich, daß ich diese Arbeit eigenständig angefertigt habe. Ich habe keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt. Wörtlich oder inhaltlich entnommene Passagen wurden jeweils als solche kenntlich gemacht.

Veit Marius Etzold

Berlin, den