

Sebastian Richter

Wirklichkeit und Virtualität als Bildmotive

Die Inszenierung des Verhältnisses von virtuellen Realitäten zur
'echten' Wirklichkeit im Film am Beispiel von *The Matrix*

Abschlussarbeit zur Erlangung des Magister Artium im Fachbereich 10
der Johann Wolfgang Goethe-Universität, Institut für Theater-, Film- und Me-
dienwissenschaft

Unter dem Titel "Der Traum von der Wirklichkeit" eingereicht am 28.9.2001

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
1. Reality Check	8
1.1 Simulationsmaschinen	9
1.1.1 Kino und Wirklichkeitsbezug.....	9
1.1.2 Virtual-Reality-Systeme und Wirklichkeitseffekt	15
1.2 Simulation und Wirklichkeit	18
1.3 Digitale Bilder und Selbstreflexion	23
2. Der Cyberfiction-Film	26
2.1 Die Faszination der Simulation	29
2.2 Der Schein darf nicht echt sein.....	31
2.3 Gerettet aus der Ununterscheidbarkeit	34
3. Die Simulation der Realität	36
3.1 Künstlichkeitseffekte	36
3.1.1 Synthetische Bildwelten.....	37
3.1.2 Verfremdungseffekte in kamerabasierten Bildern.....	38
3.2 Realitätseffekte	40
3.2.1 Miniaturisierung der Technologie als Realitätseffekt.....	41
3.2.2 Inszenierung eines Kontrasts.....	42
3.3 Darstellungen der Wahrnehmungssituation: Körper in der Maschinerie	44
3.3.1 Das Stillstellen des Körpers	44
3.3.2 Geschlossene Augen als Motiv für den Ausschluß des Realraums	46
3.4 Motive einer Differenz	47
3.4.1 Grenzziehung durch Traummontage	47
3.4.2 Der Lichttunnel	48
3.4.3 Spiegel und Bildschirme	49
3.5 Inszenierungen einer Ununterscheidbarkeit	51
3.5.1 Grenzverwischung durch Stereotypisierung.....	51
3.5.2 Grenzverwischung durch Irrealisierung aller Ebenen	52
3.5.3 Einzelne Bildmotive.....	53
3.6 Die Simulation der Realität	54
4. Die Realität als Simulation: <i>The Matrix</i>	58
4.1 Follow the white rabbit	59
4.2 How deep the rabbit hole goes	62
4.3 Welcome to the real world	63

4.4	The world as it is today	64
4.5	Die Nebukadnezar	65
4.6	Kung-Fu-Fighting.....	66
4.7	Woman in Red.....	67
4.8	Die Wächter.....	68
4.9	There is no spoon	68
4.10	Der Verrat.....	69
4.11	The One	70
5.	Der Traum von der Wirklichkeit.....	71
5.1	"Something ist wrong with the world": Künstlichkeitseffekte	72
5.1.1	Gitternetze und geometrische Strukturen	72
5.1.2	Der Code hinter den Bildern	74
5.1.3	Digitale Verfremdungseffekte	76
5.1.4	Körper, Klone, Kostümierungen	78
5.1.5	Der elektronische Raum als "Nicht-Ort"	79
5.1.6	Die doppelte Codierung von Künstlichkeitseffekten.....	81
5.2	"Welcome to the real world": Realitätseffekte	83
5.2.1	Die Totalisierung der Grenze.....	84
5.2.2	Revalidierung des Nicht-Elektronischen	87
5.2.3	Der Körper in der Apparatur.....	88
5.2.4	Revalidierung des leiblichen Körpers.....	89
5.2.5	Die doppelte Codierung der 'real world'	90
5.2.6	Die 'real world' als Simulation	92
5.2.7	Heterotopien in der 'Matrix'	93
5.2.8	Telefonverbindungen.....	95
5.3	"How would you know the difference?": Motivumkehrungen.....	97
5.3.1	Endloses Träumen und dauerndes Erwachen	97
5.3.2	Unmögliche Spiegelungen	98
5.3.3	Der permanente Übergang.....	100
5.3.4	Neos 'Geburt' ins Virtuelle	101
5.4	Inszenierungen einer Ununterscheidbarkeit	103
5.5	Realität als Utopie: Der Traum von der Wirklichkeit	107
6.	Bibliographie.....	113
7.	Filmographie.....	120

Einleitung

Sowenig es möglich ist, eine absolute Ebene des Realen ausmachen, ist es möglich, Illusion zu inszenieren. Beide Unmöglichkeiten gehören der gleichen Ordnung an. Da keine Realität mehr möglich ist, sind auch keine Illusionen mehr möglich.¹

Am Anfang des Films *The Matrix* nimmt dessen Protagonist Neo ein Buch aus einem Regal. Einen Moment lang ist der Buchdeckel von Baudrillards *Simulacres and Simulation* zu sehen. Dann schlägt Neo das Buch auf und der Zuschauer erkennt – ein Loch ist hinein geschnitten. Nur ein paar Seiten sind unversehrt geblieben. "On Nihilism" lautet die Überschrift des Kapitels, dessen erste Seite noch zu erkennen ist. Was den Anschein hatte, ein Buch zu sein, gleicht einer jener Videohüllen, die – versehen mit dem Buchrücken großer Werke der Weltliteratur – private Bibliotheken zieren. Im Inneren leer, dient es dem Computerhacker Neo als Versteck für CD-ROMs mit illegalem Datenmaterial.

"Das ist alles nicht wirklich", lautet eine zentrale Textstelle im Film *The Matrix*. Und doch ist es gerade die Frage nach der Realität, die sich im Zusammenhang mit den digitalen Technologien verstärkt stellt und auf mehrfache Weise in den Blickpunkt des Mediums Film rückt. Zum einen verändern diese den Film selbst. Seine Möglichkeiten, phantastische und unmögliche Bilder zu erzeugen, die den Anschein des Realen haben – von Tom Hanks, der John F. Kennedy die Hand schüttelt bis zur Wiederauferstehung der Dinosaurier – nehmen stetig zu.

Gleichzeitig verändert sich durch die Digitalisierung auch die Wahrnehmung, nicht nur im Kino, sondern sehr viel grundlegender die Wahrnehmung von Wirklichkeit selbst. Der Umstand, daß nicht mehr die Bilder an der Realität gemessen werden, sondern umgekehrt, verschärft sich im Zuge der Eroberung der elektronischen Welten zusehends.

Sowohl theoretische Konzepte von 'Virtualität' und 'Simulakrum' als auch erste technische Realisierungen unter dem Sammelbegriff 'Virtuelle Realität' lassen Fragen nach dem bisherigen Verständnis von Wahrnehmung, Wirklichkeit, Erkenntnis und damit auch Repräsentationsmodi zu. So wird im Kino, das die längste Zeit die kulturell überzeugendste Maschine war, um 'Wahrnehmungsrei-

1 Jean Baudrillard: Agonie des Realen. Berlin 1978, S. 35.

sen' zu machen, mit dem Thema Virtuelle Realität - und das heißt oft auch: mit dem Einsatz und der Thematisierung digitaler Medien - Grundlegendes verhandelt.²

Dem Film stellt sich die Frage, wie er mit Hilfe der Computertechnologie – oder manchmal auch ohne – die grundlegenden Veränderungen der Wahrnehmung filmisch reflektieren kann. Gerade die Inszenierung einer Technologie, die selbst (noch) zum Reich des Phantastischen zählt, der Vorstellung einer vollkommen immersiven virtuellen Realität, scheint den Rahmen für eine solche Reflexion zu bieten, denn hier treffen Virtualität und Realität als Bildmotive direkt aufeinander. Das Kino steht hier vor der Aufgabe, sein Verhältnis zu beiden zu überdenken und gleichzeitig deren Verhältnis in Bildern zu zeigen. Was ist real? Was ist virtuell? Und wie wird der Unterschied – oder der Umstand, daß ein Unterschied vielleicht oft nicht mehr zu erkennen ist – filmisch in Szene gesetzt? Diese Arbeit wird dieser Frage nachgehen und die Inszenierung des Verhältnisses von virtuellen Realitäten und 'echter' Wirklichkeit im Film seit Beginn der achtziger Jahre untersuchen. Der Schwerpunkt wird dabei auf dem Film *The Matrix* (1999) von Larry und Andy Wachowsky liegen.

Die Untersuchung der Bildebene steht im Zentrum der Arbeit. Die Erzählung von der virtuellen Realität als einer anderen Form der Wirklichkeitserfahrung ist auf eine sich von der rein-filmischen - fotografischen - unterscheidende Bildlichkeit angewiesen. Sie wird meist mit denselben technologischen Mitteln ins Bild gesetzt, von denen auch erzählt wird. Computerbasierte "Spezialeffekte", künstliche Umgebungen, im 'digital imaging' generierte Bildwelten sind hier nicht mehr bloße "Effekte", sondern werden zum wichtigen Träger von Bedeutung. Gerade am Film *The Matrix* wird dies besonders deutlich.

The Matrix erzählt in seinen Bildern- so die These dieser Arbeit - eine Geschichte über das Durchdrungensein des alltäglichen Lebens von der neuen Technologie. Der Film verlagert den Zweifel an der Realität der Wirklichkeit durchgängig in seine Bilder und macht die Verwechselbarkeit analoger und digitaler Bildwelten durch digitale Bilder selbst zum Thema. Es ist explizit der Einsatz des Computers

2 Ulrike Bergermann: Flackern, Wissen, Bioport. Der Eintritt in virtuelle Welten im Science-Fiction-Film. Vortrag beim Symposium "Odysseen 2001" an der Universität Greifswald, 7.-11.3.2001. (Entnommen der vorläufigen, bislang unveröffentlichten Druckfassung für den Tagungsband in Vorbereitung, hrsg. von Sigrid Nieberle und Walter Erhard).

im Film, durch den seine Bilder selbst zum Thema werden. Die Bedeutung wird so nicht hauptsächlich durch die Narration vermittelt, sondern ist gerade auf der phänomenologischen Ebene zu suchen.

The most significant 'meanings' [...] are often found in their visual organisation and their emphasis on perception and 'perceptual selves'.³

Im Rahmen dieser Analyse wird davon ausgegangen, daß Filmbilder eine weitergehende Bedeutungsebene haben als die, die offensichtlich innerhalb des Filmtextes oder der Narrationsebene anzusiedeln ist. So schreibt beispielsweise Hartmut Winkler, daß immer wieder "durch die Kenntnis des Zusammenhangs, in dem die Bilder, bzw. die Einzelszenen stehen, die Vielzahl möglicher Bedeutungen verringert, bzw. eingeschränkt" wird.⁴ Eine Analyse der Bildebene muß deshalb versuchen, Bedeutungsinhalte zu entschlüsseln, die der Film transportiert, die aber durch den Primat der Narration, der das Sehen und Verstehen von Film meist leitet, verborgen bleiben.

Dabei sollte das Filmbild so ernst genommen werden, wie jedes andere bildliche Medium: es hat einen Aufbau, eine Art der Komposition, Figuren werden dominant oder unbeteiligt arrangiert, Räume werden mit Objekten, Figuren, Licht usw. gestaltet, und die Bewegung bzw. Einstellung der Kamera ist natürlich auch noch zu berücksichtigen.⁵

Es gilt, auf diese Weise die Filme, die sich mit virtuellen Realitäten beschäftigen, auf Bedeutungsgehalte hin zu untersuchen, die im Kontext der Narration nicht – oder nur schwer – zugänglich sind.

Vorbereitend soll das Kapitel "Reality Check" zunächst den filmischen Realismusbegriff beleuchten und die theoretische Grundlage zur Frage nach der Wahrnehmung von Realität legen. Außerdem wird ein kurzer Ausblick auf die Möglichkeiten gegeben, die sich dem Film mit diesem Topos in Bezug auf eine mediale Selbstspiegelung bieten.

Das Kapitel "Der Cyberfiction-Film" wird dann eine Übersicht über eine Auswahl von Filmen geben, die sich seit den achtziger Jahren mit dem Verhältnis von Rea-

3 Scott Bukatman: Blade Runner. London 1997, S. 8.

4 Hartmut Winkler: Switching – Zapping. Darmstadt 1991, S.72.

5 Gottfried Kerscher / Birgit Richard: MoVi und MuVi. Zur Interpretation bewegter Bilder in Film und Musikvideoclip als Bildwissenschaft und "kritische Stilanalyse."
<http://www.rz.uni-frankfurt.de/fb09/kunstpaed/indexwszwei/filmvideomethode.html>

lität und virtuellen Welten beschäftigen. Die Filme sollen dabei vor allem unter dem Gesichtspunkt ihrer Bildkonzeptionen zur Darstellung des Verhältnisses von virtueller Wirklichkeit und 'echten' Realität kurz vorgestellt werden.

Im Anschluß daran werden im Kapitel "Die Simulation der Realität" einzelne Motive und Probleme der Darstellung behandelt, die im Cyberfiction-Film wiederkehrend zu beobachten sind und analysiert, welche Bedeutungsinhalte darüber vermittelt werden.

Anschließend wird in den Kapiteln "Die Realität als Simulation" und "Der Traum von der Wirklichkeit" im Hauptteil dieser Arbeit dargelegt, mit welchen neuen Mitteln und Konzepten der Bildgestaltung *The Matrix* das Thema der computererzeugten virtuellen Realität und ihrer digitalen Bildwelten im Gegensatz zu anderen Filmen behandelt. Dazu werden die im dritten Kapitel erarbeiteten Motive und Darstellungskonventionen an *The Matrix* überprüft. These der Arbeit ist, daß *The Matrix* Virtuelle Realität und Wirklichkeit auf besondere Weise ins Bild setzt und die Differenz von Wahrem und Falschen, von Realem und Imaginären durchgängig in Frage stellt. In diesem Punkt ist er als der radikalste Cyberfiction-Film zum Thema virtuelle Realität und Wahrnehmung zu begreifen.

1. Reality Check

Es geht immer noch um die Szene der Höhle: ob Wirkung des Realen oder Realitätseindruck. Ob Kopie, Abbild oder gar Abbild des Abbilds. Realitätseindruck oder Reales, Mehr-als-Reales?⁶

Das Thema dieser Arbeit erfordert, der eigentlichen Filmanalyse einige grundlegende Gedanken zum Begriff der Realität vorzuschicken. Der 'Reality Check' im folgenden Kapitel nähert sich deshalb der Frage nach der Wirklichkeit von verschiedenen Ansatzpunkten her.

Der erste Abschnitt beleuchtet den Wirklichkeitsbezug von Film und Virtual-Reality-Systemen anhand ausgewählter Filmtheorien. Der Fokus richtet sich dabei auf die Wahrnehmungssituation im Kino und deren Nähe zum Traumzustand. Die Darstellung der Rezeptionsebene ist deshalb von großem Interesse, da in unterschiedlichen Bildmotiven der zu analysierenden Filme immer wieder auf die kinematographische Wahrnehmungssituation verwiesen und auch in dieser Bezugnahme die eigene Medialität reflektiert wird.

Im zweiten Abschnitt soll der medientheoretische Zugang zur Wirklichkeitsproblematik deutlich gemacht werden. Im Mittelpunkt steht dabei die Fragestellung, wie Realitätserfahrung in einer mediatisierten Gesellschaft beschrieben werden kann und wie sich in diesem Zusammenhang das Verhältnis von Virtualität und Wirklichkeit beschreiben läßt.

Der letzte Abschnitt des Kapitels schließlich erläutert den Einsatz von computer-generierten Bildern im Film vor dem Hintergrund der Frage, welche Voraussetzungen eine filmische Selbstreflexion über die Realitätswahrnehmung in Zeiten digitaler Bilder erfüllen muß – gerade auch im Einsatz von und im Umgang mit eben diesen Bildern.

6 Jean-Louis Baudry: Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Claus Pias / Joseph Vogl / Lorenz Engell / Oliver Fahle / Britta Neitzel (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur Die Maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart 1999, S. 381- 405, hier S. 381.

1.1 Simulationsmaschinen

1.1.1 Kino und Wirklichkeitsbezug

Wie Jean-Louis Baudry in dem diesem Kapitel vorangestellten Zitat andeutet, geht es, seit über Kunst nachgedacht wird, stets auch um deren Beziehung zur Realität – und so wird auch an den Film immer wieder die Frage nach seinem Bezug zur Wirklichkeit herangetragen. Der Film scheint für eine Darstellung der Wirklichkeit durch eine besondere indexalische Verbindung zur Realität prädestiniert. Wie die Photographie zeigt das kinematographische Einzelbild ein momentanes, abgeschlossenes Reales, das sich im Granulat des Films kristallisiert hat und den abwesenden Gegenstand durch sein Bild vergegenwärtigt.⁷

Der traditionelle Spielfilm ist wie der Dokumentarfilm Reflex einer außerfilmischen Realität, auf die ein Kameraobjektiv blickt und die sich der Irisblende erschließt. Der eine handelt mit erzählter Fiktion, der andere mit dem Mythos der *Authentizität*. Der Ausschnitt, den die Kamera erfaßt, ist hier wie dort der Rohstoff, der notwendigerweise die filmische Manipulation dirigiert. Selbst die hochartifizielle Studioarchitektur des narrativen Films [...] ist vor dem Kameraauge nichts als Materialität: wirkliche Gegenständlichkeit, die sich auf der Filmkopie, 24 mal pro Sekunde, als Widerschein von *vérité* niederschlägt.⁸

Aufgrund dieser Beziehung zur Realität erwächst dem Film z.B. in den Augen von Siegfried Kracauer eine besondere Aufgabe: Für ihn kann das Kino "als ein Medium definiert werden, das besonders dazu befähigt ist, die Errettung physischer Realität zu fördern."⁹ Kracauers Filmtheorie geht davon aus, daß "der Film im wesentlichen eine Erweiterung der Photographie ist und daher mit diesem Medium eine ausgesprochene Affinität zur sichtbaren Welt um uns her gemeinsam

7 Festgehalten ist die flüchtige Präsenz des Augenblicks, in dem sich die Blende für den Gegenstand öffnet. Analoge Filmbilder sind demnach dadurch charakterisiert, daß sie auf einem Aufzeichnungsverfahren basieren, das sich das Licht zunutze macht, indem es dessen Spuren verarbeitet. Technisch wird so ein analoges Bild der Welt hergestellt: Die optische Projektion eines Gegenstandes schreibt sich chemisch in das Trägermaterial, den Rohfilm, ein. So verstanden sind Filmbilder Abbilder, Abdrücke eines Segments der Realität und tragen so ihre Referenz mit sich. (Vgl. auch: Edmont Couchot: *Die Spiele des Realen und des Virtuellen*. In: Florian Rötzer (Hg.): *Digitaler Schein*. Frankfurt 1991, S. 346-355).

8 Klaus Kreimeier: *Alte Bilder, neue Bilder*. In: *Film und Computer. Digital media visions*. Ausstellungskatalog. Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums. Herausgegeben von Hilmar Hofmann und Walter Schobert. Frankfurt am Main 1998, S.195-199, hier S.196.

9 "Der Film macht sichtbar, was wir zuvor nicht gesehen haben oder vielleicht nicht einmal sehen konnten. Er hilft uns in wirksamer Weise, die materielle Welt mit ihren psycho-physischen Entsprechungen zu entdecken. Wir erwecken diese Welt buchstäblich aus ihrem Schlummer, ihrer potentiellen Nichtexistenz, indem wir sie mittels der Kamera zu erfahren suchen. [...] Das Kino kann als ein Medium definiert werden, das besonders dazu befähigt ist, die Errettung physischer Realität zu fördern. Seine Bilder gestatten es uns zum ersten Mal, die Objekte und Geschehnisse, die den Fluß des materiellen Lebens aus-

hat."¹⁰ Da der Film die Möglichkeit habe, die Realität so zu zeigen, wie sie ist, solle er seine Mittel auf dieses Ziel hin organisieren: "Filme [müssen] wirklich zeigen, was sie zeigen".¹¹ 'Filmische' Filme sind für Kracauer deshalb "Filme, die sich Aspekte der physischen Realität einverleiben, um sie uns erfahren zu lassen."¹²

Auch Andre Bazin stellt die realistischen Tendenzen von Photographie und Film in den Vordergrund seiner Filmtheorie. Für ihn zielen Filmtechnologie und Filmstil auf eine totale und vollständige Darstellung der Wirklichkeit ab, wie er 1946 in "Der Mythos vom totalen Kino" schreibt:

Der Leitmythos, von dem die Erfindung des Kinos inspiriert war, ist die Vollendung dessen, was all jene Techniken der mechanischen Realitäts-Reproduktion im 19. Jahrhundert, von der Fotografie bis zum Phonografen, mehr oder weniger vage dominiert hat: ein integraler Realismus, eine Neuerschaffung der Welt in ihrem eigenen Bild – ein von der Freiheit der Interpretation seitens des Künstlers und der Unumkehrbarkeit der Zeit unbelastetes Bild. [...] Wenn die Ursprünge einer Kunst etwas über ihre Natur zu enthüllen vermögen, dann kann man den Stumm- und den Tonfilm als technische Entwicklungsstufen annehmen, die den ursprünglichen Mythos Schritt für Schritt real werden ließen.¹³

Bazin meint, daß die Idee, die dem Kinematographen zugrunde liegt, sehr viel älter sei als das Medium selbst. Er versteht die Kamera als "teilnahmslose Linse", die "die Kraft hat, Wirklichkeiten offenzulegen"¹⁴ und sieht die technologische Evolution des Films als eine schrittweise Verwirklichung eines alten Mythos. Für ihn durchzieht die Suche nach der vollendeten, perfekten Illusion - nach dem 'totalen Realismus' - schon seit Platons Höhlengleichnis die Geschichte künstlerischer Repräsentationsformen.

machen, mit uns fortzutragen." (Siegfried Kracauer: Theorie des Films. Frankfurt am Main 1964, S. 389).

10 Ebd., S. 11.

11 Ebd., S. 389.

12 Ebd., S. 69.

13 André Bazin: The Myth of Total Cinema. In: Ders.: What Is Cinema? London, Los Angeles, Berkeley 1967. Vol. 1, S. 21.
(Übersetzung Michael Palm in: <http://www.nachdemfilm.de/no1/rob01dts.html#Totales%20Kino>).

14 André Bazin zitiert nach Anne Friedberg: Window Shopping. Cinema and the postmodern. Berkeley, Los Angeles and Oxford 1993, S. 130.

In seinem Aufsatz "The Evolution of the Language of cinema"¹⁵ unternimmt Bazin ebenfalls eine teleologische Deutung der Geschichte des Filmstils. Im Unterschied zu seinen Ausführungen über den Mythos des totalen Kinos knüpft Bazin hier aber eine Verbindung zwischen realistischer Repräsentation und der perzeptuellen und kognitiven Dynamik des menschlichen Sehapparats. Die perspektivische Konstruktion des Filmbildes stellt für ihn ein Äquivalent zur visuellen Raumwahrnehmung des menschlichen Subjektes dar, welche sie mathematisch präzise und daher objektiv nachahmt.¹⁶

Auch wenn Bazins "totaler Realismus" in unterschiedlichem Kontext bis hin zur Debatte um die virtuellen Realitäten immer wieder zur Sprache kommt¹⁷, verschiebt sich in den siebziger Jahren der Fokus theoretischer Betrachtungen zur Beziehung von Film und Wirklichkeit vor allem in der 'Apparatus-Debatte' auf die Betrachtung der Wahrnehmungssituation im Kino selbst. Der Neuansatz der 'Apparatus'-Autoren besteht - stark verkürzt dargestellt - darin, daß sie die Kamera nicht als 'teilnahmslose Linse' ('impassive lense') begreifen, sondern gerade die mediale Brechung der vorfilmischen Wirklichkeit durch die Technizität des Aufnahmeapparats in den Mittelpunkt ihrer Überlegungen rücken. Ihre Überlegungen stellen im Gegensatz zu Bazin und Kracauer die Konstruiertheit des Filmbildes heraus und beschreiben Film nicht als mehr als potentiell objektive Technologie, sondern als "Simulationsmaschine" (Baudry).

[D]er Film, war in den Verdacht geraten, bereits auf der Ebene seiner Technik, also vor jedem manifesten Inhalt und vor jeder Autorenentscheidung, 'Ideologie' zu transportieren [...].¹⁸

15 André Bazin: The Evolution of the Language of Cinema. In: ders.: What is Cinema? Vol. 1. Berkeley, Los Angeles 1967, S.22-40.

16 Gerade die Einführung des Stils der Tiefenschärfe am Ende der 30er Jahre und die folgenden Innovationen der italienischen Neorealisten in den 40er Jahren stellen für ihn Paradebeispiele dar. Sie setzten den Betrachter "in eine Beziehung zu dem Bild, die enger ist als seine Beziehung zur Realität". In diesem Kontext wird die Tiefenschärfe von ihm als ein dem menschlichen Blick analoges und die visuelle Erkundung des Bildes ermöglichendes Stilmittel beschrieben, dessen realistische Leistung darin bestehe, daß der Zuschauer nun den Bildraum mit seinem Blick frei durchwandern könne. (Vgl.: Lev Manovich: Realitätseffekte in der Computeranimation. In: Stefan Iglhaut / Florian Rötzer / Elisabeth Schweeger (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnungen mit der Realität. Ostfildern 1995, S.49-59, hier S.50).

17 "Because Bazin thought of the cinema camera as an unmediated instrument for capturing a 'pro-filmic reality', and because he did not have a critique of its mediated illusionism, Bazinian 'realism' has been a debate in film studies for more than two decades." (Anne Friedberg: Windows Shopping. A.a.O., S. 130).

18 Hartmut Winkler: Flogging a dead horse? Zum Begriff der Ideologie in der Apparatusdebatte bei Bolz und bei Kittler. Unter: <http://www.uni-paderborn.de/~winkler/flogging.html>. Zur Apparatus-Debatte vgl. auch: Richard Allen: Projecting Illusion. Film Spectatorship and the Impression of Reality. Cambridge 1995; Teresa de Lauretis and Stephen Heath (ed.): The Cinematic Apparatus. London and Basingstoke 1980; Hartmut Winkler: Der Zuschauer und die filmische Technik. Apparatus-

Ausgegangen war der Ideologieverdacht von der Beobachtung, daß der Film auf einen bestimmten Raumcode, die Zentralperspektive, festgeschrieben ist.¹⁹

Sie [die Zentralperspektive] repräsentiert einen stetigen, homogenen und unendlichen Raum. Solcher Raum ist ein mathematisches Konstrukt; er gibt keineswegs den faktischen psychologischen Raumeindruck eines Subjekts wieder. Denn daß wir die planperspektivische Darstellung oft als natürlich und daher richtig qualifizieren, zeigt nur, wie sehr zentralperspektivistische Illusionstechniken in unserer Kultur ihre toposbildende Funktion entfalten konnten. Eine Funktion, die wir so akzentuieren können: Etwas gilt genau dann "als ob es real sei", wenn es aus der Perspektive einer externen Beobachterin symbolisch konstruiert ist.²⁰

Die Zentralperspektive ist im Modell der Apparatus-theoretiker lediglich ein konventionelles Projektionsverfahren, das im Prinzip keine Überlegenheit gegenüber anderen Raumprojektionsverfahren (also anderen Perspektiven) beanspruchen kann. Sie wird in diesem Zusammenhang – wie es schon Panowsky für die bildende Kunst formuliert hatte - als "symbolische Form" verstanden. Der filmische Realismus wird dementsprechend auf der Ebene des Status der Bilder als "fiktiver Realismus" entdeckt²¹ und der Film wird in seiner Medialität als "Simulationsmaschine"²² begriffen.

Was den Wirklichkeitsbezug angeht, so ist dieser nicht im Filmmaterial selbst zu suchen, sondern entsteht erst im Vorgang der Wahrnehmung. Im Kontext der Apparatusdebatte stellt Baudry in seinem Aufsatz "Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks"²³ die Materialität der Kommunikation – also die Wahrnehmungssituation und die Apparatur des Kinos – in den Mittelpunkt seiner Überlegungen. Er bringt den Realitätseindruck, den das Kino hervorruft, mit einem archaischen Begehren der Zuschauer in Zusammenhang, das

Theorien. Frankreich 1969-75. In: Knut Hickethier / Hartmut Winkler: Filmwahrnehmung. Berlin, 1989. S. 19-25; ders.: Der filmische Raum und der Zuschauer. 'Apparatus' – Semantik – 'Ideologie'. Heidelberg 1992.

19 Die Frage nach der Ideologie soll hier nicht weiter verfolgt werden, es interessiert im Zusammenhang dieser Arbeit vielmehr die Konstruktion des Blickraums im Film.

20 Sybille Krämer: Vom Trugbild zum Topos. Über Fiktive Realitäten. In Stefan Iglhaut / Florian Rötzer / Elisabeth Schweeger (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnungen mit der Realität. Ostfildern 1995, S. 130-137, hier S.130ff.

21 Zum Thema der Zentralperspektive als symbolischer Form vgl: Jens Schröter: Digitale Perspektive. Unter: www.theorie-der-medien.de/JS/texte/Perspektive/perspektive.html; Erwin Panowsky: Die Perspektive als symbolische Form. In: Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft. Berlin 1992, S. 99-167.

22 Vgl. Jean-Louis Baudry: Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. A.a.O.

23 ebd.

sich in der Wahrnehmungssituation des Kinos verwirklicht. Es ist für ihn dieses Begehren, das die Zuschauer veranlaßt, die fiktive Verfaßtheit des Films auszublenken, um ihn als "realistisch" zu rezipieren.

Das Begehren nach dem Kino ist für Baudry jenes archaische Begehren, Bilder der Realität als Realität aufzufassen, ohne sie einem Realitätstest unterziehen zu müssen.

Ein auffällig bestimmter Wunsch, der darin besteht, von der Realität eine Position, einen Zustand zu erlangen, in dem das Wahrgenommene sich nicht von den Vorstellungen unterscheidet. Man kann annehmen, daß es genau dieser Wunsch ist, der die lange Geschichte der Erfindung des Kinos umtreibt: eine Simulationsmaschine zu fabrizieren, die in der Lage ist, dem Subjekt Wahrnehmungen darzubieten, die die Eigenschaften von Vorstellungen haben, welche als Wahrnehmungen aufgefaßt werden - die Transformation von Gedanken durch bildliche Vorstellung.²⁴

So entspreche der Wunsch, ins Kino zu gehen - und auch die Befriedigung, die das Kinoerlebnis verschafft - dem Regressionsbedürfnis des Menschen, zwischen Repräsentation und Wahrnehmung, zwischen dem eigenen Körper und der Außenwelt nicht mehr trennen zu müssen. Das Kino ahmt für Baudry eine Form der archaischen, vom Subjekt erlebten Befriedigung nach.

Not far from the teleologie of Bazin's 'total cinema', Baudry posits a 'wish', that generated the 'long history of cinema'. The wish is precisely, in Baudry's analysis, the pleasure found in a misrecognition (*méconnaissance*) where representations are mistaken for perceptions. (Or – to use different terms – where the 'virtual' is confused with the 'real'.)²⁵

Baudry entwickelt seine Überlegungen zur Wahrnehmungssituation im doppelten Bezugsrahmen von philosophischer Subjektproblematik und psychoanalytischer Ichkonstruktion.²⁶ Er liest das Höhlengleichnis von Platon im Kontext einer Theorie des kinematographischen Dispositivs neu²⁷ und rückt es in eine Beziehung zu Freuds Traumtheorie. Dabei finden für ihn die Konstruktion der Erzählung Platons und die Erfindung des Kinos einen gemeinsamen Bezugspunkt in der Archi-

24 Ebd., S.402.

25 Anne Friedberg: Window Shopping. Cinema and the postmodern. A.a.O., S.131.

26 Er bezieht sich dabei vor allem auf Jaques Lacan. (Vgl. Hartmut Winkler: Der filmische Raum und der Zuschauer. A.a.O.).

27 Auch in der theoretischen Diskussion um virtuelle Realitäten spielt das Höhlengleichnis – z. B. bei Florian Rötzer, Norbert Bolz, Jean Baudrillard oder Horst Bredekamp – wieder eine besondere Rolle.

tektur des menschlichen Begehrens, wie es von Freud und Lacan beschrieben wird.²⁸

Zunächst stellt Baudry fest, daß "Platons Gefangener [...] das Opfer einer Realitätsillusion [ist], d.h. genau dessen, was man im Wachzustand als Halluzination und im Schlaf als Traum bezeichnet; er ist das Opfer des *Eindrucks, eines Realitätseindrucks*."²⁹ Für Baudry besteht die Leistung des kinematographischen Simulationsapparats darin, eine Quasi-Halluzination zu generieren, die mit einer Wirkung des Realen versehen ist. Daß bedeutet für ihn jedoch nicht, daß auf der Leinwand Realität oder Träume simuliert werden, sondern es ist vielmehr die Position des Subjekts im Zustand des Traumes, die in der dem Kino eigenen Wahrnehmungssituation geschaffen wird.

Der Traum wird als Reales erlebt oder ist nicht länger Traum. Er läßt sich nicht einer Realitätsprüfung unterziehen wie Phantasien des Wachzustandes. [...] Der kinematographische Apparat reproduziert, so Baudry, den psychischen Zustand des Schlafes [...]. [Er] stellt eine Simulation dar, aber er simuliert weder Realität noch Träume, sondern er simuliert die Position des Subjekts im Zustand des Traumes.³⁰

Die Voraussetzung für das Kinoerlebnis - nämlich daß der Kinobesucher sich selbst als Träumenden simulieren kann – knüpft an eine Bedingung an: die Immobilität der Zuschauer. Wiederum im Rückgriff auf das Höhlengleichnis markiert Baudry diese wichtigste Voraussetzung des Realitätseindrucks:

In der Höhle sitzen die Gefangenen-Zuschauer unbeweglich; Gefangene sind sie, weil sie zur Unbeweglichkeit verurteilt sind: sie werden darin gehindert, sich zu bewegen [...].³¹

Es ist die Unbeweglichkeit, die nach Baudry die Gefangenen/Zuschauer die Repräsentationen mit ihren Wahrnehmungen verwechseln läßt, wobei sie in die Kindheit regredieren, als beides noch ununterscheidbar war.³² Die Fixierung der Ge-

28 Vgl. hierzu auch: Irmela Schneider: Filmwahrnehmung und Traum. In: Bernard Dieterle (Hrsg.): Träumungen. St. Augustin 1998, S. 23-46; Hartmut Winkler: Switching / Zapping. Darmstadt 1991, S. 132; Uwe Gaube: Film und Traum. Zum präsentativen Symbolismus. München 1978.

29 Jean-Louis Baudry: Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. A.a.O., S. 385, kursiv im Original.

30 Irmela Schneider: Filmwahrnehmung und Traum. A.a.O., S.39ff.

31 Jean-Louis Baudry: Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. A.a.O., S. 386.

32 Das Kino reproduziert jene Phase des psychischen Lebens, in der der Mensch noch nicht zwischen Wahrnehmung und Repräsentation zu unterscheiden gelernt hat. In dieser Phase kann das Objekt des Begehrens, wenn es nicht vorhanden ist, noch halluziniert werden. Diese Halluzination des Objekts muß al-

fangenen in Platons Höhle gleicht für Baudry sowohl der "erzwungene[n] Unbeweglichkeit des Neugeborenen [...], dem die motorischen Hilfsmittel fehlen", als auch der "ebenfalls erzwungen [...] Unbeweglichkeit des Schlafenden, der bekanntlich den nachgeburtlichen Zustand oder gar das intrauterine Leben wiederholt, aber es ist auch die Unbeweglichkeit, die der Besucher des dunklen Saales wiederfindet, der sich in seinen Sessel vergraben hat".³³ Gerade durch die Einschränkung (oder Aussetzung) der Mobilität wird die Realitätsprüfung unterbunden und die Regression in jene Entwicklungsstufe, in der Wahrnehmung und Repräsentation noch nicht unterschieden wurden, kann stattfinden. Die Filmwissenschaftlerin Anne Friedberg bezeichnet mit Baudry die Wahrnehmungssituation in Bezug auf alle Realismus evozierenden, perspektivisch organisierten Medien als "virtuell mobil". Sie stellt fest, daß je umfassender der Realitätseindruck der jeweiligen Medien ist – je "mobiler" also der "virtuelle" Blick wird –, die Unbeweglichkeit der Zuschauer zunimmt.³⁴ So ist auch die Unbeweglichkeit des Zuschauers "im dunklen Bauch des Kinos"³⁵ nach Baudrys psychoanalytischer Interpretation weniger als ein historisches, medienspezifisches Ereignis zu verstehen sondern vielmehr als die wesentliche Voraussetzung für das Vergnügen am Film. Sie ist die Bedingung dafür, daß in der Wahrnehmungssituation die Realitätsprüfung vorübergehend ausgesetzt wird und das Virtuelle mit dem Realen verwechselt werden kann.

1.1.2 Virtual-Reality-Systeme und Wirklichkeitseffekt

Computergenerierte virtuelle Realitäten - in ihrer avanciertesten Form als Virtual-Reality-Systeme - scheinen mit der von Baudry für das Kino beschriebenen Wahrnehmungssituation zu brechen, indem sie die Immersion der Benutzer in und

lerdings zum Mißerfolg führen, da das Begehren durch sie nicht erfüllt wird. Dieser sich wiederholende Mißerfolg läßt eine Differenzierung zwischen Perception und Repräsentation entstehen: Für Wahrnehmungen wird ein Realitätstest entwickelt. (Vgl. auch: Irmela Schneider: Filmwahrnehmung und Traum. A.a.O.).

33 Jean-Louis Baudry: Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. A.a.O., S. 386.

34 "As the 'mobility' of the gaze became more 'virtual' – as techniques were developed to paint (and then to photograph) realistic images, as mobility was implied by changes in lighting (and then cinematography) – the observer became more immobile, passive, ready to receive the constructions of a virtual reality placed in front of his or her unmoving body." (Anne Friedberg: Window Shopping. Cinema and the post-modern. A.a.O., S.28).

35 Jean-Louis Baudry: Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. A.a.O., S.386.

die Interaktion mit ihren Bildwelten ermöglichen. Computer haben in "einer Geste der Überbietung [...] das fotografische Bewegungsbild gesprengt"³⁶ und beginnen, Bildräume zu generieren, die der Rezipient nicht mehr nur betrachten, sondern sogar 'körperlich' betreten kann.

Im Gegensatz zum Kino, [...] muß dieser [der Zuschauer] nun wirklich im materiellen Raum umherlaufen, um eine Bewegung im virtuellen Raum wahrzunehmen. Das wirkt so, als wäre die Kamera am Kopf des Benutzers angebracht. Wenn man daher in den virtuellen Raum hineinsehen will, muß man in den materiellen Raum hineinschauen; wenn man "virtuell" einen Schritt nach vorne machen will, muß man wirklich einen Schritt nach vorne machen usw. Der Zuschauer ist nicht mehr angekettet, unbeweglich und anästhesiert durch den Apparat, der ihn mit bereits hergestellten Bildern versorgt. Jetzt muß er etwas tun oder sprechen, um zu sehen.³⁷

Obwohl die Welten der VR-Technologie zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht so weit entwickelt sind - noch werden sie als 'primitiv' beschrieben und meist sind "nur Besuche einer kleinen virtuellen Welt oder Reisen durch sie möglich"³⁸ -, ist ihnen jedoch ein Realitätseindruck im Sinne Baudrys nicht abzusprechen. Vielmehr scheint ihr Wirklichkeitseffekt den des Kinos sogar weit zu übertreffen. So wendet beispielsweise Scott Bukatman Bazins Realismusbegriff auf interaktive virtuelle Realitäten an und formuliert überspitzt, daß die digitale Technologie der virtuellen Realität "mit ihrer simulierten Immersion in eine interaktive und nicht-narrative alternative Wirklichkeit [...] leicht dem gleichen Traum zugeordnet werden [kann], den Bazin 1946 äußerte, dem Traum vom totalen Kino".³⁹ Und Lev Manovich bemerkt, daß mit den "Erweiterungen der computergraphischen Techniken [...] die Aussicht auf Bazins 'totalen Realismus' näher als jemals zu sein [scheint], buchstäblich in Handweite des Benutzers."⁴⁰

36 Hartmut Winkler: Reality Engines. Vortrag auf der Jahrestagung der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft im November 1993 in Goslar.
Unter: <http://www.uni-paderborn.de/~winkler/reality.html>.

37 Lev Manovich: Eine Archäologie des Computerbildschirms. In: Kunstforum, Bd. 132, November 1995 – Januar 1996. (Hier zitiert nach: <http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/132/132016.htm>).

38 Florian Rötzer: Vom zweiten oder dritten Körper, oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. In: Sybille Krämer: Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main 2000, S. 152-168, hier S. 162.

39 Scott Bukatman: Terminal Identity. The virtual Subject in Postmodern Science Fiction. Durham and London 1993, S.192 (Übersetzung S.R.).

40 Lev Manovich: Realitätseffekte in der Computeranimation. A.a.O., S. 54.

In heutigen VR-Systemen wird durch höchstauflösende Monitore oder Ausgabe-einheiten, die ihr Bild direkt auf die Retina projizieren, sowie bewegungs-abtastende Anzüge, deren Signale in das System eingegeben werden, versucht, das Eintauchen in virtuelle Realitäten zu ermöglichen. Um den "totalen Realismus" der VR zu erleben, stülpt sich der Benutzer einen mit sensiblen Sensoren ausgerüsteten Datenhandschuh über, steigt in den Datenanzug und setzt sich einen mit Monitoren und Lautsprechern ausgerüsteten Datenhelm auf.

Das Bild ist bekannt; die ersten Cyberonauten, Avantgarde des technologischen Fortschritts, erscheinen dabei im Zeitalter der Mikroelektronik dank ihrer voluminanten Ausrüstung bereits heute als antiquiert.⁴¹

Zwar wird der Körper in heutigen VR-Technologien auf diese Weise nicht mehr still gestellt, aber die Immersion ist mit einem neuerlichen Einschließen des Körpers in ein "Gefängnis" verbunden.⁴²

Praktisch muß man sich unter einer *virtuellen Realität* eine durch ein Computersystem angebotene 'künstliche' Welt vorstellen, die jedes unserer Sinnesorgane anspricht, [so] daß die 'natürliche' Welt für den Zeitraum der Benutzung völlig ausgeblendet bleibt.⁴³

Es scheint, daß es nicht unbedingt der Körper ist, der mobil wird, sondern Platons Höhle. Der Raum der Apparatur hat sich im Schritt von der "Simulationsmaschine Kino" zur Virtual Reality lediglich verdichtet. Der dunkle Bauch des Kinosaals hat sich zusammengezogen und sich um den Körper des Zuschauers/Benutzers gelegt. Das Feststellen des Körpers im Kinossessel und seine Unbeweglichkeit werden durch die Mobilität in den VR-Systemen transformiert: Weil die Distanz zwischen Mensch und Maschine minimalisiert wird und sich die Technik immer enger um den Körper legt (und zukünftig vielleicht sogar in ihn eindringt), ist die völlige Unbeweglichkeit nicht mehr notwendig: Der 'Raum der Apparatur' bewegt

41 Stefan Münker: Was heißt eigentlich: "Virtuelle Realität"? in: Stefan Münker / Alexander Rösler: Mythos Internet. Frankfurt 1997, S.108-130, hier S.108. Die avancierteste Form einer solchen virtuellen Realität, die "totalen Realismus" verspricht, wäre die "anstehende Erzeugung einer digitalen Simulation dreidimensionaler Räumlichkeit im globalen Computernetz, kurz: der Cyberspace." (Vgl. ebd.). Der Begriff des Cyberspace wurde von William Gibson in seiner Cyberpunk-Erzählung "Neuromancer" geprägt. Gegenwärtig wird er für alle möglichen Formen der Vernetzung benutzt, wie z.B. auch für das Datennetz des www's.

42 Die VR "sperrt [...] den Körper in einem noch nie dagewesenen Ausmaß ein." (Vgl. Lev Manovich: Eine Archäologie des Computerbildschirms. A.a.O.).

43 Wulf R. Halbach: Reality Engines. In: Norbert Bolz / Friedrich Kittler / Christoph Tholen (Hrsg.): Computer als Medium. München 1994, S. 231-244, hier S.242. Siehe dort auch zur Entwicklung der Technologien der virtuellen Realitäten aus Erfindungen des Kinos in den 30er und 40er Jahren (wie *Cinerama* und *Sensorama Simulator*) und militärischer Forschung (z.B. Flugsimulatoren).

sich mit. An der relativen Fixierung innerhalb der Technologie ändert das jedoch nichts. Sie ist weiter Voraussetzung für den Realitätseindruck. Selbst wenn zukünftige Technologien der virtuellen Realitäten "die Distanz zwischen Mensch und Maschine" auf "ein Minimum" reduzieren werden⁴⁴, würde dies nichts an dem prinzipiellen Eingeschlossen-Sein des Körpers in der Technologie ändern. Auch wenn die Wände unsichtbar werden, so hieße dies nicht, daß Platons Höhle verschwindet.

Vielleicht wird das VR-System eines Tages auf einen Chip reduziert, der in die Retina implantiert und mit dem Netz durch einen drahtlosen Sender verknüpft ist. Von diesem Augenblick an werden wir unser Gefängnis mit uns herumtragen [...].⁴⁵

So läßt sich auch der Realitätseffekt der Virtual Reality in dieser Weise mit Baudry beschreiben. Es ist das Stillstellen des Körpers, daß das Ausschließen der Realitätsprüfung ermöglicht. Das Kino und die virtuellen Welten der VR-Systeme befriedigen dasselbe "archaische Begehren", Bilder der Realität als Realität aufzufassen, ohne sie einem Realitätstest unterziehen zu müssen.

In einer gesellschaftlichen Situation nun, in der Welterfahrung vor allem über Bildmedien erfolgt⁴⁶, muß man die Frage stellen, inwieweit dieses Begehren die Wahrnehmung von Fiktion und Wirklichkeit insgesamt beeinflusst. Es stellt sich also – auch angesichts der neuen Simulationsmaschinen und ihrem Versprechen vom "totalen Realismus" – die Frage nach dem Langzeiteffekt der Medienwelten.

1.2 Simulation und Wirklichkeit

Obwohl es die perfekte, von der Wirklichkeit nicht mehr zu unterscheidende Simulation als Technologie nur im Science-fiction gibt, ist es nach Stefan Münker trotz allem die Vorstellung ihrer Verwirklichung, die den Diskurs um die virtuellen Realitäten des Computers und ihren Einfluß auf die Wirklichkeitswahrnehmung bestimmt.⁴⁷

44 Vgl. Wulf R. Halbach: Reality Engines. A.a.O., S. 242.

45 Lev Manovich: Eine Archäologie des Computerbildschirms. A.a.O.

46 "Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben wissen, wissen wir durch die Massenmedien" – der Anfangssatz aus Niklas Luhmanns "Die Realität der Massenmedien" ist längst Allgemeinplatz geworden.

47 Diese Richtung des Diskurses kann man auch in den im vorherigen Abschnitt angeführten Zitaten finden, die um die totale Repräsentation der Wirklichkeit durch die Simulation kreisen.

Die Prolepse der perfekten virtuellen Realität ist es, der sie ihren Namen – und ihren Ruf verdankt. Proportional zu der Kapazität des Rechners, welcher die Simulation erzeugt, nimmt unsere Fähigkeit ab, sie als Simulation überhaupt noch wahrzunehmen. Darin gründet die Faszination der virtuellen Welten. Der Schein der Simulation, keine zu sein, hat den Mythos begründet, sie sei mehr als bloße Illusion, eine ganz eigene und ganz wirkliche Welt; kein Teil der empirischen, sondern eine dieser irgendwie parallel liegenden, kybernetischen Nebenwelten im digitalen Raum: eben die virtuelle Realität.⁴⁸

Der Begriff der 'virtuellen Realität' kann für verschiedene Aspekte stehen. Einmal kann er – wie im obigen Sinn – technisch verstanden werden als die Ankündigung einer neuen, möglichen Technologie der perfekten Simulation.

Virtuelle Realität kann aber auch als Metapher für eine sich durch Computertechnologie ändernde Lebenswelt stehen, in die immer mehr Bilder Einzug halten, die kein Original besitzen, sondern ihren Ursprung allein in mathematischen Formeln haben.⁴⁹ Angesichts der digitalen Simulationsmaschinen stellt Norbert Bolz fest:

Seit die neuen elektronischen Medien und Computertechnologien in die Lebenswelt eindringen, verändert sich unser Wirklichkeitsbegriff. Historische Erfahrung lehrt, daß der Wirklichkeitsbegriff einer Lebenswelt immer dann problematisch wird, wenn sich der Bedeutungsgehalt seines symmetrischen Gegenbegriffs wandelt – also der des Scheins. Heute stellen die Technologien der Simulation die traditionelle Differenz zwischen Realem und Imaginären selbst in Frage.⁵⁰

Virtualität in diesem Sinne verlangt eine Neuorientierung des visuellen Verstehens, da mit der Aussicht auf immer perfektere computergenerierte Welten ein "Derealisierungsschub" einher geht, wie u.a. Florian Rötzer die Veränderungen der Wirklichkeitserfahrung durch den technologischen Fortschritt benennt. Er beschreibt mit diesem Begriff eine Aufhebung der räumlichen und zeitlichen Dimensionen sowie die Auflösung der Einheit und Kontinuität des normalen Wahrnehmungsraums.⁵¹

48 Stefan Münker: Was heißt eigentlich: "Virtuelle Realität"? In: Stefan Münker / Alexander Roesler (Hrsg.): Mythos Internet. A.a.O, S. 108-127, hier S.109.

49 Gerade diesen Aspekt greift auch *The Matrix* auf. dazu 5.1.6. Zum Thema "Digitale Bilder" siehe auch Abschnitt 1.3.

50 Norbert Bolz: Die Wirklichkeit des Scheins. In: Florian Rötzer / Peter Weibel: Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien. München 1991, S. 110-121, hier S. 110.

51 Vgl. Florian Rötzer: Mediales und Digitales. Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten informationsverarbeitenden Systems. In: ders. (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt am Main 1991, S. 9-79.

Einer der Autoren, die die Differenz von Realem und Imaginären angesichts einer Medialisierung der Lebenswirklichkeit seit langem radikal in Frage stellen, ist Jean Baudrillard. Seine Texte kreisen seit den siebziger Jahren um den Begriff der Simulation und das von ihm postulierte "Verschwinden des Realen": So wie sich "der christliche Gott einmal aufgelöst hat in der ungläubigen Verehrung seiner Simulakra"⁵², verschwindet für Baudrillard heute die Wirklichkeit hinter dem "Alibi der Bilder" und das Bildsein gewinnt ontologischen Vorrang vor dem Sein. In seinen provokativ formulierten Schriften attestiert er der Moderne den Übergang in eine "Simulationsära", in der die Geschichte aus der Gesellschaft suspendiert, der offene Horizont der Zukunft verschwunden, das Politische eliminiert und der humane Sinn an sein ultimatives Ende gelangt seien.⁵³ Als Reibungspunkte seiner Überlegungen wählt er alltägliche Phänomene wie Graffitis im Stadtraum, die Zeichen der Kunst und der Mode, aber auch Architektur, die inszenierten Wirklichkeiten der elektronischen Medien, der Politik oder der Unterhaltungsindustrie. Baudrillards Simulationsmodell geht von einer mehrfachen Ordnung künstlerischer Zeichenwelten aus, die er als Simulakra bezeichnet. Als Simulakra sind zunächst keine "Ideologeme im Sinne eines 'falschen Bewußtseins'" zu verstehen, sondern vielmehr "wirklichkeitsmächtige Kulturmuster, mit denen die soziale Welt semantisch beschrieben und vorgestellt wird."⁵⁴ Simulakra sind für Baudrillard auf der einen Seite auf eine vorgestellte Wirklichkeit ausgerichtet – und richten andererseits die vorgestellte Wirklichkeit auch auf sich aus. Von dieser These ausgehend fragt Baudrillard in seinem Buch "Der symbolische Tausch und der Tod"⁵⁵ nach dem historischen Wandel der Simulakra und beschreibt eine Ordnung der Simulakra in Form von geschichtlichen Entwicklungsstufen: Das Simulakrum erster Ordnung ist die Imitation, die er dem klassischen Zeitalter der Renaissance bis zur Französischen Revolution zuordnet. Die Epoche der Imitation versteht ihre Repräsentationen als Abbildungen der erfahrbaren Welt, die dem Äquivalenzprin-

52 Norbert Bolz: Es war einmal in Amerika. In: Ralf Bohn / Dieter Fuder (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. München 1994, S. 93-102, hier S. 97.

53 Für Norbert Bolz läßt sich Baudrillards Denken – auf wenige Begriffe verknüpft – folgendermaßen zusammenfassen: "Bilderstreit, Simulakrum, Hyperrealität, Implosion des Sinns, massenmediale Kontrollkommunikation, Posthistoire und das Verschwinden des Menschen." Ebd., S. 96.

54 Klaus Krämer: Schwerelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxie des selbstreferenziellen Zeichens bei Baudrillard. In: Ralf Bohn / Dieter Fuder (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. A.a.O., S. 47-70, hier S. 48f.

55 Jean Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod. München 1982.

zip gehorchen.⁵⁶ Das Simulakrum erster Ordnung hebt dabei niemals den Unterschied zwischen Wirklichkeit und Imitation auf, sondern setzt den spürbaren Widerstreit zwischen Abbild und Realem voraus. Seinen Repräsentationen liegt die Analogie der Spiegelung zugrunde, sie sind als Reflex auf eine tieferliegende Realität zu begreifen.

Das Simulakrum zweiter Ordnung – das industrielle Simulakrum - ist dagegen kein Abbild mehr, sondern setzt an die Stelle der Imitation die identische Reproduktion. Historisch positioniert Baudrillard dieses Phänomen im Zeitalter der industriellen Revolution, in dem die Logik der Gesellschaft sich auf Arbeit und Produktion gründet. Natur ist in diesem Denken nicht mehr der Gegenstand der Imitation, sondern wird zum Objekt der Beherrschung. In der Serienproduktion der Industriegesellschaft ist deshalb für Baudrillard kein Verhältnis mehr zum Original zu verorten und allein die Existenz der Möglichkeit der unbegrenzten Reproduzierbarkeit beginnt, die Auflösung des Realen zu betreiben. Das Simulakrum der zweiten Ordnung errichtet nämlich "eine Realität ohne Bild, ohne Echo, ohne Schein: so ist die Arbeit, so ist die Maschine, so ist das gesamte System der industriellen Produktion: Es stellt sich dem Prinzip der theatralischen Illusion radikal entgegen."⁵⁷ Gleichwohl hält die Ära der Produktion noch den Bezug zu den Referenzsystemen des Sinns aufrecht. Es gilt immer noch die Vorstellung, daß man das Reale nach einem "Prinzip der Äquivalenz zwischen Zeichen und Realem" in seiner Wahrheit oder Wesensform ausdrücken kann.

Erst mit der "Ära der Simulation", die "durch die Liquidierung aller Referenziale" gekennzeichnet ist, verschwindet dieses imaginäre Nebeneinander. Erst jetzt werden alle Bezüge zu Referenten getilgt, die als Repräsentation oder Transzendenz des Realen gedacht waren.⁵⁸ Für Baudrillard kann in der Ära der Simulation die Realität nicht mehr als das Gegenüber der Simulakra existieren, weil sie von ihren

56 Baudrillard beschreibt diese Epoche auch als eine Epoche des Theaters und des Stücks, der für ihn eine "universelle Substanz" ist. In der Verwendung des Stück in den Repräsentationen dieser Zeit sieht Baudrillard die gesamte Technologie und Technokratie der Simulakren höherer Ordnung angelegt. In der Universalität der Substanz und seiner universellen Kombinatorik äußert sich die "Anmaßung einer idealen Imitation der Welt", die auf eine Kontrolle und Überbietung des Natürlichen und eine Überwindung des bloßen Abbildens zuläuft. (Jean Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod. A.a.O., S. 80ff).

57 Jean Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod. A.a.O., S. 85.

58 Vgl. Thomas Jung: Jenseits der Geschichte – Jenseits des Humanen? Zur Kennzeichnung der Gegenwartsmoderne durch Jean Baudrillard. In: Stefan Müller-Doohm: Jenseits der Utopie. Theoriekritik der Gegenwart. Frankfurt a. M. 1991, S. 364-395.

klassischen Kontrasten wie Beschreibung, Deutung, Abbildung nicht mehr unterschieden werden kann: Es wird zunehmend unmöglich und deshalb auch sinnlos, zwischen dem Realem und dem Simulakrum zu unterscheiden, da sich beide gegenseitig beeinflussen und durchdringen in einer Situation universeller Simulation.⁵⁹ Die Realität ist auf diese Weise dem Bild nicht mehr vorgängig, sondern Baudrillard spricht sogar von einer "Präzession der Simulakra", die er am Beispiel der Beziehung zwischen Landkarte und Territorium ausführt:

Früher war die schönste Allegorie der Simulation für uns jene Fabel von Borghes, in der die Kartographen des Reiches eine so detaillierte Karte anfertigten, das Karte und Territorium schließlich exakt zur Deckung kommen. [...] Heutzutage funktioniert die Abstraktion nicht mehr nach dem Muster der Karte, des Duplikats, des Spiegels und des Begriffs. Auch bezieht sich die Simulation nicht mehr auf ein Territorium, ein referenzielles Wesen oder auf eine Substanz. Vielmehr bedient sie sich verschiedener Modelle zur Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d.h. eines Hyperrealen. Das Territorium ist der Karte nicht mehr vorgelagert, auch überlebt es sie nicht mehr. Von nun an ist es umgekehrt [...] Die Karte ist dem Territorium vorgelagert, ja sie bringt es hervor. Um auf die Fabel zurückzukommen müßte man sagen, daß die Überreste des Territoriums allmählich Ausdehnung und Umfang der Karte annehmen. Nicht die Karte, sondern die Spuren des Realen leben hier und da in den Wüsten weiter, nicht in den Wüsten des REICHES, sondern in unserer Wüste, in der Wüste des Realen selbst.⁶⁰

Mit den neuen Medien hat, so Baudrillard, das traditionelle Paradigma einer Differenz von Sein und Schein abgedankt. Es ist nicht mehr die Differenz, von der ausgegangen werden muß, sondern das völlige gegenseitige Durchdringen beider Seiten. Ausdrücklich spricht er dabei die neuen, synthetischen Bilder an: Dem digitalen Code kommt bei Baudrillard eine besondere Bedeutung zu, da er die "flexible und virtuelle Reproduzierbarkeit und Generierbarkeit artifizierlicher Welten überhaupt erst ermöglicht".⁶¹ Der Code dematerialisiert die Objekte der Welt buchstäblich, indem er sie in binäre Informationszeichen übersetzt. Er läßt das raumzeitliche Kontinuum als letzten Referenzpunkt verschwimmen, verunsichert damit letztlich die in ihm verankerten tradierten Erfahrungs- und Wahrnehmungsverhältnisse und bringt sie aus dem Gleichgewicht.

59 Vgl. Wolfgang Iser: *Unsere postmoderne Moderne*. Berlin 1997, S. 149ff.

60 Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*. Berlin 1978, S.7f.

Das erschüttert den Wirklichkeitsbegriff im Innersten - Baudrillard spricht von der Emergenz eines "réel sans origine ni réalité: hyperréel." Das Hyperreale entzieht sich dem Realitätsprinzip, d.h. es konstruiert sich nicht mehr in Differenz zu einem Imaginären - mit der wahren Welt haben wir auch die scheinbare, mit dem Realem haben wir auch das Imaginäre abgeschafft.⁶²

Die audiovisuelle Bilderrealität der neuen Kommunikationsmedien dient Baudrillard dabei als paradigmatisches Beispiel: Die 'Ordnung der Simulation' verdrängt die als authentisch begriffene und erlebte Wirklichkeit unwiederbringlich aus dem Zentrum der Sinneswahrnehmung, während die "Hyperrealität"⁶³ zum bestimmenden Konstruktionsmodell von Wirklichkeit erhoben wird.⁶⁴

Gerade auch im Einsatz von digitalen Bildern im Film läßt sich diese Tendenz entdecken. Mehr und mehr verschwimmen dort die Grenzen zwischen fotografischen und synthetischen Bildern, so daß eine neue Klasse von Bildern entstanden ist, deren Herkunft nicht mehr zu erkennen ist.⁶⁵

1.3 Digitale Bilder und mediale Selbstreflexion

In der Diskussion um das digitale Bild wird dieses gerne als "referenzlos" beschrieben, da es im Unterschied zum Bild der Kamera synthetisch sei, da es keine Aufzeichnung einer Sache mehr sei, die in einer chemischen Reaktion eine optische Spur auf einem Trägermaterial hinterlassen hat. Das digitale Bild ist vielmehr eine durch Algorithmen formalisierte Beschreibung, die das Reale nicht mehr repräsentiert, sondern es simuliert. Da dem synthetischen Bild so kein Gegenstand mehr voran geht, sondern das Modell einer Realität, dessen Parameter

61 Klaus Krämer: Schwerelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxie des selbstreferenziellen Zeichens bei Baudrillard. In: Ralf Bohn / Dieter Fuder (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. A.a.O., S. 47-70, hier S. 51.

62 Norbert Bolz: Eine kurze Geschichte des Scheins. München 1991, S.109.

63 Baudrillard bezeichnet die Welt der Simulation als Hyperrealität, deren Wesen es ausmache, daß zuerst das Modell, beziehungsweise endlos in sich selbst kreisende Modelle und dann erst die Ereignisse existieren.

64 Vgl. Klaus Krämer: Schwerelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxie des selbstreferenziellen Zeichens bei Baudrillard. In: Ralf Bohn / Dieter Fuder (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. A.a.O 1994, S. 47-70.

65 Als Maschine, die Bilder produziert, wird der Computer zunächst für das Science-fiction Kino interessant. Zum ersten Mal werden digitale Technologien in George Lucas' *Star Wars* (1977) eingesetzt. Mit Hilfe des Computers entstehen für *Star Wars* "bis dato nie gesehene" Bilder von "rasenden Fahrten in die Tiefen des Raumes", die als "traumhaft realistisch" beschrieben werden. Mit Hilfe des *motion control* genannten Verfahrens wird es möglich, Modelle in die Erzeugung perspektivischer Raumgeometrien einzubeziehen. Vgl. dazu auch: Almuth Hoberg: Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern. Hamburg 1999.

sich immer aufs Neue bestimmen lassen, wird die Loslösung vom "Index der Realität" angenommen.⁶⁶

Ist ein synthetisches Bild allerdings entsprechend realistischer Abbildungs- und Wahrnehmungskonventionen errechnet worden, kann es von einem fotografischen Bild nicht mehr unterschieden werden. Die ontologische Differenz von digitalem und indexalischem Bild wird damit dort problematisch, wo auf der phänomenalen Ebene die unterschiedliche Herkunft der Bilder nicht mehr zu erkennen ist.

Gerade im Hollywoodkino zeigt sich ein entsprechender Einsatz digitaler Technologien. Es ist festzustellen, daß diese vor allem dazu verwendet werden, um analoge Verfahren kostengünstig zu ersetzen oder 'special effects' realistischer zu gestalten. Sie machen dabei die Eigenschaft der potentiellen Ununterscheidbarkeit von fotografischem und digitalem Bild zu nutze, um den Realitätseffekt des Films zu stützen.⁶⁷ Für diese Aufgaben kann man den Computer allerdings nur nutzen, indem man seine Arbeit unsichtbar macht. So bleibt beispielsweise der computer-generierte Anteil am größten kommerziellen Erfolg des Kinos in den neunziger Jahren, *Titanic* (1997), geradezu vollkommen verborgen – obwohl die Kombination von digitalen und analogen Bildern in der Geschichte des Films bis dahin nie intensiver betrieben wurde.

Das Ergebnis ist eine neue Art des Realismus. Die Bilder des Films behaupten auf der phänomenalen Ebene weiterhin Indexalität, obgleich sie keine Referenz mehr auf eine vorfilmische Wirklichkeit aufweisen. Die Frage, ob die Bilder "indexalisch" oder "synthetisch" sind, ist in diesem Zusammenhang, wenn vielleicht auch

66 Vgl. dazu Edmont Couchot: Die Spiele des Realen und des Virtuellen. In: Florian Rötzer (Hrsg.): Digitaler Schein. A.a.O., S. 346-355. Die ontologische Unterscheidung zwischen digitalem Bild und fotografischem Bild knüpft dabei an ein Verständnis des Wirklichkeitsbezuges an, wie Kracauer und Bazin es vertreten haben. Die kleinsten Einheiten des digitalen Bildes – die Pixel – werden als referenzlos beschrieben, da ihre Eigenschaften lediglich im binären Code des Computers beschrieben seien – keiner Analogie gehorchend, sondern nur dem Programmierer, der sie unabhängig voneinander bearbeiten kann.

67 Aber auch bei Produktionen ohne aufwändige Effekte zeigt sich die fortgeschrittene Digitalisierung des Films. Es gibt kaum noch einen Hollywoodfilm, der in der Postproduktion nicht zumindest eine digitale Zwischenstufe durchläuft. So bilden beispielsweise digitalisierte Bilddateien des ungeschnittenen Materials das 'Rohmaterial' für den Schnitt, der non-linear im Computer erfolgt. Am Ende der Bearbeitung schreibt dann ein Laserstrahl die Bildinformation des fertigen Films auf einen unbelichteten Rohfilm. Das so entstandene "neue Original" ist an Schärfe und Detailreichtum vom "alten Original" nicht zu unterscheiden. (Vgl. auch: Christian Appelt: Film und Computer. Alchemie und Silikon. In: Deutsches Filmmuseum (Hrsg.): Computer und Kino, a.a.O., S.33-59).

nicht unerheblich, so doch in jedem Fall unentscheidbar geworden. Im fertigen Film ist der Ursprung der Bilder nicht mehr zu erkennen.⁶⁸

Dieser Umgang mit digitalen Bildern im Film verstärkt zum einem die ohnehin schon derealisierende Wirkung der Simulationsmaschine Kino. Zum anderen macht er auch ein filmisches Hinterfragen der eigenen digitalen Wirklichkeitskonstruktionen unmöglich. Denn wenn die Arbeit des Computers auf diese Weise unsichtbar bleibt, kann der Film sich selbst und seine virtuellen Wirklichkeiten nicht reflexiv zum Thema der Bilder machen.

Eine mediale Selbstreflexion jedoch, die eine sich ändernde Wahrnehmung der Wirklichkeit unter dem Einfluß simulativer Prozesse filmisch hinterfragen will, kann einzig über die Sichtbarmachung des Computers als Ursprung neuer Bildwelten erfolgen. Sie muß Wahrnehmungs- und Darstellungskonventionen visuell thematisieren und digitale Bilder dementsprechend einsetzen. Den thematischen Rahmen für eine solche Sichtbarmachung können die Cyberfiction-Filme der achtziger und neunziger Jahre bieten. Gerade diesen Filmen eröffnet sich die Möglichkeit, die Durchdringung von Virtualität und Realität durch den selbstreflexiven Einsatz digitaler Technologie zu hinterfragen, weil sie sich schon auf der Ebene der Narration mit Cyber-Technologie und Virtual-Reality-Systemen befassen. Im Schnittpunkt zwischen digitalisierten Produktionsverfahren, dem Einsatz von synthetischen Bildern und der thematischen Bearbeitung des Themas in der Narration könnte für den Film der Raum entstehen, als Seismograph für die gesellschaftlichen Veränderungen durch die neuen Bildwelten zu fungieren und die Infragestellung der Differenz von Sein und Schein zu thematisieren.

68 Das Filmen der materiellen Wirklichkeit ist aus dieser Perspektive nur noch eine Möglichkeit unter anderen Konstruktionen, einen Realitätseindruck auf der Leinwand für die Zuschauer zu erzeugen. Lev Manovich geht sogar so weit, die Vorstellung des Kamerablicks, der sich durch die Wirklichkeit bewegt, auf den Kopf zu stellen. Nach seiner Interpretation ist es für den Realitätseindruck der Bilder völlig unerheblich, ob sie aus dem Filmischen entspringen und sich wirklich eine Kamera durch die Wirklichkeit bewegt hat – oder ob die Bewegung des Raumes synthetisch im Computer erzeugt wird: "Wir können uns vorstellen, daß sich die Kamera überhaupt nicht bewegt, daß sie, übereinstimmend mit den Augen des Zuschauers, immer am selben Ort bleibt. Hingegen verändert der virtuelle Raum als ganzer seine Position mit jeder Einstellung. Wenn man die zeitgenössische Terminologie der Computergraphik verwendet, dann läßt sich sagen, daß der virtuelle Raum um die Achse gedreht, anders skaliert und gezoomt wird, um dem Zuschauer den besten Gesichtspunkt zu geben. Wie in einem Striptease entkleidet sich der Raum langsam, dreht er sich, zeigt sich von allen Seiten, geht nach vorne und zurück, läßt immerzu etwas verborgen, damit der Zuschauer auf die nächste Einstellung wartet ... der endlose verführerische Tanz. Alles, was der Zuschauer zu tun hat, ist lediglich, unbeweglich zu bleiben." (Lev Manovich: Eine Archäologie des Computerbildschirms. A.a.O.).

2. Der Cyberfiction-Film

Vivian Sobchack konstatiert eine signifikante Veränderung im Science-fiction Kino, das sich seit Beginn der achtziger Jahre zunehmend mit den erhofften Möglichkeiten und befürchteten Auswirkungen des Computers als Realitätsmaschine auseinandersetzt. Im Gefolge der Möglichkeiten der digitalen Bildtechnik, die im Kino seit Ende der siebziger Jahre vermehrt eingesetzt wird, sei im Science-fiction Film eine Bewegung der Narrationen vom "Outer Space" der Raumfahrt hin zu einer Erforschung des "Inner Space" der elektronischen Medien festzustellen.

As a major capitalist industry and institution, American cinema has increasingly incorporated the new electronic technology into its very modes of production, distribution, and exhibition. And, as a symbolic medium whose function is representation, the American cinema has also increasingly articulated the new "sense" and "sensibility" generated by this technology and its spatial and temporal transformation of contemporary experience.⁶⁹

In Anlehnung an den von William Gibson in seiner Cyberpunk-Novelle "Neuromancer" geprägten Begriff des Cyberspace wird das neue Science-fiction Subgenre als "Cyberfiction-Film", "CyberFiction", "Cyberpunk Fiction", "Cy-Fi", "Cyberthriller" oder "Cyberfilm" beschrieben.⁷⁰ Die Filme verbindet, daß sie die Reise in den künstlichen Raum einer von Maschinen konstruierten Realität fokussieren. Im Mittelpunkt der Narrationen steht dabei oft die veränderte Rolle des Subjekts und der sich daraus ergebende Versuch einer Neubestimmung des Menschlichen in einer technologisch hochgerüsteten Welt. Es werden sowohl gesellschaftliche Chancen und Gefahren der digitalen Medien als auch subjektive Ängste und Hoffnungen gezeigt, die sich an die Antizipation der technologischen Entwicklung knüpfen. In den neunziger Jahren schließlich rückt auch die Auswirkung der

69 Vivian Sobchack: Screening Space. The American Science Fiction Film. 2., enlarged ed. New Brunswick, NJ [u.a.] 1997, S. 223f. Sobchack analysiert hier im 4. Kapitel "Postfuturism" den Science-fiction Film der 70er und 80er Jahre mit starken Bezügen zu Fredric Jameson, den führenden Theoretiker der amerikanischen Postmoderne.

70 Im folgenden wird der Begriff "Cyberfiction-Film" ("CF-Film") verwendet.

neuen Technologien auf die Wahrnehmungsverhältnisse in den Blickpunkt der Filme.⁷¹

Im Vordergrund einer ganzen Reihe von Cyberfiction-Filmen steht die Faszination, die von den künstlichen Bildern des Computers ausgelöst wird und die Darstellung einer Technologie, die ein Abtauchen in eine andere Realitätsebene möglich machen soll. Die elektronischen Wirklichkeitsebenen und die physikalische Realität werden in diesen Filmen meist als klar zu unterscheidende Bildwelten inszeniert: Die virtuellen Welten werden ausschließlich durch künstliche, meist voll-digitale Bilder, die physikalische Realität durch kamerabasierte Bilder gezeigt (so in *Tron*, *The Lawnmower Man*, *Johnny Mnemonic*, *The Lawnmower Man II – Beyond Cyberspace*).

Es ist zu beobachten, daß die Darstellung virtueller Realitäten sich mit der tatsächlichen technologischen Entwicklung verändert. Repräsentieren in den achtziger Jahren aufgrund ihrer weiten Verbreitung vor allem Videospiele die virtuellen Welten des Computers, die zur Erzeugung von perspektivischen Bildern mit einfachen Vektorgrafiken arbeiten, so entwickelt sich seit den neunziger Jahren der populäre Einsatz von digitalen Bildern immer weiter in Richtung photorealistischer Darstellungen. Computerspiele werden in immer komplexeren 3D-Grafiken dargestellt.

Infolgedessen ist im Lauf der neunziger Jahre festzustellen, daß die Ununterscheidbarkeit von Realität und Illusion verstärkt zum narrativen Thema der Cyberfiction wird. Die virtuellen Realitäten werden hier nicht mehr als digitale Computerwelten dargestellt, sondern es werden kamerabasierte Aufnahmen mit Effekten versehen, die ihre Zugehörigkeit zu einer virtuellen Welt anzeigen. Auch wenn die Protagonisten der jeweiligen Filme oft Simulation und Realität nicht unterscheiden können oder über die Frage der Ununterscheidbarkeit reflektieren, so bleiben die Grenzen für den Zuschauer meist eindeutig erkennbar. (Beispiele

71 Vgl. auch: Petra Friedrich / Christoph Lorenz: Alles nur in deinem Kopf – Zur Konzeption des Virtuellen in Science-fiction Filmen. In: Frank Hörnlein / Herbert Heinecke: Zukunft im Film. Magdeburg 2000, S. 13-30; Geoff King / Tanya Krzywnska: Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace. London 2000; Georg Seeßlen: Schöne neue Bilderwelt. Computer & Kino. In: Herbert Gehr: Film & Computer. Frankfurt 1998, S. 92-115; Claudia Springer: Psycho-cybernetics in Films of the 1990s. In: Anette Kuhn: Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction. London, New York 1999, S. 203-218.

dafür sind *Brainstorm*, *Total Recall*, *Strange Days*, *Virtuosity*, *Star Trek – Generations*, *Star Trek – First Contact*⁷², *Nirvana*).

Erst Ende der neunziger Jahre rückt die veränderte Wirklichkeitswahrnehmung auch in den Vordergrund des Interesses der Bildgestaltung. Die Filme beginnen, den Zuschauer selbst in Verwirrspiele um den Status der Realitätsebenen einzubeziehen. Auf diese Weise wird in den Filmen *13th Floor*, *eXistenZ* und schließlich in *The Matrix* die Inszenierung einer perfekten virtuellen Realität zum Ausgangspunkt für eine Visualisierung des Themas der Ununterscheidbarkeit zwischen Simulation und Wirklichkeit. Die Filme scheinen der Dekonstruktion eines eindeutigen Wirklichkeitsbegriffs allerdings meist nicht ganz zu trauen. So retten *eXistenZ* und *The 13th Floor* über die Bildgestaltung ihre Zuschauer in den Schlußbildern aus der Ununterscheidbarkeit.

Im folgenden Überblick⁷³ über die drei genannten Gruppen von CF-Filmen geht es um die jeweiligen Besonderheiten der Inszenierung im Umgang mit dem Thema der virtuellen Realitäten. Wie stellen die Filme Differenz dar? Welche Motive spiegeln das Thema der Differenz zwischen Sein und Schein wieder? Wie werden Grenzen verwischt? Wie wird die Ununterscheidbarkeit einer perfekten VR insze-

72 Diese beiden Kino-Sequels von *StarTrek* übernehmen die Idee der virtuellen Realität des "Holodecks" aus der Fernsehserie *Star Trek – The Next Generation (Raumschiff Enterprise – Die nächste Generation)* und bauen sie aus.

73 Eine umfassende Übersicht über das Cyberfiction- Genre wurde bisher von keinem Autor erstellt. Auch dieser Überblick erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Ausgewählt wurden ausschließlich Kinofilme, die entweder eine größere Aufmerksamkeit beim Publikum erlangten oder bereits in die filmwissenschaftliche Diskussion zu diesem Thema Eingang gefunden haben. So bieten die Aufsätze von Petra Friedrich / Christoph Lorenz "Alles nur in deinem Kopf – Zur Konzeption des Virtuellen in Science-Fiction Filmen" (A.a.O.) und Claudia Springer "Psycho-cybernetics in Films of the 1990s" (A.a.O.) und das Buch: "Science Fiction Cinema - From Outerspace to Cyberspace" von Geoff King / Tanya Krzywnska (A.a.O.) eine sinnvolle Auswahl einiger Filme zu dem Thema.

Einige Filme wurden bewußt nicht in den hier vorgenommenen Überblick aufgenommen, wie z.B. Faßbinders Simulacrum III-Adaption *Die Welt am Draht* (BRD 1972), da sie als Low-Budget-Produktionen nicht mit besonderen visuellen Darstellungsformen zur Inszenierung der Ebene der Simulation arbeiten, sondern hauptsächlich über die narrative Ebene funktionieren. Andere Filme wie *Virtual Nightmare* (USA 2000) befassen sich zwar mit dem Thema der computergenerierten virtuellen Realitäten, sind aber ausschließlich für den Videomarkt produziert. Sie wurden nicht einbezogen, da sich die Untersuchung auf Kinofilme beschränken will. Fernsehserien wie *Wild Palms* (USA 1987) oder *Star Trek – The Next Generation* (USA, ab 1987) wurden aus demselben Grund unberücksichtigt gelassen. *The Game* (USA 1997), *The Truman Show* (USA 1998) oder *Dark City* (USA 1998) schließlich beschäftigen sich mit der Frage nach Schein und Wirklichkeit, ohne daß sie den Computer als Realitätsmaschine in Plot oder Bild zum Thema machen. So erzählen *The Game* und *The Trumanshow* die Geschichte einer 'analogen' Simulation. Die Protagonisten beider Filme sind in eine ihre gesamte Lebenswelt umfassende Theatervorstellung eingebunden, deren sie sich nicht bewußt sind (*Trumanshow*) bzw. deren Dramaturgie sie nicht kennen in die sie immer weiter hinein gezogen werden und die sie als real zu betrachten beginnen (*The Game*). Da es sich hier aber nicht um computergenerierte virtuelle Realitäten handelt, wurden die Filme ebenfalls nicht in diese Untersuchung mit einbezogen.

niert, bzw. was kann noch inszeniert werden, wenn es laut Plot keine Differenz mehr gibt zwischen Realität und Simulation?

Der Plot der vorgestellten Filme wird hier nur insoweit wiedergegeben, als er eine Rolle für die Bildgestaltung spielt. In einer ausführlichen Filmographie im Anhang dieser Arbeit sind jedoch kurze Inhaltsangaben zu allen Filmen und alle weiteren Angaben zu finden.

2.1. Die Faszination der Simulation

Walt Disney Pictures macht 1982 mit *Tron* den ersten Film, der sich mit dem Topos der Virtuellen Realität auf der Bildebene auseinandersetzt. Auf der Ebene der Narration spielt *Tron* zwar im Inneren eines Computersystems und die digital erzeugten Bildwelten – in denen sich die Handlung zu einem großen Teil abspielt – sind im Sinne des Plot keine "virtuelle Realität". Vielmehr ist der Ort der Handlung narrativ in der Wirklichkeit verankert – gleich der elektronenmikroskopischen Vergrößerung nicht sichtbarer Bereiche, hier der Schaltkreise und Datenbits, Verdrahtungen und Schnittstellen. Auf der Ebene der Darstellung kann man allerdings durchaus von einer Simulation der Realität sprechen: Die Innenwelt des Computers wird als Spiegelung der Wirklichkeit gezeigt, die in ihrer Struktur an Videospiele der frühen achtziger Jahre orientiert ist.⁷⁴ "Computerprogramme" werden antropomorphisiert und von Schauspielern dargestellt, es gibt elektronische Fahrzeuge, Straßen, Stadtstrukturen und einen Himmel mit digitalen Wolkengebilden. Der Film arbeitet in der Darstellung des Inneren des Computers gezielt mit künstlichen, schematisierenden Bildern. Für die Raumdarstellung von virtuellen Realitäten im Film setzt *Tron* damit Maßstäbe, denn es wird hier "zum ersten Mal die Vorstellung der Matrix in Szene gesetzt"⁷⁵, die in vielen CF-Filmen wieder aufgegriffen wird.

Die Matrix des Computers wird als ein Gitternetz dargestellt, auf dem 'Energieeinheiten' als kleine Lichtkugeln entlang gleiten, streng geometrische Formen bestimmen die Kulisse. Alle Filme, die den Cyberspace in Form von Datennetzen

74 "Rekurrierend auf die Videospiele der achtziger Jahre wurden die Animationen den Space Invaders [Taito 1978] und Pac Man [Namco 1980] nachempfunden." (Petra Friedrich / Christoph Lorenz: Alles nur in deinem Kopf – Zur Konzeption des Virtuellen in Science-Fiction Filmen. A.a.O., S. 21).

75 Ebd.

oder virtuellen Welten zum Thema haben, greifen dieses mathematisch anmutende Grundprinzip des Bauplans auf.⁷⁶

Es folgt zunächst strenggenommen nur ein Film, *Brainstorm* (1983), der sich ebenfalls visuell mit der Thematik virtueller Realitäten auseinandersetzt, dabei allerdings nicht mit digitalen Bildwelten arbeitet, sondern die Bilder der Simulationsebene mit filmischen Mitteln in Szene setzt (siehe 2.2).⁷⁷ Bis zum Ende der achtziger Jahre herrschen Filme vor, "in denen Computer und Bildschirm wieder auf ein zweidimensionales Hilfsmittel reduziert sind"⁷⁸. Erst nachdem 1989 das erste Virtual Reality (VR)-System vorgestellt wird und "die ersten Berichte besagten, daß die von William Gibson skizzierte Cyberpunk-Welt Wirklichkeit würde"⁷⁹, ist ein signifikanter Anstieg der Anzahl von Filmen zu beobachten, die sich mit dem Thema der virtuellen Realität beschäftigen.

Mit *The Lawnmower Man* entsteht 1992 ein Film, der mit dem Label "Erster Virtual Reality-Film" beworben wird. Der Film erzählt explizit vom "Cyberspace" und die Ausstattung des Film bemüht sich, möglichst realistisch die zu diesem Zeitpunkt aktuelle VR-Technologie nachzubilden. Wie in *Tron* spielt ein Teil der Handlung in computergenerierten Welten, die aber im Unterschied zu dem Film aus den frühen achtziger Jahren nicht mit Schauspielern bevölkert sind, sondern den Cyberspace als rein synthetische Wirklichkeit abbilden. Die Bildwelten des Computers sind höchst artifiziell inszeniert: Räume werden durch ein Raster aus Wabennetzen konstruiert – ähnlich dem Quadratraster in *Tron* – und bunte, grelle Farben bestimmen die Animationen, in denen physikalische Gesetzmäßigkeiten außer Kraft gesetzt sind. Die Körper der 'User' werden in der virtuellen Realität durch Avatare gespiegelt, die dem menschlichen Körper nachgebildet sind. Gleichzeitig wird die Simulation zum Abbild der psychologischen Innenwelt der Hauptfigur und verändert sich farblich je nach deren Gemütslagen.

76 Ebd.

77 Die computeranimierten Sequenzen von *Tron* verursachten einen hohen finanziellen Aufwand, den die Produzenten an den Kinokassen nicht wieder einspielen konnten: *Tron* wurde zum kommerziellen Mißerfolg und es wurde zunächst kein weiterer Versuch unternommen, virtuelle Realitäten des Computers auf diese Weise im Kino visuell erfahrbar zu machen.

78 Georg Seeßlen: *Schöne neue Bilderwelt: Computer & Kino*. A.a.O., S. 101.

79 Vgl. hierzu: Geert Lovink: *Hardware, Wetware, Software*. In: Norbert Bolz / Friedrich Kittler / Christoph Tholen: *Computer als Medium*. München 1994, S. 223-230, hier S. 228.

Das Sequel *The Lawnmower Man II – Beyond Cyberspace* von 1996 ist dagegen nicht mehr auf die Abbildung innerer (psychologischer) Zustände ausgerichtet, sondern spiegelt in seiner Darstellung des Cyberspace die äußere Wirklichkeit. Eine klare räumlichen Orientierung durch die Ausweisung eines Oben und Unten gliedert die Darstellung, die Photorealismus anstrebt. Ein künstlicher Himmel, durch den sich Flugobjekte bewegen, liegt über städtischen Strukturen mit Häusern und Straßen. Die Avatare sind durch Schauspielerkörper ersetzt. Die Bildkonzeption ähnelt jedoch weiterhin der, die durch *Tron* etabliert wurde. Die Künstlichkeit der virtuellen Welt ist sichtbar – die Bilder entleihen ihren Eindruck von Hyperrealität ihrer synthetischen Herkunft aus dem Digitalen.

In *Johnny Mnemonic (Vernetzt - Johnny Mnemonic, 1995)* ist der Cyberspace ebenfalls als hyperreale Wirklichkeit in Szene gesetzt. In einer zentralen Szene des Films navigiert die Hauptfigur mit Hilfe von Datenhandschuhen durch das dreidimensional gewordene Internet, dessen Strukturen der VR von *The Lawnmower Man II* ähneln, auch wenn sie etwas abstrakter gehalten sind.

In *Arcade (Cyberworld – Arcade, 1994)* werden die Protagonisten in ein Computerspiel versetzt. Die Darstellung der Spielwelt fügt dabei den schon von *Tron* entwickelten Darstellungsformen nichts neues hinzu.

2.2 Der Schein darf nicht echt sein

Brainstorm (1983) zeigt den technischen Entwicklungsprozeß einer Schnittstelle zur virtuellen Realität. Im Film gelingt es einem Team von Wissenschaftlern, eine Technologie zu erfinden, die subjektives Erleben auf allen sensorischen Ebenen aufzeichnen und wiedergeben kann. Sie ermöglicht das Eintauchen in eine virtuelle Realität, die als weiterentwickelte Form des Fernsehens oder Musikhörens konzipiert ist. Die Möglichkeit zu interaktivem Agieren fehlt aber. Die gespeicherten Erlebnisse zeigt der Film als subjektiven Kamerablick. Verfremdet werden die Bilder dadurch, daß auf 70mm-Material ein Breitbild gefilmt wurde, welches auf 35mm zusammengestaucht die Ästhetik eines Blicks durch ein "Fischaugenobjektiv" erhielt.⁸⁰

80 Vgl. dazu: Scott Bukatman: Ann-Margret als Beifahrerin. Eine Wüstenodyssee. In: Charlotte Pöchlhacker / artimage (Hrsg.): film+arc.graz. 2. Internationale Biennale Film und Architektur Graz. Katalog. Graz 1995, S. 118-125.

Total Recall (1990) erzählt von der Erinnerungsimplantation synthetischer Geschehnisse. Der Film spielt dabei mit der Frage, ob das, was der Protagonist – und mit ihm der Zuschauer – erlebt, eine wirkliche Erfahrung oder nur eine implantierte Erinnerung, Realität oder Traum ist. Der Film verwendet dazu Motive, die auch in anderen CF-Filmen immer wieder aufgegriffen werden, wie das Motiv der Spiegelung oder das Motiv der Grenze von Traum und Wirklichkeit (vgl. auch 3.4.1 und 3.4.3). Insgesamt betrachtet bleibt *Total Recall* allerdings – was die Darstellung von Ununterscheidbarkeit zwischen VR und Realität betrifft – hinter dem zurück, was der Plot an Irritation heraufbeschwören will. *Total Recall* zeigt zu keinem Zeitpunkt Bildwelten, deren Status im Unklaren bleibt. Vielmehr läßt die Inszenierung (in Kameraführung, Montage und Mise-en-Scène) dem Zuschauer nie einen Zweifel daran, daß das, was er sieht, die Realität ist – und keine virtuelle Erinnerung.

Star Trek: Generations (1994) und *Star Trek: The first Contact* (1996) zeigen eine besondere Form von virtueller Realität: Das "Holodeck" wird als futuristische Kreuzung aus Kino, Computerspiel und Lernsoftware eingeführt, die als Freizeitmöglichkeit für Raumfahrer erfunden wurde und bevorzugt virtuelle Zeitreisen präsentiert. Durch die Narration wird es als computererzeugte holographische Simulation vorgestellt, in die die Nutzer ohne weitere technische Hilfsmittel eintreten können. Es ist damit die einfachste Form des Übergangs in eine virtuelle Realität, die in Science-fiction Filmen gezeigt wird. Zum Betreten und Verlassen des Holodecks durchschreitet man lediglich eine Tür, die sich über den Befehl "Computer, einen Ausgang" materialisiert. Auf dem Holodeck ist dafür alles um so realer. Die Holographien sind von der Wirklichkeit nicht mehr zu unterscheiden, da es sich in Sinne des Plots nicht mehr um Bilder handelt. Die Technologie des Holodecks materialisiert vielmehr die Gegenstände in der unmittelbaren Umgebung der Nutzer und schafft im übrigen 3-dimensionale immaterielle Simulationen des Raumes. Die Narration läßt allerdings keinen Zweifel daran, daß die Figuren des Films zwischen Sein und Schein trennen können. Die virtuelle Realität steht unter der vollkommenen Kontrolle der handelnden Figuren. Da es gerade Unvorhersehbarkeit, weitgehende Unkontrollierbarkeit und potentielle Bedrohung des eigenen Lebens sind, die den Handelnden in der Realitätsebene von *Star Trek* begegnen, ist das Holodeck für sie eine Wirklichkeit "light".

Virtuosity (1995) spielt zu Beginn und am Ende des Films in einer vollständig immersiven, computererzeugten Wirklichkeit. Die Bilder der virtuellen Realität sind grundsätzlich kamerabasiert, zeigen aber im Gegensatz zu *Star Trek* die Differenz der Realitätsebenen in einer Unterscheidung in der Qualität der Bildebenen: Der Schein darf nicht echt sein. So arbeitet der Film in der Darstellung des Cyberspace mit digitalen Verfremdungseffekten in kamerabasierten Aufnahmen. So wurden beispielsweise einige Sequenzen in der Postproduktion nachträglich mit "Pixelstörungen" versehen. Bemerkenswert im Bezug auf Ununterscheidbarkeit zwischen VR und physikalischer Wirklichkeit ist in der Narration, daß es hier ein virtueller Charakter ist, der den Cyberspace mit der Realität verwechselt.⁸¹

Strange Days, ebenfalls aus dem Jahr 1995, knüpft mit seiner Geschichte an den Plot von *Brainstorm* an. Wieder steht ein Aufzeichnungsmedium für Erinnerungen im Mittelpunkt der Handlung, das die perfekte Speicherung und Wiedergabe subjektiver Erlebnisse auf allen sensuellen Ebenen ermöglicht. In der Wahrnehmung sind Wirklichkeit und virtuelle Realität für die diegetischen Nutzer nicht zu trennen. Immer wieder wird deshalb auf das Suchtpotential der Technologie und auf die Gefahr des Sich-Verlierens in den vorgefertigten Erlebnissen verwiesen. Für die Zuschauer allerdings inszeniert der Film die Differenz von Wirklichkeit und virtueller Realität über die Kameraführung. Gespeicherte Erinnerungen werden ausschließlich durch Bilder einer Handkamera dargestellt, die konventionalisiert einen subjektiven Blick bedeuten sollen.

In *Nirvana* (1995) ist das Internet immersiv geworden. Am Ende des Films taucht der Protagonist vollkommen in die virtuelle Realität des Internets ein, das durch kamerabasierte Aufnahmen dargestellt wird, die in der Postproduktion oder schon durch die *Mise-en-Scène* verfremdet wurden. Da der Cyberspace aber auch als Spiegel der inneren Wirklichkeit des Protagonisten gezeigt wird, der in der virtuellen Realität auf eigene Erinnerungsbilder trifft, beginnen die Grenzen zwischen den Wirklichkeitsebenen zu verwischen.

81 Nachdem sich ein virtueller Verbrecher, der sich aus dem Trainingsprogramm der Polizei in die Realität befreit und materialisiert hat, wieder in den Cyberspace zurückverbracht wird, glaubt er weiterhin, daß er in der physikalischen Realität sei.

2.3 Gerettet aus der Ununterscheidbarkeit

The 13th Floor und *eXistenZ* (beide 1999) inszenieren ein visuelles Verwirrspiel um die verschiedenen Wirklichkeitsebenen ihrer Geschichten.

Bemerkenswert im Vergleich zu vorherigen Filmen ist, daß *The 13th Floor* drei Wirklichkeitsebenen zeigt. Zunächst wird eine dieser Welten als Realität etabliert. In dieser Welt gelingt einer Gruppe von Informatikern die Erfindung einer Simulationsapparatur, die das Los Angeles von 1937 als computerbasierte Parallelwelt wiederauferstehen läßt. Das Besondere dieser Simulation ist, daß sie unabhängig von potentiellen Nutzern besteht. Die künstlichen Bewohner besitzen ein Bewußtsein und begreifen sich und ihre Umwelt als Realität. Die Differenz zwischen den beiden Wirklichkeitsebenen zeigt sich dabei über die Darstellung der virtuellen Zeitreise ins Jahr 1937. Diese wird über die Ausstattung und im speziellen über die Kostüme in Szene gesetzt (siehe 3.1.1). Zusätzlich ist auch die Farbigkeit der Bildwelten unterschieden.

Die Differenz der beiden Welten wird allerdings in Frage gestellt, als die Erfinder der Simulationsapparatur im Laufe des Films feststellen, daß sie selbst nur Avatare einer computergenerierten Wirklichkeit sind. Auch sie sind lediglich Teil eines Programms, das von einer höheren Realitätsebene aus kontrolliert wird. Einen Moment lang wird Ununterscheidbarkeit von Virtualität und Realität auch in den Bildern thematisiert. Dann allerdings löst der Film das Versprechen einer 'echten' Realität, das er vorübergehend dekonstruiert hatte, in Plot und Bildgestaltung zugunsten der letztgenannten, höheren Realitätsebene schließlich doch ein.

Die Bilder dieser 'echten' Wirklichkeit werden im Kontrast zu den anderen Realitätsebenen durch helles, weiches Licht in weiter, offener Landschaft bestimmt. Im Gegensatz dazu waren es farbreduzierte bräunliche Bilder, welche die am weitesten zurück liegende Ebene und hartes Kunstlicht in geschlossenen Räumen, die die Bilder der mittleren Ebene charakterisiert hatten. Die Differenz der Welten wird so vor allem über die Farbgebung erzählt, die die Ebenen des Films hierarchisch gliedert, aber auch die Darstellung der Technik unterstützt den Realitätseffekt der Bilder auf der dritten Realitätsebene des Films (siehe 3.2.2).

Auch *eXistenZ* etabliert mehrere virtuelle Wirklichkeitsebenen, die zunächst nicht zugunsten einer Realitätsebene aufgelöst werden. Zu Beginn des Films wird ein Computerspiel vorgestellt, dessen Realitätseffekte alles bisher Dagewesene in den

Schatten stellen: Das Spiel wird über einen sogenannten Bioport direkt in das Nervensystem der Spieler geladen. Das Aussehen der Hardware ist betont organisch: Die Konsole erinnert an eine Niere, beginnt bei Berührung konvulsivisch zu zucken und seltsam schmatzende Laute von sich zu geben. Die beiden Protagonisten beginnen, "eXistenZ" zu spielen, weil sie herausfinden müssen, ob das Programm Schaden genommen hat, als sie zu Beginn des Films Opfer eines Anschlags fanatischer Spielgegner geworden sind. Als sich die Anschläge auch auf der Spielebene fortsetzen, wird es für die Protagonisten zunehmend schwierig, zwischen der realen und der imaginären Ebene ihrer Existenz zu unterscheiden. *eXistenZ* arbeitet hierbei vor allem mit traditionellen filmischen Methoden und bedient sich kaum digitaler Bilder, um Ununterscheidbarkeit zu inszenieren. Erst in den Schluß Einstellungen wird auf der Ebene der Bilder klar, daß alle vorherigen Schauplätze unterschiedliche Ebenen eines Computerspiels repräsentierten. Es ist auch hier vor allem die Darstellung der Technologie, die die letzten Bilder des Films in der Realität verankert. (vgl. hierzu Kapitel 3.2.2).

3. Die Simulation der Realität

Betrachtet man die besprochenen CF-Filme im Überblick, lassen sich Entwicklungslinien, Darstellungsmuster und Themenbereiche aufzeigen, die in allen besprochenen Filmen wiederkehren. In den nächsten Abschnitten sollen wiederkehrende Motive aufgezeigt und filmische Lösungen für jene Probleme betrachtet werden, die sich in Bezug auf die Darstellung der Beziehung zwischen Realität und Simulation ergeben.

Nur zwei der untersuchten Filme entwickeln Inszenierungsstrategien für eine Ununterscheidbarkeit der Bildwelten, bei allen anderen ist festzustellen, daß es meist die Differenz der Welten ist, die zur Darstellung kommt. Die Bilder zeigen deutlich an, auf welcher Seite der Schnittstelle sich die Handlung des Films gerade befindet. Die verschiedenen Wirklichkeitsebenen der Narration werden dabei durch unterschiedliche Bildgestaltung kenntlich gemacht. Oft sind es die Bilder der virtuellen Welten, in die die Unterschiedlichkeit eingeschrieben wird. Die Inszenierung stellt ihre Künstlichkeit heraus. In einigen Filmen lassen sich auch Effekte aufzeigen, die zusätzlich den Realismus der Ebene der 'echten' Wirklichkeit untermauern. In dieser Hinsicht zeigt sich, daß es oft die Simulationsapparatur und die Darstellung der Wahrnehmungssituation sind, die durch Realitätseffekte gestützt werden. Neben diesen Darstellungsstrategien finden sich auch noch einzelne Motive – wie der Lichttunnel als Übergangsmotiv und das Spiegelbild – über die eine Differenz der Wirklichkeitsebenen gezeigt wird.

3.1 Künstlichkeitseffekte

In einigen Filmen wird der Eindruck der Künstlichkeit der Simulationsebene durch den Einsatz von rein synthetischen Bildern erreicht, die die zentralperspektivische Konstruktion des Bildraums zum Teil exzessiv ausstellen. Raumtiefen werden hier symbolisch durch Vektorgrafiken erzeugt. Die virtuellen Welten werden so in Bildern dargestellt, die ihre Herkunft aus dem Computer deutlich anzeigen (Abb.1, 5, 7, 27).

In anderen CF-Filmen werden kamerabasierte, 'realistische' Aufnahmen verwendet, um die Ebene der Simulation darzustellen. Um eine Differenz der Wirklichkeitsebenen zu etablieren, werden diese aber mit Verfremdungseffekten versehen, um sie konstruiert und künstlich erscheinen zu lassen. Solche Effekte können über die Kamera und das Filmmaterial erzielt werden oder über den Einsatz von überholten filmischen Techniken. So verfremdet in *Brainstorm* die Verwendung von gestauchtem 70mm-Material die Bilder der virtuellen Welt und in *Strange Days* wird die Ebene der Simulation ausschließlich über Bilder einer Handkamera gezeigt. In *eXistenZ* werden Autofahrten vor einer Rückprojektion gefilmt, die als solche klar zu erkennen ist.

Die Verfremdung kann aber auch auf der Ebene der Schauspielführung, des Kostüms, der Ausstattung sowie der digitalen Bearbeitung der Filmbilder in der Postproduktion geschehen (Abb. 22).

3.1.1 Synthetische Bildwelten

An *Tron* läßt sich die Darstellung des elektronischen Raumes durch synthetische Bilder besonders gut beschreiben. Der Eindruck der Künstlichkeit entsteht hier aus der offensichtlichen Flachheit der Bilder, die die Simulationsebene repräsentieren. Der Film verwendet und privilegiert Computergraphiken und digitale Bildverarbeitung – und läßt den indexalischen, 'tiefen' Raum der kinematographischen Repräsentation zur ausgestellten Oberfläche der elektronischen Simulation schrumpfen. Das Kinobild erfährt in diesen Bildern die Offenlegung seiner eigenen Gesetzmäßigkeiten (Abb.1).

It thus presents itself as 'more visible' than the cinematographic image, less clouded by atmosphere. More real than real, this hyperspace signifies a replication and clarification of the cinematographic image, an objectification of its visions accomplished from a space with no atmosphere, no respiration, no experience of depths and gravity.⁸²

Da der Film fast ausschließlich im elektronischen Raum spielt, beschreibt Vivian Sobchack das Zusammenziehen des Raumes in *Tron* nicht als den Verlust einer Dimension, sondern vielmehr als einen gewollten Exzeß der Flächigkeit. Dieser Film sei 'stolz' auf die Zweidimensionalität seiner Bilder des Hyperraums und auf

82 Vivian Sobchack: Screening Space. The American Science Fiction Film. A.a.O., S.256.

die schematisierte Darstellung der Dreidimensionalität. Für Vivian Sobchack verkehrt *Tron* deshalb die Wertigkeiten: Obwohl er in Plot und Bildkonzeption dem Gegensatzpaar Schein und Wirklichkeit verhaftet bliebe, verliere die Ebene der Realität in der Inszenierung an Wirkungsmacht.

For most of the film, almost everything and everyone have mutated into a simulation, and the category of the 'real' (that narrative 'real world' mainframing the computer programm world) is short-circuited and loses power. Simulation seems the only mode and space of being.⁸³

Für Sobchack und Bukatman ist *Tron* deshalb das Paradebeispiel eines Films, der eine Derealisierung von Wirklichkeit zur Grundlage seiner visuellen Konzeption macht.⁸⁴ Dagegen ist allerdings einzuwenden, daß der Film an keiner Stelle der Bildgestaltung die Dichotomie von 'echter' Wirklichkeit und 'scheinhafter' Simulation aufgibt. Die Bilder der physikalischen Realität geben immer den Bezugsrahmen für die virtuelle Ebene ab. So inszeniert *Tron* zwar durchaus einen "Exzeß der Flächigkeit", durch den die Bilder des elektronischen Raums quantitativ die der Realität übertreffen, aber trotz allem sind es letztere, die die Bilder des elektronischen Raumes einrahmen und ihnen ihren Platz im Spiel von Wirklichkeit und Schein zuweisen. Der Exzeß wird erlaubt, aber in Grenzen, in denen er nicht gefährlich werden kann. Diese Grenzen sind in *Tron* deutlich gezogen und keinesfalls durchlässig geworden oder verschwunden.

3.1.2 Verfremdungseffekte in kamerabasierten Bildern

Um eine Differenz von kamerabasierten Bildwelten zu inszenieren, stellt *Virtuosity* die Unvollkommenheit der virtuellen Realitätsebene aus. Der Film kombiniert Mittel der Ausstattung und des Kostüms sowie digitale Künstlichkeitseffekte, um eine unzureichende Rechnerleistung der fiktionalen Simulationsapparatur zu inszenieren. Alle eingesetzten Verfremdungen visualisieren die Differenz zur Realitätsebene, indem sie deutlich machen, daß eine vollkommene Spiegelung der Wirklichkeit durch die Simulation aus technischen Gründen nicht möglich ist. Die virtuelle Realität wird als imperfektes Abbild der 'Wirklichkeit' inszeniert. Als Schauplatz der Simulation wählt *Virtuosity* zu diesem Zweck einen urbanen

83 Ebd., S.257.

84 Vgl. dazu: Scott Bukatman: Terminal Identity. A.a.O., S. 223ff.

Raum, der glatt, ordentlich und geometrisch geplant ist. Er wirkt auf diese Weise so künstlich wie Schauplätze in Computerspielen, die durch einfache Algorithmen dargestellt werden. Auch die Darstellung der Bevölkerung knüpft an Darstellungsmuster aus Spielwelten an. Hier arbeitet der Film mit Verfremdungen auf der Ebene des Kostüms und der Schauspielführung. Die Simulation wird von Personen in grauen Anzügen verkörpert, die sich ungenau bewegen und monotone, wiederkehrende Sätze sprechen.⁸⁵ Sie erinnern an Figuren in Spielen, die für den Fortgang unwichtig sind und – um Rechnerkapazität zu sparen – alle gleich aussehen (Abb. 23). Die Inszenierung einer Unvollkommenheit der virtuellen Realität wird dabei auch durch digitale Verfremdungseffekte unterstützt. Im Gegensatz zum üblichen Einsatz des Computers in der Postproduktion, verläuft hier der Eingriff des Computers in kamerabasierte Bilder nicht im Verborgenen, sondern wird sichtbar gemacht. Als Künstlichkeitseffekte werden beabsichtigte Bildstörungen, flimmernde Pixel, kurzes Verformen von Gegenständen in die Bilder eingefügt (Abb. 22).

In *Nirvana* fällt dagegen vor allem die Inszenierung von symbolischen Raumtiefen in den kamerabasierten Aufnahmen des Films auf. Die Bilder der virtuellen Realität sind entweder so gefilmt – oder digital nachbearbeitet –, daß eine starke perspektivische Wirkung von ihnen ausgeht (und damit an die "symbolische Form" der zentralperspektivischen Organisation des Film- und Computerbildes erinnert) oder die Mise-en-Scène arbeitet mit perspektivisch organisierten, geometrischen Mustern. So wird in verschiedenen virtuellen Räumen, die der Protagonist betritt, der schachbrettartige Bodenbelag als Wandbemalung perspektivisch auf einen imaginären Fluchtpunkt hin weitergeführt (Abb. 24). Die Andersartigkeit des Cyberspace wird hier also über das Ausstellen eines symbolischen Realismus inszeniert.

Die *Star Trek*-Filme wählen eine weitere Strategie, um den Unterschied zwischen Simulation und Realität zu inszenieren. Da beide Ebenen in unverfremdeten, kamerabasierten Aufnahmen gezeigt werden, kann ein Künstlichkeitseffekt nicht über die Qualität der Bilder hervorgerufen werden. Aus diesem Grund werden die

85 Über stilisierte Kostümierungen wie die der computergenerierten Bevölkerung in *Virtuosity* verfremden einige Filme den Eindruck ihrer virtuellen Realitäten. So stecken in *Tron* alle anthropomorphisierten Computerprogramme in Latex-Ganzkörperanzügen und auch in *The 13th Floor* wird die Differenz der

Grenzen ausschließlich mit theatralen und dramaturgischen Mitteln sichtbar gemacht. Holodecksequenzen werden deshalb meist als virtuelle Zeitreisen in Szene gesetzt, da der Zeitsprung leicht über Kostüm und Schauplatz gekennzeichnet werden kann. Zumeist wird eine Reise in eine vergangene Zeit gezeigt, die die Zuschauer deutlich als solche decodieren können. So wird mit dem intertextuellen Vorwissen über die Figuren der Handlung oder spätestens aus dem Kontext des Plots schnell klar, daß ein Seeräuberschiff oder eine Szenerie des 18. Jahrhunderts und die dementsprechend kostümierten Besatzungsmitglieder des "Raumschiffs Enterprise" keine reale Ebene im Star-Trek Universum bedeuten können (Abb. 19).

3.2 Realitätseffekte

In den meisten CF-Filmen wird die Differenz der Wirklichkeitsebenen wie oben gezeigt in die Bilder der virtuellen Realitäten eingeschrieben. Die Ebene der 'echten' Wirklichkeit dagegen wird mit unverfremdeten kamerabasierten Bildern gezeigt, die so untergründig den Mythos des "Widerscheins von verité" (vgl. 1.1) des Photographischen gegenüber dem Digitalen transportieren.

In vielen Filmen wird allerdings gerade die Inszenierung der Schnittstelle zum Problem der Darstellung. Die Simulationsapparatur ist zwar auf der Ebene der filmischen 'Realität' verortet, scheint aber aus heutiger Perspektive durchaus unreal.⁸⁶ Um den Realismus der Bilder der Wirklichkeitsebene zu stützen, setzen einige Filme in der Mise-en-Scène deshalb Realitätseffekte ein, um die dargestellten Apparaturen so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen. Zu diesem Zweck orientieren sich die Filme in der Inszenierung an Parametern der außerfilmischen Wirklichkeit. Glaubwürdigkeit richtet sich hier "nach der Wahrnehmung von Ähnlichkeiten mit der jeweils bekannten Wirklichkeit".⁸⁷

Wirklichkeitsebenen über Kostümierungen unterstützt. Die Reisenden zwischen den Ebenen tragen in den unterschiedlichen Welten je andere Kleidung.

86 Besonders dann, wenn das im Film gezeigte Interface wesentlich von den 'wirklichen' Entwicklungen abweicht, wird die Glaubwürdigkeit des Interface zu einem Problem der Darstellung.

87 Sibylle Bolik: Die Illusionsfalle. Glaubwürdigkeit als Qualitätsmerkmal filmischer Fiktionen. In: Sibylle Bolik / Manfred Kammer / Thomas Kind / Susanne Pütz (Hrsg.): Medienfiktionen. Illusion – Inszenierung – Simulation. Frankfurt a.M. u.a. 1999, S. 205-214, hier S. 208.

3.2.1 Miniaturisierung der Technologie als Realitätseffekt

In der Darstellung der Schnittstelle in *Brainstorm* wurde als außerfilmischer Vergleichsparameter die Miniaturisierung der Technik gewählt und als Realitätseffekt eingesetzt. Der Film inszeniert zu Beginn die industrielle Entwicklung eines Interfaces. Zeitrafferartig werden die Herstellungsschritte vom Prototypen zum seriell produzierten Gerät gezeigt. In diesem Produktionsprozeß ist die Tendenz einer Miniaturisierung der Technologie zu beobachten, die zunehmend den elektronischen Geräten der Lebenswirklichkeit der Zeit zu ähneln beginnt, in der der Film entsteht.

Das Interface wird hier als eine Art Datenhelm dargestellt, dessen Besonderheit im Bezug auf die Technikdarstellung ist, daß er nicht als visuelle Technologie konzipiert ist. Der Sehsinn ist nicht in die Schnittstelle einbezogen.⁸⁸ Während die Prototypen des Gerätes noch immobil im Labor verankert sind und sichtbare Kabelverbindungen, offenliegende Verdrahtungen und Anschlüsse an zahlreiche externe Geräte zu sehen sind, wird das eigentliche Interface – der 'Datenhelm' – im Laufe der gezeigten Entwicklungsphase immer kleiner und die Technik, die zum Eintauchen in die virtuellen Realitäten des 'Erinnerungsspeichers' notwendig ist, zunehmend unsichtbar. Die Miniaturisierung der Schnittstelle hin zur seriellen Produktion erfolgt von einer unhandlichen, unpraktischen und den Menschen in Geräten und Kabeln einschließenden Technologie hin zu einem fast unsichtbaren Interface, das ähnlich einem Haarnetz über den Kopf gelegt wird, mühelos in einem kleinen Koffer zu transportieren ist und an beliebigen Orten über das Telefonnetz an den Zentralrechner angeschlossen werden kann (Abb.10-14). Der technisch-funktionale Aspekt des Interfaces, der zu Beginn noch vorherrschend war, tritt im Laufe der Entwicklung in den Hintergrund und das Design der Schnittstelle, das nur noch bedingt an Notwendigkeiten gebunden ist, tritt in den Vordergrund. Notwendig bleiben beispielsweise Verkabelungen und der Anschluß über modem-ähnliche Verbindungen an den Zentralcomputer. Sie werden offen gezeigt, da sie als Zeichen für Vernetzung und für Datenströme fungieren. Sie stehen symbolisch für die Verbindung von immaterieller, digitalisierter Welt und physischer Realität.

88 Zur Thematisierung des visuellen Sinnes in der Darstellung der Technik im CF-Film siehe unten (3.3.2).

Der Realismus der Technologie wird so in doppelter Weise inszeniert. Die raumgreifende, imperfekte Darstellung des Prototyps in *Brainstorm* erinnert an die im ersten Kapitel zitierte Beschreibung von heutigen VR-Systemen von Stefan Münker, der diese aufgrund der "voluminanten Ausrüstung" der Cybernauten im Zeitalter der Mikroelektronik in ihrem Erscheinungsbild als antiquiert charakterisiert (vgl. 1.1.2). Zunächst verweist die Inszenierung des Unvollkommenen also auf die Problematik, überhaupt eine Schnittstelle zwischen Mensch und Computer herzustellen, die eine "unvermittelte", direkte Verbindung möglich macht – und beglaubigt damit den Realismus der dargestellten Technologie. Die Entwicklung eines solchen Interfaces ist schwierig und nur mit großem technischen Aufwand zu betreiben, aber sie ist prinzipiell möglich. Die gezeigte Entwicklung erinnert aber auch an einen Schnelldurchlauf durch die Computergeschichte selbst – aus der Sicht der Zeit, in der *Brainstorm* in die Kinos kommt (1984). Von den ersten Hochleistungscomputern, deren Speicherschränke ganze Etagen in Bürohäusern belegen hin zum Homecomputer, der auf jeden Schreibtisch paßt. Auch hier ist der Versuch zu erkennen, die fiktionale Technik 'realistisch' erscheinen zu lassen, indem bestimmte visuelle Parameter technologischer Entwicklungen der Lebenswirklichkeit auf die fiktionale Technologie des Films übertragen werden.⁸⁹

3.2.2 Inszenierung eines Kontrasts

In *The 13th Floor* und *eXistenZ* wird die in den Schluß Einstellungen gezeigte Wirklichkeitsebene als realistischer im Kontrast zu den anderen Ebenen inszeniert. Beide Filme etablieren diese Hierarchie der Wirklichkeiten über die kontrastierende Darstellung von Simulationsapparaturen, die unterschiedlich glaubwürdig erscheinen.

89 Da die außerfilmischen Vergleichsparameter einer rasanten Entwicklung unterliegen, ist auch eine signifikante Veränderung der filmischen Darstellung der Schnittstelle zur virtuellen Realität über die Zeit hinweg zu beobachten. Entwicklungen im Design der Computertechnik und die proportional ansteigende Speicherkapazität der Rechner sowie die Entwicklung neuer Speichermedien wie der CD-Rom oder der DVD-Rom beeinflussen die Darstellung der Technologie im CF-Film. Dies fällt im Vergleich von *Brainstorm* und *Strange Days* besonders auf, da beide die "gleiche" Technologie zeigen: Ein Aufzeichnungsgerät für absolut realistische Erinnerungen. Während in *Brainstorm* (1984) zwar das Interface klein und handlich geworden ist, bleibt der Zugang nur über die Verbindung zum großen Zentralrechner möglich. Dort dienen aufwendige, vergoldete Magnetbänder - die wie "Videos-on-Demand" abgerufen werden können – als Speichermedium. In *Strange Days* dagegen ist nicht nur das Interface geschrumpft, sondern auch das Speichermedium. In der außerfilmischen Wirklichkeit wurde in der Zwischenzeit die Compact Disc erfunden: So braucht man in der Zukunft von 1995 (der Film spielt im Jahr 2000) nur noch einen kleinen tragbaren 'Discman', der als Wiedergabegerät dient.

The 13th Floor spielt, wie oben beschrieben, auf drei Realitätsebenen, von denen die mittlere und die höchste mit Simulationsapparaturen ausgestattet sind. Auf der mittleren Ebene ist ein aufwendiges Interface erforderlich, um in die virtuelle Realität der dritten Ebene des Films einzutauchen. Ein ganzes Stockwerk gefüllt mit Computern unterstützt die Apparatur, die entfernt an einen Kernspintomographen erinnert. Die Schnittstelle der höchsten, 'echten' Realitätsebene des Films dagegen wird als simples kopfhörer-ähnliches Gerät gezeigt, das man ohne Probleme im eigenen Schlafzimmer benutzen kann. Der Film operiert so mit ähnlichen Strategien, wie sie schon im Zusammenhang mit *Brainstorm* beschrieben wurden. Die Vorstellung einer hoch entwickelten Technik, die an den Film herangetragen wird, mißt sich an den Entwicklungen im Bereich der aktuellen Kommunikationstechnologie. So scheint ein miniaturisiertes Interface, bei dem der technisch-funktionale Aspekt nicht mehr sichtbar ist und das sein Design in den Vordergrund stellt, fortschrittlicher und insofern 'realistischer' als die dagegen 'veraltet' anmutende Technikdarstellung der mittleren Wirklichkeitsebene des Films. Die miniaturisierte Technologie ist glaubwürdiger im Vergleich zum raumgreifenderen Interface, das die Avatare der ersten virtuellen Wirklichkeitsebene erfunden haben. Der Kontrast stützt die Inszenierung der 'echten' Wirklichkeit. Über die Darstellung der Technik wird in *The 13th Floor* auf diese Weise eine Realitätsebene schlußendlich als 'echte' Wirklichkeit bestätigt.

Ähnlich verhält es sich in *eXistenZ*. Der Film erzählt in Bildern und Plot von einer Ununterscheidbarkeit von Wirklichkeit und Simulation: Im Film sind Computerspiele so perfekt in ihrer Darstellung geworden, daß ihr Realismus eine Unterscheidung von der Realität unmöglich macht. *eXistenZ* erzählt im besonderen von einem Spiel, dessen Inhalt wiederum die Entwicklung eines Spiels ist und wechselt so geschickt zwischen verschiedenen Wirklichkeitsebenen, von denen durch die Inszenierung zunächst keine als die Ebene der 'echten' Realität gekennzeichnet ist. Jede könnte innerhalb oder außerhalb der Computerspielhandlung angesiedelt sein. Der Film zeigt auf seinen verschiedenen Wirklichkeitsebenen ein biotechnologisches Interface, das von der Narration als Zukunftstechnologie vorgestellt wird. Über ein sogenanntes Bioport im Rückenmark werden die Teilnehmer des Computerspiels "eXistenZ" mit der organisch-lebendigen Spielkonsole verbunden (Abb. 25). Im filmischen Kontext ist diese biotechnologische Variante eines Interface als glaubwürdige Entwicklung inszeniert. Auf der letzten Wirklichkeits-

ebene des Films taucht dann allerdings zum ersten und einzigen mal ein 'herkömmliches' Interface auf, das in seiner Darstellung an außerfilmische Glaubwürdigkeitsparameter anknüpft (Abb. 26). Es ist aus Plastik, erinnert an das Design der 90er Jahre und es ist nicht über ein Bioport, sondern über einfache Verkabelungen an eine Spielkonsole angeschlossen. Im Kontrast zu der vorher eingeführten Biotechnologie dekonstruiert die Darstellung des Interface am Schluß des Films alles vorherige als Simulation. Auch wenn die Narration am Ende des Film weiterhin die Ununterscheidbarkeit von Spiel und Wirklichkeit behauptet, so löst die Bildebene diese nicht ein. Sie zeigt eine Ebene, die über den Kontrast der Technikdarstellung als 'echte' Wirklichkeit inszeniert wird: "Der Schein des Wirklichen verbindet sich mit der Erwartung von Glaubwürdigkeit."⁹⁰

3.3 Darstellungen der Wahrnehmungssituation: Körper in der Maschinerie

Die Beziehung zwischen Mensch und Technik wird im CF-Film grundsätzlich als Kontrollverhältnis inszeniert. Das Außen der Lebenswirklichkeit der Figuren muß aus der Wahrnehmung verdrängt werden, damit die Immersion in eine künstliche Realität gelingen kann. Die 'User' müssen sich in einen Zustand versetzen lassen, in dem die Realitätsprüfung ausgesetzt ist. Um in virtuelle Welten einzutauchen, übertragen sie deshalb die Kontrolle zeitweilig auf die Simulationsmaschinen und tauschen ihre Handlungsfreiheit diesseits der Schnittstelle gegen Handlungsmöglichkeiten jenseits der Schnittstelle ein. Die von Baudry für den Kinoapparat selbst und von Manovich auch für die VR-Systeme festgestellte Unbeweglichkeit der Zuschauer/Benutzer findet sich so in der Repräsentation der VR-Technologie im CF-Film wieder.

3.3.1 Das Stillstellen des Körpers

In *Tron*, *Total Recall*, *The Lawnmower Man*, *Virtuosity* aber auch in *eXistenZ* und *The 13th Floor* wird die Wahrnehmungssituation in der Simulationsapparatur als Eingriff der Maschinerie in die Körperlichkeit der Nutzer oder zumindest als Dominanz über den Menschen inszeniert. In allen Fällen wird der Körper in der Ma-

90 Sibylle Bolik: Die Illusionsfalle. Glaubwürdigkeit als Qualitätsmerkmal filmischer Fiktionen. A.a.O., S. 205.

schinerie ruhig gestellt und das Kontrollverhältnis mittels der Übermacht der Apparatur in Szene gesetzt.

In *The Lawnmower Man* und *Virtuosity* werden die Protagonisten an die Simulationsapparate gefesselt (Abb.4, 20). Das Stillstellen wird als Gefangennahme durch die Maschinerie gezeigt, aus der es ohne fremde Hilfe kein Entkommen gibt. Lev Manovich kann deshalb seine Beschreibung der Unbeweglichkeit in VR-Systemen auch durch ein Filmbeispiel aus *The Lawnmower Man* illustrieren:

The Paradox of VR, that it requires the viewer to move in order to see an image and at the same time physically ties her to a machine, is interestingly dramatized in a 'cybersex' scene in the movie *Lawnmower Man* (Brett Leonard, 1992). In the scene, the heroes, a man and a woman, are situated in the same room, each fastened to a separate circular frame that allows the body to rotate 360 degrees in all directions. During 'cybersex' the camera cuts back and forth between virtual space (i.e. what the heroes see and experience) and physical space. In the virtual world represented by psychedelic computer graphics, their bodies melt and morph together, disregarding all the laws of physics, while in the real world each of them simply rotates within his or her own frame.⁹¹

Total Recall und *13th Floor* dagegen greifen auf das Bild des Schlafens und Träumens zurück und inszenieren die Apparatur jeweils als übermächtige Maschinerie, die diesen Schlaf überwacht und steuert (Abb.17). Der Nutzer kann von sich aus nicht wieder aus den künstlichen Wirklichkeiten heraustreten. Sein Körper wird durch die Maschinerie dominiert.

Die Darstellung in *Tron* zeigt die totale Kontrolle der Technik über den Körper durch die Übersetzung des physikalischen Körper seines Protagonisten in digitale Information. In der Übersetzung, die hier durch das Abtasten mittels eines blauen Lichtstrahls vollzogen wird, 'friert' das Bild des Körpers des Protagonisten ein, wird durch die Maschinerie mit einem Raster überzogen und dann durch den Lichtstrahl langsam abgetragen. Der Körper wird zunächst still gestellt, dann zerlegt und als digitale Projektion im Cyberspace des Computers wieder zusammengesetzt. Diese Inszenierung ist eine der radikalsten der Kontrollvariante. Sie hebt die Distanz zwischen Mensch und Maschine völlig auf.

91 Lev Manovich: *The Language of New Media*. Cambridge und London 2001, S.110f.

3.3.2 *Geschlossene Augen als Motiv für den Ausschluß des Realraums*

In *Brainstorm*, *Strange Days*, *eXistenZ*, und *13th Floor* werden der Kontrollverlust und der Eingriff in die Handlungsfreiheit der Nutzer nicht über die Schnittstelle inszeniert, die durch ihre miniaturisierte Darstellung fast unsichtbar bleibt. Der Ausschluß des Realraums wird nicht durch eine Datenbrille oder einen Datenhelm in Szene gesetzt, sondern in den Körper der Nutzer eingeschrieben: Diese sitzen – mit einem head-set-artigen Interface ausgestattet – auf einem Stuhl (*eXistenZ*) oder legen sich ins Bett (*eXistenZ*, *13th Floor*) und schließen zum Eintauchen in die VR lediglich die Augen.⁹²

Das Motiv des Augenschließens wird als Metapher eingesetzt, es ist nicht als ‚technische Notwendigkeit‘ inszeniert. Dies läßt sich gut an einem Vergleich von *Brainstorm* und *Strange Days* zeigen. In beiden Filmen ist das Sichtbare der Technologie fast verschwunden und die miniaturisierte Simulationsapparatur soll das Nervensystem von außen direkt ansprechen. Die innere Logik der Simulationsapparaturen würde es nicht erfordern, daß die Nutzer ihre Augen schließen müssen, wenn sie in die VR eintauchen wollen. Offene Augen würden, wenn der Nutzer in einer solchen Simulationsapparatur eingebunden ist, schlicht nichts sehen – denn wenn das Interface die Realwelt für alle anderen Körpersinne über eine Stimulation des Nervensystems ausschaltet, dann muß dies auch für den visuellen Sinn gelten.

Während *Brainstorm* die "User" seines Interfaces dementsprechend mit offenen Augen darstellt, sind in *Strange Days* ihre Augen geschlossen (Abb. 15 und 16). In *Brainstorm* haben die offenen Augen den Effekt, daß die totale Vereinnahmung durch die Apparatur – die der Plot behauptet – im Bild nicht angezeigt wird. Die Nutzer in *Brainstorm* erinnern an Menschen, die gerade ein gutes Musikstück oder amüsante Sprachaufnahmen hören, nur visuell nicht in eine andere Wirklichkeit eingebunden sind. Ihr Blick geht ins Leere, aber der Realraum scheint für sie nicht abwesend zu sein. Das bloße Schließen der Augen in *Strange Days* dagegen hat den Effekt, daß der Realraum für den Nutzer nicht mehr vorhanden scheint. Das Schließen der Augen ist hier als Metapher für eine Technologie eingesetzt, deren abstrakte Prozesse nicht mehr darstellbar sind und für den Zuschauer un-

92 Hier zeigt sich natürlich auch die Nähe zum Motiv des Traumes im CF-Film (siehe 3.4.1).

sichtbar bleiben. Es steht für den Ausschluß des Realraums als Ganzen, der jedoch nicht durch den Körper, sondern von der Technologie bewirkt wird.

3.4 Motive einer Differenz

Die Simulationsapparatur markiert als Schnittstelle auch die Grenze zwischen den verschiedenen Realitätsebenen. Diese Grenze bleibt in der Darstellung der Apparatur selbst unsichtbar, wird jedoch in verschiedenen anderen Motiven thematisiert.

3.4.1 Grenzziehung durch Traummontage

Traumsequenzen im Film werden meist – wenn sie als Traum gekennzeichnet sein sollen – durch die Montage in ein "Abhängigkeits-" und "Kontrastverhältnis"⁹³ zur Realitätsebene des Films gesetzt.

Erstes Bild - ein Mann speist mit einer attraktiven Frau; zweites Bild – der Mann fährt aus dem Schlaf auf und sieht neben sich eine zweite Frau; der Titel 'Rêve et Réalité' weist auf die Traumtatsache selbst hin [...]. Das Einbettungsverhältnis der Tätigkeit des Träumens und der Substanz des Träumens selbst bildet den Integrationsrahmen für die beiden Bilder, sie gehören zusammen und bilden ein Abhängigkeits- wie ein Kontrastverhältnis aus. Diese formale Kennzeichnung des Traums im Film ist bis heute dominant und die Standardform geblieben.⁹⁴

Diese Montage-Konvention zur Kennzeichnung von Traumsequenzen wird von den meisten CF-Filmen übernommen. Sie verwenden es, um das Verhältnis von Realität und virtueller Welt in Szene zu setzen. Bilder des Außen, des Realkörpers der Figuren und der Simulationsapparatur, werden entweder immer wieder zwischen die Bilder des elektronischen Raums geschnitten und betten diese so ein. Zum Teil werden die Sequenzen der virtuellen Realität wie im oben angeführten Beispiel eingerahmt. Das Schließen und Öffnen der Augen, das Sich-Hinlegen oder Hochschrecken sind auch hier bildliche Motive, die das Abtauchen in oder das 'Erwachen' aus der Simulation kennzeichnen.

93 Hans J. Wulff: Intentionalität, Modalität, Subjektivität: Der Filmtraum. In: Bernard Dieterle: Träumungen. A.a.O., S.53-69, hier S. 53.

94 Ebd.

Wulff macht für den Traum deutlich, daß das Prinzip des Kontrastes besagt, daß die eingebetteten Sequenzen einen "Kontrapunkt zum Rahmen"⁹⁵ artikulieren und das Prinzip der 'Einbettung' besagt, daß die eingebettete Filmsequenz "abhängig ist" von der einbettenden und daß diese "durch die Umklammerung regiert wird".⁹⁶ Überträgt man diese Interpretation der Traummontage im Film auf die der virtuellen Realität, wird deutlich, daß sie auch hier dazu dient, einen Kontrast, eine Differenz festzuschreiben. Die Bilder der Virtualität werden in ein Abhängigkeitsverhältnis zu denen der Realitätsebene gerückt, die Grenzen zwischen den Ebenen festgeschrieben.

3.4.2 Der Lichttunnel

Das Motiv des Lichttunnels markiert das Überschreiten der Grenzen zwischen den Welten. Der Übergang in virtuelle Realitäten ist das Paradox einer Reise, die keine Distanz zu überbrücken hat. Start und Ziel fallen gleichzeitig ineinander und auseinander, da der elektronische Raum keine physikalische Ausdehnung besitzt. Seine Eigenschaften bestehen aus Algorithmen, die in Schaltkreisen frei flottieren. Der elektronische Raum ist überall und nirgends. Diese Ortlosigkeit – die Aufhebung von Raum und Zeit – wird im CF-Film in der Inszenierung des Übergangs zwischen der 'echten' Wirklichkeit und der virtuellen Realität zu einem Problem der Darstellung: Wie können Bilder eine Reise, die keine Distanz überwinden muß, erfahrbar machen? Zwei Darstellungskonventionen sind in den untersuchten Filmen zu erkennen.

Oft wird der Übergang lediglich über die Montage erzählt, die die verschiedenen Ebenen gegeneinander setzt und an die Montage von Traummotiven im Film anknüpft. Hier verortet die Schnittkonvention den künstlichen Raum entweder 'im Kopf' einer Person – als inneren Blick – oder als subjektiven visuellen Eindruck.

Genauso häufig wird der Übergang allerdings auch über ein spezielles abstraktes Bewegungsmotiv erzählt, das als Metapher für die Reise fungiert, die keine Distanz zu überwinden hat: Es sind Bewegungsbilder, die das visuelle Spiel eines Kaleidoskops suggerieren und die Scott Bukatman als "archetypical kaleidoscopic

95 Ebd., S.54.

96 Ebd.

effects sequence"⁹⁷ beschreibt (Abb. 2, 9). Sie findet sich als abstrakte Bewegungsmetapher seit Stanley Kubricks *2001 – A Space Odyssey* (1968) in unterschiedlicher Form in vielen Science-fiction Filmen wieder.

The archetypical kaleidoscopic effects sequence, as found in [...] *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) [...] and countless others, features a first person camera engaged in a distended sense of time. The main characters take kaleidoscopic journeys – adventures of exploration in relation to monoliths, motherships, virtual realities and the inner spaces of the human psyche. These are not so much journeys to other places or societies as flights from the strictures of instrumental reason.⁹⁸

Die Bilder zeigen eine abstrakte Bewegung durch einen zentralperspektivisch organisierten Lichttunnel: Kaleidoskopische Formen und Muster, Lichtpunkte oder -linien entspringen im Blickpunkt der Leinwand und bewegen sich mit rasender Geschwindigkeit auf den Zuschauer zu. Sie lassen einen Sog in das Zentrum der Bilder entstehen, einem Wasserstrudel gleich, der den Eindruck des Bewegtseins hervorruft, eine Reise in die unendlichen Tiefen eines unentdeckten Raumes. Gleichzeitig wird dabei, wie etwa in *Tron*, die Künstlichkeit der Tunnelbilder selbst zum Thema. Ihre Herkunft aus dem Computer wird in der Abstraktheit der geometrischen Figuren ausgestellt, die scheinbar aus dem Nichts auf den Zuschauer zurasen (Abb. 2). Indem sie Bewegung zeigen, die simuliert ist, finden die Bilder eine Metapher für eine Reise, die keine Distanz überwindet.⁹⁹

3.4.3 Spiegel und Bildschirme

Als visuelles Motiv für das Thema Identität und Differenz wird auch der Spiegel und sein Bild zur Thematisierung der Grenzen von Simulation und Realität eingesetzt. Hier sind es meist mediale Spiegelungen – Bildschirme oder holographische Projektionen –, die die Funktion des traditionellen Spiegels übernehmen und sie erweitern.

97 Scott Bukatman: The Ultimate Trip. Special Effekts and Kaleidoscopic Perception. In: *Iris* Nr. 25, Spring 1998, S.75-98, hier S. 80.

98 Ebd., S. 80f.

99 Die *Star Trek* Filme bilden in Bezug auf die Ortlosigkeit der Simulation und den symbolischen Übergang insofern eine Ausnahme, daß die holographische Simulation hier einen Ort hat. Der Übergang in die virtuelle Realität ist einfach eine Tür, die Simulation ist an einen bestimmten Raum – das Holodeck – gebunden, in dem der leibliche Körper der handelnden Figuren sich befindet. Der 'Cybernaute' muß nicht in den virtuellen Raum 'reisen', sondern die Simulation wird in den realen Raum projiziert.

Das traditionelle Spiegelbild liefert auch in der Welt der CF-Filme zunächst ein Abbild des Gespiegelten. Oft dient dieses Bild dem Vergewissern von Wirklichkeit oder dem Vergewissern des Selbst und stützt im Zusammenspiel mit der Narration den Wirklichkeitscharakter der Realitätsebene. Die Spiegelbilder finden sich in den unterschiedlichsten Materialien und Gegenständen. Das Motiv des Spiegels und des Spiegelbilds wird auf diese Weise in den meisten CF-Filmen in seiner kulturgeschichtlich geprägten Funktion als Metapher für "Selbsterkenntnis, Selbstreflektion, von Wissen und Weisheit, von Identität und Differenz"¹⁰⁰ eingesetzt.

In *Virtuosity* ist es ein Großbildschirm, der als Spiegel und als Grenze zwischen Realraum und Simulation fungiert (Abb. 21). Die beiden Protagonisten sind zu diesem Zeitpunkt des Films in die virtuelle Realität eingetaucht. Ihre Realkörper sind in einem Testlabor in einer Simulationsapparatur festgestellt, ihre Köpfe zur Hälfte von der Maschine verdeckt. Von ihrer Mimik ist nur die Mundpartie sichtbar und sie können lediglich Arme und Beine bewegen. Der Großbildschirm, der in die Mise-en-Scène des Labors integriert ist und zur Überwachung der Probanden im Cyberspace dient, zeigt eine Projektion der virtuellen Realität, die die Körper der Protagonisten verdoppelt. Mimik und Bewegungen vor und auf dem Bildschirm sind identisch.

Der mediale Spiegel in *Virtuosity* hat eine mehrfache Funktion. Er bildet die Grenze zwischen virtuellem Raum und Realität und zeigt jenen gleichzeitig als Abbild der Wirklichkeit. Gleichzeitig verdeckt der Großbildschirm die Ortlosigkeit des elektronischen Raums, indem die Bilder dieses Raums eine Perspektive zeigen, die ein "von außen" aufgenommenes Bild suggeriert. Durch die Rahmung wird der Cyberspace verortet und in der Spiegelung als abbildbar gezeigt, als ob er Konstruktionsprinzipien gehorchen würde, die denen der Realität entsprechen.

Die über den Spiegel eingeübte Art des Sehens ist eine identifikatorische. Alles Sichtbare ist aufgrund seiner Ähnlichkeit sofort identifizierbar. Es erfüllt das Kriterium des "Bereits-Gesehenen". [...] Was nicht ähnlich ist, ist nicht sichtbar. Was nicht sichtbar ist, entgeht dem identifizierenden und kontrollierenden Blick.¹⁰¹

100 Manfred Faßler: Im künstlichen Gegenteil / Ohne Spiegel leben. In: ders. (Hrsg.): Ohne Spiegel leben. München 2000, S. 11-120, hier S. 48.

101 Dietmar Kamper: Ohne Spiegel, Äne Bilde. In: Manfred Fassler: Ohne Spiegel leben. München 2000, S. 295-299, hier S. 296f.

Das mediale Spiegelbild in *Virtuosity* übernimmt damit sowohl eine Funktion der Abgrenzung als auch der Eingemeindung. Das Andere und Unheimliche der Ortlosigkeit der virtuellen Realität soll in der Spiegelung sichtbar gemacht und gleichzeitig gebannt werden.

In *Tron* dagegen wird der für den Protagonisten direkt erfahrbare elektronische Raum nach außen in Zahlenreihen auf Computermonitoren gespiegelt. Auch in diesen Beispielen wird der Bildschirm als Grenze zwischen Realität und Virtualität zum Thema gemacht. Doch im Unterschied zu *Virtuosity* präsentiert *Tron* im Bildschirm die Abstraktheit des ortlosen elektronischen Raums.

In *Total Recall* ist es ein holographischer Spiegel, der ein dreidimensionales Abbild des Protagonisten in den Raum wirft. Hier erkennt dieser aufgrund der Perfektion der Holographie sein eigenes Spiegelbild zunächst nicht und versucht, es in einen Kampf zu verwickeln. Das Abbild wird zur Simulation und die Grenzen, die durch die medialen Spiegelungen der anderen Beispiele gezogen werden, beginnen zu verwischen.

3.5 Inszenierungen einer Ununterscheidbarkeit

Einige Filme setzen sich mit der Frage auseinander, was es bedeutet, wenn die Grenzen zwischen Realität und Simulation nicht mehr deutlich zu erkennen sind. In den meisten CF-Filmen sind es nur einzelne Bildmotive, die das Verwischen der Grenzen von Wirklichkeit und Simulation bildlich zum Thema machen. Lediglich *eXistenZ* und *The 13th Floor* stellen sich wirklich der Aufgabe, wie ein solch unsicher gewordener Status der Wahrnehmung von Wirklichkeit auch auf der Bildebene inszeniert werden kann.¹⁰²

3.5.1 Grenzverwischung durch Stereotypisierung

The 13th Floor etabliert dazu zunächst eine Realitätsebene, die in der Lichtsetzung, Farbgebung und Mise-en-Scène an die Atmosphäre amerikanischer Thriller erinnert: Kalt, glatt, urbanes Setting, postmoderne Architekturen (Abb. 29). Plot und Figuren sind stereotyp: ein Mord an einem bekannten Wissenschaftler, der eine unerwartete Entdeckung gemacht hat; ein verdächtiger Assistent, der seine

Erinnerung an die Nacht der Tat verloren hat; eine mysteriöse junge Frau, die aus dem Nichts auftaucht und behauptet, die Tochter des Ermordeten zu sein; ein schwarzer, älterer Police-Detective mit Schlapphut und Trenchcoat, der der ganzen Situation nicht traut. Die Glaubwürdigkeit der Szenerie verdankt sich diesem Aufgreifen konventionalisierter Darstellungsmuster aus Polizeifilmen. Die Atmosphäre scheint künstlich, aber sie kann als ein etwas plump umgesetztes Genresterotyp durchgehen. Denn gerade im Vergleich mit der offensichtlichen Künstlichkeit der virtuellen Realität, mit der sie kontrastiert wird – einer virtuellen Zeitreise in die 30er Jahre – scheint diese Welt zunächst durchaus realistisch. Doch da sich diese Ebene des Films später ebenfalls als eine computergenerierte virtuelle Realität heraus stellt, lesen sich die stereotypen Bilder plötzlich als Visualisierungen einer Derealisierung der Wirklichkeit. Indem der Film in der Darstellung seiner zunächst als Realitätsebene vorgestellten Welt auf medial vermittelte, stereotypische Bildwelten setzt, thematisiert er gerade das Verwischen der Grenzen von Simulation und Wirklichkeit in seinen Bildern. Er setzt Stereotypisierung als 'falschen Realitätseffekt' ein und greift damit das Thema der Wahrnehmungsveränderung durch die Ubiquität medialer Bildwelten auf. Das medial Vertraute ist 'wirklich', die Konventionen der Darstellung vermitteln Glaubwürdigkeit.

3.5.2 Grenzverwischung durch Irrealisierung aller Ebenen

eXistenZ geht den umgekehrten Weg. Die verschiedenen Wirklichkeitsebenen, die der Film einführt, sind voller Unwirklichkeiten. Es tauchen mutierte Amphibien mit mehreren Köpfen auf – zumeist deutliche digitale Animationen – und unglaubliche biotechnologische Entwicklungen werden vorgestellt. Phantastische Schauplätze bestimmen den Film, der nicht in einem urbanen Raum, sondern in ländlicher Atmosphäre spielt. In schmutzigen Tierfarmen werden die Grundbausteine der organischen Schnittstellen der Computerspiele gezüchtet und verarbeitet. Kein Element der *Mise-en-Scène* erinnert an Realitätseffekte im Stile von *The 13th Floor*.

Der Film spielt vielmehr mit dem Realitätseindruck der Kinoapparatur selbst: Je länger der Film diese irrealen Wirklichkeit behauptet, desto bereitwilliger wird sie

102 Auch wenn – wie schon gezeigt wurde – beide Filme die Unsicherheit der Wirklichkeitswahrnehmung schlußendlich durch die Inszenierung einer sublimen Realitätsebene aufheben.

vom Zuschauer für wahr genommen. Da alle Ebenen, auf denen der Film operiert, in diesem phantastischen Setting angesiedelt sind - sowohl die virtuellen Realitäten der Spielebene, als auch die zunächst etablierte Wirklichkeitsebene - verschwimmen zusehends die Trennlinien und es wird immer schwieriger, die Ebenen zu unterscheiden. Es findet keine Hierarchisierung der vorgestellten Realitäten statt, da alle Ebenen irrealer Elemente beinhalten.

3.5.3 Einzelne Bildmotive

In *Tron* wird ein Großraumbüro aus einer Perspektive gezeigt, die die Strukturen der Trennwände als Äquivalent zu den Strukturen der Welt 'im Inneren' des Computers zeigt (Abb. 3). Hier wird eine Ähnlichkeit eines stereotypen Arbeitsprozesses in Großfirmen in Zusammenhang mit den programmierten Abläufen des Computers gesetzt und dies über ein Bild erzählt, das Verwischen von Simulation und Wirklichkeit thematisiert: Es ist das vektorgraphisch aufgebaute Bild der Simulation, die dem des Großraumbüros vorangeht. Die Abhängigkeitsverhältnisse haben sich in diesem Bild demnach umgekehrt, die Simulation setzt sich in der Wirklichkeit fort.

In *Virtuosity* ist das Thema der Ununterscheidbarkeit in einem Zusammenspiel von Plot und Bildern präsent. Interessant ist, daß es hier die im Computer erzeugte Figur ist, die – nachdem sie in die Wirklichkeit entlassen wurde – wieder zurück in die virtuelle Realität des Computers kommt – und keinen Unterschied erkennt. Dies ist insbesondere im Zusammenhang mit den ordentlich geplanten, postmodernen Stadträumen, die der Film als Setting seiner Virtualitätsebene wählt, spannend, weil auf diese Weise die Künstlichkeit dieser urbanen Räume ins Bild gesetzt wird und die Präsenz der Simulation in der Lebenswirklichkeit herausgestellt wird (Abb. 23).

3.6 Die Simulation der Realität

Wenn man anhand der analysierten Motive die Inszenierung des Verhältnis von virtuellen Welten und Realitätsebene betrachtet, so muß man zu dem Schluß kommen, daß es in den wenigsten der besprochenen Cyberfiction-Filme zu einer weitergehenden Reflexion über die Veränderung des Wirklichkeitsverständnisses durch den Einfluß elektronischer Welten kommt. Die meisten Filme stellen den

Computer als den Produzenten der Bilder zwar aus, nutzen dies aber nicht dazu, um die Auswirkungen eingehend zu reflektieren.

In der Inszenierung der Ebene der virtuellen Realität geht es zumeist nur um die Ausweisung von deren Künstlichkeit und somit um den Verweis auf eine 'reale' Wirklichkeit hinter dem Schein der Simulation. Wie gezeigt wurde, werden digitale Bilder oder digital verfremdete Bilder gerade dazu genutzt, um die Grenzen von Realität und Virtualität anzuzeigen. Die vorgestellten Künstlichkeitseffekte – Zeitreisen, Kostümierungen, die schematisierenden Darstellungen synthetischer Bilder, digitale Verfremdungseffekte, die simulierte Perspektivik in kamerabasierten Bildern – stützen die Differenz der Welten, in dem sie sie in den Bildern der virtuellen Realität festschreiben. Das Aufheben der Grenzen, das durch die Digitalisierung ermöglicht wird, ist dagegen kein Thema der Bilder. Anstatt die universelle Übersetzbarkeit der physischen Welt in die Simulationen des Digitalen zu reflektieren, präsentieren sich die Bilder der virtuellen Welten als unvollkommenes Abbild einer 'echten' Wirklichkeit.

Auch in den Realitätseffekten und in der Thematisierung der Grenze zwischen den Welten – im Motiv des Übergangs sowie im Einsatz des Spiegel- und des Traummotivs – zeigt sich die Simulationsebene immer als der Realität untergeordnet. Zwar wird der Computer wie in *Virtuosity* in seiner Funktion als bildgenerierende Realitätsmaschine sichtbar gemacht, allerdings wird das Sichtbarmachen immer auch mit dem Verweis auf die sublimale Ordnung des Realen verknüpft. Die virtuellen Realitäten der Filme stehen so grundsätzlich in engem Bezug zur Realitätsebene der Filme. Sie werden als Simulation einer vorrangigen Realität inszeniert, die nicht so vollkommen wie diese sein kann. Für sie gilt, was Baudrillard in "Simulacra and Science Fiction" schreibt:

The imaginary was the alibi of the real, in a world dominated by the reality principle.¹⁰³

Obwohl die Filme die Möglichkeit hätten, die wachsende Verunsicherung über die Grenzen von Realität und Fiktion zum Thema zu machen, leisten sie dies kaum. Insgesamt betrachtet stützen die Bildebenen der vorgestellten Cyberfiction

103 Jean Baudrillard: Simulacra and Science Fiction. In: Simulacra & Simulation. Michigan 2000, S. 121-127, hier S. 121.

in ihren Motiven und Darstellungskonventionen zu einem großen Teil die Dichotomie von Sein und Schein.

Films about virtual reality may play with our sense of which is which, but such doubts are usually resolved quite clearly in favour of one level that is established as the unquestionable real.¹⁰⁴

Selbst Filme, die wie *eXistenZ* und *The 13th Floor* vom Verschwinden der Grenzen zwischen Realität und Virtualität handeln, lösen so in ihren Bildern – gewollt oder ungewollt – die Ununterscheidbarkeit der Wahrnehmung nicht durchgängig ein, sondern ziehen sich letztlich auf das Realitätsprinzip zurück. In *eXistenZ* sind es die letzten Szenen des Films, wie in 3.2.2 gezeigt wurde, die doch noch eine Hierarchisierung vornehmen und über die Bilder Eindeutigkeit in Bezug auf die Grenzziehung erzeugen – auch wenn das Drehbuch des Filmes im letzten gesprochenen Satz das Gegenteil erzählen will: "Sind wir noch im Spiel oder ist das jetzt die Realität?"

Auch in *The 13th Floor* wird die als 'falscher Realitätseffekt' eingeführte Stereotypisierung schließlich zu einem echten Künstlichkeitseffekt, den der Film dazu verwendet, um die Grenzen zwischen Realität und Simulation wieder deutlich einzuziehen: Beide hier betrachteten Ebenen werden von den Schlußbildern als Schein bloßgestellt, wenn der Film die Unsicherheit der Ununterscheidbarkeit auflöst und doch eine sublimale Realitätsebene etabliert, die den beiden anderen Ebenen übergeordnet ist (Abb. 28-30).

Die Möglichkeit, die Problematik des Verschimmens der Grenzen von Realität und Schein in ihren eigenen Bildern durchgängig und ohne den Verweis auf eine echte Wirklichkeit hinter den Bildern zu thematisieren, wird kaum genutzt. Die CF-Filme verlegen sich im großen und ganzen darauf, in ihrer Bildsprache die Idee einer als 'real' erfahrbaren Wirklichkeit zu sichern und deren Vorrang vor einer medial vermittelten zu behaupten. Meist brechen nur einzelne Bildmotive aus diesem Schema aus und geben einen Hinweis darauf, wie die Bildebene eine Derealisierung von Wirklichkeit reflektieren könnte.

Wenn die Verunsicherung über den Status der Wirklichkeitsebenen immer wieder zugunsten der 'echten' Realität aufgelöst wird, dann kann der Cyberfiction-Film in

104 Geoff King / Tanya Krzywinska: Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace. A.a.O., S. 57

letzter Konsequenz kein Infragestellen von Wahrnehmung leisten. Vielmehr ist die Narration daraufhin konstruiert, die als real vorgestellte Welt am Ende als sich ihrer Realität versichert hervorgehen zu lassen. Die virtuellen Realitäten der Filme scheinen auf diese Weise die Funktion zu erfüllen, die Baudrillard in der "Agonie des Realen" als die Strategie Disneylands beschreibt:

Disneyland existiert, um das "reale" Land, das "reale" Amerika, das selbst ein Disneyland ist, zu kaschieren (ein bißchen so, wie die Gefängnisse da sind, um zu kaschieren, daß das Soziale insgesamt in seiner banalen Omnipotenz eingekerkert ist). Disneyland wird als Imaginäres hingestellt, um den Anschein zu erwecken, alles Übrige sei real.¹⁰⁵

Die klassische Antinomie von Sein und Schein¹⁰⁶ wird so auch durch die Bildebene bestätigt. Die den Plot beherrschende 'Ideologie der wahren Wirklichkeit' unterdrückt die Inszenierung einer konsequenten Verunsicherung über die Möglichkeit von Realitätserfahrung. Das, was Claudia Springer für die "Cyberthriller" der neunziger Jahre konstatiert, scheint für die CF-Filme insgesamt zu gelten:

But even though the films experiment with expanded electronic embodiment, they all eventually establish the supremacy of 'the real'. [...] An analysis of the cyberthrillers reveals that cyberspace is constructed as an instigator of wild instability, and simultaneously as a therapeutic device used to restore conventional order.¹⁰⁷

Im nächsten Kapitel soll mit Hilfe der bisher analysierten Motive, Inszenierungsstrategien und Darstellungskonventionen untersucht werden, wie der Film *The Matrix* die Wirklichkeitsproblematik filmisch reflektiert. Die meisten Filmkritiker und Filmwissenschaftler scheinen sich in Bezug auf diese Frage einig zu sein: "*The Matrix* [...] leaves us in no doubt where reality lies."¹⁰⁸

105 Jean Baudrillard: Agonie des Realen. A.a.O., S. 25

106 Peter Weibel: Medien und Realität. Landkarte und Land. In: Zurstiege, Guido: Festschrift für die Wirklichkeit. Wiesbaden 2000, S. 193-196, hier S.194.

107 Clauda Springer: Psycho-cybernetics in Films of the 1990s. A.a.O., S.205

108 King, Geoff / Tanya Krzywinska: Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace. London 2000, S. 57.

4. Die Realität als Simulation: *The Matrix*

In *The Matrix* (1999) hat der Computerspezialist Thomas Anderson (Keanu Reeves) das Gefühl, daß sich "die Grenze zwischen Wirklichkeit und Traum zunehmend verflüssigt". Die von ihm bewohnte "urbane Welt des ausgehenden 20ten Jahrhunderts" erscheint ihm "immer weniger lesbar und sein Dasein in ihr dementsprechend nebulös (...). Es hat sich ein undefinierbarer Zweifel an der Stabilität seiner Identität eingeschlichen, und so erlebt er sich als Fremdkörper innerhalb der von ihm bewohnten symbolischen Gemeinschaft."¹⁰⁹

Die innere Unruhe läßt Anderson ein Doppelleben als 'Hacker' führen: Sein kleines Appartement – dessen Tür die Nummer 101 trägt – ist vollgestellt mit Monitoren. Nächtelang sucht er unter dem Namen Neo im Netz nach Informationen. Ein geheimnisvolles Programm, genannt die 'Matrix', und ein ebenso geheimnisvoller Hacker, genannt Morpheus (Lawrence Fishburne), scheinen Antworten auf seine Fragen zu haben - irgendwo 'out there' in den Weiten des Cyberspace. Getrieben von der Ahnung, daß irgend etwas mit der Welt, die er kennt, nicht stimmen kann, hat Neo alle 'Computerverbrechen' begangen, die das Gesetz kennt. Es ist vor allen eine Frage, die ihn nächstens durchs Netz streifen läßt: Was ist die 'Matrix'?

Der nachstehende Überblick über den Film *The Matrix* folgt Neo auf seiner Suche nach der Antwort auf diese Frage. Ein Schwerpunkt wird dabei auf die atmosphärische Beschreibung der Bildwelten gelegt. Szenen und Abschnitte, die für die Analyse von herausgehobener Bedeutung sind, werden dabei ausführlicher, Sequenzen von untergeordneter Bedeutung dagegen stärker gerafft dargestellt.

109 Alle Zitate aus: Elisabeth Bronfen: Heimweh. Illusionsspiele in Hollywood. Berlin 1999, S. 529.

4.1 Follow the white rabbit

Eines Nachts schreckt Neo aus einem Traum hoch. Er ist vor seinem Computer eingeschlafen. Der Bildschirm ist schwarz und es erscheint die Aufforderung "The Matrix has you... Follow the white rabbit"¹¹⁰.

Als Neo dem weißen Kaninchen folgt – einer Tätowierung auf dem Oberarm einer 'Cyberpunkerin', die er mit gehackten, illegalen Computerdiscs versorgt – trifft er in einem dunklen Underground-Club auf Trinity (Carrie-Ann Moss). Sie ist Mitglied der Rebellengruppe um den Hacker Morpheus, die Kontakt zu Neo aufgenommen hatte. Anstatt Neo endlich mit Antworten zu versorgen, stürzt Trinity ihn zunächst in noch größere Unsicherheit – und den Zuschauer ebenfalls, denn der Film hatte mit einer nächtlichen Szene in einem verlassenen Hotel begonnen, im Laufe derer eben jene Trinity, von Polizisten und FBI-Agenten in eine atemberaubende Verfolgungsjagd verwickelt, von einem Truck überrollt worden war. Allem Anschein nach aber hat sie überlebt und ist von Morpheus zu Neo geschickt worden.

Ihre Andeutungen sind für Neo mehr als verwirrend, aber Trinity hat keine Zeit für lange Erklärungen, denn sie ist vor allem gekommen, um ihn zu warnen. 'Agenten' sind bei ihrer Suche nach den Rebellen auch auf Neo aufmerksam geworden. Unter die Musik und die Geräusche des Clubs mischt sich das Klingeln eines Weckers.

Neo fährt aus dem Schlaf hoch. Die Ereignisse der Nacht erscheinen ihm als Traum. Real scheint allerdings die Uhrzeit, die ihm sagt, daß Thomas Anderson wieder einmal zu spät zur Arbeit kommen wird. Dort angekommen wird er deshalb auch sofort vor seinen Chef zitiert, der ihm im kalten Licht der Lampen seines Büros klar macht, daß er entweder zu funktionieren hat – was für ihn vor allem Pünktlichkeit und Zuverlässigkeit bedeutet – oder sich von seinem Arbeitsplatz in der Softwareentwicklungsfirma verabschieden kann. Dieser Arbeitsplatz ist eine kleine Box mit Schreibtisch und Computer in einem Großraumbüro in einem der oberen Stockwerke eines Hochhauses.

¹¹⁰ Da in der deutschen Synchronfassung einige Anspielungen, Feinheiten und Mehrdeutigkeiten verloren gegangen sind, wird im weiteren auch im Fließtext die amerikanische Originalfassung zitiert. Quellen hierzu sind das Originalscript (Andy and Larry Wachowsky: The Matrix. Script. In: Spencer Lamm et al. (ed.): The Art of The Matrix. New York 2000, S. 271-394.) sowie Mitschriften der DVD-Filmfassung.

Kaum hat er dort Platz genommen, taucht ein Federal Express Bote mit einem Päckchen für ihn auf. Inhalt: Ein Mobiltelefon, das sofort zu klingeln beginnt. Am Apparat ist Morpheus, der Neo vor drei Agenten – im Film durchgehend gekleidet in schwarze Anzüge mit weißem Hemd, schwarzer Krawatte und dunklen Sonnenbrillen (die sie auch nachts tragen) – warnt, die gerade aus dem Aufzug kommen und seine Box ansteuern, um ihn zu verhaften. Merkwürdigerweise ist Morpheus genau über alles im Bilde, was in den nächsten Minuten passiert – als ob er von einem versteckten Ort einen Überblick über die gesamte Szenerie hat. Er stellt Neo vor eine Entscheidung: Entweder, Neo vertraut ihm und läßt sich von ihm übers Telefon aus dem Büro heraus lotsen – oder er wird von den Agenten in Handschellen heraus geführt werden. Neo läßt sich auf Morpheus ein und dieser bringt ihn unentdeckt an allen vorbei zu einem kleinen Raum, wo er die Möglichkeit hat zu entkommen. Nicht weit entfernt hängt ein Gerüst an der Fensterfront, über das er auf das Dach des Hochhauses gelangen kann. Neo steigt aus dem Fenster, um sich auf dem Sims – eng an die spiegelnde Glaswand gedrückt – zum Gerüst vorzuarbeiten. Einem Blick in die Tiefe und einen Windstoß später allerdings rutscht ihm das Mobiltelefon aus der Hand und wird in die Häuserschluchten gesogen. Er macht halt und klammert sich an einem Pfeiler fest: "No way, no way, this is crazy." So wird Neo wenig später in Handschellen aus der Konzernzentrale geführt und von den Agenten in ein wartendes Auto gedrückt – beobachtet von Trinity, die im konvexen Rückspiegel ihres Motorrads die Szene verfolgt: "Shit". Neo wird in ein karges Verhörzimmer gebracht - die Wände sind leicht schimmelig-grün eingefärbt, es gibt keine Fenster, nur einen Tisch und zwei Stühle. Neo verlangt nach einem Telefon, um seinen Anwalt anzurufen. Ihm wird statt dessen ein Deal angeboten: Sämtliche Straftaten, deren er sich schuldig gemacht hat, werden aus dem Zentralcomputer gelöscht und er verläßt den Raum als freier Mann – wenn er mit den Agenten zusammenarbeitet und sie zu dem Terroristen Morpheus führt. Neo gibt vor, kurz zu überlegen, lehnt dann aber lässig ab.

Aber er kann die Reaktion auf seinen Konter kaum auskosten, denn die Atmosphäre kippt plötzlich ins Surreale. Die Muskeln rund um Neos Mund beginnen plötzlich zu zucken und sich zusammenzuziehen, seine Lippen schwimmen auf, schließen sich und verschmelzen schließlich miteinander, bis jeglicher Hinweis verschwunden ist, daß an dieser Stelle sich einmal sein Mund befand. Die Agen-

ten drücken ihn nieder auf den Tisch und reißen sein Hemd hoch. Sie holen eine merkwürdige, metallene Sonde hervor, die auf Neos freigelegtem Bauch zum Leben erwacht und sich wie ein Wurm durch den Bauchnabel in seinen Körper eindringt... Neo schreckt aus dem Schlaf hoch, faßt sich an den Mund, an den Bauch: Nichts, alles in Ordnung. Es war wohl alles wieder nur ein Traum.

Doch sofort klingelt abermals ein Telefon - und wieder ist es Morpheus: "You still want to meet?" Er bestellt Neo zu einem Treffpunkt unter einer verlassenen Brücke. Dort wartet Neo in tiefer Nacht unter dem mit Graffiti beschmierten Brückenbogen, an dem der starke Regen einen Vorhang aus Wasser gebildet hat. Eine schwarze Limousine fährt vor – ein Modell aus den sechziger oder siebziger Jahren – und die hintere Tür wird zum Einsteigen geöffnet. Im Wagen warten Trinity, zwei andere Rebellen, eine auf ihn gerichtete Waffe und ein monströses Sonar-Gerät, das ihn 'entwanzen' soll. Erneut wird er vor eine Entscheidung gestellt: Entweder läßt er die Prozedur über sich ergehen – oder er steigt aus. Nach kurzem Zögern willigt Neo ein.

Neo schiebt sein Hemd hoch und Trinity setzt das merkwürdige Sonar-Gerät an. Auf einem Monitor ist in Neos Bauch eine sich bewegende Sonde zu erkennen, die ihm unter Schmerzen entfernt wird: "Jesus Christ! It's real?! That thing is real?" Das Auto kommt in einer Straße eines abgelegenen Stadtviertels hinter dem verlassenen 'Hotel Lafayette' zum Stehen. Der Regen läuft in Sturzbächen an den Wänden des Gebäudes herab.

Neo wird durch das heruntergekommene Treppenhaus in das dreizehnte Stockwerk geführt, wo Morpheus – gekleidet in einem schwarzen langen Ledermantel und einer kleinen, runden Sonnenbrille, die ohne Bügel lässig auf seinem Nasenrücken klemmt – ihn erwartet. Hinter den großen Fenstern des Kaminzimmers, das die verblühte Pracht früherer Zeiten ausstrahlt, tobt ein Gewitter. Neo, der sich endlich Antwort auf die Frage nach der 'Matrix' erhofft, wird von Morpheus getröstet und soll sich statt dessen wieder einmal entscheiden: "Unfortunately, no one can be told what the Matrix is. You have to see it for yourself."

Morpheus öffnet seine Hände, in der einen ist eine rote, in der anderen eine blaue Pille. Die blaue Pille läßt Neo alles vergessen, was er bisher erlebt hat. Nimmt er aber die rote Pille, dann bleibt er im Wunderland und Morpheus zeigt ihm, wie

tief das Hasenloch wirklich ist. Neo überlegt, greift nach der roten Pille und schluckt sie runter. Morpheus lächelt zufrieden: "Follow me."

4.2 How deep the rabbit hole goes

Morpheus führt Neo in den Nebenraum, in dem der Rest der Gruppe wartet und der vollgestellt ist mit High-Tech-Equipment: Scheinwerfer, Monitore, Computer, Verkabelungen etc. Neo setzt sich, wird mit Elektroden an eine Maschine gekoppelt und bekommt von Trinity Kopfhörer aufgesetzt. "The pill you took is part of a trace programm. It's designed to disrupt your input/output carrier signal so we can pinpoint your location."

Neo hat keine Ahnung, was mit ihm geschieht. Um ihn herum herrscht große Geschäftigkeit. Er schaut in einen Spiegel, der neben ihm steht. Das Glas des Spiegels ist gebrochen und sein Gesicht wird mehrfach von jedem der einzelnen Fragmente zurückgeworfen. Plötzlich verschwinden die Risse und das Glas des Spiegels erscheint wieder völlig unbeschädigt. Neo will ihn mit den Fingern berühren, aber die Oberfläche ist nicht stabil und seine Finger tauchen in eine quecksilberartige Flüssigkeit ein. Als er die Hand zurückzieht, bleibt der flüssige Spiegel an seinen Fingerspitzen haften. Der Spiegel fließt an seinen Fingern hoch und legt sich über seine gesamte Hand, in der Neo nun eine Mehrfachspiegelung seines Gesichts erblickt. Dann wandert der Spiegel seinen Arm hinauf und beginnt seinen gesamten Körper zu umfließen. Neo reißt den Mund zu einem Schrei auf. Die Flüssigkeit ergießt sich in seinen Mund und fließt seinen Rachen herunter. Black.

Neo erwacht. Er schreckt hoch. Er sitzt in einem Glaskasten, nackt, sein Kopf ist kahl, sein Körper umgeben von einer gelatineartigen Flüssigkeit. In seinem Mund ist ein Schlauch, an seinem Körper sind überall biegsame Rohre angebracht, an seinem Hinterkopf ist er über eine Leitung mit einer Maschine verbunden. Er blickt sich um. Überall Stockwerke mit Reihen rot leuchtender Glaskästen, in denen Körper liegen. Sie bilden riesige Türme weit in die Tiefe hinab, hoch über ihn hinaus. Zwischen den Türmen entladen sich Energieblitze. In rasanter Geschwindigkeit schwebt etwas auf ihn zu. Eine insektenartige Maschine. Sein kahler Kopf spiegelt sich in einem auf ihn gerichteten Linsenauge. Plötzlich packen ihn Maschinenarme am Hals und lösen die Verbindung an seinem Hinterkopf. Dann

springen alle Verbindungen von den metallenen Kupplungen an seinem Körper ab und im Glaskasten öffnet sich eine Schleuse hinab in ein Röhrensystem, in das Neo gesogen wird. Er rast durch den Tunnel in Kurven und Überschlägen abwärts. Schließlich wird er aus dem System in eine tiefe, offene Wasserfläche ausgestoßen. Er schlägt um sich, kann sich nicht über Wasser halten und droht zu ertrinken. Über ihm öffnet sich eine Luke und aus hellem gleißenden Licht wird ein Kran herab gelassen, dessen Greifarme sich um ihn schließen und nach oben ziehen. Neo wird in einem Raum mit metallenen Wänden zu Boden gelassen, als er aufblickt, schaut er direkt in Morpheus Gesicht. "Welcome to the real world, Neo." Blackout.

4.3 Welcome to the real world

Neo befindet sich in einem Zustand zwischen Wachen und Schlafen. Er weiß nicht, wo er ist, er weiß nicht, wieviel Zeit vergangen ist. Es folgen Auf- und Abblendungen verschiedener Szenerien, die alle in Räumen mit massiv-metallenen Wänden situiert sind und stark an Kammern eines U-Bootes erinnern. Neos Körper wird von den metallenen Kupplungen befreit, seine Muskeln mit elektronischen Akupunkturnadeln stimuliert. Neonlicht. Einmal in halbawachen Zustand fragt Neo, warum seine Augen so schmerzten. "You have never used them before" ist die Antwort. Wieder Blackout.

Neo erwacht in einer kleinen Kabine auf einer Pritsche. Eine schwache Birne beleuchtet den Raum. Er weiß nicht, wo er ist. Seine Haare sind schwach nachgewachsen, er trägt graue Kleidung aus einem groben Material, das in seiner Struktur an selbstgestrickte Wollpullis erinnert. Neo ist ratlos, was mit ihm passiert ist und wo er sich befindet. Er tastet an seinem Hinterkopf nach dem Port und stößt mit seinen Fingern an den metallenen Zugang – in diesem Moment öffnet Morpheus die Tür.

Er erklärt Neo die Situation. Sie befinden sich auf einem Schiff, einem Hovercraft in der Größe eines U-Bootes, das den Namen Nebukadnezar trägt. Man schreibt nicht das Jahr 1999, wie Neo glaubt, sondern eher das Jahr 2199, aber keiner weiß das genau. Morpheus ist der Kommandant des Schiffes, eine Gruppe von Rebellen ist seine Crew. Er führt Neo durch schleusenartige Eisentüren, vorbei an Leitern, Neonröhren und offenliegenden Kabelbündeln zum Main Deck.

Dort stellt er ihm den Rest der Crew vor. Fast alle haben wie er Zugänge am Hinterkopf. Dann bringt Morpheus Neo ins Herz des Schiffes, wo in einem Kreis mehrere abgewetzte Sessel stehen, die entfernt an Zahnarztstühle erinnern. Außerdem ist der Raum voll mit Kabelsträngen, Monitoren, Eingabegeräten und verschiedenen Lichtquellen. Es ist eine merkwürdige Mischung aus alten, ausgelesenen Materialien und High-Tech-Equipment. Morpheus und Neo nehmen auf den Sesseln Platz. "This will feel a little weird." Neo fühlt, wie ein starres Steckkabel in die Kupplung an seinem Hinterkopf eingeführt wird. Er reißt im Schmerz die Augen und Mund überrascht auf.

4.4 The world as it is today

Neo steht in einem leeren, licht-weißen Ort, der keine Dimensionen erkennen läßt: Aus dem Nichts tauchen zwei alte rote Sessel auf, in die sich Morpheus und Neo setzen. Beide tragen nicht mehr die unförmig wolligen Kleidungsstücke, die sie im Inneren des Hovercrafts getragen haben, sondern modische Anzüge. Neo hat im Gegensatz zu vorher wieder längere Haare, Morpheus trägt eine Sonnenbrille und den Mantel, den er schon im 'Hotel Lafayette' bei ihrem ersten Treffen getragen hatte. Die Zugänge an ihren Hinterköpfen sind verschwunden. Sie befinden sich innerhalb eines Computerprogramms. Morpheus erklärt, daß das 'Konstrukt' eine Simulation ist, in das die Crew alles laden kann von Kleidern bis Waffen und Trainingssimulationen.

Ein Fernseher – ein Modell aus den fünfziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts – und ein Couchtisch mit einer Fernbedienung stehen plötzlich vor den beiden Sesseln. Morpheus schaltet den Fernseher an. Eine Stadtlandschaft des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts erscheint auf dem Bildschirm.

Es ist die Welt, wie Neo sie bisher kannte, die allerdings – so Morpheus – nur noch als Teil einer "neural-interaktiven Simulation" besteht, die die Rebellen die 'Matrix' nennen. Morpheus wechselt das Programm. Auf dem Bildschirm erscheint wieder eine Stadtlandschaft, allerdings herrscht eine apokalyptische Atmosphäre. Zerstörte Hochhäuser ragen wie hohle Zähne in den dunklen Himmel. Das Bild bewegt sich auf den Fernseher zu und taucht in die Mattscheibe ein. Morpheus und Neo befinden sich auf einmal nicht mehr in dem weißen Raum, sondern mitten in der dystopischen Landschaft, die zuvor auf dem Schirm zu se-

hen war. Morpheus erklärt ihm, das dies die Welt ist, wie sie wirklich ist. "We have only bits and pieces of information. What we know for certain is that, at some point in the early twenty-first century, all of mankind was united in celebration. Through the blinding inebriation of hubris, we marveled at our magnificence as we gave birth to A.I."

In einem Krieg zwischen der Menschheit und von ihr geschaffenen intelligenten Maschinen, sei der Himmel verdunkelt worden, um den Maschinen ihre Energiequelle zu nehmen. Doch die Menschheit habe den Krieg trotz allem verloren, denn die Maschinen entdeckten eine neue Energiequelle: den Menschen selbst.

Plötzlich sind riesige dunkle Felder zu sehen, auf denen insektenähnliche Maschinen mit Erntearbeiten beschäftigt sind. An künstlichen, metallenen Sträuchern hängen rote Fruchtkapseln, in denen Föten heranwachsen. Dann sieht man ein Kleinkind in einem der Glaskästen liegen, in dem auch Neo zuvor erwacht war. Es trägt die gleichen Anschlüsse, Kabel und Leitungen. Nährflüssigkeit beginnt es zu umfließen. Das Bild entfernt sich von dem Kind und der Blick auf eine riesige Anlage mit unzähligen solcher Kästen öffnet sich. Es ist das Energiekraftwerk der Maschinen, das auch Neo nach seinem Erwachen in der Nährlösung gesehen hatte. Das Bild zieht sich weiter zurück und plötzlich ist um es herum die Rahmung des Fernsehers sichtbar. Der weiße unendliche Raum des Konstrukts öffnet sich wieder um Morpheus und Neo. Morpheus sagt, er habe lange nicht geglaubt, daß dies die Wahrheit sei, bis er die Felder mit seinen eigenen Augen gesehen habe. Die 'Matrix' sei eine computergenerierte Traumwelt – von den Maschinen geschaffen, um den Menschen unter Kontrolle zu halten und ihn als Batterie zu verwenden. "It's the world, that has been pulled over your eyes"

4.5 Die Nebukadnezar

Neo reißt die Augen auf. Kaum von der Simulationsapparatur getrennt, steht er taumelnd auf, die anderen wegstoßend, die ihm zu Hilfe kommen wollen. Er fällt zu Boden. Blackout.

Neo erwacht. Er ist in seiner Kabine. Morpheus ist bei ihm. Er erklärt ihm, daß es die Rebellen gibt, seit die 'Matrix' geschaffen wurde. Die Organisation wurde von einem Mann gegründet, der innerhalb der 'Matrix' mit der Fähigkeit geboren wur-

de, die 'Matrix' zu durchschauen und sie nach seinem Willen zu verändern. Seit dieser Zeit befreiten die Rebellen Menschen aus der Simulation und kämpften gegen die Versklavung durch die Maschinen. Eines Tages, so habe es ein Orakel prophezeit, würde der Gründer wiedergeboren werden – und mit ihm wieder ein Mensch, der die Fähigkeit besitzt, die 'Matrix' zu verändern und die Menschheit aus der Sklaverei zu erlösen. Morpheus glaubt, in Neo diesen Einen gefunden zu haben. Neo akzeptiert den Gedanken, daß alles was er für sein wirkliches Leben gehalten hat, nur ein Traum war. Dem Gedanken, daß er der Auserwählte sein soll, steht er jedoch skeptisch gegenüber. Morpheus läßt Neo allein zurück, er soll sich ausruhen für sein Training am nächsten Tag.

Neo erwacht in seinem Bett. Er wird er durch das Schiff geführt und dann zum 'Training' gebracht. Er erfährt, daß es eine Stadt geben soll, Zion, die irgendwo in den Tiefen der Erde liegen soll, "wo es noch warm ist." Es sei die einzige Stadt, in der noch Menschen in Freiheit leben und zugleich die Basis der Rebellen – geschützt durch Zugangscodes, die nur die Kommandanten kennen.

Das Training findet innerhalb der Simulation des Konstrukts statt. Es ist vor allem asiatisches Kampftraining. Man sieht Neo in der Simulationsapparatur liegen, die Augen geschlossen. Über einen Monitor kann man seine Bewegungen verfolgen. Schließlich kommt Morpheus, um mit Neo im 'Konstrukt' zu kämpfen und seine Fortschritte zu kontrollieren.

4.6 Kung-Fu-Fighting

Im 'Konstrukt' befinden sich Morpheus und Neo in einem hohen, rechteckigen Raum, dessen Wände aus quadratisch gegliederten, mit Papier bespannten Holzgerüsten bestehen, durch die Licht flutet.

Beide tragen Judoka-Anzüge. Sie kämpfen. Morpheus macht Neo klar, daß es nicht nur darum geht, Techniken zu beherrschen, sondern daß es vor allem darauf ankommt, die Regeln und Gesetzmäßigkeiten der 'Matrix' – die ebenso wie das 'Konstrukt' nach physikalischen Gesetzen aufgebaut ist – zu überwinden, indem man sich klar macht, daß sie nicht wirklich sind. Langsam beginnt Neo zu begreifen. Durchschaut und überwindet man den Glauben an die Simulation, ist es einem innerhalb der 'Matrix' möglich, fast alles zu tun – sogar das, was unmöglich scheint.

Die Szenerie bildet sich plötzlich um, die beiden stehen – wieder in schwarze Anzüge gekleidet und Morpheus in seinem langen, schwarzen Mantel – auf dem Dach eines Hochhauses. Morpheus springt über eine tiefe Straßenschlucht auf ein anderes Hochhaus gegenüber. Nun ist Neo an der Reihe.

Er springt, schaut nach unten, vergißt, daß er seinen Geist befreien wollte – und fällt zwanzig Stockwerke in die Tiefe. Doch zum Glück ist die Straße im Trainingsprogramm so weich wie ein Sprungtuch und sein Sturz wird abgefangen. In der 'Matrix' wäre er auf diese Weise umgekommen: Wer in der 'Matrix' stirbt, muß auch in der 'real world' sterben – "der Körper kann ohne den Geist nicht leben".

4.7 Woman in Red

Nach einer kurzen Sequenz im Inneren des Hovercrafts begeben sich beide wieder in die Simulation. Neo geht davon aus, daß sie sich in der 'Matrix' befinden. Sie bewegen sich durch eine urbane Szenerie – gehetztes, geschäftiges Treiben in Downtown. Geschäftsleute in dunkler Businesskleidung in Fußgängerzonen. Morpheus bahnt sich unbeirrt einen Weg durch die Menschenmassen, Neo läuft unbeholfen hinter ihm her und hört auf seine Ausführungen über das System. Eine auffällige, attraktive Frau in einem roten Kleid, die ihnen entgegen kommt, lenkt ihn kurzzeitig ab. Morpheus merkt, daß Neo ihm nicht mehr zuhört und bleibt stehen. Die Frau verschwindet hinter Neos Rücken. Morpheus bedeutet ihm, sich nach ihr umzudrehen. Neo befolgt seine Aufforderung, aber er erblickt nicht die Frau im roten Kleid, sondern schaut direkt in die Mündung einer Waffe, die ein Agent auf ihn richtet. Die Simulation um die beiden herum 'friert ein'. Erst jetzt merkt Neo, daß sie sich im 'Konstrukt' befinden und nicht innerhalb der 'Matrix'. Während beide sich durch die stillgestellte Szene bewegen, erklärt Morpheus, daß die Agenten die Bewahrer der 'Matrix' sind – intelligente, unbezwingbare Programme mit der Aufgabe, die Rebellen aufzuspüren und auszuschalten. Die Agenten haben außerdem die Fähigkeit, den 'Körper' eines jeden Menschen innerhalb der 'Matrix' zu übernehmen, weshalb gilt, daß jeder noch nicht befreite Mensch potentiell Teil des Systems ist.

4.8 Die Wächter

Morpheus und Neo verlassen die Simulation, als sie die Nachricht erreicht, daß eine Warnung von einem anderen Schiff eingegangen ist. In ihrer Nähe sind Wächter gesichtet worden, quallenartige Maschinen, die die Schiffe der Rebellen in den Kanälen aufspüren und unschädlich machen sollen. Zum ersten Mal sieht man das Hoverkraft von außen. Es bewegt sich durch die riesigen, verzweigten Abwasserkanäle einer zerstörten Megacity, um nach einem Versteck zu suchen.

Später, als die Gefahr vorüber ist und die meisten schlafen, begibt sich Neo noch einmal auf das Main Deck, wo Cypher – ein Mitglied der Crew – die Wache übernommen hat. Er sitzt vor einer Wand aus Bildschirmen, über die die 'Matrix' beobachtet werden kann – allerdings nur codiert: Grüne Zeichen und Zahlenkolonnen laufen den Bildschirm hinab. Sogenannte Bildwandler gibt es nur für das 'Konstrukt', die 'Matrix' ist zu komplex, um bildlich dargestellt zu werden – weshalb die Rebellen lernen mußten, den Code zu lesen.

Am nächsten Tag beschließt Morpheus, daß es nun Zeit sei, Neo - wie jeden aus der Simulation der Maschinen Befreiten – zurück in die 'Matrix' vor das Orakel zu bringen, damit es ihm den Weg vorhersagen kann, der für ihn bestimmt ist. Das Schiff wird "auf Sendeposition" gebracht, damit sich die Crew in die 'Matrix' einhacken kann.

Für den Übergang in die 'Matrix' wird das gleiche Interface benutzt, das auch als Schnittstelle zum 'Konstrukt' gedient hatte. Während der Großteil der Rebellen in die Simulation der 'Matrix' eintaucht, überwachen zwei Mitglieder der Crew den Vorgang vom Schiff aus.

4.9 There is no spoon

Die andere Seite des Übergangs, der Schauplatz, an dem die Rebellen innerhalb der 'Matrix' auftauchen, ist das 'Hotel Lafayette', von dem aus Neo schon den Weg in die 'real world' fand. Von dort aus fahren die Rebellen – wieder in einer schwarzen Limousine – durch die Stadt zum Orakel. Auf dem Weg ziehen Straßen und Orte unscharf an den Fenstern vorbei.

Das Orakel befindet sich in einem heruntergekommenen Wohnhochhaus im Stil der siebziger Jahre. Im Inneren sind Graffiti an den Wänden, die Ecken sind verdreckt, das Glas der Eingangstüre ist blind.

Neo ist skeptisch. Er glaubt nicht an das Schicksal - und er glaubt nicht an Prophezeiungen. In einem der oberen Stockwerke gehen die beide durch die langen, unwirtlichen Gänge der riesigen Wohnanlage. Auch hier sind Graffiti an den Wänden. Die Anlage wirkt verlassen, kein Mensch ist zu sehen. Neo wird in die Wohnung des Orakels gebeten, die mit Möbeln aus den sechziger Jahren ausgestattet ist. Im Wohnzimmer sitzt eine ganze Reihe von Kindern, die auf ihre Befreiung aus der 'Matrix' vorbereitet werden. Einer von ihnen hält einen Löffel in der Hand, der sich wie von Geisterhand verformt. Er fordert Neo auf, es auch zu versuchen, doch sein Versuch mißlingt. "Do not try to bend the spoon. That is impossible. Instead, only try to realise the truth: there is no spoon."

Das Orakel ist eine farbige Frau mit mütterlichem Wesen, die in der Küche gerade Plätzchen backt. Nach einer kurzen Unterhaltung bedauert sie, ihm sagen zu müssen, daß er nicht der Auserwählte sei. Sie sagt ihm aber auch voraus, daß er vor eine Entscheidung gestellt sein werde: Es wird die Situation kommen, in der entweder Neo sein Leben opfern – oder Morpheus sterben muß.

4.10 Der Verrat

Diese Situation steht kurz bevor, denn einer der Aufständischen, Cypher, hat die Rebellen an die Agenten verraten. Als sie zurück ins 'Hotel Lafayette' kommen, um die 'Matrix' zu verlassen, werden sie schon erwartet. Sie versuchen zu fliehen und zu einem anderen Ausgang aus der 'Matrix' zu gelangen – Ausgänge sind alte, vergessene Telefon-Festnetz-Anschlüsse – aber Morpheus wird von den Agenten gefaßt. Die anderen können zwar zunächst entkommen, doch Cypher ist schon vorher auf das Schiff zurückgekehrt und hat die beiden dort zurückgebliebenen – Tank und Dozer – kaltgestellt. Ohne deren Hilfe kann der Rest der Gruppe nun die 'Matrix' nicht verlassen. Cypher beginnt, sie nacheinander aus der Simulationsapparatur auszustöpseln, ohne sie vorher zurückzuholen – was ihren Tod bedeutet. Gerade als er Neos Verbindung kappen will, wird er von Tank – den er nur verwundet hatte – erschossen. Trinity und Neo können gerettet und aufs Schiff zurückgeholt werden.

4.11 The One

Die Agenten haben Morpheus am Leben gelassen, weil sie aus ihm die Zugangscodes für die Stadt Zion herauspressen wollen. Neo beschließt ihn zu retten. Zusammen mit Trinity hackt er sich erneut in die 'Matrix' ein. Es kommt zu einem fulminanten Action-Finale in und auf Hochhäusern, die schon am Anfang des Films die Szenerie der Arbeitswelt Thomas Andersons bestimmt haben. Zunächst verschaffen sich Neo und Trinity gewaltsam Zutritt zum Gebäude, in dem Morpheus gefangen gehalten wird. Auf dem Dach kommt es zum Kampf. Neo ist so schnell geworden, daß er den Kugeln aus der Pistole eines Agenten ausweichen kann. Er und Trinity können einen Hubschrauber kapern und versuchen, mit dessen Hilfe Morpheus aus der Gefangenschaft der Agenten zu befreien. Die Rettung gelingt in letzter Minute, kurz bevor der Hubschrauber in die Glasfassade eines Hochhauses rast.

Alle drei fliehen zu einer Telefonzelle in einer stillgelegten U-Bahn-Station, um aus der 'Matrix' auszuchecken. Morpheus und Trinity schaffen es, aber Neo wird von einem Agenten, der plötzlich auftaucht, in der 'Matrix' zurückgehalten. In einem Show-Down kommt es zwischen ihm und Neo zum Kampf, im Laufe dessen Neo endgültig daran zu glauben beginnt, daß er der Auserwählte ist. Durch seinen Glauben an sich selbst kann er als erster der Rebellen einen der Agenten direkt besiegen. Nach dem Kampf sucht er sich einen anderen Ausgang aus der 'Matrix'. Dort allerdings überrascht ihn ein Agent und erschießt ihn. Diesmal kann er den Kugeln nicht ausweichen. Er wird tödlich getroffen und sinkt zu Boden. Doch es zeigt sich, daß Neo tatsächlich der Auserwählte ist. Er überwindet den Tod und ist ab jetzt unverwundbar. Er kann die 'Matrix' nach seinem Willen kontrollieren: Er sieht den Code hinter der Simulation. Neo kehrt auf das Schiff der Rebellen zurück.

Im Schlußbild des Films sieht man Neo in der 'Matrix' in einer Telefonzelle stehen. Er spricht davon, daß nun eine neue Zeit anbreche und daß er den Menschen helfen werde, eine Welt nach ihren Vorstellungen zu erschaffen – innerhalb der Welt der 'Matrix'.

5. Der Traum von der Wirklichkeit

In *The Matrix* werden drei Realitätsebenen etabliert: Zunächst die 'Matrix', eine konsensuelle Halluzination der schlafenden Menschheit, die diese Simulation der Welt des Jahres 1999 für die 'echte' Realität hält; dann die 'real world', die eine Gruppe von Rebellen, die aus der Simulation der 'Matrix' erwacht sind, bzw. befreit wurden, für die 'echte' Realität hält; und schließlich 'das 'Konstrukt'', eine Computersimulation ähnlich der 'Matrix', allerdings weniger komplex, die den Rebellen als Trainingsprogramm für ihre Aktivitäten in der 'Matrix' dient.

Die Wirklichkeit in den Bildern der 'Matrix', die für die Zuschauer am Ende des 20. Jahrhunderts real erscheint, stellt sich so im Laufe des Films als eine Welt des bloßen Scheins heraus. Indem der Film die Welt der 'Matrix' als eine konsensuelle interaktive Computersimulation beschreibt, die als solche nicht mehr wahrgenommen werden kann, scheint er Baudrillards Simulationsbegriff zur Grundlage seines Plots gemacht zu haben. Die Wirklichkeit von 1999 in *The Matrix* ist "kontrolliert durch die Prinzipien der Simulation", eine "universelle Simulation, die für uns die sogenannte reale Welt geworden ist."¹¹¹

The Matrix erzählt aber auch davon, daß es irgendwo hinter dieser virtuellen Realität eine 'reale Welt' gibt, die nicht den Mechanismen der totalen Simulation unterworfen zu sein scheint – eine 'prä-' oder 'post-baudrillardsche' Welt, in der die Grenzen zwischen Realität und Simulation noch nicht (oder nicht mehr) aufgehoben sind und sich die Differenz zwischen Sein und Schein deutlich zu erkennen gibt. Von dieser Welt des wirklichen Seins aus operieren die Rebellen, um die Menschheit aus der Kontrolle des Systems zu befreien. Die narrative Ebene von *The Matrix* folgt damit der klassischen Dichotomie von Schein und Wirklichkeit, die sich im Verhältnis von 'real world' und der 'Matrix' widerspiegelt – auch wenn sie in gewisser Hinsicht gründlich auf den Kopf gestellt wird.

111 Jean Baudrillard: *Simulacra and Science Fiction*. In: *Simulacra & Simulation*. Michigan 2000, S. 121-127, hier S. 122ff. (Übersetzung S.R.).

In diesem Kapitel soll die unterschiedliche bildliche Inszenierung der drei Wirklichkeitsebenen herausgearbeitet und ihr Verhältnis zueinander untersucht werden. Dazu werden wiederkehrende Motive vorgestellt und mit den konventionalisierten Motiven früherer CF-Filme verglichen, die darauf abzielten, die verschiedenen Realitätsebenen voneinander abzugrenzen.

5.1 "Something is wrong with the world": Künstlichkeitseffekte

Wie im dritten Kapitel dargelegt, haben CF-Filme verschiedene Strategien und Motive entwickelt, die Dichotomie von Simulation und Realität darzustellen oder zu thematisieren. Es wurde gezeigt, daß Künstlichkeitseffekte ein wichtiges Element zur Festschreibung der Differenz sind, mit denen die Bildwelten der vorgestellten virtuellen Realitäten gegenüber der Realitätsebene der Filme abgegrenzt werden und dem Zuschauer so eine Unterscheidungsmöglichkeit der Wirklichkeiten gegeben wird. Die Künstlichkeitseffekte kennzeichneten die Bilder der virtuellen Realitäten dabei immanent immer schon als unvollkommene Simulationen der Realität. Virtuelle Realitäten wurden auf diese Weise in einer abgeleiteten, hierarchischen Abhängigkeit zur Realität vorgestellt. Im folgenden soll nun die Ebene der Simulation von *The Matrix* auf solche Künstlichkeitseffekte hin analysiert werden.

5.1.1 Gitternetze und geometrische Strukturen

Vektorgraphiken und der digitale Code sind in den besprochenen CF-Filmen herausragende Motive, die auf verschiedene Weise in den Bildern sichtbar gemacht werden, um auf den Computer als Produzenten der Simulationsebene des Films zu verweisen. So werden z.B. in *The 13th Floor* fluoreszierende Gitternetzstrukturen gezeigt oder in *Nirvana* Zahlenkolonnen in das Bild integriert. Auch *The Matrix* knüpft an dieses Darstellungsmuster früher Computergraphiken an, wie sie in *Tron* und anderen CF-Filmen zur Darstellung computergenerierter Welten etabliert werden. Allerdings stellt *The Matrix* die Simulationsebene ausschließlich in Bildern dar, die im Eindruck als kamerabasiert erscheinen.¹¹²

¹¹² Der Film verwendet dennoch digitale Technologien in großem Umfang in der Postproduktion, wie im folgenden deutlich werden wird.

Die virtuelle Realität wird in *The Matrix* hauptsächlich¹¹³ als ordentliche, saubere, geometrisch geplante Stadtlandschaft gezeigt. (Abb. 31, 32). Damit wird auf den Status der 'Matrix' als computergenerierter virtueller Raum verwiesen. Zugleich klingt das Motiv begrenzter Rechnerkapazität an.

In der Matrix ist alles ein klein wenig geometrischer. [...] Wir nahmen an, dass dort alles auf Gitternetzen angebracht ist. Die Stadt zum Beispiel steht auf so einem Gitternetz, also wollten wir sie auch so filmen.¹¹⁴

Dementsprechend übersetzt *The Matrix* die symbolischen Raumtiefen vektorgraphischer Darstellungen in die Mise-en-Scène der Schauplätze. In Außen- und Innenaufnahmen tauchen immer wieder Linien, Quadratfelder und Schachbrettmuster auf. Das Stadtbild in der Simulation als Ganzes, aber vor allem die Architektur einzelner Gebäude wird so in Szene gesetzt, daß die geometrischen Gliederungen von Fassaden, Fenstern, von Innenräumen und Einrichtungen das Filmbild strukturieren. Da der Film zu diesem Zweck Gegenstände, Gebäude und Materialien zeigt, die den Eindruck machen, als ob sie 'realer' Architektur der neunziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts entstammen, ist die geometrische Gliederung im Unterschied zu früheren CF-Filmen meist erst auf den zweiten Blick als Künstlichkeitseffekt zu erkennen.

In der zweiten Simulationsebene von *The Matrix* – dem 'Konstrukt' – ist ein Raum im japanischen Stil – ein 'Dojo' – Schauplatz einer Szene (Abb. 33). Die Filmbilder scheinen typisch japanische Innenarchitektur zu zeigen – passend zur Kampfsportart, die die beiden Protagonisten Morpheus und Neo dort betreiben. Die verwendeten Materialien sind Holz und Papier, die Szenerie ist in ein helles, warmes Licht getaucht. Die Mise-en-Scène des 'Dojo' wird von rechtwinkligen Linienmustern beherrscht, die Wände, Fußboden und Decke gliedern.¹¹⁵ Die geometrische Aufteilung des Bildes ist auf eine Weise präsent, die den 'natürlichen' Eindruck bricht, den die Szenerie zunächst vermittelt. Die Szenerie scheint 'mehr

113 Zu den Ausnahmen siehe unten 5.2.6.

114 Der Produktionsdesigner von *The Matrix* Owen Petterson zitiert nach: Richard Moore: Matrix - Ein rauher Ort. Ein Blick in die *Matrix* und die Arbeit des Produktionsdesigners Owen Patterson. In: Starburst Ausgabe 15, Juli/August 1999.

(Hier in der deutschen Übersetzung unter: <http://home.teleport.ch/mut/matrix/presse/ort.html>).

115 Im Gegensatz zu *Virtuosity*, der in seiner Inszenierung der virtuellen Realität ebenfalls auf Innenarchitektur im japanischen Stil zurückgreift, verzichtet *The Matrix* aber auf weitere offensichtliche digitale Künstlichkeitseffekte, die den Raum als computergeneriert kennzeichnen – wie die in 2.2.1 beschriebenen 'Pixelstörungen'.

als real' zu sein. Der Film präsentiert den Raum 'japanischer' und geometrischer, als er es 'in Wirklichkeit' je wäre. Er zeigt nicht lediglich einen japanischen 'Dojo', sondern gleichzeitig das Bild eines idealtypischen japanischen 'Dojo'.

The Matrix betont auch hier den Raumcode seiner Bilder, indem er deren zentralperspektivische Organisation mit Mitteln der Mise-en-Scène herausstellt. Durch die hyperrealistische Inszenierung erinnern die Filmbilder untergründig immer wieder an ihren simulativen Status. Auch der Einsatz der Kamera unterstützt diesen Effekt: "[W]hen we shot the Matrix, we used short lenses to place the humans in specific deep spaces"¹¹⁶, so geben die Regisseure Andy und Larry Wachowsky über Gestaltungsprinzipien der Simulationsebene Auskunft.

The Matrix versucht, unaufdringliche Künstlichkeitseffekte in der Strukturierung der Mise-en-Scène zu erzielen. Geometrische Strukturen und besondere Raumtiefen werden meist nicht oberflächlich auffällig, sondern vor allem in ihrer Häufung. *The Matrix* geht hier in seiner Inszenierung sehr viel subtiler vor als frühere Filme. Ähnliches läßt sich in Bezug auf das Motiv des digitalen Codes des Films feststellen.

5.1.2 Der Code hinter den Bildern

Der Code hinter der virtuellen Realität der 'Matrix' wird in erster Linie auf der Realitätsebene des Films sichtbar. Die Rebellen haben auf der Nebukadnezar Zugriff auf die 'Matrix', können sie auf ihren Bildschirmen aber nur codiert darstellen. In Spalten stürzen grün-phosphorisierende Zeichenkolonnen von oben nach unten den Bildschirm hinab. "There is way to much information to decode the 'Matrix'. You get used to it. Your brain does the translation."¹¹⁷ Die farbliche Darstellung des Codes erinnert dabei an frühe PC-Monitore aus den achtziger Jahren.¹¹⁸

Verschiedene Elemente dieses Motivs werden nun auf der Simulationsebene des Films aufgegriffen, ohne daß der Code in den Bildern direkt sichtbar wird. Zunächst einmal ist die Simulationsebene farblich von der Realitätsebene unter-

116 Die Regisseure von *The Matrix* Andy und Larry Wachowski im Chat unter:
<http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/larryandychat.htm>.

117 Andy and Larry Wachowsky: *The Matrix*. Script. In: Spencer Lamm et al. (ed.): *The Art of The Matrix*. New York 2000, S. 328.

118 Vgl. auch: Die Regisseure von *The Matrix* Andy und Larry Wachowsky im Chat. A.a.O.

schieden – ein Darstellungsprinzip für eine Differenz, das schon im Zusammenhang mit *The 13th Floor* vorgestellt wurde. In *The Matrix* ist es die grüne Farbe des Codes, die die farbliche Gestaltung der Bilder der Simulationsebene kennzeichnet.¹¹⁹

Außerdem setzt der Film in der Inszenierung der Simulation auf Bilder, die die Bewegung des Codes – die in Spalten nach unten stürzenden Zeichenkolonnen – aufnehmen (Abb.34-36). Auffällig oft geschieht dies über das Motiv von herabregnendem Wasser. So wird Neo beispielsweise in der Szene im Büro seines Arbeitgebers zunächst durch eine Scheibe gefilmt wird, an der Wasser herab läuft. Auch über die Öffnung des Brückenbogens, wo Neo auf die Rebellen wartet, ergießt sich gesammeltes Regenwasser wie ein Wasserfall – und wieder wird Neo in einer Einstellung gezeigt, die den Blick durch den herabströmenden Wasserfilm wählt. Auch in der anschließenden Szene vor dem 'Hotel Lafayette', als Neo zum ersten Mal auf Morpheus trifft und im Regierungsgebäude, in dem Morpheus gefangen gehalten wird und sich die Sprinkleranlage einschaltet, taucht das gleiche Motiv auf.¹²⁰ Die Bewegung des Codes wird aber auch auf andere Bilder der Simulation der 'Matrix' übertragen. So werden aus dem Hubschrauber fallende Patronenhülsen ebenfalls so fotografiert, daß sie an die herabstürzenden Zeichenkolonnen erinnern.

Auch in den Actionszenen findet sich das Motiv wieder. Was in den episch langen Gefechtsszenen – wie dem Kampf in der Lobby, der Morpheus Befreiung einleitet – zunächst als bloße Lust der Filmemacher an Zerstörung und Chaos erscheint, kann in diesem Zusammenhang als das Entdecken des Codes hinter den Bildern gedeutet werden: Die exzessive Inszenierung von splitterndem Glas und zerbers-tenden Wänden nimmt dessen Bewegung wiederum auf.

119 Im Gegensatz dazu sind die Bilder der Realitätsebene hauptsächlich in blaues Licht getaucht, wie auch der Kameramann des Films bestätigt: "Whereas the Matrix, created by the computers, is a decadent, decaying world, so it has a green hue. These are the two different colors - green and blue." (Bill Pope im Interview mit Spencer Lamm. Unter: http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/pope_int.html). Zur Darstellung der Realitätsebene siehe auch 5.2.

120 Der Zusammenhang zwischen Regen und Matrix-Code wird durch Aussagen der Regisseure L. und A. Wachowsky über die Arbeit des Komponisten des Films Don Davis bestätigt: "He digitized raindrops against window panes to create the sound of the Matrix code." (Die Regisseure von *The Matrix* Andy und Larry Wachowsky im Chat. A.a.O.).

Am spektakulärsten wird dies in jener Szene umgesetzt, in der der Hubschrauber der Rebellen in die spiegelnde Glasfassade¹²¹ eines Hochhauses stürzt: Nachdem die Fassade in einem wunderbar friedlichen Bild konzentrische Wellen gebildet hat wie eine Wasserfläche, in die man seinen Finger taucht, explodiert das Glas mit Getöse. In einer exponierten Einstellung zeigt der Film nur noch die riesige Glasfläche, die in winzige Splitter zerbricht. Gerade in dieser Einstellung scheint sich die Codierung der 'Matrix'-Welt vollkommen zu enthüllen: Es ist plötzlich das digitale Bild selbst, das zerspringt und dessen Pixel durcheinandergewirbelt werden – und so den Code hinter der Simulation sichtbar werden lassen.

In einer weiteren Einstellung ist der Code der Simulation auch direkt im Bild sichtbar (Abb.63). Nach seiner "Wiederauferstehung" in der 'Matrix', kann Neo die Prinzipien des Systems schließlich durchschauen. Er sieht die Codierung der Welt der 'Matrix'. In einer subjektiven Einstellung auf die Welt der 'Matrix' werden alle Strukturen des Raumes nur noch über Zahlenkolonnen angedeutet.

5.1.3 Digitale Verfremdungseffekte

Auffälligster digitaler Spezialeffekt in *The Matrix* ist sicherlich die "Bullet-Time-Photographie", die extra für den Film entwickelt wurde und in vielen Action- und Kampfszenen eingesetzt wird. Dieser Effekt versucht, bestimmte Eigenschaften einer computergenerierten Wirklichkeit für den Film zu visualisieren.

'Bullet-Time' ist ein Stilmittel, um zu zeigen, daß man sich in einer konstruierten Realität befindet und das Zeit und Raum nicht das Gleiche sind wie in der Welt, in der wir heute leben. Das Verlangsamten der Zeit in einem Ausmaß, daß man wirklich alles um einen herum so deutlich wie möglich sieht.¹²²

Dieser "Bullet-Time-Effekt" wird erzielt durch eine Kombination von fotografischen Einzelbildern, die zum gleichen Zeitpunkt aus verschiedenen Perspektiven aufgenommen und vom Computer in eine dreidimensionale Ansicht des Geschehens umgerechnet werden. Eine einzelne, 'tatsächliche' Kamera, die dem Blick des Zuschauers entsprechen würde, gibt es am Set nicht mehr. Aus den Einzelbildern von über hundert Fotoapparaten und mehreren Filmkameras werden vielmehr simulierte Fahrten mit extrem hoher Bildrate (= Zeitlupe) erzeugt, in der sich die

121 Zur Verwendung des Spiegelmotivs allgemein siehe auch weiter unten unter 5.3.2.

122 Der Produktionsdesigner von *The Matrix* Owen Petterson zitiert nach: Richard Moore: *Matrix - Ein rauer Ort. Ein Blick in die Matrix* und die Arbeit des Produktionsdesigners Owen Patterson. A.a.O.

virtuelle Kamera (=der virtuelle Blickpunkt) aber in normaler Geschwindigkeit bewegt (Abb.38-41).¹²³

Um einen rückwärts fallenden Menschen in einer kontinuierlichen Kreisbewegung von allen Seiten darzustellen, muß eine sehr hohe Einzelbildrate (12 000 frames pro Sekunde) zugrunde gelegt werden, damit die Bewegung vollständig erfaßt wird. Für diesen Prozeß der virtuellen Kamerabewegung sind so weit mehr Einzelbilder erforderlich, als selbst von den vielen Fotoapparaten geliefert werden können. Deshalb werden die fehlenden Einzelbilder im Computer errechnet und integriert (interpoliert). Zusammen mit dem Material, das die Standkameras liefern, wird eine für den Zuschauer 'realistisch' scheinende Bewegungsserie digital aus Einzelbildern errechnet. Die virtuelle Kamera kann sich innerhalb dieser Bewegungsserie frei bewegen, da ihr Standpunkt sich aus der selektiven Kombination von Einzelbildern ergibt. Sie kann abrupt stehen bleiben, sich um ein Objekt bewegen, sich entgegen der Bewegungsrichtung des Objektes bewegen oder dem Objekt folgen. Die Darsteller können im Computer auf diese Weise regelrecht 'animiert' und nachträglich durch die Technologie der Virtual Backgrounds in eine beliebige Szenerie versetzt werden.¹²⁴ Die Bullet-Time-Sequenzen können in ihrer Konzeption und Produktion somit als reine Computersimulation verstanden werden, die sich fotografischer Einzelbilder lediglich als Material bedient.

Aber nicht nur unter dem technischen Aspekt, auch in phänomenologischer Hinsicht stellen diese Bilder ihre Herkunft aus dem Computer aus. Indem sich die virtuelle Kamera durch einen Raum bewegt, in dem die Zeit stillzustehen scheint, transponiert sie Darstellungsmerkmale von Raum- und Landschaftssimulationen des Computers – z.B. von digitalen Architekturmodellen, Wetterkarten usw. – in eine 'reale' Szenerie und verbindet sie mit der Animation 'echter' Körper.

Der digitale Künstlichkeitseffekt ist wiederum subtiler, als es beispielsweise die digitalen Effekte in *Virtuosity* waren. Wurden dort digitale Pixelstörungen nachträglich eingefügt, um die Unvollkommenheit der Simulation zu kennzeichnen,

123 Im Filmstudio mußten zu diesem Zweck 120 Fotokameras und zwei Filmkameras um die Szene plaziert werden. Zunächst wird berechnet, welche Zeitfrequenzen für die Aufnahme notwendig sind und welche Perspektiven die Photoapparate einnehmen müssen, um die gewünschte virtuelle Kamerafahrt zu erzeugen. Die gewünschte virtuelle Fahrt wird deshalb als Computersimulation im Modell visualisiert.

124 Man filmt zum Beispiel das Rückwärtsfallen von Neo in *Bullet-time* vor einem 'Green-Screen und versetzt dann durch Virtual Backgrounds diese Aufnahmen auf das Dach des Hochhauses.

wird der digitale Effekt der Bullet-Time hier nicht zu diesem Zweck eingesetzt. Durch den Effekt wird vielmehr der Eindruck einer besonderen, dreidimensionalen Räumlichkeit erzeugt. Auf diese Weise wird die Simulationsebene nicht denunziert (wie durch die Pixelstörungen), sondern mit einer zusätzlichen Eigenschaft versehen, die nur ihre Wirklichkeit auszeichnet. Durch die Effekte der 'Bullet-Time-Photographie' wird so ein Mehr an Realität inszeniert, nicht ein unvollkommeneres Weniger. Ihre Bilder wirken deshalb auch nicht unrealistisch künstlich, sondern eher hyperrealistisch. Auf ausgestellte digitale Verfremdungseffekte, die direkt und unzweideutig im Bild zeigen, daß es sich bei der präsentierten Welt um eine Computersimulation handelt, verzichtet der Film.

5.1.4 Körper, Klone, Kostümierungen

Auch in *The Matrix* werden Kleider und Körper in der Simulation anders dargestellt als in der Realitätsebene, der 'real world' des Films. Auf diese Weise wird über das Erscheinungsbild der Figuren eine Differenz zwischen den Wirklichkeitsebenen des Films etabliert. Die "Restselbstbilder" – wie die Avatare in den virtuellen Realitäten des Films genannt werden – werden im Unterschied zu denen der Realitätsebene als unversehrte Körper gezeigt und weisen keine implantierten Anschlüsse auf. Auch die Frisuren unterscheiden sich: Während beispielsweise Neo auf der Nebukadnezar fast glatzköpfig ist, hat er in der Simulation volles Haar. Die verschlissenen-unmodische Kleidung der Realitätsebene wird modisch-futuristisch innerhalb der Simulation der 'Matrix' – meist Leder- oder Lackkostüme und wallende Mäntel – entgegengesetzt. Bevorzugtes Accessoire ist außerdem die Sonnenbrille.

Folgt man einem Gedanken von Paul Virilio, erfüllen die Sonnenbrillen neben ihrer Funktion als Unterscheidungsmerkmal noch einen weiteren Zweck. Für Virilio symbolisiert das Tragen dunkler Brillen die Furcht, von Bildern überflutet und vom intensiven Licht der Projektoren und anderer Beschleunigungsvektoren mit kinetischer Wirkung überrascht zu werden.

[D]er Träger dunkler Brillen [weiß] erfahrungsgemäß, daß die Projektoren und Verbreitungsapparate von Körpern und Bildern Waffen im Anschlag sind. Also

verbirgt er wohlweiblich seine Retina, vor allem aber den Bereich der *macula* mit der kleinen *fovea centralis*, dem Bereich höchster Empfindlichkeit.¹²⁵

Die Sonnenbrillen der Rebellen wie auch die der Agenten in der 'Matrix' können in diesem Sinn als Motiv für deren Wissen um den simulativen Charakter der 'Matrix'-Welt verstanden werden. Sie schützen die Träger davor, der stärksten Waffe der Simulation zu verfallen: ihrem Realismus.¹²⁶

Kostümierungen spielen auch noch auf einer anderen Ebene eine Rolle. Wiederum nach einem ähnlichen Prinzip wie in *Virtuosity* wird die Künstlichkeit der Simulation über die Inszenierung der Uniformität der Bevölkerung der 'Matrix'-Welt ausgestellt (Abb.37). Auch in *The Matrix* bevölkern vor allem Menschen in business-grauer Kleidung die Simulation. Der Eindruck der Uniformität wird dabei zusätzlich durch ein Detail unterstützt, daß sich nur bei genauerem Hinsehen zeigt: Für die Darstellung der Bevölkerung der Simulation wurden speziell Zwillinge, Drillinge und Doppelgänger gecastet, die den Anschein einer klonierten, uniformen Masse verstärken sollten.

We had the idea that Mouse just doubled people instead of making originals. But we couldn't afford to do it digitally, so we ended up hiring as many doubles, or as many twins, as we could find in Sydney. It was kind of like a bad dream on the set.¹²⁷

5.1.5 Der elektronische Raum als "Nicht-Ort"

Die 'Matrix' ist eine Computersimulation, die mit Philippe Quéau als "Nicht-Ort" beschrieben werden kann. Als virtuelle Realität ist sie nicht zu verorten, ist nirgends greifbar oder anwesend.

Sind denn diese virtuelle und metaphorischen Orte wirklich Orte? Sind es nicht es vielmehr Metaphern, willkürliche Figuren ohne reale Konsistenz, ohne wirkliche

125 Paul Virilio: Der Film leitet ein neues Zeitalter der Menschheit ein. In: Karlheinz Barck/ Peter Gente/ Heidi Paris/ Stefan Richter (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig 1998, S. 166-196, hier S. 173.

126 Schon in John Carpenters "Sie leben!" (*They Live*, USA 1988) wird eine Sonnenbrille in ähnlicher Bedeutung eingesetzt: Ein Bauarbeiter findet eine Sonnenbrille, die, wenn er sie trägt, die Welt zeigt, wie sie wirklich ist: Die Menschen werden von überall her durch Medien und Regierung mit geheimen Nachrichten bombardiert wie: "Stay Asleep", "No Imagination", "Submit to Authority". Noch bedrohlicher ist, daß er ebenfalls durch die Gläser der Brille ansonsten normal aussehende Menschen als Aliens identifizieren kann, die diese Kampagne gegen die Menschheit führen, um sie zu beherrschen.

127 Die Regisseure von The Matrix Andy und Larry Wachowsky im Chat. A.a.O.

Substanz? Sind es nicht eher Nicht-Orte? [...] Der virtuelle Raum ist niemals stabil. Er ist gewiß kein Ort, kein topos.¹²⁸

Daß die 'Matrix' als elektronischer Raum nicht die Eigenschaften eines Ortes besitzt, setzt der Film auf besondere Weise in Szene. Er nimmt die Metapher des "Nicht-Ortes" auf und spiegelt sie in der Szenerie der 'Matrix'. Die Ebene der Simulation in *The Matrix* wird, wie beschrieben, als die westliche Lebenswirklichkeit von 1999 inszeniert. Der Film situiert die von ihm vorgestellte virtuelle Realität in einem urbanen Raum, einer Metropole ohne besondere Eigenheiten (Abb. 31, 32,37). Die Stadt hat Modellcharakter. Von ihr wird nicht das Besondere, sondern das Allgemeingültige herausgestellt. Dies zeigt sich zunächst in der Auswahl des Drehortes und der Schauplätze wie auch in der digitalen Nachbearbeitung.

Obwohl die Narration des Films eine amerikanische Metropole als Schauplatz der 'Matrix'-Welt wählt, wurde der Film in Sydney gedreht. Dabei wurde Sydney in Bezug auf die "generellen" Qualitäten des Stadtbildes und ihrer postmodernen Durchschnittsarchitektur ausgesucht. Besondere Architekturen, wie das Opernhaus und die Hafenbrücke wurden in der digitalen Postproduktion aus den Bildern entfernt, um die Allgemeingültigkeit des Stadtbildes noch weiter herauszustellen.¹²⁹

[T]he Matrix can easily stand for what some have called 'the monoculture': the network of shopping malls, theme parks, edge cities, suburban subdivisions, convention centers and hotels built around the consumer culture of advanced capitalism and its market research standards of normalcy.¹³⁰

Diese im Zitat als für "die Monokultur" typisch beschriebenen städtischen Räume, die den Schauplatz für die meisten Sequenzen in der 'Matrix' abgeben, bezeichnet Marc Augé als 'Nicht-Orte', die vor allem über rationale, nichtmenschliche Vermittlung gekennzeichnet sind – wie Transit-Orte, Freizeitparks, Einkaufszentren, Feriendörfer bis hin zum "komplizierten Gewirr der verkabelten und drahtlosen Netze"¹³¹. Nicht-Orte sind für Augé nichtssagende, neutralisierte Räume, die un-

128 Philippe Quéau: Die virtuelle Simulation. Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen. In: Stephan Iglhaut/ Florian Rötzer/ Elisabeth Schweeger (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnungen mit der Realität. Ostfildern 1995, S. 61-70, hier S. 61.

129 "We manipulated the background slightly, via computer-generated imaging, to remove the Sydney Opera House and Bridge, because the movie takes place in an unnamed city, not specifically Sydney." (Der Produzent von The Matrix Joel Silver zitiert nach: <http://www.matrixfans.net/thematrix/makingof.html>)

130 Herbert Muschamp: If the Cityscape is Only a Dream. In: The New York Times vom 2. Mai 1999.

131 Marc Augé: Orte und Nicht-Orte. Frankfurt am Main 1994, S. 94.

vorhersehbare, also zufällige soziale Kontakte ausschließen. Sie weisen keine identitätsstiftende Funktion auf, haben keine Geschichte und bieten im urbanen Feld keine Verortung für das Individuum.

Ergänzend zu Augé ist zu bemerken, daß Nicht-Orte auch durch Segmentierung und Simulation des öffentlichen Raums, der dadurch entöfentlicht wird, entstehen.¹³²

Der Nicht-Ort des elektronischen Raumes wird im Schauplatz der 'Matrix' als ein urbanes Szenario inszeniert, das ebenfalls von Nicht-Orten bestimmt ist. Die virtuelle Realität der 'Matrix' wird so zu einer Simulation eines simulierten öffentlichen Raumes.¹³³

5.1.6 Die doppelte Codierung von Künstlichkeitseffekten

Indem die Welt der 'Matrix' städtische Strukturen und eine gesellschaftliche Situation simuliert, die im Sinne Baudrillards¹³⁴ selbst schon alle Anzeichen von De-realisation aufweist, schafft sich der Film die Möglichkeit, die Bilder der Simulation doppelt zu codieren. Er knüpft, wie oben beschrieben, an Inszenierungsstrategien an, die sich auch in früheren CF-Filmen nachweisen lassen. Gleichzeitig stellt er aber deren Darstellungsmuster völlig auf den Kopf und gibt den Künstlichkeitseffekten eine zweite Bedeutungsebene, indem er sich in der Inszenierung der Welt von 1999 auf die Wirklichkeitserfahrung in einer spätkapitalistischen Gesellschaft bezieht.

The Matrix is a system, Neo, and that system is our enemy. But when you are inside and look around, what do you see; businessmen, lawyers, teachers, carpen-

132 Peter Arlt: Was ist ein Ort? In: Kunstforum Band 145, Mai – Juni 1999. Hier zitiert nach der Online-Ausgabe unter: <http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/145/145035.htm>.

133 Wie schon in der Szenenübersicht anklang, gibt es in der Matrix allerdings noch einen anderen Typus von Räumen, den man nicht als Nicht-Orte beschreiben kann: das 'Hotel Lafayette' und die Wohnung des Orakels. Diese beiden Räume werden in Abschnitt 5.2.6 analysiert.

134 "Die Matrix des Urbanen ist nicht mehr die der Realisierung einer *Kraft* (der Arbeitskraft), sondern die der Realisierung einer *Differenz* (der Operation des Zeichens). [...] [K]ein Term hat Wert an sich, vielmehr geht der Wert aus der totalen Austauschbarkeit der Elemente hervor, er ist die dem Code entsprechende variable Geometrie: strukturaler Wert. Es ist dieses linguistische und strukturale Wertgesetz, das uns heute regiert und das einer phantastischen Ausweitung des ökonomischen Wertgesetzes entspricht. Dieses Szenario des Urbanen – in den neuen, direkt aus der Analyse der Bedürfnisse und Zeichen/Funktionen hervorgegangenen Städten ist es materielle Wirklichkeit geworden. Hier ist alles auf der Basis einer analytischen Definition konzipiert, projiziert und realisiert: Wohnung, Transport, Arbeit, Freizeit, Spiel, Kultur, ebensoviele austauschbare Terme auf dem Schachbrett der Stadt, in einem homogenen, als totales Environment definiertem Raum." (Jean Baudrillard: Der Symbolische Tausch und der Tod. München 1982, S. 120f).

ters. The minds of the very people we are trying to save. But until we do, these people are still a part of the system and that makes them our enemy.¹³⁵

Die Uniformität der Kleidung der klonierten Bevölkerung der 'Matrix', wie auch der urbane Raum und dessen geometrische Gestaltung sind so auf dieselbe Weise doppelt codiert: Sie werden als Motiv für computergenerierte Körperbilder verwendet, das auf begrenzte Rechnerkapazitäten verweist, stehen aber gleichzeitig für das (spätkapitalistische) Gesellschaftssystem und die simulativen Prozesse, die ihm eigen sind.¹³⁶ Die Darstellung bedient sich verschiedener Symptome der Erfahrung der Derealisation der Wirklichkeit und verknüpft sie geschickt mit den konventionalisierten Darstellungsstrategien virtueller Wirklichkeiten zu in doppeltem Sinne lesbaren Künstlichkeitseffekten.

Diese erscheinen damit zum einen deutlich komplexer und zum anderen deutlich subtiler eingesetzt als in den besprochenen CF-Filmen. In *Virtuosity* wird bereits der urbane Raum und dessen Bevölkerung mit ähnlich Mitteln wie in *The Matrix* inszeniert. Da aber eine doppelte Codierung der Bilder nicht intendiert ist, orientieren sich die Künstlichkeitseffekte einzig daran, eine begrenzte Rechnerleistung anzuzeigen. Die Verfremdung der Bilder deutet direkt auf den computergenerierten Status der vorgestellten Welt und stellt diesen deutlich heraus, um die virtuelle Realität als unvollkommene Simulation der Realität zu inszenieren.

Zwar deuten die Künstlichkeitseffekte, die *The Matrix* in der Inszenierung der Simulation einsetzt, ebenfalls in diesem Sinne auf eine Differenz von Virtualität und Realität, gleichzeitig aber findet sich in der doppelten Codierung die Ununterscheidbarkeit zwischen Wirklichkeit und Virtualität ins Bild gesetzt. Das Künstliche, Virtuelle ist hier immer auch das Vertraute und Wahrscheinliche. *The Matrix* setzt sich auf diese Weise in der Inszenierung der virtuellen Realität ganz offensichtlich mit einem Begriff von Wirklichkeit auseinander, der die Sinnhaftigkeit eines hierarchischen, auf eine 'echte' Realität ausgerichteten Wirklichkeitskonzepts bestreitet und vielmehr ein ununterscheidbares Ineinandergreifen von Simulation und Realität vertritt. In *The Matrix* ist es deshalb nicht mehr so sehr die

135 Andy and Larry Wachowsky: *The Matrix*. Script. A.a.O., S. 323.

136 Vgl. hierzu auch die Darstellung von Baudrillards Simulationsthese in Kapitel 1.2.

Simulation der Realität, sondern die Realität der Simulation, die ins Auge springt.¹³⁷

Allerdings stellt sich – obwohl der Inszenierung der Simulation ein anderer Realitätsbegriff zu Grunde zu liegen scheint – weiterhin die Frage, welches Konzept von Realität sich *The Matrix* im Ganzen betrachtet zu eigen macht, denn die Narration des Films scheint weiterhin ein dualistisches Realitätskonzept zu stützen. Durch den Plot wird die Wirklichkeitsebene, von der aus die Rebellen operieren, als 'real world' vorgestellt. Der Film scheint durch diese Ebene die Idee der Existenz einer 'echten' Wirklichkeit hinter der virtualisierten Welt zu bestätigen. Die Vermutung liegt deshalb nahe, daß sich der Film der auf der Ebene der Simulation der 'Matrix' ins Bild gesetzten Wirklichkeitserfahrung nur bedient, um diese im Verlauf des Films zu dekonstruieren. Im nächsten Abschnitt soll deshalb die Inszenierung der Realitätsebene des Films daraufhin untersucht werden, ob schlussendlich doch eine überlegene 'wahrhaftige' Realitätsebene etabliert oder ob die Absage an eine klare Hierarchisierung bestätigt wird, die sich in der Realität der Simulation auf der Ebene der 'Matrix'-Welt andeutet.

5.2 "Welcome to the real world": Realitätseffekte

Wie oben analysiert wurde, inszeniert *The Matrix* die virtuelle Realität als das Vertraute und Bekannte. Der Film stellt auf diese Weise das gängige Darstellungsmuster der im zweiten Kapitel besprochenen CF-Filme auf den Kopf, in deren Verlauf virtuellen Realitäten als das Andere der Wirklichkeit gekennzeichnet werden: Meist sind sie das fremde Gegenüber der Realität.

Die klassische Physik lehrt uns, Information entsteht aus der Realität. Die Quantenphysik bekehrt uns, die Realität entsteht aus der Information. *Matrix* folgt dem quantenphysikalischen Modell und verkehrt so wie kein Film zuvor die klassische Ontologie.¹³⁸

137 So kann erst der Blick, der um den Status der Welt der *Matrix* weiß, die Simulation als Simulation dechiffrieren. Das gilt sowohl für den Zuschauer als auch für die diegetischen Figuren. So stolpert der Zuschauer die ersten zwanzig Minuten des Films gemeinsam mit Neo durch eine Wirklichkeit, die das Gefühl nährt, daß etwas mit dieser Welt nicht stimmt – ohne zu wissen, was es ist, das nicht stimmt. Sie scheint völlig bekannt, da ihre Bilder mit den Bildern der nicht-diegetischen Zuschauerwirklichkeit übereinstimmen – und gleichzeitig wirkt sie verstörend irreal.

138 Peter Weibel: Endo-Universen von *Simulacron III* bis *Matrix*. Vortrag am Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, gehalten am 28. Oktober 1999. Nicht ausgearbeitetes Vortrags-Skript unter: <http://on1.zkm.de/netCondition/matrix/weibel.doc>.

Die Umkehrung dieses Prinzips hat zur Folge, daß es in *The Matrix* nun die 'real world' ist, die als das Unbekannte erscheint.¹³⁹ Da diese Wirklichkeitsebene von der Narration aber als 'echte' Wirklichkeit gedeutet wird, muß der Film mit Inszenierungsstrategien arbeiten, die den Realismus dieser zunächst irrealen Welt stützen. Im dritten Kapitel wurden solche Realitätseffekte vor allem in der Inszenierung der Schnittstelle in CF-Filmen festgestellt. Auch hier soll deshalb zunächst die Darstellung der Simulationsapparatur auf solche Effekte hin untersucht werden.

5.2.1 Die Totalisierung der Grenze

Den ersten Blick auf die unbekante, fremde Welt außerhalb der Simulation ermöglicht der Film mit Neos Erwachen aus der 'Matrix' in der Simulationsapparatur der 'power plants'. (Abb.42, 43).¹⁴⁰ Völlig irreal erscheinen die ersten Bilder, in denen die echte Wirklichkeit sich zeigen soll: Unzählige Körper sind in gläserne Behälter gebettet, die Brutkasten und Sarg zugleich sind. Nicht nur das Nervensystem ist dabei mit der Maschinerie verbunden, sondern diese regelt über weitere Zugänge in den Körper auch alle Lebensfunktionen der User. Umfließen von Nährflüssigkeit und über nabelschnurähnliche Kabelverbindungen mit dem System der 'Matrix' verbunden, wird der schlafenden Menschheit in den riesigen Simulationsapparaturen totales Kino geboten (Abb.51). Aus diesem erwacht Neo in die Welt hinter der Simulation und wird sich seiner Unfreiheit bewußt, als er den Blick über die 'power plants' wandern läßt. Aber gleichzeitig muß er das Gefühl haben, in einem neuerlichen Albtraum erwacht zu sein. Zu unglaublich ist das, was sich ihm hier als die Welt hinter der 'Matrix' zeigt.

139 "This crypto-Buddhist parable reverses the usual sci-fi set-up. Here, special effects are used to depict the 'real world' (a burned out Chicago), while still and action photographie of a real city (Sydney, Australia) is used to represent the Matrix – an elaborate system of neurologically induced special effects." (Herbert Muschamp: If the Cityscape is Only a Dream. In: The New York Times vom 2. Mai 1999).

140 Auch im Film ist die Ebene der Wirklichkeit zunächst völlig ausgeschlossen. Die virtuelle Realität der Matrix wird erst mit Neos Erwachen in den 'power plants' nach etwa 20 Filmminuten durch ein klassisches Motiv der Traummontage als Simulation (Traumzustand) entdeckt: Ein Mensch schreckt auf einem Traum hoch, blickt sich um und muß erkennen, daß das, was er eben noch als seine Realität erlebt hat, bloß ein Traum gewesen sein kann. Zuvor gibt keine Parallelmontage, die neben der Matrix-Welt eine Simulationsapparatur zeigt, die den Eintritt in die VR ermöglicht. Erst das Erwachen in der Simulationsapparatur rückt das zuvor Gezeigte in der von Wulff gezeigten Weise (vgl. 3.4.1) in ein Kontrast- und Abhängigkeitsverhältnis zu der neu eingeführten Wirklichkeitsebene, die durch den Narration als die 'echte Realität' vorgestellt wird.

Wenn künstliche Welten Räume in Räumen sind, "die desto besser im Sinne der Immersion funktionieren, je dichter sie von ihrer Nahumgebung abgekapselt sind, was auch heißt, je weiter das Interface des Körpers mit seiner Umwelt durch das mit der künstlichen Welten ersetzt wird"¹⁴¹, dann sind die 'power plants' die perfekte, absolute Schnittstelle. Der Raum der Apparatur verdichtet sich hier nicht nur um den 'User', er schließt ihn vielmehr vollständig ein und kappt jegliche Verbindung mit seiner Nahumgebung. Der Einzelne ist durch das Interface völlig abgeschirmt und wird als Teil der Maschinerie inszeniert. Die Apparatur der totalen, ununterscheidbaren Simulation hat den menschlichen Körper vollständig kolonialisiert. Das Erleben der Simulation in den 'power plants' von *The Matrix* ist für den Einzelnen mit dem Verlust der Individualität und des Mensch-Seins verbunden.¹⁴² Die Perfektion der virtuellen Realität der 'Matrix' wird nur durch völlige Aufgabe des leiblichen Körpers erfahrbar, der im Austausch für das Eintauchen in die totale Simulation zurückgelassen und an die Maschinerie abgetreten wird. In den Simulationsapparaturen der 'power plants' spiegelt sich so zunächst die dystopische Vorstellung eines völligen Kontrollverlustes an eine von Technologien dominierte Lebenswelt. Das traditionelle Verhältnis von Mensch und Maschine hat sich ins Gegenteil verkehrt. Es sind nicht länger die Maschinen, die den Menschen dienstbar sind, sondern vielmehr sind es diese, die jenen nun dienen müssen – als Energielieferant.

Die Menschheit ist in der Apparatur zu Gefangenen des eigenen Begehrens geworden: Der dunkle Bauch der Simulationsmaschine (vgl. 1.1) hat sich in den Bildern der 'power plants' um die Zuschauer geschlossen und sich in eine technologische Version des Uterus verwandelt. Der Zustand des Träumens und die Wahrnehmungssituation in der Simulationsapparatur sind hier nicht mehr nur Analogie, sondern tatsächlich deckungsgleich. Die Realitätsprüfung ist durch das völlige Ausschließen einer Wirklichkeit jenseits der Simulation unmöglich geworden.

141 Florian Rötzer: Der virtuelle Körper. In: Kunstforum Bd. 133, Februar – April 1996. Unter: <http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/133/133006.htm>.

142 Anders als in *eXistenZ*, wo die Schnittstelle ebenfalls über eine 'Nabelschnur' mit dem User verbunden, wird der Mensch hier in der Simulationsapparatur mechanisiert. Zwar verschmelzen in beiden Filmen Apparatur und Nutzer, aber in *eXistenZ* wird dieses Zusammengehen mit sexueller Konnotation ins Bild gesetzt – und die Schnittstelle dabei sogar als organisch-lebendiges Wesen gezeigt. Der User geht mit der Schnittstelle eine Symbiose ein, ohne daß er durch die Apparatur mechanisiert oder marginalisiert wird.

Die Menschen [...] genießen nur noch, indem sie ständig einen perfekten Film anschauen, den die Maschinen für sie produziert haben. [...] Menschen sind also ausschließlich zu Kinobetrachtern geworden (was sicherlich der eigentliche Traum der Kinoindustrie ist): Sie liegen sehr angenehm in ihren gut ausgestatteten persönlichen Behältern, werden von allen Seiten versorgt und in allen ihren Lebensfunktionen durch die Arbeit der Maschinen bedient – die Vision eines utopischen perfekten Multiplex.[...] Die Maschinen manipulieren die Menschen – und saugen ihnen die Energie ihres Begehrens ab, die die Maschinen zum Laufen brauchen.¹⁴³

In den Bildern, die der Film nach dem Erwachen Neos aus der 'Matrix' zeigt, setzt sich die Maschinerie in die Unendlichkeit des Bildraumes fort (Abb.43, 50). Es gibt kein wirkliches Außen zu sehen, sondern es wird nur der Blick auf die Maschinerie, den Ort der Grenze, gewährt. Das totalitäre Regime der 'Matrix' hat die Schnittstelle zur Simulation als Grenzanlage gegen eine Wirklichkeit jenseits der Simulation ausgebaut, die von Grenzposten bewacht und geschützt wird. So ist die Maschine, die Neos Erwachen aus der Simulation der 'Matrix' aufspürt, ihn abkoppelt und aus dem Netzwerk entfernt, ein Wächter über die Unmöglichkeit der Realitätsprüfung durch die Gefangenen in der Maschinerie. Er überwacht die vollständige und andauernde Regression der Menschheit in den vorgeburtlichen Zustand im Leib der Mutter.¹⁴⁴

So wie die virtuelle Realität der 'Matrix' Anspruch auf Ausschließlichkeit erhebt, ist auch die Simulationsapparatur als Totalität inszeniert. Sie ist als Schutzwall konstruiert, der die Welt hinter der 'Matrix' völlig zurückgedrängt hat. Dieses 'Außen' der Simulation selbst, das Morpheus in der Narration Neo als die 'wahre' Wirklichkeit hinter der falschen versprochen hat, bleibt auf diese Weise zunächst unsichtbar. Es ist in den Bildern der 'power plants' vor allem darüber präsent, daß diese es nicht zeigen: Die 'echte Realität' ist in die Totalität der Maschinerie als das Andere der Simulation eingeschrieben, das mit allen Mitteln von den Usern in der Apparatur ferngehalten werden muß.

143 Boris Groys: Versklavte Götter. Filmstudio und Realität oder Hollywoods metaphysische Wende. In: *Lettre international* Nr. 52, Frühjahr 2001, S. 55-59. (Über *Metropolis* und *The Matrix*).

144 Hier ist dies nicht mehr nur Metapher, sondern die Metapher realisiert sich in den Bildern der gläsernen Kokons.

5.2.2 Revalidierung des Nicht-Elektronischen

Nachdem Neo aus der Simulationsapparatur der Maschinen ausgestoßen worden ist, wird er von den Rebellen gerettet. Ein Kran senkt sich aus gleißendem Licht hinunter und holt ihn an Bord ihres Hovercrafts. Doch anstatt nach seiner Befreiung aus der Gefangenschaft der Apparatur – wie die Gefangenen in Platons Höhle – in eine nur anfangs verwirrende lichte Welt des Wahren, Guten, Schönen zu erwachen, ist die Welt jenseits der Apparatur nicht strahlender, heller, besser – sondern trüb, grau und ungastlich.¹⁴⁵

Die 'real world', in der ihn Morpheus begrüßt, beschränkt sich zunächst auf das Schiff der Rebellen, das sich ruhelos durch eine dunkle Unterwelt bewegt. Die Mise-en-Scène der Nebukadnezar ist im Gegensatz zur Welt der 'Matrix' durch eine massiv anmutende Ausstattung bestimmt (Abb. 44, 45). Die Enge des Schiffs und die metallgrauen Materialien, aus denen dessen Wände und Böden gefertigt sind, erinnern an ein U-Boot. Die Decks sind durch Leitern miteinander verbunden, es gibt keine Fenster und die einzigen Lichtquellen sind Neonröhren, die sich überall finden. Die Kleidung der Rebellen in dieser Welt ist verschlissen und eintönig farblos, keiner der Gegenstände an Bord ist aus glattem, makellosen Material gefertigt. Das meiste scheint schwer, groß und schon lange in Gebrauch.¹⁴⁶ Die Technik wirkt wie ein kontinuierlich gewachsener Organismus, der sich über das ganze Schiff ausgebreitet hat.

[I]t [the Nebuchadnezar] has these weird mechanics which we are not exactly sure how they are made, what they are made of or what they run on, so the sort of seepage and corrosion that you would get is not definite.¹⁴⁷

Um einen Realitätseffekt zu erzielen, stellt der Film so über die Mise-en-Scène des Hovercrafts einen Kontrast zur Welt der 'Matrix' her. In der Inszenierung der Nebukadnezar wird versucht, Qualitäten einer nicht-elektronischen Welt sichtbar und erfahrbar zu machen. Die Darstellung verfolgt damit eine Strategie, die mit Wolfgang Welschs Begriff der "Revalidierung" beschrieben werden kann.

145 Vgl. Benjamin Marius Schmidt: Buddhismus und Paranoia in der Matrix. Vortrag am Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, gehalten am 28. Oktober 1999.
Schriftliche Fassung unter: <http://on1.zkm.de/netCondition/matrix/schmidt.doc>.

146 "Our job on The Matrix was to make this piece look as heavy and as deep as possible [...]." Der 'scenic artist' von *The Matrix* Peter Collias im Interview mit Spencer Lamm.
Unter: http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/collias2_int.html.

147 Ebd.

Im Kontext der Debatte um Wirklichkeitserfahrung und Virtualität stellt Welsch fest, daß bestimmten Eigenschaften der physischen Realität wieder verstärkt eine besondere Wertschätzung entgegengebracht wird. Diese Revalidierung des Nicht-Elektronischen entwickle sich vor allem in einem Kontrastverhältnis zu den Qualitäten virtueller, elektronischer Welten.

So lernen wir heute gegenüber der elektronischen Hypergeschwindigkeit die Trägheit neu zu schätzen, gegenüber der universellen Beweglichkeit und Veränderbarkeit die Widerständigkeit und Unveränderlichkeit, gegenüber dem freien Spiel das Beharren, gegenüber dem Schweben die Massivität, gegenüber der Mutierbarkeit die Konstanz und Verlässlichkeit. [...] Gegenüber der vollendeten Transparenz gewinnt die Opakheit, gegenüber der elektronischen Lichtwelt das Unerhellbare, gegenüber der Intellektualität der Prozessoren die souveräne Ignoranz der Materie neu an Bedeutung. Man kann die genannten Gegenwerte begrifflich auf Stichworte wie 'Materie', 'Körper', 'Individualität', 'Einmaligkeit' zusammenziehen.¹⁴⁸

Die Strategie des Film, solche Gegenwerte zum Elektronischen über die Mise-en-Scène der 'real world' zu inszenieren, kommt auch in der Darstellung der Schnittstelle an Bord zur Anwendung. Auch hier werden Schwere und Materialität als Kontrast zur Digitalität eingesetzt, vor allem aber wird die Körperlichkeit der User in der Wahrnehmungssituation der Apparatur betont.

5.2.3 Der Körper in der Apparatur

Der Simulationsapparat der Nebukadnezar haftet wie der gesamten Ausstattung des Hovercrafts der Anschein des Massiven, Schweren und Imperfekten an. Unzählige Kabelstränge hängen von oben herab, die Bezüge der Stühle, in denen die Rebellen zum Eintauchen in die Simulation Platz nehmen, sind verschlissen und mit mechanischen Verbindungen zur Apparatur ausgestattet. So wird zum Beispiel das Stillstellen des Körpers mittels massiver Schellen gezeigt, die die Füße der Rebellen an die Apparatur ketten. Diese dominiert die User nicht mehr in dem Maße, wie dies in den 'power plants' der Fall war (Abb. 46). Die Körper liegen in entspannter Haltung in Sesseln, die kreisförmig im Raum angeordnet sind. Die 'User' machen in dieser Anordnung den Eindruck, als nähmen sie an einer gemeinsamen Meditation teil. Ihre Körper scheinen aus dieser Perspektive gar nicht

148 Wolfgang Welsch: *Grenzgänge der Ästhetik*. Stuttgart 1996, S. 317ff.

mit der Simulationsapparatur verbunden, da die direkte Verbindung zur Maschinerie – die sich am Hinterkopf der Nutzer befindet – in der Totalen auf die Szenerie unsichtbar bleibt. Der Ausschluß des Realraums wird über das Motiv der geschlossenen Augen dargestellt und auch beim Stillstellen des Körpers durch die Fußschellen handelt es sich nur um ein symbolisches Aufgreifen des Motivs, das den Kontrollverlust des Einzelnen an die Apparatur anzeigt. Da alle anderen Körperteile – insbesondere die Arme – nicht durch die Apparatur festgesetzt werden, liegt die eigentliche Betonung auf dem ruhenden Körper selbst.¹⁴⁹

5.2.4 Revalidierung des leiblichen Körpers

Die Situation des Eintauchens in virtuelle Welten wird in diesen Bildern nicht mehr über die Apparatur inszeniert, sondern in die Körper der User eingeschrieben. Auf diese Weise wird der Totalität der 'power plants' und ihrer Simulation eine Apparatur gegenübergestellt, in der sich die Befreiung aus dem Totalitätsanspruch der 'Matrix' und die Wiederaneignung des eigenen Körpers spiegelt. Wenn die Rebellen in die Simulation eintauchen, werden gegen die Bilder der Simulation immer wieder Bilder der Rebellen aus dem Innenraum des Hovercrafts montiert, insbesondere Bilder ihrer 'leiblichen' Körper in der Apparatur. In den Bildern dieser Parallelmontage zeigt sich die Widerständigkeit der leiblichen Körper (Abb. 46). Es stellt sich das von Lev Manovich bei *Lawnmower Man* konstatierte Mißverhältnis von einem an die Apparatur gefesseltem leiblichen Körper und einem losgelösten, jedem physikalischen Gesetz trotzendem virtuellen Körper ein (vgl. 3.3.1).

In den Bildern des Eintauchens in die Simulation zeigt sich aber auch noch auf andere Weise, daß über die Inszenierung des Körpers die 'real world' als physikalische Wirklichkeit gekennzeichnet werden soll. Für Philippe Quéau ist der Körper die Verankerung in der Realität, der wir uns am meisten gewiß sein können.

149 Im Gegensatz zu den 'power plants', in deren Inszenierung sich die Totalität der von ihr angebotenen Simulation widerspiegelt, werden die Körper der Rebellen auf diese Weise nun nicht mehr als der Apparatur ausgeliefert in Szene gesetzt. Wie an Filmen wie *Brainstorm*, *Strange Days*, *Existenz* und *13th Floor* in 3.3.1 gezeigt wurde, verwenden CF-Filme diese Art der Darstellung auch, um das Kontrollverhältnis zwischen Maschinerie und Mensch als prinzipiell harmlos und unkompliziert zu inszenieren. Während die Menschen in den 'power plants' – deren Körper von der Apparatur vollständig umschlossen werden – die 'Matrix' als ihre einzige Realität anerkennen, wissen die Rebellen um die simulative Verfälschung der 'Matrix'. In der Darstellung der Schnittstelle zeigt sich dieses Wiederaneignen eines Teils der Kontrolle und die resultierende Verschiebung innerhalb der Verhältnisses zwischen Maschine und Mensch zugunsten der Nutzer.

Es ist der Körper, der Garant des Realen bleibt, auch wenn er in der Simulationsapparatur mit der Maschinerie verschmilzt und selbst zur Schnittstelle zwischen Realem und Virtuellem wird.¹⁵⁰

Der Körper ist nicht virtuell, er ist fleischlich, er ist die Verkörperung des eigentlichen Realen, von unserem Gefühl, in der Welt zu sein.¹⁵¹

Diesen Gedanken setzt *The Matrix* in zwei Bildmotive um (Abb. 47, 48). In einer Sequenz sieht man, wie Neos Körper an die Simulationsapparatur angeschlossen wird. Ein silberner Stecker, der an eine lange, spitze Eisennadel erinnert, wird ihm von hinten in den Anschluß an seinem Kopf eingeführt. In der nächsten Einstellung sieht man, wie sich Neos Gesicht zu einem Schrei verzieht. In dem Schmerz, den Neo beim Übertritt in die Simulation erlebt, wird er sich seiner Körperlichkeit versichert. Gleichzeitig zeigt sich darin aber auch die 'Wahrhaftigkeit' der Realität, die ihn im Schmerz seinen Körper spüren läßt. In der Simulation ist der Schmerz der eindringenden Nadel plötzlich verflogen.

In einer anderen Einstellung wird die Realität der 'real world' über die Verletzlichkeit des leiblichen Körpers gezeigt. Als Neo im Trainingsprogramm aus höchster Höhe auf den Asphalt der Straße fällt, passiert ihm dort nichts, da der Boden den Sturz wie ein Sprungtuch abfängt. In der Simulationsapparatur der Nebukadnezar aber sammelt sich Blut in Neos Mund. Wieder ist es der Körper, der in seiner Fleischlichkeit die 'Echtheit' der 'real world' anzeigt.

5.2.5 Die doppelte Codierung der 'real world'

Obwohl in Science-fiction Filmen die Zukunft oft als eine unvollkommene, zerstörte Welt gezeigt wird, die mit Zeichen des Prä-Elektronischen versehen ist, muß dies nicht bedeuten, daß die 'real world' in Konventionen der Zukunftsdarstellung inszeniert ist. Die Bedeutung der Mise-en-Scène ist vielmehr im Kontext der CF-Filme zu suchen.

In einigen CF-Filmen wird die Realitätsebene mit zusätzlichen Realitätseffekten versehen. Diese werden hervorgerufen durch den Einsatz von leichten Materialien wie Kunststoffen, die Miniaturisierung der Simulationsapparaturen und das Un-

150 Philippe Queáu: Virtuelle Visionen. In: Kunstforum Bd. 133, Februar-April 1996. Hier entnommen der Online-Ausgabe unter: <http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/133/133015.htm>.

151 ebd.

sichtbarwerden der Technik (vgl. 3.2). Vor allem die dargestellte Technologie soll so Glaubwürdigkeit vermitteln. In *The Matrix* nun sind diese Merkmale auf der Simulationsebene zu finden, das Unvollkommene und Improvisierte dagegen kennzeichnet die 'real world'. Indem der Film das Kontrastverhältnis der Wirklichkeitsebenen auf diese Weise umdreht, wird auch der Realitätseffekt der Glaubwürdigkeit auf den Kopf gestellt. Da er in *The Matrix* auf der Ebene der Simulation eingesetzt wird, wirkt diese 'realer', und die massive und sichtbare Technologie der 'real world' aus dieser Perspektive unreal. Gleichzeitig wird damit noch ein anderes Motiv in seiner Bedeutung verkehrt: die Zeitreise.

Indem der Film die 'real world' als von Mechanik und früher analoger Technik bestimmt zeigt und die Simulation dagegen als High-Tech-Welt inszeniert, wirkt der Übergang von der Simulation in die 'real world' wie eine Zeitreise in eine prä-elektronische Vergangenheit. Während aber in früheren CF-Filmen die virtuellen Welten als zurückliegende Zeiten gekennzeichnet werden, um die Differenz zur Wirklichkeit zu verdeutlichen (vgl. 3.1.2), ist es in *The Matrix* die Realitätsebene, der der Anschein des Vergangenen anhaftet. Da 'Matrix'-Welt und 'real world' in einem Verhältnis zueinander stehen wie 'Holodeck' und 'Raumschiff' in *Star Trek*, wird die Realitätsebene in *The Matrix* durch das – aus dem Kontext der CF-Filme heraus betrachtet umgekehrte - Motiv der Zeitreise so durch einen Künstlichkeits-effekt gekennzeichnet.

In der Mise-en-Scène der Nebukadnezar schwingt auf diese Weise eine zweifache Bedeutung mit. Auf einer Seite werden in der Schwere der Materialien und in der Düsternis der Lichtsetzung Werte gespiegelt, die Eigenheiten des nicht-elektronischen Raumes im Kontrast zur Welt der 'Matrix' herausstellen und so einen Realitätseffekt erzeugen sollen (Abb. 44, 45). Auf der anderen Seite läßt sich im Zuge der "Umkehrung der klassischen Ontologie", die Peter Weibel konstatiert, eine Irrealisierung der 'real world' über die selben Inszenierungsmerkmale feststellen, da diese motivgeschichtlich in CF-Filmen als Künstlichkeitseffekte eingesetzt werden. Anstatt die 'real world' auf der Bildebene eindeutig als die 'echte' Wirklichkeit zu kennzeichnen, wird die Frage nach dem Status dieser Realitätsebene in der Inszenierung der Nebukadnezar nicht eindeutig beantwortet.

5.2.6 Die 'real world' als Simulation

„Wir wissen nicht viel über die wirkliche Welt“ sagt Morpheus zu Neo. Und dieses Nicht-Wissen spiegelt sich auch in der Inszenierung der Welt außerhalb der Nebukadnezar, denn dieses Außen zeigt der Film nur in wenigen Einstellungen. 'Tatsächliche' Bilder der Welt von 2199 präsentiert *The Matrix* nur in einigen Fahrten des Schiffes durch das 'Kanalsystem' der ehemaligen Megacities.¹⁵² In der Hauptsache aber zeigt sich die Welt jenseits der metallischen Hülle des Hovercrafts im 'Geschichtsprogramm' des Konstrukts (Abb. 49), mit dessen Hilfe Morpheus Neo über den Zustand der 'echten' Wirklichkeit informiert (vgl. 4.2). Die Bilder des Konstrukts sind dabei nicht subtil als Simulation gekennzeichnet, wie es in der Inszenierung der 'Matrix' der Fall war. Aus dem Nichts des weißen Raums tauchen zunächst zwei alte Sessel auf, dann taucht die Kamera in das Bild eines Fernsehers ein – der Übergang durch die Mattscheibe wird durch ein Flackern dargestellt¹⁵³ - und plötzlich finden sich die beiden Protagonisten in eben der Szenerie wieder, die zuvor auf dem Bildschirm zu sehen war: Die simulative Verfaßtheit dieser Bilder der 'real world' wird überdeutlich in Szene gesetzt, ihre Künstlichkeit fast zelebriert. Es sind gerade diese Bilder, die fast ausschließlich am Computer entstanden sind.¹⁵⁴

Bemerkenswert ist dies vor allem deshalb, da nur die Bildebene in der als Lernsoftware inszenierten Simulation all das vermittelt, was die Narration über die Herrschaft der Maschinen, die Versklavung der Menschheit und das Programm der 'Matrix' erzählt (Abb. 50). Nichts von dem, was Neo über die Rebellen und den letzten Rückzugsort der Menschheit, Zion, erfährt, wird in irgendeiner Form – außer im 'Konstrukt' – visuell erfahrbar gemacht. Neben den digitalen Bildern des Geschichtsprogramms und der Innenwelt des Schiffes der Rebellen werden an keiner Stelle Bilder der 'echten' Wirklichkeit gezeigt. Nicht nur, daß die Welt der 'Matrix' als virtuelle Realität präsentiert wird, sondern auch ein großer Teil der

152 Die Fahrten durch die 'Abwasserkanäle' werden in 5.3.2 besprochen und es wird auch dort festzustellen sein, wie ungesichert ihr Status in Bezug auf die Frage nach der Wirklichkeitsebene ist.

153 vgl. zur Verwendung dieses Motivs im gesamten Film im Vergleich zu vorherigen CF-Filmen auch 5.3.

154 "[T]here is one 30 second shot in the film, which is an exposition of how a human comes into the world, that is going to be 100% computer generated and the complexity of the design is mind blowing. In that one shot there are four or five creatures that are as complex as any of H. R. Giger designs. There is a human fetus in there for which the objective was to make it look as real as possible for impact. A sizeable challenge for anybody anywhere." (Der VFX-Supervisor von The Matrix John Gaeta im Interview mit Spencer Lamm. Unter: http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/gaeta_int.htm).

Bilder, die der Film von der 'real world' bietet, werden im Modus der Simulation gezeigt.¹⁵⁵

5.2.7 Heterotopien in der 'Matrix'

Vor allem zwei Schauplätze innerhalb der 'Matrix' – das 'Hotel Lafayette' und die Wohnung des Orakels – wurden in der Analyse der Simulationsebene in Abschnitt 5.1 unberücksichtigt gelassen. Obwohl auch sie einem streng geometrischen Konstruktionsprinzip folgen, unterscheiden sich diese Orte deutlich von den übrigen Schauplätzen der Welt der virtuellen Realität. Ist die Simulation der 'Matrix' ansonsten als High-Tech-Welt inszeniert, deren 'Topographie' durch Nicht-Orte bestimmt wird, sind diese beiden Schauplätze dadurch ausgezeichnet, daß sie sich dieser Beschreibung entziehen (Abb. 52-55). Der eine ist verlassen und verfallen ('Hotel Lafayette'), der andere strahlt Wärme und Geborgenheit aus (Wohnung des Orakels).

Die Wohnung des Orakels liegt in einem Wohnblock, dessen Innenausstattung deutlich macht, daß er sich in einem heruntergekommenen Viertel befindet. Im Eingangsbereich sitzt ein blinder, alter Mann mit ungepflegtem Bart, es liegt Müll herum und die Plastikeinrichtung im Stil der sechziger Jahre hat ihre besten Zeiten längst hinter sich. Die Wohnung des Orakels selbst ist ebenfalls im Stil der sechziger Jahre eingerichtet. Sie ist im Gegensatz zu dem Umfeld, in dem sie liegt, allerdings belebt und gemütlich. Es scheint, als ob die Zeit hier schon lange stehen geblieben ist. Im Wohnzimmer läuft in einem alten Fernseher ein Schwarzweiß-Film ohne Ton und besonders die altmodische Küche, in der das Orakel Neo empfängt, setzt sich von den glatten, kalten Räumen der 'Matrix' ab. Die Wohnung strahlt eine Häuslichkeit aus, die sonst in der Simulation nicht zu finden ist.

Im 'Hotel Lafayette' scheint die Zeit ebenfalls stehen geblieben zu sein, nur weit aus früher als in der Wohnung des Orakels. Die Einrichtung der hohen Räume scheint aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu stammen. Es finden sich Flügeltüren und einige Wände sind getäfelt. Vor den Fenstern sind geraffte Gardinen angebracht, an den Decken Leuchter und Verzierungen aus Stuck. Überall ist

155 Hinzu kommt, daß auch der Status der Realitätsebene des einzigen Schauplatzes, der durch den Film nicht als Simulation gekennzeichnet ist – die Nebukadnezar – , wie oben gezeigt, nicht eindeutig zu beurteilen ist.

Staub, der Putz bröckelt und die beiden Sessel – es sind im übrigen die selben Sessel, die später auch in der eben beschriebenen Sequenz im Geschichtsprogramm des Konstrukts auftauchen werden –, auf denen Morpheus und Neo Platz nehmen, sind abgewetzt und strahlen die Feierlichkeit vergangener, besserer Zeiten aus.

Beide Orte, so unterschiedlich sie sind, weisen die Gemeinsamkeit auf, daß sie am Rande der Gesellschaft der 'Matrix'-Welt zu finden sind. Die Zeit ist an ihnen vorübergegangen und beide scheinen auf ihre Weise in Vergessenheit geraten zu sein. In dieser Stellung außerhalb der High-Tech-Welt der Simulation verkörpern diese beiden Schauplätze genau die Gegenwerte, die sich die Inszenierung der Nebukadnezar als Kontrast zur virtuellen Wirklichkeit der 'Matrix' als Realitätseffekte nutzbar gemacht hatte. Auch hier wird das Nicht-Elektronische, das Mechanische, Materielle und Schwere in der Mise-en-Scène hervorgehoben. Die Idee der Revalidierung wird somit auch auf diese zwei Orte innerhalb der Simulation angewandt und macht sie so zu hybriden Räumen in der virtuellen Realität.

Wenn man mit Baudrillard argumentiert, wird dieser hybride Status auch verdeutlicht über die auffällige Anwesenheit von Graffiti an allen Orten, die am Rande der Gesellschaft der 'Matrix' angesiedelt sind. Baudrillard schreibt den Graffiti-Zeichnungen die Eigenschaft zu, zur "Ordnung des Territoriums" zu gehören – also zur Ordnung des Realen.¹⁵⁶

Sie [die Graffiti] territorialisieren den decodierten urbanen Raum – diese oder jene Straße, jene Wand, jenes Viertel wird durch sie lebendig, wird wieder zum kollektiven Territorium.¹⁵⁷

Durch die Graffiti-Zeichnungen werden Orte der Simulation mit Insignien der Realität versehen. Sie sind damit sowohl das eine, tragen aber auch die Zeichen des anderen. Solche Orte, die die Insignien zweier Welten auf sich vereinen, lassen sich mit Michel Foucault als Heterotopien beschreiben.¹⁵⁸ Für Foucault ver-

156 vgl. Jean Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod. München 1982, S. 120ff.

157 ebd., S. 126f.

158 vgl. Michel Foucault: Andere Räume. In: Karlheinz Barck / Peter Gente / Heidi Paris / Stefan Richter (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig 1990. S. 34-46. Michel Foucault entwirft in seinem seinem Vortrag "Andere Räume" eine kurze Geschichte des Raumes. Er zeigt, daß sich der Begriff des Raumes nicht als ein rein funktionaler erklären läßt, sondern daß es Räume gibt, die ideell aufgeladen sind. Diese besondere Klasse von Räumen hat "die sonderbare Eigenschaft [...], sich auf alle anderen Plazierungen zu beziehen, aber so, daß sie die von diesen bezeich-

mag die Heterotopie an einem einzigen Ort mehrere Räume oder mehrere Plazierungen zusammenzulegen, die an sich unvereinbar sind. Heterotopien sind Orte in einer Gesellschaft, die deren Struktur zwar zu ihrem eigenen Ordnungsprinzip machen, sie aber gleichzeitig auch gegen diese wenden können. Insofern bilden Heterotopien ein verkleinertes Abbild der Gesellschaft und gleichzeitig auch ein Gegenbild zur Gesellschaft. Es sind

wirkliche Orte, wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind, sozusagen Gegenplazierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitige repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können.¹⁵⁹

Die hybriden Räume in der 'Matrix' entsprechen dieser Beschreibung. Einerseits werden sie von der Narration innerhalb der Gesellschaft der Simulation der 'Matrix' verortet und auch in die Bildebene ist ihre Virtualität durch ihr geometrisches Ordnungsprinzip eingeschrieben. Andererseits verweisen sie durch deutliche Zeichen auf die 'real world', die sich im Kontrast zur Welt der 'Matrix' konstituiert. Sie bringen so zwei unvereinbare Plazierungen an einem Ort zusammen. Sie sind zum einen Gegenbild zur Gesellschaft der Welt der 'Matrix' und gleichzeitig auch Teil dieser Welt.¹⁶⁰

5.2.8 Telefonverbindungen

Die Portale von der Simulation zur 'real world' sind mit den gleichen Zeichen versehen, die auch die Heterotopien kennzeichnen. Um von der 'Matrix' wieder in die Wirklichkeit zu wechseln, müssen die Protagonisten vergessene Festnetzanschlüsse an verlassenenen Orten aufsuchen, die ihnen als Ausgang in die 'real world' dienen. Sind die Portale selbst nicht als Heterotopien zu benennen, so sind sie zumindest an solchen Orten oder Räumen zu finden.

Die Portale zur Wirklichkeit sind als alte Wählscheiben-Telefone dargestellt, deren Übertragung über dicke Kabelstränge verläuft, die der Film einige Male zeigt.

neten oder reflektierten Verhältnisse suspendieren, neutralisieren oder umkehren" (Michel Foucault: *Andere Räume*. A.a.O.). Er teilt diese Klasse von Räumen in zwei abhängige Typen ein. Einerseits in Utopien, die unwirkliche Räume darstellen und entweder Gegenentwürfe oder Perfektionierungen der realen gesellschaftlichen Verhältnisse sind – und andererseits in Heterotopien.

159 Michel Foucault: *Andere Räume*. A.a.O., S. 39.

160 Der Begriff der Utopie, auf den hier nicht weiter eingegangen werden soll, wird unter 5.5. noch weitergehend erläutert und auf *The Matrix* angewendet werden.

So werden diese Kabelverbindungen mehrfach gekappt, um die Rebellen am Verlassen der 'Matrix' zu hindern. Die innere Logik der Simulation gibt dazu keinen Grund: Daß Kabelverbindungen einen Übergang nach draußen herstellen, scheint deshalb paradox, da auch sie nur als elektronische Impulse im Kopf der User bestehen. Eine Verbindung in eine physikalische Welt können sie so nicht darstellen. Die alten Telefone sind demnach als Motiv zu verstehen – in der selben Weise, wie es schon für die geschlossenen Augen oder die Fußfesseln der Simulationsapparatur gezeigt wurde. Sie kennzeichnen – in der Simulation verortet und mit den Insignien des Realen versehen – die Verbindung zwischen den Welten vor allem symbolisch.¹⁶¹

Die kleinen, modernen Mobiltelefone, die ebenfalls in der 'Matrix' auftauchen, besitzen dagegen nicht die Fähigkeit, als Portal zu fungieren. Ihr Design trägt nicht die Insignien des Realen. Sie sind demnach keine Symbole, sondern dienen ihrer Funktion gemäß als Kommunikationsmittel. Mit ihnen können die Rebellen mit den auf der Nebukadnezar Zurückgebliebenen lediglich telefonieren. Diese Kommunikationssituation allerdings wird auf eine besondere Weise in Szene gesetzt, die wiederum einen Raum entstehen läßt, der die Insignien des Realen und des Virtuellen auf sich vereint.

Stefan Münker beschreibt in einer Analyse der medienspezifischen Eigenheiten der Kommunikationssituation des Telefons, daß wir telefonierend "tatsächlich" in einer "nicht-virtuellen Welt" anwesend sind, während wir uns "mit Stimme und Ohr" mit unserem Gesprächspartner in einem virtuellen Raum befinden.¹⁶² In *The Matrix* nun befinden sich die Telefonierenden in einer virtuellen Welt, weshalb am anderen Ende der Leitung eine merkwürdige Doppelpräsenz hergestellt wird. Die Stimme des Anrufers wird mit seinem leiblichen Körper zusammengeführt: Wenn z.B. Morpheus in der 'Matrix' mit dem Operator Tank auf der Nebukadnezar telefoniert, befindet sich der Angerufene im gleichen Raum wie der leibliche Körper des Anrufers. Das Telefongespräch erzeugt so keine Telepräsenz des An-

161 Das Telefon als Symbol für die Verbindung macht auch deswegen Sinn, weil es das erste Medium war, das eine Form der virtuellen Realität realisierte: "Das Telefon nämlich ist das älteste und somit erste elektrische Medium zur Realisierung einer virtuellen Realität. Es ist das Telefon – und nicht der Computer –, dessen Erfindung zugleich die Etablierung einer elektrischen Sphäre der (Tele-) Kommunikation bedeutete [...]." (Stefan Münker: Vermittelte Stimmen, elektrische Welten. In: Stefan Münker/ Alexander Roesler: Das Telefonbuch. Frankfurt 2000, S. 185-198, hier S. 185f; vgl auch: Florian Rötzer: Die Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter. Mannheim 1995, S. 228f).

162 Stefan Münker: Vermittelte Stimmen, elektrische Welten . A.a.O., S.190f.

rufers, sondern ermöglicht eine Face-to-Face Kommunikation der Gesprächspartner.

Die Kommunikationssituation des Telefons wird in diesen Bildern grundlegend auf den Kopf gestellt. Die Inszenierung nutzt das "älteste Medium zur Realisierung einer virtuellen Realität"¹⁶³, um die Grenzen zwischen Telepräsenz und leiblicher Anwesenheit zu verwischen und in den Telefonaten zwischen den Ebenen einen weiteren hybriden Raum entstehen zu lassen, dessen Zuordnung zu einer der Wirklichkeiten schwer fällt.

5.3 "How would you know the difference?": Motivumkehrungen

Die abschließende Untersuchung einiger Motive (Traum, Spiegel, Übergänge), die von den im zweiten Kapitel vorgestellten Filmen zur Inszenierung einer Differenz eingesetzt werden, konzentriert sich auf die Frage, ob weitere Motivumkehrungen auftauchen, die in *The Matrix* die Dichotomie von Seinwelt und Scheinwelt unterhöheln.

5.3.1 Endloses Träumen und dauerndes Erwachen

Ein Dämmerzustand zwischen Schlafen und Wachen prägt die Atmosphäre des gesamten Films. Ständig klingeln Telefone, stürzt die Kamera in Häuserschluchten – und immer wieder schreckt Neo aus dem Schlaf hoch, unsicher darüber, ob das, was gerade passiert ist, wirklich stattgefunden hat.

Das Motiv des Erwachens setzt *The Matrix* exzessiv in Szene. Auf seinen beiden Ebenen stellt der Film durch das Bild des augenaufschlagenden Neo Einrahmungen von Sequenzen her, die sich auf diese Weise als Traum lesen lassen könnten. Und doch erweist sich das scheinbar Geträumte immer wieder als 'wahr', so unreal es auch schien. So erwacht Neo – nachdem ihm im Befragungsraum der Agenten der Mund zugewachsen ist und ihm ein Sender implantiert wurde – in der nächsten Einstellung schweißgebadet in seinem Bett. Alles scheint nur ein Traum gewesen zu sein. Doch etwas später entfernen die Rebellen diesen Sender aus seinem Bauch: Die Situation im Befragungszimmer scheint doch kein Traum gewesen zu sein, sondern Realität. Allerdings erwacht Neo einige Zeit später erneut –

163 Ebd., S. 185f.

diesmal in den 'power plants' – und muß nun erkennen, daß alles vorherige nur ein Traum gewesen ist.

Es ist, als wolle ein Ertrinkender endlich die Oberfläche erreichen, als kämpfe ein Träumender verzweifelt ums Erwachen, um endlich sicher bei sich zu sein. Doch in *Matrix* weiß man nie, ob man nicht im nächsten Traum erwacht ist.¹⁶⁴

Denn selbst die Welt, in die er letztendlich erwacht ist, die Welt der Nebukadnezar, wird nicht deutlich als Wirklichkeit verifiziert. Sie ist so unreal, daß er sich nicht sicher sein kann, ob er sich nicht immer noch in einem Alptraum befindet. Neo scheint sich im Laufe der Zeit vielmehr – und mit ihm auch der Zuschauer – lediglich daran zu gewöhnen, daß er die Gewißheit über seinen Zustand – wache ich oder träume ich – nie erreichen wird.¹⁶⁵

Wenn Erinnern Erkennen ist, "und wach werden [...] jedesmal ein bißchen wie zur Welt kommen"¹⁶⁶, dann löst das durchgehende Erwachen der Hauptfigur in neuen Welten, die immer irrealer werden, die Frage aus, ob nicht alles nur ein Traum sein könnte. "Aufwachen heißt", so schreibt Philippe Quéau, "letztlich nicht mehr das Wirkliche mit dem Vorgestellten zu verwechseln."¹⁶⁷ Doch bei dauerndem Erwachen in Welten, die durch und durch doppeldeutig sind, wird dies unmöglich. An welchen Parametern soll sich die Realitätsprüfung orientieren, wenn Künstlichkeits- und Realitätsmerkmale in allen Welten zu finden sind? Das Traummotiv, das in anderen CF-Filmen zumeist durch das Erwachen meist nach einer bestimmten Ebene hin aufgelöst wird, unterstützt in *The Matrix* so durchgehend die Verunsicherung über den Status der Welten des Films.

5.3.2 Unmögliche Spiegelungen

Wenn CF-Filme das Motiv des Spiegels und des Spiegelbilds einsetzen, so wird – wie in 3.4.3 gezeigt – ein Bezug zum physikalischen Vorgang der Spiegelung hergestellt: Die Spiegelung bildet ihren Gegenstand ab. Es sind mögliche Bilder des gespiegelten Gegenstands, die sich im Spiegel zeigen, seien sie auch seiten-

164 Christian Jürgens: Keanu im Wunderland. In: Die Zeit 25/1999.

165 Vgl. dazu auch die ausführliche Szenenbeschreibung im 4. Kapitel, in der versucht wurde, alle Szenen des Erwachens zu erfassen.

166 Christian Jürgens: Keanu im Wunderland. In: Die Zeit 25/1999.

167 Philippe Quéau: Virtuelle Visionen. In: Kunstforum Bd. 133, Februar-April 1996. Hier entnommen der Online-Ausgabe unter: <http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/133/133015.htm>.

verkehrt, womöglich gebrochen, verzerrt oder auf andere Weise verfremdet – oder seien sie zukünftig oder schon vergangen. Auf diese Weise kann er in seiner kulturgeschichtlich geprägten Funktion als Metapher für Selbsterkenntnis, Selbstreflexion und von Identität und Differenz verwendet werden.¹⁶⁸ In *The 'Matrix'* verlieren die Spiegelbilder nun genau diesen Bezug zum physikalischen Vorgang der Spiegelung: Die Spiegel zeigen Bilder, die keine Spiegelungen mehr sein können (Abb. 56, 57). Am deutlichsten zeigt sich dies in der Sequenz, in der Morpheus Neo vor die Wahl zwischen der roten Pille und der blauen Pille stellt. Immer wieder zeigt der Film während ihres Gesprächs – das klassisch in Schuß-Gegenschuß gezeigt wird – eine Einstellung, in der sich in den beiden Gläsern von Morpheus Sonnenbrille gleichzeitig zwei unterschiedliche Gegenstände spiegeln: In dem einen Glas die ausgestreckte Hand mit der roten Pille, im anderen die Hand, in der die blaue Pille liegt. Die Einstellung selbst scheint vollkommen realistisch – und doch ist sie filmtechnisch nur als digitale Komposition möglich.

For example, in a scene like where Morpheus is offering Neo the choice of pills, there are two terrific reflection shots of Neo in Morpheus' glasses. They were originally shot as green screen elements. Editorially, we placed those shots where we thought they would do the most dramatic good and then used CG to put in the proper reflections.¹⁶⁹

Derartige simulierte Spiegelungen tauchen im gesamten Film auf: Spiegelungen in Brillengläsern, in Türknöpfen, auf Besteck und auch in tatsächlichen Spiegeln – von denen allerdings nur noch der Rahmen als Reminiszenz an das traditionelle Spiegelbild erinnert. Dieses wird in allen Fällen abgelöst durch sein digitales Double – und so wird wiederum ein Motiv verfremdet, das bisher für die Differenz zweier Welten stand. Gerade an den digitalen Reflexionen in Morpheus Sonnenbrille läßt sich die neue Bedeutung dieser digitalen Spiegelungen ablesen.

Für die Regisseure von *The Matrix* wird die Gleichzeitigkeit der beiden Welten, in denen die Hauptfigur ihres Film lebt, in den unterschiedlichen Reflexionen der beiden Brillengläser visualisiert.¹⁷⁰ Es geht so nicht mehr um die Bestätigung der Identität einer Person und ihrer Wirklichkeit, auch nicht um die Differenz zwi-

168 Vgl. Manfred Fassler in 3.4.3.

169 Online-Chat mit Zach Staenberg (Editor), John Gaeta (Visual Effects Supervisor) und Dane Davis (Sound Designer/Supervising Sound Editor) vom 20. März 2000.
Unter: <http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/chatjohnzachdane.html>.

170 vgl. dazu: Die Regisseure von *The Matrix* Andy und Larry Wachowsky im Chat. A.a.O.

schen dem "virtuellen Da" des Spiegels und dem "tatsächlichen Hier" vor dem Spiegel. Vielmehr besteht eine Parallelität zwischen dem "Hier" und jenem "Da", die in der unmöglichen Spiegelung zum Ausdruck kommt.

5.3.3 Der permanente Übergang

Auch das Motiv des Übergangs, das in 3.4.2 als zentralperspektivisch organisierter Lichttunnel beschrieben wurde, der für eine keine Distanz überwindende Reise steht, taucht in *The Matrix* vielfach auf (Abb.58). Die virtuelle Kamera¹⁷¹ taucht dazu in Zeichen auf dem Computerbildschirm ein und läßt die Lichtpunkte, aus denen sie sich zusammensetzen, zum Tunnel werden, der im Nichts endet – oder sie bewegt sich in die Löcher der Sprechmuscheln der Telefonhörer. Das Motiv wird dabei so eingesetzt, daß es nicht an einen Protagonisten des Films gebunden ist. Vielmehr wird der Lichttunnel als Einstellung einer losgelösten, eigenständigen Kamera gezeigt, die nicht mehr die Reise einer bestimmten Person durch den elektronischen Raum anzeigt. Es ist so "ein fast immerwährender Eintritt, ein sich nicht vollenden wollender Übertritt", eine Reise "in die Bilder/die virtuelle Welt hinein"¹⁷², die auf der Ebene der 'Matrix' immer wieder die Ortlosigkeit der Simulation an sich zum Thema der Bilder macht. Aber auch in den 'Außenaufnahmen' der 'real world' taucht das Motiv auf: In der Darstellung der Abwasserkanäle, durch die das Hovercraft der Rebellen gleitet.

Das Schiff ist fast immer in Bewegung, um nicht von Wächtern aufgespürt zu werden. Aufnahmen des Schiffs in seiner Umgebung sind deshalb meist Bilder einer nicht-endenden, rastlosen Reise durch Kanäle und Tunnelsysteme (Abb. 59, 60). Dieser Schauplatz der realen Welt wirkt wiederum irrealer als die Welt der 'Matrix', denn auch hier wird die digitale Herkunft dieser Bilder der 'real world' nicht verborgen. Die Wände der Tunnel scheinen nicht materiell zu sein, strahlen bläulich-weißes Licht ab und schlängeln sich in weiten Bögen in die Unendlichkeit. So ähneln diese Fahrten auf eigentümliche Weise den keine Distanz über-

171 Vom phänomenologischen Standpunkt gesehen handelt es sich hier um Kamerafahrten, die aber natürlich keine klassischen Kamerafahrten mehr sind, sondern digital am Computer entworfen wurden.

172 Ulrike Bergermann: Flackern, Wissen, Bioport. Der Eintritt in virtuelle Welten im Science-Fiction-Film. A.a.O.

windenden Reisen durch kaleidoskopische Lichttunnel.¹⁷³ Das Außen des Schiffs, von dem die Narration als 'wahrer' Realität berichtet, wird in Bildern gezeigt, in die die Insignien der Virtualität eingeschrieben sind:

Der virtuelle Raum ist niemals stabil. Er ist gewiß kein Ort, kein topos. Er ist stets in Bewegung.¹⁷⁴

Auf diese Weise ist eine Verortung der 'real world' in *The Matrix* nicht möglich. Indem die Umgebung des Schiffs als elektronischer Nicht-Ort inszeniert wird, schwebt die Nebukadnezar ohne ein greifbares Außen auf ihrer immerwährenden distanzlosen Reise durch den virtuellen Raum ihrer Realität. Ihre Insassen befinden sich im permanenten Übergang zwischen den Welten.

5.3.4 Neos 'Geburt' ins Virtuelle

Ein weiterer Einsatz des Tunnelmotivs erhellt diese Einschätzung. An einer exponierten Stelle des Films taucht es in seiner traditionellen Form als Zeichen für eine Reise einer bestimmten Person auf: Im unter 4.2 beschriebenen ersten Austritt Neos aus der 'Matrix'. In dieser Sequenz faßt der Film mehrere Motive zusammen, um den Übergang zwischen den beiden Welten zu visualisieren – Spiegel, Tunnel und Erwachen.¹⁷⁵ Anfangs bricht sich Neos Bild in der erst zersprungenen und dann flüssigen Oberfläche des Spiegels. Dann legt sich die spiegelnde Flüssigkeit um Neos Körper und fließt schließlich durch seinen zum Schrei geöffneten Mund den Rachen hinunter (Abb. 62).

Die Szene läßt sich zeichentheoretisch reformulieren. Das Spiegelbild steht für eine klassische Abbildfunktion, die nach Referentialität und Ähnlichkeit zuordbare Beziehungen zwischen Original und Abbild stiftet. Klassische Optik weicht digitaler Morphing-Technik, die den Spiegel und damit auch das Spiegelbild um das abgebildete Objekt herumlegt, das Bild wird zur zweiten Haut, die eine tödliche zu sein droht, bis sie in das ihr eigentlich Vorgängige, den Abgebildeten, ein-

173 Und auch die Wächter sehen möglicherweise nicht umsonst aus wie metallene Krankheitserreger - Computerviren: Die schwerelose Reise des Hovercrafts durch die Abwasserkanäle gleicht ikonographisch einer Fahrt auf dem Datenhighway.

174 Philippe Quéau: Die virtuelle Simulation. Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen. In: Stephan Iglhaut/ Florian Rötzer/ Elisabeth Schweeger (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnungen mit der Realität. Ostfildern 1995, S. 61-70, hier S. 64.

175 Das Spiegelmotiv im Zusammenhang mit einem Übertritt in fremde Welten ist dabei als ein klassisches Motiv aus Literatur (z.B. *Alice hinter den Spiegeln*) und Film (z.B. *Orphée*) anzusehen. Ein fast identisches Bild wie in *The Matrix*, wo ebenfalls eine flüssige spiegelnde Oberfläche den Durchgang in eine andere Welt markiert, findet sich im Film *Stargate* (1992) von Roland Emmerich und in der darauf aufbauenden Fernsehserie.

dringt und so das Innen und außen herkömmlicher visueller Bildkonzepte verkehrt.¹⁷⁶

Interessant dabei ist – neben der Verkehrung herkömmlicher Bildkonzepte von Innen und Außen, die sich im Rahmen des bisher Analysierten in die Umkehrung der traditionellen Motivik einreicht –, daß sich die virtuelle Tunnelfahrt, die sich an das Eindringen der Flüssigkeit in Neos Körper anschließt, wichtiger Elemente der kaleidoskopischen Übertrittsreisen nicht bedient. Der Tunnel ist nicht als Lichttunnel inszeniert, sondern als wirklicher Tunnel (Abb. 61). Hier ist es eine virtuelle Fahrt mit der Flüssigkeit durch eine nicht-endende Speiseröhre. Später dann, im zweiten Teil der Sequenz nach Neos Erwachen im Glaskasten der 'power plants', ist es eine reale Kamerafahrt durch ein Kanalsystem, in der nun auch Neo im Bild zu sehen ist. Hier fließt Wasser durch die Röhren und begleitet den mit einer gelatineartigen Masse bedeckten Neo auf seiner Reise durch den Tunnel.¹⁷⁷

Tunnel- und Initiationsbilder sind in mehreren Weisen mit Weiblichkeit konnotiert, durch die Geburtsmetaphorik, die Flüssigkeit, Wasser und Schleim oder mit Frauenfiguren ausgestattet, die in die fremden Welten führen.¹⁷⁸

Der Übertritt wird auf diese Weise als Geburt in eine neue Welt inszeniert, als Fahrt durch den Geburtskanal. So wird die distanzlose Reise durch den Lichttunnel zu einer wirklichen, Distanz überwindenden Reise. Auch in der Inszenierung von Neos Eintritt in die 'real world' findet eine solche Motivumkehrung statt. Die Radikalität insbesondere der Umkehrung des Tunnelmotivs wird deutlich, wenn man sie mit einer Interpretation des Eintauchens in virtuelle Welten vergleicht, die Philippe Quéau vorgenommen hat.

In das Virtuelle hineinzutauchen, ist eine Art der Geburt. Man geht aus der realen Welt wie aus einem Uterus heraus und fällt in eine Welt, die ein wenig kalt, ein

176 Ulrike Bergermann: Flackern, Wissen, Bioport. Der Eintritt in virtuelle Welten im Science-Fiction-Film. A.a.O.

177 In der Logik der Narration befindet sich Neo hier zwar schon auf der Realitätsebene des Films. Da aber – wie in 5.2.1 beschrieben – die 'power plants' als Schutzwall gegen das Eindringen des Realen inszeniert sind und die Wirklichkeit hier nur als das Abwesende inszeniert ist, muß auch diese Tunnelfahrt noch zum Vorgang des Übertritts gerechnet werden. Wie bisher gezeigt wurde, erreicht Neo erst mit der Nebukadnezar einen Ort, der starke Insignien des Realen trägt – obwohl auch diese durch die Inszenierung in Frage gestellt werden (vgl. 5.2.4).

178 Ulrike Bergermann: Flackern, Wissen, Bioport. Der Eintritt in virtuelle Welten im Science-Fiction-Film. A.a.O.

wenig klinisch ist. Der Körper gelangt in das Virtuelle wie durch einen Einbruch. Man taucht auf – und von da an verändern sich die Gesetze.¹⁷⁹

Diese Beschreibung könnte – wenn statt 'man' 'Neo' eingefügt wird – als Szenenbeschreibung seines Übertritts in die 'real world' gelesen werden: Neo fällt tatsächlich aus dem gläsernen Uterus der Simulationsmaschine in eine neue, von klinischem Kunstlicht bestimmte Welt. Folgt man Quéau, dann wird Neos Übertritt in die 'real world' – in die Realitätsebene des Films – demnach als Geburt in das Virtuelle inszeniert.

5.4 Inszenierungen einer Ununterscheidbarkeit

An der Analyse im vorherigen Abschnitt lassen sich vor allem zwei Tendenzen ablesen. Die Welt der 'Matrix' wird als das Vertraute und Wahrscheinliche inszeniert. Die Künstlichkeitseffekte, die eingesetzt werden, verfremden die Bilder nicht in erster Linie, sondern sind immer schon doppelt codiert. Ihre Funktion erschöpft sich nicht in der Kennzeichnung einer digitalen Welt, wie es in früheren CF-Filmen der Fall war, um kontrastierend eine sublimale Realitätsebene zu etablieren. Vielmehr ist ihnen eine weitergehende Bedeutung unterlegt. Im gleichen Maß, wie sie im Kontext der Narration die virtuelle Realität der 'Matrix' kennzeichnen, verweisen die Künstlichkeitseffekte auf Tendenzen der Derealisierung gesellschaftlicher Wirklichkeit. So wird zum Beispiel die Ortlosigkeit des elektronischen Raums durch einen Schauplatz gezeigt, in dem sich die Ortlosigkeit urbaner Räume zum Ende des zwanzigsten Jahrhunderts spiegelt (Abb. 31, 32, 37). Da auf diese Weise das Simulationsprinzip, dem gesellschaftliche und kulturelle Prozesse nach Baudrillard heute unterliegen (vgl. 1.3), gerade zur Kennzeichnung des elektronischen Raumes eingesetzt wird, wirkt dieser für den Zuschauer nicht in erster Linie künstlich, sondern vielmehr sehr 'real'. Der Eindruck der 'Realität der Simulation' beherrscht die Bilder dieser Ebene, nicht ihre Fremdheit oder Unvollkommenheit.

Die Schauplätze der 'real world' wirken dagegen zunächst höchst unreal. Zwar werden sie zum Teil durch die Inszenierung von Materialität und Schwere, Körper und Widerständigkeit in Kontrast zur Welt der 'Matrix' gesetzt, jedoch werden

179 Philippe Quéau: Virtuelle Visionen. In: Kunstforum Bd. 133, Februar-April 1996. Hier entnommen der Online-Ausgabe unter: <http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/133/133015.htm>.

solche Realitätseffekte durch Verknüpfung mit Darstellungsstrategien virtueller Welten wie zum Beispiel der Zeitreise irrealisiert.

[D]ieses Reale ist nicht die 'wahre Wirklichkeit' hinter der virtuellen Simulation, sondern die Leere, die die Wirklichkeit unvollständig und widersprüchlich macht, und es ist die Aufgabe jeder symbolischen Matrix, diese Widersprüchlichkeit zu verbergen [...].¹⁸⁰

Die Inszenierung der Bildebene stellt sich in ihrer Widersprüchlichkeit gegen die narrative Ebene von *The Matrix*, die von einer Dichotomie zweier Welten erzählt. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, daß die Bilder der 'real world' nicht die 'wahre' Wirklichkeit zeigen sollen.

Dieser Eindruck wird durch Motive, die entgegen ihrer eigentlichen, konventionalisierten Bedeutung eingesetzt werden, verstärkt. Der Übergang in die Wirklichkeit der 'real world' ist als eine Geburt ins Virtuelle inszeniert, die Ausstattung der Nebukadnezar unterstützt den Eindruck einer Zeitreise in die Vergangenheit und der exzessive Einsatz des Motivs des Lichttunnels auf allen Ebenen des Films kennzeichnet sowohl 'Matrix' wie auch 'real world' als ortlos (Abb. 44, 45, 58, 59, 61).

Hinzu kommt, daß die Realitätsebene des Films kaum in Bildern gezeigt wird, die als kamerabasierte, indexalische Bilder zu erkennen sind. Nur das Schiff der Rebellen wird in klassischen fotografischen Bildern gezeigt, die Außenwelt dagegen in digitalen Bildern, deren Herkunft aus dem Computer nicht verborgen wird. Die Bilder der Realitätsebene zeigen die 'real world' als ebenso ortlos wie den elektronischen Raum (Abb. 49, 50).

Weiterhin wurde gezeigt, daß *The Matrix* sowohl in der Darstellung der Simulation, als auch in der 'real world' hybride Räume schafft, die als Heterotopien die Insignien beider Ebenen tragen (Abb. 52-55). Der Film verwischt in diesen Bildern so die Grenzen zwischen Simulations- und Realitätsebene. Heterotopien wie das 'Hotel Lafayette' und die Wohnung des Orakels können keiner Welt mehr eindeutig zugeordnet werden. Auch wenn die Narration sie klar auf der Ebene der Simulation verortet, müssen sie als Zwischenreiche interpretiert werden, durch die

180 Slavoj Žižek: Die zwei Seiten der Perversion. Unter:
http://www.schnitt.com/site/rubriken/thema/content/philosophie_der_matrix/die_zwei_seiten_der_perversion.htm.

die Differenz der Wirklichkeiten fragwürdig wird. Wo die Realität anfängt und wo die Simulation aufhört, kann nicht mehr mit Sicherheit unterschieden werden. Dies wird auch durch eine weitere Darstellungsstrategie deutlich, die schon im zweiten Kapitel im Zusammenhang mit *The 13th Floor* als Strategie zur Inszenierung einer Ununterscheidbarkeit von Simulation und Realität vorgestellt wurde. Wie *The 13th Floor* setzt *The Matrix* auf die Macht medialer Bilder, spielt mit Stereotypen und Verweisen auf andere Filme. Die in vielen Rezensionen angesprochene Intertextualität von *The Matrix* ist als Inszenierungsstrategie zu verstehen, die die Derealisierung von Wirklichkeit durch das Verwenden gebrauchter Bilder anzeigt.¹⁸¹ Der Film zeigt eine Welt von 1999, wie sie in Fernsehserien, Kinofilmen und Werbung inszeniert wird: Underground-Clubs, verregnete Straßen, FBI-Agenten im schwarzen Anzug, Polizisten mit ihren blau-weißen Streifenwagen, Verfolgungsjagden über Häuserdächer. *The Matrix* arbeitet in der Darstellung der virtuellen Realität bewußt mit Charakteristika aus Western-, Agenten-, Kriegs-, Liebes- und Animationsfilm. Es gibt kaum ein Filmgenre, auf das nicht Bezug genommen wird. Das Gleiche gilt aber auch für die Ebene der 'real world'. Auch dort scheinen die Bilder seltsam bekannt, erinnern an Science-fiction Filme wie *Blade Runner* oder *Brazil* und reproduzieren in der insektenartigen Darstellung der Maschinen alte Horrorfilm-Konventionen. Der Zuschauer hat ähnlich viele Déjà-vu-Erlebnisse wie Neo sie hat, als der sich zum ersten Mal wissend in die 'Matrix' einloggt.¹⁸²

Die Analyse des Films zeigt, daß die Bildebene, im Gegensatz zur Narration, nicht auf die Darstellung einer Dualität von Realität und Simulation hin konzipiert ist. Alle Anzeichen sprechen gegen die Einschätzung, daß der Film eine Hierarchisierung seiner Wirklichkeitsebenen durch die Bildgestaltung vornimmt. Beide Ebenen sind als gleichwertig real oder gleichwertig virtuell inszeniert.

181 Auf die Intertextualität von *The Matrix* verweisen unter anderem: Petra Friedrich / Christoph Lorenz: Alles nur in deinem Kopf. Zur Konzeption des Virtuellen in Science Fiction-Filmen. A.a.O., hier S. 28; Christian Jürgens: Keanu im Wunderland. In: *Die Zeit* 25/1999; Peter Ludwig: Die Wirklichkeit ist eine Simulation. Unter: <http://www.heise.de/tp>; Tilman Baumgärtel: *Matrix*. Elegante Ballerorgie. In: *Der Spiegel* 25/1999.

182 Die Spiegelsequenz im 'Hotel Lafayette' ist ein Beispiel für einen intertextuellen Verweis. Wie beschrieben taucht fast das gleiche Bild in *Stargate* auf. Auch die 'Pillenszene' (vgl. 4.1) ist ein solcher. Im Film *Total Recall* wird der Protagonist vor die gleiche Entscheidung gestellt. Entweder er nimmt die Pille und erwacht so in die Realität – oder er bleibt für immer in der virtuellen Erinnerung, die außer Kontrolle geraten ist.

Der Film setzt sich so - im Kontext der besprochenen Cyberfiction Filme gesehen - auf besondere Weise mit den Grenzen zwischen Realität und virtueller Realität auseinander. *The Matrix* ist der erste CF-Film, der die Frage nach der Wirklichkeitswahrnehmung in einer mediatisierten Gesellschaft nicht eindeutig in die Dichotomie von Sein und Schein auflöst, sondern seinen Zuschauern durchgängig die Unsicherheit einer Unentscheidbarkeit der Wirklichkeitsfrage zumutet. *The Matrix* reagiert auf die Zuspitzung des Erkenntnisproblems durch die Möglichkeiten und die Verbreitung der digitalen Medien auf der Ebene des Filmbildes. Die Grenzen zwischen Realität und Virtualität werden hier bis zur Unkenntlichkeit aufgelöst, die Trennung von Sein und Schein durchgängig aufgehoben. Die Bilder beschreiben den Zweifel daran, daß sich Wirklichkeit überhaupt zu erkennen geben kann.

The Matrix, you're never entirely certain what is real photography, what is computer-generated imagery, what is location, what is a set, what actions are performed by actors, what by stand-ins.¹⁸³

Auch wenn die Narration zunächst etwas anderes zu erzählen scheint, inszeniert der Film damit das Verhältnis von Wirklichkeit zu virtueller Realität ganz im Sinne Baudrillards. Dieser konstatiert, daß nicht nur Simulationen als hyperrealistisch zu verstehen sind, sondern die Realität selbst schon simulativ und damit hyperrealistisch geworden ist. Eine Grenzziehung zwischen Simulation und Wirklichkeit ist für ihn deshalb unmöglich und zugleich sinnlos geworden.

Es gibt keine Fiktion mehr, der sich das Leben noch siegreich entgegenstellen könnte – die gesamte Realität ist zum Spiel der Realität übergegangen [...]. 'Das ist Zirkus', 'Das ist Theater', 'das ist Kino', alte Sprüche, alte, naturalistische Unterscheidungen. Darum geht es jetzt nicht mehr, es geht darum, aus dem Realen eine Satelliten zu machen, es in eine Umlaufbahn zu bringen, auf der es mit den Phantasmen kreist, die es früher illustriert haben – jetzt ununterscheidbar und ohne gemeinsames Maß.¹⁸⁴

So ist die 'real world' in *The Matrix* zu einem Satellit geworden, der mit der Simulation der 'Matrix' und anderen Phantasmen ununterscheidbar auf einer Umlaufbahn kreist. In den Bildern des Films ist jede Form von Wirklichkeit hyperreal

183 Herbert Muschamp: If the Cityscape is Only a Dream. In: The New York Times vom 2. Mai 1999.

184 Jean Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod. A.a.O., S. 116f.

geworden, selbst die, die von den Figuren der Geschichte noch als 'echte' Wirklichkeit begriffen wird.

Slavoj Žižek bemerkt in seiner Analyse von *The Matrix* mit einem Seitenblick auf Baudrillard, daß man, wenn man sich die Wirklichkeitsebene hinter der Welt der 'Matrix' ebenfalls nur als Simulation denkt, in einen ideologischen Zirkelschluß gerate.

Der [...] Gedanke, daß 'alles, was ist, von der Matrix erzeugt wird', daß es keine letzte Wirklichkeit gibt, sondern nur eine unendliche Reihe von virtuellen Realitäten, die sich ineinander widerspiegeln, ist ebenso ideologisch. (in den Sequels von Matrix werden wir wahrscheinlich erfahren, daß selbst die 'Wüste der Wirklichkeit' von einer weiteren Matrix produziert wird.)¹⁸⁵

Zu der Einschätzung, daß der Film in seiner Aussage ideologisch ist, kann man allerdings nur kommen, wenn man entweder davon ausgeht, daß der Film über die Narration eine Ideologie der wahren Wirklichkeit vertritt oder wenn man auf der anderen Seite behauptet, daß die Bildebene als Träger der 'wirklichen' Bedeutung des Films eine Ideologie der totalen Simulation transportiert. *The Matrix* aber geht in seiner Aussage über diese beiden Einschätzungen hinaus.

Gerade in der Synthese von Ununterscheidbarkeit der Wirklichkeiten auf der Bildebene einerseits und der Suche der Protagonisten des Films nach der 'echten' Realität auf der Ebene der Narration andererseits läßt sich ein Interpretationsansatz entwickeln, der den Ideologieverdacht entkräftet. Dies soll im Schlußkapitel erläutert werden.

5.5 Realität als Utopie: Der Traum von der Wirklichkeit

Wenn die Simulation der 'Matrix' und die 'real world' als Satelliten ununterscheidbar auf einer Umlaufbahn kreisen, dann kann man die Frage stellen, worum diese Umlaufbahn führt. Eine solche sprachliche Metapher hat nur dann einen Sinn, wenn es einen Fixpunkt im Zentrum der Umlaufbahn gibt. Mit Baudrillard kann man aber vermuten, daß das System der Simulation keinen solchen Mittelpunkt besitzt – oder umgekehrt, daß es ein Zentrum gibt, daß dieses aber leer ist. Dieses Paradox, daß die Satelliten 'Nichts' umkreisen, macht das Wesen des Systems aus. Es konstituiert das Simulationsprinzip.

185 Slavoj Žižek: Die zwei Seiten der Perversion. A.a.O.

[T]his new universe is 'antigravitational', or if it still gravitates, it is around the hole of the real, around the hole of the imaginary.¹⁸⁶

Es gibt kein Anderes der Simulation mehr, kein Reales, auf das sie sich beziehen kann. Die Möglichkeit einer Bedeutsamkeit, die über die Simulation hinaus weist, ist auf diese Weise verlorengegangen. Die totale Simulation kann nur noch auf sich selbst Bezug nehmen. Sie kreist um sich selbst und verweist so implizit immer auf die Leere in ihrem Zentrum.

Die Satelliten werden auf ihren Kreisbahnen nur durch ihre eigene Geschwindigkeit auf Kurs gehalten. Nur wenn sie sich ständig in Bewegung befinden, kann ihr "antigravitationales Universum" bestehen und die Leere im Zentrum verdeckt werden. Da das Kreisen um sich selbst aber die einzige Kraft ist, die das System vor dem Zusammenbruch bewahrt, reicht bloße Geschwindigkeit nicht aus. Die simulativen Prozesse müssen sich ständig beschleunigen. Ihre Geschwindigkeit muß permanent gesteigert werden, um die Leere des Zentrums zu kompensieren.¹⁸⁷

Das Motiv der Beschleunigung bestimmt auch die Szenerien von *The Matrix*. Auf der Ebene der 'Matrix' sind es die rasanten Actionszenen, die ihre Explosionen, Schußwechsel, unmöglichen Sprünge und Martial-Arts-Sequenzen in atemberaubender Geschwindigkeit und schnellen Schnitten präsentieren. Auch in der Metapher des dauernden Erwachens in neuen Wirklichkeiten findet sich diese Unruhe wieder. Auf der Ebene der 'real world' zeigt sich die Beschleunigung vor allem in den Bildern des Hovercrafts, das durch die Tunnelsysteme rast. Im permanenten Zustand des Übergangs, in welchem sich die Reisenden der Nebukadnezar befinden, zeigen die Bilder, daß auch diese Welt um ein leeres Zentrum kreist. Das Versprechen einer anderen Wirklichkeit jedoch – mit dem die Narration die 'real world' unterlegt – könnte dennoch einzulösen sein.

Baudrillard konstatiert nicht nur die Leere des Simulationsprinzips. Für ihn liegt gerade im Prozeß der Beschleunigung eine Chance. Er vermutet, daß einzig die universelle Beschleunigung, die das Simulationsprinzip bestimmt, dieses auch

186 Jean Baudrillard: *Simulacra and Science Fiction*. In ders.: *Simulacra & Simulation*. Michigan 2000, S. 121–127, hier S. 124f.

187 Vgl. Jean Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*. A.a.O., insbes. S. 116ff. sowie ders.: *Illusion und Virtualität*. Waber-Bern 1994, insbes. S.38ff und ders.: *Simulacra and Science Fiction*. In ders.: *Simulacra & Simulation*. A.a.O.

überwinden kann. Immer wieder findet sich bei Baudrillard die Metapher der Implosion. Er spricht vom "Kollabieren des Mediums" und von der "Implosion der Kommunikation und der Information". Auch die Bewegung der Satelliten vollzieht sich für ihn "in einer implosiven Verrücktheit, die, weit davon entfernt, exzentrisch zu sein, mit dem Zentrum kokettiert".¹⁸⁸ Für ihn führt die Kreisbewegung um das leere Zentrum die simulativen Systeme gleichzeitig auch immer weiter in die Leere selbst hinein. Die Geschwindigkeit, die die Leere verdecken soll, führt dazu, daß das System schließlich implodieren muß. Sie fällt in sich und in das Nichts im Zentrum zusammen. Die Implosion ist als totaler Zusammenbruch des antigravitationalen Universums der Simulation damit der Höhe- und Endpunkt der Beschleunigung. Sie markiert das Ende der totalen Simulation im Stillstand der absoluten Leere, die sich als solche nun zu erkennen gibt.

Baudrillard formuliert deshalb den Gedanken, daß nur durch die totale Beschleunigung der simulativen Prozesse das System durch seine eigene Logik zu überwinden ist, so daß

sich all diese Techniken, Technologien usw. gegenseitig annullieren und ein leerer Raum, eine Art Nichts entsteht, wo wiederum etwas möglich wird – vielleicht als Illusion. Wir würden der radikalen Illusion entgegenkommen. Und dann vielleicht geschieht etwas. [...] Ich meine, ein radikales Ereignis würde nur in einer radikalen Leere aufkommen, die das System selbst generiert hat.¹⁸⁹

In *The Matrix* ist dieser Endpunkt noch nicht erreicht, aber die Rebellen arbeiten daran. Sie versuchen, getrieben durch ihren Glauben an die 'wahre' Wirklichkeit, die simulativen Prozesse der 'Matrix' zum Erliegen zu bringen. Wiederum zeigt sich dies in den Actionszenen: Die Bullet-Time-Photographie stellt Geschwindigkeit in einer absoluten Verlangsamung der Bewegung dar. Schnelligkeit wird in einer digitalen Zeitlupe gezeigt. Und als Neo die Rolle des Auserwählten schließlich ganz ausfüllt, kann er die Bewegung vollkommen anhalten. Die Kugeln, die die Agenten auf ihn abfeuern, bleiben im Flug stehen und verharren in der Luft. Neo bringt das System der 'Matrix' zum Erliegen. Der Schluß des Films scheint damit das radikale Ereignis anzukündigen, von dem Baudrillard spricht. Nach

188 Jean Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod. München 1982, S. 116.

189 Jean Baudrillard: Illusion und Virtualität. Waber-Bern 1994, S.39.

Neos Auferstehung kommt es in der 'Matrix' zu einem Systemfehler. Die Zahlenkolonnen, die bisher den Bildschirm herab rasten, kommen zum Stillstand.

Das radikale Ereignis führt allerdings nicht zum Erwachen der Menschheit in der 'real world' des Films. Die Schlußbilder des Films zeigen nicht, wie die Menschen in ihren gläsernen Särgen zu sich kommen und ungläubig in die postapokalyptische Szenerie der 'real world' blicken. Vielmehr wählt der Film die 'Matrix' als Schauplatz seiner Schlußbilder, in der sich Neo nach einem Appell an die Maschinen und die Menschen in Lüfte erhebt. Es ist nicht die Realisierung einer 'wahren' Wirklichkeit, die sich hier ankündigt. Andy und Larry Wachowski weisen im Protokoll des Live-Chats darauf hin, wie ironisch es eigentlich sei, daß die Gruppe um Morpheus in ihrer Rebellion gegen die 'Matrix' genau mit den Mitteln arbeitet, die sie bekämpft. Sie nutzen die Möglichkeiten der Simulation, um diese zu überwinden.¹⁹⁰ Deshalb muß sich das radikale Ereignis auch innerhalb der 'Matrix' ereignen. Der Systemfehler führt so nicht zur Abschaffung der Simulation, die in den Schlußbildern des Films weiterhin besteht, sondern er führt zur Möglichkeit der Erkenntnis der Leere. Und genau das ist es, was das Erwachen aus der Täuschung der 'Matrix' verspricht: Das Bewußtmachen der Leere. Der Stillstand des Systems hat etwas möglich gemacht, aber was dies sein wird, bleibt unklar. In der radikalen Leere, die das System selbst generiert hat und die sich im Systemfehler offenbart, ist ein Neuanfang lediglich vorstellbar geworden.

Der Film bietet, wie beschrieben, keinen tatsächlichen, konkreten Gegenentwurf zur Simulation an. Seine 'real world' unterliegt den gleichen simulativen Prinzipien wie die 'Matrix' selbst. Es ist so vielmehr die Idee einer 'echten' Wirklichkeit, die der Film formuliert, wenn man Narration und Bildebene als gleichwertige Bedeutungsträger betrachtet. Diese Idee treibt die Rebellen des Films an. Es ist der Glaube an eine 'echte' Wirklichkeit hinter der Simulation, die sie dazu bringt, die Implosion der Simulation herbeizuführen. Die 'echte' Wirklichkeit zeigt der Film deshalb auch nicht als Tatsache, als etwas, was bereits verwirklicht ist, sondern vielmehr als etwas, was überhaupt nur als Idee bestehen kann. *The Matrix* zeigt diese 'echte' Wirklichkeit, von der die Narration erzählt, im Modus der Utopie.

190 Die Regisseure von *The Matrix* Larry und Andy Wachowski im Chat. A.a.O.

Mit Foucaults Beschreibung anderer Räume, die in Abschnitt 5.2.6 eingeführt wurde, läßt sich dies anhand einer zentralen Sequenz des Films zeigen:

In der Szene im 'Hotel Lafayette', in der Morpheus Neo den Weg aus der 'Matrix' heraus weist, wird Neo von den Rebellen vor einem großen Spiegel postiert (vgl. 4.1). Der Ort, an dem sich Neo befindet, ist wie in 5.2.6 beschrieben, als Heterotopie gekennzeichnet. Er trägt sowohl Insignien des Realen als auch des Virtuellen. Hinter dem Spiegel, so verspricht Morpheus, liege eine Welt, die Neo endlich Erkenntnis ermöglichen werde: eine 'wahre' Wirklichkeit. Der folgende Übergang wird über ein Bild inszeniert, in welchem der Spiegel die Funktion des Mittlers zwischen diesen Welten übernimmt: Einen Moment lang blickt Neo in sein ungebrochenes Spiegelbild, das sein Bild und das des Raumes reflektiert. Dann verflüssigt sich die Oberfläche, beginnt seinen Körper zu umfließen und strömt schließlich durch den zum Schrei geöffneten Mund seinen Rachen hinunter. Dann wird das Bild schwarz und in der nächsten Einstellung erwacht Neo in den 'power plants'. Interpretiert man diese Szene nun anhand Foucaults Beschreibung anderer Räume, dann wird deutlich, daß *The Matrix* von der 'echten' Wirklichkeit im Modus der Utopie erzählt.

Und ich glaube, daß es zwischen den Utopien und [...] den Heterotopien eine Art Misch- oder Mittelerfahrung gibt: den Spiegel. Der Spiegel nämlich ist Utopie, sofern er Ort ohne Ort ist. Im Spiegel sehe ich mich da, wo ich nicht bin: In einem unwirklichen Raum, der sich virtuell hinter der Oberfläche auftut; ich bin dort, wo ich nicht bin, eine Art Schatten, der mir meine eigene Sichtbarkeit gibt, der mich erblicken läßt, wo ich abwesend bin: Utopie des Spiegels. Aber der Spiegel ist auch eine Heterotopie, insofern er wirklich existiert und insofern er mich auf den Platz zurückschickt, den ich wirklich einnehme [...]. Der Spiegel funktioniert als eine Heterotopie in dem Sinn, daß er den Platz, den ich einnehme, während ich mich im Glas erblicke, ganz wirklich macht und mit dem ganzen Umraum verbindet, und daß er ihn zugleich ganz unwirklich macht, da er nur über den virtuellen Punkt dort wahrzunehmen ist.¹⁹¹

Wenn man auch in *The Matrix* den Spiegel als Mittler zwischen Heterotopie und Utopie versteht, dann wird 'echte' Wirklichkeit im Bild des Übergangs als ein unmöglicher Ort, als ein U-Topos gezeigt, der nur in der Vorstellung der Rebellen besteht und ihre Handlungen vorantreibt.

191 Michel Foucault: *Andere Räume*. A.a.O., hier S. 39.

The Matrix kommt auf diese Weise zu einem anderen Ergebnis als alle anderen besprochenen Cyberfiction-Filme. Versichern sich diese in ihrer filmischen Reflexion über die Frage nach der Wirklichkeit schlußendlich der Existenz einer eindeutigen Realität in einer mediatisierten Gesellschaft, hinterfragt der Film der Brüder Andy und Larry Wachowski das Realitätsprinzip. Er unternimmt im Zusammenspiel von narrativem Rahmen und Bildebene eine vielschichtige Reflexion über den Status von Wahrnehmung und Wirklichkeit in einer Gesellschaft, die durch simulative Prozesse bestimmt ist. Am Ende des Filmes ist klar: Was von der Realität bleibt, ist nur der Traum von der Wirklichkeit. Immerhin ist dieser Traum im Film so stark, daß er das Simulationsprinzip überwinden kann und einen Neuanfang möglich macht – innerhalb der Simulation.

6. Bibliographie

- Allen, Richard: *Projecting Illusion. Film Spectatorship and the Impression of Reality*. Cambridge 1995.
- Appelt, Christian: *Film und Computer. Alchemie und Silikon*. In: *Film & Computer. Digital media visions. Ausstellungskatalog. Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums*. Herausgegeben von Hilmar Hofmann und Walter Schobert. Frankfurt am Main 1998, S.33-59.
- Arlt, Peter: *Was ist ein Ort?* In: *Kunstforum Band 145, Mai – Juni 1999*.
(<http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/145/145035.htm>)
- Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte*. Frankfurt am Main 1994.
- Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*. Berlin 1978.
- Baudrillard, Jean: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München 1982.
- Baudrillard, Jean: *Illusion und Virtualität*. Waber-Bern 1994.
- Baudrillard, Jean: *Simulacra and Science Fiction*. In: *ders.: Simulacra & Simulation*. Michigan 2000, S.121-127.
- Baudry, Jean-Louis: *Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks*. In: *Claus Pias / Joseph Vogl / Lorenz Engell / Oliver Fahle / Britta Neitzel (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart 1999, S. 381- 405.
- Baumgärtel, Tilmann: *Matrix. Elegante Ballerorgie*. *Der Spiegel* 24/1999.
- Bazin, André: *The Myth of Total Cinema*. In: *ders.: What Is Cinema? Vol.1* London, Los Angeles, Berkeley 1967, S.17-22.
- Bazin, André: *The Evolution of the Language of Cinema*. In: *ders.: What is Cinema? Vol.1* London, Los Angeles, Berkeley 1967, S.23-40.
- Bergermann, Ulrike: *Flackern, Wissen, Bioport. Der Eintritt in virtuelle Welten im Science-Fiction-Film*. Vortrag beim Symposium "Odysseen 2001" an

der Universität Greifswald, 7.-11.3.2001. (Entnommen der vorläufigen, bislang unveröffentlichten Druckfassung für den Tagungsband in Vorbereitung, hrsg. von Sigrid Nieberle und Walter Erhard).

Bolik, Sibylle: Die Illusionsfalle. Glaubwürdigkeit als Qualitätsmerkmal filmischer Fiktionen. In: Sibylle Bolik / Manfred Kammer / Thomas Kind / Susanne Pütz (Hrsg.): Medienfiktionen. Illusion – Inszenierung – Simulation. Frankfurt am Main u.a. 1999, S. 205-214.

Bolz, Norbert: Die Wirklichkeit des Scheins. In: Florian Rötzer / Peter Weibel (Hrsg.): Strategien des Scheins. Kunst Computer Medien. München 1991, S. 110-121.

Bolz, Norbert: Eine kurze Geschichte des Scheins. München 1991.

Bolz, Norbert: Es war einmal in Amerika. In: Ralf Bohn / Dieter Fuder (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. München 1994, S. 93-102.

Bronfen, Elisabeth: Heimweh. Illusionsspiele in Hollywood. Berlin 1999.

Bukatman, Scott: Terminal Identity. The virtual Subject in Postmodern Science Fiction. Durham and London 1993.

Bukatman, Scott: Ann-Margret als Beifahrerin. Eine Wüstenodyssee. In: Charlotte Pöchhacker / artimage (Hrsg.): film+arc.graz. 2. Internationale Biennale Film und Architektur Graz. Katalog. Graz 1995, S. 118-125.

Bukatman, Scott: Blade Runner. London 1997.

Bukatman, Scott: The Ultimate Trip. Special Effects and Kaleidoscopic Perception. In: Iris Nr. 25, Spring 1998, S.75-98.

Couchot, Edmont: Die Spiele des Realen und des Virtuellen. In: Florian Rötzer (Hrsg.): Digitaler Schein. Frankfurt am Main 1991, S. 346-355.

Faßler, Manfred: Im künstlichen Gegenüber / Ohne Spiegel leben. In: ders. (Hrsg.): Ohne Spiegel leben. München 2000, S. 11-120.

Foucault, Michel: Andere Räume. In: Karlheinz Barck / Peter Gente / Heidi Paris / Stefan Richter (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig 1990. S. 34-46.

- Friedberg, Anne: Window Shopping. Cinema and the postmodern. Berkeley, Los Angeles, Oxford 1993.
- Friedrich, Petra / Lorenz, Christoph: Alles nur in deinem Kopf – Zur Konzeption des Virtuellen in Science-fiction Filmen. In: Frank Hörnlein / Herbert Heinecke (Hrsg.): Zukunft im Film. Magdeburg 2000. S.13-30.
- Gaube, Uwe: Film und Traum. Zum präsentativen Symbolismus. München 1978
- Groys, Boris: Versklavte Götter. Filmstudio und Realität oder Hollywoods metaphysische Wende. In: Lettre international Nr. 52, Frühjahr 2001, S.55-59.
- Halbach, Wulf R.: Reality Engines. In: Norbert Bolz / Friedrich Kittler / Christoph Tholen (Hrsg.): Computer als Medium. München 1994, S.231-244.
- Heath, Stephen / de Lauretis, Teresa (Hrsg.): The Cinematic Apparatus. London and Basingstoke 1980.
- Hickethier, Knut / Winkler, Hartmut (Hrsg.): Filmwahrnehmung. Bonn 1990.
- Hoberg, Almuth: Film und Computer: wie digitale Bilder den Spielfilm verändern. Frankfurt am Main 1999.
- Jürgens, Christian: Keanu im Wunderland. Die Zeit 25/1999.
- Jung, Thomas: Jenseits der Geschichte – Jenseits des Humanen? Zur Kennzeichnung der Gegenwartsmoderne durch Jean Baudrillard. In: Stefan Müller-Doohm: Jenseits der Utopie. Theoriekritik der Gegenwart. Frankfurt am Main 1991, S. 364-395.
- Kamper, Dietmar: Ohne Spiegel, Äne Bilde. In: Manfred Fassler (Hrsg.): Ohne Spiegel leben. München 2000, S. 295-299.
- Kerscher, Gottfried / Richard, Birgit: Movie und MuVi. Zur Interpretation bewegter Bilder in Film und Musikvideoclip als Bildwissenschaft und "kritische Stilanalyse."
<http://www.rz.uni-frankfurt.de/fb09/kunstpaed/indexwszwei/filmvideomethode.html>
- King, Geoff / Krzywinska, Tanya: Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace. London 2000.
- Kracauer, Siegfried: Theorie des Films. Frankfurt am Main 1964.

- Krämer, Klaus: Schwereelosigkeit der Zeichen? Die Paradoxie des selbstreferenziellen Zeichens bei Baudrillard. In: Ralf Bohn / Dieter Fuder (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. München 1994, S. 47-70.
- Krämer, Sybille: Vom Trugbild zum Topos. Über Fiktive Realitäten. In: Stefan Iglhaut / Florian Rötzer / Elisabeth Schweeger (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnungen mit der Realität. Ostfildern 1995, S. 130-137.
- Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität. Frankfurt am Main 1998.
- Kreimeier, Klaus: Alte Bilder, neue Bilder. In: Film und Computer. Digital media visions. Ausstellungskatalog. Schriftenreihe des Deutschen Filmmuseums. Herausgegeben von Hilmar Hofmann und Walter Schobert. Frankfurt am Main 1998, S.195-199.
- Krzywinska, Tanya / King, Geoff: Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace. London 2000.
- de Lauretis, Teresa / Heath, Stephen (Hrsg.): The Cinematic Apparatus. London and Basingstoke 1980.
- Lorenz, Christoph / Friedrich, Petra: Alles nur in deinem Kopf – Zur Konzeption des Virtuellen in Science-fiction Filmen. In: Frank Hörnlein / Herbert Heinecke (Hrsg.): Zukunft im Film. Magdeburg 2000, S.13-30.
- Lovink, Geert: Hardware, Wetware, Software. In: Norbert Bolz / Friedrich Kittler / Christoph Tholen: Computer als Medium. München 1994, S. 223-230.
- Ludwig, Peter: Die Wirklichkeit ist eine Simulation.
(<http://www.heise.de/tp>.)
- Manovich, Lev: Realitätseffekte in der Computeranimation. In: Stefan Iglhaut / Florian Rötzer / Elisabeth Schweeger (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnungen mit der Realität. Ostfildern 1995, S.49-59.
- Manovich, Lev: Eine Archäologie des Computerbildschirms. In: Kunstforum, Bd. 132, November 1995 – Januar 1996.
(<http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/132/132016.htm>)
- Manovich, Lev: The Language of New Media. Cambridge und London 2001.

- Moore, Richard: Matrix - Ein rauher Ort. Ein Blick in die *Matrix* und die Arbeit des Produktionsdesigners Owen Patterson. In: Starburst Ausgabe 15, Juli/August 1999. (<http://home.teleport.ch/mut/matrix/presse/ort.html>)
- Münker, Stefan: Was heißt eigentlich: "Virtuelle Realität"? in: Stefan Münker / Alexander Rösler: Mythos Internet. Frankfurt am Main 1997, S.108-130.
- Münker, Stefan: Vermittelte Stimmen, elektrische Welten. In: Stefan Münker/Alexander Roesler: Das Telefonbuch. Frankfurt am Main 2000, S. 185-198.
- Muschamp, Herbert: If the Cityscape Is Only a Dream. In: The New York Times, 2.5.1999.
- Panowsky, Erwin: Die Perspektive als symbolische Form. In: Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft. Berlin 1992, S. 99-167.
- Quéau, Philippe: Die virtuelle Simulation. Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen. In: Stephan Iglhaut / Florian Rötzer / Elisabeth Schweeger (Hrsg.): Illusion und Simulation. Begegnungen mit der Realität. Ostfildern 1995, S. 61-70.
- Quéau, Philippe: Virtuelle Visionen. In: Kunstforum Bd. 133, Februar-April 1996. (<http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/133/133015.htm>)
- Rosen, Philip: Narrative, Apparatus, Ideologie. A Film Theory Reader. New York 1986.
- Rötzer, Florian: Die Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter. Mannheim 1995.
- Rötzer, Florian: Mediales und Digitales. Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten informationsverarbeitenden Systems. In: ders. (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt am Main 1991, S. 9-79.
- Rötzer, Florian: Der virtuelle Körper. In: Kunstforum Bd. 133, Februar – April 1996 (<http://www.kunstforum.de/zeitmodelle/archiv/baende/133/133006.htm>)
- Rötzer, Florian: Vom zweiten oder dritten Körper, oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. In: Sybille

Krämer (Hrsg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt am Main 2000, S. 152-168.

Schmidt, Marius Benjamin: Buddhismus und Paranoia in der Matrix. Vortrag am Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, gehalten am 28.Oktober 1999. (<http://on1.zkm.de/netCondition/matrix/schmidt.doc>)

Schneider, Irmela: Filmwahrnehmung und Traum. In: Bernard Dieterle (Hrsg.): Träumungen. St. Augustin 1998, S. 23-46.

Schröter, Jens: Digitale Perspektive.

(<http://www.theorie-der-medien.de/JS/texte/Perspektive/perspektive.html>)

Seeßlen, Georg: Computer im Film: Die wahren Hauptdarsteller. In: Die Zeit 11/1997.

Seeßlen, Georg: Schöne neue Bilderwelt. Computer & Kino. In: Herbert Gehr: Film & Computer. Frankfurt am Main 1998, S. 92-115.

Sobchack, Vivian: Screening Space. The American Science Fiction Film. 2., enlarged ed. New Brunswick u.a. 1997.

Springer, Claudia: Psycho-cybernetics in Films of the 1990s. In: Anette Kuhn: Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction. London, New York 1999, S. 203-218.

Virilio, Paul: Der Film leitet ein neues Zeitalter der Menschheit ein. In: Karlheinz Barck/ Peter Gente/ Heidi Paris/ Stefan Richter (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Leipzig 1998, S. 166-196.

Wachowsky, Andy und Larry: The Matrix. Script. In: Spencer Lamm et al. (ed.): The Art of The Matrix. New York 2000 S. 271-394.

Weibel, Peter: Endo-Universen von Simulakron III bis Matrix. Vortrag am Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, gehalten am 28.Oktober 1999.
(<http://on1.zkm.de/netCondition/matrix/weibel.doc>)

Weibel, Peter: Medien und Realität. Landkarte und Land. In: Zurstiege, Guido: Festschrift für die Wirklichkeit. Wiesbaden 2000, S. 193-196.

- Welsch, Wolfgang: Grenzgänge der Ästhetik. Stuttgart 1996.
- Welsch, Wolfgang: Unsere postmoderne Moderne. Berlin 1997.
- Winkler, Hartmut: Der Zuschauer und die filmische Technik. Apparatus-Theorien. Frankreich 1969-75. In: Knut Hickethier / Hartmut Winkler: Filmwahrnehmung. Berlin, 1989. S. 19-25.
- Winkler, Hartmut: Switching / Zapping. Darmstadt 1991.
- Winkler, Hartmut: Der filmische Raum und der Zuschauer. 'Apparatus' – Semantik – 'Ideologie'. Heidelberg 1992.
- Winkler, Hartmut: Reality Engines. Filmischer Realismus und virtuelle Realität. Vortrag auf der Jahrestagung der Gesellschaft für Film- und Fernsehwissenschaft im November 1993 in Goslar.
(<http://www.uni-paderborn.de/~winkler/reality.html>.)
- Winkler, Hartmut: Flogging a dead horse? Zum Begriff der Ideologie in der Apparatusdebatte bei Bolz und bei Kittler.
(<http://www.uni-paderborn.de/~winkler/flogging.html>)
- Wulff, Hans J.: Intentionalität, Modalität, Subjektivität: Der Filmtraum. In: Bernard Dieterle (Hrsg.): Träumungen. St. Augustin 1998, S.53-69.
- Žižek, Slavoj: Die zwei Seiten der Perversion.
(http://www.schnitt.com/site/rubriken/thema/content/philosophie_der_matrix/die_zwei_seiten_der_perversion.htm).

Weitere Internetquellen:

<http://whatisthematrix.warnerbros.com/>

<http://www.matrixfans.net/thematrix/makingof.html>

6. Filmographie

ARCADE (Cyber World)

USA – 1992 – 78 min.

Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Full Moon
Produktion: Cathy Gesualdo
Regie: Albert Pyun
Buch: David S. Goyer
Kamera: George Mooradian
Musik: Tony Riparetti
Schnitt: Miles Wynton
Special Effects: Digital Fantasy
Darsteller: Megan Ward, Peter Billingsley, John de Lancie, Sharon Farrell, Norbert Weisser, Seth Green, Humberto Ortiz

Inhalt: Ein neues Computerspiel, dessen Programm mit menschlicher Intelligenz ausgestattet ist, wird für die Besucher einer Diskothek zur tödlichen Gefahr. Als einer der Jugendlichen bei dem Spiel mit dem mörderischen Computer spurlos verschwindet, tritt seine Freundin gegen das geheimnisvolle Programm an.

BRAINSTORM (Projekt Brainstorm)

USA – 1982 – 106 min. – Scope

Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: MGM
Produktion: Douglas Thrumbull
Regie: Douglas Thrumbull
Buch: Robert Stitzel, Philip F. Messina
Kamera: Richard Yuricich
Musik: James Horner
Schnitt: Edward A. Warschilka, Freeman Davies
Special Effects: Entertainment Effects Group
Darsteller: Christopher Walken, Natalie Wood, Louise Fletcher, Cliff Robertson, Georgianne Walken, Bill Morey, Jordan Christopher, Donald Hotton, Joe Dorsey

Inhalt: Die beiden Wissenschaftler Michael und Karen Brace entwickeln ein virtuelles System, mit welchem visuelle und auditive Erfahrungen, Gefühle und sogar Träume gespeichert und auf andere Menschen übertragen werden können. Militär und Staat versuchen mit aller Macht, sich der Erfindung zu bemächtigen, als Karen Brace einen Herzanfall erleidet, und das System benutzt, um seine Todeserfahrung aufzuzeichnen.

EXISTENZ (eXistenZ)

USA / Kanada / England – 1998 – 97 min.

Thriller / Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Alliance Atlantis Communications, The Movie Network, Téléfilm Canada, Serendipity Point, ACC, Natural Nylon, The Harold Greenberg Fund, Uino Générale Cinématographique
Produktion: David Cronenberg, Andras Hamori, Robert Lantos
Regie und Buch: David Cronenberg
Kamera: Peter Suschitzky
Musik: Howard Shore
Schnitt: Ronald Sanders
Darsteller: Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Willem Dafoe, Ian Holm

Inhalt: Allegra Geller, Spiele-Designerin, erfindet das neue Computerspiel „eXistenZ“, das eine totale Simulation ermöglicht. Die virtuelle Reise hat so einschneidende Auswirkungen auf die Ängste und Begierden des Anwenders, das sich die Grenzen der Wirklichkeit auflösen. Nach einem Mordanschlag flüchtet Allegra gemeinsam mit ihrem noch unerfahrenen Leibwächter Ted Pikul vor ihren Verfolgern, religiösen Fanatikern, die das Spiel sabotieren und sie umbringen wollen. Da der Spielcomputer bei dem Anschlag beschädigt wurde, überredet Allegra ihren Begleiter Ted, das Spiel gemeinsam mit ihr zu testen. Sie hangeln sich von Realitätsebene zu Realitätsebene voran.

JOHNNY MNEMONIC (Vernetzt – Johnny Mnemonic)

USA / Kanada – 1995 – 96 min.

Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Alliance (für Tristar Pictures)
Produktion: Don Carmody
Regie: Robert Longo
Buch: William Gibson
Kamera: François Protat
Musik: Brad Fiedel
Schnitt: Roland Sanders
Darsteller: Keanu Reeves, Dina Meyer, Ice-T, Takeshi Kitano, Dolph Lundgren, Henry Rollins, Barbara Sukowa, Udo Kier

Inhalt: Im Jahre 2021 regieren Megakonzerne die Welt. Die meisten Menschen tragen Techno-Implantationen. Johnny „Smith“, dessen Gehirn (unter Inkaufnahme des Verlustes seiner Kindheitserinnerungen) mit einem Speicherchip versehen ist, schmuggelt als Datenkurier hochwertige Informationen zwischen Asien und Amerika. Wenn er seine Mission allerdings nicht rechtzeitig erfüllt, droht sein Hirn zu explodieren. Yakuza-Verbrecher haben es auf die Informationen abgesehen und sind zu allem bereit, um Johnnys Kopf in ihre Hände zu bekommen. Er entdeckt, daß er in seinem Kopf eine digitale Fracht trägt, die tausende von Menschenleben retten könnte.

THE LAWNMOWER MAN (Der Rasenmäher-Mann)

USA – 1991 – 108 min.

Horror / Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Allied Vision / Lang Pringle
Produktion: Gimel Everett
Regie: Brett Leonard
Buch: Gimel Everett, Brett Leonard
Vorlage: nach einer Kurzgeschichte von Stephen King
Kamera: Russel Carpenter
Musik: Dan Wyman, Jürgen Brauninger
Schnitt: Alan Baumgarten, Lisa Bromwell
Special Effects: Brett Leonard, Gimel Everett, Frank Ceglia, Paul Haines, Tom Ceglia, REEL EFX Inc.
Darsteller: Pierce Brosnan, Jeff Fahey, Jenny Wright, Austin O'Brien, Mark Bringelson, Geoffrey Lewis, Jeremy Slate,

Inhalt: Der gutgläubige Wissenschaftler Dr. Lawrence Angelo beschließt, seine neu entwickelte Virtual-Reality-Software an einem einfältigen Gärtner zu testen. In Kombination mit Drogen gelingt es Angelo, dessen Intelligenz enorm zu steigern. Angelos Auftraggeber ist aber nur daran interessiert, eine unbesiegbare Kriegsmaschine zu erschaffen. Unbemerkt werden die Drogen mit aggressionssteigernden Substanzen vertauscht. Der Gärtner entwickelt immer extremere Rachegefühle, an jenen, die ihn verletzt und erniedrigt haben – das Experiment gerät außer Kontrolle.

LAWNMOWER MAN II: BEYOND CYBERSPACE

(Der Rasenmäher-Mann II – Beyond Cyberspace)

Japan / England / USA – 1996 – 89 min.

Horror / Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Allied Entertainment / New Line Cinema
Produktion: Keith Fox, Edward Simmons
Regie: Farhad Mann
Buch: Gimel Everett, Brett Leonard, Farhad Mann
Kamera: Ward Russel
Musik: Robert Folk
Schnitt: Joel Goodman
Special Effects: Cinesite
Darsteller: Patrick Bergin, Matt Frewer, Austin O'Brien, Ely Pouget, Camille Cooper, Kevin Conway

Inhalt: Der am Ende des ersten Teils totgeglaubte Rasenmäher-Mann Jobe lebt. Er entwickelt im Auftrag des Geschäftsmannes Walker eine Parallelwelt im Cyberspace. Walker will mit Hilfe dieses Chips alle Rechner der Welt vernetzen und kontrollieren. Doch eine Gruppe junger Computer-Kids und zwei Wissenschaftler setzen sich dem Cyber-Monopolisten entgegen. Erst spät bemerken sie, daß Jobe derweil versucht die reale Welt zu zerstören, da er in der von ihm entwickelten virtuellen Welt allmächtig ist.

THE MATRIX (Matrix)

USA – 1999 – 136 min.

Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures
Produktion: Joel Silver
Regie und Buch: Andy und Larry Wachowsky
Kamera: Bill Pope
Musik: Don Davis
Schnitt: Zach Starenberg
Special Effects: John Gaeta
Darsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carri-Ann Moss, Hugo Weaving, Joe Pantalino, Gloria Foster, Julian Arahanga

STAR TREK – THE FIRST CONTACT (Star Trek – Der erste Kontakt)

USA – 1996 – 110 min.

Science Fiction

Produktionsfirma: Paramount
Produktion: Rick Berman
Regie: Jonathan Frakes
Buch: Rick Berman, Brannon Braga, Ronald D. Moore
Kamera: Matthew F. Leonetti
Musik: Jerry Goldsmith
Schnitt: John W. Wheeler
Special Effects: Terry Frazy, Industrial Light and Magic, Industrial Light and Lamp
Darsteller: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, LeVar Burton, Michael Dorn, Gates McFadden, Marina Sirtis, Brent Spiner

Inhalt: Nachdem die Borg erneut erfolglos versucht haben, die Erde zu erobern, reisen sie – gefolgt von der Enterprise - vom 24. Jahrhundert ins 21. Jahrhundert. Während Captain Picard in die Hände der halb-menschlichen, halb-androiden Borgs gerät, ist ein Teil der Besatzung auf der Erde bemüht, den Lauf der (Menschheits-)Geschichte zu retten.

STRANGE DAYS (Strange Days)
USA – 1994 – 139 (145)min. – Scope
Thriller / Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Lightstorm Ent.
Produktion: James Cameron, Steven-Charles Jaffe, Ira Shuman
Regie: Kathryn Bigelow
Buch: James Cameron, Jay Cocks
Kamera: Matthew F. Leonetti
Musik: Graeme Revell
Schnitt: Howard E. Smith
Darsteller: Ralph Fiennes, Angela Bassett, Juliette Lewis, Tom Sizemore,
Michael Wincott, Vincent D’Onofrio, Glenn Plummer

Inhalt: Los Angeles 1999. 24 Stunden vor dem Neujahrstag des nächsten Jahrtausends: Der ehemalige Polizist Lenny Nero dealt mit Virtual-Reality-Clips, die Szenen von Raub, Vergewaltigung und Mord zeigen, und verkauft sie an erlebnishungrige, videosüchtige Klienten. Doch plötzlich wird Nero von zwei rabiaten Polizisten verfolgt, die um jeden Preis ein belastendes Video in ihren Besitz bringen wollen. Gleichzeitig ist Nero, gemeinsam mit dem weiblichen Bodyguard Mace, auf der Suche nach seiner Ex-Freundin, die er immer noch liebt. Sylvester und der Jahreswechsel nahen.

THE THIRTEENTH FLOOR (The 13th Floor – Bist du was du denkst?)
Deutschland / USA – 1999 – 101 min. – Scope
Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Centropolis Entertainment
Produktion: Roland Emmerich, Ute Emmerich, Marco Weber
Regie: Josef Rusnak
Buch: Josef Rusnak, Ravel Centeno-Rodriguez
Vorlage: nach dem Roman „Simulacron-3“ von Daniel F. Galouye
Kamera: Wedigo von Schultzenorff
Musik: Harald Kloser
Schnitt: Henry Richardson
Darsteller: Craig Bierko, Gretchen Mol, Vincent D’Onofrio, Armin Mueller-Stahl, Dennis Haysbert, Steven Schub, Jeremy Roberts

Inhalt: Nach der Ermordung des Informatikers Hannon Fuller, gerät sein Mitarbeiter Douglas Hall unter Verdacht. Hall selbst erwacht am Morgen nach der Tat mit blutverschmiertem Hemd, kann sich aber an nichts erinnern. Unter permanenter Beobachtung durch die Polizei begibt sich Hall auf die Suche, das Geheimnis des Ermordeten zu ergründen und trifft bald auf die mysteriöse Jane, die behauptet, Fullers Tochter zu sein. Im 13. Stockwerk des Konzerngebäudes findet Hall schließlich in der von Fuller entwickelten parallelen Cyberwelt eine Antwort. Die Grenze zwischen virtueller Welt und Realität verschwimmt. Halls eigene Existenz ist auch nur das Resultat einer Programmierung.

TOTAL RECALL (Die totale Erinnerung – Total Recall)

USA – 1990 – 113 min.

Science Fiction / Action / Cyberfiction

Produktionsfirma: TriStar/Carolco/Ronald Shusett Prod.
Produktion: Ronald Shusett, Buzz Feitshans
Regie: Paul Verhoeven
Buch: Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Gary Goldman
Vorlage: nach einer Kurzgeschichte von Philip K. Dick
Kamera: Jost Vacano
Musik: Jerry Goldsmith
Schnitt: Frank J. Urioste
Special Effects: Industrial Light and Magic, Eric Brevig, B.J. Rack
Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Ronny Cox, Michael Ironside, Marshall Bell, Mel Johnson jr.

Inhalt: Im Jahre 2084 ist der Mars kolonialisiert. Zu dieser Zeit wird Quaid, ein Bauarbeiter auf der Erde, von Träumen von einem anderen, früheren Leben auf dem Mars verfolgt. Er besucht Recall Inc., um sich künstliche Erinnerungen vom Mars in sein Hirn einpflanzen zu lassen. Die Implantation geht schief. Quaid erlebt nun eine Geschichte, in der er die Rolle eines Geheimagenten spielt. Es wird ihm zusehends unklarer, ob die Erlebnisse um die verbrecherische Beherrschung der Mars-Bevölkerung nur Traum oder doch Realität sind.

TRON (Tron)

USA – 1981 – 96 min. – Scope

Science Fiction / Cyberfiction

Produktionsfirma: Walt Disney Prod.
Produktion: Donald Kushner
Regie: Steven Lisberger
Buch: Steven Lisberger
Kamera: Bruce Logan
Musik: Wendy Carlos
Schnitt: Jeff Gourson
Special Effects: Richard Taylor, Harrison Ellenshaw
Darsteller: Jeff Bridges, David Warner, Bruce Boxleitner, Barnard Hughes, Cindy Morgan, Peter Jurasik, Daniel Shor, Tony Stephano

Inhalt: Kevin Flynn, Programmierer, Hacker und Computer-Freak, sucht gegen den betrügerischen Chef eines Medienkonzerns Beweismaterial. Bei dem Versuch, in das Rechnersystem einzudringen, wird Flynn selbst digitalisiert und findet sich in einem Computerspiel in höchster Lebensgefahr wieder. Hier hat das „Master Control Programm“ (MCP) die Herrschaft über alle anderen Programme an sich gerissen. Mit Hilfe der anthropomorphen Software Tron gelingt es Flynn, sich und das System von der Tyrannei des MCP zu befreien.

VIRTUOSITY (Virtuosity)

USA – 1995 – 97 min.

Thriller, Science-Fiction

Produktionsfirma: Paramount
Produktion: Howard W. Koch jr.
Regie: Brett Leonard
Buch: Eric Bernt
Kamera: Gale Tattersall
Musik: Christopher Young
Schnitt: B.J. Sears, Rob Koblin
Special Effects: Jon Townley, L2 Communications
Darsteller: Denzel Washington, Kelly Lynch, Russel Crowe, Stephen Spinella, William Forsythe, Louise Fletcher, Kevin J. Connor

Inhalt: Der computergenerierte, psychopathische Killer-Roboter Sid 6.7, der die genetischen Eigenschaften von 183 Massenmördern in sich vereint, gelangt aus der Virtual Reality in die reale Welt. Gemeinsam mit einer Polizeipsychologin ist Parker Barnes, ein ehemaliger Polizist, der durch Sid 6.7 seine Familie verlor, der Killermaschine auf den Fersen.