

Fauler Zauber

Von Inseln im Netz und Löchern in der Matrix

Ruth Mayer

Die Helden des Cyberpunk, die Cybercowboys und Netzpiloten, sind trügerische Wesen, sie lavieren zwischen den Systemen. Cyberpunk, so schrieb Scott Bukatman 1993 im Handbuch zur Bewegung, "can be understood as a narrative of tactics: corporations and the military control *Cyberspace*, so that the cowboys become infiltrators, deceivers, and tricksters." (1993, 212) Das Konzept der Taktik, auf das Bukatman sich hier beruft, stammt von Michel de Certeau, der taktisches Handeln als Alternative zur strategischen Maßnahme verstand - als spontanes, unbewusstes und verhohlenes Agieren im 'Feindesland', das sich von der bewussten und geplanten Aktion des Strategen unterscheidet (1988, 37). Während die Mächtigen Strategien verfolgen, so de Certeau, entwickeln Minderheitenkulturen Taktiken. In der Übernahme dieses Theoriemodells wird Cyberpunk für Bukatman zur neuen Minderheitenbewegung, zum Untergrundkampf der Außenseiter und Underdogs gegen die technologischen und kommerziellen Kontrollsysteme der postmodernen Welt.

Andrew Ross war da anderer Ansicht. Zwei Jahre vor Bukatman ordnete er das Phänomen Cyberpunk demographisch in eine „remasculinized landscape of anarcho-libertarian youth culture“ ein (1991, 146).¹ Für ihn zeugen die Taktierereien der Hacker nicht so sehr von Widerstand als vielmehr von den Machtfantasien weißer Jungs. Selbst da, wo korporative und militärische Kontrolle unterlaufen wird, macht Ross Bravado und Mutspiele anstelle von Ab-

1 Vgl. in diesem Kontext auch: Csicsery-Ronay (1988). Für eine Begriffsbestimmung des Genres insgesamt siehe Scott Bukatmans zentrale Untersuchung *Terminal Identity* (1993). Siehe ferner Mayer (1996).

grenzungsbemühungen aus. Gibsons "pseudo-mystical devotion to the technological sublime" bestimme das Feld wesentlich, nur wenige Autoren entwürfen alternative Zukunftsvisionen. Eine dieser Ausnahmerecheinungen ist für Ross Bruce Sterling, der sich immer wieder mit der *ideologischen* Gestalt der Zukunft auseinander gesetzt habe. Auch wenn Sterling letztlich im privatistischen Rückzug ende, so Ross, präsentiere sich seine Zukunft doch immerhin als komplexe Welt, in der Minderheiten und Marginalisierte nicht nur als hippe Hacker Repräsentation finden.

Der Verweis von 1991 auf Sterling ist deshalb interessant, weil man Sterling in der Tat als Urvater eines aktuellen Trends in der Cyber-Fiktion² sehen könnte, in dessen Rahmen die spielerisch-losgelösten Experimente von einst durch sehr viel konkretere Wirklichkeitsentwürfe ersetzt oder zumindest ergänzt werden. Die Kritikerin Emily Apter stellte so in ihrer Bestandsaufnahme des Genres von 1999 fest, die Cyber-Fiktion der Neunziger sei "rife with postcolonial scenarios that highlight the anachronicity of the future" (1999, 215), und sie erarbeitete schließlich einen ganzen Themenkatalog, der mit den jugenhaft-verspielten Wirklichkeitsentwürfen der frühen Cyberpunk von Gibson über Rudy Rucker bis hin zu John Shirley wenig gemein hat.

Die Themen, die Apter als den neuen Fokus des Genres kennzeichnet - "multinational power brokering, world debt finance, transnational speculation" (ebd.) - sind aber allesamt klassische Themen Bruce Sterlings. Der Autor, oft als 'Public Relations-Mann' der Cyberpunk-Szene abgetan, hat die postkoloniale globale Ökonomie in all ihrer komplexen Verästelung bereits zum Thema gemacht, als viele seiner Kollegen noch dem schwarz-verchromten Disko-Charme der Achtziger anhängen. Mit *Islands in the Net* (1988), seinem erfolgreichsten Roman, ließ Sterling die glatte Oberflächenästhetik des Cyberpunk, die er in *Schismatrix* exemplarisch beschrieb und in *Mirrorshades* pro-

2 Der Begriff 'Cyberpunk' in seiner Konnotation von technologischer Rebellion und Street credibility war schon immer problematisch, auf die aktuelle Ästhetik der Technologie in der Science Fiction will er schlicht nicht mehr passen. Ich wähle deshalb im Folgenden die neutralere Bezeichnung 'Cyber-Fiktion', die wie der frühere Begriff der Markierung eines kulturellen Feldes (Literatur, Film und andere narrative Repräsentationsformen) dienen soll.

grammatisch festnagelte, bereits wieder hinter sich, wie Pavel Frelik feststellt: "Although set in the twenty-first century, the novel lacks practically all the characteristic elements of cyberpunk worlds. [...] [T]he weight of the narrative has advanced from the dazzling presentation of future street-tech to the examination of a concept of cyberspace/Net as the frontier as well as of the implications underlying the status of national identity and patriotic allegiances" (2000, 91).

Der Roman spielt im Jahr 2022 und schildert eine globalisierte Welt, die die alten Nationalstaaten weitgehend durch einen föderalistischen Staatenbund ersetzt hat, durch transnationale Unternehmen bestimmt und vom 'Netz' organisiert und vereinheitlicht wird. Aber es gibt 'Inseln im Netz'—ein Außerhalb oder Dazwischen von illegalen 'Datenpiraten', anti-imperialistischen Protestbewegungen und terroristischen Zusammenschlüssen, die die neue Ordnung wesentlich bedrohen. Die Außenseiter gestaltet Sterling nach dem altbewährten Muster als Taktiker, Täuscher und Guerilla-Kämpfer in aller Welt, als geschickte Manipulatoren, die sich die dominante Technologie für ihre eigenen Zwecke aneignen und improvisatorisch neu implementieren. Aber in *Islands in the Net* verliert der Widerstand an Glamour und gewinnt an lokaler Konkretheit: Drittweltregionen wie Grenada, Singapur oder Mali werden hier zu den Ausgangspunkten taktischer Aktionen gegen die globale Ordnung.

Der Roman verknüpft so die Kategorien der ethnisch-kulturellen Differenz und der Technologie neu und versucht dadurch, die Welt außerhalb des Netzes, jenseits der elektronischen Kommunikation und Interaktion in den Blick zu bekommen, eine Welt, die sich bald als magisch und spirituell bestimmt erweisen soll. Mit dieser Wendung steht Sterling natürlich nicht allein. In vielen der coolen Cyber-Fiktionen der achtziger und neunziger Jahre, die eine Welt schildern, in der elektronische Kommunikation und technologische Vernetzung zum Status quo geworden sind, gewinnen schließlich Themenbereiche an symbolischer Bedeutung, die traditionell mit Techno-Fantasien so gar nichts zu tun hatten. Spiritualität und Magie, Religion und okkulte Praktiken. Wie diese Bereiche inszeniert werden und ob sie sich tatsächlich als alternative Sphären in einer technologisch-kommerzialisierten globalen Ordnung erweisen können, möchte ich im Folgenden nicht nur anhand von Sterlings Roman,

sondern auch im Blick auf den Film *The Matrix* von 1999 zeigen, einem Film, der die Chrom-Leder-Ästhetik der Achziger seltsam mit der politisch- spiritualistischen Rhetorik der Neunziger verknüpft. Gibsons Cyber-Trilogie der achtziger Jahre, die die Logik des 'technological sublime' festschrieb und damit den Gründungsmythos des Feldes lieferte, ist für diese alternative Genealogie des Genres alles andere als irrelevant, wie wir sehen werden. Aber in der Konfrontation mit den hier aufgerufenen Texten präsentieren sich auch die Gründungsmythen des Genres in neuem Licht.

I. Von Inseln im Netz

In der fiktionalen Welt von *Islands in the Net* scheint Rasse - diese haltlose Ausgrenzungskategorie auf der Basis der Hautfarbe - keine Rolle mehr zu spielen. In einem Nebenhandlungsstrang des Romans kommt ein Mittel zur Manipulation der Hautfarbe auf den Markt, das sich als höchst populär erweist. Wenn die Protagonistin, die amerikanische Karrierefrau Laura Webster, nach einer langen Odyssee quer durch die Welt am Ende des Romans in die Vereinigten Staaten zurückkehrt, trifft sie alle ihre ehemals weißen Freunde mit schwarzer Hautfarbe an. Aber das soll nicht heißen, dass sich Rassismus erledigt hätte, auch wenn es Bereiche gibt, in denen Hautfarbe als Differenzierungskategorie irrelevant geworden ist. In Afrika etwa, das zum Sondermülllager der globalen Unternehmen und zum Hort transnationaler Terrororganisationen geworden ist, trägt die Kategorie Rasse durchaus noch zentrale Bedeutung.

Und auch die Welt der Untemehmensverbände und Korporationen hat die alten Probleme nur scheinbar bewältigt. Das Netz ist dabei, die Kontrolle zu verlieren, und die schmutzigen Fakten von Profitdenken, Marginalisierung, Rassismus und anderen tief greifenden Begierden und Ängsten lassen sich nicht länger unter den Tisch kehren. Der Roman setzt mit einem Treffen ein, das das Globalunternehmen Rizome, Lauras Arbeitgeber, organisiert hat, um mehrere höchst verfeindete Gruppen an einen Tisch zu bringen. Neben den Rizome-Repräsentanten sollen Vertreter dreier halblegaler Organisationen aus Grenada, Singapur und Luxemburg teilnehmen, die ihr Geld mit dem Sam-

mein, Auswerten und Vertreiben von Datenmüll machen - so genannte ‚data pirates‘.

Die Gespräche scheitern dramatisch und Laura sieht sich bald in Konflikte verwickelt, die undurchschaubar für alle Beteiligten sind. Was erst zum Ende des Romans formuliert wird, soll von Anfang an gelten: „[T]he bright television world was brewing something dark and awful in its deepest voodoo corners.“ (Sterling 1989, 327) Irgendwann wird sich herausstellen, dass eine terroristische Gruppe unter dubioser Führung und mit internationaler Besetzung, die sich in Mali niedergelassen und organisiert hat, hinter den Vorgängen steckt, die die weltweiten Konflikte allererst zur Explosion brachten. Aber zu diesem Zeitpunkt hat die globale Krise auch schon so sehr an Eigendynamik gewonnen, dass Chaos und Desorientierung selbst die schöne neue Welt des Westens ergriffen haben. Für die Taktierer aus aller Welt ist diese Desorientiertheit jedoch nicht unbedingt lähmend. Während die Beratungen und Verhandlungen der transnationalen Unternehmen und der Weltregierung in Wien kein Ende finden wollen, stellen sich die globalen Underdogs der Situation. Die Gruppe aus Mali nennt sich FACT; ein Akronym, das ironischerweise für Free Army of Counter-Terrorism steht, aber natürlich zunächst einmal als Name hauptsächlich auf den Willen, Fakten zu schaffen, verweist, der immer wieder mit den Halblegalen, den Terroristen und den Aktivisten assoziiert wird - den Inseln im Netz. Diese Außenseiter agieren flexibel, pragmatisch und skrupellos und vollkommen zweckorientiert. Es geht um mehr Macht und mehr Einfluss - politische oder ideologische Rahmenkonzepte dagegen spielen keine Rolle. FACT gibt sich als Globalisierungsgegner, aber die Flugblätter und Selbstbeschreibungen der Bewegung wirken wie "computer-generated prose [with their] steam-driven robot-pounding" (ebd., 58), ein Anführer erscheint glatt und gesichtslos als „empty-eyed good-old-boy psychotic“ (ebd., 284). Jonathan Gresham, Kopf der lokalen Gegenbewegung zu FACT, der Inadin Cultural Revolution, wird dagegen zwar einmal als "right-wing intellectual“ bezeichnet, aber er selbst nennt sich lieber "postindustrial tribal anarchist“ (ebd., 388) - und verweist damit ebenfalls auf ein rein negatives Projekt der Disruption und Isolation: „We will not be tamed or assimilated. By your very nature, by your very presence you would force assimilation on us. That will not be allowed“ (ebd., 387), erklärt Gresham der vernetzten

Welt einmal in einem Interview. Die Inadins, so erläutert er zuvor stolz, haben eigentlich gar kein Ziel - außer dem Projekt, unabhängig zu bleiben. Wie alle anderen Gruppierungen des Romans so trägt auch diese einen bezeichnenden Namen: "[I]t's not just another bullshit cover name, they *are* cultural, they're fighting for it, dying for it" (ebd., 343), verkündet Gresham weiter und führt damit dieselbe Kulturalisierung des Politischen vor, die in den achtziger und neunziger Jahren auf so vielen Ebenen festgestellt werden kann. Der Code des Kulturellen, so beschrieb Fredric Jameson diese Entwicklung, werde den politischen Codes der sechziger Jahre vorgezogen, weil er weniger ideologisch besetzt scheine, obwohl er bei genauerer Betrachtung zutiefst mit einem nicht weniger ideologisch wirksamen Diskurs verstrickt sei: "[T]he cultural gradually becoming the economic, all the while the economic becomes the cultural." (1998, 70)

Keine der vielen Terrororganisationen und keiner der Anti-Globalisierungsaktivisten in *Islands in the Net* erhebt politische Ansprüche, dagegen erweist sich die Logik des Marktes und der Vermarktung als bestimmend für alle Widerstandsprojekte - selbst die, die sich dieser Logik zu entziehen versuchen. In den Gewaltaktionen geht es so um den spektakulären Effekt der selbstbezüglichen Störung - es steht nichts dahinter: "[T]his was not an act of politically motivated terrorism" (Sterling 1989, 66), kommentiert jemand den ersten Guerillaanschlag des Romans. Solch tautologischer 'kultureller' Aktivismus entspricht voll und ganz dem Zeitgeist. Schon William Gibsons Medienterroristen, die Panther Modems, wandten sich in ganz ähnlicher Manier gegen die allgegenwärtigen Prozesse der Kooptierung und Aneignung in der Medienwelt ihrer Tage: "Terrorism as we ordinarily understand it is inately media-related. The Panther-Modems differ from other terrorists precisely in their degree of self-consciousness, in their awareness of the extent to which media divorce the act of terrorism from the original socio-political intent" (1993a, 75). Wo die Medien Terrorismus in ein bloßes Spektakel verwandeln, indem sie politische Interessen und Gesellschaftskritik ignorieren, verwandeln die Panther Modems Spektakel in Terrorismus. "Chaos [...] is our mode and modus", erklärt ihr Anführer einmal, und betont so die zirkuläre Qualität dieses Widerstandsprojektes, das nichts anderes verfolgt als die tautologische Zerstörung der Ordnung und des Konventionellen.

Bei Gibson wird das anarchische Projekt bei aller Ironisierung als einzige Alternative zur Kooptierung gekennzeichnet. In Sterlings *Islands in the Net* aber scheint nicht einmal die Option der Verweigerung offen zu bleiben. Für die Inadins und ihren Anführer wird letztendlich die Kulturalisierung—und Kommerzialisierung—ihres Projekts zum Problem. Sie werden über ihr Konsumverhalten ins Netz integriert - die Rebellen, die sich mit Motorrädern der kalifornischen Firma 'GoMotion Unlimited' in der Wüste fortbewegen, werden schlicht zur Modebewegung erklärt. Rizóme kauft GoMorion und sorgt dafür, dass der "Jonathan Gresham Look" populär wird: "Every would-be tough guy and rugged individualist and biker lunatic on this planet is gonna want one for himself. [...] And there's not a damn thing [Gresham] can do about *that*". (1989, 391)

Die einzige Möglichkeit zur Opposition in dieser Welt, in der Kommerzialisierung und Kooptierung immer schneller zugreifen, scheint im Bruch mit dem Identitätsprinzip schlechthin zu liegen. Der ultimative Meister der Verweigerung ist dann auch nicht Jonathan Gresham, sondern der Grenadier Sticky Thompson, ein Mann der vielen Gesichter und noch mehr Tricks, der kulturelle Identitäten anlegt wie andere ihre Arbeitskleidung. Er tritt als Rasta-Hipster auf, als terroristischer Killer, als Tamile in Singapur, manchmal hellhäutig, dann wieder tief schwarz und wechselt mühelos von Pidgin in ein "flat Mid-Atlantic television English" (ebd., 50). In anderen Worten, Sticky, diese Inkarnation des Drittwelt-Aktivistens schlechthin, ist ein Cyborg - "Laura understood now why his skin color had varied. It wasn't makeup, but chameleon technical tricks, right down in the cells. Lots of changes - maybe too many" (ebd., 137). Aber wie genau sich Stickys Tricks und Performances nun erklären ist irrelevant—was technologisch erklärt werden kann, wirkt nicht von ungefähr wie Magie: "With the tech they gave us, I can do things you can't tell from magic" (ebd., 223), erklärt Sticky einmal, bevor er ganz Singapur mit seinen Techno-Tricks lahm legt. Wenn es denn Techno-Tricks waren—und nicht etwas ganz anderes: Zauberei, Magie, Voodoo.

Lauras Angst vor den ‚tiefsten Voodoo-Ecken der Fernschwelt‘ scheint nämlich alles andere als irrational. Wo die Karrierefrau zu Beginn ihrer Reisen noch entnervt auf Mystizismus reagiert - "[s]he could understand outlaw tech; but mystic bullshit had never done much for her" (ebd., 105) - gerät sie später

Schritt für Schritt in den Bann des Unerklärlichen. In Grenada nimmt sie an einem Meeting mit Vertretern des Syndikats teil, während dem sie sich plötzlich von ihrer Rizome online-Betreuung abgeschnitten findet und dann einen beunruhigenden Kontrollverlust miterleben muss, der viele spätere Erfahrungen der Hilflosigkeit und Desorientierung antizipiert. Ihre vertraute Wirklichkeitsordnung verliert sich aus dem Blick und eine andere - magische - Ordnung drängt sich vor, eine Ordnung, die sich mit der Rizome-Realität nicht vereinbaren lässt, wie ein grenadischer Gesprächspartner höhnisch anmerkt:

"You, your Rizome, your net—you think that your world encompasses ours. But it doesn't. Your world is a subset of our world. [...] You see, we know everything about you. But you know *nothing at all* about us. [...] All the levels under the world [...]. 'Tricks,' you call it. Reality's nothing but levels and levels of tricks. [...]"

Laura jumped to her feet. "Put me back on the Net! You have no right to do this. Put me back at once."

The prime minister laughed. A dry wizened chuckle. He set the fuming pipe under the table. Then he sat back up, lifted both hands theatrically, and vaporized, (ebd., 151)

Hinterher wird Lauras online-Kontakterin den Vorfall als "video special effect" erklären und Laura wird diese Erklärung nur zu gerne akzeptieren. Aber die Erzählstimme lässt einigen Zweifel offen, der dann später noch vertieft wird. Die Manöver der Außenseiter und Insulaner in diesem Roman werden zunehmend häufig nicht nur mit der Metaphorik der Magie beschrieben, sondern tatsächlich in den Termini des Wunderbaren und Unerklärlichen gefasst: die rationalistische Ordnung des Netzes wird mit einem irrational-mystizistischen Gegenkonstrukt konfrontiert.

Oder durch dieses Konstrukt ergänzt. Das wird in einer weiteren Analogie zu Gibson deutlich, der bekanntlich die Idee einer magisch-mystischen Dimension der kybernetischen Strukturen allererst populär machte. Ein Jahr vor *Islands in the Net* war *Count Zero* erschienen, der zweite Band von Gibsons Cyber-Trilogie, und dort hatte Gibson die Voodooisierung des Netzes bereits in aller Ausführlichkeit geschildert. In *Count Zero* allerdings gibt es keinen Zwei-

fel, dass die Voodoo-Dimension die technisch-kommerzielle Ordnung des Netzes nicht in Frage stellt, sondern konsolidiert und totalisiert. Die Voodoo-Götter und ihre Priester, die Gibsons Cyberspace übernehmen, sind genau an dem interessiert, was auch alle anderen betreiben - Geschäfte. "Lucas and the rest, they're businessmen first," merkt der jugendliche (weiße) Held in *Count Zero* einmal zu den Voodoo-Priestern an. Und selbst die kybernetischen Voodoo-Gottheiten sind nichts als Geschäftsleute: "those goddamn things know how to make deals" (1993b, 234).—In einer Welt, in der sich globale Unternehmen selbst gerne als Revolutionäre, Konventionsbrecher und Taktierer stilisieren, wird es zunehmend schwierig, Subversivität überhaupt noch zu lokalisieren. Außenseiter werden unvermittelt zu Trendsettern und damit zu Teil des Systems - zumindest solange sowohl politischer Protest als auch religiöse Überzeugung zu bloßen kulturellen Stilen degradiert werden. Voodoo mag so tatsächlich einfach die schickere Variante sein, globale Geschäfte zu machen.

Gibsons viel gefeierte pragmatische "*street religion*", bei der es nicht darum geht, Abstand von den Dingen zu gewinnen, sondern "[to] get the thing *done*" (ebd., 112), stellt streng genommen nichts als ein utilitaristisches Anpassungsprogramm dar - Religion muss nicht weltfremd sein. Gibson lässt die Banalität und Inhaltsleere seiner 'Straßenreligion' nie zu offensichtlich werden, in Sterlings Inszenierung der karibischen Voodoo-Rituale aber ist sie nicht länger zu übersehen. Die Voodooisten in *Islands in the Net* gerieren sich so pragmatisch-zweckorientiert wie ihre Kollegen in *Count Zero*, aber hier spielt die Differenz zwischen technologischen, kommerziellen und religiös-spirituellen Anliegen im Grunde überhaupt keine Rolle mehr. Die Magier aus der Karibik streben wie die Agenten des globalen Kommerzes einzig und allein Kontrolle an - Kontrolle über Wirklichkeitsbilder, über Informationen und letztlich über die Welt: 'You see, we know everything about you. But you know *nothing at all* about us'. Ob es nun magische Praktiken sind, mittels derer die Wirklichkeit kontrolliert wird, oder elektronische Tricks, spielt im Grunde keine Rolle. So gesehen ist die geradezu klaustrophobisch geschlossene Welt der wiedererstarteten Globalisten, mit der der Roman endet - eine Welt, die nichts mehr vom Rhizom hat und stattdessen stark an ein Fangnetz erinnert - alternative-

los. Sterlings Aktivisten, Rebellen und Voodoo-Priester werden ihren Platz darin finden oder untergehen - eine andere Möglichkeit gibt es nicht.

II. Von Löchern in der Matrix

Technologie und Magie sind nicht länger Gegensatzbegriffe, im Gegenteil, die Sphären des Technologischen und des Magischen erweisen sich als dicht verwebt dieser Tage. "[T]echnologies can serve as the vehicles for spells, ghosts, and animist intuidons [...]. [T]hey can provide launching pads for transcendence, for the disembodied flights of gnosis", schreibt der Kritiker Erik Davis, der davon ausgeht, dass sich um die Jahrhundertwende eine 'technomystische' Wirklichkeitssicht etabliert hat, die weltweit den materialistisch-aufgeklärten Mythos der Effizienz, der Kontrolle und des technologischen Fortschritts in Frage stellt und modifiziert. (1998, 6, 4) Diese Wendung zu Religionen - oder Religionsfragmenten - versteht Davis als Folgeerscheinung der Globalisierung mit ihrer Vernetzung der Welt. In der post-religiösen Wirklichkeit, so schreibt er begeistert, geht es nicht länger um absolute Wahrheiten und unveränderliche Überzeugungen - die neue Spiritualität eines pluralistischen dritten Millenniums kann ohne weiteres "alongside Science and technology and all that pesky Capital" existieren, (ebd., 304) Kein Kontrastprogramm, sondern Begleitmusik - Religion light. Besser ließe sich die Spiritualisierung des Kommerzes, die sich bei Gibson andeutet, und die Kommerzialisierung der Spiritualität, die Sterling umreisst, kaum beschreiben, und tatsächlich werden Gibsons Voodoo-Götter denn auch für Davis zu den Vorreitern des neuen Denkens.

Wenn sein Buch nicht schon 1998 erschienen wäre, hätte er sicherlich auch den Film *The Matrix* begeistert in sein Kompendium 'post-religiöser' Erzählungen mit aufgenommen. Der Film der Brüder Wachowski ist in der Tat nicht nur filmtechnologisch, sondern auch ideologisch völlig *up to date* - man könnte ihn als das ultimative Plädoyer für eine pluralistisch-post-religiös- spiritualistische Weltordnung lesen, oder alternativ als ultimative Kampfansage an unverblümete Effizienzrhetorik und kalten Kommerz. Eine Gruppe hipper technomystischer Rebellen erklärt einem System den Kampf, das sich durch seine Fünfziger-Jahre-Tristesse aus Großraumbüros und Anzugträgern für den

Zuschauer des Jahres 1999 schon diskreditiert hat, noch bevor die Hintergründe der Rebellion en detail dargelegt werden. In einer zukünftigen Welt, der Welt des Jahres 2199, so erfahren wir, haben die Maschinen unmerklich die Macht ergriffen. Die Menschen, zu bloßen Energieressourcen degradiert, werden durch eine komplexe computergenerierte Simulation—die Matrix—daran gehindert, die wahren Machtverhältnisse zu erkennen: sie sind nicht nur machtlos, sie wissen es nicht einmal. Nur die Widerstandsgruppe, die sich in der wirklichen Welt außerhalb der Matrix ebenso wie innerhalb der Simulationen bewegen kann, kennt die Wahrheit und versucht sie ans Licht zu bringen. Sie bekämpft die machthabenden Maschinen und Künstlichen Intelligenzen mit den klassischen Mitteln des Cyber-Kampfes, indem sie sich die dominante Technologie aneignet und für ihre eigenen Zwecke einsetzt. Die Rebellen präsentieren sich multikulturell und tragen schwarzes Leder, bekämpft werden sie durch die ‚Agenten‘ des Maschinensystems, Schutzprogramme der Matrix in der Form uniform gesichtsloser weißer ‚Men in Black‘ - hier als Ikonen der Angepasstheit inszeniert. Damit ist dann auch der minoritäre Status der Rebellen hinlänglich belegt: endlich scheint Michel de Certeaus Konzept der Taktik einmal zu greifen, geht es doch in The Matrix tatsächlich um einen Untergrundkampf und um hehre Ziele: Wahrheit, Freiheit, Selbstbestimmung.

“[Y]ou are a slave, Neo. Like everyone else you were born into bondage”, erklärt der Rebellenführer Morpheus zu Beginn des Films dem neu rekrutierten Kämpfer Neo. Morpheus wird von Laurence Fishburn dargestellt, Neo von Keanu Reeves. Die Hautfarbe der Protagonisten wird in diesem Film an keiner Stelle zum Thema. Das ist auch nicht nötig. Denn die Geschichte von Sklaverei und Unterwerfung, jenes Kernstück afro-diasporischer Identitätspolitik, wird hier zur Menschheitsgeschichte schlechthin. Wie Bruce Sterling beschreibt The Matrix eine Welt, die alle Nischen eliminiert zu haben scheint, aber im Film hat die globale Vernetztheit ausschließlich negative Konnotationen: das universelle System ist ein Gewaltregime. Alle sind Sklaven im Jahre 2199, “born into a prison that you cannot smell or taste or touch.” So legitimiert sich denn auch im Film das Widerstandsprojekt unmittelbarer und fragloser als in Sterlings Roman, die Rebellion erscheint allein schon vor dem Hintergrund der Omnipräsenz und Totalität der Unterdrückung wesentlich gerechtfertigt. Der Film totalisiert die Ästhetik des Widerstands

darüber
hin-

aus, indem der Kampf in ein hybrides spiritualistisches Gesamtgefüge aus judäo-christlicher Heilsgeschichte, diasporischer Nostalgie (die *home base* der Rebellen, die im Film immer nur erwähnt und nie gezeigt wird, heißt ‚Zion‘) und esoterischen Traditionen eingepasst wird. *The Matrix* vollzieht damit jene Wendung, die unzählige Science Fiction-Filme seit dem Kalten Krieg vorgeführt haben: aus isolierten Interessengruppen und Gegnern wird angesichts einer außerirdischen oder unmenschlichen Bedrohung eine geschlossene Einheit, die mit den Insignien der Minderheitenkultur ausgestattet ist und dadurch den Mainstream effektiv zur Minderheit stilisiert. Das symbolische System von Rasse, Geschlecht und Klasse dient in diesem Rahmen nur noch dazu, einen universellen (und völlig beliebigen) Opferstatus zu markieren.³

Die Wirklichkeitsordnung in *The Matrix* mag ungleich simplizistischer angelegt sein als etwa Sterlings fiktionale Welt, aber wie in früheren Cyber-Fiktionen erweist sich die scharfe Trennlinie zwischen gut und böse, zwischen Underdogs und Machthabenden auch hier als letztlich recht beliebig. So wie bei Sterling die Ordnung des Netzes auch die bestimmt, die sich dagegen stellen, so erweist sich hier die Matrix als verbindliche Struktur - wenn auch negativer Art: Das zeigt sich zum einen in einer kleinen Szene gegen Ende des Films, wenn einer der zentralen Vertreter des repressiven Maschinensystems, ‚Agent Smith‘, dramatisch aus der Rolle fällt. „I must get out of here. I must get free. And in this mind is the key, my key“, stöhnt er, nachdem Morpheus in seine Gewalt geriet und er doch das Geheimnis um Zion nicht aus ihm herauspressen kann. Dieser Charakter, der doch viele Filmminuten früher als Kontrollinstanz und Schlüsselfigur im wortwörtlichsten Sinne eingeführt worden war – „they are holding all the keys“, erklärt Morpheus über die Agenten - erweist sich als ebenso gefangen im System wie alle anderen. Selbst die zentralistisch installierten Schutzprogramme werden hier als Betroffene eher denn Agierende - oder ‚Agenten‘ im ursprünglichen Wortsinne - inszeniert.

Wie in so vielen Cyber-Fiktionen lässt sich auch hier 'das System' oder 'das Netz' nicht festmachen, keiner kontrolliert die Strukturen wirklich - und als Konsequenz wird der Widerstand seltsam selbstbezüglich. Die Rebellen werden nie gewinnen, und gewinnen sie, man wüsste nicht, was sie gegen die

3 Vgl. zu dieser Logik Guerrero (1993) sowie Rogin (1998).

dominante Ordnung setzen wollten: auch dieser Kampf, wie der der Inadin Cultural Revolution bei Bruce Sterling und der Media Terrorists bei Gibson - oder, um filmische Beispiele für dasselbe Muster zu nennen, der Widerstand der Replikanten in *Blade Runner* und der Untergrundbewegung in *Total Recall* - erschöpft sich in der Ästhetik konzertierter Aktionen und der Faszination an spektakulären Tricks, in Effekten, die wesentlich auf der Verschmelzung von Technologie und Magie basieren. Am augenfälligsten ist das in der Szene, die den Übergang vom erzählerischen ersten zum action-geladenen zweiten Teil des Films markiert: der Besuch beim Orakel. Aber obwohl dieser Szene auf der Handlungsebene die alte Logik der Cyber-Fiktionen weiterschreibt (der Held erfährt hier seine letzte Initiation in eine magisch-technologische Meta-Wirklichkeit), stellt sie auf der Ebene der Repräsentation gleichzeitig einen radikalen Bruch mit der Cyber-Ästhetik dar, einer Ästhetik, die denn auch in diesem Film abgestanden und überholt wirkt - weit von der Faszination und Spannung entfernt, die etwa William Gibsons *Neuromancer* und Ridley Scotts *Blade Runner* noch durchwirkte. Die Orakel-Szene, so behaupte ich, ist die einzig wirklich originelle Szene in *The Matrix*, auch wenn - oder gerade weil - sie im Gesamtgefüge des Films recht unvermittelt aufscheint.

Von dem Orakel, der mythischen Instanz der Rebellen, soll Neo erfahren, ob er der lang ersehnte Heilsbringer ist, für den Morpheus ihn hält. Das Orakel befindet sich in der Matrix, es ist Teil der simulierten Welt, so wie Gibsons Voodoo-Götter Teil des computergenerierten Cyberspace und diesem doch gleichzeitig übergeordnet sind. Wie bei Gibson, oder auch Sterling, ist unklar, wo hier Mystik anfängt und Technologie aufhört. Und in weiterer Analogie zu den Klassikern der Cyber-Fiktion erweist sich das Orakel als äußerst pragmatisch orientiert und durchaus ‚weltlich‘: „know thyself“, rät dieser Born des Wissens wenig originell, und schreibt damit die *self-help*-Logik der Gattung fort. Aber diese altbewährten Strukturen werden in *The Matrix* auf überraschend unkonventionelle Weise präsentiert - in einem Setting nämlich, wie es vertrauter und alltäglicher nicht sein könnte. Anstelle die Explosion atemberaubender Special Effects weiterzutreiben, die den Wechsel zwischen Matrix und Außenwelt im ersten Teil des Film vermittelten, haben sich die Filmemacher für einen radikalen Stilwechsel entschieden: das Orakel ist eine schwarze

Frau mittleren Alters (dargestellt von Gloria Förster). Sie lebt in einer kleinen Wohnung irgendwo in den Randbezirken, den Projects, die offenbar auch in der Matrix noch mitsimuliert wurden. Neo trifft sie in ihrer gemütlichen Küche, während sie Kekse aus dem Ofen holt und eine Zigarette raucht - nicht gerade der Inbegriff rätselhafter Mystik oder atemberaubender Differenz.

Die Figur des Orakels unterscheidet sich markant von allen anderen Akteuren - gleich ob coolen Rebellen oder spießigen Agenten - und das gesamte Küchenszenario steht im eklatanten Kontrast zu allen anderen Szenarien des Films. Hier herrscht eine Aura der Wärme, Direktheit und Authentizität, die die Welt des Orakels scharf von der kalt-sterilen Atmosphäre der bisher gezeigten Matrix abhebt (eine Atmosphäre, die einmal treffend durch das monoton quietschende Geräusch eines Fensterputzerwischers illustriert wird), aber auch der hip verschmutzten Gegenwelt des Rebellenschiffs Nebuchadnezzar nicht entspricht. Nun ist diese Assoziation von Weiblichkeit und *blackness* mit Authentizität und Gefühl natürlich nichts Neues, das Stereotyp der mütterlichen schwarzen Frau hat bekanntlich eine lange Tradition gerade im Hollywood-Kino. Aber hier erhält die Figur in der Küche eine seltsame Eigendynamik, die damit zu tun haben mag, dass alle anderen Charaktere des Films blass und flach bleiben (müssen), weil angepasste Agenten und rebellische Cybernauten sich gleichermaßen im spektakulär-tautologischen Kampf verlieren. Dagegen zeigt die Weissagerin eine seltsam unbetroffene Gelassenheit—so als ginge sie der ganze riesig aufgeblasene Konflikt um Rebellion und Anpassung, um Untergrundkampf und Verrat gar nichts an. Und da mag sie Recht haben - die Küchen in den Projects haben sich bislang weder für die Illustrierung von Widerstand noch für die Kennzeichnung von globaler Vernetztheit angeboten.

Das Orakel ist Teil der Matrix und könnte doch nicht losgelöst sein. In dieser Szene kommt kurz und seltsam - und vermutlich ungeplant - eine Dimension der Debatte um Vernetzung und Widerstand zum Ausdruck, die in den Bestseller-Texten und Blockbuster-Filmen der Gattung bislang selten in den Blick kam. Das mag ein momentaner Ausrutscher sein. Oder die Rückkehr des Verdrängten ins politische Unbewusste der Erzählung. In *Islands in the Net* eröffnet eine dahingeworfene Bemerkung einer Nebenfigur, der grenadischen Prostituierten Carlotta, einmal eine ähnlich inkongruente 'Außenper-

spektive', die sich gegen die vernetzte Welt der Mächtigen und Reichen wendet, mit dem 'Inseldasein' der Voodooisten, Cybernauten und Kulturrevolutionäre des Romans im Grunde aber auch nichts gemein hat. Carlotta wendet sich vehement gegen Laura, die Karrierefrau und Net-Expertin:

You're educated. You're beautiful. You're married to a goddam architect. You have a wonderful baby and friends in high places. [...] Then look at me. I'm a cracker. Ugly. No family. Daddy used to beat me up. I never finished school - I can hardly read and write. I'm dislexic, or whatever they call it. You ever wonder what happens to people who can't read and write? In your fucking beautiful Net world with all its fucking data? No, you never thought of that, did you? If I found a place for myself, it was in the teeth of people like you. (1989, 170)

Carlotta steht genauso wenig wie das Orakel wirklich außerhalb der dominanten Ordnung—ihr gesamtes Leben wird bestimmt vom Netz. In beiden Fällen scheint der de Certeausche Begriff des Taktierens momentan wirklich angebracht - als Bezeichnung für eine Position, die nicht in der dominanten Ordnung aufgeht, ihr aber auch nicht diametral negativ entgegensteht. Carlottas Protest spielt keine Rolle in Sterlings Roman, der Lauras Schicksal verfolgt. Und das Orakel markiert nur eine kurze Episode in einem Film, der dann wieder zum etablierten Schema der Darstellung zurückkehrt —und wohl auch deshalb so erfolgreich war, weil er *nicht* in der Küche blieb. Aber vielleicht ist die Szene ein Zeichen für ein gewisses Unbehagen auch im Mainstream mit den glattjungenhaften Hacker-Helden und den toughen Karrierefrauen der Cyber-Ära. Vielleicht werden auch hier Nebenfiguren wie Carlotta, die in den 'Zähnen' der Globalisatoren lebt, und das Orakel, das sich in der Unterseite der Matrix eingerichtet hat, irgendwann einmal mehr Aufmerksamkeit gewinnen. Solch eine Reorientierung würde sicherlich auch keinen Ausweg aus dem Dilemma der in sich geschlossenen Welt und der allumfassenden Kontrolle präsentieren - schließlich waren Literatur und Film noch nie besonders gut dazu geeignet, politische oder soziale Alternativen zu erschließen. Aber ein neuer Fokus könnte sich hier herauskristallisieren, der vielleicht etwas von

jener Ambivalenz und Spannung in die Sphären der Cyber-Fiktion zurückholen könnte, die das Genre ursprünglich einmal so viel versprechend erscheinen ließ.

Literatur:

- Apter, Emily: *Continental Drift. From National Characters to Virtual Subjects.* Chicago 1999.
- Bukatman, Scott: *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction.* Durham 1993.
- Certeau, Michel de: *The Practice of Everyday Life.* Berkeley 1988 (1984).
- Csicsery-Ronay, Istvan: *Cyberpunk and Neuromanticism.* In: *Mississippi Review*, Jg. 16 (1988), H. 2/3, S. 266-278.
- Frelik, Pavel: *Return from the Implants: Cyberpunk's Schizophrenic Futures.* In: Carolin Auer und Elisabeth Kraus (Hrsg.), *Simulacra America. The USA and the Popular Media.* Rochester 2000, S. 87-94.
- Gibson, William: *Neuromancer.* London 1993a (1984).
- Gibson, William: *Count Zero.* London 1993b (1987).
- Guerrero, Ed: *Slaves, Monsters, and Others: Racial Fragment, Metaphor, and Allegory on the Commercial Screen.* In: ders., *Framing Blackness. The African-American Image in Film.* Philadelphia 1993, S. 113-156.
- Jameson, Fredric: *Notes on Globalization as a Philosophical Issue.* In: ders. und Masao Miyoshi (Hrsg.), *The Cultures of Globalization.* Durham 1998, S. 54-77.
- Mayer, Ruth: *Cyberpunk. Eine Begriffsbestimmung.* In: Martin Klepper, Ruth Mayer und Ernst-Peter Schneck (Hrsg.), *Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters.* Berlin 1996, S. 221-233.
- Rogin, Michael Paul: *Independence Day'. Multikulturalismus und Aliens.* In: Ruth Mayer und Mark Terkessidis (Hrsg.), *Globalkolorit. Multikulturalismus und Populärkultur.* St. Andrä 1998, S. 221-236.
- Ross, Andrew: *Cyberpunk in Boystown.* In: ders., *Strange Weather. Culture, Science, and Technology in the Age of limits.* London 1991, S. 137-167.
- Sterling, Bruce: *Islands in the Net.* New York 1989 (1988).