

Ursula von Keitz

### Zwischen Welten. Zur Funktion postfilmischer ›Medien‹ im Kino der 90er Jahre

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14220>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Keitz, Ursula von: Zwischen Welten. Zur Funktion postfilmischer ›Medien‹ im Kino der 90er Jahre. In: Harro Segeberg (Hg.): *Die Medien und ihre Technik. Theorien, Modelle, Geschichte*. Marburg: Schüren 2004 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 11), S. 336–354. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14220>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Ursula von Keitz

## Zwischen Welten

Zur Funktion postfilmischer ›Medien‹ im Kino der 90er Jahre

Wenn wir im Kino sitzen, so bleibt unser Wahrnehmungsstandpunkt konstant, wir bleiben an einem Fleck sitzen und indem unser Blick auf das Filmgeschehen vom technischen Blick der Kamera geführt wird, partizipieren wir als ZuschauerInnen kognitiv und emotional im Sinne einer sekundären Anwesenheit an der dargestellten Welt des Films. Doch die psychologische Identifikation mit einer Figur reicht nie so weit, daß wir meinen, an ihrer statt zu handeln. Noël Carroll hat vorgeschlagen, den (insbesondere in der praktischen Film- und Drehbuchausbildung) beliebten, aber allzu kurzschlüssig verwendeten Begriff der Identifikation durch das Konzept der ›moralischen Allianz‹ (*moral allegiance*) zu ersetzen, bleiben doch die ZuschauerInnen stets gewahr, daß sie selbst nicht wirklich bedroht sind, wenn in der Fiktion z.B. eine Figur Gefahr läuft, einen Steilhang herunterzustürzen oder meuchlings ermordet zu werden. Er betont die prinzipielle Asymmetrie der Gefühle zwischen Filmfigur und Zuschauer:

In film, I contend that what is generally called identification is best explained in terms of an audience's allegiance to a given character on the ground that that character exemplifies personal virtues that the audience has a pro-attitude toward. The spectator retains his/her identity during a film, i.e., does not somehow dissolve into the protagonist, but rather is prompted to applaud because that character champions things that the spectator sees as moral goods, usually of the nature of virtues.<sup>1</sup>

Carrolls Konzept ist auf den Rahmen bezogen, den der Wahrnehmungsraum Kino vorgibt.

Die Spielfilme, um die es im Folgenden geht, handeln von Medientechnologien, welche die vermittelnde Kommunikationsebene hinter sich lassen; sie war

1 Noël Carroll: »Toward a Theory of Film Suspense«. In: *Persistence of Vision. The Journal of the Film Faculty of the University of New York*. Nr. 1, Sommer 1984, S. 65-89, hier: Fußnote 22, S. 87.

bisher durch Filmformat, Kadrage, Architektur, kurz das Dispositiv der Wahrnehmung mit der frontalen Situierung des projizierten Bildes, dem Abstand des Betrachters zur Leinwand und der Dunkelheit des Raums als *conditio sine qua non* des Erscheinens kinematographischer Bilder gegeben. Es sind medienreflexive Filme, die Technologien vorführen, welche das kognitive Abenteuer des Rezipierens und spielerischen Nachvollziehens transzendieren, weil kein ›Sehen‹ von ›Bildern‹ mehr stattfindet, sondern Formen der Partizipation etabliert werden, welche die Differenz von Figur und RezipientIn aufzuheben versprechen.

Zahlreiche Filme der 90er Jahre<sup>2</sup> reflektieren, auf Gedächtnis und Identität fokussierend, darauf, wie postfilmische Medien an der Überwindung der spezifischen Wahrnehmungs- und Imaginationstätigkeit arbeiten, welche das kinematographische Setting hervorruft. Das Kino, das von der Überwindung der Differenz von Bild und Betrachter durch ›neue Medien‹, von der scheinbaren Aufhebung eines Rahmens, von der simulierten ›Versetzung‹ des Betrachters ins ›Bild‹ im Cyberspace und von der Ersetzung der Rezeption durch (simulierte) Interaktion als von der Durchbrechung seiner eigenen Grundbedingungen handelt, problematisiert diese postfilmischen (und posttelevisionären) Medien, ihre Herstellungstechniken und Produkte. Ich möchte diese, als Sinnes- und Psychoprothesen zu verstehenden Medien im Folgenden in ihren dramaturgisch-narrativen Funktionen beschreiben und gehe von drei technischen Grundtypen aus, die für die in diesem Feld relevanten Science-Fiction-Filme der Dekade charakteristisch sind:

1. Techniken der elektronischen Aufzeichnung und Wiedergabe, die als Wahrnehmungsprothesen fungieren und es ermöglichen, Wahrnehmungen und Emotionen von Subjekt A zu speichern und auf Subjekt B zu übertragen;
2. Cyberspace-Anordnungen (Fortentwicklungen von Computerspielen), die Figuren (temporär) in eine virtuelle Welt zu versetzen vermögen, in denen diese agieren und Missionen übernehmen;
3. virtuelle Welten, die den Status einer scheinbar primären Welt angenommen haben, ›in Wirklichkeit‹ aber Simulationen von Realität sind, jenseits derer sich die ›wirkliche‹ Welt verbirgt.

### 1. Prothetik der Wahrnehmung

Eine der Voraussetzungen des Funktionierens postfilmischer Wahrnehmungsprothetik besteht darin, daß für die Zeit, in der Subjekt B an den aufgezeichneten

2 Ein früheres Beispiel der Thematisierung eines postfilmischen Aufzeichnungsmediums stellt Douglas Trumbulls BRAINSTORM von 1983 dar, auf den ich hier nicht eingehen kann.

ten Wahrnehmungen von Subjekt A partizipiert, seine eigene Wahrnehmung gleichsam ›außen vor‹ bleibt. Es ›sieht und/oder hört‹, was Subjekt A während der Aufzeichnung gesehen und gehört hat – allerdings nicht, indem es ein Bild betrachtet, sondern indem es gleichsam mit dem Seh-Körper von Subjekt A verschmilzt. Wim Wenders stellt die Aufzeichnungsapparatur, eine Computer-Kamera, die aussieht wie eine übergroße Sonnenbrille, in *BIS ANS ENDE DER WELT* (1991) in den Kontext einer zweifelhaften Heilung. Die von dem Ingenieur Henry Farber ersonnene und gebaute Apparatur soll seine blinde Ehefrau, die Mutter des Protagonisten Sam Farber, ›sehend‹ machen. Edith soll erstmals in ihrem Leben ihre über die ganze Welt verstreut lebenden Verwandten, die sie in den Aufzeichnungen ansprechen und von ihrem Leben erzählen, ›sehen‹. Ihr Sohn durchreist die Welt und bringt, begleitet von seiner Verfolgerin und Geliebten Claire, die Bilderbeute in die australische Wüste. In einem geheimen Felsenlabor steuert Henry mit Hilfe einer aufwendigen Computeranlage den Prozeß der Übertragung der durch die Kamera aufgenommenen häuslichen Szenen aus aller Welt direkt ins Gehirn seiner Frau. »Ich will nur«, sagt Sam, »daß meine Mutter sieht und mein Vater erkennt, daß ich ihn liebe.«<sup>3</sup> Doch der Sohn versagt beim Übertragungsprozeß. Die Kamera nämlich zeichnet nicht nur auf, was das Subjekt sieht, sondern:

Wer immer die Bilder aufgenommen hatte, mußte sie nun ein zweites Mal anschauen. Das erste Mal hatte der Computer den Akt des Sehens aufgezeichnet. Jetzt entschlüsselte er den Akt der Erinnerung. Diese beiden Datenraster, gemeinsam mit dem eigentlichen Videobild der Aufzeichnung, ermöglichten es dem Rechner, nun die Bilder wieder in Gehirnströme zurück zu verwandeln und in die Sehrinde des blinden Menschen zu senden.<sup>4</sup>

So erläutert die Voice Over von Eugene, des Erzählers und Ehemanns Claires. Die Übertragung vom Sehenden auf die Blinde kann jedoch nur gelingen, wenn in der sehenden Person beim Sehen der eingespielten Videobilder, also beim Wiedersehen der aufgenommenen ›Szenen‹ dieselben mentalen Prozesse anlaufen wie während des Aufzeichnungsvorgangs, beim Sehen der Originalszene. Die Erinnerung darf möglichst nichts hinzufügen oder weglassen, sonst mißlingt das Experiment. Die Bilder, welche die Kamera erzeugt hat, *home movies* der anderen Art, sind nur Hilfsmittel, die Sams Prozess des Erinnerns unterstützen sollen. Die Videobilder gewinnen damit den Status von (privaten) Ikonen. Sie sollen Sam als ›transparente‹ mediale Folie dienen, durch die ›hindurch‹

3 Zit. nach der deutschen dreistündigen Fassung.

4 Zit. nach der deutschen Fassung.

er die Originalszene erinnern kann. Zeugenschaft und Anwesenheit sind Bedingungen der Übertragbarkeit. Die Erinnerung soll nun aber nicht nur der Szene, sondern auch in einer äußersten Anstrengung dem Akt des Sehens gelten und synchron einen Bewußtseinszustand herstellen, der eine Reproduktion des Vergangenen nach zwei Seiten hin (zum Subjekt und Objekt des Sehens) ermöglicht. Dies zieht eine Tilgung der Zeitdifferenz nach sich – der geistige Akt der Erinnerung soll Vergangenheit und Gegenwart in eins fallen lassen. Wenn diese Erinnerung, wie bei Sams Versuch, nicht das Sehen der Originalszene selbst reproduzieren kann, so mißlingt der Übertragungsprozeß. »Mach Deinen Schädel leer!«, befiehlt Henry seinem Sohn, dessen Konzentration kein ausreichend starkes Signal zu senden ermöglicht. Nur Claire, die ebenfalls Aufzeichnungen gemacht hat, schafft es, als unbeteiligte, außerhalb des familialen Dreiecks stehende Figur, der Blinden zum ›Sehen‹ zu verhelfen, wobei das ›Sehen‹ der Mutter seinerseits ein beobachteter und überwachter Akt ist.

Mutter und Sohn sind gleichermaßen Objekte eines Experiments. Etwas Intimes wird entintimisiert und vom Vater kontrolliert, der Sohn, der über die weltweite Suche nach Bildern für seine Mutter versäumt hat, das eigene Leben zu leben (und über der Jagd nach Bildern zwischenzeitlich selbst erblindet), ist reines Instrument des übermächtigen Vaters. Edith, die zunächst gerührt über diese neue Erfahrung ist, ermüdet, nachdem sie einige ihrer Verwandten ›gesehen‹ hat, sichtlich und stirbt. Dies kann als Zeichen dafür gewertet werden, daß bloß technisch implementiertes, rein rezeptives ›Sehen‹ das kontinuierliche räumliche Getrenntsein voneinander symbolisch nicht aufzuheben vermag.

Die eigentlich problematische Innovation des Vaters, die fortzuentwickeln sich die assistierenden Aborigines weigern, besteht darin, daß kameralos, nur durch die Aufzeichnung der Hirnströme der Schlafenden, Träume fixiert werden können. »Unsere Träume sollen nicht an der Wand hängen«, sagt einer der Mbantua-Mitarbeiter Henrys. Das Projekt stellt eine elementare Tabuverletzung dar und kommt dem Versuch gleich, ›Sehende blind zu machen‹, indem ihnen ihre Träume geraubt werden. Henry, der über Ediths Tod untröstlich ist, beginnt, als die Mitarbeiter ihn verlassen haben, mit Selbstversuchen. Schließlich stellen sich auch Sam und Claire zur Verfügung. Henrys Bemerkung über Sam, als Claire ihn bittet, ihm nicht wehzutun, er sei dessen Sohn, betont mehr die väterliche Verfügungsgewalt als Schonung versprechende Vaterliebe. – In bewegte Bilder transformiert, sind die Traumaufzeichnungen auf tragbaren Miniaturmonitoren zu betrachten. Die Figuren werden süchtig nach diesen Traumbildern, beschäftigen sich solipsistisch nur noch mit ihrer eigenen unbewußten Innenwelt, die so konsumierbar und aus der Perspektive der Mbantua entsakralisiert wird. Geheilt wird die Süchtige Claire durch Lektüre. Dem unfreiwilligen Entzug der Bilder (als der Batterievorrat für die Monitore aufgebraucht ist) folgt eine Substitution des technisch vermittelten Traumsehens

durch die wache Imagination. Eugene sperrt Claire in eine Ausnüchterungszelle unter freiem Himmel, hält sie wie im Käfig gefangen und gibt ihr schließlich sein Manuskript, in dem die ganze Geschichte des Films aufgezeichnet ist, zu lesen. Bildentziehungskur und Leseakt sind die Bedingung dafür, daß die Protagonistin wieder in Kontakt zur Außenwelt treten kann. Sam, dem sein symbolischer Aborigine-Bruder beisteht, wird geheilt, indem er unter freiem Himmel zwischen diesem und einem weiteren, beschützenden Bruder schläft – eine Stillstellung und Verortung ebenso wie symbolisches Behüten seiner Träume. Das Ritual führt den in ewiger Suchbewegung strebenden, den Zielen des Vaters unterworfenen Sohn aus dessen nur von der wissenschaftlichen Ratio bestimmten Kraftfeld heraus. Schließlich sehen wir Sam geheilt, aber wieder allein an Henrys Grab stehen und Claire im Raumschiff die Erde umrunden: ihre Sehnsucht steht im Dienst einer Organisation, die Umweltverbrechen aufspürt.

Die Phantasie der kamerалosen, quasi vollständigen Aufzeichnenbarkeit subjektiver Erfahrung (die Eskamotierung der Differenz von technisch vermittelter ›Wahrnehmung‹ und Sinneswahrnehmung) durch ein haarnetzartiges Headset und die Übertragbarkeit dieser Erfahrung durch die Rezeption der Aufzeichnung bestimmt die Medienwelt von Kathryn Bigelows *STRANGE DAYS* (1995). Bigelow bettet den Diskurs über die wie bei Wenders zur Sucht führenden Bilder (hier als Äquivalente von Rauschdrogen) ebenfalls in eine Endzeitnarration ein. Gewalt und Schmerz sind in dieser Welt die einzigen wirklichkeitsverbürgenden Körpererfahrungen, Körperlüste hingegen sind käuflich und medial herstellbar. Besteht die Unbehaustheit von Wenders' Figuren in *BIS ANS ENDE DER WELT* darin, daß sie in keine Beziehung zu den Orten treten können, an denen sie sich gerade befinden, als Dauerreisende überall gleich fremd sind, so bewegen sich die ruhelos Begehrenden bei Bigelow durch ein Los Angeles, in dem es kaum je heller Tag ist und das in eine Reihe von Un-Orten zerfällt, die am besten aus dem Inneren einer gepanzerten Limousine betrachtet werden sollten. Wenngleich die Aufzeichnungs- und Wiedergabeapparatur SQUID (Super-Conducting Quantum Interference Device), so Katja Kirste, ein Medium ist,

das sowohl während der Produktion als auch während der Rezeption unvermittelt Zugriff auf zerebrale Zentren nimmt, bleibt die Rezeption eine Simulation von Realität, weil sie eine sekundäre ist. [...] Der Wunsch, den SQUID zu erfüllen vorgibt, ist die Simulation des Identitätswechsels, einmal ein anderer zu sein, für einige Minuten Alter und Geschlecht wechseln und den Körper einer fremden Person annehmen zu können. [...] Doch so real das Geschehen ist – irgendwer hat es ja irgendwann einmal gelebt – dieses

scheinbare ›Dabeisein‹ erweist sich als das virtuelle Moment, das Erlebnis bleibt als Surrogat der Realität bewußt.<sup>5</sup>

Die mit dieser Technologie produzierten, illegalen Tapes sind bei zahlungskräftigen Kunden in der von Chaos und Untergang bedrohten Stadtwelt an der Jahreswende 1999/2000 höchst begehrt. Lenny Nero, ein als Looser charakterisierter Ex-Polizist, der für das Sittendezernat gearbeitet hat, ist zugleich Dealer und User der kleinen CD's. Privat allerdings konsumiert er eigene Aufzeichnungen, um sich seine ehemalige Freundin, die Ex-Prostituierte Faith, die nun als Rocksängerin Karriere macht, in lustvollen Situationen immer wieder vor Augen zu führen. Er will nicht akzeptieren, daß er sie an den Musikproduzenten Philo Gant, der ebenfalls süchtig nach den Tapes ist, verloren hat. Als die mit Faith befreundete Prostituierte Iris<sup>6</sup> Zeugin des Mordes an dem schwarzen Rap-Sänger Jeriko One durch einen weißen Polizisten wird, während sie, das Headset unter einer Perücke verborgen, das Geschehen zufällig aufzeichnet und ihrerseits wenig später bestialisch ermordet wird, gewinnt ihre Aufzeichnung eine politische Dimension. Lenny und die farbige Leibwächterin und Chauffeurin Mace, eine vehemente Gegnerin der Bilderdroge, beginnen nach den Mördern zu fahnden.

Die schließliche Anerkennung der auf einer Mini-CD gespeicherten Aufzeichnung als juristisches Beweismaterial weist indes auch zurück auf ein elementares Streben der Kinematographie von ihren Anfängen an, unverfälschte Dokumente der Wirklichkeit herzustellen und reproduzierbar zu machen. Mit der Verschleierung der Aufnahmetätigkeit und der Unsichtbarmachung des Aufzeichnungsgeräts verbindet sich die Hypothese, daß die Verhaltensänderung, welche die bloße Anwesenheit der Kamera bei den Gefilmten hervorruft, zu nivellieren sei. Der die SQUID-Technologie verwendende Aufzeichnende ist quasi doppelt anwesend: als wahrnehmende Person Handelnder und Beobachter des Geschehens, als Aufzeichnender zugleich ›unsichtbarer‹ Voyeur und Lieferant einer Bilderware, die dem Konsumenten exzesshafte *real-life*-Erlebnisse verspricht. Doch kommt die in STRANGE DAYS illegale Technologie und

- 5 Katja Kirste: »Körperinsatz 2. Gewalt als Grenze des Mediums in STRANGE DAYS«. In: Welf Kienast, Wolfgang Struck (Hg.): *Körperinsatz. Das Kino der Kathryn Bigelow*. Marburg 1999, S. 124-154, hier: S. 128 und 130.
- 6 Hier kommt Iris' sprechender Name (»Regenbogenhaut«) zur Geltung: *iris diaphragma* bedeutet in der Filmtechnik Irisblende. Die Regenbogenhaut des menschlichen Auges liegt wie eine Blende vor der Linse. Ihre Öffnung (Pupille) kann durch Muskeln, je nach Lichteinfall verändert werden – ein Prinzip, das sich Fotografie und Kinematographie durch die drehbare Blende des Objektivs zu eigen gemacht haben. Nach dem Mord an Iris fokussiert die Kamera aus der subjektiven Perspektive des Täters auf ihre vom Täter weit geöffneten Augen, sie zoomt heran, bis nur noch das linke zusehen ist, in dem sich der Kopf des vermummten Mörders spiegelt.

Praxis des Aufzeichnens diesem konventionellen und mit der Miniaturisierung der Apparaturen scheinbar auch erfüllten Begehren nicht nur entgegen – ihren Drogencharakter gewinnen die Produkte, mit denen Lenny dealt, daraus, daß sie nicht nur fremde optisch-akustische Sinneserfahrungen konsumierbar machen (Aufzeichnungs- und Wiedergabeapparatur, Headset und Rekorder sind identisch), sondern, dass die SQUID-Technik die optische und akustische Aufzeichnung eines Geschehens um die synchrone Aufzeichnung von Körperempfinden und Emotionen (v.a. Angst, Lust und Schmerz) des erlebenden, in das Geschehen selbst involvierten Subjekts erweitert hat. Fremderfahrung und -erleben können damit als Eigenerfahrung simuliert oder konservierte eigene Gefühle, wenn aufzeichnendes und konsumierendes Subjekt wie im Falle Lennys identisch sind, beliebig oft (erneut) erlebt werden. Problematisch erscheint mir Kirstes These zur medienspezifischen Grenze der SQUID-Technologie:

Die Ausschließlichkeit der subjektiven Perspektive erlaubt keine Rückschlüsse auf den, der aufzeichnet, er ist beliebig, wichtig ist nur, was er sieht und wie er es sieht. Die perspektivierende Person ist in der SQUID-Aufzeichnung nur gespiegelt wahrnehmbar, als Abbild, als visuelles Konstrukt, nicht aber als Ich-Gefühl.[...] Das Bewußtsein für die angenommene Identität scheint die SQUID-Aufzeichnung nicht zu vermitteln, die Wahrnehmung bleibt rein visuell [...] Körpererfahrungen [...] scheinen ausschließlich durch visuelle Lust vermittelbar zu sein.<sup>7</sup>

Ich möchte dies an zwei filminternen Aufzeichnungsbeispielen diskutieren. Zum einen zeigen die Gesten des unterschenkelamputierten Cutters in der Bildregie-Kabine des Clubs ›Retinal Fetish‹ während der Rezeption des Clips, den ihm Lenny geschenkt hat, daß die Lust, über einen Strand zu laufen, die leichte Brise zu spüren, schließlich eine entgegenkommende Schöne zu erblicken und ihr nachzuschauen, nicht ausschließlich Blicklust, sondern mindestens ebenso taktile Lust ist. Das Visuelle und der Point of View orientieren zwar die Empfindungsqualität des Rezipienten,<sup>8</sup> bilden jedoch eindeutig nicht das singuläre Kommunikat. Die Grenze des Mediums SQUID beruht nicht auf

7 Kirste: »Körpereinsatz«, S. 130.

8 Dies unterscheidet diese Clip-Rezeption von der desorientierten Erfahrung des Anwalts, dem Lenny ein Tape gegeben hat, das die Empfindung eines 18-jährigen Mädchens unter der Dusche wiedergibt. Der Anwalt streicht sich über die Brust, ganz offenkundig die taktile Empfindung der Stoffqualität seiner realen Kleidung – Anzug, Krawatte und Hemd – ignorierend. Ob der Zuschauer die mediale Qualität von SQUID nachvollziehen kann, hängt entscheidend von der Glaubwürdigkeit der Gesten der Schauspieler ab, welche die simulierten Erfahrungen der Figuren mimisch und gestisch zu gestalten haben.

unvollständiger Kommunikabilität einer ›Icherfahrung‹ an ein anderes Subjekt, sondern auf seinem temporären Status, auf der beschränkten Speicherkapazität des Trägers. Die Maschine bleibt wesentlich auf die Aufzeichnung von Präsenzerfahrung beschränkt. Den mentalen Prozeß des Erinnerns einer Figur und den Inhalt seiner Erinnerung aufzuzeichnen, ist ihr indes unmöglich.<sup>9</sup> ›Icherfahrung‹ ist stets aktuelle Erfahrung und Körperempfindung; sie findet ihre höchste Emphase, wenn sie frei von den identitätsstiftenden Faktoren Gedächtnis und Erinnerung bleibt. Letztere mit den Anforderungen des ›Hier und Jetzt‹ seiner Alltagswelt in Einklang zu bringen, ist die Aufgabe, vor die Lenny gestellt ist. In der Körperwelt des ›wirklichen‹ Lebens, das es für ihn zu erringen gilt, anzukommen, heißt auch, authentische Erinnerungen ›verblassen‹ zu lassen.

Das zweite Beispiel, der Mord an Iris, stellt die verwerflichste Praxis der SQUID-Technik dar und rückt den Diskurs über das Aufzeichnen, die Verwendung des Aufgezeichneten und das Fragwürdige der Übertragbarkeit von Körperempfindungen in die Tradition von Powell/Preßburgers *PEEPING TOM* (1960). Der Vergewaltiger und Mörder Max (auch er ein Ex-Polizist und Freund Lennys) zeichnet seine Tat nicht nur auf, sondern setzt Iris, der er vorher noch die Augen verbunden hat, ebenfalls ein Headset auf und verbindet dieses mit seinem eigenen Rekorder. Dieses Vorgehen entspricht, auf die postfilmische Technologie übertragen, dem Setting der Mordtechnik im Referenzfilm – mit bezeichnenden Verschiebungen für die Blick- und Wahrnehmungssituation des Opfers. In *PEEPING TOM* filmt der skopophile Täter Mark, der als Kameraassistent beim Film arbeitet, seine Morde mit einer Super 8-Kamera, Mordinstrument ist ein kleines Bajonett, das aus einem Stativbein ausgefahren werden kann. Ein am Stativ befestigter Spiegel zwingt die weiblichen Opfer, sich beim Sterben zuzuschauen. Der Spiegel reflektiert den Blick der Opfer als Opfer. Im Szenario des Mordes an Iris werden hingegen die Wahrnehmungspositionen von Täter und Opfer verwirrt.

In der Darstellbarkeit dieser Verwirrung stößt freilich der Film *STRANGE DAYS* an seine Grenzen, wengleich der (dialogvermittelten) Setzung nach das postfilmische Medium SQUID gerade in der Reproduzierbarkeit jener Verwirrung keine Grenze erfährt: Auch Iris wird gezwungen, den Blick des Täters einzunehmen und sich beim Sterben zuzusehen, ihre Todesangst und ihr Erstickungsempfinden wird allerdings überlagert und kontaminiert, indem der Täter sie durch die technische Verkoppelung zwingt, seine Gefühle mitzuempfinden –

9 Die Aufzeichnung ist korreliert mit Tat, Normverstoß und Illegitimität. Die Erfahrung von sexueller Gewalt verkauft sich schlecht an eine übrigens ausschließlich männliche Kundschaft. Auch die Todesangst als ›Programm‹ bleibt aus der kommerziellen Zirkulation verbannt: Lenny lehnt den ›Snuff-Clip‹, der ihm zu Beginn des Films angeboten wird, als Ware ab.

eine zweite Enteignung, welche die sexuelle Enteignung im Akt der Vergewaltigung noch übersteigt. Die potenzierte Alienation, welche die Mordzeugin Iris im Tode erfährt, ist der ranghöchste Normverstoß im Film, und seine Sanktion wird im *showdown* genüßlich zelebriert, wenn Lenny mit letzter Kraft sich das Messer aus dem Rücken zieht und damit die Krawatte zerschneidet, an der Max sich, über der Balkonbrüstung hängend, festhält.

Der Konsum dieser Lenny vom Täter zugespielten, ungeschnittenen und unbearbeiteten Mordaufzeichnung zeitigt exzessive Reaktionen; es würgt ihn, und er muß sich übergeben. Daß er nun im Akt der Rezeption alle Anzeichen des Gewürgtwerdens zeigt und dies synchron zum rezipierten Verlauf des Vergewaltigungs- und Tötungsaktes geschieht, macht deutlich, daß die Gewalt des Clips eben nicht nur darin besteht, »wie jemand anders sehen zu müssen«<sup>10</sup>, sondern in der Verwirrung der Anteile von Täter- und Opferposition, die Lenny in die eruptive Geste des Sich-Übergebens treibt – dargestellte Affektion in Potenz. Hat dieser erste Clip, den Max Lenny zugespielt hat, die Funktion, dem Protagonisten eine Ahnung der weiblichen (Opfer-)Position zu vermitteln, so ist die Identifikation mit dem Point of View desselben, in seine Wohnung eingedrungenen Täters (das Teppichmesser dient als Wiedererkennungsmerkmal) gänzlich verunmöglicht. Lenny sieht in Clip 2 nur sich als bedrohtes Objekt, an dessen Hals der Täter eine kleine Ritzwunde hinterlässt. Die Subjektive hat ihre orientierende, den Rezipientenblick fixierende Funktion verloren. Der letzte Clip, der den Täter als Vergewaltiger Faiths einführt (wobei auch sie wiederum wie bei Clip 1 die Augen verbunden, ein Headset aufgesetzt bekommt und mit seinem Rekorder verbunden wird) erweist die Gewaltszene als *fake*, weil sie als spontan in ein sado-masochistisches Ritual umgedeutete sexuelle Gewalt erscheint. Lenny muß wiederum die Extrempole Lust und Schmerz ertragen. Die Uminterpretation der Szene, die das scheinbare Opfer Faith mit dem Satz »Ich liebe dich, Max« vornimmt, führt die Identifizierung des Mörders, dessen Gestalt sich nun auch im Schlafzimmerspiegel spiegelt, und Lennys Katharsis (im Sinne einer Aufgabe des Begehrens von Faith) zusammen.

Die im Verlauf des Films erfolgende partielle Umdeutung der Apparatur enthüllt ihren prekären Charakter. Iris' Vermächtnis, die Aufzeichnung des Mordes an Jeriko One, wird am Ende von der Action-Heroine Mace dem Polizeikommissioner Strickland, der weißen, väterlichen Autorität, übergeben; anschließend kämpft sie selbst die Mörder nieder, und in ihren Schlägen schwingt Wut und Trauer über

10 Vgl. Kirste: »Körpereinsatz«, S. 142. Was jenseits der Übertragbarkeit und Konsumierbarkeit erscheint, ist die Vergewaltigung als spezifische Schmerzerfahrung des weiblichen Körpers in einer heterosexuellen Kultur. Das Aufzeichnungsgerät freilich speichert mit der Verkopplung der Headsets von Täter und Opfer auch eine Spur von Iris' Empfinden. Genau hierin zeigt sich das nicht mehr durch reine Skopophilie gedeckte Begehrensmuster, dem das postfilmische Medium entgegenkommt.

den Mord an Jeriko mit. Es ist ein öffentliches Vermächtnis geworden. STRANGE DAYS stellt das Paradox von Zeugenschaft/Wahrheit und Verstellung/Fake als Bedingung der Enthüllbarkeit von Wahrheit ins Zentrum. In dieser Hinsicht ist Iris' Vermächtnis nicht nur als Beweismittel bedeutsam, der Realismus ihrer Aufzeichnung übertrifft vielmehr jede gerichtlich verwertbare Aussage, da keine zeitliche Differenz von Tat und verbaler Reproduktion des Geschehenen als Erzählung besteht. Genau diese jedoch macht, wie Mace betont, das Spezifikum menschlicher Erinnerung und die Bedingung des Weiterlebens aus: »Memories were ment to fade, they're designed that way for reason.«<sup>11</sup>

## 2. Spiel-Welten

Die Modalitäten von Aufzeichnungs- und Wiedergabeprozessen bilden in den Filmen, die den Programmen, welche eine postkinematographische Wahrnehmungsprothetik erzeugt, das Potential von Rauschdrogen zuschreiben, wesentliche dramaturgische Elemente. Mit dem Versprechen der Technologien, subjektive Erfahrung als Sehen, Empfindung und Emotion transsubjektiv vermittelbar zu machen, nicht Schaulust allein, sondern Seinslust zu adressieren, verbindet sich das ästhetische Problem von Echtheit und Surrogathaftigkeit von Erfahrung mit dem moralischen Problem der Funktionalisierung menschlicher Figuren als ›lebende Medien‹ im Kontext von Wissenschaft (Wenders) oder Kommerz (Bigelow). Bei Wenders hängt die Brauchbarkeit einer Figur als Medium direkt von der Fähigkeit ab, jeglichen aktuellen, im ›Hier und Jetzt‹ gedachten Gedanken buchstäblich zu verdrängen (›Mach deinen Schädel leer!‹) und das Bewußtsein vollkommen auf ein klar umrissenes Abwesendes (eine ›Szene‹ der Erinnerung) zu richten. Bei Bigelow ist das Verhältnis von Medium und Empfänger eines von Produzent und Kunde, zwischen die der Händler tritt, der das ›veredelte‹ Produkt aus den Händen des Technikers entgegennimmt und verkauft. Die *post production* des Technikers beschränkt sich auf geringfügige Retuschen, seine Ware muß allerdings die Geschmackszensur des Händlers passieren. Zur Ware wird die subjektive Erfahrung und Aufzeichnung in dem Moment, als die Produktion Auftragsarbeit ist, zur Fiktion wird diese im Moment der Rezeption, wenn der Kunde temporär in die Rolle des/der Aufzeichnenden schlüpft. Der Aufzeichnungscharakter, das Abgeschlossene bleibt in diesen Szenarios stets gewahrt, d.h., es gibt keine Interferenz zwischen fiktiver Rolle und Konsument, weil die ›Szene‹ (die einmal ›Tatsache‹ war) an sich unveränderlich ist und die Suggestion eines Nicht-Ich, das die ›Szene‹ erlebt, total ist.

Filme, in denen sich Figuren (temporär) in virtuelle Welten versetzen, in denen sie mit Spielfiguren sprechen und interagieren, wobei ihnen Verhaltensop-

11 Zit. nach der Originalfassung.

tionen zur Verfügung stehen, erweitern das Problem der Surrogathaftigkeit medialer Erfahrung um die Frage nach der Verantwortlichkeit des Handelns im Spiel. Reflektiert wird auf den moralischen Status, der dem Töten in der dargestellten Fiktion zukommt. Grundthema von David Cronenbergs *EXISTENZ* (1999) ist die Frage, ob sich das Bewußtsein der Differenz von primärer Identität und Spiel-Identität aufgrund der Struktur des Computerspiels aufrecht erhalten läßt. Im Diskurs des Films (d.h. in der Struktur seiner Informationsvergabe) wird die Frage nach der Unterscheidbarkeit von Wirklichkeit und Fiktion (und der für diese verantwortlichen Autorschaft), von primärer und sekundärer Identität der Figuren, in einer offenen Rahmenstruktur abgebildet. Die Rahmenebene wird erst zum Schluß eingeführt, und die allerletzte Frage »Are we still in the game?« bleibt von den Protagonisten unbeantwortet – den äußersten Rahmen bildet die Grenze des Films selbst, der den Realitätsstatus der scheinbar ranghöchsten, als ›wirklich‹ ausgegebenen Welt fragwürdig erscheinen läßt.

Die geniale Spieledesignerin Allegra Geller wird bei der Vorstellung ihres neuen Spiels »Existenz«, des neuesten Spielsystems des Antenna Research-Konzerns, durch ein Attentat von einem fundamentalistischen Fiktionsfeind verletzt. Auch das Spiel wird beschädigt. Gemeinsam mit Ted Pickul, Marketingassistent des Unternehmens, flieht Allegra. Sie muß ihr Spiel spielen, um den Fehler zu finden, es zu ›heilen‹, und lädt Ted ein, als ›freundlicher Partner‹ (»Are you friendly?«) mitzuspielen. Cronenberg hat ein quasi plangelegtes Computerspiel inszeniert und die Einheitlichkeit der Diegese vollkommen aufgelöst. Nur der Raumwechsel in der Exposition, die Flucht Allegras mit Ted, die Stationen Tankstelle, an der Ted den infizierten *bioport* gesetzt bekommt, und der Fluchtraum des Hüttendorfs, wo die beiden Allegras Spiel spielen, erscheinen als Orte, die aufzusuchen motiviert ist. Innerhalb des Spiels werden die Figuren jedoch wie von Zauberhand in neue Räume und Rollen versetzt. Jedes die Fiktion unterstreichende Element wird hinterfragt und damit auch die Präsupposition, daß Figuren als Teil der Fiktion (also ihrerseits ersonnene Identitäten) die Regeln ihrer Welt kennen. Allegra und Ted allerdings tun dies nicht und deshalb thematisieren sie fortwährend, was die sie umgebende Welt zusammenhält:

The characters blunder around in a world of uncertain significance, following rules of which they have no knowledge, perhaps not even knowing if there are any rules. They have no choice but to go on, discovering or failing to discover, the meaning of what they do in the course of doing it. The rules governing what they do – if any – emerge only retrospectively.<sup>12</sup>

12 Michael Grant: »Introduction«. In: Ders. (Hg.): *The Modern Phantastic. The films of David Cronenberg*. Westport/Connecticut 2000, S. 1-34, hier: S. 17.

Der Film *EXISTENZ* etabliert drei Realitätsebenen und drei verschiedene Modelle von Spielkonsolen (*Pods*), bei denen die Differenz von Körper und *game system* schrittweise vermindert wird: das Interface der Rahmenwelt ist anlegbar, das der Binnenwelt 1 anschließbar und das der Binnenwelt 2 ein implantierbares Objekt. In der Rahmenwelt besteht die Spielausstattung aus einer blauen Kunststoff-Handprothese, ein Kabel führt zu einem haarnetzartigen Headset, das der Spieler auf dem Kopf trägt und das dem in *STRANGE DAYS* gleicht. Ranghöchster Autor ist Yevgenij Nourish, Spielmeister von »Transzendenz«. Er inauguriert, daß Allegra und Ted bald ebenfalls für den Hersteller *PilgrImage* als Spieledesigner arbeiten dürfen. Doch beide erweisen sich als Realisten und erschießen Yevgenij: »Death to Transzendenz!«

In der Binnenwelt des Spiels »Transzendenz« ist der Körper mit einem organoiden *pod* verbunden, das geknetet, gestreichelt und geliebkost werden muß. Das nierenförmige Organ, das leise Schmatzgeräusche von sich gibt und sich nach dem Aktivieren zu bewegen beginnt, wird mit einem nabelschnurartigen Kabel direkt in eine afterähnliche Öffnung in Höhe der Lendenwirbelsäule gesteckt und ist so direkt mit Rückenmark und Zentralnervensystem verbunden. Zwölf Test-Spieler können sich mit ihren *bioports* per Kabel mit dem *pod*, das den Prototypen des Spiels »Existenz« beherbergt, und der Hauptspielerin, die das Programm zu den *slave pods* herunterlädt, verbinden. In der Binnenwelt des Spiels »Existenz« kann das Miniatur-*pod* über den *bioport* als ganzes einverleibt werden und hat aphrodisierende Wirkung. Der Übergang von einer Welt zur anderen erfolgt ohne Markierung in einem Kontinuum der Einstellung oder durch harte Schnitte, subjektive Point of Views gibt es nicht. Der Transfer zurück in die nächst äußere Welt erfolgt hingegen verzögerter, indem jeweils ein Element der Binnenwelt in die Rahmenwelt hineinragt. Überlappungen gibt es auch beim Ton – als asynchron-asynthes Off,<sup>13</sup> das hier als subjektiv hörbarer Nachhall der vorherigen Szene erscheint.

In jeder Realitätsebene des Films bildet die Referenzialität der Fiktion auf sich selbst und der Spieler auf das Spiel das Hauptthema. Die einzige Regel, die für die gesamte filmische Fiktion gilt, ist, daß Allegras (und Teds) Tötungsakte unsanktioniert bleiben. Die Struktur läuft auf ein K.o.-System hinaus, das telos ist erreicht, wenn entweder eine Figur übrig bleibt (wie innerhalb des Spiels »Transzendenz« Allegra) oder die Situation so ausweglos erscheint, daß die Protagonisten sich aus ihr entfernen müssen (wie im Spiel »Existenz«), um wieder in die scheinbar sichere nächst äußere Ebene zu gelangen. Ted agiert als Initiand (er stellt die Fragen, die die ZuschauerInnen sich ebenso stellen), dem die Regeln der Spielwelt a posteriori entweder erklärt oder durch die Ereignisse er-

13 Vgl. Hierzu Reinhold Rauh: *Sprache im Film*. Münster 1984

schließbar werden. Auch die Erfahrung eines ›Fremden‹ in sich, das situationsadäquat und vorbewußt im Spiel handelt und nicht ›er‹ ist, macht er mehrfach – insbesondere, wenn er aus den Speiseresten eine Knochenpistole zusammensetzt, deren Gestalt derjenigen gleicht, mit welcher der Attentäter zu Beginn geschossen hat. Doch hilft ihm sein in einer Szene erworbenes Wissen nichts, denn in der nächsten gelten schon wieder andere Regeln. Als zeitgemäße Pandora, aus deren Füllhorn (einem Skischuh) alle Übel kommen, ist Allegra eine hermetische Figur, die als Autorin von »Existenz« alle Regeln zu kennen scheint und deshalb das Spiel ›gewinnen‹ kann. In der Rahmenwelt gibt es außerhalb des kirchenähnlichen Raums, der das Spiel (ebenso wie in der Binnenwelt 1) als kultische Handlung ausweist, nur den Antagonismus zwischen den »Realisten« und dem Spielehersteller *PilgrImage*. Diese Struktur wird in den Binnenwelten abgebildet, in der Binnenwelt 1 allerdings durch den Krieg der konkurrierenden Spieleherstellerfirmen *Antenna Research* und *Cortical Systematics* noch erweitert. In der antiästhetisch aufgeladenen Binnenwelt 2 gelangen die Figuren ins Zentrum der Ressourcen der Spielobjekte: Hier werden jene genetisch manipulierten Amphibien, deren Organe in die *Pods* eingesetzt werden, gezüchtet und verarbeitet, aber auch, wie die Nähe des Restaurants zeigt, verzehrt und ihre Überbleibsel zweckentfremdet. Die Körpersubstanz der Amphibien-Mutanten als zwischen Wasser und Land lebenden Tieren ist als biologische Basis des Switchings der Spieler zwischen den Sphären des Spiels semantisiert.

Der Showdown in der Rahmenwelt, die nichts Organoides enthält, sondern die Technizität des Spielgeräts sichtbar läßt, ist lesbar als Aufstand der Rollenträger (›Schauspieler‹) gegen den Autor. Nourish, selbst preisgekrönter Spieldesigner (und Allegorie des Filmregisseurs) hat sich mit der Spielmeisterin Allegra ein weibliches Alter Ego geschaffen, das im Spiel »Transzendenz« seinen Platz in der Kirchenapsis einnimmt. Die Figur ist eine Konstruktion, die dem Narzißmus der ›Realistin‹ Allegra entgegenkommt, weil sie ihr die souveräne Rolle der Pandora zuweist, die für das Versprechen steht, mit ihren Spielen die Kunden ihres banalen Alltags zu entheben. Teil von Nourishs Phantasie ist aber auch eine Verdrehung der Geschlechterrollen in der heterosexuellen Interaktion und eine Verschiebung der Lustzonen des Körpers unter Ausschaltung des Genitalen: afterähnlich, ist die Öffnung des *bioports* als Unisex-Körpereingang definiert. Allegra ›defloriert‹ den Initianden Ted, als sie ihm das Nabelschnurkabel einsetzt. Indem er mitspielt, penetriert sie ihn geistig und stellt eine doppelte Symbiose (zum Spiel und zu ihr selbst) her. Teds Mund andererseits betrachtet den *port* Allegras als Lustzone, stimuliert sie mit der Zunge und löst ihr sexuelles Begehren aus. Andererseits nimmt der Initiand Ungenießbares, dem Auszuscheidenden, nicht Verwertbaren Zuzuordnendes zu sich. Doch jeder organoide Kontakt zwischen Körper und *pod* führt zu Störungen, die Infektion freilich wirkt sich nicht primär auf den eigenen Körper aus, sondern auf das (mit Schwä-

che und Pflegebedürftigkeit konnotierte) Spielorgan, das sowohl von außen (vom Menschenkörper her), als auch von innen (durch die Sporen, die das angelegte *pod* in der Binnenwelt 2 ausscheidet) zerstört wird. Allegra wiederum, die das Spiel als Kindersatz (und Jungfrauengeburt) betrachtet, wird durch das Abschießen des *pod*s am Ende von »Transzendenz« in eine Verzweiflung getrieben, von der sie sich selbst ohne Ted nicht distanzieren kann. Der preisgekrönte Autor von »Transzendenz« Yevgenij Nourish muß sterben, weil seine Phantasie sich nicht nur medial, in einem konventionellen Zeichenträger (Schrift, Bild ...) inkorporiert, sondern seine Fiktion auf Spieler angewiesen ist, die im Spiel gezwungen sind, andere zu töten und die Tötungsakte mit dem Hinweis zu legitimieren, die Gegner seien frei verfügbare Spielfiguren. In der Rahmenwelt gewinnt der Tötungsakt seine Legitimation gerade aus der Annahme, dass nun wirklich getötet werde, wer das K.o.-Spiel erfunden hat. Wiederum reagieren die Mitspieler in der Rahmensituation allerdings so, wie im Spiel: apathisch und unbeteiligt, so als spielten sie für Allegra und Ted ihre Rollen aus »Transzendenz« fort – als metaphorisch tote Charaktere. Die sich als »Realisten« enttarnenden Protagonisten sehen sich nun wieder mit einer Welt konfrontiert, deren physische Gesetze ihnen zwar vertraut scheinen, deren soziale Normen aber vollends hermetisch bleiben.

### 3. In-der-Maschine-Sein

Die in EXISTENZ vom Initianden gestellte Frage »Where are our real bodies? Are they alright?« artikuliert ein noch vorhandenes Differenzwissen, die Erinnerung an eine Situation, in welcher der primäre Körper erfahren wurde und an eine Zeit, die vor dem Spiel war. Das Differenzwissen hält den Spieler in einer peripheren Position, die ihm überhaupt erst die Spiel-Umwelt und seine Rolle darin zu hinterfragen erlaubt. Radikaler noch wird das (Selbst-)Bewußtsein von Figuren in Filmen erschüttert, in denen die virtuelle Welt den Status einer primären realen Welt angenommen hat. Im Verlauf der Narration wird letztere als Totalsimulation von Wirklichkeit erwiesen. Das Vorhandensein eines ›Jenseitigen‹, das als eigentlich ›Wirkliches‹ erkannt wird (und anders als in Cronenbergs Phantastik seinerseits nicht mehr hinterfragt wird), kündigt sich an durch eine Störung der ›primären‹ Welt, dadurch, daß Gesetze von Raum, Zeit und Kausalität verletzt werden, die relative Kontinuität der Körper, die relative Stabilität des Raums brüchig werden, oder – wie in Andy und Larry Wachowskis THE MATRIX – durch An-Zeichen oder An-rufe.

Der Kernkonflikt von THE MATRIX kreist um die Durchbrechung eines universellen Anschlusses lebendiger Körper an eine hybride Maschine, die einer Wirklichkeit die Energie liefert, die als hohl und unwahr entlarvt wird. Jeder dargestellte Teilraum in MATRIX ist als Unort skizziert: die Welt der Matrix deshalb, weil sie ›in Wirklichkeit‹ nicht existiert, sondern Effekt eines Computer-

programms ist, das den Sinnen bloß vorgaukelt, daß die Menschen in einer zivilisierten Alltagswelt leben. Die ›wirkliche‹ Welt deshalb, weil sie Ort eines ubiquitären und ununterbrochenen künstlichen Dauerschlafs ist, aus dem aufzuwachen nur mit äußerster Anstrengung und unter großen Schmerzen gelingt. In unzähligen kreisförmig angeordneten, zylindrisch übereinandergeschichteten Wannen liegen die Körper an Schläuche angeschlossen, mit Hilfe derer die Maschinen ihre Energie anzapfen. Die Schlafenden sind menschliche Batterien, die auf Feldern gezüchtet und geerntet werden, um vom Säuglingsalter an die Maschinen mit Energie zu versorgen. Die Welt des Hovercrafts »Nebukadnezar« ist schließlich ein Unort, weil die physische Verrottung des Raumkreuzers weit fortgeschritten ist, die Mannschaft unter extremer Ressourcenknappheit leidet und das Schiff regelmäßig Angriffen von Killermaschinen ausgesetzt ist.

Die realistisch gefilmte Alltagswelt der Matrix ist großstädtisch, wird von Mittelschichtfiguren bewohnt und bürokratisch verwaltet; uniforme Office-Bedienstete prägen das Straßenbild. Politisch-soziale Macht erscheint disloziert, Kontrolle üben sogenannte Agenten aus, die als Körper gewordene Programme die Netzwelt behüten und die guerillataktisch vorgehenden Helden verfolgen. Das Unbehagen, das den Programmierer Thomas Anderson alias Computer-Hacker »Neo« befallen hat, ist diffus. »Es hat sich«, so Elisabeth Bronfen,

ein undefinierbarer Zweifel an der Stabilität seiner Identität eingeschlichen, und so erlebt er sich als Fremdkörper innerhalb der von ihm bewohnten symbolischen Gemeinschaft [...] Von seiner Suche nach der Bedeutung der Matrix erhofft er sich jedoch nicht nur einen Einblick in eine neue, ihm bislang verschlossene Welt. Sein Begehren, das Geheimnis der Matrix zu lösen, wird zum Symptom seines Unbehagens schlechthin.<sup>14</sup>

Autorität beansprucht lediglich Morpheus, der den Namen des griechischen Schlafgottes trägt, aber den Helden in den Zustand des ›wirklichen‹ Wachseins kaputtuliert. Während der Held Thomas (der neutestamentlich Ungläubige) als weiße Fläche, als Gefäß erscheint, das vor allem mit einem beschrieben und gefüllt werden muß – mit Glauben –, ist Morpheus derjenige, der Neo anruft, in dem er ihn anruft, Geheimnisträger, geistiger Führer und Prophet in einer Person. Als Kapitän des Hovercraft kennt nur er die Koordinaten der Stadt Zion, die als eigentliche Heimat der Menschen figuriert, jenseits der dargestellten Unorte. Die Jungfrau Trinity erwählt sich Neo/The One zum Liebesobjekt, darin dem prophezeienden Orakel folgend. Ziel der Besetzung des Hovercraft ist es, die Matrix zu sabotieren,

14 Elisabeth Bronfen: »Epilog: ›Operator.« – ›I need an exit!« MATRIX (Larry und Andy Wachowski)«. In: Dies.: *Heimweh. Illusionsspiele in Hollywood*. Berlin: Volk & Welt 1999, S. 529.

indem sie sich direkt mit ihren Gehirnen in deren Software einloggt, um die überlegenen Agenten, die Wächter des Illusionssystems, zu bekämpfen. Die Saboteure sitzen in den Spezialsesseln der Hovercraft-Zentrale, während ihre digitalen Alter Egos in der Matrix kämpfen. Mithilfe technischer Implantate werden ihnen die Illusionen der Matrixwelt direkt ins Gehirn geladen, und allein von der Geschicklichkeit und Geschwindigkeit, mit der das Gehirn im Kampf mit der Software agiert, hängt die Rettung der primären Welt ab.

Geben die von den Maschinen kontrollierten Schlafenden ihre Körperenergie direkt an die Maschine ab, so verausgaben sich die Guerillafiguren an Bord der »Nebukadnezar« durch die Reaktionsleistung ihrer Imagination in der nunmehr zur Spielwelt gewordenen Matrix. Das Einloggen erfolgt durch die direkte Ankoppelung der Körper an den Computer mit Hilfe einer im Nacken sitzenden, zu den Nervenbahnen des Rückenmarks führenden Steckverbindung, welche den Transfer in die Matrix und aus ihr heraus sowie in den mit beliebigen Raumumgebungen besetzbaren weißen Zwischenraum ermöglicht. Nur diese Gruppe der Auserwählten verfügt über antrainierte außerordentliche körperliche Fähigkeiten (Kung-Fu etc.) und über ein Differenzwissen, das ihnen erlaubt, in der Matrix ihre Rolle zu spielen und gleichzeitig zu wissen, daß alles, was sie umgibt, eine Simulation ist. Ihre Orientierung bleibt indes angewiesen auf die Beobachtung und Überwachung von außen, durch den Operator an Bord der »Nebukadnezar«, der sie mit Hilfe seines Ortungscomputers lokalisiert, ihnen telefonisch den Ausgang weist und sie »zurückbringt«, indem er ihre programmierte Imagination beendet.

Der in den Nacken implantierte künstliche Kommunikationkanal erhält aber auch die Lebensfunktionen: Der des Guerilladaseins und der tristen Wirklichkeit diesseits der Matrix-Illusion überdrüssige Techniker tötet zwei Besatzungsmitglieder während ihres schlafähnlichen Matrix-Aufenthalts, indem er die Steckverbindung löst. Gerät andererseits das Alter Ego in eine lebensgefährliche Situation, wie der gefolterte Morpheus beim Verhör durch die Agenten, so ist auch der primäre Körper bedroht, was die Präsenz des Alter Egos in der Matrix von der Existenz in einer Spielwelt unterscheidet. Alltag und Normalität sind Effekte totaler Medialität und Vorspiegelung von Komplexität, deren Status Quo zu erhalten im Interesse der die primäre Welt unterjochenden Maschinen liegt. Mit der Überwindung physikalischer Gesetze der Matrix (kulminierend im Ausweichenkönnen vor abgefeuerten Projektilen oder im Aufhalten ihres Laufes) gelingt es Neo/The One am Ende, in der schier übermächtigen Matrix einen Fehler zu plazieren, indem er in einen der Agenten »einfährt« und ihn vernichtet.

Auch *THE 13TH FLOOR* von Josef Rusnak (1999) folgt in seiner narrativen Struktur einer Dynamik von Geheimnis und Offenbarung. In dem Remake von Rainer Werner Fassbinders Fernsehweiteiler *WELT AM DRAHT* (1973, nach dem gleichnamigen Roman von Daniel F. Galouye), der als Pionierfilm zu diesem The-

ma gelten kann,<sup>15</sup> erkennt der Protagonist Douglas Hall schließlich, daß er selbst eine geschaffene, künstliche ›Identitätseinheit‹ ist. Er muß erkennen, daß er Spielball eines unsichtbaren Users ist, der ihn seiner selbst temporär entfremdet, durch ihn seine Mordgelüste auslebt und ihn mit fremdem Bewußtsein handeln läßt. In dieser Form der Entfremdung spiegelt sich tragisch wider, was Halls charismatischer Chef Henan Fuller, sein Kollege Whitney und er selbst mit den von ihnen programmierten ›Identitätseinheiten‹ vollziehen, welche die Welt ihrer Simulation bevölkern. Als Fuller hinter das Geheimnis seiner Welt gekommen ist, wird er von Hall, seinem engsten Mitarbeiter und Freund ermordet, der davon kein Bewußtsein hat. Rusnak hat in der Neuverfilmung die von Fassbinder unterstrichene politische Dimension des Stoffes allgemeiner auf die Problematik stellvertretenden Handelns und Geopfertwerdens und auf die Hinterfragung der Katharsis, die dem Rollenhandeln in einer medialen Welt zukommen soll, verschoben. Die Schlussszene, die im Los Angeles des Jahres 2026 spielt und wegen der nicht-mimetischen, ausschließlich aus gelblich-braunen, warmen Tönen bestehenden Farbgestaltung ihrerseits in ihrem Realitätsstatus fragwürdig erscheint, hinterfragt den Sinn der Simulation.<sup>16</sup> Mit der Zeitungsschlagzeile »Kriminalitätsrate in Los Angeles bleibt auf konstant niedrigem Niveau« ist impliziert, daß sich die Aggression der Männer in dieser Welt im Schlaf, im phantasierten Handeln in einer simulierten Welt, austoben kann. Das zur Sucht avancierende »Benutzen der Simulation als persönlichen Spielplatz« (Jane über ihren Ehemann David) läßt den User ein hybrides ›Gott‹-Bewußtsein entwickeln, das zum Verfügungkönnen über das ›Leben‹ der ›Identitätseinheiten‹ führt. Dies erscheint schließlich als Kompensation ›real, d.h. in der eige-

15 Bei Fassbinder ist die scheinbar reale Welt mit dem Institut IKZ, in dem das Projekt ›Simulacron‹ entwickelt wurde, für den Zuschauer äußerst befremdlich. Der Protagonist Fred Stiller wirkt im Gegensatz z.B. zu den emotionsfrei gezeichneten weiblichen Figuren in Rede und Gestik nicht stilisiert. Auch er übernimmt eine Detektionsrolle, als sein Chef Vollmer unter rätselhaften Umständen stirbt und der Sicherheitschef Lause auf einer Party spurlos verschwindet und durch Edelkern ersetzt wird. Alle anderen leugnen Lauses Existenz, für sie hat es ihn nie gegeben; nur Stiller, dessen Gedächtnis intakt bleibt, kann sich an ihn erinnern. Die Welt des Simulacron ist als zweckfreie Experimentierwelt gedacht, soll jedoch politisch-wirtschaftlichen Zielen unterworfen werden: Eine ministerielle Stelle verlangt vom IKZ, daß durch gezielten Dateninput in Simulacron ermittelt wird, wie hoch die öffentlichen Investitionen für den Verkehrsausbau bis zum Jahr 2000 sind und der Stahlbedarf hierfür errechnet wird. Nutznießer ist der Stahlkonzern Hartmann. Dagegen opponiert Stiller. Vollmer ist zu der Erkenntnis gelangt, daß seine Welt ihrerseits eine Simulation ist. Stiller, der dies schließlich ebenfalls erkennt, wird erschossen, doch Eva, die sich als Vollmers Tochter ausgegeben hat, in Wirklichkeit jedoch der Welt entstammt, welche die Welt Stillers geschaffen hat, hat sich in ihn verliebt und tauscht im Tod sein Bewußtsein gegen das ihres Mannes aus. Stiller erwacht in einem fensterverhüllten Raum. Eva öffnet die Vorhänge, das Liebespaar ist vereint.

16 Im Gegensatz zu *EXISTENZ* ist hier die Grenze der Welt nicht auch die Grenze des Films: Die SchlußEinstellung, eine Totale, die Jane und Douglas auf dem Balkon in die Ferne blickend, zeigt, wird abrupt durch ›Ausschalten‹ beendet: Hinter der Kamerainstanz wird eine symbolische Instanz sichtbar, welche das Schlußbild als Bild von hoher Fragilität ausweist, über das diese Instanz per Fernbedienungs-Knopfdruck verfügen kann.

nen Welt nicht auslebbarer Aggression und nicht erfüllbaren Begehrens. Im Unterschied zur Simulation in *MATRIX*, die kein menschliches Produkt ist, sondern von Maschinen erdacht wurde, um die Menschen vom Bewußtsein ihrer wirklichen Existenz abzuschneiden, existiert in *THE 13TH FLOOR* eine wirkliche Differenz zwischen den Entitäten innerhalb und außerhalb der Simulation. Die Erfinder der Simulation schaffen ihre Pendant-Figuren nach ihrem Bilde, und diese naturalistische Mimesis läßt die computergenerierten Spielfiguren ein »eigenes Leben« entwickeln. Jane kann sich in die Kassiererin Natascha Molinaro »versetzen« und vorgeben, die Tochter Fullers (und nach dessen Tod Erbin der Firma, in der die Simulation gebaut wurde) zu sein. Sie erwählt sich Douglas zum Liebesobjekt, weil er nach dem Bilde ihres Mannes David geschaffen wurde, aber dessen besseres Selbst repräsentiert.

Das »Ich« des Protagonisten erkennt sich als Spielfigur eines »Anderen«, der es diabolisch mit seinem Bewußtsein überformt und es Handlungen begehen läßt, die mit seinen Verhaltensnormen unvereinbar sind. Von dieser temporären Eroberung des Körpers von »Ego« durch das »Alter Ego« bleibt eine Art Katerstimmung und Desorientierung der Spielfigur zurück, sowie ein irritierendes, vages Erinnern an die äußere Erscheinung von Interaktionspartnern, die nur das fremde Bewußtsein (das sich bereits wieder aus der Spielfigur entfernt hat) kennen kann. Um an die Nachricht zu kommen, die sein ermordeter Chef ihm in der Simulationswelt hinterlassen hat, läßt sich Douglas von Whitney in die Simulation, das Los Angeles des Jahres 1937, versetzen und sucht in der Gestalt seiner Spielfigur diejenige seines ermordeten Chefs auf. Der liebenswerte Antiquitätenhändler, der Fuller aufs Haar gleicht, weiß nichts von den in seiner Gestalt unternommenen nächtlichen Eskapaden seines Users, erinnert sich aber vage und schließlich immer deutlicher nicht nur an Halls Erscheinung, sondern auch an die Figuren, mit denen Fuller in seiner Gestalt zusammentraf. Mit Jane macht Douglas eine ähnliche Erfahrung wie der Antiquitätenhändler mit ihm:

»Wieso hab ich das Gefühl, daß wir uns schon mal begegnet sind?«  
 – »Vielleicht sind wir das ja in einem anderen Leben.« – »Was tun Sie in Paris, was ist das für ein anderes Leben?« – »Ich möchte nicht darüber sprechen. Ich möchte nicht, daß Sie das Interesse an mir verlieren.« – »Darüber brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. (...)« – »Wissen Sie, das Gefühl, das Sie haben, daß wir uns schon mal begegnet sind ... das Gefühl hab ich auch.« – »Woran, glauben Sie, liegt das?« – »Es heißt ja, daß ein Déjà-vu für gewöhnlich ein Zeichen ist, für Liebe auf den ersten Blick.«<sup>17</sup>

17 *THE 13th FLOOR*, zit. nach der dt. Fassung.

Die Spur eines fremden Bewußtseins im ›Selbst‹ der Spielfigur allein jedoch führt nicht zur Einsicht, nicht wirklich zu sein; auf jeder Ebene bedarf es vielmehr eines überlegenen Wissens, um die eigene Künstlichkeit zu erfahren – eine Erkenntnis, die unmittelbar mit Tod korreliert ist. Fuller hat die Unwirklichkeit seiner Welt selbst erkannt und wird dafür von David/Douglas getötet. Ashton hat als Kreatur aufgebeht und ist in die Gestalt Whitneys gefahren – auch sein Begehren einer wirklichen Existenz wird mit dem Tode bestraft. Nur Hall, der seine Künstlichkeit wie ein Fatum anzunehmen scheint, wird von Jane erlöst, die sich, indem sie sein und Davids Bewußtsein austauscht, sich ihres diabolischen Ehemannes entledigt und Hall auf ihre Seinsstufe hebt.

Mit den beschriebenen Wahrnehmungstechniken und Modellen des Anschlusses von Mensch und Maschine wirft das Kino einen Blick in eine unheimliche Medienzukunft, in der die Konsumenten nach mehr als nur der Partizipation an der Fiktion durch das Sehen bewegter Bilder verlangen. Die dargestellte Medientechnologie, sei sie miniaturisiert und dem Körper anverwandelt, oder Normalität vorgaukelnde, bewußtseinskontrollierende Illusion, die alles Reale absorbiert hat, wirft Fallstricke aus, aus denen sich zu befreien bedeutet, Schmerz und Trennung zu erfahren – eine Separation, die das ›alte‹ Medium Film stark macht: »You know why movies are still better than playback? 'Cause the music comes up, there's credits and you always know when it's over.«