

Virtuelle Welten im Kinojahr 1995 – Ist die Zukunft mittlerweile eingetreten? Ein Rückblick auf vier Filme

Christian Ganzer

1. Unsere Gegenwart als Zukunft von gestern

Im Jahr 1995 kamen innerhalb von sechs Monaten vier Science-Fiction-Filme in die Kinos, die sich alle in weiterem Sinne mit dem Internet bzw. dem »Cyberspace« auseinandersetzen. Was war denn da los?

Die Filme waren allesamt keine wirklichen Erfolge, weder finanziell noch von ihrer künstlerischen Qualität her. Althergebrachte Dramaturgien, konventionelle Action und hanebüchene Dialoge gibt es in allen vier, oft nahe am B-Movie. Es waren zum Großteil auch keine Big-Budget-Produktionen, trotzdem hat man das Gefühl, dass die Filmstudios einige Zeit zuvor erkannt hatten, dass »das Netz« das nächste große Ding sein würde, dass der Umbruch durch die Digitalisierung ein gesellschaftlich relevantes Thema wird, das Zuschauer:innen ins Kino locken könnte. Man wollte, ganz offensichtlich, nicht den Anschluss verpassen.

Die Filme sind: *VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC* von Robert Longo (Kinostart 26.05.1995), *DAS NETZ* von Irwin Winkler (Kinostart 28.07.1995), *HACKERS – IM NETZ DES FBI* von Iain Softley (Kinostart 15.09.1995) und *STRANGE DAYS* von Kathryn Bigelow (Kinostart 13.10.1995).¹

Wir befinden uns hier, wie gesagt, nicht in der Oberliga des Genres, es werden keine allseits anerkannten Meisterwerke der Science Fiction untersucht. An dieser zeitlich eng begrenzten »Stichprobe« lässt sich aber zeigen, was man genau zu diesem Zeitpunkt an dem Thema reizvoll fand, vor allem aber, was alle Produktionen

¹ Trotz der hier angegebenen deutschen Verleihtitel wird auf die US-amerikanischen Kinostarts Bezug genommen, weil das im Zeitalter von MTV die Momente waren, wo etwas (pop-)kulturell »in der Welt« und globales Gesprächsthema war. Die Veröffentlichung in den deutschen Kinos war jeweils nur wenige Monate später. Am schnellsten war *DAS NETZ* zu sehen, nämlich schon im September 1995 (sicher wegen der Starbesetzung Sandra Bullock, die im Jahr zuvor ihren Durchbruch mit dem Blockbuster *SPEED* hatte), am längsten hat es bei *HACKERS* gedauert, die tauchten erst im Juni 1996 in den deutschen Kinos auf.

gemeinsam über die latente Bedrohung erzählen, als die die aufkommende Informationstechnologie, sprich »Vernetzung« Mitte der 90er Jahre empfunden wurde. Denn eigentlich spricht jedes Science-Fiction-Werk immer mehr über die Zeit seiner Entstehung als über eine konkrete Zukunft. Darüber hinaus kann man die vier Filme aber im Sinne des diesem Band zugrunde liegenden Themas befragen: Wie treffsicher erscheint die Science Fiction von vor 30 Jahren, wenn man sie als Prognose für das Hier und Jetzt liest? Denn die vier damals entstandenen Filme spielen implizit oder sogar explizit in unserer heutigen Gegenwart. Die Handlung von *JOHNNY MNEMONIC* beispielsweise beginnt am »17. Januar 2021«, wie man gleich am Anfang auf einem Begrüßungsbildschirm in einem Hotel sehen kann.²

Wenn wir die technologische Entwicklung betrachten, leben wir heute in einer Welt, die einem Menschen zum Zeitpunkt der Entstehung der Filme wirklich als »Science Fiction« erscheinen hätte müssen: Nahezu jeder Mensch trägt einen Computer in der Tasche, mit dem er jederzeit via Bild und Ton erreichbar ist, ein Gerät, mit dem man in Geschäften bezahlen kann, das einen im Raum verortet, mit dem man selbst reden und das einem fast jede Frage beantworten kann oder das es möglich macht, mit Menschen zu kommunizieren, die eine andere Sprache sprechen.

Auf den ersten Blick wirken die vier Filme heutzutage kaum noch wie Schilde rungen einer faszinierenden Zukunft, sondern eher wie retro-futuristische Kuriositäten, deren Zukunftsvisionen seltsam überholt erscheinen. Es ist natürlich unterhaltsam zu sehen, wie man sich Anfang der 90er Jahre die technologische Zukunft und das kommende »Netz« vorgestellt hat. Die optische Gestaltung hat jedenfalls oft einen unwiderstehlichen Trash-Appeal. Unerschrocken wagte man sich an die Darstellung von eigentlich Undarstellbarem und visualisierte einerseits Klischees einer vernetzten Welt aus lichtgleißenden Leiterbahnen und nicht enden wollenden kubistischen Matrixen, andererseits ein aus heutiger Perspektive rührendes Arsenal aus klobigen Gerätschaften, die den Protagonisten Zugang zu den virtuellen Welten verschaffen sollten: Datenhelme, Handschuhe und Diskettenlaufwerke.

Auf den zweiten Blick lassen sich allerdings einige, vor allem dystopische Elemente als überraschend zutreffende Projektionen einer digital veränderten Arbeitswelt registrieren.

Wenn man das gesamte Genre der Science Fiction kulturell quasi als eine posttraumatische Belastungsstörung betrachtet, verursacht durch die Industrialisierung ... ist dann ist das starke Unbehagen bei der heranrollenden digitalen Revolution, das in dieser ersten Welle der Internet/Cyberspace-Filme zum Ausdruck gebracht wird: vielleicht eine prophylaktisch behandelte Angststörung?

2 Eine Affinität dazu, die Handlung ca. 30 Jahre in die Zukunft zu verlegen, scheint es in der Science Fiction häufiger zu geben, z.B. spielt der zweite Teil von *BACK TO THE FUTURE* von 1985 im Jahr 2015, der Roman *Inseln im Netz* von Bruce Sterling aus dem Jahr 1988 spielt 2023 etc.

Im Haupt- oder Subtext aller Filme werden Manipulation, Identitätsverlust, Isolation und Entfremdung behandelt, hervorgerufen durch ... jaja: Arbeit!

- Wir sehen in **DAS NETZ** eine Sandra Bullock einsam am Computer im Homeoffice. Sie verliert im wahrsten Sinne des Wortes ihre Identität, bzw. den Beweis für ihre Identität. Es ein Kampf, wieder »heraus« aus dem System, in die »echte« Welt zu kommen (wie ganz wortwörtlich in dem Film **TRON** von 1982 schon gezeigt). Der Alptraum ist erst vorbei, als sie wieder ihre wirkliche Persona zurück hat.
- Wir sehen in **VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC** einen Keanu Reeves, der die Erinnerung an seine Kindheit löschen muss, um Platz für (berufliche) Daten in seinem Kopf zu haben ... Am Ende wird er von einem Lohnarbeiter, der ohne Moral Dienstleistungen erbringt, zu dem, was heute »Whistleblower« heißt, verrät Betriebsgeheimnisse zum Wohle der Menschheit und bekommt seine Kindheit zurück.
- Wir sehen in **STRANGE DAYS** einen Ralph Fiennes als Dealer von illegalen Medien (und wollen das in diesem Zusammenhang als »Arbeitsplatz« betrachten). Er verliert sich in digitalen Flashbacks und wird erst erlöst, als er sich für das Allgemeinwohl und gegen seine persönlichen Interessen entscheidet.
- Und wir sehen in **HACKERS – IM NETZ DES FBI** eine Angelina Jolie, die zusammen mit ihrer Gruppe selbstbewusster Hacker:innen eine durch skrupelloses Gewinnstreben riskierte globale ökologische Katastrophe verhindert.

Interessant, dass in allen vier Filmen die Bedrohung letztlich von denen ausgeht, die eigentlich für Sicherheit und Ordnung sorgen sollen:

- In **JOHNNY MNEMONIC** ist es die Pharmafirma, die die Medizin für die Heilung zurückhält – ein Klassiker unter den urbanen Erzählungen von der rettenden Erfindung, die durch finstere Machenschaften in der Schublade verschwindet.
- In **DAS NETZ** und **HACKER** sind es diejenigen, die mittels Schutz-Software oder als Sicherheitschefs für Computersicherheit sorgen sollen, aber ihr dunkles Spiel im Hintergrund treiben und sich selbst einen Vorteil verschaffen wollen.
- In **STRANGE DAYS** sind es die Polizisten (oder sind es sind zwei Einzelfälle?), die als bewaffnete Macht Willkür ausüben und mit der Wahrheit konfrontiert werden müssen.

Grundsätzlich geht es um die Rettung der Welt vor dem kriminellen Verhalten von Großkonzernen, rassistischen Polizisten oder geheimen Eliten durch Underdogs: Hacker und Whistleblower haben das Wissen und damit die eigentliche Macht.

2. Kulturelles Umfeld und Kino-Umfeld

Bei der Mainstream-Kinoproduktion muss das gar nicht so seltene Phänomen von thematischen Gleichklängen vielleicht etwas nüchterner betrachtet werden: Was Intellektuelle, Autoren und Regisseure im Zeitgeist für Themen aufspüren ist das eine. Den Ball ins Rollen bringt aber das andere, das Geld. Es waren die Film-Produzenten, die massiert beschlossen haben, die Budgets für genau dieses Thema genau zu diesem Zeitpunkt freizugeben. Und da große Filmproduktionen in der Regel einen mehrjährigen Vorlauf haben, reden wir von Entscheidungsprozessen Anfang der 90er Jahre. Visuell aufwändige Filme in virtuellen Welten hatten sich in der Vergangenheit meist als finanzielles Risiko erwiesen. Trotzdem ließ man sich darauf ein, es muss also etwas in der Luft gelegen haben. Und dieses etwas ist natürlich: DAS INTERNET!

Anfang der Neunziger Jahre war es das große Zukunftsversprechen, jeder wollte »rein«, wirklich greifbar war das Internet aber noch nicht. Es waren mehr oder weniger nur die großen Hochschulen und Forschungseinrichtungen fest dranangeschlossen, ansonsten musste man sich, man hat die Umstände fast schon verdrängt, über die Telefonleitung einwählen.

Privatpersonen und kleinere Geschäftsleute taten dies meist über die Rufnummern in den Rechenzentren bei einem der größeren Anbieter, bei »Compuserve«, bei »AmericaOnLine – AOL« oder vielleicht sogar noch beim »BTX«-System, dem alten Online-Angebot der Deutschen Bundespost. Wenn sie es überhaupt taten. Im Alltag waren für kommunikative Menschen auf alle Fälle eher Anrufbeantworter und Faxgerät vonnöten, die Anzahl an Personen, die man per Email erreichen konnte, war gering. Aber, wie wir heute wissen: Das sollte anders werden.

Es gibt in der amerikanischen Netzkultur dieser Zeit den Begriff des »Eternal September«. Der Online-Provider AOL baute 1993 zum ersten Mal eine Brücke zwischen dem eigenen geschlossenen System und dem Internet, genauer gesagt, den Foren des Usenet.

Das Versenden von E-Mail zwischen den verschiedenen Netzen hatte vorher schon leidlich funktioniert, aber nun strömten nicht nur, wie eben jeden September, neue Studierende ins universitär geprägte Internet, die freundlich aber streng in die Kommunikations-Gepflogenheiten der Foren eingeführt werden mussten, sondern es kamen erstmals »ganz normale« Leute mit einem AOL-Zugang. Die Digital Natives ächzten unter dem nicht enden wollenden Zustrom.

Amerika erlebte seit den achtziger Jahren einen Boom der Computerindustrie, neben Hollywood gewann Kalifornien durch das Silicon Valley ein weiteres globales Epizentrum hinzu: Hier wurde die Zukunft gemacht. Dazu kam noch die politische Aufbruchstimmung in den USA: Wahlkampf und 1993 Präsidentschaftswahl von Bill Clinton, der eine über zehnjährige Phase republikanischer Herrschaft unter Ronald Reagan und George Bush beenden sollte. Gerade bei den liberalerden Computer- und

Filmmenschen Kaliforniens mag auch dieser Aspekt für die neu entfachte Zukunftsbegeisterung eine Rolle gespielt haben.

Eine zeitliche Einordnung noch für Deutschland: Der Begriff »Internet« steht seit 1996 im Duden, etwa zu dieser Zeit begann man auch an deutschen Hochschulen Email-Adressen und Internetzugänge für Interessierte zur Verfügung zu stellen.

Drei der vier besprochenen Filme hatten trotz ihrer inhaltlichen Ambitionen vergleichsweise kleine Budgets: 20 Mio. (HACKERS), 22 Mio. (DAS NETZ) und 26 Mio. US-Dollar (JOHNNY MNEMONIC). Nur bei STRANGE DAYS hat man sich mit 42 Mio. Dollar finanziell etwas weiter aus dem Fenster gelehnt. Die anderen drei waren wahrscheinlich einfach auch Testballons für das neue Thema, so richtig viel riskieren wollte man offenbar noch nicht. Zum Vergleich die Top 10 des Jahres (vgl. Wikipedia, 2024):

- 1) DIE HARD 3 – Budget: 90 Mio. – Einspielergebnis: 366 Mio.
- 2) TOY STORY – Budget: 30 Mio. – Einspielergebnis: 363 Mio.
- 3) APOLLO 13 – Budget: 52 Mio. – Einspielergebnis: 355 Mio.
- 4) JAMES BOND GOLDENEYE – Budget: 60 Mio. – Einspielergebnis: 352 Mio.
- 5) POCACHONTAS – Budget: 55 Mio. – Einspielergebnis: 346 Mio.
- 6) BATMAN FOREVER – Budget: 100 Mio. – Einspielergebnis: 336 Mio.
- 7) SEVEN – Budget: 33 Mio. – Einspielergebnis: 327 Mio.
- 8) CASPER – Budget: 55 Mio. – Einspielergebnis: 288 Mio.
- 9) WATERWORLD – Budget: 175 Mio. – Einspielergebnis: 264 Mio.
- 10) JUMANJI – Budget: 65 Mio. – Einspielergebnis: 263 Mio.

Unter allen hier aufgelisteten Filme, das muss man konstatieren, gewinnt in der Kosten-Nutzen-Rechnung klar die Computeranimation TOY STORY. Und das war ja vielleicht auch der cleverste Ansatz und auf alle Fälle eine Vorahnung auf die sich anbahnende Verbindung von Film und Computer: das Gerät nicht zum Thema sondern zum Arbeitsmittel zu machen.

3. Die Filme

3.1. JOHNNY MNEMONIC

(Regie: Robert Longo, Alliance Communications/Sony Pictures)

Wir befinden uns in einer dystopischen Zukunft im Jahr 2021. Johnny Mnemonic ist ein Kurier, der in einem in seinem Kopf implantierten Speicherchip Daten schmuggelt, die auf eine nicht näher definierte Art illegal sind und nicht anders transportiert werden können. Die Zusehenden sollten sich an dieser Stelle nicht fragen, warum das so sein muss, denn die Daten sind zuvor auf einer Art Mini-CD, die tat-

sächlich ganz gut zu transportieren wäre. Wie oft bei solchen Figuren will er eigentlich aufhören, aber aus finanziellen Gründen muss er »einen letzten Job machen«. Johnnys Hirn hat eine Kapazität von damals sicher fast unvorstellbaren 80 Gigabyte, er benutzt allerdings zusätzlich einen »Speicherverdoppler« und hat dadurch nach Adam Riese 160 Gigabyte. Die ihm von dubiosen Gestalten eingespielten 320 Gigabyte passen aber schließlich auch noch irgendwie rein, im Film stellt man sich Computerspeicher anscheinend eher wie einen Luftballon vor: Mit genügend Druck geht's. Eine schwerwiegende Nebenwirkung ist, dass Johnny seine Kindheit vergessen muss, damit alles abgespeichert werden kann. Dies ist möglicherweise eine nette Anspielung auf den Detektiv Sherlock Holmes, der ja auch absichtlich vergessen musste, dass sich die Erde um die Sonne dreht, um in seinem Hirn Platz für wichtige Ermittlungsdetails zu haben (vgl. Doyle, 1887). Natürlich haben es auf Johnnys Fracht dann mehrere Parteien abgesehen, jagen ihn und wollen ihm den Kopf abschneiden. Denn bei der in ihm enthaltenen Information handelt es sich um das Rezept für eine Heilung der Krankheit NAS (Nerve Attenuation Syndrome), an der über die Hälfte der Weltbevölkerung leidet. Das mit der globalen Seuche im Jahr 2021 ist jedenfalls treffend prognostiziert. Wie sie ausgelöst wird, diagnostiziert der Arzt Spider, gespielt von Punkrockstar Henry Rollins: »Das ist die Ursache! Informationsüberlastung! Die elektronischen Geräte verpesten unsere ganze Atmosphäre! Verfluchte High-Tech-Zivilisation! Aber wir behalten diesen ganzen Scheißdreck, weil wir ohne ihn nicht leben können.« Die Leute, die heutzutage verbreiten, dass Corona vom neuen G5-Netz ausgelöst wurde, wären über diesen Befund hellauf begeistert ... Tatsächlich ins Schwarze getroffen hat aber die Voraussage, dass wir heutzutage ohne elektronische Geräte um uns herum nicht mehr leben können: verfluchte High-Tech-Zivilisation!

Verhindern, dass das rettende Rezept an die Öffentlichkeit gerät, will auch und vor allem die große Pharma Company, die der Einfachheit halber »Pharmakom« heißt. Denn die verdient gut an den Medikamenten gegen die Symptome und will nicht, dass die Menschen geheilt werden. Ein Love Interest gibt es auch noch: Jane, eine Art weiblicher Bodyguard, die Johnny beisteht, weil sie auf eine finanzielle Belohnung hofft. Damit alles auch einmal ein Ende findet, handelt es sich natürlich um einen Wettlauf gegen die Zeit, denn durch die Datenüberladung werden Johnnys Synapsen nach und nach »perforiert«. Die Daten müssen also wieder raus, das schafft er dann mithilfe der Rebellen, die in der 60. Filmminute unvermittelt auftauchen. Sie tragen den sprechenden Namen »LoTeks« und halten in ihrem Hauptquartier (dem »Himmel«), der Ruine einer Autobahnbrücke über den Fluss einen drogensüchtigen Delphin in einem Tank. Nur dieser kann die Daten entschlüsseln – vorher kann man sie nicht downloaden, logisch oder? Die Rebellen fordern über ihr Satellitennetzwerk die Menschen auf, ihre Videorecorder anzuschalten ... Hier kann man sagen, lagen die Filmemacher in ihrer Prognose für 2021 falsch. Auch die allgemeinwährtigen Röhrenfernseher wirken heute natürlich unfreiwillig komisch, aber es

soll noch etwas Positives gesagt werden: Viele Dialoge klangen in damaligen Ohren vermutlich wie wichtigstuerisches Kauderwelsch, die darin verwendeten Ausdrücke sind heute aber alltäglich: Verschlüsselung, Code, Download usw.

Die »LoTeks« senden schließlich die Heilung in alle Welt und ... Happy End: Johnny und Jane küssen sich vor der im Hintergrund explodierenden Zentrale von Pharmakom.

Am Anfang des Films steht eine Visualisierung des Netzes: Man sieht eigenartige Formen in einer Mischung aus elektronischen Schaltauflächen und Industriearchitektur, kugelblitzartige Leuchterscheinungen fliegen die Matrix entlang, die größeren Strukturen erinnern an die Skyline einer Megalopolis. Mit den damaligen technischen Mitteln der 3D-Grafik kommt man hier den Schilderungen des Cyberspace in den Texten von Gibson ziemlich nahe.

Doch spätestens die Einblendung »INTERNET, 2021« wirkt dann unfreiwillig komisch und lässt die einstmals wegweisend erscheinende Zukunftsvision Gibsons plötzlich sehr alt aussehen. Auch die später im Film folgenden Ausflüge ins Netz tragen aus heutiger Perspektive eher zur Erheiterung bei: Visier und Datenhelm dienen unter anderem dazu, im Cyberspace virtuelle Telefontastaturen zu bedienen, einzig beim Zugangscode hat man sich ein räumliches Schieberätsel ausgedacht. »Lass mich rein, lass mich rein ...«, stöhnt Johnny, wie unter körperlichen Schmerzen. Wie wild muss er weiter auf imaginäre Keyboards einhacken, um sich Zugang zu »Faxrechnungen« zu verschaffen. Als er im Netz nicht weiterkommt, taucht unvermittelt ein Frauengesicht auf, ein »Ghost in the Machine« und warnt ihn vor seinen Verfolgern. Es ist die Gründerin der Pharmafirma und stellt sich am Ende als die Mutter von Johnny heraus. Dargestellt wurde sie von Fassbinder-Schauspielerin Barbara Sukowa und dass Robert Longo in Kontakt zu ihr kam, war sicher kein Zufall, dazu am Ende dieses Abschnitts mehr. Longo und Sukowa haben noch während der Produktionszeit geheiratet.

Zur Entstehung: Grundlage dieses Films ist die sehr hübsche Kurzgeschichte des Autors William Gibson aus dem Jahr 1981 *Der mnemotische Johnny*. 1984 erschien sein Roman *Neuromancer*, der Titel ist erkennbar ein Kofferwort aus Neuron und Romantriker.³ Der sofortige Bestseller ist eines der Ur- und Hauptwerke des Cyberpunk-Genres und machte den bis dahin nur Insidern bekannten Autor schnell einem breiteren Publikum bekannt. In seinen dystopisch-technischen Kurzgeschichten hatte Gibson unter anderem den Begriff des »Cyberspace« geprägt. Eine Verfilmung von einem Werk Gibsons wurde lange erwartet, die Fangemeinde war entsprechend gespannt.

Der Roman *Neuromancer* ist seit 1988 und bis heute in Hollywood in der sogenannten »Development Hell«, unzählige Konzepte und Drehbücher wurden schon

3 Die Deutsche Erstausgabe erschien 1987 mit zweizeilig geschriebenem »Neu-Romancer« auf dem Cover. Ein Beispiel, wie man mit einem einzigen Trennungsstrich alles versauen kann.

entwickelt und verworfen. Zuletzt war zu lesen, dass vielleicht eine Streamingdienst-Serie daraus wird (vgl. Otterson, 2024). Sollte diese jemals erscheinen, würden Zuschauer:innen wahrscheinlich sagen: Das ist ja alles bei MATRIX geklaut! Das könnte auch einer der Gründe sein, warum von Produzentenseite eine *Neuromancer*-Verfilmung weiterhin nicht mit großer Energie verfolgt wird.

Die Verfilmung des *Mnemotischen Johnny* plant William Gibson in den 90er Jahren jedenfalls selbst, zusammen mit dem renommierten New Yorker Künstler Robert Longo. Das Projekt sollte eigentlich ein Arthouse-Film werden, schwarzweiß und düster, wie die französischen 60er-Jahre-Autorenfilme *ALPHAVILLE* von Jean-Luc Godard oder *AM RANDE DES ROLLFELDES* von Chris Marker (vgl. Riefe, 2016). Die Produktionsfirma bestand 1995 auf der Veröffentlichung in Farbe, aber um dem ursprünglichen Plan Rechnung zu tragen, sorgte Regisseur Longo dafür, dass *JOHNNY MNEMONIC* im Jahr 2021 noch einmal in schwarzweiß herausgebracht wurde.

Longo schilderte die Anfänge des Projekts so: »Das Projekt begann als arty 1,5-Millionen-Film und wurde zu einem 30-Millionen-Dollar-Film, weil wir keine anderthalb Millionen bekommen konnten.« (zitiert nach Bakel, 1995; meine Übersetzung) Nach einer erfolglosen ersten Finanzierungsphase wurde der Film, laut Longo, schließlich teurer kalkuliert und dies sorgte dafür, dass mehrere Partner einstiegen. Vor allem Sony sieht das Potential, das Budget wird immer weiter erhöht. Synergieeffekte verschiedener Departments von Sony werden genutzt: Der Soundtrack kommt von Sony Music, die Computeranimationen kommen von Sony Pictures Imageworks, es gibt ein Spiel für den PC von Sony Imagesoft. Erstmals gab es auch ein Budget für die Bewerbung eines Kinospieldenkmals im Internet: Sony ließ eine Webseite mit einer Art Schnitzeljagd programmieren, auf der Geldpreise in Höhe von 20.000 Dollar ausgeschrieben wurden.

Im Rausch der Möglichkeiten mutierte das Ganze zum Marketingprojekt – mit der vernachlässigten Hauptaufgabe, einen guten Film zu machen. Nicht nur der schon lange als Hauptrolle eingeplante Keanu Reeves war in der Zwischenzeit durch seinen Auftritt in *SPEED* zum Superstar geworden, auch sonst schaffte man es, einen bemerkenswerten Cast zu verpflichten: Der Rapper Ice-T spielt eine Art Rebellenführer, Punkrockstar Henry Rollins eine Art Arzt, der ehemalige Bodyguard und Actionschauspieler Dolph Lundgren einen jesusartig aussehenden, aber gewalttätigen Wanderprediger. Der Film ist dann, wohl unter Einfluss der Produzenten, ein klassischer Action-Streifen mit Schlägereien, Explosionen und Verfolgungsjagden geworden. Besonders beim Showdown verliert sich der Plot in unendlichen Kampfszenen; die vorher aufgebaute, dringende »Gefahr«, dass Johnnys Hirn wegen Überladung explodieren könnte, gerät völlig in Vergessenheit.

Robert Longo hatte vorher erst einmal Regie geführt, bei der Episode einer Fernsehserie. Die mangelnde Regieerfahrung ist deutlich zu spüren und vermutlich konnte er sich aus dieser Position heraus auch gegen die wachsende Einflussnahme durch die Produzenten schwer zur Wehr setzen. Diese wollten schließlich bei allen

Entscheidungen mitreden, letztlich wurde Longo ganz klassisch auch der Final Cut, also die Entscheidung über die endgültige Schnittfassung weggemommen und die Musik entgegen seinen Vorstellungen geändert. Es war Longos erster und letzter Kinofilm. *JOHNNY MNEMONIC* wurde ziemlich verrissen, erhält bis heute auf praktisch allen Portalen miserable Bewertungen und gilt als schlechteste Schauspielerarbeit von Keanu Reeves. Und trotz der massiven Werbemaßnahmen schwächelt er 1995 auch an der Kinokasse: Bei einem Budget von 26 Mio. Dollar spielt er in den USA zunächst nur 19 Mio. ein, das Gesamteinspielergebnis weltweit beträgt 52 Mio.

Der amerikanische Kritiker Roger Ebert gibt ihm zwei von vier Sternen: »Ein Film, der nicht eine Nanosekunde ernsthafter Analyse verdient, aber eine Art von idiotischer Größe hat, die man ihm fast verzeiht. Der Film [...] besitzt die Frechheit, sich als futuristische Fabel auszugeben, obwohl alle seine Teile aus dem Regal des Gebrauchfilmladens gekauft wurden.« (Ebert, 1995a, meine Übersetzung)

Kleiner Seitenpfad zum Abschluss: Wenn man von der Figur des Neo in *MATRIX* zurückgeht zu Johhny in diesem Film, dessen Erscheinungsbild im slicken 80er-Jahre Anzug mit schmaler Krawatte sich wieder zurückführen lässt auf die bekannteste Werkserie von Robert Longo, die »Men in the Cities«, große Zeichnungen von männlichen Figuren, die taumelnd zu Boden fallen, alle tadellos im Anzug, ... wenn man dann erfährt, dass Robert Longo von einem Standbild aus einem Film inspiriert wurde: *DER AMERIKANISCHE SOLDAT* von 1970 ... dann taucht hier Rainer Werner Fassbinder auf: Er ist der Regisseur von *DER AMERIKANISCHE SOLDAT*.

3.2. DAS NETZ (Regie: Irwin Winkler, Columbia Pictures/Sony Pictures)

Nun der zweite Film, dessen Hauptperson im Jahr zuvor durch den Kassenschlager *SPEED* berühmt wurde. Diesen eigentlich recht konventionellen Thriller als Science Fiction einzuordnen mag vielleicht überraschen, es gibt aber tatsächlich gute Gründe, ihn als solchen zu betrachten. Doch zunächst zum Inhalt: Die Programmiererin Angela Bennett, gespielt von Sandra Bullock, lebt sehr zurückgezogen, macht ihre Arbeit zuhause am Computer, verbringt ihre Abende mit Pizza, die sie sich übers Internet bestellt und chattet online – klingt heutzutage völlig normal. Für damalige Zuschauende befand sich ein solches Verhalten wahrscheinlich irgendwo auf der Skala zwischen Borderline-Persönlichkeit und vielleicht tatsächlich einer Figur aus einem Science-Fiction-Film. Auf alle Fälle charakterisiert es Angela im Jahr 1995 als totalen Nerd. Nicht einmal zu ihren Nachbarn hat sie Kontakt und ihre Mutter, die in einem Heim lebt, hat Alzheimer und erkennt sie nicht mehr. Tragisch genug, es wird sich später aber als noch tragischer erweisen.

Auch in diesem Film ist der »McGuffin«, also das Objekt, das die Handlung weitertriebt, ein Datenträger: Sie bekommt von einem ihrer Chefs eine seltsame Diskette mit einem Programm zugeschickt, das sie sich mal anschauen soll. Der Chef

will ihr die Umstände noch genauer erklären, stürzt dann aber mit seinem Flugzeug ab. Die Zuschauenden wissen schon, dass hier was Größeres im Gange ist. In der Titelsequenz des Filmes sah man, wie sich ein Minister in Washington nach einem Telefonat erschossen hat.

Auf Angela ist nun jemand angesetzt, der die Diskette mit dem Programm zurückholen soll. Zusammen mit den dunklen Mächten im Hintergrund, der Geheimorganisation »Die Prätorianer«, manipuliert er alle ihre Einträge im Melderegister, im Strafregister, sodass ihr niemand mehr glaubt, dass sie sie selbst ist: Ihr Haus wird verkauft, sie wird von der Polizei wegen angeblicher Prostitution und Drogendelikten verfolgt. Niemand kann ihre wahre Identität bezeugen, nicht einmal ihre Mutter, die ja Alzheimer hat ... tragisch eben. Ihre letzte Hoffnung ist ihr ehemaliger Therapeut und Liebhaber. Angela schildert dem Ungläubigen, was ihr Bizarres widerfahren ist, welches gleichzeitig profunde und profane Wissen über ihre Person von ihren Peinigern gegen sie verwendet werden kann und wir Menschen von heute begreifen ohne Probleme, wovon sie spricht: »Sie wussten alles über mich: sie wussten, was ich esse, was ich trinke, welche Filme ich mag ... Sie wussten, woher ich komme, welche Zigaretten ich früher geraucht habe ... Und alles, was sie wissen, haben sie aus dem Internet ... Ich weiß nicht ... Aber meine Kreditkarten ... Unser ganzes Leben läuft über Computer.«

Der zunächst Zweifelnde beginnt ihr zu glauben, allerdings wird dieser einzige Mensch, dem sie noch vertrauen kann, durch Datenmanipulation aus dem Netz heraus mit falschen Medikamenten behandelt und stirbt im Krankenhaus. Zusätzlich drohen ihre Verfolger nun telefonisch, ihrer Mutter etwas anzutun.

Angela ist nun endgültig völlig allein auf sich gestellt. Sie kriegt heraus, dass das Programm auf der Diskette ein als Schutzprogramm getarntes »Trojanisches Pferd« ist, mit dem die geheime Organisation Computernetze von Firmen und Behörden angreift, damit ein Unternehmen namens »Gregg Systems« anschließend ein vermeintliches Schutzprogramm als vorgebliche Sicherheitslösung verkaufen kann. Nach Programmier-Tricks in ihrer alten Firma und Verfolgungsjagden auf einer Computermesse in San Francisco (gedreht auf der umdekorierten MacWorld Expo Januar 1995 im Moscone Center, wo 12 Jahre später das iPhone vorgestellt wurde), kann sie schließlich die Beweise sichern und dem FBI zumailen. Happy End, Angela und ihre Mutter pflanzen Blumen, während im Hintergrund im Fernsehen von der Verhaftung des Computerunternehmers und Milliardärs namens Jeff Gregg berichtet wird.

Sehr offensichtlich wollte Regisseur Irvin Winkler eine Hitchcock-Hommage drehen, wie nebenbei hat er aber ein heute brandaktuelles Thema in den Mittelpunkt gestellt, nämlich das der digitalen Identität, bzw. der Identitäts-Manipulation oder -Diebstahls. Angela Bennet versucht einmal, ihre Situation rational zu erklären, erscheint aber ihrer Umwelt dadurch noch verrückter: »Überlegen sie doch mal: Unsere ganze Welt ist gespeichert im Computer. Es ist alles im Computer, einfach

alles: Ihre Kfz-Unterlagen, ihre Sozialversicherung, ihre Kreditkarten, ihre gesamte Krankengeschichte, es ist alles da drin. Und da liegt dieser kleine elektronische Schatten auf jedem einzelnen von uns und bittet nur darum, manipuliert zu werden. Und wissen sie was: Sie haben es mit mir gemacht. Und wissen sie was: Sie werden es auch mit ihnen machen!«

Das Grundsetting des Filmes stellt sich wie z.B. in Hitchcocks *DER UNSICHTBARE DRITTE* dar: Jemand wird von dunklen Mächten seiner Identität beraubt und muss seine Unschuld beweisen. Winkler macht aus seinem Epigonentum gar keinen Hehl, an mehreren Stellen tauchen direkte Bezüge zu und Zitate aus Hitchcock-Filmen auf: die Verfolgungsjagd auf einem Karussell, der Name des Bösewichts »Devlin« und weitere kleine Szenendetails. Irvin Winkler ist eigentlich ein renommierter Produzent, er hat unter anderem die *ROCKY*-Filme produziert und war schon 25 Jahre im Filmbusiness tätig, ehe er sich auch zum Regisseur berufen fühlte.

DAS NETZ kann trotz des zeitgenössisch anmutenden Alltags-Settings durchaus als Science Fiction gesehen werden. Der Film verzichtet zwar fast vollständig auf eine Visualisierung des unheimlichen »Netzes«, es gibt keine Fahrten entlang den glühenden Leitungen des »Data Highway« und keine Schwenks über endlose Server-Räume; das Netz besteht, sehr realistisch, aus ein paar langweiligen Eingabemasken auf Computerbildschirmen. Aber man sieht im Film das, was damals »Telearbeit« genannt wurde und inzwischen »Homeoffice« heißt. Insofern zeigt der Film etwas, was eher der heutigen Wirklichkeit entspricht als der damaligen. Erst 14 % der US-Amerikaner hatten im wirklichen 1995 einen Internet-Zugang (vgl. Richter, 2014) und das hieß dann praktisch immer: Einwahl übers Telefonnetz. Und die meisten Firmen und Behörden hatten ihre internen Netze, falls überhaupt schon vorhanden, aus Sicherheitsgründen zumeist nicht ans Internet angeschlossen. Auf alle Fälle war es für das Kinopublikum eine Zukunftsvision: Der Film sprach von dem, was auf die Menschen an den Bildschirmarbeitsplätzen, aber auch alle anderen zukommen würde, wenn sich Arbeit und Leben ins Internet verlagern und sie dort, egal, was sie tun, Datenspuren hinterlassen.

DAS NETZ wurde von der Kritik überwiegend verrissen, eine der wohlwollendsten Besprechungen war noch die von Kritikerpapst Roger Ebert, vermutlich weil er den verdienten Produzenten Winkler nicht in die Pfanne hauen wollte: »Das alles ist so ausgedacht, dass es mich eigentlich nicht interessieren sollte. Aber ich interessierte mich, wegen Bullock. Wie schafft sie das? [...] Sie erweckt den Eindruck, dass eine Szene, die uns absurd erscheint, für sie vollkommen real ist. Und wir kaufen ihr das ab. – Der Computerkram wird jeden interessieren, der sich für solche Dinge interessiert.« (Ebert, 1995b, meine Übersetzung) Beim Publikum schneidet der Film von unseren vier Filmen noch am besten ab, wahrscheinlich eben wegen Sandra Bullock. Bei einem Budget von 22 Mio. Dollar spielt er 50 Mio. in den USA und 110 Mio. weltweit ein.

3.3. HACKERS – IM NETZ DES FBI

(Regie: Iain Softley, Drehbuch: Rafael Moreu, MGM/United Artists)

Der achtzehnjährige Dade ist gerade mit seiner alleinerziehenden Mutter nach New York gezogen, er ist der »New Boy in Town« an der High-School. In der Pre-Title-Sequenz haben wir erfahren, dass er als Elfjähriger wegen Einbruch in Rechnernetze verurteilt wurde, nachdem er über 1.500 Computer lahmgelegt und eine weltweite Finanzkrise ausgelöst hatte. Strafe war unter anderem, dass er bis zu seinem achtzehnten Geburtstag weder Computer noch Tastentelefon benutzen darf. Jetzt ist es soweit, er ist volljährig, er kann wieder ans Gerät. Schnell bekommt er an seiner Schule Zugang zu Hackerkreisen. Unter den Hackern befindet sich auch Kate, Hackername »Acid Burn«, in ihrer ersten Hollywoodrolle gespielt von Angelina Jolie. Im Hackerzirkel gibt es eine Art internen Wettbewerb darum, wer es schafft, einen Großrechner, einen »Gibson« zu knacken. Der Name ist wohl wiederum eine Hommage an den Cyberpunk-Autor William Gibson (in Wirklichkeit hießen Großrechner damals VAX oder Cray).

Einer aus der Hackergruppe dringt in den Zentralrechner der Öl firma »Ellingson Mineral« ein und scheucht dadurch den Bösewicht des Films auf, Eugene Belford, Hackername »The Plague«. Wie schon in DAS NETZ geht hier die Gefahr vom demjenigen aus, der sie eigentlich verhindern soll: Belford ist der Sicherheitsbeauftragte seiner Firma, führt aber nichts Gutes im Schilde. Durch einen sogenannten »Wurm« im System zweigt er Geld seines Arbeitgebers auf sein privates Konto ab. Dabei stören ihn die Hacker: Sie haben einen Teil seiner Schadsoftware auf eine Diskette kopiert. Geht das schon wieder los! Auf ein Neues wird ein physischer Datenträger gejagt – in einem Film über Netzwerke ...

Belford versucht nun durch ein eingeschleustes Virus die Schuld auf die Hacker zu schieben, damit diese vom FBI verhaftet werden: Durch die Schadsoftware sollen offenbar die Öltanker der Firma zum Kentern gebracht und eine globale Ölkatstrophe ausgelöst werden. Zusätzlich erpresst er unsere Hauptfigur Dade, indem – wieder einmal – die Mutter bedroht wird: Er will ihr übers Netz, auch das kommt uns doch irgendwie bekannt vor, einen üblichen Eintrag ins Strafregister machen ...

Um es abzukürzen: Unsere Hacker manipulieren nun alle Ampeln in New York City, hängen das FBI ab, und wählen sich von Telefonzellen im Untergeschoß des Hauptbahnhofs in den Rechner ein. Mithilfe der TV-Show »Hack the Planet« werden weitere Hacker aufgerufen, den Rechner der Öl firma zu »überladen«, und das Virus wird unschädlich gemacht. Zunächst werden unsere Helden zwar verhaftet, dann kommt aber die Wahrheit ans Licht.

Happy End: Angelina Jolie und Johnny Lee Miller planschen im Pool auf dem Dach eines Hochhauses, im Hintergrund laufen ihre Hackernamen über die Fassadenmatrix der Skyline.

Zusatz-Happy-End: die beiden Schauspieler hatten kurz darauf auch im echten Leben Hochzeit.

Die Filmemacher haben sich mit der Visualisierung eines Hackerangriffs eine wirklich schwierige filmische Aufgabe gestellt. Während Belford mit seiner »Verteidigertruppe« in einem futuristischen Control Room sitzt, sieht man dazwischen immer wieder die Hacker an ihren Laptops, auf den Monitoren ihrer Rechner erscheinen keine schnöden Terminalzeilen, sondern man fliegt man geradezu durch eine Matrix aus futuristischen Serverschränken, die auf lichtzuckenden Leiterbahnen stehen. Um das Abstrakte sinnlich erfahrbar zu machen, gleitet die Kamera über Platten, durch abstrahierte Lichtleitungen und vorbei an Schrankfronten, auf denen zeilenweise leuchtende Codeschnipsel laufen. Bemerkenswert ist, dass wie bei TRON ein Großteil der vermeintlichen »Computer«-Animationen als analoge Trickaufnahmen mit Modellen hergestellt wurden.

In HACKERS ist das titelgebende Thema nicht als zeitgemäß-trendiger Zusatz hinzugefügt, sondern die »Hackerkultur« selbst sollte thematisiert werden. Der Drehbuchautor hat sich im Vorfeld mit echten Hackern getroffen und wurde deswegen angeblich auch eine Weile lang polizeilich überwacht. Viele Legenden und Begebenheiten aus der amerikanischen Hackergeschichte werden aufgegriffen, wie »Phreaking« und »Blueboxing«, also die Manipulation des Telefonnetzes oder mobiles Computern via Akustikkoppler (vgl. zu diesen antiken Technologien Heine, 1985).

Eine weitere amerikanische Counterculture war anscheinend hollywoodreif und offiziell auf dem Weg in den Mainstream.

In kürzester Zeit wurde es cool, ein Computernerd zu sein. Das ihm anhaftende Image des Soziopathen verwandelt sich in das des technologisch avancierten Selfmademans. Der Dotcom-Boom kündigte sich an, ein gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Umsturz sollte stattfinden und mehr als einmal wurde der Vergleich mit der Erfindung des Buchdrucks bemüht. Die wenigsten Menschen oder Firmen wussten aber, was man nun tun sollte. Eingeweihte, die das esoterische Geheimwissen zur Erstellung einer »Homepage« besaßen, konnten gut verdienen (auch wenn darauf dann meist nur schlechtaufgelöste Bildchen des gedruckten Firmenkataloges zu sehen waren). Der Boom trieb auch in Deutschland seine Blüten: Der große Medienkonzern Kirch Media hatte beispielsweise 1999 die neue Tochterfirma »Kirch New Media« gegründet. Ein Bürohaus in Großlappen, am Stadtrand Münchens, wurde angemietet und vollgestopft mit 160 Leuten, die herauskriegen sollten, womit man im Internet Geld verdienen kann. 2000 platzierte die globale Dotcom-Blase, auch Kirch New Media wurde 2001 aufgelöst (vgl. ak 2001). Der wirtschaftliche Erfolg des Internet ließ noch eine Weile auf sich warten ...

Anfang der 90er Jahre haben die Macher von HACKERS bereits gespürt, dass hier eine neue Bewegung entsteht, man wollte den dazu passenden »Kultfilm« machen – und ist vielleicht genau daran gescheitert.

Einen avantgardistischen 90er-Jahre-Lifestyle authentisch einzufangen, ist bei Ausstattung, Kostümen und Musik noch am besten gelungen: Den Soundtrack mit Kruder&Dorfmeister, Massive Attack, Prodigy, Leftfield und anderen kann man immer noch gelten lassen. Mit Roller Blades, den Fetischklamotten und non-binären Charakteren war der Film seiner Zeit tatsächlich voraus, Figuren und die Besetzung sind, heute würde man sagen: divers. Mit Angela Jolie hat man sich getraut, eine Frau als Hackerin zu zeigen, angesichts der Realitäten in technisch orientierten Kreisen geradezu ein Statement. Bei der dramatischen Umsetzung waren die Macher dann nicht so talentiert, die Story kann einen nicht packen.

Ältere, erfahrenere Regisseure hatten wohl keinen Anknüpfungspunkt zur Computerkultur, deswegen war, wie bei *JOHNNY MNEMONIC*, auch hier wieder ein Berufsanfänger zum Zuge gekommen. Ian Softley hatte davor nur einen (allerdings ganz gut besprochenen) Spielfilm über die Anfänge der Beatles gemacht. Er blieb auch später in der Regiebranche (2008 verfilmte er beispielsweise *TINTENHERZ* nach dem Roman von Cornelia Funke), trotz der Bürde, zu der dieser Film wurde: *HACKERS* floppt nämlich an der Kinokasse massiv. Bei einem Budget von 20 Mio. spielt er weltweit nur 7,5 Mio. ein. (In Deutschland ist *HACKERS* nicht unter den erfolgreichsten 100 Filmen von 1995 aufgelistet.)

3.4. *STRANGE DAYS* (Regie: Kathryn Bigelow, Lightstorm Entertainment, 20th Century Fox/UIP)

Wir befinden uns in einem dystopischen Los Angeles am Vorabend des Jahreswechsels 1999/2000. Die Straßen werden von bewaffneten Polizisten kontrolliert. Der ehemalige Polizist Nero, gespielt von Ralph Fiennes, ist ein Dealer von »Clips«, Aufzeichnungen auf Minidisk von Erlebnissen realer Personen, durchgeführt mittels eines SQUID-Headsets. SQUID ist keine Erfindung von Science-Fiction-Autoren, diese Technik gibt es wirklich: SQUID ist die Abkürzung für »superconducting quantum interference device«. Es ist eine Bezeichnung für Sensoren, die ultraschwache Magnetfeldänderungen messen können, und vor allem in der Medizin in der Magnetresonanztomographie eingesetzt werden.

Im Film sieht das dann aus wie ein Haarnetz oder dieses spinnenartige Draht-Gerät, womit man sich die Kopfhaut massieren kann. Dazu kommt eine Art Minidisc-Player/Recorder, mit dem man einfach die Erlebnisse aufzeichnen und abspielen kann. (Und der wohlgemerkt nicht verkabelt werden muss – hier wurde Bluetooth gewissermaßen vorweggenommen.)

Man kann bei Nero die ganze Bandbreite menschlicher Sensationen auf Disk kaufen, natürlich vor allem Gewalt und Sex. Er selbst ist auch abhängig von diesen Clips, am liebsten schaut er sich die Aufnahmen an, wo er noch zusammen ist mit seiner Exfreundin Faith, gespielt von Juliette Lewis, die ihn für einen Musikmanager aus der Halbwelt verlassen hat und die er gerne zurück hätte. Außerdem gibt

es noch die schwarze Chauffeurin/Personenschützerin Mace, die in Nero verliebt ist und ihn immer wieder aus brenzligen Situationen rausholt. Und wieder geht es um eine Disk, die gejagt wird, diesmal mit der Aufzeichnung der Ermordung eines schwarzen Rap-Stars durch rassistische Polizisten bei einer Verkehrskontrolle.

Nach vielen Verwicklungen und Verfolgungen kommt es zum Showdown auf der riesigen Silvesterparty in der Innenstadt von Los Angeles, Zehntausende sind auf der Straße. Nero will zuerst die Diskette in einem Kuhhandel mit dem Musikmanager gegen seine Exfreundin eintauschen, doch schließlich entscheidet er sich für Mace, der es gelingt, den Datenträger dem Polizeichef zu übergeben. Zunächst ist noch unklar, ob der nicht seine eigenen Leute deckt.

Die beiden inkriminierten Polizisten entdecken mitten im Partygetümmel Mace und wollen sie umbringen. Es beginnt eine Straßenschlacht zwischen Hundertschaften von Polizisten und schwarzen Feiernden, doch gottseidank kommt der Polizeichef und klärt die Lage.

Nero und Mace kriegen und küssen sich schließlich, im Hintergrund feiern Hunderttausende auf den Straßen.

Die meisten der im Film konsumierten »Clips« zeigen Gewalt und/oder Sex, es gibt aber auch eine kleine gefühlige Szene, in der ein querschnitthilfloser Mann sich mittels dieses Mediums wieder in die Situation versetzt, auf seinen eigenen Beinen an einem Sommertag einen Meerestrand entlangzulaufen. Drehbuchautor James Cameron hat die Motivation dieser Figur sehr viel später wiederverwendet, in seinem Film AVATAR von 2009: Auch dort genießt der Protagonist, der im Rollstuhl sitzt, den Moment, als er durch die telematische Verbindung mit seiner Zweitidentität, einem künstlich hergestellten Körper eines Ureinwohners des fremden Planeten, endlich wieder »selbst« laufen und Beine und Füße spüren kann.

STRANGE DAYS spielt zum Jahreswechsel 1999/2000, also 4 Jahre nach der Veröffentlichung. Das ist insofern gewagt, als dass man sich eigentlich sicher sein konnte, dass es die handlungstragende Technik bis dahin nicht geben wird. Vermutlich wollte man um jeden Preis die magische Datumsgrenze in den Film einbauen: den Anbruch des neuen Millenniums, für den ja auch in der Wirklichkeit diverse apokalyptische Szenarien (Stichwort »Millennium-Bug«) vorausgesagt waren.

Es handelt sich definitiv um einen Science-Fiction-Film, sogar um Cyberpunk, die Anleihen bei William Gibson sind zahlreich. Es schließt sich hier auch ein bisschen der Kreis zu *Johnny Mnemonic*: In Gibsons Kurzgeschichte kommt ebenfalls ein SQUID vor (der im Film JOHNNY MNEMONIC dann zu einem albernen Daten-Visier wurde). Auch die Konstellation männlicher Held und weibliche Beschützerin, sowie natürlich die allgemeine dystopische Stimmung einer sich auflösenden Gesellschaft sind im Text von Gibson zu finden.

STRANGE DAYS fällt bei unseren vier Filmen trotzdem ein bisschen aus der Reihe: Hier geht nicht um Vernetzung oder künstliche Welten. Dafür wird umso glaub-

würdiger und nachvollziehbarer der Reiz virtueller Realitäten geschildert und die Faszination, durch die Augen einer anderen Person sehen zu können.

Das Miterleben von Angelegenheiten anderer Leute hat sich inzwischen technologisch anders verwirklicht, nämlich durch die Allgegenwart von Kameras in Mobiltelefonen und durch die Sozialen Medien. Die scheinbar unmittelbare Teilhabe am Leben anderer kann tatsächlich einen Suchtfaktor entwickeln, hier liegt *STRANGE DAYS* gar nicht falsch.

Technisch war der Film eine Herausforderung, die man sich noch einmal besonders bewusst machen muss: Befinden sich in guten Handymodellen heutzutage hochauflösende Kameras, die qualitativ durchaus mit Kinokameras mithalten, musste damals speziell eine ultrakleine 35-mm-Filmkamera entwickelt werden, um die durchgehenden Plansequenzen aus der Ich-Perspektive aufnehmen zu können (vgl. Mikulec 2017). Diese buchstäblich subjektiven Einstellungen – sowie die restliche Kameraarbeit des Filmes – sind auch heute noch beeindruckend.

Beim Blickwinkel der Kamera im Film kann man heute tatsächlich an die direkte Wirkung von Social-Media-Videos denken, oder natürlich an die Ego-Perspektive von Shooter-Games, beides war aber 1995 noch Zukunftsmusik. Als Zeitgenoss:in jedenfalls musste man die Darstellung der »Clips« als konkrete Kritik an Gewalt-Videos verstehen und an allem, was man sich sonst so ab 18 aus der Videothek holen konnte. Die übergeordnete Frage war: Wie sehr lassen sich Schockwirkungen steigern, wie weit soll das alles noch gehen? In diesem Sinne nahm der Film einen eher kulturstressisch-konservativen Standpunkt ein.

Auch in einem weiteren Punkt sieht man *STRANGE DAYS* heute mit anderen Augen: Bei dem im Film dargestellten Fall von Polizeigewalt könnte man denken, hier wurden die Geschehnisse der Tötung von George Floyd im Jahr 2020 und die mediale und damit gesellschaftliche Wirkung vorweggenommen. Die Parallelen sind ja unübersehbar. Allerdings bezieht sich der Film direkt auf den Fall Rodney King von 1991, wo ein Beobachter eine Videoaufnahme von krasser Polizeigewalt an einen Fernsehsender schickte und damit die Strafverfolgung ermöglichte. Er war also eher eine Bestandaufnahme als eine Prognose.

So oder so war dies ein wirklich progressives politisches Statement!

Was an diesem Film in gewisser Weise auch politisch ist: Es ist unter den vier den einzige Film einer Regisseurin. Kathryn Bigelow war bis 1991 mit James Cameron verheiratet gewesen, der auch das Drehbuch zu *STRANGE DAYS* geschrieben und den Film produziert hat. Trotz des relativ hohen Budgets wurde der Film dann allerdings kaum beworben und lief in den meisten Kinos nur zwei Wochen lang. Wahrscheinlich haben die Herren von 20th Century Fox auch nicht recht gewusst, was sie mit so einem Film anfangen sollen: Rassenunruhen, eine zerfallende Gesellschaft, Polizeigewalt – eben nichts fürs Popcornkino.

Cameron hatte 1995 bereits begonnen, *TITANIC* vorzubereiten, kümmerte sich also auch um etwas anderes.

Die Kritiken waren eigentlich sehr gut. Der Kritiker Roger Ebert gab dem Film volle vier Sterne: »Dies ist der erste Film über virtuelle Realität, der sich auf anspruchsvolle Weise mit den Auswirkungen der Technologie auseinandersetzt. Faszinierenderweise schafft Bigelow es, die Auswirkungen (und Gefahren) von VR zu zeigen – in einem Film. Also in einer Form von VR, die ein Jahrhundert alt ist.« (Ebert, 1995c, meine Übersetzung)

Der Film spielte von den 42 Mio. Produktionskosten nur 8 Mio. wieder ein und war damit ein derartiger Flop, dass er fast Bigelows Karriere beendete. Erst fünf Jahre später konnte sie wieder einen Film drehen.

Und 2009 gewann sie dann als erste Frau den Regie-Oskar! Das muss man sich klar machen, dass nach 80 Jahren, in denen nur Männer den Preis bekommen haben, dies im Grunde gerade erst jetzt in »unserer« Gegenwart passiert ist.

Das war 1995 auch noch Science Fiction!

Literatur

Filme

ALPHAVILLE (1965). Regie: Jean-Luc Godard; Athos Films.

AM RANDE DES ROLLFELDES (1962). Regie: Chris Marker; Argos Films.

AVATAR – AUFBRUCH NACH PANDORA (2009). Regie: James Cameron; 20th Century Fox.

DAS NETZ (1995). Regie: Irwin Winkler; Columbia Pictures/Sony Pictures.

DER AMERIKANISCHE SOLDAT (1970). Regie: Rainer Werner Fassbinder; antiteater.

DER UNSICHTBARE DRITTE (1959). Regie: Alfred Hitchcock; Metro-Goldwyn-Mayer.

HACKERS – IM NETZ DES FBI (1995). Regie: Iain Softley; MGM/United Artists.

MATRIX (1999). Regie: Die Wachowskis; Warner Bros.

SPEED (1994). Regie: Jan de Bont; 20th Century Fox.

STRANGE DAYS (1995). Regie: Kathryn Bigelow; Lightstorm Entertainment/20th Century Fox/UIP.

TRON (1982). Regie: Steven Lisberger; Walt Disney Productions.

VERNETZT – JOHNNY MNEMONIC (1995). Regie: Robert Longo; Alliance Communications/Sony Pictures.

Weitere Quellen

ak (2001): »Kirch New Media. Aus für das Entertainmentportal«. In: *Manager Magazin* 29.01.2001, <https://www.manager-magazin.de/digitales/it/a-114926.html> (letzter Zugriff: 03.01.2025).

- Bakel, Rogier van (1995): »Remembering Johnny. William Gibson on the making of Johnny Mnemonic«. In: *Wired* 01.06.1995, <https://www.wired.com/1995/06/gibs-on-4/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Doyle, Arthur Conan (1887): *A Study in Scarlet*. London: Ward Lock & Co.
- Ebert, Roger (1995a): »Johnny Mnemonic«. In: *Chicago Sun-Times* 26.05.1995, <https://www.rogerebert.com/reviews/johnny-mnemonic-1995> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Ebert, Roger (1995b): »The Net«. In: *Chicago Sun-Times* 28.07.1995, <https://www.rogerebert.com/reviews/the-net-1995> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Ebert, Roger (1995c): »Strange Days«. In: *Chicago Sun-Times* 13.10.1995, <https://www.rogerebert.com/reviews/strange-days-1995> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Heine, Werner (1985): *Die Hacker – Von der Lust, in fremden Netzen zu wildern*. Reinbek: Rowohlt.
- Mikulec, Sven (2017): »Strange Days«: Kathryn Bigelow's Thrilling Sci-Fi that Doesn't Feel As Strange As It Should«. In: *Cinephilia & Beyond* 15.07.2017, <https://cinephiliabeyond.org/strange-days-kathryn-bigelows-thrilling-sci-fi-doesnt-feel-strange/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Otterson, Joe (2024): »Apple Orders 'Neuromancer' Series Based on William Gibson Novel«. In: *Variety* 28.02.2024, <https://variety.com/2024/tv/news/apple-neuromancer-series-william-gibson-1235925640/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Richter, Felix (2014): »The Rapid Rise of the Internet«. In: *Statista*, <https://www.statista.com/chart/2007/internet-adoption-in-the-us/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Riefe, Jordan (2016): »Director Robert Longo Ruefully Recalls 'Johnny Mnemonic'«, »I Had Post-Traumatic Stress From That Movie«. In: *The Hollywood Reporter* 18.05.2016, <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/director-robert-longo-ruefully-recalls-895471/> (letzter Zugriff: 03.01.2025).
- Wikipedia (2024): »1995 in film«. In: *Wikipedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/1995_in_film (letzter Zugriff: 03.01.2025).