

»SAGT MIR DIE WAHRHEIT! SIND WIR IMMER NOCH IM SPIEL?« ZUR ANTHROPOLOGIE, ÖKONOMIE UND ONTOLOGIE IN DAVID CRONENBERGS *EXISTENZ*

STEFFEN GRESCHONIG UND VÍTEZSLAV HORÁK

In David Cronenbergs Cyber-Thriller *eXistenZ* bilden die Organe genetisch veränderter Amphibien das Ausgangsmaterial für biologische Play-stations, so genannte »Gamepods«, die direkt an das zentrale Nervensystem ihrer User angekoppelt werden. Auf dieser Basis wird eine Software virulent; ein Spiel, das mitunter je nach Spiellevel seinen Namen wechselt. Was dem Zuschauer zunächst als Realität im Film präsentiert wird, entpuppt sich im Epilog dagegen als Spiel im Spiel. Was mit einer Veranstaltung der Marketingabteilung von Antenna Research und der dortigen Präsentation des Spiels *eXistenZ* beginnt, endet mit der Annahme des Zuschauers, dass diese Präsentation das erste Level des Spiels *tranCendenZ* der Firma Pilgrimage ist. Nicht erst hier verschmelzen Spiel und Wirklichkeit gleichermaßen wie Maschine und Mensch.

Ebenso wie die Marketingkonzerne in den verschiedenen Stadien des Spiels zum jeweiligen Angelpunkt der Distribution werden, wechseln entsprechend die Designer des Spiels als jeweilige Autor(ität)en ihrer Schöpfung. So hat Allegra Geller, von der Ausgangsperspektive aus betrachtet, *eXistenZ* erfunden. Selbst ans organische Gamepod gekoppelt, verstrickt sie sich zusammen mit dem zu diesem Zeitpunkt noch vom Spiel abstinenten Ted Pikul in ein Netzwerk aus Realität und jener Welt, die sie selbst programmiert zu haben scheint. Doch ist auch sie, wie der Zuschauer in der letzten Szene und damit äußersten

Rahmenhandlung erfährt, nur eine Spielerin, die mit anderen Spielern lediglich über konventionelle Hardware-Sensorik (und nicht organisch) verbunden ist und im Spiel nur die Rolle der genialen Designerin zugewiesen bekam. Am Ende des Films finden sich sämtliche Protagonisten als Testspieler, so genannte »Betatester« von transCendenZ wieder. Doch auch in diesem neuen, sich um die Binnenhandlung(en) des Spiels gleich einer Sphäre legendem Rahmen – von Ebenen kann aus Gründen einer Dialektik von Zentrum und Peripherie nicht gesprochen werden – ist ungewiss, ob eXistenZ (bzw. transCendenZ) als Spiel bereits zu seinem Ende gekommen ist oder ob es je zu einem Ende kommen kann. Als sich die Gruppe von SpielerInnen im Halbkreis sitzend schließlich der Kommentierung ihrer Rollen im Spiel hingibt, scheint zunächst nur evident zu sein, dass die Illusion eines schönen neuen Bio-Spielraums selbst noch innerhalb der Grenzen des Zelluloids als Illusion bewertet werden muss. Dennoch muss das Ende des Spiels (der Protagonisten sowie des Cronenbergs mit dem Zuschauer) als solches angezweifelt werden. Der Tod des in diesem äußersten Rahmen als Spieleschöpfer geltenden Yevgeny Nourish durch die Kugel der sich als Anti-eXistenZialistin¹ demaskierenden Geller wirft sowohl Fragen nach der ontologischen Position als auch der Bewertung des anthropologischen Entwurfs von *eXistenZ* gleichsam als Film wie Spiel auf.

Allegra Geller - der entgrenzt-entgrenzende Mensch und der Markt der Virtualität

Die Fragen, mit denen sich Zuschauer wie Protagonisten durch den Schlussatz »Sind wir immer noch im Spiel?« konfrontiert sehen, werden aus einer Position heraus artikuliert, welche Allegra Geller nicht einnimmt, nicht einnehmen will und nicht einnehmen kann. Als sie vom in seiner Rolle als realitätsfanatisch eingeführten Ted Pikul gefragt wird, was denn der Sinn des Spiels sei, verweist sie auf das

1 Als Anti-eXistenZialisten sollen im folgenden die »Freunde der Realität« bezeichnet werden, die sich unter Einsatz von Terror gegen die Virtualisierung der Realität im Spiel stellen. Paradoxerweise ist das Handeln dieser Résistance im Spiel wesentlich für dessen Verlauf.

Spiel selbst und formuliert damit eine Position, in welcher das Reale der Agonie ausgesetzt wird.² Gleich der von Roland Barthes beschriebenen Lust am Text macht sich Allegra Geller selbst zum Schwundprodukt der eigenen *Autorität*.³ Die Lust am Signifikanten-spiel hat trotz oder gerade wegen der Entkörperlichung⁴ des Autors einen materiellen Bezugspunkt, der sich über die Grenzen des Zelluloids hinaus gar auf den Rezipienten überträgt. Für Barthes gilt: »Die Lust am Text, das ist jener Moment, wo mein Körper seinen eigenen Ideen folgt – denn mein Körper hat nicht dieselben Ideen wie ich.«⁵

Die Hyperrealität einer ludistisch lustvollen Fiktion ist für die Mutter aller Spiele, als welche Geller in Spiel und Film zunächst gleichermaßen eingeführt wird, das eigentliche und wesentliche Zentrum, das es zu erreichen gilt; ein Zentrum, dem Gellers Position in der Peripherie diametral entgegen steht. Letztendlich spielt sie nur die Rolle der medialen Schöpferin,⁶ ist es doch Yevgeny Nourish, der sie namhaft erstmals in der Schlussequenz des Films auftauchend aus dem Schöpfungszentrum in diese periphere Spielposition verdrängt. Cronenberg macht sie dort zur Anti-eXistenZialistin. Die Wahrheit des Spiels und mit ihr die des Films *eXistenZ*, darüber hinaus gar des Mediums Film schlechthin, ist somit eine Wahrheit, die ihre agonale Struktur durch Selbstreflexion ins Leben zurück zu wenden versucht. Diese Dialektik von Fiktion und Wirklichkeit scheint gleich der ihr zu Grunde liegenden Dichotomie die Differenz von Wahrheit und Lüge aufzulösen. In einer medialen Ästhetik werden Oppositionen derart verwischt, als ob Nietzsches Feder, die »Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne«⁷ schrieb, diese jenseits sprachlicher und

2 Vgl. J. Baudrillard: *Agonie des Realen*, aus dem Französischen übersetzt von L. Kurzawa und V. Schaefer, Berlin 1978.

3 Vgl. R. Barthes: *Die Lust am Text*, Frankfurt/Main 1974.

4 Je tiefer Ted Pikul ins Spiel vordringt, desto größer ist seine Angst vor Entkörperlichung. Allegra Geller dagegen nimmt die Gegenposition ein.

5 Barthes: *Lust*, S. 26.

6 Neben dem religiösen Aspekt wird ferner jener der Maternalität aufgerufen. Geller ist nicht nur Schöpferin des Spiels, vor welcher der Tankwart Gas auf die Knie fällt, sondern auch - figurativ zumindest - Mutters ihres Gamepods.

7 F. Nietzsche: »Ueber Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne«, in: ders: *Sämtliche Werke*. Kritische Studienausgabe in 15 Bänden, München 1999, S. 873-890.

philosophischer Reflexion stehende anthropologische Theorie mit skizziert hätte. Die Agonie des Realen begründet damit eine Agonie der Wahrheit, welche der simulatorischen Lüge des Spiels das Feld räumen muss, die gleichsam aber den Fanatismus der anti-eXistenZialistischen Realisten fürchtet und sie damit wiederum mit einem absoluten Wahrheitsanspruch konfrontiert; ein Wahrheitsanspruch, welcher der »Weisheit des Fleisches«⁸ diametral entgegen steht.

Warum diese Verschmelzung von Wahrheit und Lüge im hyperrealen Raum einer Fiktion, die das Spiel im Spiel ad infinitum zu treiben scheint? Der Mensch ist weder ein die absolute Wahrheit sprechendes noch ausschließlich lügendes Wesen. Genauso wenig ist er einerseits auf seine biologischen und andererseits auf seine geistigen Dimensionen reduzierbar. Cronenbergs Versuch, die geistesgeschichtlich mit Platon errichteten Grenzen von Leib und Seele zu überschreiten, scheint über die Auflösung von Fiktion und Wirklichkeit hinausgehend die dualistische Bedingtheit des Menschen zu transzendieren und durch ein ästhetisches Signifikantenspiel einen Neuentwurf zu wagen. Körper und Geist werden nicht nur aus ihrem ontologischen, sondern auch anthropologischen Zusammenhang gerissen und ästhetisch neu arrangiert. Die Hyperrealität Cronenbergs dekonstruiert somit nicht nur die Anthropologie Platons, sie schafft eine neue Dimension der Humanität. Cronenberg selbst zum ontologischen Status seines Films: »Es ist tatsächlich ein Versuch, die Grenzen zwischen Realität und Fantasie zu verwischen und die Fantasie in eine wirkliche, körperliche und lebendige Form zu bringen. Es ist das Fleisch gewordene Spiel.«⁹

Diese buchstäbliche Verkörper(lich)ung der Fantasie findet Ausdruck in den mannigfaltigen Formen von Game- und Micropods, die Max Webers Maschinendefinition vom Materie gewordenen Geist¹⁰ in

8 Vgl. B. Villhauer: »David Cronenberg und die Weisheit des Fleisches. Philosophische Umrisse der Arbeit eines Horrorfilmregisseurs«, <http://www.stefan-hoeltgen.de/cronenberg/weisheit.html> vom 31. Juli 2003.

9 Vgl. »eXistenZ, Produktionsnotizen«, <http://www.kinoweb.de/-film99/eXistenZ/film05.html> vom 31. Juli 2003.

10 Vgl. M. Weber: Gesammelte politische Schriften, Tübingen 1971, S. 332: »Eine [...] Maschine ist geronnener Geist.«

eine neue, biologische Dimension überführt. Dabei wird die Apparatur des Gamepods, die, wie Manfred Riepe gezeigt hat, auf die des »bio-adapters« von Oswald Wiener zurückgeht,¹¹ zunächst nicht als insuffizientes Surrogat empfunden.

»Der in die virtuelle Welt des Bioadapters ‚inserierte Mensch‘ [...] ist - im Gegensatz zu Freud/Lacan - kein Wesen, dem die Kastration als symbolischer Mangel psychisch eingeschrieben wäre, denn die radikale Ersetzung der Welt durch ihre Simulation ist nach Wiener eine verlustfreie.«¹²

Der Homo ludens empfindet seinen Realitätsverlust gar als einen lustvollen. Dennoch bleibt der Moment einer Entfremdung, da das Phantom des Menschen im Entwurf seiner vermeintlichen Realitätsbedingtheit verhaftet bleibt. Der eu-topische Spielort virtueller Realität ist nicht ohne gesundheitliche Einbußen zu erreichen. Die bei Marx beschriebene Entfremdung des Menschen von sich selbst scheint sich zu wiederholen. Doch ist es diesmal nicht der Takt der Maschine, der den Menschen dezentriert, sondern sind es die biologischen Bedingungen der genetisch veränderten Hardware, die letztendlich in der Form des Computervirus als programmierte Pathologie auf den humanen Körper übertragen werden. Als Allegra Gellers Gamepod einer Infektion zum Opfer fällt, erkrankt auch sie über ihre Rolle hinaus. Noch in einer ontologisch realitätsferneren Spielsphäre leidet sie an der Entzündung ihres »Bioport«. Viren und Sporen gefährden gleichsam die Funktion der Hardware von eXistenZ wie die Gesundheit ihrer User. Der Mensch degeneriert zum Spielball in einer von ihm selbst geschaffenen Pathologie des Signifikantenspiels.

»Für die Dauer von 90 Minuten den Menschen aus der Perspektive des Krankheitserreger zu betrachten«,¹³ beschreibt Cronenberg seine

11 M. Riepe: *Bildgeschwüre. Körper und Fremdkörper im Kino David Cronenbergs*, Bielefeld 2002, S. 180.

12 Ebd., S. 182.

13 Zitiert nach: B. Eppenberger: »Die Spielkonsolen der Zukunft«, <http://www.de.cinemach.movie/1999/Existenz> vom 31. Juli 2003. Mit dem Spiel eXistenZ wird das psychopathologische Element des menschlichen Spieltriebs betont. Ted Pikuls Angst vor einer Psychose wird von Allegra Geller als Umstand gedeutet, dass sich dessen Nervensystem den Spielstrukturen anpasst.

Lust, die Alltagswahrnehmung seiner Zuschauer zu unterlaufen. Indem er Krankheit und Tod in einer Opposition zu Gesundheit und (Über)Leben begreift, führt er dem Zuschauer das Jahrtausende alte Paradox von vitaler Aktivität und Tod vor Augen. *Media vita in morte sumus*: Durch diese Perspektivierung schreibt Cronenberg eine neue ästhetische Theorie des Körpers in der Postmoderne.¹⁴ Diese Theorie orientiert sich nicht mehr an den Vorstellungen des modernen Subjekts. Vielmehr reagiert sie darauf, dass das Subjekt stärker denn je instrumentalisiert wird und damit mit dem es umgebenden Gesellschaftskörper verschmilzt oder, weniger hermeneutisch als mehr konstruktivistisch formuliert, sich in einem Netzwerk biopolitisch entindividualisiert. Gerade weil die übergeordnete Instanz, die in der Form des Staates die körperliche Unversehrtheit verfassungsmäßig garantiert, zum Verschwinden gebracht wird – wo bleibt schließlich die staatliche Sanktion in Spiel und Film? –, die Spielregeln aber nach wie vor unverändert scheinen, verschärft sich die Brisanz der Körperlichkeit.¹⁵

Die wachsende Anzahl von Machtpolen in der Postmoderne bringt den »ganzen Menschen« wieder ins Spiel zurück. Im Unterschied zur Vormoderne, deren irrationales Verhältnis zum Körper in der Strafpraxis offensichtlich wird und ein erstes konstitutives Element in Cronenbergs Ästhetik ist, bleibt aber auch die rationale »Mikrophysik der Macht« als ursprüngliche Kategorie der Moderne erhalten. Weder die bloße Vernichtung des Körpers, wie sie Michel Foucault in der Einleitung von *Überwachen und Strafen* schildert¹⁶ noch die Fort-

14 Vgl. Villhauer, der Cronenbergs *eXistenZ* als »erkenntnistheoretische [...] Präliminarien für eine noch zu schreibende Theorie des Körpers in der Moderne« einordnen will.

15 Vgl. M. Hardt: Antonio Negri: *Empire. Die neue Weltordnung*. Aus dem Englischen von T. Atzert und A. Wirthensohn, Frankfurt/Main 2002.

16 Vgl. M. Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt/Main 1976, S. 9 ff. Die Praxis des französischen Strafsystems hatte sich innerhalb nicht einmal eines Jahrhunderts von der Durchführung grausamer Exekutionen zur Verhängung langjähriger Gefängnisstrafen gewandelt hat. Die Vierteilung, Zerstückelung und Verbrennung des Attentäters Robert Damien, dessen 1757 begangenes Attentat auf Ludwig XV. noch im selben Jahr mit einer bestialischen Hinrichtung gesühnt wurde, steht in einem Gegensatz zur ökonomischen Optimierung der Strafleistung, die nach den Strafreformen im 19. Jahrhundert zur gängigen Praxis geworden war.

führung unter den Prämissen medial vermittelter Psychotechniken¹⁷ wird zur Schnittstelle zwischen Gesellschaftskörper und dem Individuum, sondern der Rückgriff auf den Menschen als sowohl psychisch als auch biologisch affizierbaren Konsumenten. Wenngleich der Mensch nicht selbst genetisch verändert wird, so ist es doch seine Software, die vom Eingriff ins Genom der Amphibien im Hinblick auf die Befriedigung hedonistischer Bedürfnisse profitieren soll. Dabei wird auch der Körper nicht geschont. Ob seiner ökonomischen Implikation für den Gesellschaftskörper wird das Individuum zum Spielball verschiedener Machtpole, wovon der moderne Staat nun nicht mehr das Gravitationszentrum ist, sondern Konzerne, welche die Gentechnik für ihre Vision einer Spaß- und Erlebnisgesellschaft instrumentalisieren. Die Auflösung staatlicher Macht und deren Privatisierung bringen den leiblichen Part des Menschen nicht als ökonomisch verwertbares Gut, sondern über den Umweg der Virtualität als Marktkörper zurück ins Spiel einer anthropologisch determinierten Ökonomie. Der Mensch macht sich gleichermaßen zum Datenträger und User der von ihm selbst programmierten Software. In diesem Sinne ist er gleichermaßen materieller Zeichenträger sowie Schöpfer seiner virtuellen Realität.

Dass die Instanz der Spielschöpferin, der sich ihr Spiel entzieht, aber nicht souverän ist, sondern gleichsam von der Überdeterminiertheit ihres selbst produzierten Zeichenspiels wie den externen Restriktionen der Anti-eXistenZialisten zunehmend profanisiert wird (zu welcher sie in der Peripherie des Spiels selbst wird), stellt sich gegen eine biopolitisch determinierte Theorie der Moderne, wie sie Giorgio Agamben auf Michel Foucaults Spuren formuliert hat. Agamben führt Foucaults Genealogie einer modernen Biomacht fort; einer Macht, die das nackte Leben politisiert.¹⁸ »Die fundamentale Leistung der

17 Vgl. S. Rieger: Die Individualität der Medien. Eine Geschichte der Wissenschaften vom Menschen, Frankfurt/Main 2001.

18 Vgl. G. Agamben: Homo sacer. Die souveräne Macht und das nackte Leben, Frankfurt/Main 2002, S. 14 f. Agamben beschreibt in seiner diskursanalytischen Studie das Leben derjenigen, welche nicht geopfert werden können, aber dennoch getötet werden dürfen. Der vielfach eingeforderte Tod Gellers (»Tod der Dämonin Allegra Geller!«) wäre kein Opfertod, sondern das Auslöschen einer dämonisierten Vogelfreien.

souveränen Macht ist die Produktion des nackten Lebens als ursprüngliches politisches Element und als Schwelle der Verbindung zwischen Natur und Kultur, *zoe* und *bios*.«¹⁹

Das nackte Leben ist in *eXistenZ* versponnen mit einem als freies Signifikantenspiel zu verstehenden und damit zunehmend autoreferentiell funktionierenden Spiels, das in seinem Programmierer/seiner Programmiererin einen letzten Bezugspunkt hat, der aber wiederum durch den Rollenwechsel in den verschiedenen Sphären des Spiels in Frage gestellt wird. Es gibt in Cronenbergs ästhetischer Theorie keinen Bezugspunkt einer souveränen Macht. Die politische Poetik von *eXistenZ* schafft vielmehr den Menschen, der sich als Spieleschöpfer mit Körper und Geist in die Auseinandersetzung mit dem eigenen Programm und all jenen durch dieses miteinander vernetzten Machtpole begibt. Dies mag mitunter in der Notwendigkeit begründet liegen, sich an einen Geldgeber in Form eines Marketingkonzerns zu binden. Denn nach wie vor gilt: ohne Geld kein Spiel! So sind es die ökonomischen Verhältnisse, die der ästhetischen Autonomie von Cronenbergs *Homo ludens* entgegen stehen. Tatsächlich ist es genau die Reflexion auf diese Verhältnisse, die ganz wesentlich Cronenbergs Anthropologie mit prägen.

Cortical Systematics ist als hyperrealer Konkurrent zu Antenna Research letztendlich nur eine Schöpfung von Yevgeny Nourish, dem Spieldesigner von *Pilgrimage*, der zwischen diesen Spielsphären Allegra Geller als sein Alter Ego inludiziert, gleichsam aber mediale Fiktion von David Cronenberg bleibt. Und wer garantiert uns, dass hinter den Kulissen, getrieben von den Bedingungen des Marktes und der Kulturindustrie, nicht noch ein anderer das Spiel *eXistenZ* als Film verkaufen will?

Genug der ontologischen Polemik und der mit ihr verbundenen Verschörungstheorie²⁰ und zurück zu Allegra Geller, die wie Yevgeny

19 Ebd., S. 190.

20 Vgl. A. Meteling: »Weil du nicht paranoid bist, heißt das nicht, dass sie nicht hinter dir her sind! Verschwörungstheorie, Postmoderneit und der amerikanische Film - Ein philologisch-paranoider Beitrag«, http://www.flm.de/frame25/Ausgaben/01_01/postmoderne.html vom 31. Juli 2003. Dieser Text reflektiert mit *eXistenZ* auf den »Generalverdacht«, dass die Welt selbst nur eine Simulation sei.

Nourish in der jeweiligen Ebene des Spiels, in welcher sie als dessen Designerin fungiert, »zum Abschuss freigegeben«²¹ ist, mit Leib und Leben zur Disposition steht. Die Konzerne Antenna Research, Cortical Systematics und Pilgrimage dagegen operieren über die jeweiligen Märkte ihrer Spielsphären hinaus²² und streben damit eine Marktpräsenz an, die bis ins virtuelle Zentrum des Spiels hinein reicht. Das Einstehen für ein Projekt, das längst nicht mehr das eigene ist, zeigt, wie das schöpferische Subjekt als religiös-politische Ursprungskraft von den vermeintlichen Erfordernissen des Marktes verdrängt wird. Dennoch behauptet es sich und verteidigt paradoixerweise auch seinen

21 Dadurch dass ein erster Mordversuch zu Beginn des Films mit einer Waffe durchgeführt wird, die aus Fleisch und Knochen zusammengesetzt ist und als Projektilen menschliche Zähne (welche in der Traumdeutung C.G. Jungs mit Lebenskraft assoziiert werden) abfeuert, wird die Verknüpfung mit dem »Zeichen der Zeit«, einem doppelköpfigen Amphibium, zum dialektischen Spiel von Leben(digkeit) und Tod. Das doppelköpfige Wesen wird Ted Pikul in der innersten Spielsphäre als »Spezialität für besondere Anlässe« serviert. Dieser setzt aus den abgenagten Knochen und einer ihm nur in dieser Spielsphäre eigenen Zahnbrücke die oben benannte Waffe zusammen. Er richtet sie einem Spielimpuls folgend zunächst gegen Geller, bevor er schließlich den asiatischen Koch erschießt. Die Waffe wird von einem Hund als Nageknochen ins Off deportiert. Zwar taucht sie noch in dieser Sphäre wieder auf, doch ist es bezeichnend, dass in der äußersten Spielsphäre genau jener Mitspieler mit dem Tod bedroht wird, der im Zentrum des Spiels die Rolle des Kochs inne hatte. Diesmal hatte ein scheinbar identischer Hund Waffen (konventionell metallische und nicht knöcherne) aus dem Off apportiert. Allegra Geller ist nun nicht die Spielschöpferin, die »zum Abschuss frei gegeben ist«, sondern als Anti-eXistenZialistin diejenige, die sich zum töten anschickt. Vgl. hierzu auch M. Riepe: Bildgeschwüre, S. 188 f.

Durch die traumhafte Erzähltechnik des Films und der sich an der Fragmentarik von Computerspielen orientierenden Ästhetik entstehen Brüche, die eine Rekonstruktion der Symbolverkettung letztendlich aber verunmöglicht. Ferner werden typologische Muster durch den ständigen Rollenwechsel der Protagonisten unterminiert.

22 Cortical Systematics ist der am weitesten von der äußersten Sphäre der Realität entfernte Konzern. Dessen Mitarbeiter versuchen Allegra Geller, die in ihrer Rolle als Spieldesignerin für Antenna Research arbeitet, abzuwerben oder gegebenenfalls zu eliminieren. Antenna Research ist ontologisch wiederum näher an Pilgrimage, jenem Konzern, der transCendenZ testet und den Geller als Anti-eXistenZialistin bekämpft.

Auftrag- und Geldgeber. Es stellt sein nacktes Leben nicht dem Staat zur Verfügung, sondern einem Markt, von dem es sich als Konsument nicht primär sichere Rahmenbedingungen, sondern die Auflösung von Realität und Virtualität erwartet.

Konzerne sind auch in Cronenbergs Film keine Monolithen, sondern existieren als Netzwerke von Akteuren, die bisweilen ihre eigenen strategischen Spiele treiben. Als Kiri Vinokur Allegra Geller auffordert, von Antenna Research zu Cortical Systematics zu wechseln, scheint ihr das einem blasphemischen Loyalitätsbruch gleich zu kommen. Der Druck der Anti-eXistenZialisten und die Intrigen der Kollegen bringen Geller dennoch nicht aus dem Konzept. Sie spielt ihre Rolle und hofft, das ihr zu entgleiten drohende Spiel schließlich doch zu gewinnen. Nur wozu? Schließlich ist sie in der Schale der Rahmenhandlung nur eine Konsumentin und selbst verfolgende Anti-eXistenZialistin, die als Verfolgte im Spiel mit anderen Maßstäben bemessen werden muss. Und dennoch: Mit vollem Geistes- und Körpereinsatz zu spielen, ohne über das Korrektiv eines kontrollierenden Bewußtseins zu verfügen, scheint in Cronenbergs (Film-)Welt attraktiver zu sein als die Realität und in der Konsequenz die Verweigerung des Spiels. Auch Ted Pikul revidiert seine spielfeindliche Position. Letztendlich ist nicht wichtig, ob man Verfolgter oder Verfolgender ist. Stattdessen gilt es die Rollen anzunehmen, die das Spiel an das zunehmend körperlich und geistig verschmelzende Subjekt heranträgt.

Ted Pikul - Ontologie des Spiels

»Sagt mir die Wahrheit! Sind wir immer noch im Spiel?« Der Schlussatz des Films kann in seiner Bedeutung kaum überbewertet werden. Die Differenz zwischen Spiel und Wirklichkeit bleibt während des gesamten Geschehens für die Protagonisten im Dunkeln. Dass die Frage jedoch nicht nur für den Zuschauer, sondern für die Spieler selbst unklarbar bleibt, wirft Folgefragen auf. Problematisch scheint vor allem zu sein, ob die geforderte Wahrheit überhaupt existiert, und nicht nur, ob sie von jemandem artikuliert wird. Gibt es eine scharfe Grenze zwischen Spiel und Wirklichkeit? Hauptsächlich bei Ted Pikul, dem Wirklichkeitsfanatiker, sorgt die Problematisierung dieser Grenze für

Verwirrung. Die Spieldistanz, das Nur-Spiel-Sein geht zunehmend verloren, jedoch nicht ohne Vorwarnung durch die Spielschöpferin Allegra Geller, die zu Beginn verkündet: »eXistenZ ist keineswegs nur ein Spiel.« Der Wert dieser Warnung wird jedoch in der Schlusszzene relativiert, in der sich die Anfangspassage, das Andocken an das Spielsystem, bereits als eine Spieldsequenz herausstellt. Für eine Warnung ist es viel zu spät. Das Spiel als distinktes Gebilde mit Anfang und Ende geht in der Schlusszzene (endgültig eigentlich erst durch den zitierten Schlussatz) definitiv verloren.

Wie wirklich ist also das Spiel? Handelt es sich beim Spiel um ein Phänomen, das der Realität hinsichtlich Echtheit oder Authentizität notwendigerweise folgt? Oder ist die Gadamerische Polemik mit der These »Was bloß Spiel ist, ist nicht ernst²³ angebracht?²⁴ Nach Gadamer zeichnet sich das Spiel durch eine Art Hypnose des Spielers aus.²⁵

»Nur dann erfüllt ja Spielen den Zweck, den es hat, wenn der Spielende im Spielen aufgeht. Nicht der aus dem Spiel herausweisende Bezug auf den Ernst, sondern nur der Ernst beim Spiel lässt das Spiel ganz Spiel sein. Wer

23 H.G. Gadamer: Wahrheit und Methode, Tübingen 1960, S. 97.

24 Für Gadamer ist seine Spieltheorie eigentlich nur ein Instrument zur Erarbeitung der Ontologie des Kunstwerkes. Er behauptet eine Analogie zwischen Spiel und Kunst. Damit nimmt er eine ähnliche Position wie der diesbezüglich als Traditionsstifter geltende Platon ein, der aber im Unterschied zu Gadamer gerade im Spielcharakter der mimetischen Kunst den Grund für ihren geringen Wirklichkeitsstatus sieht. Er schreibt: »Nachahmung ist ein Spiel, nichts Ernstes.« Platon: Politeia X 602. Auch in eXistenZ wird mehrfach eine Verwandtschaft zwischen Spiel- und Kunstproduktion behauptet.

25 Von einem analogen Hypnosezustand geht auch Reinhard Brandt aus. Für ihn wird die Bildbetrachtung durch eine mentale Leistung konstituiert, durch die die Bilder als das Uneigentliche, als bloße Formen von Bezugnahme auf Außenstehendes markiert werden. Bei der durch konventionelle Hardware (Datenanzug, Datenbrille) vermittelten virtuellen Realität komme es aber zur weitgehenden Paralysierung dieses kognitiven Phänomens, so dass das Bild als etwas Authentisches wahrgenommen werde, und dadurch zugleich sein Bildcharakter schwinde. eXistenZ kommt dank der neuen Art von Vermittlungs-technologie dem Ideal gerade solcher Paralysierung und somit auch der Authentizität des Spiels schon recht nahe. Hierzu vgl. R. Brandt: Die Wirklichkeit des Bildes, München 1999.

das Spiel nicht ernst nimmt, ist ein Spielverderber. Die Seinsweise des Spieles lässt nicht zu, dass sich der Spieler zu dem Spiel wie zu einem Gegenstande verhält. Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und dass, was er tut, ›nur ein Spiel ist‹, aber er weiß nicht, was er da ›weiß‹.“²⁶

Das Spiel ist weiterhin bloß ein Spiel. Der Spieler hat jedoch diesen Charakter des Spieles nicht im Sinne; ja, er darf ihn nicht im Sinne haben. Das Spiel muss notwendigerweise über den Spieler an Dominanz gewinnen. Indem es den Spieler transzendent, begründet es seine Autonomie, seinen Gebildecharakter, seine Realität.

Genau in diesem Sinne scheint das Spiel Allegra Gellers die Spieler erfolgreich transzendent zu haben. Bis auf Ted Pikul! In der Tat wirkt sein Spielskeptizismus als (zer)störendes Element. Die mangelnde Hingabe an das Spiel, seine Angst vor ihm, wird bei seinem misslungenen Erstandocken an das Gamepod von Allegra Geller mit der Ursache für dessen ernsthafte Beschädigung gleichgesetzt. Obwohl sich diese Überlegung im Nachhinein als falsch erweist, wurde sie zunächst als Hypothese (übrigens genau im Sinne der Überlegungen Gadamers) erwogen. Das Spiel wird bei geringer Akzeptanz durch die Spieler, bei verminderter Spielbereitschaft in seiner Existenz beeinträchtigt. Gerade an der Schwelle zwischen Wirklichkeit und Spiel, bei der Übertragung der Spielstrukturen auf die Spieler wird das Spiel von Allegra Geller als »äußerst empfindlich« bezeichnet. Ist es mehrfach nicht gelungen, das Spiel auf die Spieler zu übertragen, wird dies als Schlag gegen das Spielsystem interpretiert. Zur Regeneration des Spiels muss dieses erneut und erfolgreich gespielt werden. Die Spieldomianz ist Voraussetzung und zugleich Effekt des Spiels. Diese Zirkelbewegung muss in Bewegung bleiben. Sie droht jedoch durch die Figur des sich weigernden Ted Pikul zum Stillstand zu kommen.

Die Selbstreferentialität des Spiels wird dazu noch durch das starke Moment einer ebenfalls selbstreferentiellen Unterhaltung, die als alleiniger »Zweck« des Spieles auftritt, verabsolutiert. Das bloße Im-Spiel-Sein wird mehrfach als »alles was zählt« bezeichnet und zumindest durch die eXistenZialisten auch so wahrgenommen. Eine Menge von expliziten und impliziten »Ich verstehe es nicht« und »Jetzt

26 H.G. Gadamer: Wahrheit, S. 97 f.

verstehe ich« folgen im Film aufeinander. Bei dem letzteren handelt es sich jedoch viel eher um Sinnunterstellungen als Sinnfindungen, denn diese sind nie definitiv und erweisen sich wiederholt als korrekturbedürftig. Das Spiel ist und bleibt purer Selbstzweck, wodurch seine Autonomie verdeutlicht zum Vorschein kommt.²⁷ Die Selbständigkeit des Spiels, sein Selbstwert, wird durch keinerlei Instrumentalisierung eingeschränkt.²⁸ Die Spielinhalte sollen keine Indizien oder Hinweise auf das Spieläußere liefern. Dass das Spiel nicht in einem Repräsentationsverhältnis zum Äußeren steht, wird durch die Tatsache verdeutlicht, dass nur ein einziges Exemplar existiert, mit anderen Worten eben nur das Original, genau wie von der Wirklichkeit. Erst am Ende des Films stellt sich heraus, dass der Doppelagent Kiri Vinokur bei der Reparatur des Gamepods das Spielsystem heimlich kopiert hat.

Das Spiel erfüllt die Funktion der Unterhaltung und definiert sich über diese. Dennoch stehen Funktion und Spiel nicht in einem Zuschreibungsverhältnis, sondern sind nahezu miteinander identisch. Auf der anderen Seite wird alleine durch die schlichte Frage nach der Grenze zwischen Spiel und Wirklichkeit eine Trennung von Unterhaltung und Ernst vorausgesetzt. Bis über das Spiel als über ein distinktes Objekt geredet wird, kann die Grenze zwar relativiert, jedoch nicht vollkommen aufgehoben werden. Oder doch? Schließlich könnte diese Grenze längst gefallen sein. Es fehlt lediglich an menschlicher Evidenz über diese Aufhebung. Die Suche bleibt weiterhin berechtigt,

27 Dass das Spiel offensichtlich dem Profit der Unternehmen dient, die es produzieren, ist ein kontingenter externer Faktor, der für die Ontologie des Spieles selbst von geringer Bedeutung ist. Aus einer solchen Metaperspektive kann das Spiel als ein Instrument erscheinen. Hier soll allerdings die Perspektive des Spielers als maßgebend für eine Ontologie genommen werden, die bei einem Spiel wesentlich ist.

28 Ähnlicher Auffassung vom Sinn des Spiels ist auch Gadamer. Die Welt des Spieles ist für ihn geschlossen, denn der Sinn des Spieles liegt nicht außerhalb vom Spiel. Dies unterscheidet die Spielwelt von der wahren Wirklichkeit, die Gadamer mehrfach als eine »Welt der Zwecke« (H.G. Gadamer: Wahrheit, S. 102) bezeichnet. Das Spielverhalten zeichnet sich im Unterschied zum normalen Verhalten nicht durch profane Zweckkalküle aus, sondern dadurch, dass es »nicht nur ohne Zweck und Absicht, sondern auch ohne Anstrengung ist« (H.G. Gadamer: Wahrheit, S. 100), was für den Unterhaltungscharakter des Spieles spricht.

auch wenn das Gesuchte nur vage existiert. Welche Instanz hat aber darüber zu entscheiden, wo die Grenze verläuft und ob es sie überhaupt (noch) gibt? Die Spielinhalte werden, wie bereits gesagt, nicht via künstliche Sinnesreize vermittelt. Als Spielquelle funktioniert schließlich eine unkonventionelle Hardware, das lebendige Gewebe des Gamepods, durch dessen direktes Anschließen an das zentrale Nervensystem des Menschen die Instanz des Körpers umgangen wird. Sinnliche Evidenzen zählen nicht mehr als Erkenntnisquelle.

Eine viel effektivere Manipulation des Geistes sollte dadurch möglich sein. Die Instanz »Geist« bewahrt aber ihre Authentizität, ihre Eigentlichkeit alleine aufgrund der immer wiederkehrenden Frage nach der Trennlinie zwischen Realität und Spiel, die von Ted Pikul gestellt, aber auch von Allegra Geller mitdiskutiert wird. In *eXistenZ* kann der Wert von Aussagen einzelner Protagonisten nicht definitiv festgestellt werden. Dies hängt mit der Problematisierung der Grenze zwischen wirklich und fiktiv zusammen. Die Infragestellung der Grenze ist durch den Schlussatz dermaßen konsequent artikuliert, dass ihr die Evidenz über die Authentizität von Behauptungen einzelner Figuren zum Opfer fallen muss.

Im Endeffekt ist von dieser Radikalität der Infragestellung jede Behauptung, die im Film vorkommt, betroffen, letztendlich sogar die Infragestellung selbst. Denn für wie ernst ist sie schon zu halten, wenn sie unter dem Verdacht steht, bloße Spielsequenz, nur Ausdruck einer Rolle im Spiel zu sein? Zwischen wirklich und fiktiv scheint in der Tat alles (mitsamt der Interpretationsmöglichkeiten des Films) relativiert zu sein.

Die Bedenken um die Eigentlichkeit der Problematisierung sind zugleich Bedenken um ihre Berechtigung, wie uns der geistesgeschichtliche Präzedenzfall Descartes zeigt. Die Möglichkeit der künstlichen, bei Descartes der methodischen, Herbeiführung des Zweifels, beeinträchtigt den Wert der etwaigen Resultate, die aus ihm folgen.²⁹ Aus

29 Was für echte Resultate kann man aus einem künstlichen Zweifel folgern? Nur am Rande sei bemerkt, dass Descartes in diesem Sinne schon seine unmittelbaren Kritiker ermahnten. Mersenne schreibt beispielsweise: »Du wirst Dich erinnern, dass du nicht etwa aktuell und in Wirklichkeit, sondern nur durch eine Fiktion Deiner Seele alle Körperforschungen nach Kräften verbannt hast, um zu schließen. Du

der Problematisierung der Grenze zwischen Realität und Fiktion in *eXistenZ* folgt jedoch eigentlich nichts, denn alleine bei ihr soll es auch bleiben. Dies wiederum zeigt der unbeantwortete Schlussatz. Die problematisierende Sichtbarmachung ist das intendierte Resultat. In diesem Sinne ist das Anliegen hermetisch.³⁰

Welchen Grund hat Ted Pikul zur Spielverweigerung? Ist er etwa ein Platoniker, der den künstlich geschaffenen »Welten« einen niedrigeren Rang zumeistet? Seine immer wieder ausbrechenden und von Allegra Geller beruhigten Panikanfälle in Situationen, in denen das Spiel über ihn an Dominanz zu gewinnen droht, sprechen eher gegen eine solche These.³¹ Der Anti-eXistenZialist und Wirklichkeitsfreund Ted Pikul zeichnet sich eben nicht durch den typisch platonischen Zug der Verachtung von fiktionalen Kunstwelten aus, sondern durch die Angst vor ihnen. Handelt es sich bei den im Spiel umgesetzten Phantasieschöpfungen Allegra Gellers um eine evidente Scheinwelt, wie ein Platoniker behaupten würde, so gäbe es in Wirklichkeit keinen Grund für die extreme Spielscheu Pikuls. Dieser, umgeben von der allgemeinen Spieldominanz, traut vielmehr selbst nicht mehr der Trennung zwischen Wirklichkeit und Fiktion. Der Grund für seine Spielfeindlichkeit ist seine Angst. Seine Weigerung ist am Anfang auch kein

seist nur ein denkendes Ding (*res cogitans*); jedoch glaube nicht etwa nachher, dass du schließen könntest, Du seist in Wirklichkeit nur Geist oder Bewußtsein oder ein denkendes Ding.« Vgl. R. Descartes: *Meditationen über die Grundlagen der Philosophie mit sämtlichen Einwänden und Erwiderungen*, Hamburg 1994, S. 110.

- 30 Da für die Zwecke einer Interpretation die Annahme eines bestimmten Wertes von Aussagen unerlässlich ist, gehen wir hier davon aus, dass einerseits, wie bereits gezeigt, der eigene Körper transzendent wird, andererseits der zwar erheblich verwirrte aber immer noch und vielleicht gerade deswegen authentische Geist als Instanz der Erkenntnis auf dem »wilden Trip« durch die Spielsphären mitgeführt wird.
- 31 Auf der anderen Seite kann die Verwirrung Pikuls über die Grenze von Wirklichkeit und Schein, die seine Panikausbrüche provoziert, platonisch gedeutet werden. Es ist doch gerade Platon, der warnend behauptet, dass: »Die Dichtkunst [...] dem Verstand aller derer gefährlich zu sein [scheint], die nicht im Besitz des Gegenmittels sind, nämlich der Erkenntnis der wirklichen Welt«. Platon: *Politeia* X 595. Von dieser Hypothese ausgehend entwickelt sich die ganze Kunstkritik des zehnten Buches der *Politeia*.

Ergebnis einer Erfahrung des Spiels, sondern eine durch Angst motivierte Präventivmaßnahme, das Resultat eines Vorurteils.³²

Durch die Platonischen Dialoge zieht sich bekanntlich aber auch eine gewisse Ambivalenz in der Bewertung von Kunstschöpfungen. Ihre Verachtung wird an zahlreichen Stellen durch die Verehrung Homers relativiert. Ziemlich eindeutig sind zumindest die Stellen, in denen es um die Ontologie des Kunstwerkes geht.³³ Das Kunstwerk zeichnet sich laut Platon durch das Moment der Nachahmung aus. Es setzt Wirklichkeit voraus, und ist gerade deswegen von geringerem Wert. Es kommt schließlich notwendig und im vollen Sinne erst *nach* der Realität.

Dem Künstler, dem Fiktionsschöpfer, werden durch die Vorgaben der Wirklichkeit eindeutige Grenzen gesetzt. Eine vollkommene Fiktion, die die Gegebenheiten der Realität in jeder Hinsicht verneint, ist nicht realisierbar. Schließlich basiert auch die Wirksamkeit der Spiele Allegra Gellers nicht auf der vollkommenen Neuheit des Dargestellten, sondern vielmehr auf der Art der Darstellung und ihrer Vermittlung. Allerdings scheinen die Fiktionen der Spiele Gellers in ihrem Wert für die Spielkonsumenten nicht der Wirklichkeit zu folgen, sondern, und das gilt vor allem für die eXistenZialisten, sie geradezu zu übertreffen.³⁴ Was genau ist aber dann der Mehrwert dieser Fiktionen gegen-

32 Einige Interpreten finden aus ähnlichen Gründen in der Figur Pikuls den Zuschauer wieder, der auch, vielleicht nicht ebenso ängstlich und sicher nicht als direkte Spielerfahrung, so doch in *eXistenZ* etwas völlig Neues erkundet. Im Unterschied dazu tritt die Mehrheit der erfahrenen spielfanatischen eXistenZialisten auf. So spricht beispielsweise S. Jacobs: »Müde Miene zum bösen Spiel«, in: FAZ vom 18.2.1999 von Ted Pikul als von einem »Interessenvertreter des Zuschauers«.

33 Eine repräsentative Stelle dieser Art findet der Leser im Buch X der *Politeia*. Platon behauptet hier, dass »die Dichtwerke [gemeint ist aber das Kunstwerk schlechthin, V.H.] [...] in dritter Reihe von der Wirklichkeit entfernt sind«. Platon: *Politeia* X, 599. Daraus ergibt sich für ihn das endgültige und außerordentlich eindeutige Urteil über die Kunst, das folgendermaßen lautet: »Also die nachahmende Kunst ist verwerflich, wendet sich an etwas Verwerfliches und bringt verwerfliche Erzeugnisse hervor.« Platon: *Politeia* X, 603.

34 Stellvertretend für alle eXistenZialisten bezeichnet der Tankstellenbesitzer Gas nach der Erfahrung des Spiels die wahre Wirklichkeit als »erbärmliche Ebene der Realität«. Allerdings handelt es sich auch bei dieser Szene um eine Spieleszene.

über der Wirklichkeit; der Mehrwert, der für ihren überragenden Erfolg sorgt? Inhaltlich stellen die Fiktionen keine reinen Alternativwelten dar. Die Platonische These von der Nachstellung der Kunstwelt stimmt trotzdem nicht.

Eine Außenperspektive des Zuschauers, der die Trennung von innerhalb und außerhalb des Spiels (bis zum Schlussatz) voraussetzt – wofür der Film mit dem sphärischen Aufbau des Spiels durchaus Anhaltspunkte liefert – wird von folgenden Überlegungen begleitet. Obwohl ein Zukunftsszenario Cronenbergs, so ist doch dem Zuschauer die gesamte Landschaft erstaunlich vertraut, in der sich die Film- und Spielfiguren bewegen. Normale Waldstraßen werden von konventionellen Autos befahren. An överschmutzten Tankstellen wird angehalten und in einem geläufigen Motel übernachtet. Alles scheint sich geradezu weit von der Zivilisation entfernt abzuspielen. Lediglich das doppelköpfige Amphibium markiert die Umgebung als eine virtuelle und möglicherweise zukünftige. Ist das die Vision einer Zukunft, in der sich der Akzent lediglich auf das Virtuelle verlagert, die äußere physikalische Wirklichkeit also deswegen ein wenig vernachlässigt wirkt? Oder ist es die schlichte Relativierung der Distanz von Gegenwart und Zukunft, die als Warnung intendiert ist? Das eine schließt das andere keineswegs aus. Der erste Teil unserer These scheint aber interessanter zu sein. Also nicht nur der menschliche Körper wird auf einem schlichten Motelbett liegen gelassen, sondern die Körperlichkeit, die Materialität selbst.³⁵ Kommt dies eindeutig einem Realitätsverlust gleich, oder ist mit dem eventuell als verlustfrei zu verstehenden Realitätsersatz zu argumentieren? Der etwa für die Medienphilosophie der 70er Jahre, die weitgehend mit dem Wirklichkeitsverlust argumentiert, charakteristische kritische Ton wird nicht sichtbar. »[Cronenbergs] Film bebildert nicht den *Verlust der Realität*,

35 Auf den neuen Stellenwert des Physikalischen verweist in seiner Rezension auch Steffen Jacobs. Er schreibt: »Der Spieler der Zukunft sitzt nicht mehr vor einem Bildschirm, sondern bewegt sich frei und leibhaftig in einer fiktiven Umgebung, während sein Körper regungslos verharrt. Kein Wunder, dass Sportarten, die physischen Einsatz verlangen, in diesem Umfeld offensichtlich ausgestorben sind.« Die letzte Bemerkung referiert auf eine Dialogsequenz zwischen Ted Pikul und Allegra Geller, in der das physische Skilaufen als eine naive Nostalgie anklingt.

sondern illustriert die – wie der Film andeutet: offenbar unlösbare – Frage, *was Realität eigentlich ist*«, fasst Manfred Riepe treffend zusammen.

Die Konsequenz der skizzierten Ontologie des Spiels, die auf eine Autonomie hinausläuft, ist die, dass die Fiktion der Wirklichkeit nicht mehr als etwas eindeutig Untergeordnetes entgegentritt, nicht mehr eine Scheinwelt ist, sondern als ein reales Gebilde mit einem anderen Realen konkurriert. Gerade derartige Konkurrenz darzustellen, ist eines der Zentralmotive des Films.

Die Nichtexistenz des Fiktiven, die sich wohl zuerst als Kandidat für die Unterscheidung von Spiel und Wirklichkeit aufzwingt, verliert alle Eindeutigkeit. Das Fiktive im Spiel ist etwas und nicht nur nichts. Es kann vor allen Dingen nicht durch Konfrontation mit der Wirklichkeit als irreal erkannt werden, denn es gibt keinen derartig transparenten Maßstab, es gibt kein festes Korrektiv. Der Gegensatz von Wirklichkeit und Schein, von wahr und falsch, entsteht erst dort, wo ein klares Repräsentationsverhältnis vorhanden ist. Wo etwas nicht nur für sich selbst, sondern zugleich für ein anderes steht, beginnt das Problem von Wirklichkeit und Schein. Geht man dagegen von der Autonomie der Spielwelt aus, so verliert die Frage ihren Sinn, was durch die endgültige Offenheit dieser Problemstellung, denken wir noch ein letztes Mal an den Schlussatz, offensichtlich auch Cronenberg darzustellen versucht.