Zeitschrift: Tsantsa : Zeitschrift der Schweizerischen Ethnologischen Gesellschaft = revue de la Société suisse d'ethnologie = rivista della Società svizzera d'etnologia

Herausgeber: Schweizerische Ethnologische Gesellschaft

Band: 5 (2000)

Artikel: Von Matrix zu eXistenZ : der Cyborg wird biologisch

Autor: Funk, Beat

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1007497

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Von *Matrix* zu *eXistenZ*

Der Cyborg wird biologisch

Beat Funk

Der Sciencefictionfilm fungiert schon lange als feiner Seismograph für gesellschaftliche Befindlichkeiten. Er kann durchaus als Spiegel schwer zu fassender Prozesse des gesellschaftlichen Bewusstseins angesehen werden. Beim Film *Matrix* der Gebrüder Wachowski sehen wir uns mit einer Schreckensvision konfrontiert. Die menschlichen Körper, beherrscht durch die Maschinen, vegetieren nur noch in warm gehaltenen Bottichen dahin. Für ihr Erlebnisbedürfnis wird eine Welt des ausgehenden 20. Jahrhunderts simuliert, die sogenannte Matrix, die aus Computercodes generiert wird: eine Angstphantasie der durchindustrialisierten und mediasierten Gesellschaft, eine Visualisierung des Verdrängten, eine Umkehrung der Phantasie von der Beherrschung der Welt.

In Zeiten, in denen die gesellschaftlichen Identitäten brüchiger geworden sind, in denen viele provisorische Identitätsangebote vorhanden sind, zwischen denen sich zu bewegen aber zunehmend schwieriger wird, entwickeln virtuelle Realitäten einen kräftigen Sog. Es ist dem Subjekt nicht mehr möglich wie im Ideal des Bildungsbürgertums, sein Leben und darauf stützend seine Identität als Roman konsistent zu erzählen. Vielmehr zerfällt dieses Gebilde in Teilgeschichten, Fragmente, von denen immer mehr in Erlebniswelten des Fernsehalltags und Internets spielen. Klassische Institutionen wie Kirche, Politik und Wissenschaft fungieren je länger je weniger in der Rolle des Lacan'schen grossen Anderen. In David Cronenbergs Film *eXistenZ* werden verschiedene virtuelle Realitäten durcheinandergewirbelt und der normalen Realität ihr Reiz gänzlich entzogen. Das Subjekt ist nicht mehr die stabile Einheit, wie sie dem Ideal der Aufklärung entspricht. Ein Symptom dafür sind Vorstellungen einer erhöhten Durchgängigkeit der Körpergrenzen. In *eXistenZ* werden virtuelle Realitäten durch den Anschluss an organische Erweiterungen erlebbar gemacht. Das geht so weit, dass ein Leben ohne Erweiterungen gar nicht mehr als lebbar empfunden wird.

Matrix

In *Matrix* wird die erlebbare Wirklichkeit nur noch simuliert. Ein Programm versorgt die Zellen mit Reizungen und Informationen, aus denen sie ihr Erleben generieren. Zweck des Daseins der Menschen ist nur noch, als Batterien die Energie der Maschinen zu erneuern. Dafür sind die Körper über unzählige Schläuche an ein System der Maschinen angekoppelt. Am Hinterkopf befindet sich der Anschluss zum Gehirn. Die Welt ausserhalb der Bottiche ist nur noch eine Industriewüste, der Himmel durch permanente Wolken verdunkelt, das Ökosystem zusammengebrochen. *Matrix* ist eine zu Ende gedachte Endzeitphantasie.

Gehören versiffte Landschaften und Apokalypse schon längere Zeit zum Sciencefictionfilm, so schafft *Matrix* eine neue Stufe der radikalen Ausgestaltung. «Welcome in the desert of the real», sagt Morpheus zum Filmhelden Neo, als er diesen durch die Industriewüste führt, um ihm die Augen zu öffnen. Die Welt am Ende des 20. Jahrhunderts, führt Morpheus weiter aus, existiere nur noch als Teil einer neurointeraktiven Simulation. «Du hast bis jetzt in einer Traumwelt existiert», so Morpheus und mit Blick auf die zerstörte Landschaft: «Das ist die Welt, wie sie heute existiert.»

Die Welt als eine «neurointeraktive Simulation», eine Simulation eines zentralen Computerprogramms. Die Körper liegen in ihren uterusartigen Käfigen, der «Geist» ist in die Simulation der «Welt im ausgehenden 20. Jahrhundert» verlagert. Ihre Wirklichkeit ist nichts anderes mehr als elektromagnetische Signale, von ihrem Verstand interpretiert, eingespeist durch ihre Nackenöffnung ins Gehirn. Diese filmische Phantasie setzt als zynische Pointe die Maschinen als Beherrscher der Menschen ans Ende der Entwicklung. Die Maschinen halten die Menschen nun so, wie diese Pflanzen und Tiere hielten. Man könne fast glauben, meint Morpheus im Film zu Neo, «das Schicksal treibe mit uns Menschen einen Scherz!»[1] Evolution, einfach Evolution sei das, meint dagegen Smith, ein von den Maschinen in die Matrix eingeschleuster Agent und vergleicht die Entmachtung der Menschen durch die Maschinen mit dem Aussterben der Dinosaurier.

Die Matrix umhüllt in der Wahrnehmung der Menschen ihre Körper und macht sie blind gegenüber einer alten philosophischen These, dass jeder Mensch ein Sklave ist, in Knechtschaft geboren, in einem Gefängnis der Wahrnehmungen und Einbildungen. Von diesem Mix nimmt er an, dass er die reale Welt sei. Dabei legt sich die Vorstellung von sich selber wie eine zweite Haut über die Körper. Die Haut ist Hülle für das psychische Ich. «Haut-Ich» nennt es Didier Anzieu (1991: 60), «[...] ein Bild, mit dessen Hilfe das Ich des Kindes während früher Entwicklungsphasen ausgehend von seiner Erfahrung der Körperoberfläche eine Vorstellung von sich selbst entwickelt als Ich, das die psychischen Inhalte enthält». Aus diesem Bild generiert sich auch Identität. Sie steht an der Schnittstelle der spannungsgeladenen Beziehung zwischen dem Ich und der symbolischen Ordnung. Diese zweite Haut aber, die sich – in der kulturellen Einbindung – in Beziehung zur Vorstellung von sich selber über die Körper legt, ist in *Matrix* vollständig computergeneriert. Es ist der Programmcode, der die symbolische Ordnung schafft. Es gibt keine Differenz zur Matrix ausser ausserhalb von ihr zu sein. Beides befindet sich in der Matrix: sowohl die Identität, als auch die erlebte Wirklichkeit. Die Spannung zwischen Selbst und Ich scheint wie aufgehoben.

Die Matrix ist die nahezu perfekte Simulation. Sie ist rein, ausser diesem verschwindend kleinen Teil von Widerstandskämpfern und -kämpferinnen, die sich noch in ihr bewegen. Für die Maschinen sind das Störungen, die durch ihre Agenten eliminiert werden müssen. Nicht von ungefähr verflüssigt sich vor Neo ein Spiegel, nachdem er die Einladung von Morpheus angenommen hat, die «Wahrheit» über die Matrix zu erfahren. Der Spiegel als Symbol für das Bild,

[1] *Matrix*, USA 1999, Die Wachowski Brüder. Morpheus meint zu dieser speziellen Art der Zynik des Schicksals (transkribiert): «Fate, it seems, is not without a sense of irony.» Siehe auch: http://www.whatisthematrix.com

welches sich Neo von sich in der Welt aufgebaut hat, löst sich auf – verflüssigt sich – in dem Masse, in dem der Glaube an die simulierte Wirklichkeit der Matrix abnimmt. Nachdem er die entscheidende rote Pille als Auftakt zum Verlassen der Matrix geschluckt hat, verflüssigt sich auch die Oberfläche der Hände und die Unterarme lösen sich auf. Die «zweite Haut» ist weg.

Höchste Zeit für Morpheus und seine Freunde, seinen Körper aus dem Kabelsystem zu befreien und ihn in das «Ausserhalb» der Matrix zu transferieren. Dies ist nicht ohne Risiko für den Körper und noch mehr für die Seele von Neo. Es gilt, den Schock zu verdauen, bis jetzt in reiner Simulation gelebt zu haben. Sein Körper muss gepflegt werden, alle künstlichen Körperöffnungen der Anschlüsse an das System der Maschinen müssen medizinisch versorgt werden. Aber vor allem muss der Geist trainiert werden. Dafür hat die Gruppe um Morpheus spezielle Computerprogramme entwickelt, Trainigsprogramme im Umgang mit der Matrix für die Widerstandskämpfer und -kämpferinnen. Eingeschleust in ein solches Programm fragt Neo Morpheus, warum er sich immer noch so sehe wie in der Matrix. Was er sehe, sei sein *Restselbstbild*, so Morpheus, die mentale Projektion seines digitalen Selbst: «Your appearance now is what we call "residual self-image". It is the mental projection of your digital self.» Und auf die Frage nach der Realität meint Morpheus, wenn er darunter versteht, was er fühlen, schmecken, sehen kann, ist die Realität nichts anderes als elektromagnetische Impulse interpretiert von seinem Verstand[2].

Neos Erwachen ausserhalb der Simulation stehe für den Gedanken an, «[...] die schreckenerregende Möglichkeit, der Mensch sei nichts anderes als ein Teil innerhalb eines komplexen mechanischen Gebildes», so Bronfen[3] am Symposium «Inside THE MATRIX» am Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe, «von einer gottähnlichen Maschine im Griff gehalten, beherrscht und organisiert; ein Gefangener der ihn verwaltenden Mächte, derer er sich nicht einmal bewusst ist, weder mit sich selbst identisch, noch selbständig handlungsfähig, dafür aber von den ihn verwaltenden Mächten in seiner Urteilsfähigkeit derart getrübt, dass er an Stelle seiner wahren Existenzbedingungen nur eine ihm vorgesetzte Illusionswelt wahrnimmt.» Morpheus formuliert es im Film gegenüber Neo so, als dieser nach der Wahrheit fragt: «That you are a slave, Neo. That you, like everyone else, were born into bondage [...] kept inside a prison that you cannot smell, taste, or touch. A prison of your mind». Die Matrix ist eine Simulation ohne Existenz. Die körperliche «Existenz» – vollständig passiv gefangen gehalten in einem künstlichen Uterusbehälter – ist eine Existenz ohne direkten Bezug zu einer Vorstellung von Welt.

Man wird an Platons Höhlengleichnis erinnert. Die Menschen, gefangen in der Höhle, halten das Schattenspiel an den Wänden für die Wirklichkeit. Der Ausbruch aus diesem Gefängnis nach oben ans Licht der Wahrheit, das auch blenden kann, führt aber in *Matrix* nur noch in «the desert of the real», in eine Welt, in der die Maschinen die Menschen züchten. Das «Ausserhalb» – ausserhalb der Matrix – ist im Film absolut gesetzt. Morpheus und seine Crew kurven mit einem antik anmutenden Gefährt aus dem Jahre 2000 namens Nebuchadnezza umher. Vom Schiff her – wenn ihre Köpfe an das Kabelsystem angekoppelt werden – reisen sie in die Matrix und kämpfen gegen die virtuellen Agenten der Maschinen. Kontakt mit der Besatzung der Nebuchadnezza halten sie über Handys, doch nur über alte analoge Telefonleitungen öffentlicher Sprechkabinen können sie zurückgeholt werden. (Offensichtlich können die Erlebniswelten digital generiert werden, die Körperwelten hingegen bleiben dem Reich des Analogen verhaftet.)

In einer gewissen Lesart würde in der Fiktion des Films ausserhalb der Matrix auch ausserhalb des Symbolischen zu sein bedeuten. Hier gäbe es nichts mehr und nichts weniger als das Lacan'sche Reale. Die zweite Haut wäre weg. Morpheus'

[2] *Matrix*, USA, 1999, Morpheus (transkribiert): «[...] "real" is simply electrical signals interpreted by your brain.»

[3] Bronfen Elisabeth, Eröffnungsrede am Symposium «Inside THE MATRIX. Zur Kritik der zynischen Virtualität» am 28. Oktober 1999, veranstaltet vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, vom Europäischen Institut des Kinofilms, Karlsruhe und von bluebox, Freundeskreis Schauburg e.V., http://www.zkm.de

Begrüssung «Welcome in the desert of the real» wäre die Begrüssung zum Realen (er sagt es übrigens wiederum in einer Computersimulation, nicht in der Matrix, sondern in einem eigenen Schulungsprogramm). Doch dies wird der Ambiguität des Realen nicht gerecht. Das Reale steckt in der Matrix selbst und beeinflusst in einer bestimmten Beziehung die Vorstellung von Welt des Subjekts. Die Gruppe, die abgekoppelt vom Kabelsystem ausserhalb der Matrix ihre Kurven dreht, hat sehr wohl ihre eigene symbolische Ordnung. Ist innerhalb der Matrix der Programmcode gottähnlich gesetzt – und nicht etwa, wie Bronfen meint, die Maschinen –, verfügt die Gruppe sowohl über einen utopischen anderen Ort – Zion im Erdinneren, in dem noch Menschen leben, die nicht ans Maschinensystem angekoppelt sind – und über Mythen. So lebte beispielsweise zu der Zeit, als die Matrix geschaffen wurde, auch ein Mensch, der nach seinem Gutdünken die Matrix umgestalten konnte. Er sei derjenige gewesen, der die ersten Menschen befreite. Nach seinem Tod hätte das Orakel prophezeit, dass er einmal zurückkehren werde, die Zerstörung der Matrix einleiten und die Menschen aus ihrem Batteriedasein befreien würde. Morpheus glaubt, auf seiner Suche in der Matrix auf ihn gestossen zu sein: «He is the One», so Morpheus über Neo. Die Gruppe verfügt somit auch über ihren eigenen Glauben an einen «Erlöser». Dieser Glaube hält sie zusammen. Die Analogien zu Christus werden im Filmskript noch weitergetrieben, indem die Gruppe auch noch den eigenen Judas unter sich hat, der schliesslich Morpheus an die Agenten der Maschinen verraten wird. (Nebst den buddhistischen Elementen, Versatzstücken platonischer Philosophie, Sätzen aus dem Denken Descartes', sind es hier die christlichen Elemente, die in diesem Mix der Unübersichtlichkeit auftauchen.)

Die Matrix in ihrer perfekten Simulation einer Welt ohne Existenz trägt genealogisch in sich den Kern ihrer eigenen Bedrohung, das Wissen um einen, der diese Welt umgestalten kann, das Wissen

Aus *Matrix*

darum, dass ein paar Menschen ausserhalb leben, das Wissen um Zion, dem anderen Ort im Erdinneren, wo noch Menschen leben, die nicht angekoppelt sind. Agent Smith, der rein virtuelle, vollständig von den Maschinen generierte Gegenspieler Neos, will nichts sehnlicher als den Zugangscode zum Zentralcomputer Zions. Sein Job wäre erfüllt und er könnte dann zurück in sein Maschinendasein. Es behagt ihm nicht besonders, sich in dieser menschlichen Simulation zu bewegen; ganz seinem virtuellen Naturell entsprechend, behagt ihm auch das Fleischliche nicht. Aber was er absolut hasst, sind Gerüche.

Ganz anders sieht dies Cypher, der Morpheus schliesslich verraten wird. Er sehnt sich wieder einmal nach einem Steak, das nach einem Steak schmeckt, obwohl er genau weiss, dass die Matrix ihm den Geschmack simuliert. Allzu gern möchte er dieses Wissen aber wieder mit Unwissenheit tauschen und die Morpheus'sche «Wahrheit» vergessen. Unwissenheit sei, meint er in anti-aufklärerischer Pose, ein Segen.

Agent Smith hingegen, der dem Verräter die Rückankoppelung an die Matrix verspricht, fungiert im Film als Erklärer mit intellektueller Distanz. Als Produkt der Maschinen steht er ausserhalb der menschlichen Produktion von Welt auf einer Art Meta-Ebene, obwohl er durch seinen Job gezwungen ist, sich in der von der Matrix produzierten menschlichen Realität zu bewegen. Agent Smith – in seiner virtuellen Position – bringt für die Imperfektion der Matrix ein Argument aus der Vergangenheit: Sie wird mit dem Fehler, keine perfekte Welt zu simulieren, von den Menschen viel besser akzeptiert: «Did you know that the first Matrix was designed to be a perfect human world? Where none suffered, where everyone would be happy? It was a disaster. NO one would accept the program.» Niemand wollte die perfekte, friedliche Welt ohne Leiden: Kein Mensch nahm die Einladung zu dieser Simulation an. Es sind gerade die Krisen und das Leiden, die zum Sich-in-der-Welt-Bewegen einladen, ähnlich wie das (sado)masochistische Erleiden von Schmerz zu einer Wiedergewinnung von Identität führt: «[...] believe that, as a species, human beings define their reality through suffering and misery.» Noch einmal: Es ist der Statthalter der Maschinen, der die Position der Widersprüchlichkeit menschlicher Existenz vertritt. Die Widerstandsgruppe selber kommt in ihren Positionen einsilbiger, gradliniger, um nicht zu sagen, totalitärer daher.

Morpheus' fester Glaube an «The One» ist die Wiederbelebung eines alten Erlösermythos. Der Held wird zum Helden und Befreier, je mehr die anderen der Gruppe an ihn als Helden und Befreier glauben. Doch dies ist nicht alles. Neo selbst kann seine Befreierfunktion erst ausüben, wenn er in sich jeglichen Zweifel überwunden hat, «The One» zu sein. Er muss eins werden mit der symbolischen Position, die er einzunehmen hat, um wirklich «The One» und der Retter zu werden, von dem andere glauben, dass er es sei. «Only the mind makes it real», so Morpheus zu Neos Frage, warum er Verletzungen, die er auf seinen Ausflügen in der Matrix erleide, auch an seinem Körper erleide. Erst eine Art buddhistisches Leer-Sein, das er anzustreben hat, ermöglicht es ihm, in der Matrix unverwundbar zu werden: «You have to learn to let go of that anger. You must let go of everything. You must empty yourself to free your mind.»

Bei seinem Besuch des Orakels sieht er einen Jungen, der Löffel verbiegen kann. «Versuch nicht den Löffel zu verbiegen», meint der Junge zu ihm, dies sei nämlich nicht möglich. «Versuch, Dir die Wahrheit vorzustellen. Dann wirst Du sehen, dass sich nicht der Löffel biegt, sondern Du.»

Erst nachdem Neo wirklich begriffen hat, dass er nicht die Matrix, sondern seine Vorstellung von Welt biegen muss, sieht er mitten in der Matrix nicht mehr die Figuren als Simulationsergebnis des Codes, sondern direkt den sie erzeugenden Code. Erst jetzt können die Agenten und Gegner Neos – von den Maschinen in den Matrix-Code geschickt – ihn nicht mehr verwunden. Die Kugeln dieser virtuellen Agenten können ihn nicht mehr durchdringen. Die Agenten, die nur in

seiner angeeigneten Vorstellung von Welt wirksam sind, verlieren ihre Macht, nachdem er diese Aneignung von Welt durchschaut und ihr eine eigene entgegenstellt, auf welche die Matrix wiederum reagieren muss. Er erkennt, dass diese Welt keine eigenständige substanzielle Existenz hat. Damit kann er sich ausserhalb des Raum-Zeit-Kontinuums setzen, Kugelgeschosse bremsen und mit der eigenen Hand stoppen. Die Welt wird erst zur Welt in seinem Kopf: «Only the mind makes it real.» Nun kann er sich die Matrix wie eine zweite Haut überstreifen und wieder ablegen. Er kann sich frei zwischen den Welten bewegen.

Das konnte er kurz vorher noch nicht. Er lag schon von den Gewehrsalven durchlöchert am Boden. Trinity, in der Welt der Matrix wie Neo Hacker bzw. Hackerin, hat ihn aber märchengleich wachgeküsst. Sein Geist war noch in der Matrix, sein Körper aber auf dem Schiff. Der Geist von Neo liess sich in der Matrix durch die Gewehrkugeln der Agenten bis hin zum Herzstillstand durchlöchern. Trinitys Küsse auf dem Schiff liessen ihn in der Matrix wiederauferstehen. Neo nahm vorher, ganz damit beschäftigt, Held zu werden, ihre Zuneigung nicht wahr. Das Orakel prophezeite Trinity, sie werde sich in denjenigen verlieben, der auserwählt sei. Sie liebte Neo, also musste er «The One» sein. Eine Tautologie, wie Bronfen zu Recht bemerkte. Trotzdem unterstellt Bronfen der Wirkung dieser Liebe die unvermittelt vorhandene Widerstandskraft Neos gegen die Kugeln, als ob die tautologische Logik dieser Liebe Neo in die Nähe des buddhistischen Leer-Seins gebracht haben würde (und die ganze Liebesgeschichte nicht einfach ein bekannter Hollywood-Kompromiss an das sich Liebe wünschende Publikum darstellen könnte): «Die von ihr angesprochene tautologische Reversibilität – weil sie ihn liebe, sei er der Auserwählte, und weil er der Auserwählte sei, liebe sie ihn – überträgt sich tatsächlich auf Neo. Ist nur das wirklich, was er sich vorstellt, dann kann eine simulierte Tötung weder für seine Erscheinung in der Matrix noch für seinen die Nebukadnezzar bewohnenden Körper Folgen haben. Er wacht nicht nur wieder auf, sondern kann nun erfolgreich alle weiteren auf ihn abgeschossenen Kugeln abwehren.»

Die Grundidee, die dem Filmskript zugrunde liegt, hat in sich eine paranoide Struktur: Ein von den Maschinen geschaffenes Programm, das sich als Vorstellung von Welt über die Menschen klebt und den Blick auf die Wahrheit verstellt oder verblendet, wie es Morpheus in seinen Erklärungen gegenüber Neo formuliert: «The Matrix is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.» Es ist eine den Menschen böse gesinnte, andere Macht, welche die Welt zentral steuert. Es ist eine von allen Differenzen gereinigte Simulation, ein in sich geschlossenes System, in welchem die Menschen sich nicht mehr mit der angeeigneten Vorstellung von Welt bewegen, in der eigentümlichen Spannung zu ihrem Selbst. Die Körper selber bleiben regungslos. Die Agenten der Maschinen haben folgerichtig nur noch die Funktion, die letzten Störungen zu bereinigen.

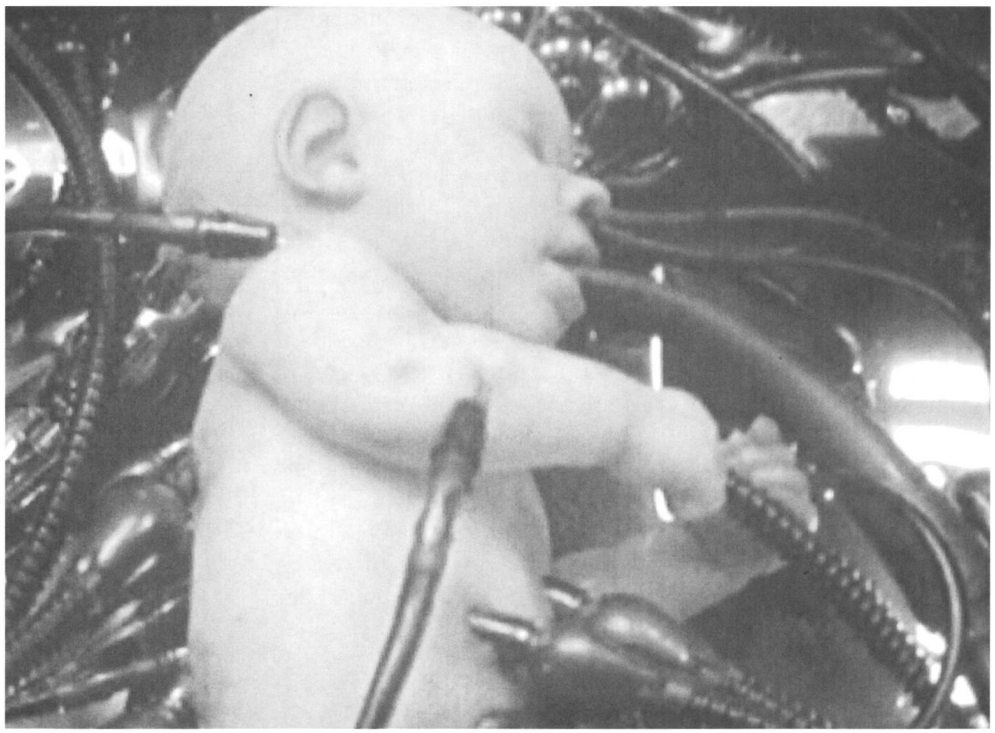
Als Gegenpol zu dieser drehbuchseitigen Konstruktion von Simulation kann nur ein Befreier (Erlöser) die Menschen davon befreien: «The One», einer, der laut Legende an der Entwicklung der Matrix mitgearbeitet hat und gleich einem Hacker-Programmierer Löcher in der Matrix hinterlassen hat. Die paranoide Struktur produziert als Gegenpol eine Heilslehre mit einem Erlöser, der sich gleichzeitig im wie auch ausserhalb des Systems befindet. Wer erklärt für das allgemeine gesellschaftliche Bewusstsein noch die Welt? Wer kann in der Lacanschen Denkart noch als der symbolische grosse Andere fungieren, wenn die alten Institutionen der Welterklärung wie die Kirchen immer mehr an Bedeutung verlieren, der Wissenschaftsslang für die Mehrheit auch in der Widersprüchlichkeit der Positionen nicht mehr verstehbar ist und wir uns täglich überlegen müssen, welche Identität wir annehmen sollen, wie brüchig sie auch immer sein wird? Der Cyberspace hat uns nicht die Weltengemeinschaft gebracht, die sich nun untereinander besser versteht und

einander näher gekommen ist. Slavoj Zizek: «Cyberspace was supposed to bring us all together in a Global Village; however, what effectively happens is that we are bombarded with the multitude of messages belonging to inconsistent and incompatible universes – instead of the Global Village, the big Other, we get the multitude of "small others", of tribal particular identifications at our choice.»[4]

Die politische Frustration des Einzelnen, so Zizek, gründet in der täglichen Konfrontation mit der Erfahrung, entscheiden zu müssen und gleichzeitig zu erfahren, dass man gar nicht in der Position ist, zu entscheiden. Hier liegt ein Nährboden für das Entstehen von konspirativen Theorien, mit der Behauptung von den grossen Verschwörungen, von den «bösen Mächten», die uns unbewusst steuern und im Falle von Matrix die Menschen in diesen kokonartigen, pränatalen Behältnissen dahinvegetieren lassen. Für Zizek sind dies die zwei Seiten der Perversion: «THE MATRIX, OR, THE TWO SIDES OF PERVERSION: Therein resides the correct insight of The Matrix: in its juxtaposition of the two aspects of perversion – on the one hand, reduction of reality to a virtual domain regulated by arbitrary rules that can be suspended; on the other hand, the concealed truth of this freedom, the reduction of the subject to an utter instrumentalized passivity.»

Dieses vollständig uterusähnliche Dahinvegetieren in der einzigen Funktion, als Batterien für Maschinen zu dienen, ist nicht nur für das autonome Ich-Ideal eine radikale, schreckenerregende Gegenphantasie, es ist an der Spitze der Entwicklung der industriellen Revolution mehr als das Gegenteil der Aufklärung. Es ist eine Angstphantasie der durchindustrialisierten und mediasierten Gesellschaft, eine Visualisierung des Verdrängten, eine Umkehrung der Phantasie von der Beherrschung der Welt. Der Mensch schickt sich nicht mehr an, die Welt zu beherrschen, seine Welt wird nicht einfach von anderen beherrscht, sondern sie wird produziert. Die Körper vegetieren funktionalisiert dahin, die Psychen bewegen sich in der Simulation. Die Körper sind ohne Existenz.

[4] Zizek, Slavoj, The Matrix, or, the two sides of perversion, «Inside THE MATRIX. Zur Kritik der zynischen Virtualität» am 28. Oktober 1999, veranstaltet vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, vom Europäischen Institut des Kinofilms, Karlsruhe und von bluebox, Freundeskreis Schauburg e.V. http://www.zkm.de



Aus *Matrix*

EXistenZ

Im Film *eXistenZ* von David Cronenberg sind es hingegen körperliche Erweiterungen[5], in denen der Programmcode steckt, der die neuen Erlebniswelten erschafft. Die Spielkonsolen, die in wilde neue Realitäten entführen, sind fleischlich-biologische Erweiterungen, die aus Teilen von noch lebenden mutierten Amphibien zusammengesetzt werden. Es sind Organismen, die chirurgisch repariert werden können. Weil sie körperlich sind, werden sie auch nicht wie bei *Matrix* durch die Schädeldecke hindurch mit dem Gehirn verbunden, sondern in der unteren Rückengegend mit dem Rückenmark. Die dazu notwendige Öffnung wird Bioport genannt. Die Spielsoftware erhält über das Rückenmark Zugang zu den Erinnerungen und psychischen Besetzungen der Spielenden (was neueren Forschungen zufolge durchaus plausibel erscheint). Das Spielgeschehen ist also immer direkt abhängig von der psychischen Konstitution und Stimmung der Spielenden und wirkt auf diese zurück. Die Spiele können nicht nur süchtig machen. Viele möchten in die nachher als langweilig empfundene Realität gar nicht mehr zurück. Für Allegra Geller, die Heldin des Films («[...] the adored gaming goddess herself »)[6], ist das von ihr entwickelte Spiel nicht einfach nur ein Spiel, sondern ein komplett neues Spielsystem[7]. Die Körper sind daran beteiligt und zwar direkt. Sie werden nicht ausserhalb der simulierten Welt gehalten.

Die Komplexität von David Cronenbergs Filmskript spielt mit mehrstufigen Realitätswechseln, bei der die Simulation der Realität immer perfekter wird, um in der Schlussauflösung das Ganze auf ein einziges Spiel zurückzuführen. In diesem Spiel wird die Spielentwicklerin Allegra Geller mit dem Tode bedroht. Sie flüchtet mit dem Marketing-Angestellten Ted Pikul und hat aus Sicherheitsgründen die einzige Kopie des neuen Spiels *eXistenZ* bei sich in ihrer eigenen Spielkonsole. Diese ist organisch erkrankt (infiziert) und muss mehrstündig operiert werden. Zum Austesten der Software braucht sie dringend einen freundlich gestimmten Testpartner (die psychische Konstitution der Spielenden bis in die tieferen Schichten des Unterbewusstseins gestaltet das Spiel ja wesentlich mit). Sie überredet Ted Pikul zu einem gemeinsamen Spiel. Doch dieser muss sich dafür zuerst illegal einen Bioport in sein Rückgrat verpassen lassen. Er hat noch keinen. Er gibt vor, aus Angst vor gelegentlich auftauchenden Rückenmarksverletzungen bei der Einsetzung des Bioport, bis jetzt darauf verzichtet zu haben. Doch stimmt dies? Oder gehört er zu den militanten Spielgegnern, den Simulationsgegnern, einer Art Vereinigung für ein «Zurück zur Natur» bezogen auf Erlebnisrealitäten. An einer Tankstelle treffen sie jemanden, der ihm illegal einen Bioport einpflanzen kann. Doch kaum eingesetzt, entpuppt sich der Tankstellenwart als eine reale Bedrohung von Allegra. Obwohl er sie abgöttisch verehrt für die virtuellen Realitäten, die sie für ihn geschaffen hatte, hat sie ihn als Autorin der Spiele um sein normales Leben gebracht. Sie können ihn besiegen und finden endlich einen Ort der Zurückgezogenheit, an dem sie sich gemeinsam die Schläuche der reparierten Spielkonsole gefühlvoll an ihre Körper anschliessen können.

In die Spielwelt eingetreten finden sie allerneueste Spielentwicklungen, die als kleine organische Klumpen in ihren Bioports verschwinden. In der Folge landen sie – nach einer erotischen Annäherung – mitten in der Produktionsstätte organischer Spielkonsolen. Die Personen, die sie nun spielen, sind damit beschäftigt, amphibische Organismen lebend aufzuschneiden und für die Auswertung in der Produktion vorzubereiten. Sie sind an einem Ort angelangt, an dem die Basiselemente des Spiels, das sie gerade spielen gefertigt werden. Und sie sind – verwirrend genug – selber daran beteiligt. In der Folge kommt es zu verschiedenen Wechseln von Ebenen der Spielrealitäten. Ted Pikul wird in einer zentralen Szene in einem chinesischen Restaurant durch die Realitätsnähe im

[5] Aus der Synopsis des Films: «The name of the game is eXistenZ – a system based on technology so advanced that it borders on biology [...]. What brings such intense realism to eXistenZ is the fact that the game's driver, a "pod" that bears a resemblance to a living organ, plugs directly into its player's nervous systems via "bioports" or "spinal jacks", which have been implanted into each of these fanatical gamers. Because the pod has access to the memories, anxieties and preoccupations of its players, the direction each game takes depends entirely on who's playing.»
http://www.existenz.com

[6] Zitat aus der Kurzzusammenfassung des Films unter
http://www.existenz.com

[7] «[...] an entirely new game system». Allegra Geller in *eXistenZ* über ihr neues Spielsystem.

Mix zwischen seinem eigenen Charakter und dem Charakter, der ihm im Spiel zugeordnet wird, so sehr verwirrt, dass er aussteigen muss. Dies gelingt ihm durch ein demonstrativ ausgerufenes «paused». Allegra und er finden sich auf dem Bett wieder, auf dem sie das Spiel gestartet haben. Diese Realität erscheint ihnen zu banal. Allegra will zurück. Ted kommt mit.

Die Grenzen zwischen den einzelnen Ebenen der Spielrealität werden durchgängiger, flüssiger. Bald ist nicht mehr klar, ob eine Szene auf der zweiten Spielebene spielt (dem Spiel, das nach dem Einsetzen des Bioports bei Ted gestartet wurde) oder auf der dritten Ebene (dem Spiel, das nach dem Einsetzen des organischen Spielkörpers in die Bioports gestartet wurde). Unsicherheit stellt sich ein, ob in Tat und Wahrheit dieser Ausstieg eine Simulation der dritten Spielebene ist. Doch viel stärker tritt das Gesicht der Gegenpartei hervor: Es ist eine Widerstandsgruppe teilweise fanatischer Anhänger der Realität, die nicht nur Allegra Geller, sondern die ganze Simulationsmaschinerie zu ihrem Feind erklärt hat und die eine klar eindimensionale Ordnung der Realität vertritt. Sie möchten ihre bedrohte symbolische Ordnung durch das Zerstören der virtuellen Realitäten wiederherstellen. Dafür sind sie bereit, eine Art Guerrillakrieg zu führen. Es ist also hier nicht eine Widerstandsgruppe, die sich ausserhalb der von der Obrigkeit der Maschinen verordneten Simulation von Wirklichkeit begibt und sowohl ihren Anführer wie auch ihren Befreier in ihren Reihen hat, sondern eine Gruppe fanatischer Gegner virtueller Realitäten, die sich zu einem spontanen Krieg gegen die Simulation von Realitäten gefunden haben.

Das Interessante an dieser filmischen Phantasie ist die körperliche Erweiterung, die zu simulierten Realitäten führt. Es ist nicht der Kopf allein, der sich in simulierte Realitäten begibt, nicht der Programmcode der Matrix, der die Reizungen für Sinneseindrücke generiert, es sind organische körperliche Erweiterungen, die über die Rückenöffnungen im direkten Kontakt zum menschlichen Körper stehen. Der Film verfügt zwar über eine erotische Sequenz in klassischem Hollywoodstil. Erotisch besetzt sind aber andere Orte. Die Bioports am Rücken haben es den Protagonisten und Protagonistinnen am meisten angetan. Vorsichtig werden sie mit Speichel angefeuchtet, mit den Lippen berührt, massiert, gepflegt. In sie werden behutsam die organischen Leitungen zu den Spielkonsolen gesteckt, in ihnen verschwinden auf der nächsten Spielebene ganze organische Spielteile. Zum andern wird hier die menschliche Realitätswahrnehmung nicht zentral vom Kopf her gedacht, sondern auf den ganzen Körper verteilt bzw. im Zusammenspiel von Körper und Gehirn produziert.

Stelarc

Aber nicht nur der Sciencefictionfilm beschäftigt sich mit Ausweitung und Durchdringung von Körpergrenzen. In einer seiner Aktionen hat der australische Cyborg-Künstler Stelarc seinen Körper direkt durch Befehle aus dem Internet steuern lassen. Dabei war er nicht mehr «Herr» über seinen Körper, sein Geist wohl in einer Art Trance, aber nicht in der Simulation. Stelarc beschäftigt sich seit Jahren mit der Auflösung einer klar definierten Trennung zwischen Innen und Aussen. Seit geraumer Zeit trägt er sich mit dem Gedanken, ein organisches drittes Ohr (vgl. Stecher: 30. 12. 1998) am Kopf aufbauen zu lassen. Das Projekt ist bis jetzt am Widerstand seiner Freundin gescheitert. Trotzdem ist es eine konsequente Weiterführung seiner Arbeit. Er liess sich schon eine Sonde in sein Körperinneres einsetzen und sich einen dritten Arm anfertigen, den er durch Muskelkontraktionen steuern konnte. Bei all diesen Aktionen wurde die klare Grenze zwischen Innen und Aussen durchbrochen. In *Exoskeleton*[8] setzt er sich in eine spinnenartige Maschinerie, die sich mittels pneumatischer Technik fortbewegen lässt

[8] Premiere in Hamburg 1998, Wiederaufführung u.a. in Bern, Dampfkessel, Herbst 1999.

und auf seine körperlichen Steuerungen reagiert. Dies war ganz klar die Spitze seiner maschinellen Erweiterungswünsche, zugleich aber so etwas wie eine Sackgasse, denn die Maschinerie versteckt den Kern seines Cyborg-Projekts. Im Mittelpunkt der Aktion stand nicht mehr die Transgression zur Maschine, sondern die Maschinerie selbst, der Sound des Aufschlagens der Maschinenbeine und der pneumatischen Steuerungen. Die ganze Konstruktion erinnert in ihrer Kolossalität im Vergleich zu *Matrix* und *eXistenZ* an antik anmutende Kampfroboter aus früheren Sciencefictionfilmen. Der klassische Kampfroboter hat sich im Zeitalter des Cloning überlebt. Thorsten Stecher in *Die Zeit* über Stelarc nach der Premiere von *Exoskeleton*: «Vielleicht, so räumt er seufzend und unter Anhäufung einiger biologischer Stirnfalten ein, habe sich das Publikum in Hamburg von seiner Konstruktion nicht beeindrucken lassen, weil es mittlerweile ganz anderes gewohnt sei: "Das digitale Kino beispielsweise, wo die Schauspieler neuerdings ohne jede Hilfe fliegen, wie echt".» Neo hat am Schluss des Films *Matrix* diese Fähigkeit erreicht. Er kann nicht nur in der Matrix fliegen, er kann diese frei verlassen und wieder in sie eintauchen, ohne den Operator Hank um ein «Exit» zu bitten. Er hat die Grenzen der Matrix verflüssigt, wie Bronfen zu Recht bemerkt. Aber auch: «Es kann keine transparente Identität zwischen imaginärem Selbstbild und symbolischer Stelle geben»[9]. Ein Rest bleibt immer. Daher fasziniert nur eine Matrix mit Fehlern die Menschen.

Stelarcs kleines drittes Ohr, geschaffen aus einem Implantat und mit Hilfe von ein bisschen heutiger Schönheitschirurgie, hat eine ganz andere konzeptuelle Grundlage als *Exoskeleton*, der spinnenartige Automat auf sechs Beinen. Es ist zwar eine ganz kleine Erweiterung und daher fast nicht zu vergleichen mit dem maschinellen Koloss. Es ist aber eine organische Erweiterung. In Zeiten der Konstruktion von Busenwundern, die sich ob ihrer schweren Last fast nicht mehr von selber fortbewegen können und den Tag am besten liegend verbringen, erscheint dies zwar harmlos. Die Sprengkraft liegt aber ganz woanders. Im Unterschied zum Busen entspricht ein drittes Ohr nicht einer kulturell vorherrschenden Phantasie. Ein organisches drittes Ohr reflektiert viel direkter, wie der Körper selber immer mehr zum Ort der menschlichen Konstruktion geworden ist und wir nach dem Ende der industriellen Revolution in das Zeitalter der biologischen Revolution eintreten.

Wie gesagt erwächst Stelarc gar aus seiner engsten Umgebung Widerstand. Seine Freundin sieht im Projekt des dritten Ohrs laut Thorsten Stecher «konzeptuelle Schwächen». «Wahrscheinlich», so der Künstler selber mit der ihm eigenen Ironie, «kann sich meine Freundin etwas Hübscheres vorstellen als einen Dreiohrigen» (Stecher: *Die Zeit* vom 30.12.1998). Ein Umbau zum Busenwunder wird da anders wahrgenommen. In ihren extremen Ausformungen wird dieser meistens zur Steigerung der Selbstvermarktung vorgenommen, die künstliche Umformung der Körper gewinnt Tag für Tag ein Stück mehr von Alltäglichkeit. Ist der Körper, so wie er wahrgenommen wird, in einer gewissen philosophischen Konzeption eine Konstruktion, wird er dies nun vermehrt auch in der Realität.

In Zeiten des Klonens von Schweinen hat sich im Sciencefictionfilm das Klonen von Menschen schon durchgesetzt. Vor diesem Hintergrund ist das Anbringen eines dritten Ohrs nur eine folgerichtige und konsequente Weiterentwicklung der Durchbrechung und Erweiterung der Körpergrenzen. Er bereue nur, dass er damit nicht würde hören können, meint Stelarc[10].

Identitäten sind immer mit Erlebnisrealitäten verknüpft. Dass der Sciencefictionfilm wie im Falle von *Matrix* so weit geht, nur noch die Simulation als die Erlebnisrealität zu setzen, weist auf den Zustand der Identitäten in derjenigen Gesellschaft zurück, die ihn hervorgebracht hat. Identitäts- und Realitätswechsel sind in *eXistenZ* zur Normalität geworden. Und diese Wechsel werden durch *körperliche* Erweiterungen ermöglicht. Es geht nicht einfach nur der Geist

[9] Bronfen Elisabeth, Eröffnungsrede des Symposiums «Inside THE MATRIX. Zur Kritik der zynischen Virtualität».

[10] «Und auch sonst keine Sinneseindrücke empfangen», bemerkte Stelarc an einer Veranstaltung von Digital Brainstorming 1998 in Zürich.

auf die Reise in die Simulation. Es werden nicht nur – wie in unserem Alltag – Teilidentitäten im Internet aufgebaut. Es sind körperliche Erweiterungen, die zu neuen Welten führen und auf eine gesellschaftliche Entwicklung zurückverweisen, die neue Antworten auf die anstehende Verunsicherung durch die industriell-biologische Revolution sucht. Durch die digitale Revolution war dem Bild nicht mehr zu trauen. Nun gilt die Verunsicherung der körperlichen Erscheinung und bald stösst sie in Bereiche vor, die den genetischen Code betreffen. Auch auf so eine Entwicklung weist ein «Drittes Ohr» hin.

Literatur

ANZIEU Didier
1991. *Das Haut-Ich.* Frankfurt a.M: Suhrkamp.
STECHER Thorsten
1998. «Der Mann mit den drei Ohren». *Die Zeit* vom 30. 12. 1998.

Abstract

From *Matrix* to *eXistenZ*: The Cyborg goes biological

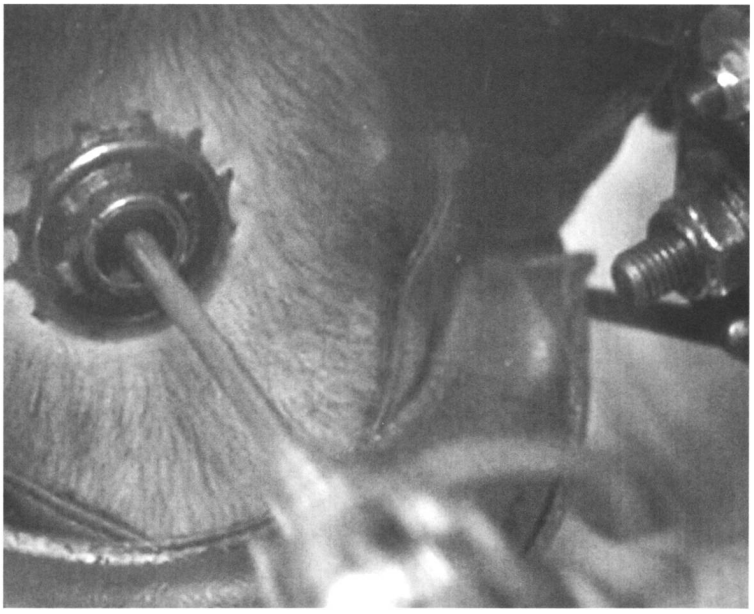
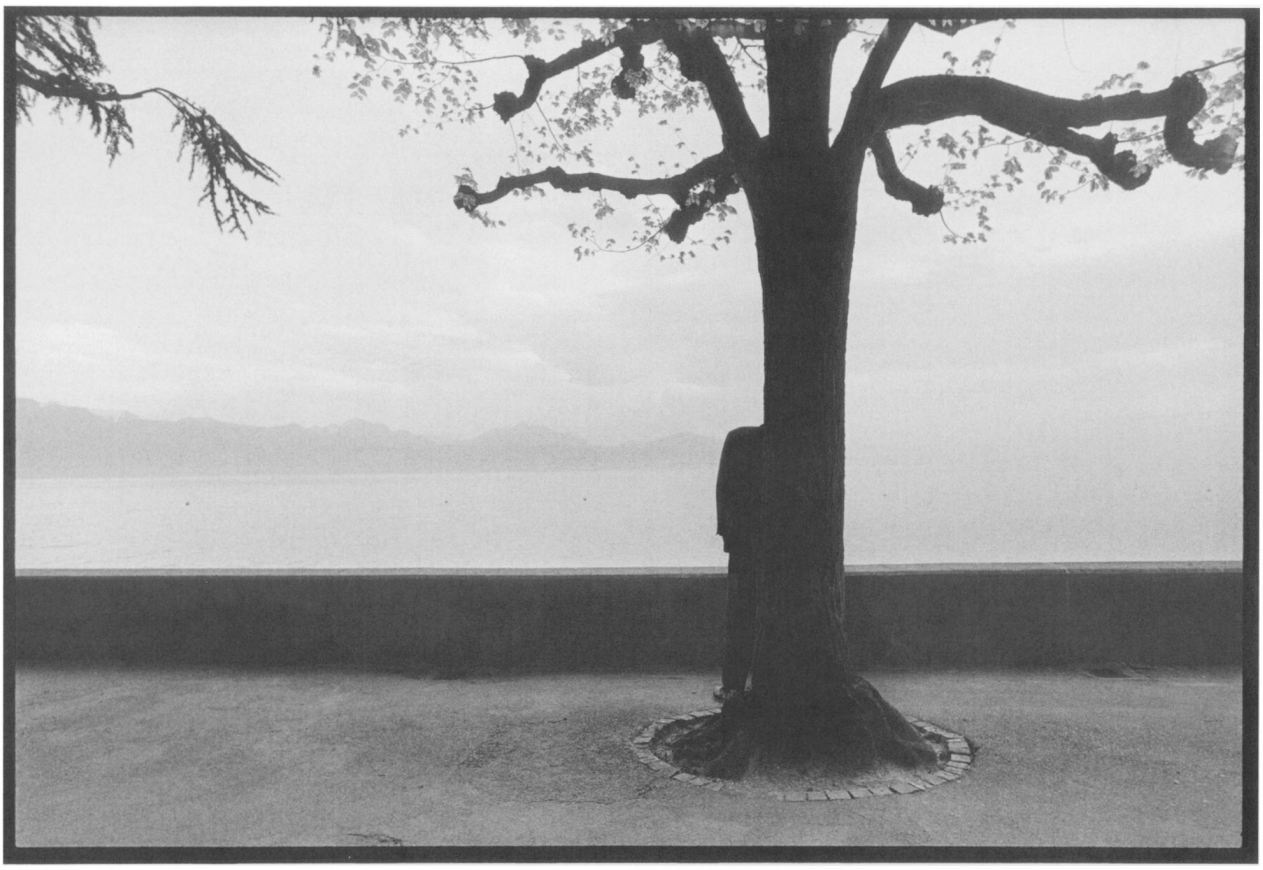
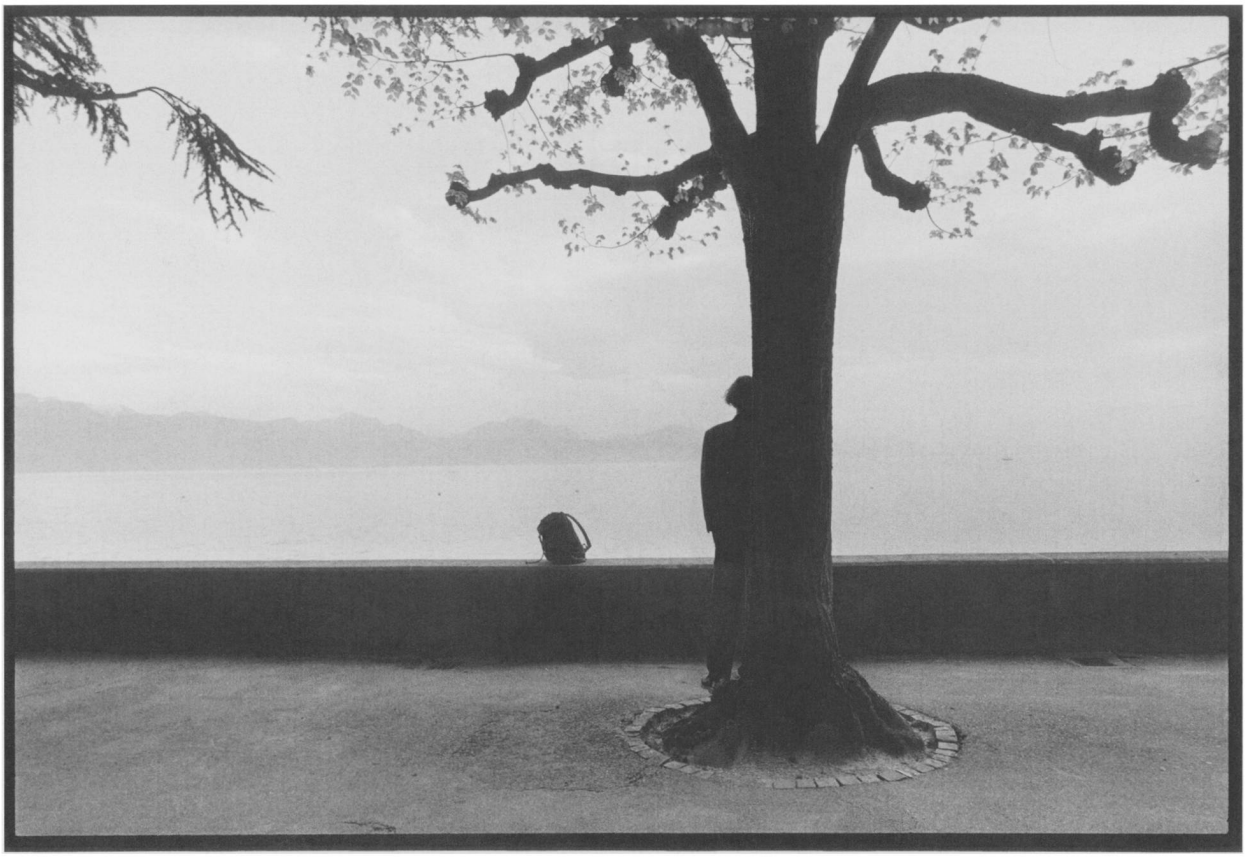
The convergence of computer science and biotechnology has led to a parallel convergence around questions of human identity and the human body. This nourishes fantasies about threatened body boundaries and about playful multiplications of identity. Science fiction movies make these fantasies explicit and thus mirror our collective concerns and fears about technological developments.

In *Matrix,* peoples' minds live in a computer simulation of the world at the end of the 20th century. But their bodies are kept in tanks and reduced to a state of utter instrumentalized passivity. Prisoners of a simulated world created by machines, they are not even aware of their physical existence.

In David Cronenberg's *eXistenZ*, a new kind of computer game achieves an existential reality for its players. The game's driver, a «pod», is like an organic tool and plugs directly into its player's nervous system. It accesses the memories, anxieties and preoccupations of its players, so that the direction each game takes depends entirely on who is playing. The skin ceases to be the experienced boundary between inside and outside, as the pod extends the body organically and enables it to live other identities.

Autor

Beat Funk (1957), Filmtheoretiker. Bis 1994 Assistent am Seminar für Filmwissenschaft der Universität Zürich. Seither nebst publizistischer Tätigkeit an verschiedenen Projekten der neuen Medien beteiligt (u.a. für VIPER Luzern, für das Museum für Gestaltung Zürich und Gottlieb Duttweiler Institut in Rüschlikon). Seit 1998 Inhaber einer Computer- und Internet-Firma in Zürich.

Adresse: Funk communications, Uetlibergstrasse 84, Zürich; <beat@fuco.ch>, http://www.fuco.ch/texte

Aus *Matrix*