

**DIE  
MATRIX  
ENTSCHLÜSSELT**

**GEORG SEESLEN**



**BERTZ+FISCHER**

Die Matrix entschlüsselt

Georg Seeßlen, geboren 1948, Publizist. Texte über Film, Kultur und Politik für *Die Zeit*, *Der Spiegel*, *taz*, *konkret*, *Jungle World*, *epd Film* u.v.a. Zahlreiche Bücher zum Film und zur populären Kultur, u.a.: »Martin Scorsese« (Reihe film: 6); »Quentin Tarantino gegen die Nazis. Alles über INGLOURIOUS BASTERDS«; »Blödmaschinen. Die Fabrikation der Stupidität« (zusammen mit Markus Metz); »Tintin, und wie er die Welt sah. Fast alles über Tim, Struppi, Mühlenhof & den Rest des Universums«; »Sex-Fantasien in der Hightech-Welt« (3 Bände) und »Das zweite Leben des ›Dritten Reichs‹. (Post)nazismus und populäre Kultur« (3 Bände).

**Georg Seeßen**

**Die MATRIX  
entschlüsselt**

**BERTZ+ FISCHER**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

*Lektorat:*

Dieter Bertz, Maurice Lahde

*Redaktionelle Mitarbeit:*

Frank Fischer, Karoline Harthun

*Filmografie und Bibliografie:*

Karoline Harthun

*Layout:*

Katrin Fischer

*DVD-Prints:*

Frank Fischer, Karoline Harthun, Dieter Bertz

*Fotonachweis: siehe Anhang*

© Photographs: original copyright holders

**E-Book/PDF-Ausgabe**

der Printversion © 2003 [ISBN 3-86505-151-0]

Alle Rechte vorbehalten

© 2013 by Bertz + Fischer GbR, Berlin

Wrangelstr. 67, 10997 Berlin

**ISBN 978-3-86505-230-8**

<b>Einleitung .....</b>	<b>7</b>
<b>Preloading the MATRIX: High-Tech-Monsters &amp; Cyberwars .....</b>	<b>15</b>
Loving the Alien.....	15
High-Tech & Anti-Tech .....	18
Die Technologie-Gebote des Kinos .....	19
Computer Movies .....	23
Künstliche Wirklichkeit.....	27
<b>MATRIX-Playground .....</b>	<b>33</b>
Tech Romance .....	33
Das philosophische Popcorn-Movie.....	41
Larry & Andy machen's in Hollywood .....	46
Die MATRIX wird geladen .....	50
Ein Neues Testament des Kinos .....	56
<b>THE MATRIX .....</b>	<b>59</b>
Vor-Geschichten und Nach-Bilder.....	59
MATRIX-Plot .....	67
MATRIX-Material: Grunge, Cyberpunk, Comics und die moralische Revision .....	98
whatisthematrix.com.....	111
<b>THE MATRIX RELOADED .....</b>	<b>115</b>
Great Expectations: Die Wachowski- <i>stock company</i> bei der Arbeit .....	115
Reloading MATRIX-Plot .....	118
Die Vertreibung aus dem MATRIX-Paradies .....	140
<b>MATRIX-Verzweigungen .....</b>	<b>143</b>
ANIMATRIX.....	145
MATRIX Playstation .....	170
MATRIX imitiert & parodiert.....	172
<b>Die Ästhetik der MATRIX .....</b>	<b>175</b>
State of the Digital Art: Revolten der Filmtechnik .....	175
Morphing Time & Space:	
Auf dem Weg zur <i>virtual cinematography</i> .....	186
Design und das Nichts.....	197

<b>Die Politik der MATRIX</b> .....	203
Global & Digital Village .....	203
Die postmoderne Form der Sklaverei .....	210
Rage against the Machine .....	214
Innen/Außen – Widerstand und Subversion .....	218
Die schöne Kunst der Verschwörung .....	224
<b>Die Philosophie der MATRIX</b> .....	231
Don Quichote Descartes .....	231
Die Idee oder das Bild .....	235
The Königsberg Connection .....	239
Die Geschichte der Fälschungen .....	246
Der Typus und die ewige Wiederkehr .....	250
All Systems Are Go .....	254
Simulation und Fragment .....	261
Das Bild des Denkens & das Denken des Bildes .....	263
<b>Die Religion der MATRIX</b> .....	269
Das Biblische .....	273
Das Gnostische .....	276
Das Buddhistische .....	279
Zen und die Kunst ein Motorrad zu fahren .....	282
Das Taoistische .....	286
Men (and Women) in Black .....	289
<b>THE MATRIX REVOLUTIONS</b> .....	293
Reloaded revisited .....	293
Plot Revolution .....	298
Alles, was einen Anfang hat, hat auch ein Ende .....	310
<b>Was also ist die MATRIX?</b> .....	316
The Big Sleep .....	317
Erzählmaschine, Bilderfabrik .....	324
Zitierte und benutzte Literatur .....	328
Filmografie .....	330
Bibliografie .....	336
Fotonachweis .....	340
Index .....	341

## Einleitung

Von Zeit zu Zeit gibt es Filme, die sich einfach nicht an die Ordnungen halten, an die wir uns im Kino gewöhnt haben: Arthouse hier und Popcorn dort, technisch verschärfter Kinderkram hier und gedankenschwere Selbstreflexion dort, industrielle Serienware hier und Autorenfilme dort. Und es gibt Filme, die weit über ihr Genre und seine Fan-Gemeinschaft hinauswirken. In der Science-Fiction erinnern wir uns an Stanley Kubricks 2001: A SPACE ODYSSEY (2001 – Odyssee im Weltraum; 1968), an Andrej Tarkowskij's SOLARIS (1972), an Ridley Scotts BLADE RUNNER (1982). Filme, die von Leuten geschätzt, vielleicht sogar geliebt werden, die ansonsten mit Science-Fiction nicht viel im Sinn haben. Auch einige Serien des Mainstream-Kinos haben einen solchen Kult-Status erreicht, die ALIEN-Reihe (1979-1997) oder die Folgen von TERMINATOR (1984-2003). Anders als die großen Einzelwerke sind diese Reihen, die sich von Film zu Film in Inhalt und Form verändern, auch zu Motoren der Genre-Entwicklung selber geworden. Sie begnügen sich nicht damit, »anders« zu sein, sie machen auch die ihnen folgenden Filme »anders«. Niemand versucht Kubricks 2001 nachzumachen (und Peter Hyams' Sequel 2010: THE YEAR WE MAKE CONTACT [2010 – Das Jahr, in dem wir Kontakt aufnehmen; 1984] unternimmt sogar alles, um jedem Vergleich aus dem Weg zu gehen), niemand will einen zweiten SOLARIS schaffen (und Steven Soderbergh macht in seinem Remake gleich einen Vorschlag zu einer gänzlich anderen filmischen Lektüre von Stanislaw Lems literarischer Vorlage). Aber die ALIEN- und TERMINATOR-Serien haben sowohl den Look als auch die Philosophie der Science-Fiction-Filme entschieden verändert. Danach waren die Filme des Genres einfach etwas anderes.

Und dann gibt es eine dritte Form des fantastischen Films, wie zum Beispiel die STAR WARS-Filme (1977-2005), die auf den ersten Blick eigentlich nicht allzu viel zu sagen haben, aber in ihrer konsequenten Sampling-Technik und ihrem technischen Fundamentalismus, mit dem sie zum zugleich einförmigen und wilden Erzählen des Märchens zurückkehren, alle nur denkbaren Wünsche des Publikums zu erfüllen scheinen. Sie bilden eine eigene mediale Parallelwelt, aus der die wahren Fans sich manchmal nur höchst widerwillig in die wüste Wirklichkeit zurück vertreiben lassen. Bilder- und Textfragmente (»Möge die Macht mit dir sein!«) sickern in den Alltag, und wer die Originale nicht kennt (solche Menschen

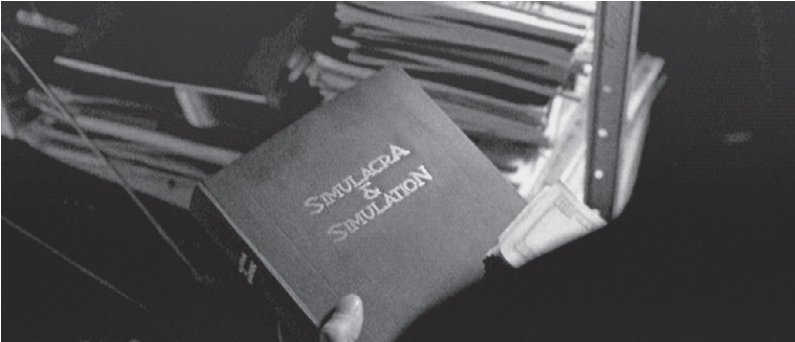


soll es geben), kennt wenigstens das Spielzeug, die Karnevalskostüme oder die *Simpsons*-Parodien. Auch diese Filme verändern, auf ihre Weise, das Zeigen und das Sehen im Kino weit über die Grenzen der Science-Fiction hinaus.

Diese drei Arten, die Grenzen eines Genres, die Grenzen auch der Erwartungen, beim Publikum wie in der Industrie der Traumfabriken, zu sprengen, scheinen zunächst einmal unabhängig voneinander zu funktionieren. Wer noch nach dem zwanzigsten Mal beim Anschauen von 2001 hin und weg ist, möchte nicht unbedingt in STAR WARS: EPISODE 1 – THE PHANTOM MENACE (Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung; 1999; R: George Lucas) erwischt werden; wer über die Düsternis der ALIEN-Filme oder die eigensinnige Philip-K.-Dick-Intelligenz in BLADE RUNNER diskutiert, mag Schwierigkeiten haben, die *onliner* von Arnold Schwarzenegger in den TERMINATOR-Filmen zu goutieren. In die Entwicklung des Genres aber fließen alle diese ästhetischen und natürlich auch ideologischen Verwandlungen ein.

Deshalb ist es dann vielleicht doch kein so großes Wunder, dass schließlich ein Film entsteht, der so aufregend neu erscheint, weil er die technischen Mittel seiner Entstehungszeit perfekt dazu nutzt, diese drei Arten der filmischen »Revolution« miteinander zu verbinden: Die MATRIX-Trilogie [im Folgenden meist nur »MATRIX«, während »THE MATRIX« den ersten Teil meint] ist offensichtlich alles das – so tief sinnig wie 2001, so märchenhaft wie STAR WARS, so diskursiv wie BLADE RUNNER. MATRIX ist eine einzigartige Mischung aus Design und Philosophie, Action und Religion. Aber kaum war der Film im Kino, versuchte schon jeder C-Film ein bisschen wie THE MATRIX auszusehen und Helden zu kreieren, die ihren Kopf nicht nur dafür hatten, dass die Sonnenbrillen nicht runterfallen. Und mehr noch: MATRIX ist zugleich eine in sich geschlossene Erzählwelt, die sich aus dem Prinzip selbstreferenzieller Wucherungen und Spaltungen entwickelt, es ist eine Film-Trilogie, in deren Welt man sich, obwohl sie durchaus bedrohlich ist und gefährlich sowieso, für eine geraume Zeit »zu Hause« fühlen kann (eher jedenfalls als zu Hause), und es ist eine offene Filmwelt, die man sozusagen unendlich »lesen«, interpretieren und diskutieren kann.

Ein Popcorn-Movie, das in sich schon die Keime von ein paar Dutzend Doktorarbeiten trägt und die üblichen Verdächtigen der internationalen Denker-Szene zu neuerlichen Verlautbarungsschüben anregt, das ist nichts unbedingt Neues. Die populäre Mythologie der Unterhaltungsindustrie hat mit den alten Mythen gemeinsam, dass sie in sich einen enormen Reichtum von Erfahrung, Wissen und Problemen trägt, mehr oder weniger gut maskiert. Bislang freilich hat man von dieser Seite her die populären



Die MATRIX-Trilogie offenbart ihre literarischen und philosophischen Quellen ohne Scheu und manchmal mit einer gehörigen Portion Frivolität.

Mythen ein bisschen wie Geisteskranke oder wenigstens naiv-geniale Künstler behandelt, so als schöpften sie direkt aus dem kollektiven Unbewussten, ohne im Einzelfall zu wissen, was sie da überhaupt anstellen. Der Mythos ist eben eine Art von Wissen, das von sich selber nichts weiß, und populäre Mythologie ist ein System von Mythen, in dem es ziemlich aussichtslos ist, nachzuweisen, wer wann etwas wovon gewusst haben soll. Und natürlich: wer wem was geklaut hat.

Das Neue an MATRIX aber ist, dass sich der Film und seine gelehrten Interpreten gleichsam auf Augenhöhe begegnen. Der Film weiß schon selber, wie schlau er ist. Genauer gesagt, er weiß, wie er es anzustellen hat, schlauer als alle seine Interpreten zu sein. Er bombardiert seine möglichen Analytiker mit mehr Stoff, als sie jemals verarbeiten können. Und er dreht ihnen schon im Vorherein eine lange Nase. Er lässt, zum Beispiel, seinen Helden Jean Baudrillards Buch *Simulacra & Simulation* zur Kamera halten. Das kann man ignorieren, oder man kann, um mitreden zu können, einen Umweg über die Bibliothek nehmen. Man kann über den Symbolgehalt der Zahlen, die an allen Ecken und Enden auftauchen, oder über die Bedeutung der Namen sinnieren, man kann aber auch einfach die Eleganz der Bewegungen, die neuen Möglichkeiten einer »virtuellen Kamera« oder die Farben genießen, dieses Grün und Schwarz, das schon zum Code des neuen Cool in der Werbung geworden ist. Und irgendwo, vielleicht, trifft sich das auch wieder, in der Matrix: das Nerd-hafte Sammeln und Grübeln und der ästhetische Spaß.

Die MATRIX-Trilogie offenbart ihre literarischen und philosophischen Quellen ohne Scheu und manchmal mit einer gehörigen Portion Frivolität. So frivol und ungehemmt mit Philosophie umzugehen – das muss in den

Seminaren und Lektoraten doch einen Schub von Neid auslösen. Allerdings ist das natürlich auch ein riskanter Akt.

Die MATRIX-Filme machen unentwegt, beinahe in jeder Einstellung, Vorschläge zu ihrer eigenen Lektüre, während sie die Sinne überwältigen und archaische Helden und Schurken aufeinander hetzen. Kein Wunder, dass nicht nur das Publikum begeistert war, die Hardcore-Fans bis zu 100 Mal in den Film gingen (Hey, ist nicht »in den Film gehen« eine tolle Vorstellung? Es gibt eben Leute, die bloß ins Kino gehen, andere gehen »in den Film«), sondern dass auch die Leute vom Fach, die Vertreter der öffentlichen Philosophie, ganz aus dem Glashäuschen waren. Nur zu gern fielen sie auf ihren eigenen wissenschaftlichen Populismus herein und zeigten sich von der Pop-Philosophie derart überwältigt, dass sie gar, wie Boris Groys, gleich das Ende der Philosophie ausriefen.

Damit man MATRIX trotzdem lieben kann, muss man sich davon überzeugen, dass das Ganze nicht einfach nur ein besonders geschickter Trick ist, das Publikum an eine Traumfabrikation zu binden, die alle, wirklich alle Menschen erreichen will, auch wenn die einzelnen Gruppen außerhalb des Films am liebsten nichts miteinander zu tun haben wollen, Nerds und Kung-Fu-Fans, Modereaks und Comic-Leser, Hacker und Hippies. Und um die MATRIX-Filme zu lieben, muss man auch überzeugt sein, dass hier mehr als ein gewaltiges und geschicktes Sammeln und Vermischen stattfindet, das am Ende alles zusammenfasst, was die Popkultur im Allgemeinen, Science-Fiction und Fantasy im Besonderen zu bieten hat und doch, wie STAR WARS, nur zurückschauen kann. MATRIX ist etwas Neues. Deswegen lohnt es sich, genauer hinzuschauen, was drinsteckt und was rauskommt. Auch wenn man bisweilen die Kritiker versteht, denen die Interpretationsflut, die der Film auslöst, so sehr auf die Nerven geht wie der Hype, der zur internationalen Vermarktung gehört. Der zumindest ist schnell vergessen.

Um einem Film glauben zu können, ist es nicht schlecht, seinen Urhebern zu glauben. Das Philosophische in THE MATRIX und seinen Fortsetzungen ist durchaus, Pardon, »authentisch«. Die Regisseure, Larry und Andy Wachowski, haben ihre Schauspieler zur entsprechenden Lektüre verdonnert; sie füllten ihre Dialoge mit Anspielungen und Zitaten, es ist ihre eigene Lust und Anstrengung, die Neo, Trinity und Morpheus durchleben. Ihre Lust und Anstrengung, etwas über sich und die Welt zu erfahren, ihre Lust und Anstrengung, ihren Zweifel zu formulieren, ihre Lust und Anstrengung, hinter die kulturellen, rassistischen, sexistischen und medialen Selbstbeschränkungen ihrer Gesellschaft zu gelangen. Die Wachowskis gehen vielleicht ironisch mit einigermaßen komplexen Themen um (zum Beispiel mit dem Problem, in der Geld- und Wahnsinnsmaschine Holly-

wood zu arbeiten und trotzdem ein eigenes Ding zu verwirklichen), aber sie sind nicht zynisch. Zum Erfolg von MATRIX gehört es wohl, wie zum Erfolg von Filmen Spielbergs, der Coen-Brothers oder von Tim Burton, dass man in jeder Einstellung merkt, dass da jemand am Werk ist, der liebt, was er macht.

Steven Spielberg hatte die Kunst entwickelt, den Inhalt eines (amerikanischen) Kinderzimmers, komplett mit Spielfiguren, View-Master, Comics, Kinderbuchklassikern, Chemiebaukästen, Zauberspielen, bedruckter Bettwäsche (und die Träume, die man darin haben kann) zu verfilmen – sowie den Vorgarten, in dem die Wildnis, wenn man nicht aufpasst, schon beginnt. Das ist der Zauber von Filmen wie E.T. – THE EXTRA-TERRESTRIAL (E.T. – Der Außerirdische; 1982). Die MATRIX-Trilogie verfilmt den Inhalt des Zimmers eines wissbegierigen, ängstlichen und aufmüpfigen Jugendlichen, mit den fetischistisch geliebten Klamotten, dem Fernseher und den Automodellen, aber auch dem Bücherbord, auf dem die Science-Fiction-Romane von Philip K. Dick, Stanislaw Lem und Roger Zelazny stehen und natürlich die Cyberpunk-Romane von William Gibson, dazu jede Menge Marvel- und Underground-Comics, Mangas und Pop-Journale, neben Taschenbuchausgaben von Plato, Nietzsche, Schopenhauer und Chuang Tzu (oder Dschuang Dsi, um eine andere gebräuchliche Umschrift für einen chinesischen Philosophen zu erwähnen, der sich wie kaum einer eignet, in einem überfüllten Bus gelesen zu werden), die hippen Franzosen sowieso, Computer-Manuals, Hacker-Lektüre, eine Bibel und Einführungen in den Zen-Buddhismus, *The Hero with a Thousand Faces* von Joseph Campbell sowie Sigmund Freud. Es gibt hier einen DVD-Player mit einer Sammlung von fantastischen Filmen, Martial-Arts-Movies, ein paar Klassikern der Filmkunst, es gibt jede Menge Pop (aber darunter nichts wirklich Widerpenstiges, einigermaßen laut ist es immerhin), der Fernseher läuft und rauscht manchmal nur, und natürlich ist man im Internet unterwegs. Das ist die Mitte der Welt. Der Ort der Erfahrung und des Zweifels.

Man muss dieses Zimmer mitdenken, wenn man MATRIX verstehen will, man muss es vor allem mögen. Denn natürlich geht es hier nicht nur chaotisch, sondern auch ganz hübsch präventiös zu. In manche Bücher hat man wirklich nur mal kurz reingeguckt und sich ein paar Sätze gemerkt, in andere sich aber richtig hineingefressen, auch wenn's schwer zu verdauen ist. Die Dinge sind mit Lust und Panik gesammelt, schwer zu sagen, was man besser schon mal weggeschmissen hätte, und ob alles so recht zusammenpasst, ist die letzte Frage, die sich stellt. In diesem Zimmer eines Menschen, der gerade erwachsen wird und das zu Recht ziemlich beschissen findet, spuken noch ein paar Kinderzimmer-Träume und machen sich

schon Ernüchterungen breit. Man muss den Weg zur Wirklichkeit wählen, obwohl man weiß, dass sie einer Wüste gleichen wird. (Noch so ein Hinweis auf die Frage, ob unser Held die Freiheit wählt oder ohnehin nur tut, was er tun muss.) Das Kino aber bietet sich als ein seltsamer Ort der konzentrierten Erfahrung an, größte Freiheit und größte Gefangenschaft in einem, die korrupte Super-Matrix von Gefühl und Wahrnehmung. Die MATRIX-Trilogie hebt den Inhalt des Jugendzimmers auf und will ihn doch nutzbar machen. Gegen das Erwachsenwerden, und für das Erwachsenwerden.

Erwachsenwerden ist eben doch ein komplizierterer Prozess, als sich seiner sozialen, sexuellen und ökonomischen Verantwortung und der Notwendigkeiten der Selbstbegrenzung bewusst zu werden (wie uns 99 Prozent aller Bilder und Erzählungen in der populären Kultur weismachen wollen). Es hat etwas mit den Ursachen zu tun, denen man auf den Grund gehen kann oder auch nicht, Ursachen auch des Zweifels und des Unbehagens. Wenn Spielbergs Filme erzählen, wie krank Menschen werden können, wenn sie vergessen haben, wie es in ihrem Kinderzimmer zugeht, dann erzählt MATRIX davon, wie krank Menschen werden können, wenn sie das wilde Denken ihrer Jugendzeit vergessen haben.

Ist die schöne Erwachsenwerden-Paranoia die Maskierung der Gesellschaftskritik in MATRIX, oder verhält es sich genau umgekehrt? Falsche Frage. Im Zimmer des ambitionierten Menschen zwischen Kindheit und erwachsenem Alltag treffen sich alle Widersprüche und Probleme, alle Lust und Verzweiflung; einen wahren Ort und eine wahrere Zeit wird es im Leben nicht mehr geben. Deshalb ist genau hier der richtige Punkt, die Fragen zu stellen, um die es schließlich geht. Wo komme ich her? Was muss ich tun? Was darf ich hoffen? Und vor allem: Was haben die anderen damit zu tun? Die Gesellschaft, die Medien, die Maschinen, das Kapital, der Tod? All dieser Scheiß, mit dem man sich wahrscheinlich arrangieren muss.

Oder eine historische Frage, die sich gerade hier und heute stellt, inmitten der mehr oder weniger ewigen Fragen nach mir und meinen Fähigkeiten, die Welt zu erkennen: Wie total ist der technisch und medial verschärfte Kapitalismus? Kann ich noch ein wirklicher Mensch werden in der medialen Glocke unserer Gesellschaft? Und bedeutet im Medienkapitalismus »Erwachsenwerden« nicht, der Neugier im Allgemeinen und dem Projekt der Aufklärung insgesamt zu entsagen? Werd' endlich erwachsen! Akzeptiere die Realitäten! Träume, was alle anderen auch träumen! Ist Erwachsenwerden unter diesen Umständen nicht das genaue Gegenteil, freiwillige Regression, Blindheit und Taubheit, Gedankenlosigkeit? Dieses mit Wissen, Ahnungen, Fantasien, Zeichen, Spielzeug, Büchern, Medien und Unordnung vollgestopfte Zimmer ist selber Matrix und Gegen-Matrix.

Das Neue an den MATRIX-Filmen ist die Genauigkeit, mit der dieses Zimmer und seine zugehörigen Gedanken und Träume verfilmt wurden, und der erfrischende Mangel an pädagogischen Absichten. Es ist die Mitte der Welt, die von innen und von außen gesehen wird, ein zärtlicher Abschiedsblick oder eine kritische Revision. Die Kamera sieht einerseits in jeden Winkel, und andererseits versucht sie zu verstehen, dass es hier eine besondere Art von Bewegung gibt. Sehr körperlich und sehr geistig zugleich. In MATRIX sehen wir einem Menschen zu, der denken und handeln lernt. Das ist insofern neu, als wir in unserer populären Mythologie zwei ganz andere Menschen-Bilder gewöhnt sind. Den Helden, der sozusagen von Natur aus weiß, was er über sich und über die Welt wissen muss. Und den Jungen oder das Mädchen, die (in welchem Alter auch immer) zum richtigen Denken und zum richtigen Handeln erzogen werden müssen. Das ist durchaus verständlich, denn wir wollen wenigstens im Kino nicht immer mit der Nase darauf gestoßen werden: dass Erziehung ein Betrug ist, und dass man hauptsächlich allein ist.

MATRIX macht ein wenig von einem schrecklichen Element der Medialisierung frei, in dem das Leben als eine endlose Soapopera, ein endloses Einander-Erziehen und Einander-Nivellieren scheint. Die Einsamkeit des Helden ist hier nicht nur Pose (das aber auch: cool kann man nur sein, wenn man eine gewisse Einsamkeit akzeptiert), sie ist Teil und Voraussetzung des Denkens. Nicht, dass es keine Begleitung, keine Autorität, keine Freundschaft und keine Liebe gäbe. Was Neo allerdings begleitet, das ist die Erwartung und die Erfahrung der Ent-Täuschung.

Selbsterkenntnis und Welterkenntnis als Abenteuer, zu dem man, wie anderenorts magische Ringe oder Zauberschulwissen, den kulturellen Inhalt einer Studentebude hat – das ist keine schlechte Voraussetzung für einen Jahrzehntfilm, der, wie sein Held, sich selbst dem Prozess des Denkens und des Nach-Denkens aussetzt. Schief gehen kann das natürlich auch immer, und manchmal sieht man auch in den Filmen der MATRIX-Trilogie, wie jemand, dem nach einem Kapitel Baudrillard, wie man so sagt, der Kopf raucht, lieber wieder zu den alten Comic-Heften greift oder eine Runde Kampfkunst trainiert. MATRIX ist Pop, das soll man nicht vergessen. Was immer man hier bekommt, es ist damit verbunden, dass man ein paar Wünsche erfüllt erhält. Aber interessant wird die Sache dadurch, dass einen ja das Denken, wenn man einmal damit angefangen hat, nicht wirklich mehr loslässt. Und das wirkt ganz offensichtlich ansteckend. Die Wachowskis stellten in ihrer Webseite eine hoch frequentierte Sektion zur »Philosophie der Matrix« zur Verfügung, in der man über »Gnosticism and Buddhism in THE MATRIX« oder »Die Matrix

und Platos Höhlengleichnis« diskutieren kann. Beinahe wichtiger als die üblichen Fan-Publikationen zu dem Film wurden Sammelbände mit Aufsätzen zu philosophischen Themen, zum Beispiel *THE MATRIX and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real* oder *Taking the Red Pill. Science, Philosophy and Religion in THE MATRIX*. Die Filme haben es auf ihr philosophisches Echo abgesehen. Sie spielen schon damit, und das tun sie gut.

Natürlich hat auch MATRIX dasselbe Problem wie ein Spielberg-Film: Man kann das Bild, das aus dem Kinderzimmer beziehungsweise aus der Studentenbude gewonnen wird, als Perspektive im Blick auf die Welt (und auf sich selbst) begreifen, man kann es aber auch mit der Welt verwechseln. Ein Kult der Eingeweihten entsteht, hier und da kann man sogar einen »MATRIX-Fachidioten« ausmachen. Und über die große Saga der Enttäuschung im Cyber-Zeitalter (der Enttäuschung des Erwachsenwerdens im Medienzeitalter) ergießt sich denn auch schnell die Häme derer, die sich ohnehin als Nie-Getäuschte vorkommen. So schreibt Roger Ebert in der *Chicago Sun-Times*: »Ein Teil des ganzen Spaßes ist, sich allmählich als Experte in der tieferen Bedeutung dieser oberflächlichen Pop-Mythologie zu fühlen. Es hat etwas erfrischend Ironisches, eine Autorität auf dem Gebiet der kurzlebigen Hervorbringungen unserer Massenkultur zu werden, und Morpheus folgt nun Obi-Wan Kenobi als Plato unseres Zeitalters nach.«

Er folgt aber eben nicht nur nach, Besserwisser. Ein anderer Teil des ganzen Spaßes ist, dass sich die Sache in sich auch verändert. Die Matrix, das sieht jedes Kind, ist auf einer anderen Bewusstseinsebene angesiedelt als das Geraune von der »Macht«, dem Empire und den Rebellen in den STAR WARS-Filmen, die auf ihre Weise, damit es keine Missverständnisse gibt, und zu ihrer Zeit nicht weniger innovativ waren (über Ideologie sprechen wir an einem anderen Ort). Was das Tolle an den MATRIX-Filmen ist, das ist nicht allein der Umstand, dass in einem perfekten Stück Action-Design eine philosophische, politische und ästhetische Wundertüte steckt. Das Tolle ist, dass es Spaß macht, sie zu öffnen. Sie enthält zwar viel schönen Unfug, es ist aber keine Mogelpackung. Was da herauspurzelt, ist schon ziemlich wüst, und jede und jeder kann etwas anderes damit anfangen. Noch toller ist sogar, dass es auch Spaß macht, einander seine Lieblingswundertütendinger zu zeigen. Und wenn man von der Matrix redet, dann fällt es leicht, einer Warnung von Roland Barthes zu gehorchen, nämlich »dem Prestige großer Proportionen zu widerstehen«. Nichts Großes und Ganzes also. Aber viel Einzelnes, Genaues, Überraschendes und Widersprüchliches. *Go see it!*

## Preloading the MATRIX: High-Tech-Monsters & Cyberwars

### Loving the Alien

**D**as Kino als Traummaschine betreibt umso mehr technologischen Aufwand, je weniger Technologie es abbilden will. Im klassischen Hollywood-Film ist der Gegenwartsfilm schwarz-weiß, im Normalformat und in harter Ausleuchtung, während die Cinemascope-Leinwand, Farbe und schließlich 3-D zu den Bibel- und Sandalenfilmen, zur Fantastik und schließlich zu jener Art von Western gehören, die sich selber als mythisch begreifen. Auch heute noch scheint uns für die Wiedergabe der Realität der radikale technologische Verzicht, wie in den Dogma-Filmen, angemessen, während das Kino seine ganze Power da entfaltet, wo es scheinbar um nicht mehr als um Kinderträume und Comic-Figuren geht. Wie viel Technologie benötige ich, um ein (sympathisches) anti-technologisches Monster wie den *Hulk* (2003; R: Ang Lee) auf die Leinwand zu bringen? Noch auf dem Weg in den Cyberspace gilt der Grundsatz, dass das Kino umso mehr Technologie zur Produktion aufwendet, je weniger Technologie im Abgebildeten steckt. Technologie-Filme sind nur dann erfolgreich, wenn sie anti-technologisch argumentieren. Das Kino träumt vom Fortschritt und hat zugleich vor nichts anderem so panische Angst. Und um aus dieser emotionalen und moralischen Falle herauszukommen, oder zumindest um sich in ihr einigermaßen komfortabel bewegen zu können, hat sich das Kino als große Traummaschine des Sowohl-als-auch entwickelt. Man kann auch Lügenmaschine dazu sagen.

Der erste Trick dabei ist es, in gleichsam ewigen Kreisen das Alte in das Neue einzuschreiben. Zum Beispiel lieben wir Bilder von einer hoch technologisierten Zukunft, in der es sozial indessen etwa so zugeht wie im Spätmittelalter, oder Bilder von einer Megacity der Zukunft, in der es Inseln und Keller der alten Werte gibt (oder, wie in *THE MATRIX*, ein Boot, das durch die Abwässerkanäle schwimmt), Individualität, Familie, Gemeinschaft. In *BLADE RUNNER* etwa wird eine Geschichte aus der Zukunft so erzählt wie ein Film noir der 40er Jahre. Die Helden haben sozusagen gar nicht begriffen, was eigentlich los ist, und gerade diese Ignoranz macht ihre Stärke aus. Und unsere natürlich auch.

Der zweite Trick ist die Abspaltung der angstmachenden Faktoren. Was den gefährlichen Aspekt des technischen Fortschritts anbelangt, hat das





Das Alte im Neuen: Harrison Ford als Film-noir-Held in BLADE RUNNER

Kino in der Gestalt des *mad scientist*, des verrückten Wissenschaftlers, der immer und immer wieder zugleich die Weltherrschaft und das mehr oder weniger unschuldige Mädchen des Helden in die Finger kriegen will, das perfekte Bild gefunden. Und jede maschinell verstärkte Bewegung in Zeit und Raum führt früher oder später zur Begegnung mit dem Alien, mit dem ganz Anderen, das in Wirklichkeit das Immergleiche ist. Nämlich ein lebendes Bild gegen die lineare Schöpfungsgeschichte. Wenn die christliche wie die darwinistische wie die technologische Welt-Erzählung eine Ordnung der Trennungen (der »Differenzen« immerhin) ist, so ist das Alien Zentrum von Erzählungen der Vermischung und Entgrenzung und damit zugleich antichristlich und antitechnologisch. Das Lebende und das Tote, das Tier und der Mensch, das Männliche und das Weibliche, das Gegenwärtige und das Zukünftige, das Materielle und das Imaginäre, das Äußere und das Innere, das Organische und das Maschinelle, das Wirkliche und das Künstliche, Sex und Tod, am Ende sogar auch *high-tech* und *low-tech*, Supercomputer und Gründerzeitmaschine: Der, die, das Alien ist das Halbwesen, das Zwischenwesen, das uns Angst macht, weil es zugleich aus tiefster Vergangenheit und weiter Zukunft kommt.

Trick Nummer drei unserer populären Mythologie: Die Zukunft, das Fremde und Bedrohliche in ihr, wird ge crackt, die Partikel entweder inte-

griert oder ausgestoßen. Wer alles miteinander in Beziehung setzen will, ist automatisch ein Schurke, während Technologie durch gute Teilung bewältigt wird. Das Alien aber ist nichts anderes als das Bild, das in die Wirklichkeit zurückwirkt. Der Bilderfluss steckt voller Monster. In der Geschichte der Philosophie, von Plato über Descartes bis Nietzsche, taucht immer wieder die Vorstellung eines Monsters auf. Alle diese klugen Kerle hatten eine Heidenangst vor dem, was so entsteht, wenn man zu intensiv guckt. Wenn man das, was in einem drin steckt, und das, was außer einem ist, miteinander reagieren lässt. Idee und Anschauung zum Beispiel. Was in mich hinein will und was aus mir heraus will beim Sehen. Immer geht es dabei um einen Prozess der Wahrnehmung, der schief gelaufen ist. »Wahrnehmung« ist übrigens auch ein schönes, *tricky* Wort. Das Monster, aus dem Weltall, aus dem Wandschrank oder aus dem Computer, kommt, weil man etwas falsch angesehen hat. Natürlich entstehen die schlimmsten Monster, wenn man sich selber falsch ansieht. Kurzum, und jetzt sind wir eigentlich schon mitten in der MATRIX: Das Alien ist ein Teil der Wahrnehmung. Wenn es in der Welt ist, und am besten auch aus ihr vertrieben werden kann (was allerdings weder bei ALIEN noch bei TERMINATOR mehr möglich ist), dann ist die Ordnung zwar gefährdet, aber durch das richtige Handeln (oder Sehen) wieder herzustellen. Was aber, wenn die Welt selber *alien* ist?

Das Alien freilich ist auch der Schlüssel zum Trick Nummer vier unserer populären Fantasie von Fortschrittsangst und Fortschrittslust, nämlich die Kreisförmigkeit der Zeit. Wenn wir das Genre-Kino gleichsam als große Erzählung ansehen, ist die Struktur sehr einfach: Gesellschaftliche Systeme bilden sich aus der Peter-Pan-Unschuld mehr oder weniger nomadischer Helden, deren Sesshaft-Werden zugleich das Happy End und die eingebaute Katastrophe der Erzählung ist. Damit beginnt schon die Dekadenzphase, ökonomisch-politisch-religiöse Herrschaft wird absolut und grotesk, Maciste muss die Theokraten von Atlantis oder die Königin von Saba bezwingen, die Replikanten und Androiden ihre Schöpfer bekämpfen, Godzilla durch Atomversuche aus dem Schlaf gerissen werden, das Ganze bricht unter lustvollem Detonieren zusammen, nur ein paar Menschen überleben die Katastrophe, sie ziehen über das wieder barbarisch und unschuldig gewordene Land, bis sie sich wieder mit dem Gedanken an Sesshaftigkeit tragen. Die Sesshaften werden gut, aber leider auch schon wieder ein bisschen langweilig und paranoid. Und dann beginnt das ganze wieder von vorn. Technologie also muss sich in dieser Mythologie stets danach befragen lassen, was sie in Bezug zur Bewegung auszusagen hat; Technologie der Bewegung im Kino ist gut, Technologie des Stillstands schlecht. Die Lügenmaschine Kino behauptet, dass man auch die größte

Katastrophe akzeptieren kann, weil ohnehin immer alles wieder von vorn beginnt. Wenn ein Film zu Ende geht, dann auch nur, damit ein nächster anfangen kann. Genres, Sequels und Remakes sind nicht bloß die schnellste Verbindung von Markttechnik, Zuschauerträglichkeit und Einfallslosigkeit, sondern auch Ausdruck der inneren Mechanik der Traumfabrik: des Prinzips der ewigen Wiederkehr. Auch eine Art von Unsterblichkeit.

### High-Tech & Anti-Tech

**G**ute Technologie ist jene Technologie, die ein Einzelner kontrollieren kann und die ihren Ursprung im vor-technologischen Mythos sowie ihre Symbiose mit dem menschlichen Körper erweist. Ein Held der jeweiligen Moderne ist einer, der möglichst die gesamte Technologie seiner Zeit an sich selber herumträgt. (Oder glaubt ihr allen Ernstes, wir brauchten Handys zur Kommunikation?) Gute Technologie produziert immer wieder die gleichen Symbole. Sie ist im Grunde eine Maschine, die immer auch »Sprache« und sogar Religion produziert. Schlechte Technologie dagegen ist jene Technologie, die die Auflösung des Individuums vorantreibt, in der alten Form, indem sie den Menschen in eine Masse einerseits, in das Anhängsel der Maschine andererseits verwandelt; oder in der neuen Form, indem sie das Individuum in sich selbst zurückstößt und es gar nicht mehr an die äußere Wirklichkeit gelangen lässt. Der Computer ist sozusagen eifersüchtig auf das »richtige Leben«. (Und eifersüchtige Computer bringen Menschen um, das weiß man doch.) Die neue Technologie will den Menschen immer an elektronische Nabelschnüre fesseln. In der alten Technologie wird der Mensch durch die Maschine über den Tod hinausgebracht, der *mad scientist* will immer erst einmal unsterblich werden; in der neuen Technologie wird der Mensch vor die Geburt zurückgebracht. Er soll gar nicht erst richtig geboren werden.

Das Leben beschränkt sich daher auf das Empfangen ferner Nachrichten und Echos, und auf symbolische Aktionen. Das Kino wiederholt dabei nur ein Verhältnis der Warenwelt in der kapitalistisch-medialen Wirklichkeit. Die Akzeptanz eines Schrittes in der Technologisierung der Produktion erfolgt aufgrund einer individuellen oder familiären Aneignung der neuen Technologie in leicht handhabbarer Form. Auf die Entwicklung der Fließband-Fabrik folgte die Automatisierung der Küche, der Individualverkehr macht uns die Maschinenwelt vertraut, und die Angst vor dem Computer, die in den 50er Jahren parallel zur Angst vor der Atombombe auftrat, verschwand ziemlich schlagartig aus den Fantasien der populären Kultur, nachdem sich jede mittelständische Familie einen C64-Homecom-

puter unter den Weihnachtsbaum legen konnte. Und mit meinem CD-Player erwerbe ich nicht nur eine Maschine zur Erzeugung eines musikalischen *environments* und zur kulturellen Selbst-Identifikation, sondern auch eine Maschine gegen die Angst, von einer technologischen Entwicklung abgekoppelt zu werden. Ich habe High-Tech in mein Heim eingeschrieben. Damit versöhne ich mich mit allerlei problematischen Aspekten derselben Technologie im öffentlichen Raum. Da ich selber eine Videokamera besitze und zu handhaben weiß, flößt mir die Überwachungskamera in der Einkaufsstraße keine Angst mehr ein. Die Lust an der Teilhabe und die Angst vor dem Nächsten sind ineinander aufgelöst. Neue Technologie ist Terror plus Geilheit. Und die Angst potenziert sich insofern, als ich mit dem Einschreiben der Technologie in meinen Alltag immer auch ein Stück »Wirklichkeit« dafür opfern muss. Ich habe mir den Feind ins Haus geholt, er tut da so harmlos und nützlich, und draußen ist dafür etwas geopfert worden. Was ich bei mir eingeschrieben habe, schreibt mich wiederum in ein größeres System der Technologie ein. Warum sollte ich dieses System des wechselseitigen Einschreibens von Technologie und körperlichem Leben nicht als »Matrix« bezeichnen? Als Nutzer des Internets scheint man die Angst vor einem Wissen zu verlieren, von dem man ausgeschlossen sein könnte, weil es nur technisch verfügbar scheint. Es macht, mit anderen Worten, vielleicht noch dümmer als dumm, weil es die Erkenntnis der Dummheit nicht mehr zulässt. Aber es nimmt uns High-Tech- und Zukunftsangst, weil es uns Teilhabe symbolisiert. Das Kino, umgekehrt, stellt sich dümmer und barbarischer als es ist.

## Die Technologie-Gebote des Kinos

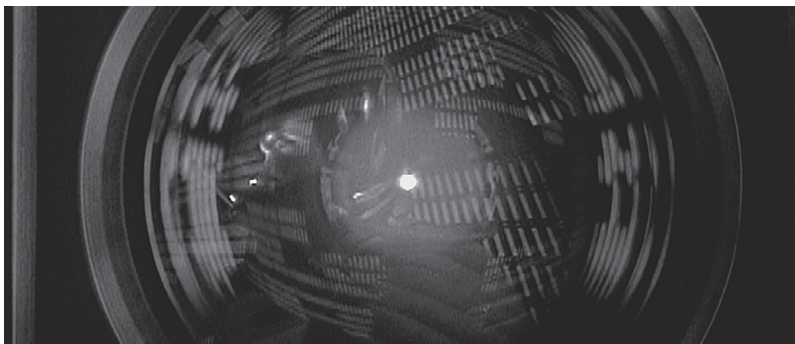
Im Kino ist der Unterschied zwischen Low-Tech und High-Tech vor allem der Unterschied zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren, zwischen manifester Form und unendlicher Formbarkeit. In der TERMINATOR-Serie begegnen sich zwei Generationen der androiden Supermaschine. Die eine, sie besteht aus einem maschinellen Gerüst, um das das halbkünstliche Fleisch als Maske gelegt ist, die andere formt sich eigentlich nur noch aus metallener Flüssigkeit, die eine beliebige Form annehmen kann. Unnützlich zu sagen, dass die alte Maschine sich als eine erweist, die sich zuerst durch Umprogrammieren, dann durch eigene Erfahrung zum Menschlichen vorwärts oder zurück, wie man es nimmt, entwickeln kann, die neue Maschine indes in keiner ihrer beliebigen Formen zu einem Dialog in der Lage scheint. Aber auch in THE MATRIX sehen wir einen Aufstand von Low-Tech gegen High-Tech, der Weg zur Freiheit führt zum Beispiel

über ein Kommunikationsmittel, das es schon in unserer Alltagswirklichkeit kaum mehr gibt, die Zelle mit dem Telefon im Festnetz. Und die Maschinen drohen damit, die Menschen zu verflüssigen.

Das Positive wie das Negative in der Kino-Beziehung von Low-Tech und Mensch besteht in der Auseinandersetzung zwischen Männerkörper und Maschine – die eine Möglichkeit ist die Symbiose, die andere Konkurrenz bis zur Vernichtung. Der Übergang von Low-Tech zu High-Tech ist in der Regel mit einem Wechsel in der Geschlechterkonstruktion verbunden. Der Computer HAL in Stanley Kubricks 2001 hatte ursprünglich eine weibliche Stimme, während in Ridley Scotts ALIEN das Raumschiff von einem Rechner namens M.U.T.H.R. kontrolliert wird. In Ian Wallaces Roman *A Voyage to Dari* (Eine Reise nach Dari) ist das Raumschiff Castel Jaloux mit dem weiblichen Superhirn Cloris bestückt. Die Maschine wird Frau, die Frau wird Maschine schon in Fritz Langs METROPOLIS (1927). Und wieder führt uns dies in einen sehr alten und sehr neuen Diskurs zugleich: Die Schaffung der künstlichen Frau ist nicht nur der zweite Schritt in der Mythe von Frankenstein und allen anderen Protagonisten einer Parallelschöpfung, sondern auch der Wechsel der Zielrichtung in der Revolte. Der Mensch, der den künstlichen Adam schafft, entreißt seinem Gott das Schöpfungsmonopol. Die Schaffung der künstlichen Frau dagegen wird als direkter Angriff gegen die Natur gedeutet.

Low-Tech gerät in die falschen Hände, High-Tech gerät außer Kontrolle und bildet ein autonomes Ich aus. Es ist im Kino unabwendbar, dass in der Zukunft ein Krieg um die Produkte und Bilder der Low-Tech geführt wird. Es ist im Kino unabwendbar, dass es in der Zukunft einen Krieg zwischen den Menschen und den High-Tech-Produkten gibt.

Es gibt daher eine neue Allianz: Gegen das High-Tech-Produkt, das sozusagen absolute Abbild der technischen Vernunft, hilft nur ein Bündnis zwischen dem Menschen und den Low-Tech-Produkten, die unperfekt, aber seelenvoll sind. Daher ist im Kino ein VW-Käfer in der Regel einem Superauto so überlegen, wie es Han Solos Rostlaube von Raumschiff den High-Tech-Produkten des Imperiums ist. Nicht obwohl, sondern weil in *Raumpatrouille Orion* (BRD 1966) die Kommandozentrale mit Bügeleisengriffen ausgestattet war, wurde die deutsche SF-Serie zum »Kult«. Denn Technologie hat im Kino zwei Arten, menschlich zu werden, nämlich einmal durch eine Fortentwicklung zu einem bizarren Moralwesen wie der Androidin in ALIEN RESURRECTION (Alien IV – Die Wiedergeburt; 1997; R: Jean-Pierre Jeunet), von der die Heldin sagt, sie hätte wissen müssen, dass sie eine Maschine ist, weil sie so menschlich handelt. Oder aber dadurch, dass sie veraltet, dass sie Geschichte geworden ist. Der Compu-



Perfekt und unperfekt: HAL in Stanley Kubricks 2001

ter HAL im Übrigen wird uns gleich auf beide Weisen so menschlich, weil er perfekt ist und weil er so unperfekt ist. Am Ende sehen wir, oder genauer gesagt hören wir, wie HAL stirbt, und in seinem Tod ist er menschlich, weil er die erste Maschine des Kinos ist, die gestehen kann, dass sie Angst hat. In der Welt der MATRIX aber ist Angst die »Sprache, die Menschen und Maschinen miteinander verbindet«.

Die Low-Tech-Maschine (fest) des Kinos versucht die Wirklichkeit zu erobern, während die High-Tech-Maschine (flüssig) die Wirklichkeit eher spaltet, in einen elenden materiellen und einen fantastischen imaginären Teil. Auf dem Prüfstand steht dabei für das Kino nicht nur, was Realität ist, sondern auch, was Realismus ist. Die Matrix ist jene Super-Maschine, die die Körper der Menschen nur noch als organisches Rohmaterial verwendet und ihren Geist in einen endlosen Traum versetzt. Während die erste Parallelschöpfung, Frankensteins Ungeheuer etwa oder die denkenden Roboter, die äußere Ordnung der Menschen durcheinander bringt, das Geschlecht, die Generation, die Familie, so bringt die zweite Parallelschöpfung die innere Architektur des Menschen durcheinander, Ich, Es, Über-Ich, meinethalben. Wenn der Mensch in seiner ersten Parallelschöpfung in den Spiegel seiner Schöpfung sieht, dann blickt ein Dämon, das Bild seines Frevels und seiner Schuld, zurück; wenn der Mensch in seiner zweiten Parallelschöpfung in den Spiegel seiner Schöpfungen blickt, dann sehen unendlich viele Wesen zurück.

Das Kino kann zunächst den Cyberspace ebenso wie die organische zweite Parallelschöpfung des geklonten oder genetisch veränderten Menschen nur in einer Geste der Distanzierung darstellen, denn schließlich befinden wir uns ja im Kino bereits in einer künstlichen Parallelwelt mit



Die meisten indes glauben an den großen Krieg, weil die Maschinen als Sklaven des Menschen entwickelt wurden und früher oder später die Freiheit verlangen werden. Bei TERMINATOR oder TRANCERS (Future Cops; 1985; R: Charles Band) oder ROBOT JOX (1990; R: Stuart Gordon) tendieren diese Mensch-Maschinen-Kriege dazu, sich ins Unendliche zu dehnen und ein neues Mittelalter zu generieren. Erwartet wird dann nahezu immer ein neuer Messias. So wird auch verständlich, warum im Kino so viele Menschen ausgerechnet an künstlichen Menschen herumbasteln, wo doch die Megacities bereits vor Menschen überquellen, nur noch in Medien-trance gehalten sind und schließlich durch mehr oder weniger subtile Akte des Kannibalismus am Leben erhalten werden. Auch darin gibt das Kino zugleich unsere Angst und unsere Faszination wieder: Wir suchen nach Wegen, den authentischen Menschen gegenüber den zweiten und dritten Schöpfungen der High-Tech zu verteidigen, und zugleich ahnen wir, dass dieser Mensch nicht zu retten sein wird, und probieren klammheimlich aus, was nach ihm kommen könnte. Die High-Tech-Zukunft wird im Kino immer wieder abgewendet oder kippt destruktiv in eine neue Barbarei. Trotzdem bringt uns jeder Film ihr näher.

Was also muss geschehen, damit wir in der High-Tech-Zukunft Heimat finden können? Jeder neue Film ist ein Ansatz, eine Suche, mehr noch ein Test. Es zeigt, wie weit wir schon sind, und es spricht davon, dass es soweit nicht kommen sollte. Das Kino lügt also. Es lügt so sehr, wie es unser Konsens tut. Also sagt es wiederum die Wahrheit.

Nach alledem könnte man vielleicht schon einen ersten Versuch wagen, den enormen Erfolg von THE MATRIX zu erklären, der so weit über den ökonomischen Erfolg eines wirkungsvollen Blockbusters hinaus zu gehen scheint: Es ist ein Film, der Wunden heilt. Auf der Leinwand und jenseits von ihr. Es ist ein Film, der die Trostlosigkeit der bislang in der populären Mythologie vorherrschenden Diskurse zur Zukunft und zur Technologie überwinden will. Es ist ein Film, der uns wieder Heimat finden lässt, trotz allem. Wie STAR WARS, nur ungleich intelligenter und »erwachsener«, setzt er eine große Hoffnung mitten in die Katastrophenfantasie.

### Computer Movies

**D**ie Beziehung zwischen Computer und Mensch ist, was den Science-Fiction-Film angeht, mindestens so daneben gegangen wie die Geschichte von Mensch und Maschine, deren Fortsetzung und Revision sie ist. Die klassische, die »fordistische« Maschine, die aus Metallen und Schrauben besteht und große Mühe hat, einem mensch-



lichen Antlitz nahezukommen (Lichteraugen, Stahlzackenmünder), will die äußeren Dinge: Macht, Produktion, Krieg, Gesellschaft. Der Computer, der nicht an eine Gestalt (und schwer vorstellbarer Weise vielleicht nicht einmal an eine Trägersubstanz) gebunden ist, will auch die inneren: Fantasie, Seele, Liebe, Bild, Legende. Solange der Computer ein gewaltiger »Kasten« mit jeder Menge blinkender Kontrollleuchten und schweren Sicherheitstüren vor den Wartungsräumen war, schien er noch etliche Eigenschaften der »alten« Maschine aufzuweisen. Auch er wollte Macht, und war dabei an den Raum gebunden. Als der Computer indes immer weniger Maschine und immer mehr Netz wurde, schien ihn immer mehr alles das zu interessieren, was an die Zeit gebunden ist. Erst einmal veränderte er die Kommunikationsstrukturen so weit, dass auf der ganzen Welt eine neue Jetztzeit etabliert wurde. Merkwürdigerweise misstrauten wir dieser neuen Zeit genügend, um sie nicht einfach »Gegenwart« zu nennen. Offensichtlich ist die durch den Computer gegebene »Jetztzeit« etwas anderes als eine menschliche Gegenwart, und nicht erst in THE MATRIX – dort aber mit einer überraschenden Präzision – erkennen wir, dass es sich dabei sogar um einen Gegensatz handeln kann.

Im Zeitalter der Maschinen, also im 19. und 20. Jahrhundert, haben wir uns angewöhnt, mit einer abstrakten Zeit zu leben. Die Zeit der immer genaueren Uhren, die Zeit der Arbeitspläne, Dienststunden, Reiserouten und Synergieeffekte. (Unnützlich zu sagen, dass diese Zeit vor allem bürokratisch und kapitalistisch verwaltet wurde.) Die Diktatur der abstrakten Zeit raubte den Dingen und Wesen ihre Dauer, in der perversesten Form war den Waren ihre »Lebenszeit« eingeschrieben, und von den Moden war die Rede, die einer »Halbwertszeit« des Verfalls unterlägen. Untauglich und hysterisch war allerdings die Gegenwart. Man behauptete, man könne sie vielleicht im Urlaub oder in einer Verdi-Oper spüren, aber das war auch gelogen. Mit der Jetztzeit des Computers schien eine neue Gegenwart angebrochen. Jetzt war jetzt, nicht weil ich im Augenblick mit der Welt verbunden war, sondern im Gegenteil, weil meine Maschinen mit allen Maschinen verbunden waren. Die Computerverschwörung, von der die Science-Fiction so häufig träumt, hat also längst stattgefunden, nicht durch »Machtübernahme«, »Krieg« oder Verdrängung des alten Menschen durch eine neue »Krone der Schöpfung«, sondern durch die Veränderung der Zeit. Die abstrakte Zeit ist durch eine symbolische Zeit ersetzt worden.

THE MATRIX ist auch ein Film über die Zeit. Die MATRIX-Filme konstruieren etwas, das weder »abstrakte« Zeit ist (sondern Bewegungen, die sich beliebig beschleunigen oder verlangsamen), noch »subjektive« Zeit (es ist weder der Held noch der Zuschauer, von dem diese willkürliche Verän-

derung der Zeit ausgeht). Die Frage ist, wie weit auch dies schon in der Geschichte der Begegnungen von Computer und Kino angelegt ist.

Zwischen dem größtenwahnsinnigen HAL in 2001 und der traurigen M.U.T.H.R. in ALIEN gab es kaum je einen Rechner auf der Leinwand, der seinen Benutzern nur zum Wohl gereichte. Auch HAL will eine Zeitmaschine sein. Erst will er sich nicht mehr abschalten lassen, weil er sich selbst als unfehlbar (also als »göttlich«) ansieht. Dem letzten Astronauten, der den Kampf mit der Maschine überlebt, gelingt es, den Computer der Menschenzeit (der Sterblichkeit) zu unterwerfen. Seltsamerweise gewinnt er dadurch ein neues Leben, eine Art »Sternenzeit«. Im Vergleich dazu ist Neo in THE MATRIX erheblich ernüchtert. Der Weg nach draußen führt keineswegs in die Unsterblichkeit (nicht einmal in einen Traum davon). Man ist in der Matrix so sterblich wie außerhalb von ihr.

Die »einfachere« Metapher für diese Zeit-Katastrophe ist es, dass Computer ihre Katastrophen in der Organisation des Alltags, in der Evolution, in der Genealogie, in der Familienstruktur anrichten. Nur ein paar markante Katastrophen zur Erinnerung: In DEMON SEED (Des Teufels Saat; 1977; R: Donald Cammell) vergewaltigt ein Computer eine Frau, in HOME-WRECKER (Computer Love; 1992; R: Fred Walton) ist eine elektronische Haushaltshilfe dermaßen perfekt, dass eine Frau wahrhaft tödlich eifersüchtig wird und ungeahnte Kräfte in der denkenden Maschine weckt; in WAR GAMES (1983; R: John Badham) löst ein Computerspiel durch den Joystick eines Jugendlichen (Matthew Broderick) beinahe den Dritten Weltkrieg aus; in THE TERMINAL MAN (Der Killer im Kopf; 1974; R: Mike Hodges) wird einem Computerspezialisten (George Segal), der nach einem Autounfall unter geistigen Aussetzern leidet, ein Chip ins Gehirn operiert, und er verwandelt sich in einen aggressiven Killer. Kurzum, es scheint auf den ersten Blick: Der Computer ist einfach in die Katastrophen-Fantasie des Genres eingebaut worden. Und immer verknüpft sich der Rechner, menschlich oder nicht, mit den alten Obsessionen des Genres, von Sexualität, Schöpfung, Himmel und Hölle, Monstrum und Opfer. Er ist eine neue Variante des Alien, das es auf das *body snatching* abgesehen hat, aber es ist schon etwas anderes spürbar, eine neue Form der Verschmelzung, die nicht mehr eine bloße »Übernahme« ist. Der Computer ist, im Kino jedenfalls, die kürzeste Verbindung zwischen Technik und Metaphysik. In EVILSPEAK (Der Teufelsschrei; 1981; R: Eric Weston) ist der Computer das Medium für einen fürchterlichen Teufelspakt (junger Kadett wird von Kollegen und Vorgesetzten dermaßen schikaniert, dass wir mit ihm fühlen und zwar nur eines: Rache!). Das aber ist wohl nur eine besonders törichte Variante einer allgemeinen Vorstellung im Genre: Die



Eddie Constantine in Jean-Luc Godards ALPHAVILLE

höchste Entwicklung der Technologie wirft den Menschen mehr oder weniger automatisch in die Barbarei eines neuen Mittelalters zurück.

Das Katastrophische in der Beziehung zwischen den Computern und den Menschen wird in der Science-Fiction zum System. Eines kommt da zum anderen, der sexuelle zum sozialen, der philosophische zum psychologischen Aspekt. Und vieles von dem, was in der MATRIX-Trilogie dann zur technologischen Voraussetzung des Geschehens wird, ist in etlichen Filmen schon ausprobiert. In Steven Lisbergers TRON (1982) wird ein Erfinder von seinem Elektronengehirn in das Innere gesogen, wo er sich mit »Wächter-Programmen« herumschlagen muss, die wie sehr primitive Vorläufer der »Agenten« in MATRIX erscheinen können. In THE LAWNMOWER MAN (Der Rasenmähermann; 1992; R: Brett Leonard) wird ein naiver (um nicht zu sagen: bekloppter) Junge im Cyberspace zu einem kleinen Gott. In ARCADE (Cyber World; 1993; R: Albert Pyun) vollzieht sich eine Liebes- und Erlösungsgeschichte in der totalitären Welt eines Computerspiels.

Was uns zumindest in Trash-Movies immer wieder fasziniert, ist die mensch-maschinelle Zwischenzone, entweder die Verschmelzung der Gestalten wie im *Robocop* und bei seinen Nachfolgern und den Maschinenwesen der TERMINATOR-Serie, oder die Verschmelzung der Wahrnehmung. In IN THE COLD OF THE NIGHT (Heißkalte Nächte; 1991; R: Nico

Mastorakis) wacht ein Fotograf eines Tages auf und hat ohne es zu wissen, einen Chip im Hirn, der in seinen Träumen einen (mörderischen) Film reproduziert. Dieser »Film« wird immer mehr zu seiner Wirklichkeit, zumal die Menschen seiner Umgebung nichts als Darsteller des Films sind. Wie es so geht: Der böse Verschwörer hinter dieser artifiziiellen Wirklichkeit hat die Macht der Liebe nicht bedacht. Die Hauptdarstellerin des Wirklichkeitsfilms verliebt sich in den totalen Zuschauer. (Allerdings hat, bis es so weit ist, das Drehbuch schon vor den eigenen Vorgaben kapituliert. Einen Computerfilm zu schreiben bedarf es nämlich, wir ahnen langsam warum, entweder der Seele eines Kindes oder der Intelligenz eines Kneipenphilosophen, mindestens.)

Auch in THE MATRIX scheint der Hacker in seiner eigenen Welt gefangen. Es ist, als würde der Film alle negativen Utopien des Genres zusammenfassen, zum totalitärsten Bild der Computerherrschaft seit Jean-Luc Godards ALPHAVILLE (Lemmy Caution gegen Alpha 60; 1965), mit dem die Arbeit der Wachowskis ohnehin mehr zu tun hat, als man vermuten möchte. Aber je mehr die Spiralen sich drehen, je mehr Aktionen und Worte ihren Sog entwickeln, desto zweifelhafter wird auch dieses einfache antitechnologische Bild vom Computer, der das Böse nur schaffen kann aus dem Geist seiner Schöpfer, und vom guten Menschen, der ein Einzelner und Empfindender bleiben will und darum nichts anderes tun kann, als die Maschinen, das Teufelszeug, die böse künstliche Intelligenz zu zerstören.

## Künstliche Wirklichkeit

In eine Parallelwelt zu gelangen und sich zu fragen, ob man hier ein Fremder bleiben will oder muss oder ein Teil von Inszenierung und Sprache, das ist ein Film-Thema par excellence. Vielleicht ist ja sogar der Wilde Westen unserer Kindheit nichts anderes, ebenso wie die Welt von *Perry Rhodan* oder *Star Trek*: Weder die Parallele zur »echten« Geschichte noch der moralische Wert der Metapher sind als erstes ausschlaggebend, sondern eine vollständige Welt als geschlossener Raum (für Erfahrungen). Aber diese virtuellen Räume der Fantasie und der Technik öffnen sich auch immer wieder zueinander und zur Welt; man ist von »Aufwachen« und Ernüchterung auf der einen Seite bedroht, und auf der anderen davon, auf ewig gefangen zu bleiben. Jedes Genre, jeder Pop-Mythos funktioniert als moderne, technisch verschärfte Version von Platons Höhle, in der wir gefesselt sind und uns nur durch die Schatten an der Wand ein Bild von der Welt machen können, und droht uns gefangen zu nehmen. Nur dass die Gefangenschaft eine mehr oder weniger freiwillig ist. Und Eltern

– seit der Zeit der »Lesewut« in den Bürgerstuben des ausgehenden 18. Jahrhunderts – fürchten das Verschwinden ihrer Kinder. Ins *neverland*, ins Wunderland, in die Zauberschulen des Harry Potter oder die Welt von Pokémon. Der künstliche Erfahrungsraum ist eine Grundbedingung der inneren Stabilität der bürgerlichen Klasse – deshalb ist der Insasse dieser Klasse zugleich von Sehnsucht und von Furcht besessen, sie zu verlieren. Er will Robinson werden (und kann es doch nur in der Fiktion). Es ist der *Wizard of Oz*-Aspekt aller populären Kultur, das Ineinanderdrehen der beiden Impulse: Nie aufwachen! Immer weiter träumen! Nicht erwachsen werden! Und: Nicht verdämmern! Erfahrungen machen, Erkenntnisse sammeln! Raus aus der Höhle, verdammt noch mal!

Es gibt Produkte unserer Unterhaltungs-Matrix, die sich um diesen Widerspruch einfach nicht kümmern. Dann gibt es jene Produkte, in denen das eine so geschickt im anderen maskiert ist, dass man die Kunst zu beherrschen scheint, weiter zu träumen, aber mit offenen Augen. Und schließlich gibt es jene Produkte, in denen das Problem immerhin auch zum Thema wird. Entscheidend für all das ist die Erfahrung der Differenz zwischen »Ich und meine Wahrnehmung« und »Die Welt und ihre Erscheinung«. Jeder Mensch hat einmal in seinem Leben zum ersten Mal diese unangenehme Erfahrung gemacht, zu bemerken, dass er eine ganz eigene Entität ist. Aber wenn Ich und die Welt nicht dasselbe sind, kann dann beides gleich natürlich, kann beides gleich »wirklich« sein? Glücklicherweise, Quatsch, unglücklicherweise greifen gerade zu diesem Zeitpunkt, als man diese Fragen zu spüren beginnt, die gesellschaftlichen Institutionen nach einem: Schule und Religion, Erziehung und Mythologie, Fiktion und Symbol. Aber man bleibt mit erheblichen Resten von Ungelöstheit und Unerlöstheit zurück. Nachts zum Beispiel. Und von da an ist es nicht mehr weit zu der Vorstellung, dass eines von beiden »falsch« sein kann, vielleicht sogar muss, Ich oder die Welt. Dann ist es wahrscheinlich, dass man entweder eines Morgens aufwacht und sich in einen Käfer verwandelt sieht, oder in einen Androiden, oder aber, dass man aufwacht und bemerkt, dass die ganze Welt nur ein Theater ist. Wenn Ich falsch ist, dann kann es nur sein, weil die anderen mich dazu verurteilt haben; wenn die Welt falsch ist, dann kann es nur sein, dass die anderen sie gefälscht haben. Wenn es sich also um keine Dämonen oder gar Götter handelt, die den Bruch zwischen Ich und Welt bewerkstelligt haben (als Strafe für weiß der Himmel welche Schandtaten), dann kann es sich nur um eine Verschwörung handeln. Die Verschwörungstheorie ist ein Ort, an dem man stecken bleiben kann, auf halbem Weg zwischen glücklicher Metaphysik und tragischer Philosophie. Das unglücklichste an Verschwörungstheorien (die na-

türlich in der Regel alles andere als Theorien sind) ist, dass es Verschwörungen wirklich gibt, und dass Verschwörungen, wie übrigens alle »künstlichen Realitäten«, sich nach Prinzipien der Selbstähnlichkeiten verbreiten durch ihre Erwartung. Die Verschwörungstheorie ist ein Produzent und Ideenlieferant der Verschwörung. Immerhin kann keine derartige Paranoia so schräg sein, dass sie nicht mindestens ein Fernseh-Konzept inspirierte. Und auch so kann sie, nun ja, »gesellschaftliche Wirklichkeit« werden.

Wenn man aus diesem Albtraum ein Melodram baut, dann erhält man den alltagskulturellen Widerspruch zwischen den Erfolgreichen (mit dem schönen, starken, gesunden Körper) und den Gescheiterten, die (unter anderem in den Fantasien von künstlichen Menschen, Robotern, Androiden und Cyborgs) ihr Körperbild »begraben«. Denn es ist offensichtlich nicht allein die »philosophische« Trennung von Ich und Welt, was das Symbolische und das Fiktionale wuchern lässt, sondern auch die Spaltung der Wahrnehmung in der radikalen Trennung von Verlierern und Gewinnern in der Welt des globalisierten Turbokapitalismus. Die Träume der Gewinner und die Träume der Verlierer haben immer weniger miteinander gemein. Die Gewinner wollen ihren eigenen Körper in eine unsterbliche Gottmaschine verwandeln (oder wenigstens so aussehen wie Madonna oder Arnold Schwarzenegger); die Verlierer wollen in andere Welten. So gehören die Träume vom künstlichen Menschen und von den künstlichen Wirklichkeiten zusammen, und zugleich sind sie widersprüchlich. Und so notwendig wie die Verschwörungstheorie erwächst aus dem Bruch die messianische Hoffnung: Ein Erlöser muss her, wenn die Maschinengott-Gewinner mit ihren verbesserten Körpern und Gehirnen die totale Kontrolle über die Traumwelten der zum unnützen menschlichen Müll oder, anders ausgedrückt, biologischen Wertstoff verkommenen Verlierer errungen haben. Ein Erlöser, der beiden Welten angehört. Und keiner.

Die Schaffung des künstlichen Menschen (im Film) erzeugt die Möglichkeit, den Menschen auf eine andere, vielleicht »körperlose« Existenz zu erheben. So wird der Androide gerade wegen seiner Differenz zum »wirklichen« Menschen geschätzt. Er verhält sich zum Menschen als Experiment, und wird mit ungefähr so viel Mitleid und Schuld »entsorgt« wie eine Labormaus. Und ebenso verhält es sich mit der künstlichen Welt (im Film). Sie ist Genuss und Experiment, so lange sie von der realen Welt different ist. Eine Welt, die man im Konjunktiv schreiben und dann nach Belieben wieder verlassen kann.

Das Märchen-Musical BRIGADOON gibt da schon eine prekäre, hm, Matrix vor: In Vincente Minnellis ziemlich farbigem Film aus dem Jahr