

Steffen Krämer

NEUROMANCER, TRON, MATRIX

RAUMSIMULATIONEN IM CYBERSPACE

In dem 1984 erstmals publizierten Science-Fiction-Roman *Neuromancer* prägte der Schriftsteller William Gibson den Ausdruck *Cyberspace* für eine computersimulierte, künstliche Wirklichkeit, der sich heute weltweit etabliert hat.¹ Gegenüber dem ebenso häufig gebrauchten Ausdruck *Virtuelle Realität* bezieht sich Gibsons Begriff zum einen auf den Raum – *space* – als Parameter dieser künstlichen Wirklichkeit. Zum anderen verweist er auf die Kybernetik – *cybernetics* – als Verfahrensweise der Informationsverarbeitung und -übertragung im Computer. Der wissenschaftliche Terminus Kybernetik leitet sich von dem griechischen Wort *kybernetes* (deutsch: der Steuermann) her. Demzufolge lässt sich Gibsons *Cyberspace* als das alt tradierte Verhältnis von Steuermann und Raum interpretieren, das Vergil in seiner *Aeneis* am Beispiel des Palinurus versinnbildlichte, der als erfahrener Steuermann auf dem Schiff des Aeneas bei der Betrachtung der Sterne ins Meer fiel und dort drei Tage lang den Stürmen und Wellen ausgesetzt war.² Und genau dieses Treiben »durchs endlose Meer« (Vergil) kennzeichnet jene *Konsolenfreaks* oder *Cowboys*, die sich in Gibsons Roman *Neuromancer* innerhalb des *Cyberspace* befinden.³

»Wie ein Origamitrick in flüssigem Neon entfaltet sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3-D, das sich in die Unendlichkeit dehnte. [...] Im Nichtraucher der Matrix [anderer Begriff für *Cyberspace*, Anm. d. Verf.] besaß das Innere einer beliebigen Datenkonstruktion grenzenlose subjekte Ausmaße.«⁴ Gibson beschreibt den *Cyberspace* in der Regel als einen lediglich durch wenige farbige Primärelemente strukturierten Raum, end- und zugleich distanzlos in seiner Ausdehnung, fremdartig in seiner Erscheinung und in der graphischen Wiedergabe wie eine unvorstellbar komplexe Halluzination. Diejenigen, die sich über ein Terminal mittels Hautelektroden in den *Cyberspace* einklinken, scheinen sich darin nicht zielorientiert zu bewegen, etwa von einem virtuellen Ort zum anderen, sondern navigieren gleichsam schwebend innerhalb eines unerforschten Gebietes. Dessen dreidimensionale Ordnung ist ihnen zunächst ebenso wenig bekannt wie die Mög-

lichkeit, zu bestimmten, im *Cyberspace* erkennbaren Objekten zu gelangen. Sie sind *Cyberonauten* innerhalb einer für sie unendlich anziehenden, aber letztlich fremden und neuen Welt.

Auf der Leinwand visualisiert wurden derartige Vorstellungen bereits zwei Jahre vor dem Erscheinen von Gibsons Roman in dem teilweise computergenerierten Science-Fiction-Film *Tron* (USA 1982, Regie: Steven Lisberger). Die zwei Protagonisten Flynn und Tron – virtuelle Kunstfiguren, die im *Cyberspace* eines hochkomplexen Computerprogramms die alte Schlacht zwischen Gut und Böse schlagen – agieren in der bereits von Gibson bekannten Szenerie (Abb. 1, 2). Ausgestattet mit den üblichen Requisiten der 80er-Jahre-Hollywood-Astronauten, liegen, stehen, laufen, fahren und kämpfen sie auf der Bodenebene grenzenloser Megastrukturen, die sich am fernen Horizont ins Unendliche verlieren. Dieser *Cyberspace* hat weder räumliche Bezugspunkte, noch weist er irgendwelche territorialen oder lokalen Eigenschaften auf. Die Figuren wirken isoliert, fast schablonenartig und bewegen sich häufig ziel- und orientierungslos. Stets besteht die Gefahr, dass sie sich verirren, um im nächsten Moment in diesem unbegrenzten Datenraum spurlos zu verschwinden.

Neuromancer und *Tron* suggerieren demnach den Eindruck eines desintegrierten Raumes ohne Verortung und Identität, folglich eines Unraumes oder *Nicht-Ortes*, wie ihn Marc Augé Anfang der neunziger Jahre definiert hat.⁵ Und noch treffender könnte man diese Raumsimulationen mit einem Satz aus Paul Virilios *Essai sur l'insécurité du territoire* charakterisieren: »L'espace humain devenant celui de personne devient progressivement l'expression du nulle part.«⁶

Ende der neunziger Jahre hat sich die Welt des *Cyberspace* allerdings grundsätzlich verändert, zumindest, wenn man das Metier der Science-Fiction-Filme betrachtet. In dem Film *Matrix* (USA 1999, Regie: Larry und Andy Wachowski) wird der *Cyberspace* selbst zur Grundlage einer dunklen Zukunftsvision erhoben. In der Anfangssequenz läuft eine scheinbar unaufhörlich

fließende Kaskade hellgrüner Zahlen und Schriftzeichen über den schwarzen Monitor (Abb. 3): die Matrix. »Die Matrix ist allgegenwärtig. Sie umgibt uns, du kannst sie spüren, wenn du zur Arbeit gehst. Es ist eine Scheinwelt, die man dir vorgaukelt, um dich von der Wahrheit fernzuhalten, dass du ein Sklave bist.« Was der Rebellenführer Morpheus dem Hacker Neo hiermit zu erklären versucht, ist die visuelle Übertragung dieser gewaltigen Datenmenge von der abstrakten Ebene endloser Schrift- und Zahlencodes auf die figurative Ebene einer buchstäblich alles umfassenden virtuellen Realität. Ohne sich dessen bewusst zu sein, leben die Menschen zumindest mental in dieser Matrix. Sie gaukelt ihnen ihre Wirklichkeit vor und ist doch nur eine von intelligenten Maschinen erzeugte, kybernetische Illusion. Wahrheit, Erkenntnis und die Gewissheit, in der Art und Weise zu existieren, wie sie jeder als real empfindet, sind demnach lediglich das Konstrukt einer übermächtigen Simulation.

Der Cyberspace in *Matrix* ist nun nicht mehr eine fremde, neuartige und räumlich unendliche Gegen- oder Parallelwelt wie noch in *Neuromancer* oder in *Tron*. Dieser Cyberspace ersetzt die Gegenwart, oder anders ausgedrückt: Er erscheint wie die Gegenwart. Die Menschen scheinen sich in ihrer vertrauten Umwelt zu bewegen und ihren normalen Alltag zu leben (Abb. 4). So wenigstens ist die Grundstruktur der Matrix. Morpheus allerdings entführt Neo aus dieser Allround-Simulation und offenbart ihm die wahre Realität mit folgendem Satz: »Willkommen in der Wüste der Wirklichkeit«. Was Neo nun zu sehen bekommt, ist die tatsächlich existierende Welt: riesige Flächen einer gigantischen Brutanlage, die sich bis zum fernen Horizont ausdehnt. Beherrscht wird sie von computer-gesteuerten Maschinen, die Menschen in Retorten züchten, um sie als bloße Energiequelle für ihre eigene Strom-versorgung zu verwenden (Abb. 5).

Die Wirklichkeit von *Matrix* ist der virtuellen Realität von *Neuromancer* und *Tron* erstaunlich ähnlich: Ein reflex- und konturloser schwarzer Himmel überwölbt gleichsam eine künstlich erleuchtete und in ihrer Struktur indifferente Oberfläche, die sich räumlich ins Unendliche verliert und auf der sich Menschen wie Maschinen ohne konkrete Zielrichtung bewegen (Abb. 2, 5). Was vormals ein simulierter Datenraum war, ist nun die real existierende Welt.

Der Cyberspace in *Matrix* entspricht demgegenüber dem gewohnten Bild der Alltagsgegenwart (Abb. 4). Computersimulation wird hier zum strategisch geplanten Ersatz für eine schon lange nicht mehr beste-

hende, menschliche Umwelt. Virtualität bezeichnet in der Matrix eine *Recherche du temps perdu*⁷, jetzt allerdings in den endlosen Weiten des Cyberspace.

Nostalgische Sehnsuchtsvorstellungen als virtuelle Gegenwelt sind in dem Science-Fiction-Film *Natural City* (Südkorea 2003, Regie: Min Byung-chun) thematisiert worden. In der riesigen Zukunftsmetropole Meccaline City herrschen Gewalt, Chaos und Anonymität. Um sich aus dieser trostlosen Wirklichkeit zu befreien, besteht für die Stadtbewohner die Möglichkeit, sich in den Cyberspace zu flüchten. Man setzt sich auf eine Besucherbank, etwa in der Warthalle des städtischen Flughafens, gibt einen Code auf der hierfür vorgesehenen Tastatur ein und befindet sich im nächsten Moment im Cyberspace. Eine junge Frau sitzt auf einer solchen Bank, unmittelbar am Ufer eines kristallblauen Sees, und blickt in die Ferne (Abb. 6). Vor ihr öffnet sich das Panorama einer synthetischen Berg- und Waldlandschaft, aus der sich russisch-orthodoxe Klosteranlagen und islamische Moscheen erheben. Aus den Wolken ragt ein Luftschloss hervor und ein alter Zppelin gleitet langsam durch den Himmel.

Es ist das Bild wundervoller Ruhe, in dem die Betrachterin langsam versinkt. Natürlich weiß sie, dass es sich hierbei nur um virtuelle Attrappen handelt, doch reicht ihr diese Kulisse, um zumindest für kurze Zeit aus dem Moloch der urbanen Gegenwart zu entfliehen. Träume, Wünsche und Sehnsüchte werden hier erfüllt, und man erlangt die schöne Illusion, dass die Märchen der eigenen Phantasie nun Wirklichkeit geworden sind. Der Cyberspace in *Natural City* ist nicht mehr *Dataland*, sondern *Disneyland*.

Dieser kurze Überblick über die unterschiedlichen Ausprägungen des Cyberspace im Science-Fiction-Bereich ab den frühen achtziger Jahren erhebt weder den Anspruch auf Vollständigkeit, noch auf eine auch nur im Ansatz angemessene Beurteilung all jener theoretischen Gesichtspunkte, die in der Fachliteratur schon häufig genug diskutiert worden sind. Aber einen Aspekt hat er wenigstens deutlich gemacht: Cyberspace ist nicht gleich Cyberspace! Vor allem haben sich die Raumsimulationen grundsätzlich verändert: vom distanz-, grenzen- und ortlosen Raum über den scheinbar realen Ersatzraum bis hin zum trivialen Vergnügungs- und Imaginationsraum. Sieht man diese Entwicklung chronologisch, dann scheint sich der Cyberspace stufenweise zu strukturieren. Dieses zunächst unerforschte Gebiet wird allmählich zergliedert, aufgeteilt, mit Grenzen markiert und in der menschl-

chen Vorstellungs- und Gefühlswelt verankert. Aus den früheren Cybernauten, die im »endlosen Meer« (Vergil) navigieren, werden erst Rebellen, die gegen eine dunkle Maschinenmacht ankämpfen, und dann junge Frauen, die nur mehr ihren Träumen nachsinnen.

Zugegeben; diese Sichtweise engt die Möglichkeiten räumlich-virtueller Simulationen enorm ein. Schließlich hat Timothy Leary, selbst ernannter Guru der Cyberspace-Ära, schon in den achtziger Jahren behauptet: »Die virtuelle Realität kennt keine Grenzen.«⁸ Dennoch ist auffällig, dass sich jener Raum des Cyberspace in einer Art Dichotomie befindet und sich wenn schon nicht chronologisch entwickelt, so doch wenigstens zwischen divergenten Erscheinungsweisen hin und her pendelt.

In diesem Zusammenhang drängt sich der Vergleich zum so genannten *glatten und gekerbten Raum* auf, den Gilles Deleuze und Félix Guattari in ihren *Tausend Plateaus* Anfang der achtziger Jahre erörtert haben.⁹ Im glatten Raum lebt der Nomade und im gekerbten der Sesshafte.¹⁰ Kann man dieses Gegensatzpaar nun auch in der Weise interpretieren, dass der glatte Raum dem Cyberspace in *Neuromancer* und *Tron* entspricht, während der gekerbte Raum das Äquivalent zum virtuellen Raum in *Matrix* und *Natural City* darstellt? Und sind die frühen Cybernauten mehr dem Nomadentyp zugehörig und die junge Frau in *Natural City* mehr dem Typ der Sesshaften? Sicherlich gibt es hierauf keine einfache Erwiderung, und wenn man diese Fragen schon beantworten will, dann muss man sich auf umfangreiche theoretische Diskussionen einlassen. Dennoch zeigt dieser Verweis auf die Raumtheorie von Deleuze und Guattari, dass im weiten Raum des Cyberspace noch einiges unerforscht ist.

PD Dr. Steffen Krämer ist Dozent für Kunstwissenschaft an der HfG Karlsruhe und an der LMU München.

1 Zur Definition des Cyberspace siehe: Gibson, William: Die Neuromancer-Trilogie. Neuromancer – Biochips – Mona Lisa Overdrive. München 2005, S. 87 (amerikanische Originalausgabe New York 1984).

2 Vergil: Aeneis. Sechster Gesang. 337–371. deutsche Übersetzung, hg. von Wilhelm Plankl. Stuttgart 1979, S. 150 f.

3 Zu den Begriffen Konsolenfreaks und Cowboys siehe Gibson 2005 (wie Anm. 1), S. 31 f.

4 Gibson 2005 (wie Anm. 1), S. 88. 100 f.

5 Augé, Marc: Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit. Frankfurt/M.: 1994, S. 92 f. (französische Originalausgabe Paris 1992).

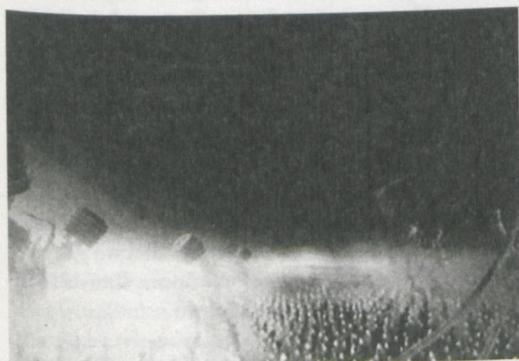
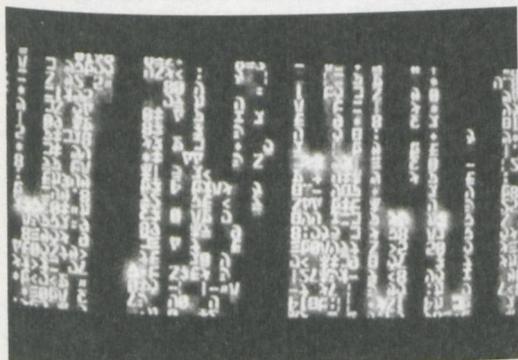
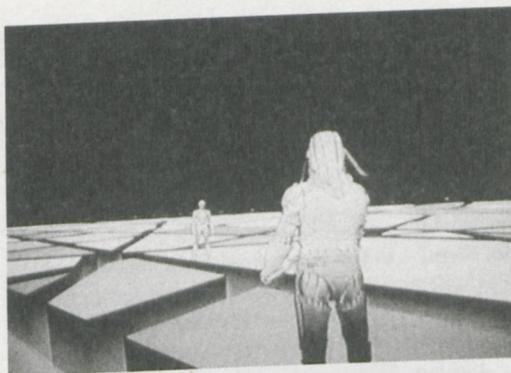
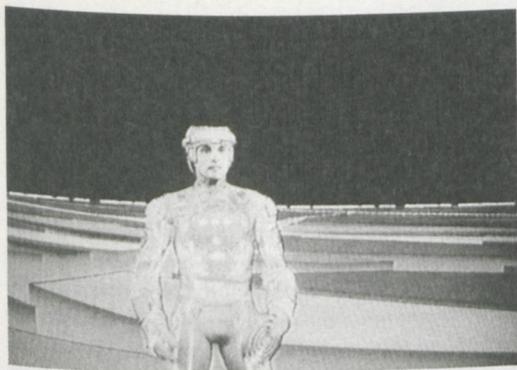
6 Virilio, Paul: Essai sur l'insécurité du territoire. Paris 1976, S. 171.

7 Bei diesem Ausdruck ist der Bezug auf Marcel Prousts Suche nach der verlorenen Zeit natürlich intendiert.

8 Leary, Timothy: zitiert von David Sheff in Upside. 1990 abgedruckt in Howard Rheingold: Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace. Reinbek bei Hamburg 1992, S. 581 (Amerikanische Originalausgabe New York 1991).

9 Deleuze, Gilles / Guattari, Félix: Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie. Berlin 1992. Kap. 14: Das Glatte und das Gekerbte. S. 658–693 (Französische Originalausgabe Paris 1980).

10 Deleuze, Gilles / Guattari, Félix 1992 (wie Anm. 9), S. 658.



links oben: Abb. 1
Tron, USA 1982
Steven Lisberger

rechts oben: Abb. 2
Tron, USA 1982
Steven Lisberger

Mitte links: Abb. 3
Matrix, USA 1999
Larry und Andy Wachowski

Mitte rechts: Abb. 4
Matrix, USA 1999
Larry und Andy Wachowski

links unten: Abb. 5
Matrix, USA 1999
Larry und Andy Wachowski

rechts unten: Abb. 6
Natural City, Südkorea 2003
Min Byung-chun