

# «SETZEN SIE IHRE 3-D-BRILLE NICHT AB!»

IMMERSION UND CYBERSPACE IN DISNEYS TRON: LEGACY

Jesko Jockenhövel

«Ziel ist es nicht, die Körper aus unserem Leben zu eliminieren, sondern ihre Reichweite über den bisherigen Radius hinaus zu erstrecken.»

(Erkki Huhtamo; 2008: 66)

1982 hatte die Disney Company mit *TRON* (Steven Lisberger, USA 1982) besonders in Hinblick auf seine neuen Computereffekte einen einflussreichen Science-Fiction-Film in die Kinos gebracht. Als einer der ersten Spielfilme thematisierte er zudem im begonnenen Computer- und Internetzeitalter Videospiele, Vernetzung und Cyberspace. Bei den Zuschauern zum Zeitpunkt der Veröffentlichung nur mäßig erfolgreich, entwickelte er sich über die Jahre, aus nostalgischen Gründen so steht zu vermuten, zu einem Kultfilm. Knapp 30 Jahre später erschien Anfang 2011 die Fortsetzung *TRON: LEGACY*. Der Film wurde in einer Stereo-3-D-Fassung veröffentlicht und setzt damit auf den stereoskopischen Trend, der spätestens mit James Camerons Kinoerfolg *AVATAR* (USA 2009) an Fahrt gewonnen hat.

Wie üblich muss sich der Kinogänger, der sich für die 3-D-Fassung im Kino entschieden hat, am Kinobeginn eine passende 3-D-Brille abholen. Zu Beginn des Films erfolgt dann der unübliche Hinweis per schriftlicher Einblendung, dass man die Brille während der Vorführung nicht absetzen solle, mit der Begründung, dass einige Szenen des Films aus künstlerischen Gründen in 2D produziert seien und nicht in 3-D. Hierbei handelt es sich hauptsächlich um den Anfang und das Ende des Films, also die Szenen, in denen sich die Hauptfigur in der Gegenwart und in der realen Welt befindet und nicht einer computergenerierten. Eine Ausnahme bildet die allererste Szene des Films, die als Rückblende das Verschwin-



TRON: LEGACY

Joseph Kosinski, USA 2010, Walt Disney Pictures / Sean Bailey Productions / LivePlanet, 125 min.

den Flynns schildert<sup>1</sup>. Es liegt nahe, den 3-D-Brillen-Hinweis auf zwei Motivationen zurückzuführen: Narrative Kohärenz und daraus folgend immersive Aufmerksamkeit für den Film. Eine Ablenkung durch externe Elemente ist nicht gewünscht. Die beiden Konzepte sind im narrativen Spielfilm nicht voneinander zu trennen (vgl. Voss 2008: 79). Auf der einen Seite steht die Aufmerksamkeit dem technischen Medium gegenüber, ohne dabei in Apparatustheorien zu verfallen, die den Zuschauer zu Immobilität verdammen. Auf der anderen Seite kann die Spielhandlung nicht unabhängig davon gesehen werden, mit welchen narrativen Mitteln sie erzählt wird.

In *TRON: LEGACY* wird gerade auf narrativer Ebene daran gearbeitet, die Immobilität des Zuschauers, wie sie von Baudry (1986) durch Platons Höhlengleichnis beschrieben wird, aufzuheben. Dies geschieht sowohl auf thematischer Ebene als auch durch Inszenierungsstrategien. Angelehnt an Huthamos Beschreibung der frühen *phantom ride*-Filme geht es bei Immersion ja um eine «temporäre Entortung und Neuorganisation des sinnlichen Apparats» (2008: 54). Dieses Konzept lässt sich durchgängig in *TRON: LEGACY* finden, beginnend mit der Grundidee des Films, der vollständigen Auflösung des Körpers und dessen Übertragung in eine andere, virtuelle Welt. Da dies zunächst im ersten Teil von *TRON* Flynn und auch in der Fortsetzung seinem Sohn unfreiwillig geschieht, wird hier auch noch einmal die immersive Kraft des Mediums Kino betont, wenn man die Protagonisten als zunächst Zuschauende begreift.

Einmal in der virtuellen Welt angekommen, werden in *TRON: LEGACY* die immersiven Strategien fortgesetzt. Dies geschieht zunächst auf der visuellen Ebene durch die ständige Mobilisierung des Protagonisten. Um von einem Ort zum nächsten transportiert zu werden, die Betonung liegt auf werden, wird er immer wieder durch verschiedene Fahrstühle, häufig in Kapselform, fortbewegt. Dies gilt insbesondere für die erste Sequenz innerhalb der virtuellen Welt, lässt sich aber als durchgängiger Topos innerhalb des Films finden. Hinzu kommt eine Reihe von Fluggeräten, die eben falls dem Zweck der Mobilisierung des Protagonisten und des Zuschauer(-blick)s dienen.

Anknüpfend an die zunehmende Entfesselung der Kamera in Zusammenhang mit Fahrten in den Raum hinein in vielen Actionszenen anderer Mainstream-Filme, bewirkt so die Besetzung der «suggestiven Blickposition des Dispositivs durch die Zuschauer [...] eine imaginäre Form von Immersion» (Schweinitz 2006: 140). Mehrere solcher Fahrten lassen sich in *TRON: LEGACY* finden, insbesondere in

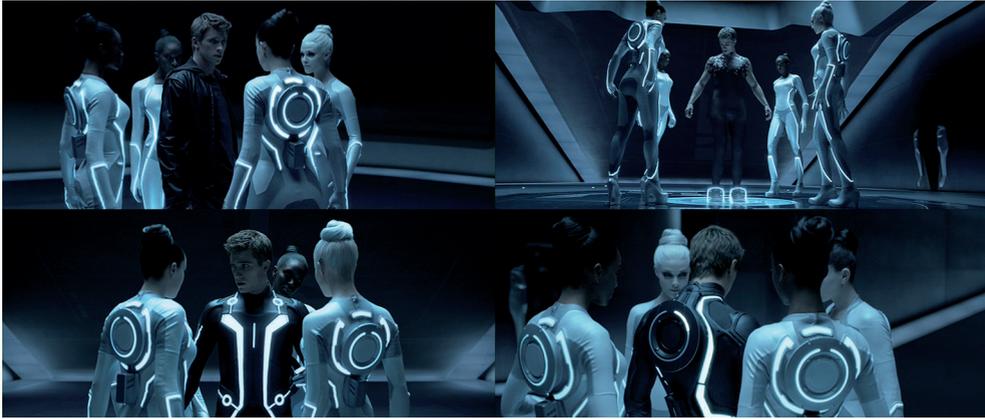
Verbindung mit der beschriebenen Mobilisierung des Protagonisten.

Die Perspektivisierung in den dreidimensionalen Raum hinein durch die stereoskopische Umsetzung des Films setzt dieses Konzept fort. Dies korrespondiert mit dem fast völligen Verzicht – für 3-D-Filme der eigentlich konstituierende Moment – auf die Illusion, dass der Film Teil des Zuschauerraums wird. Das Spielfilmgeschehen findet also – so suggeriert es das stereoskopische Verfahren – hinter der Leinwand statt und betont auch so noch einmal die grundsätzliche Trennung von virtueller und realer Welt, der sich auch die Figuren des Films ausgesetzt sehen. Diese Trennung auf der visuellen Ebene wird nur auf der auditiven Surround-Ebene aufgehoben, die den Zuschauer umschließt. Gerade im Cyberspace – so erscheint es zumindest auf einer handelsüblichen Heimkino-Surround-Anlage – erklingen Musik und Surround-Effekte verstärkt aus den seitlich oder hinter den Zuschauern/Zuhörern angebrachten Lautsprechern. Die Aufhebung der Trennung von Zuschauerraum und diegetischer Welt erfolgt vollends als das Elektronik-Duo Daft Punk, das die Filmmusik für *TRON: LEGACY* geschrieben haben, selbst in dem Film als DJs auftreten und die eigentlich diegetische Musik mit dem non-diegetischen Soundtrack verschmilzt.

Noch bevor der Protagonist an der virtuellen Welt teilhaben darf, werden ihm seine weltlichen Attribute, also seine Kleidung, abgenommen und sein Körper in einen hautengen Funktionsanzug gesteckt, der ihn wie die virtuelle Welt quasi immersiv umschließt (Abb. 1).

Alle Figuren innerhalb des *Tron*-Universums tragen zudem eine Disc auf dem Rücken, die alle Informationen über den Träger entkörperlicht speichert und gleichzeitig als Waffe dient. Diese Ent-

<sup>1</sup> Die Handlung des Films knüpft an den Vorgänger an und behält die Zweiteilung von realer Welt und Computerumgebung bei. Im Vorgängerfilm von 1982 gelangt der Spieleentwickler Flynn in die von ihm geschaffene Computerwelt, um zu beweisen, dass ihm die Idee eines neuen Computerspiels geklaut wurde. Dort schaltet er das System aus und gelangt wieder in die reale Welt zurück. Mit dem Erfolg des Spiels wird er zum Präsidenten der großen Videospielefirma Encom. Die Fortsetzung *TRON: LEGACY* setzt knapp dreißig Jahre später an, beginnt aber zunächst mit einer Rückblende, denn 1989 ist Flynn spurlos verschwunden und hinterlässt einen Sohn, Kevin. In der Gegenwart tritt ein alter Freund Flynns an Kevin heran und teilt ihm mit, dass er eine Mitteilung aus der alten Spielhalle Flynns erhalten hat. Kevin begibt sich dort hin und wird wie sein Vater damals in die virtuelle Spielewelt transportiert. Dort findet er seinen Vater wieder, der durch ein von ihm geschaffenes Programm namens CLU in der virtuellen Welt festgehalten wurde. Gemeinsam versuchen sie zu fliehen.



1 Kevin wird von vier Cyberladies neu eingekleidet. (Quelle: TRON: LEGACY)

körperlichkeit kulminiert in der Figur Quorra, einer Mischung aus durch DNA und Bits & Bytes konstituiertem Lebewesen, denn als sie im Kampf einen Arm verliert, wird dieser mit etwas Programmierkunst schnell wieder anhand der Informationen auf ihrer Disc neu erschaffen. Hier wird die Loslösung der Körperlichkeit von tatsächlichen biologischen Grundlagen fortgesetzt.

Flynn, in *TRON: LEGACY* aufgrund seiner Gefangenschaft innerhalb des Cyberspace zu so etwas wie einem Yoga-Meister auf der Suche nach transzendentaler Entkörperlichung geworden, lehrt Quorra daher auch, sich geistig als körperlos oder *selfless* zu betrachten. Sie dagegen bevorzugt aus seiner Bibliothek Jules Vernes, der sich in seinen Werken zwar auch mit Reisen in fremde Welten beschäftigte (zur Transportation in der Literatur vgl. Ryan 2001: 93–99), aber doch in durchweg materiell-weltlich orientierte. Nicht zuletzt aufgrund dieser entortenden Struktur innerhalb seines Werkes, der Transportation in andere Welten, ist Jules Vernes sicher ein Liebling des Kinos und auch *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde* (1873) wurde bereits in 3-D verfilmt.

Die Entkörperlichung oder Verdoppelung des eigenen Körpers setzt sich in *TRON: LEGACY* fort. Flynn hat, da er nicht ständig in der Cyberwelt präsent sein konnte, bevor er dort eingeschlossen wurde, ein Programm erschaffen, das bestimmte Aufgaben für ihn erledigen sollte. Dieses Programm, genannt CLU, hat Flynn in seiner physischen Verkörperung als sein nicht alterndes Ebenbild erschaffen, so dass das Visual Effects-Team des Films damit beauftragt wurde, ein jüngeres Abbild von Jeff Bridges im Com-

puter zu erschaffen (vgl. Duncan 2011). Wir erleben also eine zweifache Verdoppelung (Abb. 2) und sehen neben Flynn innerhalb des Cyberspace noch seine eigene ihm gleichende Kreation CLU (= Klon?).

Diesen Gedankengang abschließend sei auf die Figur Zuse hingewiesen, die Kevin Flynn aufsucht, weil er glaubt, dass dieser ihm beim Entkommen aus dem Cyberspace helfen könnte. Wie sich heraus stellt eine schlechte Idee, warum sollte auch der Erfinder des Computers gerade dabei behilflich sei. Kevin gerät zunächst an den Betreiber des *End of the World Club* namens Castor. Wie sich schnell offenbart, ist Castor – dessen Verdoppelung sich ja bereits in Namen andeutet – in Wirklichkeit Zuse, der sich eine Zweitidentität zugelegt hat, um den Verfolgungen CLUs zu entkommen.

Wenn man so will hängt *TRON: LEGACY* mit dieser Struktur der Transportation, Verdoppelung und Entkörperlichung einem naiven Konzept der Immersion an, das sich als Entweder-oder konstituiert und damit auch die technischen Entwicklungen insbesondere der Vernetzung seit der Premiere des ersten Tron-Films 1982 ignoriert, zudem die Fortsetzung im Prinzip nichts Anderes als der erste Teil erzählt. Getreu dem Anfangszitat «Ziel ist es nicht, die Körper aus unserem Leben zu eliminieren, sondern ihre Reichweite über den bisherigen Radius hinaus zu erstrecken» (Huhtamo 2008: 66) hat sich ja ein anderes Konzept von Immersion und Vernetzung durchgesetzt, das eben «die Gleichzeitigkeit von hochgradiger Immersion und dem nicht ausgeschalteten Bewusstsein, es mit einem Kunstprodukt zu tun zu haben» (Schweinitz 2006: 147) betont. Damit ist



2 Flynn und Clu – Urbild und Abbild – treffen im Showdown aufeinander. (Quelle: TRON: LEGACY)

die «Absorption niemals komplett; der Mechanismus ist niemals vollständig in den Körper des Zuschauers eingebunden» (Sobchack 1992: 178).

Nun könnte man sagen, die Figuren in *Tron: LEGACY* wissen doch, dass sie sich in einer virtuellen Welt befinden, nehmen also die Gleichzeitigkeit wahr. Tatsächlich können sie aber nichts dagegen machen, außer eben komplett zu entfliehen. Damit hängen sie, vielleicht auch hier nostalgisch, einem Konzept nach, das so längst ausgedient hat. Die heutige Netzgesellschaft zeichnet sich gerade durch ihre ständige Erreichbarkeit und Gleichzeitigkeit oder zumindest Nicht-Trennbarkeit von offline und online aus. *Tron: LEGACY* versucht die Technik auf Distanz zu halten, ein Vorhaben, das längst gescheitert ist. So bekämpft Kevin Flynn Clu im Showdown auch ganz altmodisch im Faustkampf – Körper gegen Körper. Doch das kann nur im *Tron*-Universum Erfolg versprechend sein, weil eben an einer binären Trennung von Körpern / realer Welt und Cyberspace festgehalten wird, anstatt eine Gleichzeitigkeit zuzulassen. Diese Gleichzeitigkeit wird völlig aufgehoben, da Kevin sich buchstäblich mit Haut und Haar im Cyberspace befindet und durch die virtuellen Bewohner daran als Mensch / User erkannt wird, dass er in Folge einer Verletzung einen Blutstropfen verliert.

Die Protagonisten versuchen sich der Technik durch Flucht zu entziehen, aber ohne dabei andere Paradigmen wie «narrative Antizipationen und

Retrospektiven, intertextuelle Bezüge sowie die emotionale Anteilnahme an den Charakteren und Konflikten» (Voss 2008: 79), die alle für Immersion kennzeichnend sind, einzubeziehen. Mit dem Versuch der Flucht aus dem Cyberspace und damit aus der immersiven Umgebung wird implizit die Furcht vor einer immersiven Vereinnahmung deutlich, die sich auch in der Anti-Corporation und Anti-Big-Business-Thematik des Films äußert, da Encom als Konzern dargestellt wird, der sein Geschäftsmodell auf Ausbeutung seiner Kunden aufgebaut hat.

Mit dem Entzug des Körpers aus dem Einfluss der Technik glauben die Figuren alles andere hinter sich zu lassen und stehen dann im Gegensatz zu einer phänomenologischen Betrachtungsweise des Zuschauers im Kino, die den Körper in den Mittelpunkt rückt und als Manifestierung des auf der Leinwand Dargestellten versteht (vgl. Shaviro 1993: 50–54; Sobchack 2004: 53–56). Die Trennung von realer Welt und Cyberspace in *Tron: LEGACY* erfolgt folgerichtig durch die Ausrichtung auf das Auge und nicht auf den Körper, indem der Cyberspace dreidimensional erscheint und die reale Welt nicht. Es findet also vor allem eine visuell markierte Trennung statt, die den Zuschauer nun wieder auf den distanzierenden Blick zurückwirft, auch wenn sich dem Blick ein stereoskopisches Panorama eröffnet.

Dadurch, dass das stereoskopische Aufnahmeverfahren nur im Cyberspace und nicht in der rea-

len Welt verwendet wird, wird zudem die Auffassung zurückgewiesen, dass 3-D eine Erhöhung des Realismus-Eindrucks bewirke. Im Gegenteil, wird es doch als narratives Stilmittel verwendet, um die beiden Welten voneinander zu trennen. TRON: LEGACY steht damit in einer Reihe mit anderen 3-D-Filmen, die ebenfalls von Parallelwelten erzählen, wie ALICE IM WUNDERLAND (ALICE IN WONDERLAND, Tim Burton, USA 2010), CORALINE (Henry Selick, USA 2009), MISSION 3-D – GAME OVER (SPY KIDS 3-D: GAME OVER, Robert Rodriguez, USA 2003) und zu einem gewissen Maße auch AVATAR, in denen allerdings 3-D nicht durchgängig so konsequent als Demarkationslinie verwendet wird. Wie andere technologische Erweiterungen des filmischen Apparats hat sich hier «die technische Möglichkeit der Reproduktion [...] der Außenwelt im Kino der Ausdrucksfunktion des Films untergeordnet» (Wulff 1990: 3; Hervorhebung im Original).

Nicht die Maximierung von Realismus (vgl. Grau 2003: 14), sondern die Illusion und damit die Simulation im Sinne Baudrillards (1978) in Form der Abschaffung des Realitätsprinzips ist also auch in TRON: LEGACY vorherrschend geworden. Dass sich dabei aber eine binäre Teilung in Simulakrum und realer Welt ergibt, auch im Sinne von Trennung von Körper und Cyberspace, ergibt nach weitaus komplexeren Darstellungen, etwa in David Cronenbergs EXISTENZ (CA/UK 1999), MATRIX (THE MATRIX, USA 1999) der Wachowski-Brüder oder David Finchers INCEPTION (USA 2010), gar keinen Sinn, aber so ist es wohl in einem Film, der aussieht wie «BLADE RUNNER nach der Gentrifizierung» (Gleiberman 2010: k.S.). Zwar thematisiert TRON: LEGACY die Übertragung des Körpers in eine alternative, immersive Umgebung, blendet aber Vorstellungen von Vernetzung und Gleichzeitigkeit aus. Zusammen mit einer impliziten Furcht vor *Big Corporations* drückt sich so eine unterschwellige Angst vor immersiver Vereinnahmung aus, die dem Individualitätstopos des amerikanischen Kinos im Weg steht.

Abschließend wird dem Zuschauer die gleiche Möglichkeit zugestanden wie den Protagonisten des von ihm betrachteten Films. Am Ende nimmt man die 3-D-Brille ab und lässt den Cyberspace hinter sich. Oder doch nicht? Schließlich haben Erinnerungen, eventuelle Vorfreuden auf eine mögliche Fort-

setzung und die aufgeworfenen Fragen ihre Spuren in uns hinterlassen.

## Literatur

- Baudrillard, Jean (1978) *Agonie des Realen*. Berlin: Merve.
- Baudry, Jean-Louis (1986) *The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema*. In: *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader*. Hg. von Jean Andrews und Bertrand Augst. New York, NY: Columbia University Press. S. 299-318.
- Duncan, Jody (2011) *Tron: Legacy*. In: *Cinefex*, 124. S. 28-57.
- Gleiberman, Owen (2010) *Tron: Legacy*. In: *Entertainment Weekly*, <http://www.ew.com/ew/article/0,,20450944,00.html> [25.07.2011].
- Grau, Oliver (2003) *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Huhtamo, Erkki (2008) *Unterwegs in der Kapsel. Simulatoren und das Bedürfnis nach totaler Immersion*. In: *Montage AV*, 17, 2. S. 41-68.
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins Press.
- Schweinitz, Jörg (2006) *Totale Immersion und die Utopie von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel*. In: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Hg. von Britta Neitzel und Rolf F. Nohr. Marburg: Schüren. S. 136-153.
- Shaviro, Steven (1993) *The Cinematic Body*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Sobchack, Vivian (1992) *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, BC: Princeton University Press.
- Sobchack, Vivian (2004) *What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh*. In: *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Hg. von dies. Berkeley, CA: University of California Press. S. 53-84.
- Voss, Christiane (2008) *Fiktionale Immersion*. In: *Montage AV*, 17, 2. S. 69-86.
- Wulff, Hans J. (1990) *Die Unnatürlichkeit der Filmfarben. Neue Überlegungen zur Signifikation und Dramaturgie der Farben im Film*. Online: [www.derwulff.de](http://www.derwulff.de), <http://www.derwulff.de/2-25> [25.07.2011].