

Frank Degler

Partizipation und Destruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen ‹resurrectio› und ‹save as›

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14278>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Degler, Frank: Partizipation und Destruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen ‹resurrectio› und ‹save as›. In: Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14), S. 346–362. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14278>.

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.

Frank Degler

Partizipation und Destruktion

Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen
«resurrectio» und «save as»

Die *ars moriendi* bezeichnete bis zum Ende der Neuzeit den Willen und die Bereitschaft von Individuen und Gesellschaften, sich mit dem Tod als Endpunkt eines linear verfassten menschlichen Lebens zu konfrontieren. Das Sterben als Kunst-Fertigkeit zu betrachten, wäre heute allerdings ein Skandalon, das seine Wirkung aus dem fast vollständigen sozialen Verschwinden des Todes, der Toten und des Sterbens bezieht. In christlich bzw. religiös organisierten Gesellschaften musste dagegen die Grenze zwischen Leben und Tod in der sozialen Kommunikation präsent gehalten werden, da sich die klerikalen Organisationen an eben dieser Differenz angelagert haben. Die «resurrectio» – die Auferstehung von den Toten – wird von der Kirche eifersüchtig bewacht und exklusiv betreut, denn ausschließlich sie kann den Verkehr mit dem Jenseits regeln, kann Auskunft über die Lebensverhältnisse nach dem Tod geben und damit Zugriffsrechte auf die soziale Sphäre vor dem Tod ableiten:

Aus der Geschichte weiß man, dass die priesterliche Macht auf dem Monopol über den Tod und der exklusiven Kontrolle der Beziehungen zu den Toten basiert. Die Toten sind der erste reservierte Bereich, der allein durch die obligatorische Vermittlung der Priester dem Austausch wieder übergeben werden kann. Die Macht installiert sich auf dieser Barriere zum Tode. Später nährt sie sich von anderen bis ins Unendliche verzweigten Trennungen: diejenige von Seele und Körper, von männlich und weiblich, von gut und böse, etc., aber die erste Trennung ist die von Leben und Tod.¹

Diese politische Funktionalisierung des Todes macht es auch notwendig, dass die punktuelle Entdifferenzierung dieser basalen Unterscheidung im Moment der «resurrectio» einen deutlich sichtbaren exzeptionellen Status erhält, der ihrer zentralen Stellung in der Christologie angemessen ist.² Nach dem Tod ein

1 Jean Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1991, S. 203 f.

2 Vgl. Artikel: «Auferstehung». In: *Religion in Geschichte und Gegenwart* [RGG]⁴. Tübingen 1994, Sp. 913ff.

neues Leben zu erhalten und damit allen Menschen ebenfalls diese Möglichkeit zu eröffnen, ist sinnstiftendes Zentralmoment im Passionsgeschehen. Die anwesende Abwesenheit des gestorbenen Gottes nach der Öffnung des Grabes wird denn auch mit schöner sonntäglicher Regelmäßigkeit durch die Wandlung immer neu hergestellt. Durch die Eucharistie wird die Präsenz des absenten Gottes (mehr oder weniger) real beschworen – Brot und Wein sind dabei nicht irgendein, sondern das Leitmedium christlich organisierter Gesellschaften.³

Ein mit der Kirche konkurrierendes Residuum thanatologischer Präsenz sind die Künste,⁴ in denen der zur Sicherheit und Triebverzicht disziplinierte Bürger sich gefahrlos mit dieser tabuisierten Sphäre konfrontieren konnte. Hier können unter dem Schutz der Künstlichkeit die gefährlichen Eskapaden probiert werden, denn auf «dem Gebiete der Fiktion finden wir jene Mehrheit von Leben, derer wir bedürfen»,⁵ schreibt Freud in *Zeitgemäßes über Krieg und Tod*. Der Kern dieser Ausführungen liegt darin, dass in der Literatur der Leser/die Leserin üblicherweise die Romanfiguren überleben; diese oft sogar schon bei ihre Geburt beobachten konnten. Das Lesepublikum befindet sich also (ganz im Gegensatz zur eigenen Existenz) in einer Situation souveräner Übersicht über die Rahmung der Erzählung hinaus. Und da innerhalb des Romans typischerweise die Chronologie der geschilderten Ereignisse den linearen Verlauf menschlichen Lebens simuliert, erhält das Publikum scheinbar eine gottgleiche Position gegenüber den Figuren – d. h. es ist zugleich im diesseitigen und jenseitigen Raum der figuralen Existenz.

Die Souveränität der Leserin/des Lesers ist allerdings in Buch (und Spielfilm) in einer Frage empfindlich eingeschränkt. Es ist eine ausschließlich passiv rezipierende Haltung, die außer der imaginativen Umsetzung des Gelesenen und Gesehenen keinen weiteren Anteil an der Produktion zulässt. Umso souveräner ist die Instanz des allwissenden Erzählers bzw. des Autors, die über die Allmacht der Phantasie gegenüber seinen Welten und Figuren verfügt. Sowohl auf der Produktions- wie auf der Rezeptionseite simuliert der Roman die Logik des menschlichen Daseins als Krankheit zum Tode. Und auch wenn das Publikum nicht mitschaffend eingreifen kann, so hat es doch zumindest den Trost der alles umspannenden Perspektive, die auch über den Tod hinausgeht.

Was also im Rahmen der eigenen Existenz nicht möglich ist, das eröffnet das Medium der ab-ovo-Literatur als eskapistischer Simulator. Und diesen Prozess bildet das lineare Handlungsschema der Literatur isomorph ab und bietet eben zugleich den fiktionalen Trost an, hier einmal von der Ebene der Transzendenz aus zu beobachten.

3 Vgl. Jochen Hörisch: *Brot und Wein. Die Poesie des Abendmahls*. Frankfurt 1991.

4 Vgl. Patrick Roth: *Resurrektion. Die Christus-Trilogie*. Frankfurt 1993–1996.

5 Sigmund Freud: *Zeitgemäßes über Krieg und Tod*. In: SA IX, 1915, S. 51.

Diese mediale Funktionsweise eröffnet der Literatur das quasi-religiöse Potenzial – ermöglicht sie doch die Überschreitung der Immanenz in die Transzendenz. Und dies ist eben nach Luhmann die Leitdifferenz des Systems Religion:⁶ Das Transzendente im Immanenten aufscheinen zu lassen – wobei das Transzendente unbeobachtbar bleibt, dies aber wiederum beobachtet werden kann. Von dieser zentralen Rolle, die Vermittlungen, Botschaften und Transfers in der Religion spielen, legen insbesondere die drei Weltreligionen als schriftbasierte Offenbarungsreligionen beständig Zeugnis ab: eine mündliche Genesis der Welt und ein buchhalterisches Jüngstes Gericht – dazwischen eine babylonische Sprachverwirrung, Himmelsleitern, leitende Weihnachtssterne, die Bergpredigt und das Abendmahl, Briefe an Römer und Korinther –, aber eben vor allem die Grenzüberschreitung der Menschwerdung Gottes und der Auferstehung des gestorbenen Gottes.

Während diese mediale Prägung der Religion in der Zwischenzeit relativ gut erforscht ist,⁷ steht die religiöse Prägung der Medien dagegen weniger im Fokus der Aufmerksamkeit. Es ist jedenfalls verwunderlich, dass im Bereich der Computerspiele der eigentlich unübersehbare Umstand so selten beachtet wird, dass wir beständig an österlichen Auferstehungsereignissen partizipieren.⁸ Eine medienhistorische Stufe zuvor – im Zeitalter der Videotechnologie – war der *DAWN OF THE DEAD* (USA 1977, R. George A. Romero)⁹ noch ein exzeptionelles Ereignis, das mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln des Schocks als Ausnahme¹⁰ inszeniert wurde (und das als quasi-religiöser Zerrspiegel unserer Ängste abbildete, wie Ostern unsere Hoffnungen artikulieren soll). Im digitalen Zeitalter dagegen sterben die Helden in omnipräsenter Regelmäßigkeit direkt vor unseren Augen und durch unsere Hand (da wir sie steuern) und dann lösen wir selbst in göttlicher Souveränität das Wunder aus: Wir erwecken die Toten wieder zum

6 Vgl. Niklas Luhmann: *Die Religion der Gesellschaft*. Frankfurt 2002, S. 53 ff.

7 Vgl. Michael Moxter: «Medien – Medienreligion – Theologie». In: *Zeitschrift für Theologie und Kirche*. Nr. 4 (2004), S. 465–488. Vgl. Jacques Derrida / Gianni Vattimo (Hg.): *Die Religion*. Frankfurt 2001. Vgl. Ralf Simon: «Apokalyptische Hermeneutik. Johann Gottfried Herder: Maran Atha Geschichtsphilosophie, Adrastea». In: *Herder Jahrbuch*. 1998, S. 27 ff. Vgl. Helmut Mayer et. al. (Hgg.): «Facetten des Heiligen». In: *Neue Rundschau*. 115. Jg. (2004) H. 1, S. 9–111 (Mit Beiträgen von Th. Macho, A. Koschroke, W. Sofsky u.a.).

8 Umso verdienstvoller die frühen kultursemiotischen Analysen in: Georg Seeßlen/Christian Rost: *Pac Man & Co. Die Welt der Computerspiele*. Reinbek bei Hamburg 1984. Einen hervorragenden historischen Überblick bietet der Beitrag: Andreas Lange: «extra life. Über das Sterben in Computerspielen». In: Reiner Sörries (Hg.): *game_over. Spiele, Tod und Jenseits*. Kassel 2002, S. 93 ff.

9 Vgl. Kai Mihm: «Die Nacht der lebenden Toten». In: Ursula Vossen (Hg.): *Filmgenres – Horrorfilm*. Stuttgart 2004, S. 173–183.

10 Auch die exorzistischen Rituale der ewigen Wiederkehr schon (mehrfach) getöteter Monster sind innerhalb dieser Logik der Ausnahme zu verorten. Im klassischen Horrorfilm sichert die Rückkehr der Bedrohung im Sequel die Aufmerksamkeitswerte des Publikums, das von der unaussrottbaren Bedrohlichkeit der eigenen Schreckensbilder überzeugt werden soll – die Wiederkehr der Helden im Computerspiel wird dagegen nicht einmal bemerkt.

Leben. Aus dem Grab des Datenspeichers heraus wird wieder lebendig, was schon gestorben war, und zwar handelt es sich dabei im Rahmen der präsentierten Welt um ein tatsächliches Sterben und ein tatsächliches Wieder-Verfügbar-Werden des Körpers, der nun von neuem beseelt wird. Und dabei gilt auch für diesen Zyklus: Je weniger komplex und damit je leichter (auch hier) die vorangegangene Konstruktion wieder herstellbar ist, um so eher gestatten wir (uns) die Lust an der Destruktion – nicht umsonst ist der Turm aus Bauklötzen das zentrale Beispiel für die kindliche Unschuld von Werden und Vergehen.

Nun wird aber im digitalen Zeitalter auch das Bild des menschlichen Körpers zu einem nach der Zerstörung ganz einfach wieder aufrufbaren Artefakt: Bei Spielen mit dem Computer werden diese simulierten Körper (die Avatare), in deren Gestalt sich die Spielenden durch die virtuellen Welten bewegen, mit kindlicher Lust an Verlust und Fragmentierung immer wieder ihrem digitalen Untergang preisgegeben – ist ihre Wiederauferstehung aus dem Datenspeicher doch gesichert. Durch diese freie Verfügbarkeit künstlicher, digitaler Körper wird aber möglicherweise die würdevolle, festgefügte Gebundenheit menschlicher Existenz an einen einmalig gegebenen biologischen Körper ins Experimentelle und Vorläufige verschoben und damit nachhaltig in Frage gestellt. Ist es im Steampunk à la Jules Vernes oder H. G. Wells der Prototypus des wahnsinnigen Wissenschaftlers, der – mit allen Insignien des Absurden und mit schönen mechanischen Apparaturen aus Messing und Mahagoni ausgestattet – als Ausnahmeerscheinung elektromechanische Monster erschafft, stellt sich die Frage nach dem Status künstlicher Körper im Zeitalter der Digitalität erneut und umso drängender: sind doch die künstlichen Menschen der Screendesigner auf nahezu jedem PC Normalität.

Der vorliegende Text will in diesem Zusammenhang den Mechanismen der Derealisierungstendenz dieser Körper/-bilder/-simulationen nachgehen, insbesondere deren Todesfällen, die erzählerisch (mit kinderleichter Geste) inszeniert werden. Offenbar wird ihre Existenz¹¹ nicht als sympathetisch erlebbare, fragile Körperlichkeit wahrgenommen, wie dies noch im Spielfilm der Fall war. Dort galt bisher (aller Tricktechnik zum Trotz), dass die Bilder auf eine physische Realität verweisen, wie gestellt auch immer die Szenerie oder die Gefühle gewesen sein mögen. Insbesondere die Stars in ihrer Körperlichkeit schienen ein garantierbares Verbindungsglied zur wirklichen Welt zu sein. Dieses Repräsentationsverhältnis gerät aber durch den Übergang von analogen zu digitalen Bildmedien in eine Fundamentalkrise, denn für digitale Technologien ist die Frage nach einer *Adaequatio* nicht mehr sinnvoll zu stellen.

11 Dies ist umso erstaunlicher, als es sich im Fall von Lara nicht um einen Körper handelt, dessen Existenzform ins Fantastische verschoben wird, wie z. B. die fleischgewordene *bricolage* von Frankenstein's Monster.

Während also die Filmaufnahmen von Angelina Jolie in den beiden *TOMB RAIDER*-Filmen (USA 2001, R. Simon West; USA 2003, R. Jan de Bont) einerseits noch auf ein reales Arrangement von Menschen und Material am Ort und zum Zeitpunkt der Filmaufnahmen verweisen, bezieht sich die Figur im Film andererseits zugleich (durch ihr Aussehen, ihre Aufmachung und auch durch die charakteristische Künstlichkeit, die ihren Bewegungen verliehen wurde) auf die virtuelle Computerspielheldin Lara Croft (*TOMB RAIDER I–VI*, 1996–2003, Eidos). Mit diesem ersten virtuellen Star ist aber auch eine neue Bildlichkeit des Menschen (hier: der Frau) entstanden – eine Körperlichkeit, die frei programmierbar ist, da sie nur sekundärer Lichtreflex einer einheitlichen digitalen Vor-Schrift auf der Ebene der Software ist, wo Bilder, Texte und Töne im selben Format prozessiert werden. Weil aber die Bilder des Figurenkörpers nicht mehr auf die Welt verweisen, setzen sie zugleich neue Spielräume der kulturellen Recodierung von Körperlichkeit frei, denen im vorliegenden Text weiter nachgegangen werden soll.

Die emotionale Partizipation mit dem Leid des sterbenden Helden nimmt ab, da einerseits eine Derealisierung des Gezeigten stattfindet, denn was gezeigt wird, ist etwas Unmögliches: Auf der Grundlage unserer (internalisierten) Identifikation mit dem Körper, der von uns gesteuerten Figur, wird mit jedem ihrer Tode eine mediale Paradoxie erzeugt. Wir werden in eine Position versetzt, die es uns ermöglicht, uns selbst (zumindest unser alter ego) im Prozess des Sterbens zu beobachten – die Beobachtung einer eigentlich unbeobachtbaren Grenzüberschreitung.

Zum Zweiten wird dieses <crossing> vom Beobachtbaren ins Unbeobachtbare nun im Spielverlauf auch noch unzählige Male wiederholt und mit jedem Wiederauferstehen verringert sich unsere Sympathie – neben der Derealisierung wirkt auch noch das Moment der Iteration.

Und schließlich wird dieser Beobachtungsprozess besonders im Computer/Spiel/Film oftmals noch in der Form eines Spiels im Spiel, dann auch noch im Spiel(-Film) beobachtet – wodurch die Figur einer nochmaligen Distanzierungsbewegung durch eine <3-order-observation> unterworfen wird.

In welchem Ausmaß die formalen Funktionsbedingungen des Mediums Auswirkungen auf die erzählten/erspielten Inhalte haben, soll an der Rolle der re-produzierbaren Körperlichkeit in den Computerspielen/Spielfilmen *TOMB RAIDER* und davon ausgehend an weiteren Spielfilmen aus dem Spannungsfeld Digitalität – Realität untersucht werden. Als Arbeitshypothese kann dabei schon jetzt formuliert werden, dass im Zuge der Computerspielästhetik insbesondere ein Körperzustand – gerade auch im Film – eine fundamentale Neuinterpretation erfährt: der Tod.

Die schöne Tote: TOMB RAIDER

Während es einen männlichen Computerspiel-Star schon gab, nämlich die kleine gelbe Scheibe namens PacMan, die 1982 sogar zum Mann des Jahres gewählt wurde, ist Lara Croft die erste virtuelle Heldin, die große Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. Aber nicht nur das; sie ist zugleich auch schon die Verkörperung des idealen Stars – denn in ihrer Gestalt ist die paradoxe Oberflächlichkeit, die den Star ausmacht, zum formalen Prinzip erhoben worden.

Außerhalb ihrer Existenz auf dem Bildschirm hat sie keine, weshalb sie in Allem vollständig von ihren Schöpfern und Managern abhängt, die ihr Gestalt und Handlungsfähigkeit erst verleihen. Lady Crofts Formbarkeit ist damit auch ganz wörtlich zu verstehen: Was im Fall menschlicher Stars meist eher eine metaphorische Redeweise ist, nämlich dessen Formung durch seine ›Macher‹ – wird im Bereich virtueller Körperlichkeit im Sinne des tatsächlich frei verfügbaren Datenmaterials neu ausbuchstabiert. Gerade Laras Körper (insbesondere ihre Oberweite) tritt von Folge zu Folge den immer weniger zu übersehenden Beweis der vollständigen In-Formierbarkeit des weiblichen Stars an. Auf Grund der Kameraperspektive, die (immer ein wenig hinter der Spielfigur schwebend) Laras Körper ständig im Blick behält, sind solche Gestaltungsdetails überaus relevant: Eine Folge dieser Bildregie sind nämlich auch die – durch die dauerhafte Bildschirmpräsenz der Figur – eröffneten Potenziale medialer Wirksamkeit, da durch die immens langen visuellen Aufmerksamkeitszeiten, die das Markenzeichen ›Lara Croft‹ auf sich versammelt, hohe Wiedererkennungswerte erzielt werden. Auch in anderen medialen Kontexten bieten sich somit Möglichkeiten, den virtuellen Starruhm zu nutzen und wechselseitig zu verstärken.

Besonders für den deutschsprachigen Bereich war ein erstes, aber sehr deutliches Anzeichen dieser intermedialen Vernetzung ein recht martialischer Gastauftritt Laras in einem Musik-Video der Punk-Band *Die Ärzte*. Mit dem Lied *Männer sind Schweine* (1998) im Hintergrund wurden auch auf der Bildebene alle männlichen/weiblichen Rollenklischees durchgespielt und ironisch unterlaufen, da hier die realen männlichen Bandmitglieder in Überzahl mit aller zur Verfügung stehenden Gewalt und Gemeinheit gegen die Computerspielheldin kämpfen und schließlich aber doch von der virtuellen Lady Croft besiegt werden. Im Verlauf dieser Schieß- und Prügelorgie wurde insbesondere eines deutlich gemacht: Im Bereich der Computerspiele kommen Frauengestalten nach Lara Croft als ernst zu nehmende Gegnerinnen ins Bild und nicht mehr als das passive Opfer. Der handfest ausgetragene *gender trouble* findet aber auch hier nur einen vorläufigen Abschluss, denn die letzte Einstellung des Video-Clips zeigt in Horrorfilm-Manier die Hand eines scheinbar besiehten, toten Mannes, die sich dann aber doch noch in einem Gitter festkrallt. Auch die männlichen

Monster dürfen also nicht sterben, sondern müssen – um der Fortsetzung willen – immer wieder die Differenz zwischen Leben und Tod unterlaufen.

In der Computerspielserie stirbt Lara Croft nicht nur durch die Ungeschicklichkeiten ihrer SpielerInnen, sondern auch (und zwar in scheinbarer Verletzung der Regeln des Starsystems) in den *cut-scenes* am Ende des vierten Teils der Spielserie TOMB RAIDER («Grabräuber») – wobei die Regeln ganz genau befolgt werden. Ihr Tod war selbstverständlich nicht endgültig, sondern wurde im Jahr 2002 durch ihre digitale Wiederauferstehung revidiert: Der Körper der Grabräuberin ist zwar verschüttet worden, sie wird aber aus ihrem Grab wieder gerettet – und zwar im übernächsten, dem sechsten Teil. (Aus der ökonomischen Perspektive der Firma Eidos darf das Grab gerade nicht zum Grab des Zeichens des Körpers der Grabräuberin werden.)

Das Interessante an diesem recht standardisierten Ablauf ist allerdings der (zwischen scheinbarem Tod in Teil IV und doch noch erfolgter Rettung in Teil VI liegende) fünfte Teil der Saga: Hier demonstrieren die Macher von Eidos ihre Souveränität im Umgang mit den Topoi der Sepulkralkultur. Teil V mit dem Titel «Die Chronik» zitiert die literarische Gattung des Novellenzyklus in Form einer nächtlichen Gesprächsrunde am Kaminfeuer, in der die Trauergesellschaft der toten (beziehungsweise tot geglaubten) Heldin gedenkt; eine genaue strukturelle Entsprechung des Starsystems als inszenierter Erinnerungskultur, dessen Hauptziel ebenfalls in der beständigen Wiederauferstehung der Ikonen der Popkultur besteht, auch und gerade wenn diese längst gestorben sind.

Zwischen dem Kult um eine tote Norma Jean Baker und dem Erinnern an eine tote Lady Lara Croft besteht aber doch der fundamentale Unterschied, dass der Tod der virtuellen Heldin schon ein grundlegender Teil der Spiele selbst ist. Die Spielenden werden unzählige Male Zeuge davon, wie ihr ungeschicktes Handeln den Tod des weiblichen Avatars auf dem Bildschirm verursacht, bis dieser dann doch am Ende glücklich auch den letzten Endgegner und im Fall von TOMB RAIDER auch schon mal die letzte Endgegnerin¹² besiegt hat.

Stirbt die Figur allerdings auch auf der Ebene einer der nicht-interaktiven, filmischen Zwischensequenzen des Spiels, ist dieser Tod plötzlich nicht mehr revidierbar, sondern ein Teil der linearen Narration geworden. Außerhalb des Spiels ist der Tod dagegen ernst – und muss innerhalb des Starsystems durch ein weiteres Sequel ausgeglichen werden, denn der Tod des Stars kann nicht akzeptiert werden.

12 Im ersten Teil der Serie ist dies Jacqueline Natla, eine ehemalige Herrscherin über Atlantis. Aus einem radikalen Biologismus heraus hat diese künstliche Wesen erschaffen, die die Existenz der Menschen bedrohen sollten, um sie zu evolutionärem Fortschritt zu zwingen. Zur Strafe ist sie eingefroren worden, bei einem Atomversuch aufgetaut und bedroht mit ihren Monstern erneut die Menschheit – wenn die Spielenden/Lara Croft sie nicht stoppen.

Auch bei den Adaptionen des Computerspiels für das Kinodispositiv ist der Tod das zentrale Thema. Im zweiten der Tomb Raider Filme LARA CROFT: TOMB RAIDER – THE CRADLE OF LIFE will ein superböser Biologe mit Hilfe der Büchse der Pandora ein Virus freisetzen, das die gesamte Menschheit töten wird – ausgenommen derjenigen, die von ihm mit dem entsprechenden Impfstoff versorgt werden – was als eine Art negierter Tötung interpretiert werden könnte.¹³ Im ersten Film LARA CROFT: TOMB RAIDER kreist die Filmhandlung zentral um die Weigerung der Hauptfigur, den Tod als eine endgültige Grenze zu akzeptieren: Neben der langjährigen ritualisierten Trauer am Todestag ihres Vaters gibt es im Kinofilm Briefe und Nachrichten, die vom Toten noch in der Vergangenheit abgeschickt wurden und die lebende Tochter erst jetzt erreichen. Weiterhin wird mit größtem Begründungsaufwand (der auch vor Elementen der Phantastik nicht zurückschreckt) eine temporale Ausnahmesituation konstruiert, in der ein ›Medium‹ im engsten Wortsinn sogar den direkten Kontakt von Lebender und Totem ermöglicht. Und schließlich wird am Ende sogar ein Toter (wenn auch gerade nicht der Vater) wieder zum Leben erweckt. Alle diese Momente der Entdifferenzierung von Leben und Tod müssen im Rahmen der linearen Logik einer Filmerzählung allerdings mit hohem narrativem Aufwand realisiert werden, während die strukturell gleiche temporale Verschiebung im Computerspiel unter dem Menü-Punkt «Speichern unter» zum Standardrepertoire der Nutzungsmöglichkeiten gehört.

Eine weitere Veränderung vom Film zum Computerspiel betrifft die Körperlichkeit des schauspielenden Stars, die im Film (zumindest bisher) bei aller Tricktechnologie doch eine verlässliche Relationierung von abgefilmtem Realitätsausschnitt und gezeigten Bildern zu garantieren schien. Die sichtbaren SchauspielerInnen blieben trotz der übrigen Inszeniertheit des Films echte Personen. Bei der Verfilmung eines Computerspiels besteht übrigens die interessante Aufgabe gerade darin, dass die Darstellung möglichst künstlich wirken muss beziehungsweise möglichst schematisch, das heißt, möglichst genau den Schemata des Bewegungsrepertoires der jeweiligen virtuellen Figur entsprechend. So wurden etwa im Spielfilm Tomb Raider insbesondere die vielfältigen Kampfszenen sehr genau anhand der Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur choreographiert.

Dass die Schauspielerin Angelina Jolie, die im Film TOMB RAIDER Lara Croft darstellt, ein wirklicher – also kein künstlich, digital erzeugter – Mensch ist, dass sie auch außerhalb der Kulissen ein reales Leben führt, bestimmt in einem wohl nicht zu unterschätzenden Ausmaß auch die Rezeptionshaltung gegenüber den Bildern. Eine wichtige Folge davon scheint insbesondere der Umstand zu sein,

13 Das Bonusmaterial der DVD präsentiert auch für die männliche Hauptrolle eine solche Negierung der Tötung – und zwar in Form eines alternativen Endes, bei dem Terry Sheridan seine ›Unschuld‹ bewahrt und nicht von Lara, sondern vom Bösen getötet wird.

dass (so die These) auf Grund der realen Körperlichkeit der Darstellerin auch der Tod der verkörperten Figur in der Logik der Filmerzählung als ein tendenziell nicht-reversibles Ereignis angesehen wird. Dass dies nur scheinbar eine Selbstverständlichkeit ist, zeigt der mediale Vergleich mit dem Computerspiel, in dem ‹verstorbene› digitale Körper ohne Hemmungen immer wieder aus dem Datengrab auferstehen dürfen, ohne dass die narrative Logik der Spielgeschichte darunter leiden würde.

Computer/Spiel/Filme

Die dargestellte Derealisierung des künstlichen Körpers von Lara Croft, der einer beständigen Dialektik von Destruktion und Rekonstruktion unterworfen ist (und gerade so die Unsterblichkeit des ersten weiblichen Computerspielstars sichert), ist Teil einer größeren Entwicklungstendenz. Spielfilme thematisieren spätestens seit Anfang der achtziger Jahre in verstärktem Maße den Bereich der Computerspiele, aber auch die Thematik des Spiels im Allgemeinen, wodurch ein enger intermediärer Verbund von Spielfilm und Computerspiel etabliert wird. Ein Ansatzpunkt der Realisierung dieses Spannungsfeldes ist dabei auffällig häufig die Frage nach der Stellung des menschlichen Körpers im kulturellen Raum einer fortschreitenden Digitalisierung. Das Spektrum reicht von der körperlichen Bedrohung der menschlichen Spezies durch einen computergesteuerten Atomkrieg bis hin zur geistigen Gefangennahme der Menschheit in einem Simulationsprogramm, in dem Körper nur noch in Form digital produzierter Effekte wahrnehmbar sind.

Das Private ist das Politische: WAR GAMES / TRON

In *WAR GAMES* (USA 1982, R. John Badham) wurde noch eine tödliche Bedrohung als ein in allerhöchstem Maße irreversibler Schrecken thematisiert, nämlich in Gestalt des thermonuklearen, globalen Atomkriegs. Dieser GAU wird beinahe durch einen jungen Hacker ausgelöst, der glaubt, in den Computer einer Software-Firma eingedrungen zu sein. Dort will er ein neues Computerspiel testen, noch bevor es auf dem Markt ist. Tatsächlich hat er sich ausgerechnet in den Rechner des Pentagon eingehackt, der die Interkontinentalraketen steuert. Das zentrale Spannungsmoment des Films besteht darin, dass einerseits der Hacker nicht weiß, dass seine Spiele möglicherweise reale Auswirkung haben, während sich andererseits die Militärs nicht sicher sind, ob die Lichtpunkte, die sie auf ihrem Riesens Bildschirm sehen, auf reale russische Atomraketen verweisen – oder ob doch alles nur ein Spiel ist, so wie es der junge Hacker glaubt. Die moralische Botschaft des Films wird dann vom Computer formuliert, der sich damit als lernfähiger erwiesen hat als die Politik des Kalten Krie-

ges: Es gibt Spiele, bei denen es nur einen einzigen Zug gibt, mit dem man gewinnen kann, nämlich den: nicht zu spielen.

Während *WAR GAMES* danach fragt, was die außenweltliche Entsprechung der Lichtpunkte auf dem Bildschirmen ist, kehrt *TRON* (USA 1981, R. Steven Lisberger) die Frage um: Was repräsentiert die Benutzer-Oberfläche der Computer von deren Innerem? Erzählt wird die Geschichte der Programme, die in einem Computer *«leben»*, wobei die Fiktion entworfen wird, dass das, was wir auf dem Bildschirm lediglich als ein Spiel wahrnehmen, im Inneren des Prozessors ein Kampf auf Leben und Tod ist. Das unterlegene Programm wird gelöscht und dieser Tod ist ein endgültiger.

Die Figur, aus dessen Perspektive der Film erzählt wird, ist ein Programmierer, dessen Körper de-materialisiert und ins Innere eines Computers eingespeist wird – aus der Perspektive der *«analogen»* Wirklichkeit betrachtet, könnte man sagen: Er stirbt. Sein digitaler Geist muss nun in dieser Welt der Spiele unter den Programmen überleben, sonst würde auch er *«gelöscht»*. Die Erfolgsgeschichte endet damit, dass der Held nicht nur die Welt des Computers vom bösen Master-Programm befreit, sondern er auch glücklich aus seiner digitalen Scheinexistenz ins körperliche Da-Sein zurück *«gebeamt»* wird – in der Konfrontation von Realität und Digitalität wird auch schon hier der Tod (allerdings merkwürdiger Weise auf der Ebene der Realität) als etwas reversibles dargestellt.

Sowohl *TRON* als auch *WAR GAMES* behandeln die Sphäre des Computers als etwas potenziell Gefährliches, wobei es gerade die Computerspiele sind, die das Misstrauen wecken: Hinter der Oberfläche der blinkenden Punkte lauern im Inneren Abgründe gequälter Programme, die in grausamen Spielen massenhaft einen endgültigen Tod sterben; und im Außen der realen Welt lagern Atomraketen, die von Programmen kontrolliert werden, die möglicherweise nicht zwischen Spiel und Ernst unterscheiden können und im schlimmsten Fall den globalen und endgültigen Tod der Menschheit auslösen könnten.

Nichts geht mehr: HOUSE OF GAMES / THE GAME

Nicht von Computerspielen, sondern von Spielen allgemein und betrügerischen Rollenspielen im Besonderen handelt *HOUSE OF GAMES* (USA 1987, R. David Mamet). Eine Psychoanalytikerin wird von Trickbetrügern in ein sich immer weiter verzweigendes Spiel verwickelt, dessen zentrales Moment die wachsende Ununterscheidbarkeit von Realität und Täuschung ist. Immer wenn die Heldin glaubt, ein Spiel durchschaut zu haben, muss sie feststellen, dass das jeweilige Spiel als Gesamtes wiederum nur ein Element eines größeren Spiels war. Als diese Staffeln durch immer neue Rahmen so verwickelt werden, dass sich die Heldin in diesen Spielen nicht mehr orientieren kann, durchbricht sie dieses Gewebe in einem überraschendem Ende mit einem Schlag: Sie erschießt den manipulierenden *«Spilleiter»*. Dieses physische Ende ist dann auch

«end-gültig», nicht hintergebar und damit auch das Ende des Spiels. Die echte Kugel «durchschlägt» gewissermaßen mit einem Schlag alle inszenatorisch aufgebauten Rahmungen und trifft auf die Ebene der «realen» Realität.

Zehn Jahre später wird in *THE GAME* (USA 1997, R. David Fincher) ein ähnliches Szenario entwickelt, wobei die Schlusspointe hier aber darin besteht, dass der Tod nicht das Ende des Spiels darstellt, sondern gerade Ziel des Spiels ist. Denn der (nur halb freiwillige) Spieler wird in dessen Verlauf von der (hier übrigens weiblichen) Spielleitung systematisch in den Selbstmord getrieben. Wirklich ist dabei allerdings nur der Wunsch des Helden zu sterben, fast vollständig fingiert dagegen sind die Gründe und vor allem auch die Szenerie, in der er den Entschluss fasst – weshalb sein Sprung vom Hochhausdach sanft in einem Luftkissen und in einem neuen Leben endet.

Durch den Vergleich dieser (zehn Jahre auseinander liegenden) filmischen Thematisierung (nicht computergestützter) Rollenspiele wird also die Tendenz beobachtbar, dass der Tod immer mehr als eine vorläufige Option, als ein möglicher Spieleinsatz behandelt wird und immer weniger als ultimativer Schlusspunkt.

Ein Spiel, drei Leben: LOLA RENNT

Ein Film noch jüngeren Datums, der diese Optionalität des eigenen Todes sehr konsequent ausspielt, ist Tom Tykwers *LOLA RENNT* (BRD 1998, R. Tom Tykwer), der sich dem Videoclip und dem Computerspiel zunächst schon einmal auf der Darstellungsebene ästhetisch annähert. Der Spielfilm beginnt mit einer Zeichentrickfilm-Sequenz, die zu Beginn von jedem der drei Handlungsdurchläufe nochmals angedeutet wird: eine Animation, in der eine weibliche Figur durch eine Röhre rennt und sich der *TOMB RAIDER*-typischen Feinde und Hindernisse erwehren muss – von bissigen Fledermäusen bis zu klingenbesetzten Pendeln. Der Verweis auf Lara Croft funktioniert des Weiteren über die Kamera-Perspektive, die im typischen Abstand dynamisch hinter der Figur herläuft. Vor allem aber wird auf der narrativen Ebene das Grundprinzip von (frühen) Computerspielen umgesetzt – eine Münze: drei Leben. Der Film erzählt drei Varianten des gleichen Vorgangs, nämlich Lolas Versuch, ihren Freund Manni zu retten, indem sie innerhalb von 20 Minuten 100 000 DM auftreibt. Sie rennt um sein Leben und scheitert dabei zunächst zwei Mal, bevor sich im dritten Versuch alles zum glücklichen Ende fügt. Das Scheitern wird dabei zum Äußersten getrieben – am Ende der ersten Runde stirbt Lola, am Ende der zweiten Manni. In beiden Fällen wird der Tod aber von den Figuren selbst nicht akzeptiert, sondern verbal wieder aufgehoben: ««Aber ich will nicht. Ich will nicht weg.» [...] «Stop.»»¹⁴ – woraufhin tatsächlich die Zeit für einen neuen Versuch

14 Tom Tykwer: *Lola rennt*. Hrsg. von Michael Töteberg. Reinbek bei Hamburg 1998. S. 61.

wieder zurückgedreht wird. Dies ist in der Logik des Kinofilms nur eine mühsam herstellbare exzentrische Ausnahme, während es für das Medium Computerspiel durch das ‹Save-As-›/‹Speichern unter› gerade ‹der ‹eigentliche› Modus seines Funktionierens›¹⁵ ist.

In einem Aufsatz über multioptionales Erzählen am Beispiel von *LOLA RENNT* und *TRISTAN UND ISOLDE* schließt i ek merkwürdigerweise aber gerade dieses Feld aus, denn es könne ihm zufolge nicht darum gehen, ‹geistig nichtige Videospiele›¹⁶ zu spielen. Gerade dies ist und soll hier das Thema sein, trotz einer verbreiteten kulturkritischen Abwehrhaltung, die wohl auch daher rührt, dass das Computerspiel eine ungewohnte Verweigerungshaltung gegenüber den identifikatorischen Reflexen des traditionellen Kunstverständnisses einnimmt. Der Tod einer Spielfigur soll zwar einerseits immer wieder verhindert werden, dies geschieht aber im Rahmen eines Settings, das diesen Tod auf dem Bildschirm immer wieder deutlich sichtbar macht. Die erkenntnistheoretische Unüberschreitbarkeit der Grenze zwischen Leben und Tod ist es aber gerade gewesen, die den großen Erzählungen der bürgerlichen Subjektivität ihren verlässlichen Rahmen einer Ästhetik der Selbstvergewisserung verleihen konnte. Die Sphäre des Todes war dabei eine Tabuzone, die zu verletzen wenigstens einer rituellen Rahmung (etwa in dionysischen Inszenierungen) bedurfte. Diese Ästhetiken der Überschreitung des thanatologischen Verbots haben ihr Ziel aber immer in der schlussendlichen Re-Konstituierung des Tabus; wobei es genau dieses Prinzip ist, das von den Computerspielen systematisch unterlaufen wird. Die ‹Pro-Gramme›, die ‹Vor-Schriften› der Spiele erzeugen eine (schon rein quantitativ begründete) Destabilisierung der Differenzsetzung von Leben und Tod. Das beobachtete Sterben wird dabei aber immer weniger als partizipativ-kathartische Reinigung des Subjekts erfahren, das mit Furcht und Zittern seines eigenen Daseins zum Tode gewahr wird.

Begreift man das Modell des Spiels als Verbindungsglied zwischen den interaktiven und den audiovisuellen Erzählungen, wird die zentrale Rolle der Rahmung deutlich, die auch Luhmann im Zusammenhang massenmedialer Unterhaltung besonders betont:

Ebenso wie beim Spiel kann die Unterhaltung voraussetzen, daß der Zuschauer, anders als im eigenen Leben, Anfang und Ende beobachten kann, weil er schon vorher und noch nachher erlebt. Also gliedert er, gleichsam automatisch, die Zeit der Unterhaltung aus der ihn selbst angehenden Zeit aus.¹⁷

15 Slavoj i ek: ‹Isolde rennt›. In: *Lettre internationale*. H. 51 (2000). S. 105.

16 In *Lettre* schlecht übersetzt mit: ‹[...] nichtige geistige Videospiele [...]› (ebd., S. 105).

17 Niklas Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*. Opladen 1996. S. 98.

Um diese Stabilität der Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel, Fiktion und Faktizität zu sichern, muss das erzählte/gespielte Ereignis als Ganzes und Begrenztes erlebbar sein. Nur wenn es innerhalb des Rahmens zumindest prinzipiell ein Ende (zum Beispiel den Tod einer Figur) zu erleben gibt, ist die narrative Sphäre als geschlossener Komplex gewahrt. Die Spezifik des Computerspiels besteht nun darin, dass es die Logik des Spiels zwar einerseits erzwingt, Verletzungen zu vermeiden, dass sie andererseits aber eine stoische Haltung gegenüber der körperlichen Verletzlichkeit und Sterblichkeit des gesteuerten Hero bzw. der gesteuerten *«Shero»* erfordert. Ihre Tode verweisen ja auch gerade nicht mehr auf ein endgültiges Ende, sondern im Gegenteil auf die Wiederauferstehung aus dem digitalen Speicher. Könnte die mediale Logik von Büchern und Filmen die Endlichkeit des Daseins nahe legen – ein Ende, hinter dessen letzter Seite die Leere erscheint –, vermitteln die Computerspiele eine zirkuläre Perspektive der ewigen Wiederkehr der zerstückelten Götter und getöteten Heldinnen, die immer neu geboren werden und deren Dasein vom Tod nicht letztgültig zu beenden ist. Computerspiele decouvrieren die Begrenztheit unseres Daseins als ideologische Setzung, indem sie die scheinbar unhintergehbare Differenz von Leben und Tod systematisch unterlaufen und erzählerisch neu produzieren.

Der Realismus des Terrorismus: eXISTENZ / THE MATRIX

Gesteigert wird dieser Trend allerdings noch, wenn das Thema des Spiels/Rollenspiels im Kontext der virtuellen Spiel-Realität thematisiert wird. Denn hier kann die Frage nach der Unterscheidbarkeit von digitalem Schein und analoger Realität (gerade auch mit den Mitteln des filmischen Mediums) in scharfer Weise neu formuliert werden: So wird etwa in *eXISTENZ* (USA 1999, R. David Cronenberg) das Motiv des Spiels im Spiel immer weiter auf die Spitze getrieben und bis zum bitteren Ende durchgehalten. Der letzte Satz lautet daher folgerichtig: *«Tell me the truth: Are we still in the game?»* (1h, 29 min).

Wie in *THE GAME* ist der Tod das Ziel des Computer-Spiels, allerdings ist es der Tod der Mitspieler, die dann nämlich ausgeschieden sind. Die Grenze vom Leben zum Tod zu überschreiten, bedeutet innerhalb dieser Szenerie also lediglich, aus diesem Spiel auszuschneiden, um auf einer niedrigeren Ebene aufzuwachen. Eine Folge dieser konsequenten Staffelung von Spielen im Spiel besteht darin, dass es im Rahmen von *eXistenZ* keinen endgültigen Tod mehr gibt, sondern das Ereignis des Sterbens immer nur darauf verweist, dass man erwacht. Gerade diese Konstruktion ist es, über die auf der Ebene der Spielhandlungen eine erbitterte Auseinandersetzung geführt wird. Die Software-Firmen sehen sich den Angriffen radikaler Spielgegner ausgesetzt, die sich *«Freunde der Realität»* nennen und die die virtuelle Realität mit dem (nicht ganz von der Hand zu weisenden) Argument bekämpfen, dass eine sinnvolle Existenz nur möglich ist,

wenn zwischen Spiel und Nicht-Spiel unterschieden werden kann. Wäre sogar der eigene Tod immer nur als kontingentes Ereignis zu denken, sind keine sinnstiftenden, von der Schwere des einmaligen Da-Seins zum Tode getragenen, menschlichen Handlungen mehr möglich. Gegen diese übersemiotisierte Welt des Spiels setzen die ›Freunde der Realität‹ den heiligen Ernst der terroristischen Tötung.

‹Spiel oder Nicht-Spiel› ist auch die Frage in *THE MATRIX* (USA 1999, R. Andy u. Larry Wachowski), wobei dieser filmische Entwurf in der Dimension der behaupteten Täuschung noch weiter geht. Die gesamte Menschheit ist in einer von ihr nicht wahrnehmbaren Illusionswelt gefangen. Wie in Platons Höhle sehen wir alle – und der Film bezieht sein reales Publikum mit ein – nur die digitalen Schatten des wahren Seins, von feindlichen Maschinen erzeugte *Simulacra and Simulations*.¹⁸ Wobei der Film die Frage systematisch durchdekliniert, welches Gewicht der Tod hat, wenn ›alles‹ eine Simulation ist; denn dann ist die Simulation ›alles‹ und damit könnte auch der Tod in der Simulation de facto real und endgültig sein – auch wenn er eigentlich nur simuliert ist. Diese erste Variante wird gleich zu Beginn des Films präsentiert: Normale Polizisten scheinen ganz normal zu sterben, obwohl das Publikum merkt, dass mit dieser Welt etwas nicht stimmt: «[...] your men are already dead.»¹⁹ So lautet die Prophezeiung des Agenten Smith, die sich durch Trinity auch prompt erfüllt, indem sie die Polizisten tötet, die schlicht nichts davon wissen, dass sie ›nur‹ in der Matrix leben – sie sterben einfach. (Ebenso wie dann auch später Cypher und Dozer in der realen Realität des Schiffes sterben.) Was wir allerdings zunächst als reale Welt mehr oder weniger akzeptiert haben, wird dem Helden als die illusionäre Seite der Matrix präsentiert. Das was er als den normalen Prozess des Sterbens erlebt hat, war lediglich der Effekt, dass der Geist (von der digitalen Illusion getäuscht) glaubt, reale Verletzungen erlitten zu haben und daher dann auch der Körper in der realen Welt stirbt: «The body cannot live without the mind.»²⁰ Diese Lektion gibt Morpheus seinem Schüler, nachdem dieser bei einem Kampf mit ihm innerhalb der Matrix verletzt wurde und auch in der realen Welt noch körperliche Schmerzen hat. Interessant ist dabei, dass dieser Kampf zwischen Neo und Morpheus nicht nur vom Kinopublikum, sondern auch von den übrigen Widerständlern auf einem Monitor beobachtet wird: «Everyone is [...] watching the fight, like watching a game of Mortal Kombat.»²¹

18 So der Titel einer im Film zu sehenden Textsammlung Jean Baudrillards. Vgl. Andy Wachowski / Larry Wachowski: *The Matrix. Skript*. Chapter 3. Int. Neo's Apartment. (DVD – Matrix. Warner Home Video: 1999).

19 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 1. Ext. Heart o' the City Hotel – Night.

20 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 16. Int. Main Deck.

21 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 15. Int. Main Deck.

Das Drehbuch benennt hier exakt den blinden Fleck der fiktionalen Konstruktion, der in der Frage besteht, welchem Status dem Avatar zugeschrieben wird – ist er nur ein visueller Effekt auf einer Bildschirmoberfläche beziehungsweise innerhalb einer dreidimensionalen interaktiven Simulation oder ist die Abhängigkeit eines realen menschlichen Körpers von der Unversehrtheit seiner virtuellen Projektion nicht Grund genug diese zu schonen? Die Widerständler betrachten den Kampf jedenfalls so, wie sie auch ein völlig folgenloses – weil nichts repräsentierendes – Computerspiel beobachten würden.

Aber nicht nur der Körper kann nicht ohne den Geist, auch der Geist kann ohne den Körper nicht leben: Cypher als Cyber-Judas verrät die Gruppe an die Agenten und tötet ihre realen Körper, wobei sich ihre in der Matrix gefangenen Avatare beim virtuellen/realen Sterben zusehen müssen. Diese geschlossene Form vollständiger wechselseitiger Repräsentation von Virtualität und Realität, in der sich der Tod vom Innen ins Außen und vom Außen ins Innen abbildet, wird nur von zwei Ausnahmerecheinungen durchbrochen: Neo und den Agenten. Der Film erzählt die Geschichte von Neos Berufung zum Auserwählten, der die virtuelle und die reale Welt retten soll. Seine Erweckung führt über den mythologisch vorgezeichneten Umweg seines Todes und seiner Wiederauferstehung: Neo wird innerhalb der Matrix getötet und auch sein realer Körper außerhalb ist zeitweise tot. Dieser Tod wird allerdings von Trinity nicht akzeptiert, sondern durch die tautologische Konstruktion des Mythos wieder außer Kraft gesetzt:

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.²²

Neos Geist war innerhalb der Matrix davon überzeugt, dass ihn die Kugeln des Agenten getötet haben. Und nur weil der reale Körper den Geist braucht, um Leben zu können, ist er auch in der Realität gestorben. In einer Gender-Umkehrung des Dornröschen-Motivs kann ihn Trinity aber davon überzeugen, dass er nicht tot sein kann, sein Geist also noch lebt und damit auch der Körper keinen Grund hat, «den Geist aufzugeben»: Neo erwacht, und diesmal ist er in der Lage, auch innerhalb der Matrix deren Charakter einer täuschenden Oberfläche zu erkennen – er ist in ihr und zugleich außen. Er sieht den Programmcode, der die virtuelle Realität erzeugt, und er ist fähig, ihn zu verändern, wodurch es ihm nun auch gelingt, einen Agenten nachhaltig zu besiegen. Neo ist in der Matrix und zugleich außen. Er sieht den Programmcode, der die virtuelle Realität erzeugt, obwohl er IN ihr beobachtet: systemtheoretisch gesprochen beobachtet Neo zugleich Medium und Form; seine Göttlichkeit besteht in

22 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 35. Int. Main Deck.

der Personifikation des re-entrys des Unbeobachtbaren ins Beobachtbare: Er spielt das Spiel zugleich als Spiel – er partizipiert an der Derealisierung.

Die Agenten sind als Programme die zweite Ausnahmeerscheinung der Matrix, denn sie besitzen weder einen realen Körper noch eine dauerhafte virtuelle Präsenz. Stattdessen können sie als frei flottierende Zeichen jeden virtuellen Körper innerhalb der Matrix <übernehmen> und beim Tod des <Wirts> (wie ein Computer-Virus oder wie die Spielenden von Computerspielen) von einem neuen Körper Besitz ergreifen. Im narrativen Schema des Films sind die Agenten gewissermaßen die <Monster> des Spiels, die Figuren, die bedenkenlos getötet werden können, da sie ja nur Programme sind und zudem unsterblich. Die Agenten repräsentieren in Reinform die beiden zentralen Momente des digitalen Körper- und Todesbewusstseins: die Derealisation (es sind nur Programme) und die Iteration (sie <er-stehen> immer wieder auf). Genau um ihm diese beiden <Spiel>-Prinzipien zu vermitteln, muss Neo das «Agent training program» durchlaufen – in dessen Verlauf sich eine schöne Frau in einem roten Kleid plötzlich in Agent Smith verwandelt und mit seiner/ihrer Pistole auf Neo zielt:

The Matrix is a system, Neo, and that system is our enemy. [...] [The training program is] designed to teach you one thing; if you are not one of us, you're one of them. [...] That means that anyone that we haven't unplugged is potenziell an Agent.²³

Der Auserwählte, Neo, erhält hier die terroristische Basislektion: Wer keiner von uns ist, gehört zum System, ist potenziell einer von ihnen und damit legitimes Ziel. Durch den Kunstgriff der Instanz <Agenten> kann der Film dieser brutalen Logik den Schein der Legitimität verleihen. Das Phantasma Matrix rechtfertigt die terroristische Guerilla-Taktik; wobei aber interessanterweise nur uniformierte Männer getötet werden und keine Zivilisten, schon gar nicht eine Frau in einem roten Kleid, obwohl es doch sie war, an deren Verwandlung die ideologische Legitimität des <Wir oder Sie> demonstriert wurde. Übrigens wäre ein Angriff gerade auf ihre Erscheinung moralisch relativ unbedenklich gewesen, denn die Frau ist erstens lediglich ein Simulakrum des Trainings-Programms und damit ohne real-humane Entsprechung. Zweitens ist sie sogar ein Simulakrum zweiter Stufe, denn sie ist nur das Abbild eines Abbilds – genauer: die digitale Rekonstruktion der Frau in roten Strümpfen und roter Korsage, die auf einer berühmten H&M-Werbeanzeige als *Woman in red* zu sehen ist. Ihr Tod wird aber – in Ausblendung der Konsequenzen terroristischer Logik – nicht gezeigt, obwohl wir es hier nur mit dem Sterben einer Figur in einem Computerspiel zu tun hätten, ähnlich wie Lara Croft in TOMB RAIDER oder einem Kämpfer aus dem im Drehbuch erwähnten MORTAL KOMBAT.

23 Wachowski: *The Matrix*. Chapter 17. Ext. City Street – Training Program – Day.

Mit dem Agenten-Trainings-Programm wird in Matrix ganz nebenbei und auf eine unerträglich affirmative Art und Weise die Logik einer <Wir gegen das System>-Haltung reproduziert und eine ideologisch höchst fragwürdige Pauschal-Legitimation zur Tötung <der Anderen> auf dem medialen Effekt digitaler Repräsentation von Körpern aufgebaut. Der Film konnte dies so widerspruchslös, weil er sich scheinbar innerhalb der Logik des Computerspiels bewegt und seine Derealisierungs- und Iterationsmechanismen im Sinne einer veränderten Wahrnehmung des Todes ausnutzt: Es sind nur Scheintode, die gezeigt werden – gestorben wird an anderer Stelle.

Schluss

Die Derealisierung digitaler Ersatzkörper im Computerspiel erzeugt eine Rezeptionssituation, in der es möglich wird, den Tod soziokulturell wieder ins Spiel zu bringen. In Computerspielen verweisen die sichtbaren Körper nicht mehr auf eine <reale> Realität, sondern werden als künstlich erzeugte, urbildlose Simulationen wahrgenommen. Diese künstlichen Menschen werden zum Spieleinsatz, der bedenkenlos und mit kindlicher Destruktionslust geopfert wird. Zudem sind die Spiele von einer narrativen Struktur der Iteration geprägt – das heißt, dass die Spielenden in immer neuen Versuchen ihre Handlungsmöglichkeiten testen können, bis sie schließlich das programmierte Schema erfüllen. Dabei erleben sie immer wieder sowohl den Tod der gesteuerten Figur als auch deren Auferstehung aus dem Datenspeicher.

Diese beiden basalen Dispositionen des Computerspiels sind Grundlage einer gegenüber dem linearen Spielfilm (oder auch Roman) fundamental veränderten Rezeptionsbedingung visueller Sterbeszenen: Der Tod von Figuren wird weder körperlich noch narrativ als eine endgültige Grenze, sondern als ein notwendiger und reversibler Spieleinsatz behandelt. Die künstlichen Körper des Computerspiels erzeugen im Zuge einer immer stärkeren intermedialen Durchdringung die Tendenz zur derealisierenden Inszenierung, die möglicherweise nicht nur die Darstellung des Todes im Computer/Spiel/Film, sondern auch das gesamt-kulturelle Verständnis von Tod, Leben und Wiederauferstehung nachhaltig beeinflusst: «Tell me the truth: Are we still in the game?»