

UMSCHAU

Erlösung im Cyberspace

Ausschlaggebend für die Vielfalt von Spielfilmen, die sich mit der Grenze zwischen Fiktion und Realität befassen – sind wohl – neben vielen anderen Aspekten – die Auswirkungen der Medien auf die Alltagserfahrungen der Menschen von heute. Niemals zuvor wurde eine Generation so sehr durch die Welt der Medien beeinflusst, sei es durch Internet, Fernsehen, Radio oder Kino. Die Tagesschau gehört zum Tag wie das Mittagessen, der Umgang mit dem Computer ist so alltäglich wie für unsere Großeltern der mit Papier und Bleistift. Die Computer- und Softwareindustrie schafft an Traumbilder grenzende Welten im Cyberspace, Kosmen, die aus dem Rechner stammen und eine fiktive Wirklichkeit erschaffen. Wo die Grenze zwischen der Realität und der Welt aus dem Rechner immer durchlässiger wird, stellt sich auch für amerikanische Drehbuchautoren – Vertreter einer auf Fiktion beruhenden Unterhaltungskultur – die Frage nach den absehbaren Folgen dieser sich erst im Ansatz zeigenden Veränderung unserer Wahrnehmung. Der amerikanische Spielfilm „Matrix“ unter der Regie von Andy Wachowski stellt sich dieser Frage explizit. An ihm läßt sich in Anlehnung an die Medienkritik des jüdischen Philosophen Walter Benjamin (1892–1940) ein selbstkritischer Umgang der amerikanischen Filmindustrie mit ihrem eigenen, die Menschen beeinflussenden Medium ablesen.

Wer nach dem Film „Matrix“ aus dem Kinofoyer heraus auf die Straße geht, wird sich zumindest in den ersten Minuten, bevor die Bilder des Films im Kopf verebbt sind, die Frage stellen, ob er sich in oder neben der ihn umgebenden Realität befindet. Man sollte diese Frage zumindest dann beantwortet haben, wenn man über die nächste Straßenkreuzung geht, um nicht böse überrascht zu werden. Der Film ist ein modernes Epos, das sich bewußt in die Tradition antiker Mythen und religiöser Wundergeschichten stellt. Die Welt, die uns umgibt, so erfährt der Zuschauer in den ersten Minuten, läuft nach einem Computerprogramm

ab, „Matrix“ genannt, das von künstlicher Intelligenz entwickelt wurde und dazu dient, den Menschen ganz in platonischer Tradition eine Scheinwelt vorzutäuschen. Dies würde durchaus gelingen, gehörte nicht zum Wesen des Menschen ein Rest „pubertärer“ Fragen nach dem „Sinn“ der uns umgebenden Welt. Fragen, die zumindest einen Menschen auch nach der Pubertät nicht in Ruhe lassen: den Helden des Films, eine Kombination aus Bruce Lee und Jesus Christus, gespielt von Keanu Reeves.

Platons Höhlengleichnis in der Politeia erzählt von Menschen, die den Höhlenausgang erreicht haben und der Sonne als Bild der Wahrheit gegenüberstehen. „Matrix“ erzählt von einer Handvoll Menschen (bzw. Jüngern), die die Höhle der Welt der „Matrix“ verlassen und die Wirklichkeit jenseits der Simulation geschaut haben. Nach diesem Erlebnis erkennen sie in der Welt des Alltags nichts als ein Programm, das den einzelnen Menschen bzw. Bürger dazu bringt, sich in die Gesellschaft einzugliedern und ein ruhiges Alltagsdasein zu fristen, d.h. die Unendlichkeit der Lebenswege auf diejenigen zu reduzieren, die das „Programm Alltag“ dem einzelnen vorgibt.

Diese auserwählten Computer-Hacker haben einen Weg gefunden, sich mit eigener Software dem Apparat der bösen Mächte zu entziehen und wie auf einem Computer-Piratenschiff vor den sogenannten „Agenten“ in die Welt jenseits der Matrix, die Realität, zu fliehen. Sie sind Wegbereiter des eigentlichen Welterlösers, der – aus durchschnittlichen Verhältnissen kommend – von seiner Erwählung noch gar nichts weiß. Rätselhafte Umstände bringen ihn dazu, sich mit den Revolutionären zu verbünden und gegen die Welt des Cyberspace zu kämpfen. Dabei geht es um nichts Geringeres als die Befreiung der Menschheit aus einem undurchschaubaren, die Menschen manipulierenden Mechanismus.

Es ist unschwer zu erraten, daß dem Helden diese Aufgabe hervorragend gelingt und er –

ebenso wie seine Geliebte – die Matrix der Computercodes durchdringt und die Realität wieder zu dem machen wird, was sie war und ist: Wirklichkeit frei von Simulation.

In seinen medientheoretischen Texten hat sich Walter Benjamin mit der Wahrnehmung des Menschen beschäftigt. Die Moderne hat nach seiner Diagnose die Funktionen der Wahrnehmung fortschreitend technisch gestaltet. Dabei untersuchte Benjamin den Aspekt, daß wir die Wirklichkeit oft nur noch durch die Vermittlung von Apparaten (Fernseher, Fernrohr, Fotoapparat) wahrnehmen. Diesem Thema stellt sich „Matrix“ wie kein zweiter Film. Die neuen technischen Instrumente bestimmen unsere Weltwahrnehmung. Der Auszug aus der durch Rationalisierung und Bürokratisierung entzauberten Welt, in der transzendente Wahrheiten verlustig gegangen sind, führt aus heutiger Sicht zum Einzug in die Welt der Computersimulation als einer Welt der neuen Verheißungen. Im Gegensatz zum Alltag lockt die simulierte Welt mit der Sensation.

„Entwertung der Erfahrung“ lautet Benjamins Diagnose in seinen modernitätskritischen Schriften in den ersten beiden Jahrzehnten dieses Jahrhunderts. In der Verkümmernng des Erfahrungsvermögens durch zunehmende Bürokratisierung der Lebens- und Rationalisierung der Arbeitswelt erkennt er ein Gefährdungspotential. Mit dem Ersten Weltkrieg sind die Massenmedien nach seiner Interpretation an die Stelle von Erfahrung und Erinnerung getreten. Erfahrung geschieht nicht mehr durch Rückbesinnung auf Erinnerungen, sondern durch die Oberfläche der Bildarchive: durch das Film-Medium. Der Erste Weltkrieg war für Benjamin das schlechthin „unepische Ereignis“ der Menschheitsgeschichte. Das Leben der Soldaten wurde durch die Materialschlachten in Schocksequenzen verwandelt. Sie kamen stumm aus dem Krieg und konnten ihre Erlebnisse nicht einmal erzählend mitteilen und in Erfahrungen umwandeln. Durch das Prinzip von Schock und Sensation und Leibesnähe im Film wird die Selbstentfremdung des modernen Menschen zur Norm des Weltlaufs. Benjamin kritisiert diese Entwicklung nicht nur. Es ist für ihn gerade die Leistung des Films, die Selbstentfremdung des Menschen als Produktivkraft zu entdecken.

„Matrix“ führt diese Erkenntnis konsequent weiter, nicht nur weil der Film – wie jeder Actionfilm – beinahe nur aus aneinandergereihten Schocksequenzen besteht. Sondern er tut dies, indem er die Helden nur noch über den Computer miteinander ihre Abenteuer durchleben und aus den Archiven der Softwareprogramme zu sich selbst und zueinander finden läßt. So eröffnet der Film die Perspektive einer Neugeburt der Menschlichkeit aus der totalen Selbstentfremdung im Bereich der Computersimulation. Der Körper des christusähnlichen Helden und sein Verhalten wird durch das Computerprogramm einer ganzen Reihe von Prüfungen unterworfen. Schließlich zeigt er, wie er seine Menschlichkeit gerade kraft totaler Selbstentfremdung in der Matrix behaupten kann.

Wachowskis Film arbeitet mit allen möglichen Verweisen auf Mythen und religiöse Wundergeschichten. Die Geliebte des Auserwählten heißt „Trinity“. Der Sinn des Namens entschlüsselt sich erst am Ende, wenn sich zeigt, daß der Held selbst nur durch die Liebe und die Beziehung zu seiner Geliebten den Tod bezwingen kann. „Trinität“ meint in diesem Sinn Beziehung bzw. In-Beziehung-Treten als Notwendigkeit für Erlösung gegenüber einer ganz bei sich bleibenden Allmacht, wie die der Technik. Der Anführer der Piratentruppe heißt Morpheus, und so wie Orpheus in die Unterwelt hinabsteigt, um seine Eurydike von der Schattenwelt zu befreien, steigt dieser mit seiner Truppe in die Welt der Computersimulation, um die Wirklichkeit zurückzuerobern.

Der Film lebt von einer platonischen Zweiwelten-Lehre. Die Welt, die uns umgibt, ist nicht die Realität, für die wir sie halten. Daß sich etwas dahinter verbirgt, sagt den Auserwählten nichts anderes als ein „Gefühl“. Damit ist kein religiöses Gefühl von einer besseren Welt im Bereich des Jenseits gemeint. Die bessere Welt hinter dem Code ist die Realität, in der der Mensch nicht mehr von einem Schicksal gezwungen wird, sondern selbst verantwortlich ist für jeden Schritt, den er tut. Es ist die Stärke des Films, daß er die Grenze zwischen Realität und Fiktion in Frage stellt und die uns alltäglich umgebenden, auf zunehmender Rationalität beruhenden Alltagskräfte als einen Mechanismus desavouiert, der

nicht letzter Zweck des Lebens sein kann. Verbirgt sich dahinter eine religiöse Botschaft? Wohl kaum, aber der Film vertritt doch einen moralischen Anspruch. Und vielleicht ist das auch die Moral von der Geschichte, wenn der Film durch Überzeichnung einer fiktiven Computersimulation, die wir für die Realität halten, den Zuschauer darauf stoßen will, daß die Sehnsucht nach einem wahren, echten Leben keine romantische Idee, sondern des Rätsels Lösung ist und den Sinn des Lebens ausmacht. Der Film ist nicht religiös, aber er predigt mit einer schnellen, be rauschenden Geschichte einen Mythos von einer neuen Welt- und Menschheitsbefreiung im Computerzeitalter.

Rettung ist nur durch den „Auserwählten“ möglich. Kurz vor Schluß ist dieser tot und erinnert dabei an Jesus am Kreuz: mit durchschossenem Körper liegt der Erreter der Welt am Boden in einem Hotelflur, neben ihm die Agenten, die nach vollbrachter Exekution ihre Waffen zurück in die Halfter schieben. Durch einen Kuß von „Trinity“ (!) wird schließlich der Ausbruch aus dem Programm möglich. So wie Jesus von den Toten aufersteht und ein leeres Grab zurückläßt, steht Sekunden später Keanu Reeves vom Boden auf und durchbricht die Matrix der auf ihn sofort

wieder abgefeuerten Pistolenkugeln aus den Revolvern der Agenten. Mit einem Wink der Hand friert er sie ein, bis sie als Murmeln vor ihm in der Luft schweben. Das Programm ist zu Ende, weil es den Dornröschenkuß und das Wunder nicht verstehen kann. Die Liebe bringt die Computersimulation zum Absturz.

Auch wenn das allzu klischeehaft erscheint, ist keine andere Befreiung der Menschheit nach dieser Geschichte denkbar. Es muß, wie in jedem Film, die Liebe siegen. Aber selten tat sie es auf so faszinierende Art und Weise. Die Frage, inwiefern die Menschen sich in Zukunft immer mehr der Simulation einer neuen Wirklichkeit aus dem Computerrechner unterwerfen werden, stellt nicht erst der Film „Matrix“. Aber er stellt diese Frage frei von kulturpessimistischen Analysen mit einer ganz traditionell religiösen Erlösungs- und märchenhaften Liebesgeschichte. Dabei beeindruckt er gerade aufgrund der neuen technischen Möglichkeiten, die die amerikanische Filmindustrie aufzufahren hat. Insofern bestätigt der Film natürlich auch die Welt der Simulation. Er tut dies aber nicht, ohne den Menschen aus dem Kinosaal mit der eigentlichen Frage nach dem, was sich dahinter verbirgt, zu entlassen.

Dominik Finkelde SJ