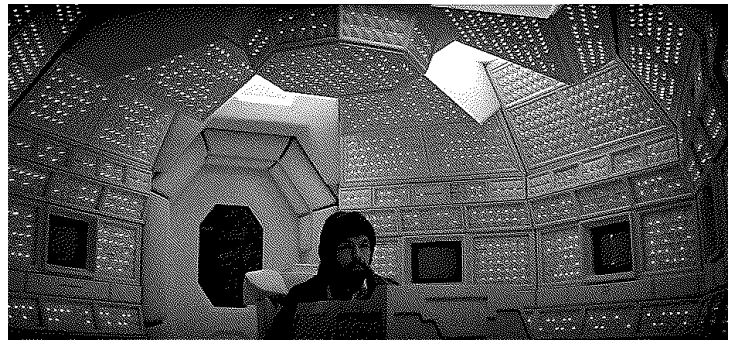


Alexander Florin
Finnländische Straße 13
10439 Berlin
alf@zanjero.de
0177 / 388 78 62
ImmatrikulationsNr: 151768

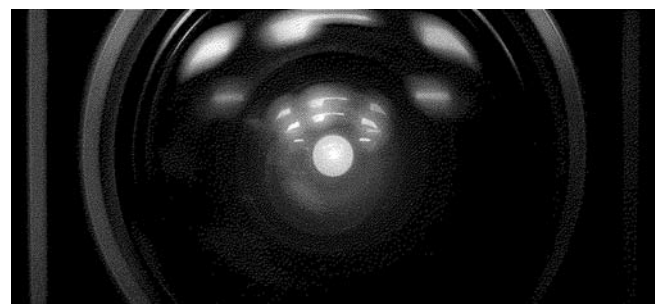
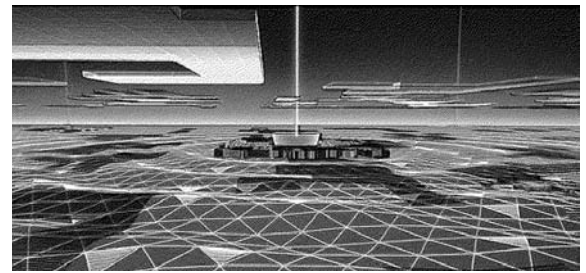


Magisterarbeit

Die narrative Funktion von Computern im amerikanischen Kino.

Zwischen Objekt und Subjekt –
doch nichts ohne den Menschen

im Rahmen des Magisterstudiengangs
„Anglistik/Amerikanistik“
an der Humboldt-Universität zu Berlin



Eingereicht bei: Prof. Martin Klepper
Zweitgutachten: PD Dr. Reinhard Isensee

Philosophische Fakultät II
Institut für Anglistik und Amerikanistik
Literatur und Kultur Nordamerikas

vorgelegt am 21. April 2008



Technisches

Diese Arbeit wurde mit L^AT_EX und BibTeX (www.tug.org/mactex) verfasst und unter Verwendung eines Koma-Scripts (www.komascript.de) (mit eigenen Anpassungen) gesetzt. Die Screenshots entstammen den im Anhang genannten DVDs und wurden mit Hyper Dither (www.tinrocket.com/software/hyperdither) für den Druck optimiert. Die Screenshots entsprechen (abgesehen vom Deckblatt) dem jeweiligen Bildverhältnis auf der DVD.

Der Anhang listet verwendete – und selbst definierte – (Fach-)Begriffe (Glossar) auf, gibt zu jedem erwähnten und besprochenen Film kurze Stabangaben und eine Inhaltszusammenfassung. Auch Literatur-, Tabellen- und Abbildungsverzeichnis enthält der Anhang.

Dank

Mein Dank gebührt in intellektueller Hinsicht allen klugen Köpfen, die bewusst oder unbewusst dazu beitrugen, dass diese Arbeit entstehen konnte: Seminarleiter, Professoren, Aufsatzverfasser, Buchautoren, Gesprächspartner, Fragesteller.

In persönlicher Hinsicht geht mein Dank an alle, die mich während des Prozesses des Schreibens direkt und indirekt unterstützt haben: Familie, Arbeitgeber, professorale Betreuer, Fragesteller, Hinweisgeber und vor allem allen Skeptikern. Mögen sich jeweils die gemeinten Personen angesprochen und herzlich gedankt fühlen.

Ganz besonders gilt mein Dank für zahllose Inspirationen all jenen, die mir einen Untersuchungsgegenstand gaben: Filmemacher, Programmierer, Tüftler, Schrauber, Drehbuchautoren und vor allem allen Visionären.

Widmung

Diese Arbeit ist allen Personen, die sich in den vorangegangenen drei Absätzen angesprochen fühlen durften, gewidmet. Die Arbeit steht unter einer Creative Commons Licence, die Rechte an verwendeten Quellen und Zitaten bleiben davon unberührt.



Abbildung 0.1: *Creative Commons Licence:* <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Technologie als Erlebnis	2
1.2	Das Vorgehen	3
1.3	Computer im Diskurs	5
2	Theoretischer Hintergrund	7
2.1	Was sind Computer?	7
2.1.1	Die paranoide Maschine	8
2.1.2	Deus ex Machina	10
2.1.3	Erlebnismaschine	10
2.2	Wie funktioniert Filmnarration?	11
2.2.1	Für die Masse	12
2.2.2	Schauen, Lauschen, Fühlen	14
2.3	Publikums- und Filmrealität	14
2.3.1	Materie und Story	16
2.3.2	Handlung und Fiktionalität	18
2.3.3	Im Spannungsfeld zwischen phantastisch und realiter	20
2.4	Was ist „narrative Funktion“?	22
2.4.1	Die Story	22
2.4.2	Subjekte, Figuren	24
2.4.3	Objekte, „Requisiten“	24
2.4.4	Umfeld, Setting	25
2.4.5	Im Überblick	26
2.5	Wieso ist Präsentation etwas anderes?	26
3	Computer als Objekt	29
3.1	Standortbestimmung	29
3.2	<i>Hackers</i> und <i>Antitrust</i> : Die Hackerwelt	30
3.2.1	Realismus und Erlebnis	31
3.2.2	Computer in der Story	35
3.2.3	Computer im Film	36
3.3	<i>The Net</i> : Chaos in der Story	37
3.3.1	Realismus und Bedrohung	38
3.3.2	Die Logik der Story	39
3.3.3	Die Computer in der Filmwelt	40
3.4	<i>You've Got Mail</i> : Kommunikationsprobleme	41
3.4.1	Realismus	42
3.4.2	Das Filmversprechen	43
3.4.3	Ein problematischer Film	45
3.5	Fazit	47

4	Computer als Setting	50
4.1	Standortbestimmung	50
4.2	<i>Truman Show</i> : Unsichtbare Technik	51
4.2.1	Realismus und Erlebnis	52
4.2.2	Umfassende Kontrolle	53
4.3	<i>Bourne</i> -Trilogy	54
4.3.1	Realismus, Erlebnis und Bedrohung	55
4.3.2	Unkreative Computer	56
4.4	<i>Tron</i> : Alles nur Show	58
4.4.1	Einige Allegorien	59
4.5	Zwischenstand	61
4.6	Weitere Filme	62
4.6.1	<i>Dr. Strangelove</i> : Unsichtbare Computer	62
4.6.2	<i>Wargames</i> : Die Verarbeitung im Blick	64
4.6.3	<i>Alien</i> : Die boshafte Mutter	66
4.6.4	Zwischenstand	68
4.7	Fazit	69
5	Computer als Subjekt	70
5.1	Standortbestimmung	70
5.2	Androiden	70
5.3	Anthropomorphe Computer	72
5.4	<i>2001 – A Space Odyssey</i> : Der grüne Helm	73
5.4.1	Der einäugige Gott	74
5.5	Fazit	76
6	Computer im Kino – Fazit	78
6.1	Meine Thesen	79
6.2	Computermodi	79
6.3	In Kürze zusammengefasst	81
6.4	Fataler Ausblick	81
A	Glossar	I
B	Filmverzeichnis	V
C	Literaturverzeichnis	XXX
D	Tabellenverzeichnis	XXXV
E	Abbildungsverzeichnis	XXXVI

1 Einleitung

Der Bomber fliegt weiter auf Russland¹ zu. Es wird nicht mehr lang dauern, bis er seine gefährliche Fracht abwirft. Major Kong und seine Crew trotzen technischen Widrigkeiten und sind zuversichtlich, auch die kommenden Hindernisse zu überwinden.

Derweil erörtern Präsident Muffley und der Pentagon-Krisenstab im „War Room“ ihre Optionen. Alle wissen, dass ein erfolgreicher Bombenabwurf die nukleare Katastrophe auslöst, denn die „Doomsday Machine“ würde einen solchen Angriff mit der kalten und gnadenlosen Präzision ihres Elektronengehirns vergelten:

(*Dr. Strangelove*, 0:48ff)

PRESIDENT MUFFLEY: Is the [Russian] premier threatening to explode it [the Doomsday Machine] if we carry out the attack?

EMBASSADOR DE SADESKY: No, sir. It's not a thing a sane man would do. The Doomsday Machine is designed to trigger itself automatically.

PRESIDENT: But, surely, you can disarm it somehow.

EMBASSADOR: No, it is designed to explode if any attempt is ever made to un-trigger it.

[...]

PRESIDENT (to Dr. Strangelove): Then you mean, it is possible for them to have built such a thing?

DR. STRANGELOVE: Mr. President, the technology required is easily within the means of even the smallest nuclear power. It requires only the will to do so.

PRESIDENT: But how is it possible for this thing to be triggered automatically and at the same time impossible to un-trigger?

DR. STRANGELOVE: Mr. President, it is not only possible, it is essential. That is the whole idea of this machine, you know. Deterrence is the art of producing in the mind of the enemy the fear to attack. And so because of the automated and irrevocable decision-making process which rules out human meddling the Doomsday Machine is terrifying. This is simple to understand. And completely credible and convincing.

GENERAL TURGIDSON (aside): Gee, I wish, we had one of them Doomsday Machines, Stainesy.

PRESIDENT: But this is fantastic, Strangelove. How can it be triggered automatically?

DR. STRANGELOVE: Well, it's remarkably simple to do that. When you merely wish to bury bombs, there's no limit to the skies. After that, they are connected to a gigantic complex of computers. Now, then: a specific and clearly-defined set of circumstances under which the bombs are to be exploded is programmed into a tape memory bank. A single role of tape can store ... [acoustic fade]

Die Spannung steigt. Kann das Pentagon den unbeabsichtigten Angriff auf Russland stoppen? Wird Major Kong alle Hindernisse überwinden und den fälschlicherweise erteilten Auftrag ausführen können? Wird die Doomsday Machine wie erwartet funktionieren –

¹Im Film wird von „Russia“ gesprochen, daher verwende ich die eigentlich historisch korrekte Bezeichnung „Sowjetunion“ nicht.

oder wäre es nicht besser, man fände es nie heraus? In seinem Film *Dr. Strangelove Or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* stellt Autor, Regisseur und Produzent Stanley Kubrick die Publikumserwartungen auf den Kopf. Der Angriff auf die Russen muss plötzlich verhindert werden. Die Rettung in letzter Sekunde wird durch Hindernisse immer wahrscheinlicher – aber entgegen aller Erwartungen wird jedes dieser Hindernisse überwunden, und in einem Akt der unbedingten Pflichterfüllung reitet Major Kong auf der Bombe dem Ziel entgegen.

Verdrehte
Erwartungen

Die Domsday Machine wirkt dabei auf zwei Ebenen. Zum einen haben die Filmfiguren eine Motivation für ihr Handeln. Dabei ist essenziell, dass sie erstens an die Existenz, Funktionsweise und Funktionstauglichkeit dieser Domsday Machine glauben und zweitens alles zu unternehmen versuchen, was die Ereigniskette unterbricht und somit den Weltuntergang verhindert. Dies wäre jedoch nur ein Pyrrhus-Sieg, denn die Domsday Machine wird nicht mehr außer Betrieb genommen werden können; die Frage der Wartung bleibt ungeklärt. Zum anderen weiß auch das Publikum ausschließlich aus der Figurenrede von der Existenz und Funktionsweise der Domsday Machine. Bis zum Beweis ihrer Funktionstüchtigkeit am Filmende gibt es weder für die Figuren noch für das Publikum einen Beweis. „I want to believe“ – das Mantra von Fox Mulder aus der TV-Serie *X-Files* gilt auch für den Film von 1964. Die handlungsbestimmenden Computer sind in *Dr. Strangelove*² unsichtbar und existieren nur in Dialogen.

Die zweite Hälfte des Films *Dr. Strangelove* verdeutlicht die wichtigsten Fragen meiner Untersuchung. Die zentrale Frage ist: Wie wird filmisch der Einfluss der Computer auf die Filmnarration umgesetzt, und welche Implikationen hat dies?

Computer-
einfluss

Um diese zentrale Frage gruppieren sich eine Vielzahl von Komplexen, die direkt und indirekt Teilantworten liefern können. Um also zum Kern vordringen zu können, sind Exkurse in umliegende Bereiche nötig, die zu verstehen helfen, was Computer sind, wie Filmnarration funktioniert, welches Verhältnis zwischen Publikum und Filmrealität besteht und was „narrative Funktion“ eigentlich beinhaltet.

1.1 Technologie als Erlebnis

Ausgehend von der Beobachtung, dass Filme Erlebnisräume für das Publikum schaffen, lässt sich für *Dr. Strangelove* feststellen, dass dieser ein Menschenbild präsentiert, das in der selbstgeschaffenen Hyperrationalität dysfunktional ist. Die Technik-, Vernunft- und Logikgläubigkeit der Protagonisten wird im Filmverlauf ad absurdum geführt – jedenfalls für das Publikum. Nicht die Technologie ist in *Dr. Strangelove* das Bedrohliche, sondern die Technologie in den Händen der Menschen wird zur Bedrohung der Menschen.

In seinem nächsten Film *2001 – A Space Odyssey* gibt Kubrick dem Computer HAL 9000 eine zentrale Rolle und prägte für Jahrzehnte das kulturelle Bild von den Fähigkeiten kommender Computer. Aus den unsichtbaren Computern in *Dr. Strangelove* wurde ein omnipräsenter Computer, der nicht minder bedrohlich ist, der seine Bedrohlichkeit jedoch hinter einer angenehmen Stimme verbergen kann.

Strukturell gesehen fokussiert *Dr. Strangelove* auf den Dateneingaben, die eine bestimmte Ausgabe verhindern sollen, während *2001* auf die Ausgabe fokussiert und zahlreiche Dateneingaben erst spät oder gar nicht enthüllt. Da das Kino die Datenverarbeitung

Ein- und
Ausgabe

²Bei Eindeutigkeit verwende ich die Kurzbezeichnungen für Filme oder Figuren.

nur indirekt zeigen kann – oft als Wände voller blinkender Computerlämpchen wie in *Alien* – wird meist nur die Datenein- oder -ausgabe dargestellt.

Der Technikskeptiker Joseph Weizenbaum stellte bereits 1972 fest:

Der meiste Schaden, den der Computer potenziell zur Folge haben könnte, hängt weniger davon ab, was der Computer tatsächlich kann oder nicht kann, als vielmehr von den Eigenschaften, die das Publikum dem Computer zuschreibt. Der Nichtfachmann hat überhaupt keine andere Wahl, als dem Computer die Eigenschaften zuzuordnen, die durch die Presse verstärkte Propaganda der Computergemeinschaft zu ihm dringen. Daher hat der Informatiker die enorme Verantwortung, in seinen Ansprüchen bescheiden zu sein. [zitiert nach [44]]

Das Verhältnis von Publikumswissen, -realität, -glaubebereitschaft und Filmnarration wird im Folgenden eingehender analysiert. Das Verhältnis zwischen Film- und Publikumsrealität ist ein diffiziles Feld. Innerhalb der Filmwirklichkeit kann theoretisch jeder Computer existieren und funktionieren – in der Publikumsrealität gilt das nicht. Um diese Unterscheidung auch sprachlich abbilden zu können, werde ich zwischen „real“ (in der Publikumsrealität), „realiter“ (entspricht der Publikumsrealität bzw. ist darin potenziell real) und „realistisch“ (plausible Nachbildung der Wirklichkeit; wirklichkeitsnah) unterscheiden. Computer, denen keines dieser drei Worte zugeordnet werden kann, fallen in den Bereich „inkredibel“, und ich vernachlässige sie weitgehend in meiner Untersuchung.

Publikum
./ Film

1.2 Das Vorgehen

Zwischen Wirklichkeit und Kinorealität klappt eine semiotische Kluft. Auch wenn die Kamera behauptet, Wirklichkeit abzubilden, entsteht durch Wegfall einer Raumdimension, durch Ausschnitt und Perspektive, Beleuchtung und Belichtung, durch Komposition und Nachbearbeitung sowie durch Montage und Tongestaltung etwas anderes als ein bloßes Abbild der Wirklichkeit. Im Allgemeinen präsentieren Kinofilme ein handlungsgetriebenes Geschehen, um das sich die dargestellte Film-Realität gruppiert. Dabei wird die Handlung entweder durch die Filmfiguren selbst oder durch auf sie wirkende figurenäußere Einflüsse vorangetrieben.

Mehr als
Wirklichkeit

Ein solcher „Einfluss“ kann ein Computer sein. Entweder, weil er die Beziehung zwischen Figuren (mit)gestaltet oder sein „Output“ (seine Ausgaben) auf mindestens eine der Figuren wirkt. Ob diese Figur nun einen Output veranlasst oder davon überrascht wird, ob die den Output veranlassende Figur bekannt ist oder im Verborgenen bleibt, ob der Output als zu erzielendes Ziel für eine Figur gilt oder als zu vermeidendes – die Möglichkeiten sind zahlreich. Im Folgenden wird untersucht, wie Computer in verschiedenen Filmen eingesetzt werden und welche Implikationen dies mit sich bringt.

Das folgende Kapitel beschreibt, was das Kino als narratives Medium auszeichnet, wie Computer darin eingesetzt werden und was unter „narrativer Funktion“ im gewählten Kontext verstanden wird; anschließend werden einzelne Aspekte filmischer Narrationen untersucht. Zur Illustration werde ich auf computerlose Filme verweisen, um die so aufgezeigten Mechanismen in den Folgekapiteln auf Computer im Kino anzuwenden. Aufgrund der kompakten Erzählform (gewöhnlich etwa zwei Stunden) von Kinofilmen und deren Affinität zu Schauwerten beschränke ich mich auf Filme, die dezidiert als

Kinofilme³ hergestellt wurden und als erfolgreich⁴ gelten. *Tron* beispielsweise wird zwar oft als kommerzieller Flop wahrgenommen, ist jedoch im kulturellen Gedächtnis virulent. Finanzieller Erfolg bedeutet allerdings nicht automatisch die Verankerung im kulturellen Gedächtnis; *The Net* ist heutzutage wohl kulturell irrelevant, jedoch aufgrund seines damaligen Erfolges für die Untersuchung ebenso wichtig wie *You've Got Mail*.

Erfolgreiche
Kinofilme

Sicherlich birgt die Beschränkung auf bekannte und Mainstream-Filme argumentative Risiken; diese Filme können jedoch beanspruchen, von vielen Menschen für sehenswert gehalten zu werden. Das soll weniger erfolgreiche Filme weder abwerten noch einen Erklärungsversuch für den Erfolg der besprochenen darstellen. Eine Beschränkung der Filmauswahl war nötig, und zahlreiche Filme bleiben unberücksichtigt.

Da die untersuchten Filme einerseits zahlreiche Gemeinsamkeiten, andererseits aber enorme Unterschiede aufwiesen, habe ich sie nach der jeweils vorherrschenden Computernutzung in Kapiteln gruppiert und bespreche sie einzeln.

Zunächst betrachte ich vier Filme mit Objekt-Computern, also einer vorwiegenden Computernutzung in Form von Requisiten. Den Anschluss bildet die quantitative Steigerung zu Filmen mit Setting-Computern. Als nächstes versuche ich, die im Untertitel anklingende Subjekthaftigkeit von Computern in Filmen zu greifen.

Kapitel 3 bis 5

Bei der Filmanalyse werden beispielsweise folgende Fragen gestellt und je nach Potenzial der Filme untersucht: Welche Computer werden verwendet (Objekte)? Wie werden sie verwendet? Welche Aktionspotenziale besitzen Computer im Kino? Wie erfolgt die Interaktion mit Menschen? Wie werden die Potenziale der Computer genutzt? Wie gestaltet sich auf Story-Ebene die Abhängigkeit zwischen Menschen und Computern? Wodurch ist die optische Präsentation von Computern gekennzeichnet? Werden Ängste vor der Technologie geschürt oder wird Optimismus ausgestrahlt, und wie geschieht dies?

Bei der Filmanalyse stellt die verbale Darstellung bereits eine Interpretation dar, die auf bestimmte Aspekte fokussiert und andere ausblendet. Eine ausführliche Inhaltsangabe der vorgestellten Filme liefert der Anhang, daher verzichte ich im Zuge der Untersuchung auf Inhaltzusammenfassungen, sondern konzentriere mich auf die Interpretation und Analyse der Filme bzw. mir wichtig scheinender Aspekte.

Das Abschlusskapitel schließlich versucht, die wichtigsten Gemeinsamkeiten von Film-Computern zusammenzufassen und einen Überblick darüber zu geben, wie die untersuchten Computer narrativ genutzt werden.

Fazit

Die Computerverwendung bei der Filmherstellung ist für meine Analyse irrelevant.

³TV-Serien sind hinsichtlich ihrer Präsentation von Computern selten konsistent, beispielsweise variieren die Fähigkeiten von „K.I.T.T.“ in der Serie *Knight Rider* erheblich. Auch meine ich einen ästhetischen Unterschied zwischen TV- und Kinoproduktionen festzustellen; dieser fällt beim Anschauen von Kinofilmen im Fernsehen nicht sehr auf, sieht man aber dezidierte TV-Produktionen unter Kinobedingungen, ist er spürbar. Heinz Buddemeier arbeitet in [9] den philosophisch-medialen Unterschied zwischen den fotografischen Kinobildern und einer pixelweise entstehenden TV-Sendung heraus.

⁴Als „erfolgreich“ gelten nach Hollywoodregeln Filme, die mehr Geld einspielen, als sie gekostet haben; dies habe ich für die untersuchten Filme anhand der Angaben in der Internet Movie Database soweit wie möglich überprüft – da die Angaben aber teilweise geschätzt sind bzw. eine buchhalterisch saubere Abrechnung kaum ermöglichen, habe ich mich bei der Auswahl auch von der allgemeinen Wahrnehmbarkeit der Filme (beispielsweise Verfügbarkeit auf DVD, Zitierungs-, Anspielungshäufigkeit) inspirieren lassen. Einen Ansatzpunkt lieferte auch der „Ultimative Geek-Filmkanon“ [30].

1.3 Computer im Diskurs

Computer-Kino basiert – wie im folgenden dargelegt wird – auf drei Säulen. Zum ersten besteht ein Bezug zur Realität des Publikums. Zweitens wird dem Publikum durch die Präsentation auf der Leinwand ein Erlebnisraum geboten. Drittens rufen Kinocomputer die kulturell tief verwurzelte Technik-Angst wach.

Jede neue Technologie ruft nicht nur Enthusiasmus, sondern auch Skepsis hervor, wie Heinz Buddemeier in seiner Mediengeschichte [9] aufzeigt und dabei die zunehmende Entfremdung der Menschen von ihrem Wesen bzw. die steigende Differenz zwischen Erscheinung und Wesen kritisiert. In Bezug auf Computer fällt auf, dass die Verwendung in Filmen meist von Technik-Skepsis oder Technik-Angst geprägt ist. Diese Aussage gilt nur für Filme, die dezidiert Computer thematisieren, wie es die untersuchten beispielhaft tun. Die Vermutung liegt nahe, dass Filme als Diskursmedium zur Reflektion über neue Technologien fungieren, während die Diskurse über etablierte Technologien als abgeschlossen gelten und daher nur ausnahmsweise aufgegriffen werden. Insofern wäre eine Untersuchung über Autos im Kino interessant, denn Kino und Auto entstanden etwa zur gleichen Zeit und entwickelten sich parallel.⁵ Bei neueren Technologie wie Genetik und Biotechnologie reihen sich Filme wie *Gattaca* in den aktuellen Diskurs ein und thematisieren eher Probleme als Vorteile. Zynisch gesprochen, wird in den filmischen Äußerungen vor Technologie gewarnt, während die Realität dessen ungeachtet diese umsetzt. Daher ist zu schauen, welches Bild das amerikanische Kino von Computern zeichnet, ob diese Probleme lösen oder verursachen.

Diskurs

In der folgenden Untersuchung werde ich den historischen und aktuellen Diskurs über Computer nicht direkt thematisieren. Vielmehr konzentriere ich mich auf die jeweilige Präsentation von Computern und deren narrative Funktion im Film. Dabei interessiert, ob die Präsentation von Computern an der Realität orientiert ist, auf welche Weise der Computer für das Publikum einen Erlebnisraum⁶ auf der Leinwand schafft und wie Angst vor Technologie erzeugt oder vermieden wird.

Meine erste These, mit der ich mich dem Untersuchungsgegenstand „Computer im Kino“ nähere, geht davon aus, dass die genannten Aspekte (Bezug zur Computerrealität des Publikums, Schaffung eines Erlebnisraums und Ängstigung durch Technologie) im Großteil der Filme aufgegriffen werden. Es wird außerdem untersucht, ob sich der jeweilige Film in den Technologiediskurs integriert und welchen Aspekt er jeweils mit „Angst“ konnotiert oder als AngstszENARIO präsentiert.

These 1

Meine zweite These behauptet, dass Computer im Film oft ihrer Objektivität enthoben werden und entweder selbst subjektive Züge annehmen oder als Subjekt-Ersatz fungieren. Der Untertitel dieser Arbeit „Zwischen Objekt und Subjekt – doch nichts ohne

These 2

⁵Dabei gilt jedoch zu berücksichtigen, dass gerade aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts zahlreiche Filme als verschwunden gelten müssen, wie unter anderem Hans Schmid in [54] kurz darstellt, was eine solche Untersuchung nur fragmentarisch werden lassen kann. Aus diesem Grunde wäre auch eine Historie über Computer im Film unvollständig. Außerdem wäre erst einmal zu definieren, was ein Computer ist – die Meinungen darüber gehen auseinander, denn der Film betont die Präsentation (die Erscheinung), während der Informatiker das Verhalten (das Wesen) definiert.

⁶Die Bemühungen des Kinos, das Publikum mit besonderen Erlebnissen zu beeindrucken begleiten das Medium seit den Anfängen: von der Überwältigung des auf das Publikum zurollenden Zuges und George Méliés' Fantasy-Filme um die vorige Jahrhundertwende über *War of the Worlds* und andere Science-Fiction-Filme aus der Mitte des Jahrhunderts bis zu den Effektspektakeln *Jurassic Park* oder *The Matrix* in der jüngeren Vergangenheit – stets war die Schaffung eines erlebnisreichen und abenteuerlichen Spektakels Verführungsargument, Versprechen und Belohnung für einen Filmbesuch.

den Menschen“ gibt das Spannungsfeld in der jeweiligen Story vor. De facto sind Computer Objekte, doch werden sie durch ihre Präsentation – beispielsweise Sprachausgabe oder grafische Feuerwerke – vermenschlicht und teilweise ihrer Objekthaftigkeit enthoben. Dennoch bleiben sie wie in der Realität von Menschen abhängig.

Als dritte These möchte ich formulieren, dass kinematographische Computer ihren realiteren Geschwistern oft fremd sind – ich meine damit nicht die Präsentation mit überstrahlten Bildschirmen, beeindruckenden Präsentationen auch der kleinsten Rechner, sondern eine strukturelle Fremdheit, die von der binären Logik der realiteren Computerwelt entfernt ist. Es handelt sich in zahlreichen Filmen nur um „behauptete Computer“, die daher nicht eingehender untersucht werden.

These 3

2 Theoretischer Hintergrund

Vor der eigentlichen Beschäftigung mit den Filmen ist zu klären, was Computer eigentlich sind und in welchem theoretischen Rahmen ihre filmische Verwendung untersucht wird.

2.1 Was sind Computer?

Computer haben dem John-von-Neumann-Prinzip gemäß drei wichtige Bestandteile: Geräte zum Daten eingeben, verarbeiten und ausgeben – daher wird auch von EVA-Prinzip gesprochen. Die Dateneingabe kann über Tastatur und Maus, über Spracheingabe oder jede vorstellbare Form von Signalübertragung erfolgen. Die Verarbeitung der Eingaben geschieht in einer „Black Box“, also einem Gerät, dem man kaum ansieht, was es gerade tut. Prozessoren und weitere Bestandteile erledigen die Verarbeitung, generieren aus den Eingabesignalen Ausgabesignale. Eingabe und Ausgabe müssen dabei nicht notwendigerweise erkennbar sein; sie können beispielsweise fernübermittelte oder von Festplatten gelesene oder dorthin gespeicherte Daten sein. Üblicherweise geben Computer ihre Ergebnisse auf Monitoren oder Druckern in für Menschen verständlicher Form aus. Andere Formen von Signalen, zum Beispiel Sprachausgabe, sind ebenfalls möglich.

EVA-Prinzip

Im grundsätzlichen Aufbau gibt es keinen Unterschied zwischen Taschenrechner, Desktop-PC, Laptop oder Großrechner. Nur die konkrete Gestaltung der EVA-Komponenten differiert. Als Bedingung für Computer gelten folgende zwei Merkmale. Erstens muss in irgendeiner Weise sowohl eine Daten- oder Signaleingabe als auch eine -ausgabe erfolgen; Ein- und Ausgabe sind nicht identisch¹. Zweitens muss die Verarbeitung der Eingaben in einer reproduzierbaren Weise den Gesetzen der Logik, Algorithmik folgen; das bedeutet: Identische Eingaben ergeben stets identische Ausgaben; Ausgaben sind immer auf bestimmte Eingaben logisch zurückzuführen. Dies ließe sich informatik-philosophisch weiter ausdehnen, für meine Zwecke mag diese Definition jedoch genügen.

Computer-
definition

Bei *Dr. Strangelove* entspricht der Angriff auf Russland, vor allem der Bombenabwurf, den Eingabesignalen, aus denen die Doomsday Machine die Ausgabe „Auslösung der nuklearen Katastrophe“ errechnet. Diese streng rationale Kausalität ist redundant in Dialogen wie dem eingangs zitierten für das Publikum nachvollziehbar dargelegt.

Die Unterscheidung zwischen Hard- und Software spielt im folgenden keine nennenswerte Rolle. Die Begriffe werden nur verwendet, wenn sie sich jeweils explizit auf das technische Gerät oder den Programmcode beziehen. Computer bestehen aus beidem – nur eines allein würde keinen funktionierenden Computer ergeben.

Aus der Delegation von menschlichen Handlungen, Entscheidungen und „Wahrnehmungen“ an den Computer leitet Heinz Buddemeier eine Technologie-Skepsis ab, die sich indirekt als Haltung² auch in zahlreichen Filmen findet:

¹Dieser Bestandteil der ersten Bedingung wurde in Gesprächen mit Stephan Lahl von mir entwickelt, um ein Mindestmaß an Qualität der Datenverarbeitung zu gewährleisten. Abstrakt gesehen ist auch die Eingabe via Tastatur von der synchronen Textausgabe auf dem Bildschirm unterschieden; es handelt sich um unterschiedliche Signale: Tastendruckimpulse und Pixel auf dem Bildschirm.

²Die Haltung eines Filmes ergibt sich aus der moralischen Positionierung des Filmes zu der von ihm präsentierten Narration, dem Präsentationsstil (z.B. distanziert, empathisch, dokumentarisch) und – so

Für das Verständnis des Computers [...] ist entscheidend, dass die Intelligenz beim Übergang in die Maschine ihre Einbettung in andere menschliche Fähigkeiten verliert. Aus der wahrnehmenden Intelligenz wird eine blinde Intelligenz, aus der fühlenden Intelligenz wird eine kalte Intelligenz, aus der sinngeleiteten Intelligenz wird eine dumme Intelligenz, und aus der verantwortenden Intelligenz wird eine gleichgültige Intelligenz. [9, Seite 127f]

Diese Intelligenztransformationen finden sich in *Dr. Strangelove*, denn die Doomsday Machine ist blind für das wahre Geschehen, nicht-fühlend für die ausgelöste Katastrophe, dumm in Hinblick auf die wahren Konsequenzen und eigene Bestimmung und gleichgültig gegenüber diesen. Gerade die rein rationale und emotionslose Kalkulation der „Denkmaschine“ Computer ermöglicht den in *Dr. Strangelove* geschilderten Konflikt.

2.1.1 Die paranoide Maschine

Mit der Diagnose Paranoia hat Peter Krieg in seinem Essayband [35] die Problemfelder der digitalen Computer, wie sie in Realität und Film eingesetzt werden, ausführlich beschrieben. Zur Verdeutlichung skizziere ich die von ihm benannten zehn „Computerplagen“, da diese anschaulich die Möglichkeiten und Grenzen von Computern darstellen.

Computer-
plagen

Computer können einmal eingeschlagene Pfade nicht verlassen oder ihr Programm ändern; ihr „Denken“ ist als linearer Ablauf (Programm) fest vorgegeben (1). Das intuitive Erkennen von Zusammenhängen und anwendbaren Prinzipien ist Computern bisher nicht zugänglich (2). Computer sind heute in erster Linie Maschinen zur Aufzeichnung, Speicherung, Verwaltung und Verarbeitung von Daten; der Zugang erfolgt in einer geschlossenen, intransparenten hierarchischen Architektur, die vom System vorgegeben ist (3). Computer sind unfähig, den Weg zu einem gegebenen Ziel und zu bewältigende Teilaufgaben selbstständig zu entwickeln (4). Computer können sich nicht an ihre Nutzer anpassen; die Gestaltung einer Bedienschnittstelle für den „Common User“ kann echte Anpassung der Maschine an den Menschen (und nicht andersherum) nicht ersetzen (5). Computer können nicht ihr eigenes Verhalten reflektieren und keine eigene Software schreiben (6). Computer sind nur begrenzt miteinander kompatibel – es bedarf allgemeiner Konventionen und Vereinbarungen (7). Durch historische Bestände und kürzere Produktionszyklen wird Software zunehmend instabil; „Rettungsmechanismen“ moderner Systeme ändern nichts an der Fehlerhaftigkeit (8). Die Effizienz sinkt: Immer mehr Programmcode liefert immer weniger neue Funktionen; die energetische Effizienz sinkt ebenfalls (9). Computer sind im Verhältnis zu ihrer Leistung immer noch zu groß und zu teuer (10). (nach [35, Seiten 5 bis 11]; Zitate sind im Rahmen dieser Zusammenfassung nicht als solche gekennzeichnet)

Kriegs Analyse vernachlässigt den Hacker, der sich den eigenen Computer zusammenbaut und eine auf seine Zwecke abgestimmte Software dafür entwickelt. Kriegs Computer sind Massenprodukte mit universeller Hard- und Software für den einzelnen. Aber selbst solitäre Geräte sind ab der Fertigstellung, wenn der Mensch nicht mehr gestaltend einwirkt, der Gültigkeit mindestens der Regeln 1, 2, 3, 4, 6 und 7 unterworfen.

verhanden bzw. erkennbar – einer didaktischen Absicht. Die Haltung eines Films kann beispielsweise technologieskeptisch, -bejahend, -resignierend oder -verängstigt sein. Die Haltung ist dem Film nicht eingeschrieben, sondern ließe sich als der Filmeindruck beschreiben, den mehrere Zuschauer unabhängig voneinander gewinnen und anhand der Handlung, der Dialoge oder der Stimmung begründen können.

Da Computer unfähig sind, ihr formallogisches Denken zu verlassen und diesem alle Eingaben unterordnen müssen, sind sie laut Krieg im pathologischen Sinne paranoid:

In der Medizin gelten Menschen, die alle Ereignisse in nur einem einzigen Bezugssystem einordnen, als paranoid. Diese „systematische Störung“ erkennt nur *eine* Ursache, also nur einen einzigen logischen Bereich als Wurzel aller ihrer Bewusstseinsinhalte an. [...] Paranoiker sind Logiker per excellence: Sie haben sich ein Axiom als Theorie geschaffen, von der aus sie alles logisch ableiten und unterordnen. [35, Seite 33]

Insbesondere das logische Gebot des „Tertium non datur“ (ein Drittes darf es nicht geben; eine Aussage ist immer entweder wahr oder falsch) beschränkt Computer, sich in die nicht-digitale Welt zu integrieren und raubt ihnen die Fähigkeit zur Intuition bzw. Analogiebildung. Während Menschen fast ständig zwischen mehreren Optionen wählen müssen – also tatsächlich eine Wahl haben –, können Computer nicht wählen, sondern müssen anhand von vorher festgelegten Kriterien so lange Optionen verwerfen, bis nur noch eine übrigbleibt. Intuitive Entscheidungen (beispielsweise „Kann ich der Aussage des unbekanntem Menschen vorbehaltlos trauen“) sind für einen Computer untreffbar, wenn man ihm nicht sämtliche Möglichkeiten und Kriterien zur Beurteilung mitteilte.

Nur digital

Bisher ist laut Krieg lediglich eine Steigerung der Quantität von der ersten theoretischen Vorarbeit der Antike bis zum heutigen Großrechner zu verzeichnen; nur die Anzahl der möglichen Rechenschritte pro Zeiteinheit steigt. Eine neue Qualität ist bisher nicht entstanden. Zahlreiche Filme (z.B. *The Matrix* oder *The Terminator*) zeigen Maschinen, die mit heutigen Computern nichts gemein haben bzw. deren Verhalten und Entscheidungswege für das Publikum nicht transparent sind. Es wird behauptet, künftige Computersysteme besäßen durch Leistungssteigerung die nötige Entscheidungskompetenz. Ich beschränke mich jedoch auf die Analyse der Darstellung von Computern, die nachvollziehbar denselben Gesetzen und Logiken folgen wie jene in unserer Realität.

Inkredibile
Computer

Hinsichtlich der Unterschiede zwischen Mensch und Maschine argumentiert Margaret A. Boden gegen übersteigerte Hoffnungen in die Fähigkeiten der Künstlichen Intelligenz:

Obgleich Computer *im Prinzip* alles können, was wir können, ist die tatsächliche Maschinenintelligenz heute und in vorhersehbarer Zukunft von der unsrigen weit entfernt. Dies wird deshalb oft übersehen, weil wir so schlecht in dem sind, was Programme gut können. [...] Was jedoch meistens vergessen wird, ist der Umstand, dass Computer nahezu vollständig an Dingen scheitern, die *wir alle* gut beherrschen. [5, Seite 238]

Schließlich besteht Intelligenz zum großen Teil darin, vernünftige Entscheidungen *ohne* vollständige Evidenz zu treffen. [5, Seite 243]

Jedes Programm, jede „Computerentscheidung“ wäre in Bezug auf Daten, Folgerungsregeln und Entscheidungskriterien angreifbar – wie jede menschliche Entscheidung auch. Damit ist eine universelle und allgemeingültige Maschinenintelligenz unmöglich. Ekkehard Martens kommt bei seinen Ausführungen über Computerethik zu folgender Überlegung:

Die verantwortliche Anwendung von Computern könnte die Forderung nahelegen, dass der Mensch als fehleranfälliges, irrationales Subjekt möglichst ausgeschaltet werden sollte. [42, Seite 144]

Dieser Gedanke der menschlichen Imperfektion und der Computerüberlegenheit mit der Konsequenz, die Menschen auszuschließen oder abzuschalten, wird in einigen Filmen

offensiv verhandelt. *2001* zeigt besonders sinnfällig die Ausschaltung der schlafenden Wissenschaftler (1:35) und dass HAL seine Ziele ohne Menschen erreichen will. In *Tron* erklärt das MCP selbstbewusst: „With the information I access I can run things 900 to 1,200 times better than any human.“ (0:24)

2.1.2 Deus ex Machina

Selten sind uns sämtliche Eingaben, die zur Generierung einer bestimmten Ausgabe führen, bekannt. Insbesondere vernetzte Computer können durch Eingaben, die sie aus dem Netz empfangen, Ausgaben produzieren, die die Protagonisten überraschen. Der Empfang einer eMail wäre ein Fall, der aufgrund seiner üblicherweise zeitlichen Unvorhersehbarkeit zu überraschen vermag ebenso wie ein Telefonanruf. Aufgrund ihrer Komplexität haben Computer das Image der Black Box und können wie der „Geist aus der Maschine“ auf die Protagonisten wirken oder das Geschehen beeinflussen.

Überraschung

Meist steht dabei weniger das konkrete Geschehen innerhalb der Black Box im Vordergrund, sondern vielmehr die von anderen Figuren ausgelösten Eingaben, deren Ergebnisse erwartet oder befürchtet werden oder überraschend einwirken. Üblicherweise wird entweder das Regelsystem, nach dem Eingaben verarbeitet werden, entweder im Film vorgestellt oder als bekannt vorausgesetzt. Wird ein Regler mit der Aufschrift „Windstärke“ in *Truman Show* bewegt, so ist das Ergebnis nur für die betroffenen Protagonisten überraschend (die nichts von dieser Eingabe wissen), nicht jedoch für den Zuschauer, der die Logik dieser Eingabe und das Resultat problemlos in Relation zueinander setzt. Die Domsday Machine in *Dr. Strangelove* hingegen reagiert auf eine definierte Abfolge von Ereignissen mit der Auslösung einer nuklearen Katastrophe.

Regelsystem

Also können – abgesehen von Filmen mit Fantasie-Computern – nie die Maschinen selbst als „Deus ex Machina“ fungieren, sondern nur Eingaben bzw. Ausgaben, die nicht vorherzusehen waren. Computer sind aufgrund ihrer „Paranoia“ unfähig, selbst zu entscheiden und in das Geschehen einzugreifen. Daher wird im Folgenden der Aspekt von subjektiven Computern – die scheinbar aus eigenem Antrieb das Geschehen beeinflussen – nicht uninteressant sein. Ohne zu viel vorwegzunehmen ist HAL in *2001* zwar erstens ein scheinbar nach menschlichen Mustern agierender Protagonist, verliert jedoch mit der Tötung von Poole seine Verhaftung in der Computerlogik, denn die Entscheidung, Bowman die Rückkehr ins Raumschiff zu verweigern, dürfte schwerlich einprogrammiert sein und verletzt Kriegsregeln 2, 4 und 6 [35].

2.1.3 Erlebniscomputer

Wie Neal Stephenson in seiner Betrachtung „Die Diktatur des schönen Scheins“ [57] darlegt, ist die reine Computerarbeit für Nicht-Technikaffine ein erlebnisarmes Geschehen. Erst die Präsentation mittels grafischer Oberflächen schafft ein Nutzererlebnis. Anhand eines Besuches in Disney World stellt Stephenson über das Konsumprodukt grafische Benutzeroberfläche (Graphical User Interface, GUI) fest:

Nutzererlebnis

Die Vorliebe der Amerikaner für indirekte Erfahrungen ist nur allzu offensichtlich und ich werde sie hier nicht auch noch in Grund und Boden verdammen. Ich werde mir sogar rotzige Bemerkungen darüber verkneifen – schließlich war ich ja selbst als zahlender Kunde in Disney World. Sie hat aber eindeutig mit dem ungeheuren Erfolg der GUIs zu tun und deshalb muss ich ein bisschen darüber reden. Die Disney-Leute

schaffen besser als irgendjemand sonst indirekte Erfahrungen. Wenn sie verstünden, was Betriebssysteme sind und warum Leute sie benutzen, könnten sie Microsoft in ein oder zwei Jahren verdrängen. [57, Seite 62]

Das gilt vermutlich nicht nur für Amerikaner, denn weltweit haben sich grafische Benutzeroberflächen zur Computerbedienung durchgesetzt. Diese bewirken dreierlei. Zunächst wird die Computerbedienung zum optischen und akustischen Erlebnis; die scheinbar direkte Manipulation beispielsweise durch das Ziehen eines Icons auf den Papierkorb bildet einen realen Vorgang virtuell nach. Zum zweiten werden die abstrakten Vorgänge – beispielsweise das Entfernen des Datei-Eintrags aus dem Datenträgerverzeichnis, also das Unauffindbar-Machen, das „Löschen“ – visualisiert und damit ohne rationale Interpretation einer Kommandozeilenausgabe verständlich. Zum dritten entfremden die GUIs die Benutzer von der Technologie, indem sie das eigentliche Wirken des Computers – welches aufgrund der digitalen Beschaffenheit nur als Ja/Nein-Raster darstellbar wäre – verbergen. Der Nutzer gibt also nicht mehr dem Rechner den Befehl „Lösche die Datei“, sondern vollführt die Aktion und verlässt sich darauf, dass die grafische Oberfläche dies wunschgemäß in den passenden Computerbefehl übersetzt und diesen ausführt.³

Stephenson spricht im Folgenden von der „sensorischen Oberfläche“ [57, Seite 69], die in Disney World geschaffen wurde. Gerade Stephenson's Standpunkt als Purist und Befürworter einer nicht-entfremdeten Computerbedienung lässt den Disney-Effekt deutlich hervortreten. Die Firma „Walt Disney“ ist primär für ihre Filme und Comic-Figuren bekannt, deren Familientauglichkeit den größtmöglichen Nutzerkreis zu erschließen trachtet, was ihnen filmhistorisch gesehen gelungen ist. Die Transformation der Kipling-Geschichte „The Jungle Book“ in den gleichnamigen Disney-Zeichentrickfilm (1966) schuf einen Erlebnisraum für das geschriebene Wort. Die Transformation des Befehls „delete filename <Enter>“ in das Ziehen eines Datei-Icons auf das Papierkorb-Icon (evtl. gefolgt von „Lösch-Animation“ oder „Lösch-Geräusch“) schuf einen Erlebnisraum für die Computeraktion.

Sensorische
Oberfläche

Der von Kino-Computern eröffnete Erlebnisraum entspricht oft den realen Pendanten oder ist diesen zumindest ähnlich (geringe Distanz zwischen Signifikat und Signifikant). Filme bedienen sich dabei der bereits in der realen Welt vorhandenen „Disneyisierung“ der Computer. Nicht selten wird jedoch das Erlebnis weiter gesteigert oder ein von dem realen Computer-Erlebnisraum deutlich unterschiedener Erlebnisraum eröffnet. Der Computerraum an Bord des Raumschiffs „Nostromo“ in *Alien* mit seinen blinkenden Lichtern, die Kommandobrücke in *Star Trek* oder der sprechende HAL-Computer in *2001* schaffen jeweils eigene Erlebnisräume für die Benutzung von Computern.

2.2 Wie funktioniert Filmnarration?

Das Kino ist ein „Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“⁴ par excellence. Im klassischen Sinne gibt es kein Original mehr, denn selbst die Masterkopie, von der die Verleihkopien für die Kinovorführungen gezogen werden, ist nur in den seltensten Fällen partiell das tatsächlich in der Kamera belichtete Filmmaterial. Der

Das Original

³Eingaben erfolgen analog, damit ungenau und verlieren durch die Übersetzung in das digitale Raster an Inhalt. Bei einer Schreibmaschine ist beispielsweise durch unterschiedlich intensiven Tastenanschlag eine Varianz in der Schriftbildsättigung zu erzeugen – ein Computer zeigt alle Buchstaben gleich schwarz, die Intensität des Anschlags wird nicht ausgewertet, sondern nur, ob eine Taste gedrückt wurde oder nicht.

⁴Die Argumentationskette in Walter Benjamins Aufsatz [3] entspricht meiner Intention.

Übergang zur digitalen Herstellung macht die Unterscheidung zwischen Original und Kopie in qualitativer Hinsicht obsolet.

Im Gegensatz zu einem Gemälde oder einem Romanmanuskript oder einer autorkorrigierten Romandruckfahne, von denen es jeweils nur ein einziges Original geben kann, bedingt die arbeitsteilige Herstellung eines Kinofilms⁵ die Aufgabe eines Original-Begriffs. Über die Qualität der Reproduktion und damit der Wahrnehmung haben Filmschaffende nur in Ausnahmefällen Einfluss.⁶ Ob bei der Vorführung Kader, Schärfe und Helligkeit des Bildes korrekt eingestellt sind, ob die Tonausgabe den Vorstellungen entspricht, können die Filmschöpfer nicht beeinflussen und müssen sich auf die Filmtheater verlassen.⁷

Kinofilme entstehen – im Gegensatz zu den anderen Künsten – nicht als Einzelwerk im stillen Künstler-Kämmerlein, sondern als gemeinsame Anstrengung vieler. Auch rezeptionsästhetisch unterscheiden sich Filme von anderen Kunstwerken. Das Publikum sieht kein Original, sondern stets nur eine Kopie des Originals. Diese Kopie ist räumlich nahe verfügbar (im Filmtheater oder zuhause). Eine Einflussnahme (beispielsweise durch Zerstörung oder „Buh“-Rufe) beeinflusst nicht den Film. Zur Rezeption muss die geeignete Technik vorhanden sein.

Kino ist ein zeitlich lineares⁸ und vorkonfiguriertes⁹ Medium. Es bietet zweidimensionale Abbildung von Wirklichkeit(sfragmenten), denen jeweils eineindeutig Tonmaterial unterlegt ist. Es kann dem Publikum nur mittels geeigneter Technologie (Projektor, Fernseher) präsentiert werden. Im Falle des amerikanischen Kinofilmes und im Hinblick auf mein Thema möchte ich ergänzen, dass Kino – zumindest das von mir betrachtete – üblicherweise eine Handlung aufweist.¹⁰

Kinodefinition

2.2.1 Für die Masse

Die Herstellung eines Filmes ist nicht nur arbeitsaufwändig, sondern auch teuer. Ein durchschnittlicher Hollywoodfilm kostet derzeit 60 Millionen Dollar und mehr. Diese Summe wird nicht aus Altruismus oder Mäzenatentum investiert, sondern in der Hoffnung,

Kosten

⁵Seymour Chatman bezieht in diesem Zusammenhang aus der pragmatischen Notwendigkeit der Kollaboration heraus die Argumentation für einen „implied author“ im Kino [13, Seite 90ff]; mein Interesse an einem Autorbegriff ist jedoch in der weiteren Ausarbeitung gering. Aus narratologischer Sicht scheint mir Chatmans Monographie „The Rhetoric of Narrative“ als Hauptreferenz geeignet, da sie erstens recht jung ist, also auf den zuvor bestehenden bewusst aufbaut und diese offensiv einbezieht, auch ergab sich bei der Auseinandersetzung mit seinen Ansätzen kein Anlass zum Widerspruch; vielmehr entspricht seine Argumentation und Herangehensweise meiner Sicht.

⁶Beispielsweise stand die *Pleasantville*-Produktion vor dem Problem, dass die Kopierwerke in den schwarz-weißen Filmpassagen stets einen leichten Farbstich produzierten, sodass passende Farbstich-Rollen zu jeweils einem Film kombiniert wurden, wie der Regisseur im DVD-Kommentar berichtet.

⁷Der „Fall Kubrick“ als Ausnahmeerscheinung, der die Aufführbedingungen kontrollieren ließ, ist nicht repräsentativ für die Branche.

⁸Ohne diesen Aspekt überzubetonen: Seymour Chatman definiert Texte als „any communication that *temporally* controls its reception by the audience“ [13, Seite 7]. Das Werk gibt durch erste Seite bzw. erstes Filmbild und letzte Seite bzw. letztes Filmbild die zeitliche Rezeption vor, aus der das Publikum schwerlich ausbrechen kann; wohingegen es beispielsweise bei einem Gemälde frei wählen kann, wie es die Rezeption zeitlich gestaltet.

⁹Im Gegensatz zu einem in seinem zeitlichen Ablauf oder Tempo nicht bestimmten Computerspiel oder der selbstbestimmten Betrachtung eines Gemäldes oder des leserbestimmten Lesens eines Buches.

¹⁰Selbstverständlich führt die bewusste Abweichung eines der Elemente, z.B. der (partielle) Verzicht auf eine Tonunterlegung, nicht zum Nicht-Kino. Ist dem untersuchten Medium potenziell die Tonspur möglich, wie es beispielsweise Noël Carroll in [11, Seite 160ff] und Arthur C. Danto in [15] für potenzielle Bewegung geltend machen, dann handelt es sich um Kino. Ich verwende „Kino“ und „Film“ synonym, da meine Betrachtung Kinofilme untersucht.

dass der Film mindestens die investierte Summe wieder einspielt.¹¹ Für Hollywoodfilme gilt daher besonders die sogenannte „Mainstream“-Falle.¹² Gilbert Cohen-Séat formuliert es neutral:

Es ist eine absolute Lebensnotwendigkeit für den Film, unaufhörlich den Erfolg zu suchen und dabei alle Anstrengungen auf Popularität auszurichten. Die zweideutige Macht, die das Publikum gegenüber dem Kino besitzt, beruht auf der Herrschaft der Masse und deren materiellem Einfluss; sie ist gefährlich, da das Urteil der Masse willkürlich und unbeständig ist. Und weil bei all dem die Befriedigung eines kostspieligen Bedürfnisses zur Debatte steht stellt sich hier eindeutig ein ökonomisches Problem. [14, Seite 40f]

Ein Hollywoodfilm soll ein möglichst großes Publikum ansprechen. Marketingstrategisch wird derzeit versucht, bereits am Startwochenende möglichst viele Zuschauer zu einem Filmbesuch zu bewegen. Wegen der Fokussierung auf einen kurzzeitigen, aber großflächigen Filmerfolg ist der finanzielle Erfolg eines Filmes nur ein unzureichendes Kriterium dafür, ob sich das Publikum von ihm angesprochen fühlt. Der einstige Umkehrschluss, dass ein erfolgreicher Film die Meinungen und Ansichten von vielen Zuschauern widerspiegelt – wie es naheliegt zu vermuten –, ist nicht möglich. Allenfalls ließe sich sagen, dass der Film ein Thema anspricht, das viele interessiert.

Publikum

Bei der Filmherstellung steht daher das imaginäre Publikum im Fokus – zumindest bei den Finanziers und letztlich Entscheidungsträgern. Auch die Filmrezeption setzt auf Quantität. Ein Kinofilm – im Gegensatz zu einem Fernsehfilm oder einer DVD-Präsentation – ist für eine große Leinwand konzipiert, auf die im Idealfall ein ganzer Saal von Leuten schaut. Beim Anschauen von Komödien im vollen Kinosaal und vor dem heimischen Fernseher wird der Unterschied deutlich bewusst.¹³ Die große Leinwand verlangt eine andere Bildkomposition und -dramaturgie als der kleinere Fernsehapparat. Ein Kinofilm ist ein gemeinschaftliches Ereignis oder Erlebnis. Pragmatisch äußert sich das beispielsweise darin, dass es kaum stumme Passagen in einem Mainstream-Kinofilm gibt. Wie auf einem Jahrmarkt muss erstens immer etwas geschehen, und zweitens muss der Film die Geräuschkulisse der Mitzuschauer übertönen.

Filme für die Masse müssen auch bei unkonzentrierter Betrachtung noch verständlich sein, müssen für jede Bildungsschicht verständlich sein und sowohl Thematik als auch gezeigte Problemlösungen müssen akzeptierbar sein. Mindestens soll jedoch die anvisierte Zielgruppe möglichst vollzählig in die Filmtheater strömen.

Aus diesen allgemeinen Gedanken lassen sich Aussagen über Computer im Kino ableiten. Erstens müssen Computerdarstellungen für die Masse akzeptabel sein, idealerweise das Kino-Erlebnis unterstützen. Zweitens ist das Themenspektrum begrenzt. Die Erörterung rein technischer oder informatik-philosophischer Ideen ist wenig massentauglich

¹¹Beispielsweise fungieren Filmhochschulen oder andere Institutionen in gewisser Weise als Mäzene, da sie Filme finanzieren, die nicht für einen Massenmarkt konzipiert sind. Jedoch betrachte ich nur Filme, die dezidiert für einen Massenmarkt hergestellt wurden.

¹²„Mainstream“-Filme zielen bereits bei der Produktion auf ein großes Publikum und sind in ihrer Erzählweise eher konservativ als experimentell. David Bordwell beispielsweise skizziert in [6, Seite 156ff] die klassische Hollywood-Erzählweise. Willi Karow gibt in [31] und Kaspar Maase in [40] einen Überblick darüber, wie „Mainstream“ gefasst werden kann.

¹³„Ich will nicht leugnen, dass unsere Reaktion auf einen Film bis zu einem gewissen Grad davon abhängig ist, dass wir Mitglieder eines Publikums sind, da einige unserer Gefühle zweifellos kollektiv sind und sich der Ansteckung verdanken.“ Arthur C. Danto in [15, Seite 111]

und kann nicht den Hauptfokus des Filmes bilden, wenn dieser für die Masse verständlich sein will. Daraus ergibt sich drittens die Notwendigkeit, dass der Computereinsatz auf der Leinwand auch für Laien verständlich präsentiert werden muss.

2.2.2 Schauen, Lauschen, Fühlen

Kino spricht direkt zwei Sinne an: Das Anschauen der zweidimensionalen Bilder auf der Leinwand und das Anhören der Töne im Raum. Um den Ton wahrnehmen zu können, muss sich dieser im Raum ausbreiten, wird damit durch den jeweiligen konkreten Raum mitgestaltet – ob Mono, Stereo oder Raumklang ist für meine Untersuchung unerheblich. Bild und Ton sind synchron in dem Sinne, dass die Filmschöpfer jedem Bildraum einen Tonraum eineindeutig zugeordnet haben. Im Gegensatz zur musikalischen Live-Begleitung von Stummfilmen, ist jeder Ton präzise seiner Stelle im Bilderlauf zugeordnet – Abweichungen wären nur durch technisches Versagen oder größtenteils Einwirkungen möglich.

Zwei Sinne

Aus diesem vorgefertigten multisensualen Film-Erlebnis bzw. -Eindruck entsteht bei hinreichender Geschicklichkeit etwas, das größer ist als die Summe der einzelnen Teile: Der Zuschauer wird emotional involviert und verhält sich zu seinen Sinneseindrücken. Lachen, Schluchzen, Gruseligkeit sind direkter Ausdruck dafür, dass eine solche emotionale Beziehung zwischen Werk und Rezipient geglückt ist. Das gemeinsame Erleben eines Filmes – im Gegensatz zum Lesen eines Buches, das stets ein individueller Vorgang bleibt – scheint die emotionale Beziehung zu erhöhen.

Involvierung

Die Psychologie der Filmwahrnehmung und der Filmreizverarbeitung spielt für meine Untersuchung keine nennenswerte Rolle. Obwohl mein Verständnis von der Rezipientenseite ausgeht, zumindest die Aspekte unter dem Begriff der Wahrheits(potenzialität) von Story und Materie entwickelt, ist die Rezeption und Erreichung bestimmter Wirkungen nicht der Fokus meiner Arbeit. Dem Film gemäß liegen mir optische und akustische Informationen vor, die ich hinsichtlich ihrer Aussagen über Computer untersuche bzw. die Funktion von Computern innerhalb der optisch-akustischen Story-Erzählform betrachte.

2.3 Publikums- und Filmrealität

Die dokumentarische Falle¹⁴ des Kinos ist dem Medium eigen, wenn sie auch de facto nur subjektiv besteht. Die Filmaufnahme beispielsweise einer Hochzeit wirkt „echter“ als eine Darstellung derselben Hochzeit in Sprache. Dem abfotografierten Bild wird eine höhere dokumentarische Präzision zugesprochen. Dass die Aufnahme durch Bildausschnitt, Perspektive, Belichtung und Fokussierung ebenfalls nur eine selektive und keinesfalls reale Darstellung der Wirklichkeit bietet, wird subjektiv unterschlagen. Das Kino gilt als die realistischste aller Kunstformen.¹⁵

Echtheit

¹⁴Die Unterscheidung von Modell und Motiv bei der Abbildung, wie sie beispielsweise Danto in [15] vornimmt, ist ein interessanter Ansatz, der für die folgenden theoretischen Überlegungen jedoch wenig Gewinn bringt. Auch zahlreiche andere Theoretiker und Philosophen haben das Problem des Dokumentarischen und seines Status als Kunstform zu ergründen und darzustellen versucht. U.a. gibt James Monaco in [48] einen Überblick über die Verortung des Films als Kunstform, auch bei Kracauer in [33] und zahlreichen Beiträgen in Essaybänden wie [1] und [53] finden sich erhellende Betrachtungen aus unterschiedlichen Perspektiven. Eine Beschäftigung mit diesen würde jedoch meinen Rahmen sprengen, indirekt sind zahlreiche Positionen in die Entwicklung meiner Überlegungen eingeflossen.

¹⁵„Dieses Missverständnis [der Verwechslung zwischen Dokumentation und Inszenierung] wird dadurch genährt, dass es in der Tat einen grundlegenden Realismus im Kino gibt“, konstatiert Merleau-Ponty in [45, Seite 80]. „Andre Bazin zum Beispiel schrieb [1958]: ‚Der Realismus des Kinos folgt aus seiner photographischen Natur.‘“, beruft sich Carroll in [11, Seite 155] auf einen gedanklichen Vorarbeiter.

Das Geschehen auf der Leinwand offenbart nicht von selbst, ob ein Autor dieses Geschehen gestaltet oder ob ein Dokumentarist es nur festhält.¹⁶ Dem Schreiben wohnt die Transformation des zu Schreibenden durch den Autor inne, während auch ohne jede Schöpfungskraft Filmszenen entstehen können, indem „einfach“ eine Kamera das Geschehen aufzeichnet. Die Gestaltung der Aufnahme durch Perspektive, Bewegung, Fokus usw. ist für den Rezipienten weniger deutlich als gestaltender Einfluss wahrnehmbar als die sprachliche Darstellung, die für das zu Schildernde die „richtigen Worte“ finden muss.

Ein Lesetext hat zahlreiche Möglichkeiten, etwas zu plausibilisieren; beispielsweise Konjunktionen wie „daher, also, deshalb“ betonen die innere Kausalität. Ein Film zeigt jedoch Personen „wie“ im realen Leben und gibt – sofern dies nicht beispielsweise durch Off-Erzähler ausgedrückt wird – keinen Einblick in die Gedankenwelt und kann Kausalität nur durch Vermeidung von nicht-kausalen Zusammenhängen herstellen.¹⁷

Kausalität

Eine Auseinandersetzung mit dem Rezeptionsvorgang und der Kausalitätsherstellung liefert David Bordwell:

The narrative film is so made as to encourage the spectator to execute story-constructing activities. [...] The viewer must take as a central cognitive goal the construction of a more or less intelligible story. [...] Comprehending a narrative requires assigning it some coherence. [6, Seite 33f].

Wahrnehmungspsychologisch sucht das Publikum stets die innere Kohärenz und Harmonie eines Werkes, und erkennt auch nicht-naheliegende Kausalitäten, sofern diesen nichts entgegensteht.¹⁸ Abgekürzt lässt sich feststellen, dass alles, was nicht der bekannten Logik widerspricht, angenommen wird.

Da die besondere Herausstellung einer Kausalbeziehung auf der Leinwand meist ebenso unterbleibt wie im Alltag, ist die Nähe zur Dokumentation stets gegeben. Denn was auf der Leinwand zu sehen ist, muss in der Realität existiert haben, sonst hätte es nicht gefilmt werden können. Roman Ingarden sieht den dokumentarischen Anspruch absolut:

Wir beschränken uns also momentan darauf, festzustellen, dass es kein Filmkunstwerk gibt, welches die Tendenz, den Schein der Realität zu geben, ohne zugleich bei dem Zuschauer die volle Überzeugung von der Realität des im Film Dargestellten hervorzurufen, nicht verfolgen würde. [26, Seite 52]

Indirekt lässt sich das Dokumentations-Problem aus der von Aristoteles in der „Poetik“ [2] geschilderten Mimesis und der von Plato ausgeführten Unterscheidung zwischen mimetischem (Mimesis, „Zeigen“) und purem (später als Diegese bezeichnet, „Sagen“) Erzählen herleiten.

¹⁶ „There is a clear difference between the writer determining the order of presentation and events determining it.“ (Wallace Martin in einem Gespräch mit Seymour Chatman; zitiert nach [13, Seite 20]), wobei „difference“ nicht den erkennbaren Unterschied, sondern den zu berücksichtigenden, wenn auch nicht offensichtlichen Unterschied meint. In ihrem Essay über Dokumentationen [59] verweist Christina Tilmann auf die historische Entwicklung des Genres, das von gestellten Szenen wie in *Nanook, der Eskimo* (1922) nicht zurückscheut, um die gewünschte „dokumentarische“ Wirkung zu erzielen, oder wo der Dokumentarist Michael Moore in seinen Dokumentationen zum Hauptdarsteller wird. Solche Fälle problematisieren das Genre des Dokumentarfilms, deshalb gehe ich bei dem Begriff „Dokumentation“ jeweils vom Idealfall einer unmanipulierten Wirklichkeitspräsentation aus.

¹⁷ „Das Kino zeigt uns nicht die *Gedanken* des Menschen, wie es der Roman lange getan hat. Es zeigt uns sein Benehmen oder Verhalten ...“ stellt Merleau-Ponty in [45, Seite 82] fest.

¹⁸ Der Match-Cut in *2001 vom fliegenden Knochen* auf das fliegende Raumschiff belegt die Bereitschaft des Publikums, Sinn, Absicht und Kausalität zu erkennen, wo keine vorhanden sein muss. Merleau-Ponty bespricht in [45, Seite 77] die Filmexperimente, bei denen ein neutraler Gesichtsausdruck je nach umgebenden Bildern anders interpretiert, also Kausalität erzeugt wird.

Beispielsweise wird selbst Musicals als „unrealistischster“ Filmgattung eine potenzielle Wahrhaftigkeit zugesprochen,¹⁹ da die Gesangseinlagen als externalisierte Gefühlsdarstellung kausalisiert werden. Die filmische Realität kann ebenso durch verfremdende Effekte erreicht werden, wie Lyotard in [39] darlegt und in Filmen wie *Clockwork Orange* plastisch vorgeführt wird. Trickeffekte oder -aufnahmen müssen sich als „reale Vorlage“ tarnen, um keinen Bruch zu erzeugen.²⁰

Fehlen eindeutige Verweise auf die Künstlichkeit oder Fiktivität des Dargestellten – diese sind genre-abhängig; im Märchen, Science-Fiction- oder Fantasy-Film gilt ein anderes Realismusverständnis –, wird dem Gesehenen und Gehörten eine realitere Dimension nicht abgesprochen. Demnach benötigt ein Film eine eindeutige Markierung, um als nicht-dokumentarisch gesehen zu werden. Filme wie *The Godfather* oder *Sleepless in Seattle* sind selbstverständlich keine Dokumentationen, aufgrund ihrer Präsentation und der Projektion bzw. Erfahrung des Publikums wird ihnen jedoch eine realitere Qualität nicht abgesprochen.

Markierung

Pure Beobachtung (Dokumentation) und Un-Realität (beispielsweise Märchen- oder Fantasy-Filme) bilden die Pole, zwischen denen sich der Großteil der Hollywood-Filme bewegt. Sie könnten real sein, sind es jedoch nicht. Die Opposition von faktuellem und fiktionalem Erzählen möchte ich daher um das „Erzählen ohne Wahrheitsanspruch“ erweitern. Das Publikum weiß, dass die Handlung beispielsweise in *Sleepless in Seattle* oder *The Godfather* fiktional ist. Da jedoch alles außer der Story real ist, könnte auch die Story real sein oder werden – von diesem Gedanken leben beispielsweise die zahllosen romantischen Liebesfilme. So lange keiner garantieren kann, dass es „eben nicht so ist“, sind sie weder wahr (faktual) noch falsch, sondern fiktional (also potenziell wahr). Die Unterscheidung in der Wahrnehmung liegt daher auf der Trennung zwischen Handlung einerseits und Figuren, Objekten sowie Setting andererseits.

Faktual ./.
fiktional

Diese Begrifflichkeiten (Story/Handlung, Figuren, Objekte, Setting) werden je nach Narrationstheorie anders besetzt und deren Beziehungen anders gewichtet.²¹ Daher werde ich kurz darlegen, welche Bedeutung ich bei dem jeweiligen Begriff primär sehe und welche Beziehungen der einzelnen Aspekte mir wichtig sind.

2.3.1 Materie und Story

Edward Branigan stellt in seinen Überlegungen zum narrativen Verständnis in Filmen, basierend auf Tzvetan Todorov, einleitend fest:

¹⁹Laut Bordwell können die Musicalesinlagen auch als ein Wechsel des Narrationsmodus vom Publikum plausibilisiert und daher in das Verständnis der Narration integriert werden.

²⁰Eine Trickaufnahme sei dann gut, wenn sie als solche nicht wahrnehmbar ist, wird das Credo der Filmtrickhandwerker regelmäßig wiedergegeben. Dennoch muss sich gerade in „Effekt-Filmen“ der Effekt zwar in die Gesamtpräsentation unmarkiert einfügen, soll aber als technische Leistung wahrnehmbar bleiben. Für Kunst-, Trick- oder CGI-Filme gelten selbstverständlich andere Regeln, die jedoch zumeist erst auf der Ebene der Präsentation greifbar sind. Filme, die Computerausgaben präsentieren, können die Computereffekte markiert präsentieren, da Computer per se Unmögliches darstellen können und das Darzustellende als Computerausgabe plausibilisiert wird. Die Präsentation der Bildschirmdarstellung des Gibson-Rechners in *Hackers* ist markiert und beansprucht nicht, die Realität abzubilden, sondern will einen Erlebnisraum schaffenden Eindruck von dem Rechner geben.

²¹Im folgenden beziehe ich mich auf alle narrativen Formen wie Literatur, Theater, Kino, Drama etc. Wie Chatman in [13, Seite 113f] darlegt, kann allgemein, um die Verwirrung um den Erzählerbegriff im Kino zu vermeiden, von einem „presenter“ gesprochen werden, je nach Medium wird dieser dann zu einem „narrator“ (Erzähler) oder „shower“ (im Film). „The difference between telling [Literatur] and showing [Filme, Theater] then comes down simply to the implied author’s choice of signs ...“ Daher werde ich auch im Kino von einem Narrator sprechen können.

[...] that there are two fundamental kinds of predication in narrative: *existents*, which assert the existence of something (in the mode of the verb “to be”), and *processes*, which stipulate a change or process under a causal formula in the mode of such verbs as “to go, to do, to happen”). Typical existents are characters and settings while typical processes are actions of persons and forces of nature. [7, Seite 5]

Daraus folgend möchte ich im Folgenden zwischen Materie und Story eines Textes unterscheiden.²² Die Materie umfasst Figuren, Objekte und Setting. Die Materie besitzt keine Kausalität, sondern ist in jeder Hinsicht neutral präsent. Die Story ist das, was die Elemente der Materie in Beziehung zueinander setzt, was von der Ausgangssituation eines Filmes oder anderen narrativen Werkes zur Schlussituation führt.²³

Die Story, oder auch Handlung, ist existenziell von der Zeit abhängig, unabhängig davon wie klein oder groß die Zeitspanne ist. Des Weiteren ist die Story von der Materie abhängig und verwendet die in der Materie potenziellen Kausalitäten (beispielsweise die Umgangsformen in einem viktorianischen Setting) für die Handlung. Geschehen in einer Story Dinge, die weder von der Materie noch von der bis dato erfolgten Story her rechtfertigbar sind – ein klassisches Beispiel ist der „Deus ex Machina“, wo ein bisher nicht an der Story partizipierendes Element plötzlich „aus heiterem Himmel“ storygestaltende Macht erhält –, ist die Glaubwürdigkeit gefährdet. Solche Fälle verletzen zumeist den Anspruch der inneren Harmonie eines Werkes.

Story

Die Materie hingegen ist zeitneutral. Sie kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt untersucht werden. Beispielsweise ist das Fahrzeug einer bestimmten Marke hinsichtlich seiner Gestalt, Aktions- und Beeinflussungsmöglichkeiten definiert, unabhängig davon, wohin es unterwegs ist oder in welche Handlung es einbezogen ist. Gleiches gilt für das Setting, das in meinem Verständnis – im Gegensatz zu Branigan – auch das Wetter einschließt. Das Wetter ist zwar zeitabhängig, besitzt jedoch keine narrative Kausalität, kann also im Normalfall (faktuale Materie) nicht direkt beeinflusst werden.²⁴ Regen und eine nasse Rasenfläche sind das neutrale Setting, erst die Story bewirkt die Nutzung der Potenzialität, dass eben die Rasenfläche weiterhin noch nasser wird, dass Figuren sich zu der Tatsache des Regens oder der nassen Rasenfläche verhalten.

Materie

Ebenso sind Konstrukte wie Firmen insofern wahr, als es real vielleicht kein Unternehmen mit dem im Film behaupteten Namen und Aktionsspektrum gibt, es nach

²²Beispielsweise unterscheidet David Bordwell [6] zwischen Fabula (in etwa das, was ich Story nenne) und in Anlehnung an die russischen Formalisten/Konstruktivisten Sjužet und Stil (was die konkrete Präsentation bezeichnet, und somit das von mir als Materie bezeichnete einschließt). Da ich seine Unterscheidung und deren Implikationen jedoch nicht direkt aufgreife, verwende ich die Begriffe Story, Materie und Präsentation.

²³Die Präsentation kann zwar die Chronologie aufbrechen, die Story-Zeit jedoch ist chronologisch.

²⁴„Es regnet“ bedeutet: Wassertropfen fallen aus Wolken auf die Erde und nassen diese. Im Regen einen Zeitverlauf zu sehen und das Fallen der Tropfen narrativ zu begleiten, ist unnötig; zumeist genügt der Hinweis, dass es regnet, um klarzustellen, dass sich am Himmel Wolken befinden, auf der Erde Tropfen bereits angekommen sind (und Feuchte oder Nässe verursacht haben) und dass sich weitere Tropfen in dem Bereich zwischen Wolken und Erde ebenfalls auf dem Weg nach unten befinden. Scheinbar paradox: „Es regnet“ ist ein Zustand, der meist über einen längeren Zeitraum anhält, jedoch in seinen Details üblicherweise nicht narrativ ausgeprägt wird, stattdessen können die in ihm angelegten Potenziale und Kausalitäten für die Story genutzt werden. Gleiches gilt für „Die Sonne scheint“, „Es schneit“, „Es stürmt“ und andere Wetterphänomene. Jedes Wetterphänomen erfordert eine Zeit- und Raumausdehnung und kann nur aufgrund der nicht en-detail-Betrachtung erkannt werden. Für einen Sturm ist es unerheblich, welche präzisen Luftmoleküle gerade den starken Wind verursachen, er kann nur abstrakt als „Wind“ bezeichnet und gezeigt werden; seine Wirkungen sind zwar durchaus als Elemente der Story geeignet, er selbst jedoch nicht.

allgemeinem Kenntnisstand aber möglich wäre, dass ein solches Unternehmen existiert.²⁵ Für Figuren gilt das gleiche wie für Fahrzeuge: Eine Figur ist in Gestalt, Aktions- und Beeinflussungsmöglichkeiten definiert. Figuren sind so lange wahr (faktual), wie sie in ihrer gesamten Verfasstheit realen – oder realiteren – Menschen entsprechen; da die Taten von Figuren Handlung sind, ist der scheinbare Widerspruch zwischen realen und fiktionalen Figuren aufgelöst. Erst die Story nutzt die Potenziale, die in einer Figur angelegt sind.

Figuren

Mit diesen Beispielen im Hinterkopf ist nachvollziehbar, wie sich Computer in die Materie einordnen: Sie sind erstens Gerätschaften, die zweitens das Potenzial haben, bestimmte Dinge zu tun. Potenzialität bedeutet einerseits eine Vielzahl von Möglichkeiten, andererseits aber auch Beschränkungen.

Damit haben wir ein überschaubares Instrumentarium für die weitere Betrachtung von Filmen. Ich möchte folgende narrativen Modi unterscheiden:

Narrative Modi

Tabelle 2.1: Narrative Modi im Überblick

	faktual	fiktional	phantastisch	inkredibel
Materie	real	realiter	kein Wahrheitsanspruch	kein Wahrheitsanspruch
Story	real	potenziell wahr	glaubwürdig (in der Materie potenziell wahr)	kein Anspruch auf Wahrhaftigkeit
Beispiele	Dokumentationen, wissenschaftliche Filme, Konzertaufzeichnungen, Journalismus	Romantic Comedys (z.B. <i>You've Got Mail</i> , <i>Sleepless in Seattle</i>), Soap Operas	Fantasy (z.B. <i>Lord of the Rings</i>), Science Fiction (z.B. <i>Star Wars</i> , <i>Star Trek</i>)	irrelevant

Diese Unterscheidung vernachlässigt aus pragmatischen Gründen die konkrete Präsentation, ob sich also ein Film beispielsweise als Parodie oder Hommage geriert oder mittels besonderer Effekte einen Grad von sogenannter „Hyperrealität“ erreicht. Der Begriff der „Realität“ – insbesondere in Bezug auf die per se verfremdende filmische Repräsentation – ist problematisch; um mit Peter Krieg [34, Seite 146] zu sprechen: Es gibt sechs bis sieben Milliarden Wirklichkeiten. Als Bezugsrahmen scheint „Wahrheit“ geeigneter, was den Bereich der „gefühlten Wahrheit“ einschließt.²⁶

2.3.2 Handlung und Fiktionalität

Im Fall der Fiktionalität gibt es keinen faktischen Beweis der Nicht-Wahrheit bzw. der Unmöglichkeit der Story. Phantastische Filme dagegen basieren in ihrer Fantastik auf nicht-realiterer Materie. Beispielsweise besitzen Figuren wie Gandalf (in *Lord of the Rings*) oder Yoda (in *Star Wars*) Fähigkeiten, die nicht realiter sind – diese werden jedoch innerhalb der Story verwendet, die in den Grenzen der Materie glaubwürdig bleibt.²⁷ Ist

²⁵Filme wie *The Game* oder *Panic Room* entfernen sich lediglich durch ihre steigende Übertreibung von der potenziellen Wahrwerdung, einen Beleg für die Unmöglichkeit der Story gibt es nicht.

²⁶Peter Krieg analysiert in [34] eingehend den problematischen Begriff der „Wahrheit“ und dessen Implikationen sowohl für Filmemacher, Dokumentaristen als auch für das Publikum, die, verkürzt, in einer beiden Seiten bewussten Subjektivität liegen.

²⁷Elsaesser beispielsweise thematisiert in [19, Seite 49] die Tendenz des Hollywoodkinos zur glaubwürdigen Phantastik unter dem Stichwort „Vom Antiillusionismus zum Hyperrealismus“.

selbst innerhalb der nicht-realiteren Materie keine glaubwürdige Handlung vorzufinden, dann ist das gesamte Werk inkredibel, was allerdings nicht bedeutet, dass es sich um ein „schlechtes“ Werk handelt. In gewisser Weise ist *2001* mit seinen zahlreichen Lücken in der Erzählung inkredibel – da das kausalitätssuchende Publikum jedoch in der Lage ist, Harmonie herzustellen, wo keine angelegt ist, existiert dieser Modus vorwiegend der theoretischen Vollständigkeit halber und wird nur selten tatsächlich erfüllt.

Die Handlung als fiktional zu akzeptieren, ist das Publikum ohne weiteres bereit; die Handlung ist entscheidungsabhängig, wie ich noch ausführen werde. Es gibt keinen faktischen Beweis ihrer Unmöglichkeit, sofern sie nicht von unwahren Elementen der Materie abhängig ist. Während die „Nicht-Wahrheit“ einer Story vorbehaltlos akzeptiert wird, bedarf es bei Materie eines Hinweises oder des Wissens²⁸, dass ein Element nicht real ist. Erfolgt dieser Hinweis nicht und liegt kein ausschließendes Wissen vor, werden die Figuren, Objekte und das Setting als realiter angenommen.

Fiktionalität

Die Bestimmung des „phantastischen“ Modus verdeutlicht die Unterscheidung zwischen Handlung einerseits und Figuren, Objekten und Setting andererseits. Denn im phantastischen Erzählen gelten andere Regeln für die Handlung, sodass darin Handlungen potenziell wahr sein können, die dennoch sehr weit vom faktualen Erzählen entfernt sind. Der strukturelle Unterschied besteht darin: Das Publikum weiß, dass die Handlung in fiktionalen Texten nicht wahr ist, es aber sein könnte – während der Rest als wahr angesehen wird. In phantastischen Texten weiß das Publikum, dass Setting, Objekte und/oder Figuren nicht real sind und daher die Handlung nicht real sein kann. Die Ausdifferenzierung der narrativen Modi über ihren Wahrheitsanspruch in Materie und Story verdeutlicht das erwähnte Problem der dokumentarischen Falle.

Phantastik

Fiktionale Filme „tricksen“, um Phantastisches realiter erscheinen zu lassen:

WD-Effekte

(*Thank You for Smoking*, 0:35; Nick Naylor, Lobbyist der Tabakindustrie, und Jeff Megall, Filmproduzent, besprechen die Idee, dass in großen Filmproduktionen mehr geraucht werden könnte.)

MEGALL: Sony has a futuristic sci-fi-movie they're looking to make: „Message from Sector Six“. All takes place in a space station. They're looking for co-financing.

NAYLOR: So, cigarettes in space?

MEGALL: It's the final frontier, Nick.

NAYLOR: But wouldn't they blow up in an all-oxygene environment?

MEGALL: (short pause) Probably. But it's an easy fix – one line of dialogue: „Thank God, we inventented the whatever device.“

In Anlehnung an diese Argumentation möchte ich Materie-Elemente, die behauptet werden, um bestimmte Handlungen entgegen des realiteren Anspruchs zu ermöglichen, „Whatever-Device-Effekte“, kurz WD-Effekte, nennen. WD-Effekte unterscheiden sich von unwahren Elementen in ihrer Glaubwürdigkeit. Unwahre Elemente (wie Gandalfs Zauberkräfte) werden „wider besseren Wissens“ akzeptiert, WD-Effekte (wie das Rauchen ermöglichende Gerät) werden „mangels besseren Wissens“ akzeptiert. Ob beispielsweise

²⁸Beispielsweise ist bekannt, dass es bisher keinen Flux-Kompensator für Zeitreisen (*Back to the Future*) gibt oder dass eine abgetrennte Hand ohne den restlichen Körper nicht agieren kann (*Idle Hands*) – beides sind eindeutige Hinweise auf fiktionale Requisiten, die aufgrund ihrer Beschaffenheit jedoch nicht als unwahr markiert zu werden brauchen, sie sind es per se. Mitunter ist die Negativdefinition die effektivste Näherung: Wissen bedeutet letztlich, dass der Zuschauer die Existenz des Gezeigten nach allgemeinen Kenntnissen nicht ausschließen kann.

der „Flux-Kompensator“ in *Back to the Future* WD-Effekt oder unwahres Element ist, bleibt eine subjektive Entscheidung.²⁹ Die Unterscheidung ist von Bildungsgrad und narrativer Kompetenz abhängig.

2.3.3 Im Spannungsfeld zwischen phantastisch und realiter

Seit jeher versuchen Autoren, phantastische Texte als fiktionale, also potenziell wahre, zu gestalten. *Citizen Kane* beispielsweise stellt zu Anfang mit einem Wochenschaubeitrag – also einer faktualen Präsentationsweise – seine fiktionale Welt vor. Gelungene Wirklichkeitsfiktion oder -illusion bestärken die Wirkung einer Story.

Präsident Reagan soll nach seiner Vereidigung gefragt haben, wo der „War Room“ sei. Der Film *Dr. Strangelove* ist im kollektiven Gedächtnis verankert und hat ebenso wie Orson Welles' Hörspiel *War of the Worlds* [21, Seite 283f], [25, Seite 107ff] effektiv im dokumentarischen Stil mit den Ängsten des Publikums gespielt.³⁰ Nach Welles' Hörspiel wurden fiktive Nachrichtenbeiträge verboten, wie die Welles-Enzyklopädie aufführt [4, Seite 406ff], Kubricks *Dr. Strangelove* war der erste im Kongress debattierte Film.

Der „dokumentarischen Falle“ kann ein Film nicht entgehen, da die Verwechslung mit der Realität durch die Rezipienten und nicht die Produzenten geschieht. Filme nutzen die Verwechslungsgefahr, indem sie das Publikum in deren Realität „abholen“. Alfred Hitchcock beispielsweise ließ den Thrill in die normale Alltagswelt einbrechen, exemplarisch in *The Birds*. Sukzessiv entfernen sich der Film und seine Darstellung von der realiteren Filmwirklichkeit, ohne diese Entfernung zu markieren. Die Entwicklung der Filmhandlung aus der quasi-dokumentarischen Alltagswirklichkeit in eine phantastische Bedrohungsszenarie, die den Regeln des Horrorfilms folgt, ohne dass der Genrewechsel offenbart würde, bewirkt, dass Zuschauer auch nach Filmende eine größere Vogelansammlung als Bedrohungszeichen sehen. Der Wechsel vom fiktionalen in den phantastischen Modus wird verborgen. Im Bruch mit Horrorfilmkonventionen (ein de facto phantastisches Genre) gibt es keine genre-typischen Hinweise wie wissenschaftliche Experimente, Erklärungsversuche oder gesellschaftliche Außenseiter. Solche Zeichen geben laut Bordwell [6] Aufschluss über den Modus, das Genre der Narration. Demnach wird die Rezeption dadurch beeinflusst, welchem Genre der Film zugeordnet wird, da die Interpretationsarbeit des Publikums von diesem und anderen meta-narrativen Faktoren wesentlich mitgestaltet wird.³¹

Unsichtbarer
Moduswechsel

The Sixth Sense beginnt mit einer überexpliziten Exposition und geriert sich als Psychodrama um einen verwirrten Jungen. Erst am Ende gibt er zu erkennen, dass er die ganze Zeit kein fiktionales Werk (in meiner Bedeutungsverengung) war, sondern ein übersinnliches Kammerspiel um Geister und somit ohne potenziellen Wahrheitsanspruch. Geister können der realen Welt im faktualen Sinne nicht zugeordnet werden. Britta Hartmann hat in [24] den Aufbau und die Wirkung von *The Sixth Sense* im Rahmen ihrer Untersuchungen zum „Unzuverlässigen Erzählen“ ausführlich beschrieben.³²

²⁹Die gegenseitige Beeinflussung von Fiktion und Wissenschaft und häufig schwere Unterscheidbarkeit thematisiert beispielsweise Lawrence Krauss in [49].

³⁰*Dr. Strangelove* ist über weite Strecken im Stil einer Dokumentation gestaltet, was die Wirkung erhöht, da neben der faktualen Materie so auch der Story faktuale Korrektheit unterstellt wird.

³¹Michail Bachtin verweist in seinen Theorien auf die unvermeidliche Intertextualität; jedes Werk tritt – bewusst oder unbewusst – in Dialog mit bestehenden Werken. So verschieben sich auch die Rezeptionen; *The Birds* wird aufgrund der sehr veränderten Filmerfahrung heute anders wahrgenommen als zu seiner Veröffentlichung, da es die Rezeptionsregeln für Horrorthriller wesentlich mitgestaltet hat.

³²Die Ablehnung von Übernatürlichem wie Geistern als faktuale Elemente verdeutlicht einmal mehr die Subjektivität der Filmauseinandersetzung.

Ein kritischer Fall ist *Magnolia*. Erstens verhehlt dieser Film nicht seine artifizielle Struktur, was ihn suspekt bezüglich realiteren Erzählens macht. Zweitens hängt die Frage, ob ein Moduswechsel vom fiktionalen in den phantastischen Modus stattfindet, von der Bewertung des Froschregens ab. Dieses Ereignis kann sowohl als realiter als auch als phantastisch gesehen werden. Ein weiterer Beleg für die Notwendigkeit, sich der Subjektivität bei der Filmanalyse bewusst zu sein.

Die Aufteilung des fiktionalen Erzählens in einerseits potenziell wahre Story bei realiterer Materie und andererseits nur innerhalb der unwahren Materie potenziell wahre Story, betont den Unterschied zwischen Story und Materie und liefert interessante Ansätze zur Trennung der Genres und Erklärungen zur Wirkungsästhetik. Gerade im Fall von Computern im Kino ist die Unterscheidung zwischen fiktional und phantastisch zweckmäßig, denn faktuale Computer besitzen nur ein begrenztes Spektrum an Aktionsmöglichkeiten, sodass bei erster Sichtung des Materials der Verdacht von phantastischem Erzählen entsteht. Gerade vorgeblich fiktionale Filme – wie die erwähnten *The Birds* oder *The Sixth Sense* – lassen sich in meinem Untersuchungsbereich in großer Zahl finden. Als erster Erklärungsversuch kann formuliert werden, dass diese Computer wie magische „Geister aus der Maschine“ bestimmte Ideen oder Storys präsentierbar machen sollen.

In vielen Filmen mit Computern ist die Materie faktual. Die Geräte sind in der Realität vorhanden, die Programme ebenfalls, und auch Hacker gibt es. Aus diesen drei wahren Bausteinen entwickelt ein Film wie *Hackers* eine Handlung, die potenziell wahr ist. Die Entfernung von realiteren Computern in einem Computerfilm wäre nur durch eine Verlagerung des Erzählfokus zu begründen. *Bicentennial Man* beispielsweise verhandelt eher die Fragen des Mensch-Seins und ist ein philosophisches Gedankenexperiment denn ein Film über oder mit Computern. Im Verleugnen des phantastischen oder inkrediblen Erzählens ist der theoretische Konflikt zu erkennen. *The Birds* verleugnet, ein Horrorfilm zu sein, er gibt sich als fiktionaler Film und bezieht daraus seine Wirkung, da er den Wechsel zum phantastischen Erzählen nicht markiert.

Es sei kurz darauf verwiesen, dass phantastische und inkredibile Filme „gefühlte Wahrheit“ besitzen können.³³ *A Nightmare on Elm Street* baut psychologisch korrekt eine Horrorwelt auf. Dennoch wird er nicht zu den fiktionalen Filmen gezählt werden können, da das Gezeigte realiter nicht zu sehen ist. Filme, die über eine solche Distanz ausschließlich der Traumlogik folgen, wie es *A Nightmare on Elm Street* oder *The Trial* tun, sind nicht fiktional, da der Wahrheitsanspruch intersubjektiv nicht bestätigbar ist.

Die dokumentarische Falle wirkt in beide Richtungen. Zum einen wird dem Kinobild zugesprochen, das Abbild der Realität zu sein – die unkommentierte Aufhebung der physikalischen Gesetze würde jedenfalls kaum vom Publikum toleriert werden –, und zum anderen wirkt die Kinowirklichkeit durch die Zuschauer wieder zurück in die Realität. Es gibt dokumentierte Fälle, wo in Deutschland Verhaftete über ihre Rechte aufgeklärt werden wollen – unwissend, dass die „Miranda-Warnung“ nur in einzelnen US-Bundesstaaten gesetzlich vorgeschrieben ist. Amerikanische Filme und Fernsehserien ließen „Sie haben das Recht zu schweigen . . .“ zum kulturellen Allgemeingut in zahlreichen Ländern werden.³⁴

Wie Filme die Wahrnehmung von Computern beeinflussen, ist keine Frage meiner Ausarbeitung. Dabei wäre auch die Zäsur Ende der 1970er/Anfang der 1980er zu berücksichtigen

Unterschiede

Wechselwirkungen

³³Die Kategorie des unzuverlässigen Erzählens, wie sie unter anderem von Thomas Koebner, Andreas Solbach, Jörg Helbig, Hans J. Wulff und Ronny Bläß in [38] ausgeführt werden, würde den Rahmen dieser Arbeit bei weitem sprengen.

³⁴Darauf weist beispielsweise Neal Stephenson hin [57, Seite 70].

sichtigen, ab der es vielen möglich war, eigene Erfahrungen mit Computern zu sammeln – die im Vergleich zu den Computerfähigkeiten im Kino lächerlich primitiv wirken mussten, aber einen Taschenrechner weit übertrafen. Der Umgang mit Computern ist von der Ambivalenz zwischen technologischer Allmacht und enttäuschter Ohnmacht geprägt, und beide sind durch Filmerfahrungen wesentlich mitgestaltet.

2.4 Was ist „narrative Funktion“?

Die Unterscheidung zwischen Materie und Story ist nicht nur in Bezug auf (potenzielle) Wahrheit entscheidend. Die Materie ermöglicht die Story, und die Story setzt die Elemente der Materie miteinander in Beziehung. Jedes Materie-Element besitzt dann eine narrative Funktion, wenn die Story ohne dieses nicht so sein könnte, wie sie es ist. Ist es für die Story unerheblich, ob ein Baum im Hintergrund eines Dialoges steht, so besitzt dieser Baum keine narrative Funktion. Unterstreicht jedoch der Baum die – für die Charakterisierung einer Figur oder den weiteren Story-Verlauf notwendige – Tatsache, dass der Dialog in einer ländlichen Gegend stattfindet, so besitzt er narrative Funktion.

Materie mit
Funktion

Alle Elemente einer handlungsorientierten Kunstform, die die Handlung, die Story vorantreiben, plausibilisieren, nachvollziehbar machen, haben eine narrative Funktion, das können Materie- oder Story-Elemente sein. Unterstreicht das weiße Kleid einer Figur deren Unschuld, besitzt es narrative Funktion. Steht ein weißes Kleid hingegen im Widerspruch zu der Figur, ohne dass dieser aufgelöst wird, so besitzt es keine narrative Funktion und wirkt kontraproduktiv; auch ein Widerspruch kann narrative Funktion besitzen, dazu muss er jedoch auf die Story wirken.³⁵ Texte verzichten auf unnötige Details – ist die Kleidfarbe irrelevant, wird sie nicht erwähnt –, darstellende Künste jedoch müssen die Figur zeigen und diese daher irgendwie kleiden.³⁶

Um die Figuren kleiden zu können, wird zwischen markierten und unmarkierten Elementen unterschieden. Unmarkiert wäre eine Kleidung und Farbgebung, die dem sozialen Status, der emotionalen Verfassung und dem Umfeld der Figur entspricht.³⁷ Damit ergeben sich drei Bereiche für narrative Funktionen: Subjekte/Figuren, Objekte/Requisiten und das Umfeld/Setting. Da diese drei Möglichkeiten von Elementen mit narrativer Funktion von der Story abhängen und diese gleichzeitig bedingen, ist zuerst der Komplex der Story zu erläutern. „Narrative Funktion“ umfasst somit sowohl die Relevanz für die Story als auch die Implikationen in der Präsentation (die ich mit „Narration“ gleichsetze).

Markierung

2.4.1 Die Story

Abstrakt gesehen funktioniert auch die Story nach dem EVA-Prinzip. Es gibt Eingaben, Verarbeitung und Ausgaben. Es gibt eine (Materie-)Situation zu Beginn der Story, eine (Materie-)Situation am Ende, und beide sind nicht identisch – und sei es nur, dass sie sich

EVA-Prinzip

³⁵Das Weiße-Kleid-Beispiel verdanke ich Susanne Marschalls Analyse zu Farbe im Kino [41, Seite 231ff].

³⁶Dieses Dilemma und praktische Auswirkungen des Zeigen-Müssens schildert Chatman ausführlich in [13, Seite 38ff] im Rahmen der Untersuchung „What is Description in Cinema?“

³⁷Chatman unterscheidet zwischen deskriptivem Detail und Plot-Funktion: „... the pigeon’s movement must operate not only in time, but in *story* time; otherwise, its flight though ‚dynamic,‘ serves no plot function and remains a descriptive detail. ... If we get no sense that plot time is advanced by an action, no sense that the battle or thunderstorm is tied to the event chain but is simply there ... , then we infer that its function is simply descriptive, not narrative.“ [13, Seite 31] Er setzt für narrative Funktion die Bedingungen an, dass ein Element in der Story-Zeit eine Dauer besitzt und dass es in die Ereigniskette (Handlungskette) eingebunden sein muss.

im Wissens- oder Erfahrungshorizont der Protagonisten unterscheiden. Der Weg zwischen Ausgangs- zur nicht-identischen Endsituation wird als Story (Fabula) gesehen und narrativ (Sjužet) geschildert. Ich fokussiere auf die interne Zeit der Narration und spreche daher von Story, im Gegensatz zur äußeren Zeit, die sich im Diskurs niederschlägt.³⁸

Story setzt die Materie-Elemente miteinander in (kausale) Beziehung und ist von Zeit abhängig. Die Narration ist die konkrete Präsentation der Story mit der Materie; bei *Hackers*: Die Materie sind Computer, die computerbegeisterten und mit besonderen Programmier-talenten ausgestatteten Figuren, sowie das New York der Gegenwart als Setting. Die Story setzt diese Figuren miteinander in Beziehung, indem sie einen untergeschobenen Erpressungsversuch aufdecken und einen Computerbetrug verhindern. Die konkrete Präsentation in Dialogen, Bewegungen, Gesten, Einstellungen, Szenen, Tongestaltung (die Narration) bewirkt, dass die Zuschauer mithilfe der Materie über die Story informiert werden – die emotionale Involvierung ist für meine Untersuchung irrelevant. Die Narration ist von Story und Materie gleichermaßen abhängig und könnte das eine ohne das andere nicht präsentieren. Die Story ist nur von der Materie abhängig, denn es wäre vorstellbar, dass die exakt selbe Story sowohl als Film wie auch als Roman präsentiert wird.³⁹

Konkrete
Präsentation

Vereinfacht dargestellt, unterscheiden sich Materie, Story und Narration folgendermaßen voneinander. Materie ist das, *worüber* erzählt wird: Bei *2001* wären das ein Monolith, die Affen, Beamte, Raumschiffe, Astronauten, HAL. Story ist das, *was* erzählt wird: Der eine Affe berührt den Monolithen, tötet einen Kontrahenten, ein Beamter reist mit einem Raumschiff zu einer Besprechung, dann mit anderen zum Monolithen, die Astronauten an Bord des Raumschiffes „Discovery“ fliegen Richtung Jupiter, und HAL tötet sie. Narration ist das, *wie* erzählt wird: *2001* erzählt chronologisch, in einem ruhigen dokumentarischen Zeigegestus, der viele Details ausführlich zeigt. Ästhetik entsteht in der Narration, Materie und Story allein können keine besitzen; durch ihre Kombination entsteht erst in der Präsentation ein ästhetischer Mehrwert.⁴⁰

Unterscheidung

In der Story treffen Figuren Entscheidungen, oder Entscheidungen wirken auf sie ein. Diese Entscheidungen beeinflussen direkt den Verlauf einer Story.⁴¹ Ich betone die Entscheidungen im Gegensatz zur textinneren Kausalität, da eine Abfolge von kausalen Ereignissen noch keine Handlung ergeben muss, sondern auch in Naturdokumentationen, wissenschaftlichen Filmen oder argumentativen Aufsätzen enthalten ist. Entscheidungen von Figuren hingegen haben aufgrund der von den Protagonisten geforderten Aktivität tatsächlich Handlungsrelevanz. Einen Regenschirm mitzunehmen, wenn es draußen regnet, ist kausal; ihn tatsächlich mitzunehmen jedoch eine Entscheidung. Wird ein Protagonist attackiert, hat er mehrere kausale Möglichkeiten: um Hilfe rufen, sich wehren, sich der

Entscheidungen

³⁸Diese Unterscheidung trifft u.a. Seymour Chatman [13, Seite 9]. In seinem Kapitel „Narrative and Two Other Text-Types“ betont er ebenfalls die innere Kausalität von Narrationen.

³⁹Darauf verweist Bordwell in [6, Seite 51]: „As a distinction, the fabula/syuzhet pair cuts across media. At a gross level, the same fabula could be inferred from a novel, a film, a painting, or a play.“ Ich kann diesen Effekt für meine Lese- und Anschauerfahrung von *Rosemary's Baby* bestätigen. Problematisch ist die Kongruenz des Gefühls für Markierung bei Buchautor, Filmausstatter und Rezipient. Obwohl ein Fall von Story-Identität in zwei unterschiedlichen Narrationen also theoretisch möglich ist, ist er in der Praxis aufgrund der intersubjektiven Differenz von Schöpfer und Rezipient nahezu ausgeschlossen.

⁴⁰Die Komplexität der Zusammenfügung mehrerer Elemente zu etwas Neuem ist weit jenseits der Trivialität und daher im Rahmen dieser Arbeit nur ansatzweise darstellbar; Bereiche der gegenseitigen Beeinflussung der Elemente verweisen auf das Phänomen der Emergenz, wie es Steven Johnson in [28] anhand vieler plastischer Beispiele darstellt.

⁴¹Es benötigt nicht zahlreicher Entscheidungen für eine „gute“ Story, oftmals wird ein größerer Teil der Narration auf Etablierung der Ausgangssituation verwendet, um die folgenden Entscheidungen und deren Wirkungen umso nachhaltiger zu präsentieren.

Attacke ergeben – welche gewählt wird, ist die Entscheidung. Die Entscheidungsaktivität kann sich auch darin äußern, dass ein Protagonist die Passivität in der Handlung wählt.

Für eine Story bedarf es also Protagonisten, die aktiv das Geschehen beeinflussen.⁴² Die Figur, die etwas entscheidet, ist das Subjekt; ob diese im Fokus der Narration steht, ist unerheblich. Essenziell ist, dass es Entscheidungen gibt, die im Moment der Entscheidungsfindung mehrere Optionen wählbar erscheinen lassen; wenn auch durch die Präsentation meist die Alternativen als weniger wahrscheinlich angesehen werden, nichtsdestotrotz wären sie wählbar. Wenn der Ich-Erzähler in E. A. Poes „The Fall of the House of Usher“ ein bestimmtes Buch vorliest, ist dies eine Entscheidung, denn die ungenannten Optionen wären gewesen, etwas anderes oder nichts vorzulesen. Solche Entscheidungen eines Subjektes können durch verschiedene Einflüsse geprägt oder beeinflusst werden.

Aktivität

2.4.2 Subjekte, Figuren

Durch Worte und Taten können andere Figuren das Subjekt in seiner Entscheidung beeinflussen: Sei es, dass eine Person eine andere zwingt, überredet oder manipuliert, etwas zu tun, oder dass eine Person eine andere vor eine Entscheidung stellt. Essenziell für Figuren ist, dass deren Worte und Taten ebenfalls stets auf Entscheidungen zurückzuführen sind. In irgendeiner Weise sind sie motiviert, etwas bestimmtes zu sagen oder zu tun; bzw. in ihnen als konstruierte Figuren ist angelegt, sich auf eine bestimmte Weise (beispielsweise chefmäßig, unterwürfig oder unterstützend) zu verhalten.

Dass mitunter nicht jede Motivation plausibel scheint bzw. eine Figur widersprüchliche Verhaltensweisen zeigt, kann als erzählerische Schwäche eines Werkes gesehen werden. Unmotiviertes Handeln ist ebenso wie der geschilderte nicht aufgelöste Widerspruch der Kleidungswahl für die Rezipienten unbefriedigend, wenn wie im Mainstreamfilm das Ideal einer harmonischen – d.h. in sich stimmigen, kohärenten – Erzählrealität gilt.

Motivation

Im Verlauf der Auseinandersetzung mit Computern im Kino wird zu untersuchen sein, ob Filme den Computern Subjekthaftigkeit zugestehen und in welcher Weise dies geschieht – vor allem im Verhältnis zu den anderen meist humanoiden Subjekten. Die Frage ist also, ob Computern trotz ihrer de facto Entscheidungsinkompetenz in der Präsentation (partielle) Subjekthaftigkeit zugeschrieben wird.

2.4.3 Objekte, „Requisiten“

Das Vorhandensein bestimmter Objekte beeinflusst Entscheidungen. Beispielsweise können Objekte Erinnerungen wecken, und dadurch wird eine Entscheidung anders gefällt. Oder das Fehlen von bestimmten Objekten kann eine eigentlich naheliegende Entscheidung verunmöglichen; fehlt beispielsweise ein Fahrzeug, wird das Subjekt folgenreiche Entscheidungen treffen, um dennoch rasch an einen gewünschten Ort zu gelangen.

Als Requisiten gelten alle Elemente, die von einer Person bewegt werden können; Requisiten sind stets in irgendeiner Weise einem Subjekt oder einer überschaubaren und erkennbaren Figurengruppe zugeordnet, sei es durch Besitz oder Nutzung. Objekte sind nicht in der Lage, Entscheidungen zu treffen.

Abhängig
von Subjekt

⁴²Selbstverständlich beeinflussen auch figurenäußere Elemente die Story. Wird beispielsweise eine Figur durch Blitzschlag getötet, kann sich daraus eine Story ergeben oder weiterentwickeln – jedoch nur, wenn sich andere Figuren zu dieser Tatsache verhalten, was wieder Entscheidungen beinhaltet. Einige Handlungselemente im Mainstream-Kino sind zwar bereits zum Klischee geworden, basieren dennoch auf Entscheidungen, nur dass diese wegen der Klischeehaftigkeit nicht mehr als Entscheidungen wahrgenommen werden.

Computer sind interaktive Requisiten und fordern nicht nur zur passiven (wie Fernseher oder Buch) oder aktiven (wie Stift oder Hammer) Nutzung heraus, sondern können auf eine Vielzahl von Umgängen interaktiv reagieren, also mitunter vorgeblich menschliche Qualitäten erreichen. Das Spielen eines Adventure-Spieles beispielsweise ist spannend und unterhaltsam wie ein Buch, ästhetisch ansprechend wie ein Film, und der Computernutzer bringt sich aktiv ein, worauf das Spiel ohne Verzögerung reagiert und quasi in einen optisch-akustischen Dialog mit dem Spieler tritt. Die Vernetzung der Computer macht sie zu potenziellen Medien für den direkten (verzögerungsfreien oder -armen) Kontakt mit anderen Menschen. Aufgrund dieser Eigenschaften stechen sie aus den anderen Requisiten heraus, die nur ein begrenztes (wenn überhaupt) Interaktionsspektrum haben und vergleichbar unaufwändig kommunikative Potenziale bieten.

Computer gehören in die Kategorie der Objekte, da sie keine eigenen Entscheidungen zu treffen imstande sind. Sie können nur Eingaben entgegennehmen und davon abhängige Ausgaben präsentieren oder Aktionen auslösen. Jede darüber hinausgehende Fähigkeit ist derzeit pure Spekulation. Insofern ist bemerkenswert, mit welchem Verständnis Computer in Filmen verwendet werden und wie sie als Objekte filmisch genutzt werden.

2.4.4 Umfeld, Setting

Der soziale (Gender, Race, Class) und historische Hintergrund gibt den Subjekten Kontur und beeinflusst diese in ihren Entscheidungen. Zum Setting zählen alle Elemente, die nicht in direkte Interaktion mit einem Subjekt eingebunden sind. Im Falle von *The Fall of the House of Usher* wären dies das Gebäude, die Einrichtung des Gebäudes mit seinen Gemälden und Möbeln, die Wetterumstände und die Familiengeschichte.

Das Setting gibt vor, welche Art von Requisiten und Figuren sich in ihm befinden und aufhalten; größere Abweichungen von dieser Erwartung benötigen eine Plausibilisierung. Das Setting gibt vor, was als „markiert“ und „unmarkiert“ gilt. Gleichzeitig beinhaltet jedes Umfeld ein umfangreiches Arsenal an Verhaltens- und Entscheidungsmustern.

Computer können aufgrund ihrer Menge zum Setting gerechnet werden; insbesondere wenn sie nicht konkret einer Person zugeordnet sind und so den Requisitenstatus verlieren, gehören sie zum Setting. Dies gilt beispielsweise für die Rechenzentren in Raumfahrtzentralen, wo allenfalls das jeweilige Terminal Requisit ist. In *Star Trek* besteht die Kommandobrücke nur aus Computerein- und -ausgabegeräten und bildet das Setting für die Handlung. Gleiches gilt für *Alien* oder die letzte Episode in *Everything You Always Wanted to Know About Sex, But Were Afraid to Ask* sowie *Truman Show*. In *Tron* wird das Computerinnenleben zum Setting für das Geschehen und gibt die Regeln vor, nach denen die Welt funktioniert – bislang ein Solitär der populären Filmgeschichte.

Für das Setting gilt die selbe Herangehensweise wie für Computer als Requisit, der Hauptunterschied liegt in der multifiguralem Bedienung und Ausgabeauswertung. In *Truman Show* beispielsweise sind die einzelnen Bediener konturlos und eher Figurenskizzen denn ausgebildete Charaktere, einzig Christof als Schöpfer ist als Figur herausgestellt. Damit gewinnt der Computer an erzählerischer Macht und Bedeutung.

Rahmen für
Materie

Computer als
Setting

2.4.5 Im Überblick

Tabelle 2.2: Elemente mit narrativer Funktion – sofern sie in einer Story verwendet werden.

	Objekte	Setting, Sujet	Subjekte
Kennzeichen	individuell, beweglich, mit Potenzialen ausgestattet	Hintergrund (Zeit, Ort, Hintergrund der Handlung)	treffen motivierte Entscheidungen
Beispiele	Fahrzeuge, Stifte, Laptops	Wetter, Rechenzentrum, Internet, Viktorianismus	Figuren, die motiviert sind, etwas zu tun – und es auch tun
Aktionsrahmen	werden (im Rahmen ihrer Potenziale) benutzt	setzen den Rahmen für Handlungen und Entscheidungen	können einander beeinflussen, verhalten sich zu Setting/Sujet, verwenden Objekte

2.5 Wieso ist Präsentation etwas anderes?

Im Kino gilt zu berücksichtigen: Die Darstellung und die narrative Funktion müssen nicht realitätskonform sein. Explodiert beispielsweise ein Auto in destruktiven Detailaufnahmen, so ist dies dem Erlebnisanspruch des Kinos und nicht einer dokumentarischen Akuratesse zuzuschreiben. Diese Explosion kann als „Exzess, Eskapismus, Erlebnisraum“ beschrieben werden – ich verwende das wertungsfreie „Erlebnisraum“ –, und ist dadurch gekennzeichnet, dass die narrative Bedeutung hinter dem ästhetischen Genuss oder anderen Präsentationsfunktionen zurücksteht, wie Bordwell unter Bezug auf Kristin Thompsons Untersuchung zu *Iwan der Schreckliche* (1981) ausführt:

Realitätskonformität

Any image or sound can contribute to narration, but we can also attend to an element for its sheer perceptual salience. Roland Barthes has spoken of a film’s “third meaning,” one lying beyond denotation and connotation . . . Kristin Thompson has identified these elements as “excess” [. . .] Nonetheless, there may be aspects of a film that we cannot attribute to narration. In some cases [. . .] “excess” may offer a useful way into the film’s overall formal work. “A perception of a film that includes its excess implies an awareness of the structures (including conventions) at work in the film, since excess is precisely those elements that escape unifying impulses. . . .” [6, Seite 53]

Benötigt die Story die endgültige Unbrauchbarmachung des Fahrzeuges, beispielsweise damit die Figuren zu Fuß eine Reise fortsetzen, und ist eine Explosion ebendieses Fahrzeuges hinreichend motiviert, dann besitzt auch die ausführlich präsentierte Explosion – die in der Realität eben kaum so stattfände – eine narrative Funktion. Die Funktion hängt also nicht direkt von ihrer konkreten Präsentation ab, sondern von dem „Fakt“, den sie möglichst glaubwürdig repräsentiert.⁴³

⁴³Die erwähnte Explosion könnte als Beispiel für phantastisches oder inkredibles Erzählen aufgefasst werden. Gegenargument 1: Die Explosion ist kein Materie-, sondern ein Story-Element und damit zeitabhängig. Gegenargument 2: Es ist potenziell möglich, dass das Fahrzeug explodiert; wir können dies jedenfalls nicht zu vollständigen 100 Prozent ausschließen, da wir niemals über sämtliche Details, die eine solche Explosion ermöglichen bzw. verunmöglichen, hinreichend informiert sind.

Die konkrete Präsentation von beispielsweise Bildschirmhalten ist für die Story irrelevant, so lange der Bildschirm die Aktion zeigt, die für die Story benötigt wird. Da Filme ein optisches Medium sind, verdienen die Bildschirmhalte dennoch Beachtung. Eine kryptische Darstellung wirkt anders als eine grafisch-verspielte und trifft andere Aussagen über die Figuren und deren Fähigkeiten. Auch wird über die Bildschirmhalte die Publikumsrealität entweder widerspiegelt oder gebrochen.

Bildschirm-
anzeige

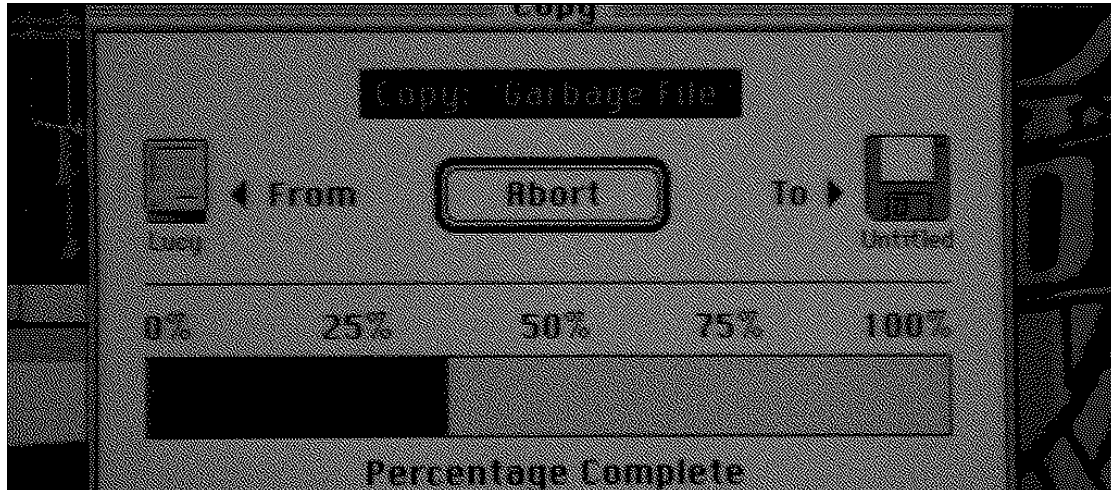


Abbildung 2.1: *Hackers, 0:28:* Eine typische Fortschrittsanzeige für eine Kopieraktion. Diese ist zwar nicht real, greift aber die typischen Gestaltungsmerkmale einer solchen Darstellung auf Apple/Macintosh-Computern jener Zeit auf und ist daher realiter.

Beispielsweise besteht bei Dateikopieraktionen die Konvention, dass eine Schriftzeile die Aktion „Copy/Kopieren“ und meist Details wie Dateiname, Zielort etc. angibt und darunter ein sich von links nach rechts füllender Balken (häufig verbunden mit einer Zeit- oder Prozentangabe) den Fortschritt der Aktion anzeigt. Ob diese Anzeige einem Microsoft-Windows-Systems entspricht oder fiktiv ist, ist unerheblich, so lange für das Publikum der präsentierte „Fakt“ (in dem Fall das Kopieren) erkennbar ist.

Infolgedessen ist es für die Betrachtung wichtig, zwischen Präsentation und Story zu unterscheiden. Für die Story ist es irrelevant, ob ein bestimmter Computer zu 100 Prozent „korrekt“ präsentiert wird – so lange er glaubwürdig ist. Beispielsweise wurde in *Mission Impossible* das seinerzeit neue Apple-Powerbook 5300 verwendet. Die gezeigten Bildschirmhalte entsprachen zwar keinesfalls dem, was dieses Gerät tatsächlich angezeigt hätte, dennoch vollbrachte dieser Computer nur ihm mögliche Dinge: Recherche in Datennetzen, Übertragung von Dateien, Speicherung und Abruf von Daten. Die konkrete Materie wird also in die Filmpräsentation eingebunden und dadurch verändert. Das Verständnis von realistischen (oder realiteren) Computern basiert daher auf den Überlegungen, ob das, was ein Computer in der Filmwelt tut, auch von einem Computer in der Realität mit vergleichbarem Aufwand hätte bewerkstelligt werden können.

Realität ./.
Präsentation

Dass langwierige Datenübertragungen im Film nur wenige Sekunden dauern – ebenso wie umfangreiche Berechnungen – wird erst dann als unrealistisch angesehen, wenn die Ausgabe von Daten nicht in einem nachvollziehbarem Verhältnis zu den Eingabedaten steht bzw. gegen die geschilderten Computerbeschränkungen verstoßen wird. Die gezeigten Geräte sind häufig nicht sie selbst, sondern Signifikante für andere Signifikate.⁴⁴ Signifikat

⁴⁴„Die Bedeutung ist im Film immer mehr oder weniger motiviert, niemals arbiträr. Die Motivation spielt sich dabei auf zwei Ebenen ab: im Verhältnis von *signifiant* und *signifié* der Denotation und im Verhältnis

(reale Materie) und Signifikant (Filmpräsentation, -materie) können Identität aufweisen, müssen es aber nicht; jedoch ist die Beziehung zwischen beiden stets motiviert.

Das strukturelle Problem besteht darin, dass wir über Materie und Story nur über die konkrete Präsentation informiert werden. Beispielsweise die Domsday Machine in *Dr. Strangelove* existiert ausschließlich in Dialogen; das Publikum muss an deren Existenz genauso glauben wie die Protagonisten. Ebenso können Materie- oder Story-Elemente anders erscheinen als sie – später meist aufgelöst, wie in *The Sixth Sense* – tatsächlich sind. Daher sind Materie- und Story-Elemente nur so zu verstehen, dass sie der Gesamtpräsentation nicht widersprechen. Sollte die Domsday Machine nicht wie erwartet funktionieren, würde sie – da es keinen sichtbaren Beweis ihrer Existenz gibt – als Story-Element gelten müssen, als nicht-vorhandener MacGuffin. Erst das Ende von *Dr. Strangelove* beweist, dass wir sie als Materie-Element ernstnehmen müssen. Materie- und Story-Elemente existieren demnach nur in einer Weise, dass keine Präsentationselemente dieser Existenzform widersprechen.

Story/Materie
./ Präsentation

Neben dem Bezug zur Realität, den ich als dokumentarische Falle, beschrieben habe, gibt es die Differenz zwischen Materie/Story und Präsentation. Die Präsentation ist – darin Chatman folgend – die konkrete Ausgestaltung in Bild und Ton und damit der Narration gleichzusetzen. Aus Produktionssicht fügen sich die Materie- und Story-Elemente zur Narration, aus Rezeptionssicht enthält die Narration die Materie- und Story-Elemente. Wenn ein Shakespeare-Stück mit moderner Materie aufgeführt wird, verändert sich die Präsentation signifikant. Ebenso ist es möglich, mit einer gegebenen Materie-Ausstattung hochgradig divergente Storys zu erzählen. Bei der Rezeption ist die Story- bzw. Materie-Gleichheit mitunter kaum erkennbar. Fügt die Narration noch „Hakenschlänge“ in der Präsentation hinzu, wie beispielsweise nicht-chronologische Erzählung, Perspektivenwechsel, Multi-Focalization, ist das Wiedererkennen zusätzlich erschwert.

Die Schlussfolgerung für meine Untersuchung ist, dass sich die untersuchten Filme nicht nur hinsichtlich ihrer Realitätskonformität messen lassen müssen, sondern die (mitunter große) Diskrepanz zwischen Präsentation und ihren Elementen zu betrachten ist. In Bezug auf die Präsentation bestimmt der „Zeigegehalt“ bzw. die Haltung des Films die Stimmung. Handelt es sich um einen dokumentarisch-neutralen Zeigegehalt wie in *2001*, wird die Präsentation von Computern anders ausfallen als in einem auf Erlebnisse ausgerichteten wie in *Tron*. Abstrahiert man von der konkreten Präsentation auf gemeinsame Story- und Materie-Elemente, sind mehr Gemeinsamkeiten erkennbar als die sehr unterschiedliche Präsentation erwarten lassen: In beiden Fällen muss ein einzelner Mensch gegen ein scheinbar übermächtiges Computersystem bestehen und dazu in dessen Innerstes vordringen.

Zeigegehalt

Materie und Story sind daher ebenso wie der „implied author“ nur Konzepte zur Analyse von Narrationen und existieren ausschließlich in der jeweiligen Präsentation. Da die Produktionsperspektive nur in seltenen Fällen schlüssig rekonstruiert werden kann, können wir für die Analyse nur auf die konkrete Präsentation in Form des Filmes zurückgreifen und daraus Materie und Story destillieren.

von *signifiant* und *signifié* der Konnotation.“ [46, Seite 321f] Metz führt die Bereiche Denotation (Analogie im optischen – das Bild eines Hundes ist einem Hunde ähnlich – und akustischen – das Geräusch eines Kanonenschusses im Film ist einem echten Kanonenschuss ähnlich) und Konnotation (symbolische Verwendung – beispielsweise ein Kreuz als Kreuz und christliches Zeichen) ausführlich aus und verweist somit auf das Problem der dokumentarischen Präsentation und ihrer darüber hinausgehenden Bedeutung.

3 Computer als Objekt

3.1 Standortbestimmung

Wie bereits festgestellt wurde, dienen Computer der Verarbeitung, Speicherung, Übermittlung von Daten. Für die zeitknappe Filmerzählung haben Computer den pragmatischen Vorteil, die für Berechnungen oder Informationsübertragung sonst nötige Zeit zu übergehen und den Aktionsraum für Kommunikation zu erweitern.¹

Im folgenden werden vier Filme untersucht, in denen jeweils individuelle Computer (also Requisiten) handlungsbestimmend sind. Die getroffene Auswahl – *Antitrust*, *Hackers*, *The Net* und *You've Got Mail* – lässt die jeweilige Integration der Technik in Story und Narration gut darstellen. Die Filme können als symptomatisch in ihrer Präsentation für Computer in diesem Bereich gesehen werden, wobei ich einräume, dass meine Auswahl Objektcomputer nicht allumfassend präsentiert.

Alle vier zeigen Frauen als technikversierte Hauptfiguren. Hier gibt sich das Kino emanzipatorischer als oft unterstellt. Jedoch sind alle vier weiblichen Figuren in Liebesgeschichten verwickelt, die sich nicht nur am Rande abspielen, was bei der Homophobie² des amerikanischen Mainstream-Kinos die Besetzung von Frauen in vermuteten Männerdomänen nötig macht; in *Antitrust* und *The Net* sind es allerdings weniger klassische Liebesgeschichten als vielmehr potenzielle (Milo–Lisa, Angela–Jack und Angela–Alan), die aber jeweils für die Handlung elementar sind. Zugespielt formuliert, kann die Kombination von attraktiven Frauen mit Computertechnik das Film-Erlebnis steigern.

Frauenrollen

Computer werden neben ihrem Nützlichkeitsaspekt auch häufig fetischisiert. Sie erhalten mitunter Namen, das Berühren oder Nutzen durch andere wird mindestens mit Skepsis verfolgt. Was über Requisiten gesagt wurde, gilt für Computer besonders: Sie sind einer Figur individuell zugeordnet. Dabei wird nicht vom Zuschauer erwartet, stets zu erkennen, welcher Computer zu welcher Person gehört, jedoch neben der praktischen Beziehung zwischen Objekt und Person eine meist intensivere Beziehung vorgestellt als beispielsweise zu einem Hammer, Stift oder Buch. Um letztgenannte mit der selben emotionalen Intensität zu verknüpfen, bedarf es einer Rechtfertigung oder Erklärung in der Story.³ Bei Computern ist diese Rechtfertigung nicht nötig.

Fetischisierung

Auffallend ist, dass besonders häufig Apple-Computer verwendet werden. Dies ist zum einen mit dem Engagement dieser Firma im Unterhaltungssektor zu begründen, zum anderen prädestinieren deren multimediale Fähigkeiten sowie die Unaufwändigkeit, mit

¹Via eMail können Protagonisten, die beispielsweise über den gesamten Globus verteilt sind, in Echtzeit miteinander kommunizieren, Informationen und Befehle austauschen sowie Feedback geben. Selbst komplexe Berechnungen sind mittels Computern in kürzester Zeit erledigt; niemanden wundert es, dass beispielsweise in der *Bourne*-Trilogie binnen weniger Minuten Handlungszeit der Computer die Person zu einem Fingerabdruck ermittelt hat – einige Jahrzehnte zuvor wäre dies ein deutlich längerer Vorgang gewesen, der entweder zu überspringen oder mit anderer Handlung zu füllen ist.

²Allein über diese Behauptung ließe sich ein Regal voll Untersuchungen schreiben. Hier soll der Hinweis genügen, dass die Darstellung von gleichgeschlechtlichen Paaren die Ausnahme bildet, Homosexualität kommt nur selten bei Hauptfiguren im Hollywoodkino vor. Symptomatisch dafür die Betrachtung über „Schwules Kino 2007“ in [29].

³Die bekannteste ist „Rosebud“ in *Citizen Kane*, wo die Aufdeckung der Identität jenes ominösen „Rosebud“ Handlungsmotor ist.

der grafische Bildschirme gestaltet werden können, sie für den Einsatz im Kino. Aufgrund des markanten Logos auf den Geräten und des meist erkennbaren Designs verweist die Verwendung von Apple-Computern auf reale Materie, da diese eben so in der Realität organisiert werden mussten.

3.2 *Hackers* und *Antitrust*: Die Hackerwelt

Wegen ihrer thematischen Ähnlichkeit – eine Gruppe jugendlicher Hacker⁴ gegen kapitalistische Großunternehmen – und einem ähnlich scheinenden Präsentationsstil in Bezug auf Computer und Filmästhetik, behandle ich beide Filme parallel. Ein Indiz für die Zusammengehörigkeit beider Filme liefern die Anspielung durch das *Hackers*-Plakat bei einem der überwachten Hacker in *Antitrust* sowie der Wikipedia-Eintrag zu *Hackers*:

Aufgrund der Bekanntheit des Filmes wurde eine Fortsetzung mit dem Promotioentitel *Hackers 2* versehen, die jedoch nichts mit dem Original *Hackers* zu tun hat. Und zwar *Hackers 2: Operation Takedown*. Weiters wird von vielen Fans der 2001 veröffentlichte Film *Startup* (eng. Originaltitel: *Antitrust*) als der 3. Teil der Reihe angesehen. [62, sic]

Strukturell präsentieren beide Filme zwei entgegengesetzte Modelle. In *Hackers* findet sich eine Gruppe von jugendlichen Hackern zusammen und kämpft gemeinsam gegen den kriminellen Sicherheits-/EDV-Chef eines Großkonzerns, der Gruppenmitglieder unter Druck gesetzt hat. In *Antitrust* wird eine Gruppe von Hackern von einem Softwarekonzern ausgespäht, einzelne Mitglieder im Laufe des Films getötet, und Milo als Hauptfigur kämpft als einziger Hacker direkt gegen den Konzernchef. Im ersten Fall besteht der Konflikt zwischen Belford und der Gruppe, außerdem gibt es kleinere Konflikte innerhalb der Gruppe. Im zweiten Falle ist Milo das Zentrum des Konflikts mit Winston und seiner Freundin, während die Beziehung zu seinen Hackerfreunden ausschließlich konfliktfrei verläuft. In beiden Filmen ist der Gegenspieler der Hacker – deren Ziele in der Herausforderung und dem damit verbundenen Spaß der Grenzüberwindung oder im Altruismus (Open Source) bestehen – ein im Kapitalismus angekommener ehemaliger Hacker, und in beiden gelingt die Bloßstellung des „Bösewichts“ durch den cleveren Einsatz von Computern.

Zwei Modelle

Hackers präsentiert also auch auf der Story-Ebene ein modernes „Hacker aller Länder vereinigt euch“ und „(nur) gemeinsam sind wir stark.“⁵ Der erste Aspekt wird in *Antitrust* nicht ausgeführt, der zweite beim finalen Schlag gegen Winston aufgegriffen. Während im erstgenannten die einzelnen Gruppenmitglieder als jeweils fähige Hacker präsentiert werden, ist im zweitgenannten Milo der geniale einzelne Hacker, der jedoch auch auf die Mithilfe anderer angewiesen ist. Konsequenterweise sparen beide Filme die Entscheidungsfindung und konkrete Planung aus und präsentieren ein letztlich reibungslos zusammenarbeitendes Team. *Hackers* zeigt eine quasi-demokratische Hackergemeinde, *Antitrust* verweist indirekt auf das System der „charismatischen Herrschaft“ (nach Max Weber) – eine Führungspersönlichkeit, die durch ihre Erfahrung, ihr Wissen, ihren Intellekt

⁴Einen guten Überblick darüber, was der Hacker-Begriff bezeichnet, gibt Boris Gröndahl in einem Telepolis-Artikel [22]. Ohne die dort getroffenen Unterscheidungen hier jeweils en detail anwenden zu wollen, ist dennoch zu konstatieren, dass beide Filme ein positives Hackerbild zeichnen. Ich werde die Unterscheidung zwischen dem „moralisch gut“ agierenden Hacker und dem „moralisch verwerflich“ agierenden Cracker aufgreifen und verwenden, da sie betont, dass der Unterschied in der Motivation der Figuren und nicht in deren Fähigkeiten liegt. Mit Cracker meine ich stets die „Filmbösewichte“.

⁵Gerade der zweite Aspekt wird in zahlreichen Hollywoodfilmen aufgegriffen und gehört in gewisser Weise zum amerikanischen Mythos.

und ihr Charisma in der Lage ist, eine Gruppe anzuführen, die ergeben dieser Figur folgt, ohne Entscheidungen zu hinterfragen (Autorität und Befehlsgewalt).⁶ Der gegenseitige Respekt innerhalb der *Hackers*-Gruppe und der Respekt, der Milo in *Antitrust* entgegengebracht wird, basieren auf der Fähigkeit, mit Computern umzugehen, und der Zusammenhalt entsteht durch das gemeinsame Ziel, das mit Computern zu erreichen ist.

3.2.1 Realismus und Erlebnis

Schaut man sich *Hackers* über zehn Jahre nach seiner Entstehung an, fällt auf, dass er nicht nur eine plausible Computergeschichte erzählt, sondern seine Präsentation wenig gealtert scheint, was für Filme mit Computersujet aufgrund der hohen Innovationszyklen⁷ nicht selbstverständlich ist. Dies gelingt einerseits durch die Verwendung von Laptops, an deren grundsätzlicher Gestalt sich bislang nichts geändert hat, und Großrechnern, deren konkrete Gestalt filmüblich eher ästhetischen als pragmatischen Erwägungen unterliegt. Die technische Ausstattung der Hauptfiguren entspricht dem, was in einem Geschäft jener Zeit hätte gekauft werden können. Die Laptops stammen von der Firma Apple, deren Gehäuse (Farbegebung, Muster) wurden jedoch individuell gestaltet. Einige Bildschirmhalte entsprechen der Standard-Benutzeroberfläche des Macintosh-Systems. Auch mit zahlreichen „Tech-Talk“-Einlagen wird auf die Realität verwiesen. Abgesehen von einigen fiktiven Bezeichnungen, wie „P6“ für einen Prozessor, und Behauptungen (der P6 sei dreimal schneller als der Pentium) ist *Hackers* deutlich an der Realität orientiert. Der Uniformität der Standard-Computer wird durch eine individuelle Gestaltung entgegengewirkt, die den Anspruch auf kreativen Umgang mit der Maschine und Individualismus unterstreicht. Je höher das Ansehen innerhalb der Gruppe, desto aufwändiger ist ein Computer gestaltet; Joeys Rechner beispielsweise ist kaum individualisiert – Joey ist das „Küken“ in der Gruppe.

Realismus



Abbildung 3.1: *Hackers*, 0:27: Der Zentralrechner von Ellingson ist nicht realiter in seiner Präsentation; seine Fähigkeiten jedoch sind es. Die Suche der Hacker im Dateiverzeichnis wird auf dem großen Bildschirm wie ein Flug durch Häuserschluchten präsentiert.

⁶Das klassische Beispiel für charismatische Herrschaft ist der legendäre König Artus; die moderne Variante stellt beispielsweise Colonel Dax in *Paths of Glory* dar, gerade in der hierarchisch organisierten Armee werden Einheitenführer wie in *Starship Troopers* oft als charismatische Herrscher präsentiert.

⁷Ein Indiz für die rasche Veränderung ist beispielsweise, dass heutzutage vorwiegend Flachbildschirme an Computerarbeitsplätzen eingesetzt werden, was vor etwa zehn Jahren unmöglich schien.

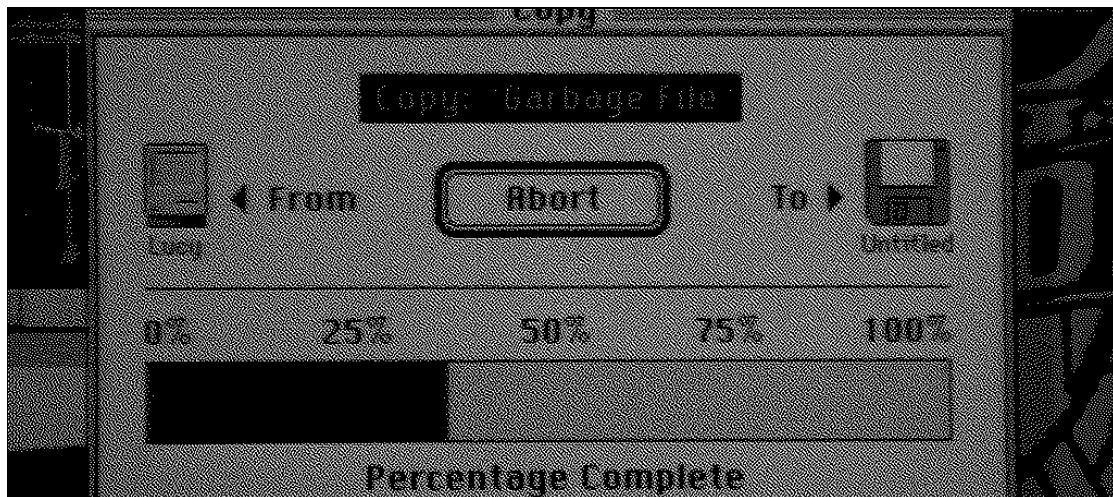


Abbildung 3.2: *Hackers*, 0:28: Währenddessen sieht der Hacker auf seinem Bildschirm einen an die Standard-Macintosh-Kopier-Anzeige angelehnte Fortschrittsanzeige.

Zahlreiche Dialogen und Spielszenen präsentieren die Hackerkultur. Selbst ein „Hacker-Manifest“ (von dem realen Loyd „the Mentor“ Blankenship) wird vorgelesen, ohne es zu hinterfragen. Story und Präsentation geben keinen Anlass, die Hackerkultur negativ zu sehen. Diese bietet dem Film nach Spaß und Herausforderung für junge Menschen; dabei können zwar Schäden entstehen (wie der Virus im Filmprolog), aber diese sind nicht Zweck oder Ziel des Hackens. Der einzige negativ dargestellte Hacker ist der Chef der Computerabteilung im Ellingson-Konzern. In dieser Figur werden die Hackerfähigkeiten der Hackerethik beraubt und bewusst zur Schädigung bzw. zum eigenen Vorteil eingesetzt. Aufgrund seines Alters und der sozialen Stellung ist Eugene Belford von den anderen Hackern abgesetzt. Belford behauptet zwar von sich, Hacker zu sein, dies wird aber von den anderen Personen bei Ellingson aufgrund von Unkenntnis nicht hinterfragt, und Dade Murphy (als Focalizer) erkennt ihm diesen Status ebenfalls nicht zu.

Aufgrund des Alters der Hacker greift die Präsentation Momente von Highschooldrama und -komödie sowie Coming-of-Age-Filmen auf, um den Figurenhintergrund auszugestalten und die Figuren zu motivieren (Dade verliebt sich in Kate). Mit der Suche nach einer bestimmten Diskette, die für die eine Seite wertvoll ist und deren Wert die andere Seite noch nicht ahnt,⁸ und dem Auftreten des FBI gibt es Anklänge an Agententhriller. Insgesamt gehen die verschiedenen Genres hier also eine Symbiose ein.

Antitrust weicht in Hinblick auf die Computerausstattung ebenfalls nicht von der Realität ab. Wie die Imdb aufführt, sind sowohl Geräte und Bildschirminhalte als auch die gezeigten Codefragmente realiter. Mit der Figur des Konzernchefs Gary Winston wird ein besonderer Bezug zur Realität hergestellt:

President of NURV Gary Winston appears to be an amalgam of the CEOs of Microsoft and Apple: Bill Gates and Steve Jobs, respectively. NURV resembles Microsoft in power and composition, and Winston's appearance is modeled after Gates. But Gary Winston also possesses Steve Jobs' cutthroat business drive, fiery temper, and motivational speeches. This combination is also possibly supported by the coexistence of both PCs and Apple computers on the NURV compound. [27]

⁸Solche narrativen Vehikel, die zwar bedeutungsvoll klingen, aber nur dazu dienen, die Handlung in Gang zu setzen und zu halten, nannte Alfred Hitchcock „MacGuffin“; ein moderner MacGuffin ist die Noc-Liste in *Mission Impossible*.

Firmenchef Winston ist als ein charismatischer Herrscher (vergleichbar dem Apple-Chef Steve Jobs)⁹ mit Visionen dargestellt – jedenfalls bis zur Aufdeckung seiner Methoden. Insofern ist es konsequent, ihn durch einen anderen Gruppenführer, der neben Charisma durch Fachwissen seine Autorität erlangt, stürzen zu lassen. Winstons Fachkenntnis wird von niemandem bestritten; der Film beweist sie aber nicht, sondern behauptet sie nur.¹⁰

Mit dem Kampf des einzelnen Hackers Milo gegen den Softwarekonzern werden Assoziationen an Aufsteigerfilme und Agentenfilme/-thriller geweckt. Auffällig ist der leicht verschobene Zeigegestus: In *Hackers* scheint der Film eine Begeisterung für die Technologie und Geräte mitteilen zu wollen,¹¹ während in *Antitrust* die zurückhaltende Zurschaustellung von Computern eher die Figuren betont.



Abbildung 3.3: *Antitrust*, 0:01: Der Vorspann macht die zu erwartende Ästhetik klar: Es geht um Code (verwendet wird hier allerdings „aufgehübschter“ HTML-Code einer Internetseite). Häufig sind die konkreten Tätigkeiten am Rechner nicht zu erkennen, sondern die Bildschirme zeigen Inhalte, die zur Tätigkeit passen. Wenn der Bildschirminhalt in den Fokus rückt, wie bei Milos Entdeckungen im Kindergarten (0:52ff), dann sind die Anzeigen und eingegebenen Befehle realiter, was bedeutet, dass häufiger als in anderen Filmen tatsächlich Kommandozeilen zu sehen sind.

Die Bildschirminhalte in *Hackers* sind übersteigerte Versionen der realen Bildschirminhalte und verdeutlichen vorwiegend visuell die Vorgänge, die sich auf der Kommandozeile ereignen und geben so auch den technisch nicht Versierten Einblick in die vollführten Aktionen. Sie eröffnen einen optischen Erlebnisraum für das Publikum und sind nur Signifikant, nicht reale Abbilder. Dies betrifft vor allem die Bildschirmanzeigen des „Gibson“-Großrechners, für dessen Bildschirmdarstellungen Modellaufnahmen verwendet

Erlebnis

⁹Kaum eine längere Darstellung der Firma Apple kommt ohne einen Verweis auf Jobs' Charisma und Persönlichkeit aus, dem in einer euphorischen Monokausalität häufig Erfolge und Misserfolge des Unternehmens zugeschrieben werden, beispielhaft in [37].

¹⁰Diesen Aspekt, dass Filme eine Tatsache – oft in Dialogen – nur behaupten, die für das Publikum nicht überprüfbar ist, finde ich aus mehreren Gründen bemerkenswert. Zum einen ist relevant, wie glaubwürdig die Figur für die anderen Figuren und für das Publikum ist, die eine Tatsache behauptet. Zum anderen sind solche Behauptungen sehr dicht an der Grenze zum WD-Effekt oder MacGuffin. Die kulturell nachhaltige Wirkung von *Dr. Strangelove* besteht auch darin, dass die bis dahin nur behauptete Domsday Machine am Ende tatsächlich funktioniert.

¹¹Die Figuren genießen regelmäßig die konkrete Präsentation ihrer Arbeit, während die *Antitrust*-Protagonisten sich über gelöste Probleme freuen, die eben nicht „erlebnishaft“ wirken, da es nur Zeilen von Computercode sind. Mit Stolz führen die *Hackers*-Figuren sich gegenseitig ihre Geräte vor (bzw. die Kamera zeigt sie dem Publikum en detail) und sprechen über diese, während in *Antitrust* fast nie konkret von einem zu zeigenden Gerät gesprochen wird, sondern von den Inhalten.

wurden, während die übrigen Anzeigen tatsächlich mit Computern erstellt wurden – wenn auch jeweils erlebnishafter als in der Realität.

Mit dem rasanten Fortschreiten der Computertechnologie war es in *Antitrust* nicht mehr möglich, durch Bildschirminhalte das Publikumsinteresse zu wecken. Daher erhalten die Bildschirminhalte und Computeraktionen weniger Beachtung, der Film konzentriert sich auf die Anwendung der Computer und die Konflikte der Personen. Durch die rasante Verbreitung von Computern und Internet in Privathaushalten konnte *Antitrust* auch einen höheren Wissensgrad über Computer und Computercode beim Publikum voraussetzen.



Abbildung 3.4: *Antitrust*, 1:14: Während Milo im Vordergrund von den Monitoren Daten abschreibt, verändert sich das Bild im Hintergrund automatisch, weil Winston den Raum betritt – Technologie als Erlebnis. Die Bildschirminhalte und Technologie sehen in *Antitrust* immer möglichst realistisch aus, dazu wurde auf bestehende Benutzeroberflächen, Programme und Code-Fragmente zurückgegriffen, die teilweise von Filmfans „enttarnt“ wurden.

„The FBI holds files on 20 million Americans. I just hacked into it“, verkündet Belford (0:46) in *Hackers*. Dieser Satz verweist auf zwei wichtige Grundängste, die oft aufgegriffen werden: die staatlichen Datensammelbemühungen¹² und die Möglichkeit Unbefugter, diese für eigene Zwecke zu nutzen. Wegen der „computerisierten“ Steuerung der Tanker können trotz der langen Vorwarnzeit keine Vorkehrungen gegen den Virus getroffen werden – eine weitere Kehrseite der Technologie-Medaille. Gerade in den hochtechnisierten Anlagen des Ellingson-Konzerns – besonders im Gegensatz zu den untechnischen und wilden Settings der jugendlichen Hacker – liegen Technikglaube und Unfähigkeit dicht beieinander; Belfords Komplizin beispielsweise besitzt nicht einen Bruchteil des Computerwissens der „Hacker“. Wenn auch nicht explizit ausformuliert, ist die Ambivalenz zwischen technologischer All- und Ohnmacht, begünstigt durch die selbstverursachte Abhängigkeit, virulent.

Bedrohung

Antitrust thematisiert bereits im Titel das weniger von Anwendern problematisierte Entstehen von Monopolen und greift indirekt die damals aktuellen Gerichtsprozesse gegen Microsoft auf, und spielt bereits im Vorspann mit der „Antitrust“-Anhörung vor dem Kongress darauf an. In gewisser Weise ist *Antitrust* im Hinblick auf die „Idee hinter der Story“ mehr ein Hackerfilm als *Hackers* und zeichnet das Angstbild von Machtmissbrauch,

¹²Symptomatisch für die Datensammel- und -speicherbestrebungen kann eine Meldung des Heise-Newstickers [43] gelten. Die Bedeutung einer zentralen Datensammelstelle sowie deren Vor- und Nachteile zeigt die Dokumentation *FBI – Die dunkle Macht* [36]. Die Tatsache vor Augen, dass darin wie in anderen Berichten von mehr als 150 Millionen erfassten Personen und einer effektiven „PR-Arbeit“ der Datensammelstelle FBI gesprochen wird, deutet darauf hin, dass gerade in der US-amerikanischen Kultur das Bewusstsein für Informationskollektionen und deren Verwendung Allgemeingut ist.

vom „gefallenen Engel“ (Winston), von der Skrupellosigkeit des Kapitalismus, der unter dem Deckmantel des „Nutzens für die Kunden“ seine eigenen Machtansprüche legitimiert und durchsetzt. Durch die Verwendung von Computern ist solches Vorgehen jedoch mittelbar und un-persönlich. Winston ist von seinem Tun und dessen Konsequenzen entfremdet. Daher kann der „Enttarnungsfilm“ (1:32ff) Winston kaum direkt des Mordes oder der Anstiftung zum Mord bezichtigen, sondern ihn nur moralisch schuldig sprechen.

3.2.2 Computer in der Story

Die männlichen, jugendlichen Haupthelden werden in beiden Filmen von der Story und den mit ihnen interagierenden Figuren als besonders geschickt im Umgang mit Computern vorgestellt. Beide fühlen sich jedoch moralischen Prinzipien (Hackerethik, Open Source) verpflichtet, sodass keine Befürchtungen geweckt werden, dass sie mit ihren Fähigkeiten Schaden bewirken könnten. Lediglich im Prolog stellt *Hackers* die unbeabsichtigte Schädigung durch Dades Virus dar. Die später durch die Sprinkleranlage ausgelösten materiellen Schäden werden dagegen nicht thematisiert, der Film konstatiert Dades Triumph, ohne dass dessen Streich Konsequenzen für die Story zeitigen würde.

Ethik

Beide Filme sympathisieren mit ihren fokalisierten Hackern.¹³ Der *Hackers*-Prolog weckt Mitleid mit dem Elfjährigen, der von Erwachsenen in Machtpositionen (Gericht) umgeben ist, die sein Talent nicht verstehen und daher verteufeln. Zahlreiche Randfiguren spiegeln die verschiedenen Haltungen gegenüber der Hackerkultur. Dades Mutter beispielsweise weiß von dem Talent ihres Sohnes, ohne es jedoch einordnen oder abschätzen zu können, sie ist mehr an dessen allgemeiner Lebenssituation interessiert und sieht das Hacken als Gefährdung (wegen der Vorstrafe) für ein ruhiges Leben.

Bei *Antitrust* dagegen gibt es kaum Figuren außerhalb der Hacker- oder Computerszene. Die Figuren sind vorwiegend geschichtslos, was gerade im Unterschied zu *Hackers* auffällt. Kaum eine Figur ist in größere Sozialstrukturen wie Familie eingebunden. Abgesehen vom Wachdienstchef ohne Computerverständnis gibt es nur Milos Freundin Alice als Technikunkundige, beide verweigern Milo – aus später im Film enthüllten Motiven – ihr Verständnis und ihre Unterstützung nicht.

Figuren-
hintergrund

Während *Hackers* seine Protagonisten in ein größeres und – dem Publikum nicht allzu fremdes – Sujet einbettet, leben die *Antitrust*-Figuren ausschließlich in ihrer Computervelt. Optisch sind dabei selbst auf dem Nurv-Campus die Computer nicht dominant, sondern unauffällig in die Arbeitsumgebung eingebettet, teilweise sogar versteckt. Motivation, Gespräche und Handlungen kreisen jedoch stets um computerbezogene Dinge; von der Aufdeckung von Winstons Taten einmal abgesehen. *Hackers* hingegen präsentiert ausführlich Schulalltag, Party-Szene und privates Umfeld seiner Figuren.

Letztlich wirken somit die *Hackers*-Protagonisten „menschlicher“ (mehrdimensionaler), während die *Antitrust*-Protagonisten im Vergleich dazu wie Schachfiguren auf dem Spielbrett der Story bewegt werden – ohne dass mit dieser Feststellung eine Bewertung oder Filmkritik beabsichtigt ist.

Die Umkehrung bei Inhalt und Form deutet darauf hin, dass monothematische Filme vermieden und durch Computer sowohl Erlebnisraum als auch Attraktivität des Films verstärkt werden. Der inhaltlich von Computerthemen dominierte *Antitrust* präsentiert Computer nur zurückhaltend, während der im Vergleich dazu nur wenige Computerthemen aufgreifende *Hackers* zahlreiche optische Computererlebnisse schafft.

¹³Die Fokalisierung auf unsympathische Hauptfiguren ist im Hollywoodkino die Ausnahme.

3.2.3 Computer im Film

Im direkten Vergleich zeigen beide Filme noch einmal deutlich, wie unterschiedlich sie trotz der zuvor behaupteten Ähnlichkeit sind.¹⁴

Tabelle 3.1: Story- und Materie-Elemente von *Hackers* und *Antitrust*

	<i>Hackers</i>	<i>Antitrust</i>
Computer	individuell (jeweils einer Person zugeordnet und persönlich gestaltet); handelsübliche Geräte (abgesehen vom Gibson) » Objekte, Requisiten	universal (Firmeneigentum, teilweise verborgen); handelsübliche Geräte; individuelle Nutzung ohne Beziehung » de facto Objekte, de presentatio eher Setting, Sujet
Computerwelt	keine konkreten Verweise	ständig Anspielungen auf Microsoft, deren Chef Bill Gates (0:09) und Geschäftsgebaren
Computerarbeit	visuelle Entsprechungen, Animationen » große Distanz Signifikat–Signifikant	Computercode und technische Bildschirminhalte » geringe Distanz Signifikat–Signifikant
Figuren	mehrdimensionale Figuren mit Hintergrund; arbeiten gemeinsam im sich bildenden Team	eindimensionale Figuren; Milo arbeitet meist allein (bei Zusammenarbeit bleibt er Entscheider)
Eltern	Dades Mutter (Scheidung) als Druckmittel eingesetzt; Kates Mutter (nie zu sehen) reiche Buchautorin; (Teil-)Familie als Basis	Winston (kinderlos) und Milo (Waise) anfangs Ideal-Sohn-Vater-Verhältnis; keine funktionierenden Familienentwürfe
Sujet	Highschool, Party ./.. Großkonzern mit Hightech-Ambiente	Computerkonzern ./.. „Hacken in Garage“, trautes Heim
Hackermotivation	Entdeckerdrang, Spaß, Rache	Altruismus (Open Source), Spaß, Anerkennung
Crackermotivation	Geld (konkreter Eigennutz)	Machterhalt (abstrakter Eigennutz; Kapitalismus)
Story-Trieb	Jagd nach Diskette, Verlieben (Dade und Kate), Befreien von falschen Vorwürfen	Ermittlung des Mörders, dessen Bestrafung
Computer-Idee	Spaß an Technik	kommerzielle Software ./.. Open Source
Love-Story	Dade–Kate: gegenseitige Herausforderung und dabei zunehmendes Näherkommen mit klassischem „Sie kriegen sich“-Happy End	Milo–Alice und –Lisa: Beziehungen erweisen sich als manipuliert; Ende: Milo kehrt zu Hackerfreunden in die Garage zurück
Auflösung	Bloßstellung Belfords in einer TV-Übertragung	Bloßstellung Winstons in einer Übertragung mittels „Synopsis“

¹⁴Selbstverständlich nimmt die Darstellung von Stichworten in Tabellen Vereinfachungen vor und trifft nicht immer in jeder Sekunde eines Filmes unwidersprochen zu. Versteht man diese Gegenüberstellung jedoch als die grundlegenden Tendenzen der Filme, werden Unterschiede und Gemeinsamkeiten übersichtlich verdeutlicht.

Die Filmenden sind hinsichtlich der gezeigten Erfolge bemerkenswert. Dade, dessen Motivation während des Films darin bestand, Kate für sich zu gewinnen, wird ein klassisches Happy End gegönnt. Hierin verweist *Hackers* einmal mehr auf nicht-technische Filmgenres, denn die Computer spielen für dieses Ende keine Rolle, sie waren nur Mittel, um das Ziel zu erreichen. Milo dagegen kehrt zu seinen Hackerfreunden in die einst gemeinsame Garage zurück, nachdem ihn beide Frauen im Film enttäuscht haben. Das Ende thematisiert eindeutig den Sieg der Hacker und unterstreicht so, dass es sich um einen Film über Computer handelt, und trifft indirekt die in der Populärkultur zirkulierende Aussage, dass Hacker-Dasein und klassische Beziehungen unvereinbar sind.

Jedoch – und darin liegt teilweise das Perfide der Story – ist zu konstatieren, dass das funktionierende Synapse-System in *Antitrust* ein WD-Effekt ist. Bislang ist jedenfalls dessen Machbarkeit noch nicht einmal theoretisch belegt. WD-Effekte führen bei konsequenter Analyse zur Einordnung des Films in den Bereich der Phantastik. Folgerichtig dürfte daher *Antitrust* in meiner Untersuchung keine Rolle spielen. Ich nehme mir jedoch die Freiheit, Synapse als visionäre Technologie ernstzunehmen und daher den Film einzubeziehen. Somit wird am konkreten Film deutlich, wie subjektiv die Entscheidungen nach Wahrhaftigkeit und Glaubwürdigkeit ausfallen können. Von diesem einen WD-Effekt abgesehen, ist *Antitrust* gerade in seinen skizzierten Verweisen auf die Realität und in seiner Präsentation einer der überzeugendsten Beiträge zum Thema „Hackerfilm“.

Über Computer im Kino ließ sich bislang feststellen, dass diese kriminalistische oder agentenfilmähnliche Szenarien bereichern.¹⁵ Ihre Funktion besteht also im Fall von *Hackers* darin, Verbrechen zu ermöglichen und aufzudecken sowie die Datenstrukturen für eigene Zwecke zu nutzen. Bei *Antitrust* liegt ihre Aufgabe darin, einen kapitalistischen Wert darzustellen (Nurv ist ein Softwarekonzern, Code ist eine wertvolle Ware) und gleichzeitig die so entstehenden Strukturen zu nutzen. Denn diese Strukturen (Online-Verbindungen, Programme) sind nicht wie bei *Hackers* unabhängig von den Protagonisten vorhanden, sodass diese sie nutzen können, sondern wurden von den Protagonisten bzw. der Firma Nurv geschaffen. In sich ist *Antitrust* also geschlossener, da die Handlung stark auf Technologie bzw. technologischen Möglichkeiten basiert, deren Entstehung die Story direkt oder indirekt beinhaltet.

Kurzfazit

3.3 *The Net*: Chaos in der Story

Mit der damals kaum bekannten Sandra Bullock in der Hauptrolle startete 1995 *The Net* und gerierte sich als moderner Hightech-Thriller um Computer, Internet und Viren. Bereits in den ersten Minuten, noch während des Vorspanns, wird die Hauptheldin als isoliert lebende Einzelgängerin gezeigt, die – so versichert ihr ein Telefonpartner – die Beste im Hacken und Fehlerfinden ist. Ein Programm, das sie überprüfen soll, stellt ihr Leben auf den Kopf, bevor es ihr gelingt, die Täter im Hintergrund erst zu erkennen und dann der Justiz zu übergeben; ihre konkreten Widersacher kommen dabei um.

The Net dreht den Story-Fokus um: Nicht mehr die Computer-Taten eines fokalisierten Hackers stehen im Vordergrund, sondern das, was dieser Hackerfigur geschieht. Die Figur Angela benötigt aus narrativer Sicht ihre Hacker-Kenntnisse und -Fähigkeiten aus drei Gründen. Erstens stellt sie eine potenzielle Bedrohung für die Cracker dar, da sie deren

¹⁵Den Aspekt in *Hackers*, dass durch den Wettstreit zwischen Kate und Dade sowie die Einbettung in eine Adoleszenz-Handlung Computer weitere Funktionen haben, greife ich hier nicht erneut auf, da dieser Bereich wenig über die Computer aussagt.

Ziele mittels der Diskette durchschauen könnte. Zweitens ist sie qualifiziert, das, was ihr geschieht, auf Computermanipulationen rational zurückzuführen und dadurch schließlich den Manipulator zu erkennen. Drittens benötigt sie die Kenntnisse, um sich zu wehren und die Cracker an die Justiz ausliefern zu können.

3.3.1 Realismus und Bedrohung

Von allen in diesem Kapitel besprochenen Filmen ist dieser optisch am meisten gealtert. Es gibt keine Computer-Erlebnisse, die Handlung ist reichlich konfus und die Verschwörung im Hintergrund schwer nachzuvollziehen. Auf den Computerbildschirmen sind stets – auch für die Entstehungszeit – realitere Inhalte zu sehen, wie das ruckelige Kaminfeuer als Bildschirmschoner (0:06). Die Ausstattung besteht nur aus handelsüblichen Geräten, besonders zahlreich sind Apple-Computer vertreten. Nahaufnahmen von Bildschirmdetails wie Chat-Icons oder Chat-Zeilen geraten deutlich pixelig, und die begrenzte Farbpalette der Computer sorgt ebenfalls für optische Patina. Computer tun in diesem Film nichts und zeigen nichts an, was ihnen in der Realität nicht auch problemlos möglich wäre. Lediglich die Darstellung des Virus als Bildschirmhalte zerfressender Effekt gehört in den Bereich der modernen Mythen und dient eher der Verbildlichung für das Publikum.

Realismus

Einen technologischen Erlebnisraum eröffnen die Bilder des Films für das Publikum nicht. Der Erlebnisaspekt wurde auf die inhaltliche Ebene verlagert. Beeindruckend sind die Möglichkeiten, die fähige Hacker oder Cracker mit den modernen Datennetzen haben: einen Flughafen stilllegen, einen Börsencrash verursachen, jemanden verschwinden lassen oder jemandem eine andere Identität verpassen. Die im Film gezeigten Datenbanken, die theoretisch alle über das Internet erreichbar sind, wissen in ihrer Menge zu beeindrucken.

Erlebnis

Das Erlebnis der Ohnmacht gegenüber den scheinbar allwissenden Datenbanken und die Angst vor Datenmissbrauch und -manipulation bedingen in *The Net* einander. All diese Datennetze werden von einer Firma angezapft und für ihre eigenen Zwecke missbraucht. *The Net* thematisiert keine positive Auswirkung der Datenberge und -netze, sondern zeigt ausschließlich, wie diese aus niederen Beweggründen manipuliert und missbraucht werden.

Angst

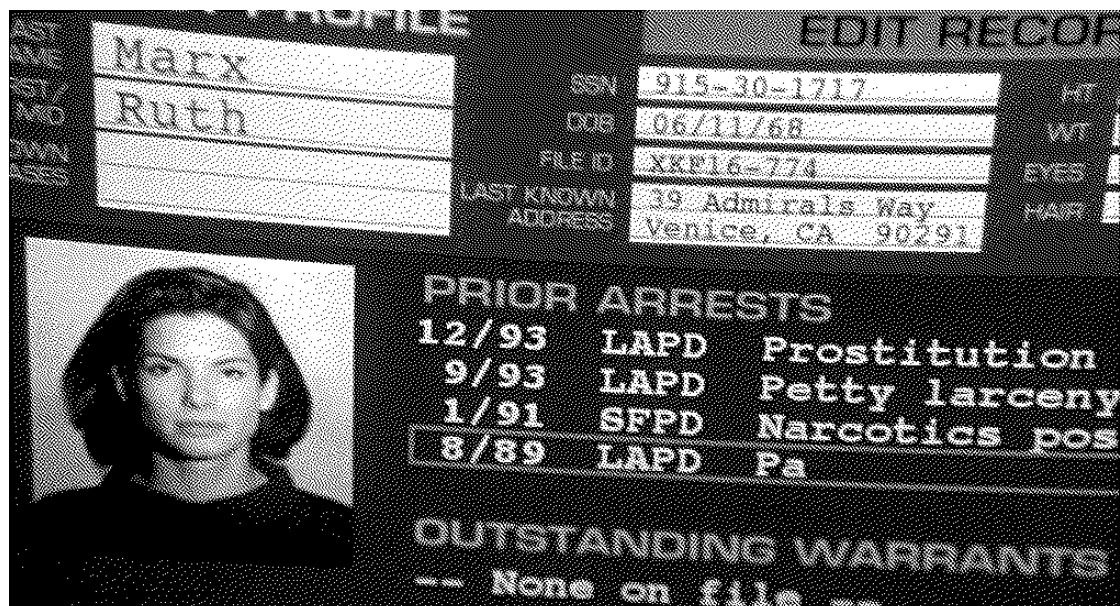


Abbildung 3.5: *The Net*, 0:42: Jack Devlin manipuliert vom Auto aus direkt die Daten im Polizei-computer für Ruth Marx (die Identität, die er Angela Bennett aufzwang).

They knew everything about me. They knew what I ate, they knew what I drank, they knew what kind of movies I watch. They knew where I was from, they knew what cigarettes I used to smoke and everything. They must have watched on the internet. I don't know. [They] watched my credit cards. Our whole lives are in the computer, and they knew that I could be vanished, they knew that nobody would care. (Angela Bennett, 0:50)

Just think about it. Our whole world is sitting there on a computer. It's in the computer. Everything: Your DMV-records, your social security, your credit cards, your medical history. It's all right there. Everyone is stored in there. It's like this little electronic shadow on each of everyone of us, just begging for someone to screw with. And you know what – they've done it to me. And you know what – they're gonna do it to you. (Angela Bennett, 1:17)

An Paranoia sind diese Sätze schwer zu überbieten, in der Filmwirklichkeit ist Angelas Besorgnis jedoch mehr als gerechtfertigt und knüpft an die traditionelle Technologieangst an. Die grundsätzliche Angst vor Technik thematisiert unter anderem Peter Bürger in seiner Untersuchung von Science Fiction, wenn er Negativ-Utopien bespricht, zu denen auch *The Net* gezählt werden kann, da diese keine positive Technikwelt zeigt, sondern ausschließlich deren negative Seiten präsentiert:

Einerseits verweist die funktionale (oder pseudofunktionale) Ästhetik [in Filmen wie *Fahrenheit 451*, *Brazil* oder *Dark City*] auf eine mechanistische Nostalgie, auf eine durchaus sinnliche Liebe zum „Räderwerk“. Andererseits wird an die Angst vor der Maschine angeknüpft, die viel älter ist als das EDV-Zeitalter. [10]

Die Anknüpfung an diese Angst vor der Technik gelingt *The Net* nicht durch Über-Technisierung, sondern durch die geschilderte Reduzierung auf eine realitere Darstellung. Nicht „dämonische“ Computer produzieren Angelas Schreckensszenario, sondern handelsübliche Geräte. Die Angst ist nicht in eine andere Zeit oder einen anderen Raum oder eine parallele Gesellschaft projiziert, sondern wurzelt in der gezeigten Realität.

3.3.2 Die Logik der Story

Da *The Net* eine Story erzählt, die von Datennetzen und Computermissbrauch handelt, lohnt es sich, einzelne Aspekte zu betrachten.

Die Firma von Jeff Gregg stellt ein Programm namens „Gatekeeper“ her, das die vernetzten Computer vor unauthorisierten Zugriffen zuverlässig schützen soll. Dieses Gatekeeper-Programm eröffnet jedoch Jeff Gregg eine Hintertür, durch die dieser Zugriff auf die Daten hat. Gegen die Existenz und den im Film behaupteten Einsatz sprechen mehrere Argumente. Es gibt nicht „das eine“ Programm für alle Computersysteme, dies könnte höchstens ein Gerät sein, das zusätzlich vor den zu schützenden Computer bzw. vor das zu schützende Netzwerk geschaltet wird. Aufgrund der Verschiedenheit der Systeme (DOS-Derivate, Windows-Versionen, Unix-Versionen, Macintosh-Versionen, um nur die wichtigsten zu nennen) ist ein solch universelles Programm unmöglich. Ebenso unmöglich ist es, eine einheitliche Hintertür für alle Systeme zu schaffen, denn die internen Datenstrukturen sind höchst verschieden. Gerade sicherheitsrelevante Bereiche (wie Krankenhäuser, Regierungsorganisationen, Sicherheitsdienste) kaufen üblicherweise nicht einfach ein Gatekeeper-Programm und vertrauen auf dessen Sicherheit. Jeder EDV-Bestandteil wird ausführlich getestet und auf Risiken und Nebenwirkungen untersucht.

Zwischen Herstellung einer Software und deren Verwendung in sicherheitskritischen Bereichen können mehrere Monate, oftmals Jahre vergehen. Daher werden besonders zu schützende Bereiche in „Inselsysteme“ ausgelagert, wo kein Datenzugriff, sondern nur besser zu kontrollierender direkter physischer Zugriff stattfinden kann. Die Absurdität des Gatekeeper-Programms liegt aber auf einem anderen Level: Es ist Jeff Gregg bzw. dessen Crackern gelungen, in zahlreiche Systeme einzudringen (um die Notwendigkeit des Gatekeeper-Programms zu beweisen). Wenn sie bereits Zugang zu den Systemen haben – wozu dann extra ein Programm dazu installieren?

Ebenso irritierend ist „Mozart’s Ghost“. Angela soll dieses „Programm“ (es wird auf einer Diskette geliefert) prüfen, offenbar handelt es sich aber um ein Online-Angebot. Sie entdeckt ein π -Zeichen in der unteren rechten Bildschirmecke, das ihr nach dem Anklicken den Zugriff auf alle Netzwerke bietet. Der Film bleibt vage, ob dieses π noch an anderen Stellen auftaucht; die Herkunft und Funktion von „Mozart’s Ghost“, das anscheinend ein vollständiges Programm bzw. Online-Angebot ist, sind unklar. Auch die Frage, wie und warum dieses π dort integriert wurde, bleibt offen. Später erfährt Angela, dass π ein Zeichen für die Praetorianer ist, was wiederum nur ein Deckname für Jeff Gregg ist. Wie dieser in Zusammenhang mit der Firma Cathedral steht, für die Angela arbeitet und „Mozart’s Ghost“ untersucht und wo sie sich einschleicht, um ihre Doppelgängerin auszuspähen, bleibt ungeklärt.

Dagegen ist die soziale Ausspähung via Chat geradezu plausibel, wenn es auch schwerfällt nachzuvollziehen, wieso gerade Angela so ausführlich (und zeitintensiv) ausgespäht wurde, bevor sie überhaupt von π wusste.

Die übrigen Dateneinsichtnahmen und -manipulationen sind jeweils nachvollziehbar. Jedoch stehen Aufwand und Nutzen in keinem angemessenen Verhältnis. Das Ausspähen einer Chatverbindung stellt unter gewissen Voraussetzungen noch die unaufwändigste und einfachste Aktion dar.

3.3.3 Die Computer in der Filmwelt

Wie erwähnt, zeichnet *The Net* das paranoide Bild einer computerisierten Welt und dekliniert die möglichen Auswirkungen konsequent durch. Anfangs steht Angela den Ereignissen passiv gegenüber, doch sie kämpft darum, wieder aktiv werden zu können, was ihr allerdings erst gelingt, als sie aus dem Wagen des vermeintlichen FBI-Beamten fliehen kann – ihre Aktivität gewinnt sie also in der realen, nicht in der Computerwelt zurück. Bis dahin waren all ihre Versuche von der Gegenseite entweder vorhergesehen oder rasch verfolgt und stets vereitelt worden. Die Oberhand und ihre erfolgreiche Aktivität gewinnt sie erst mit dem Ausbruch aus rationalem Verhalten zurück – das Fahrzeug bewusst in einen Unfall zu verwickeln und das eigene Leben zu riskieren, ist ihre erste irrationale Handlung im Film; bis dahin war sie von ihren Plänen, von Pragmatismus und anderen „vernünftigen“ Motiven getrieben.

Aktivität

Angelas Vernunft und Computerkenntnisse lassen sie erkennen, dass alle Manipulationen möglich sind. Dass sie nicht paranoid ist, wird dem Publikum durch die Manipulation ihres Eintrags (Abbildung 3.5) in der Polizeidatenbank verdeutlicht. Die kurzen Einblicke in das Tun ihres Widersachers gewährleisten, dass die Angela-Figur nicht für unglaubwürdig („unreliable“ im Sinne des unzuverlässigen Erzählens, [38]) gehalten wird.¹⁶

¹⁶Das Ergebnis konsequenter Fokalisierung auf die Hauptfigur zeigt *The Conversation*, wo die Glaubwürdigkeit des Abhörspezialisten zunehmend fragwürdig ist.

The Net ist in Hinblick auf Angelas Figur glaubwürdig zu nennen, nicht jedoch mit Blick darauf, was ihre Gegenspieler antreibt, motiviert und was diese tun. Wie dargelegt, ist deren Verhalten nicht plausibel. Durch die indirekte Präsentation – Angela ist der Hauptfocalizer und größtenteils nur durch sie erfährt das Publikum vom Tun der Widersacher – fallen die dargelegten Logiklöcher erst auf, wenn man in der Auseinandersetzung mit der Story den vorgegebenen Fokus Angela verlässt und sich auf die Gegenseite konzentriert. Die Story ist nur dadurch möglich und präsentierbar, dass die Eingaben, die die für Angela erkennbaren Ausgaben verursachen, nur partiell erkennbar, meist nur erratbar sind. Ohne Computer wäre dieser Film daher unmöglich, denn nur die vernetzten Computer ermöglichen solche Ausgaben. Dabei findet die konkrete Datenverarbeitung computertypisch in einer „Black Box“ statt und das Publikum bekommt nur monokausale Datenein- und -ausgaben (z.B. bei der Manipulation der Daten im Polizeisystem) präsentiert oder muss Angelas Erklärung für das Geschehen akzeptieren. Dabei ist nicht wichtig, wie ein Dateneintrag konkret manipuliert wurde, die realitere Grundannahme, dass jeder Eintrag manipulierbar ist, genügt für die Akzeptanz des Geschehens.

Somit basiert *The Net* auf drei realen Computergrundlagen. Erstens ist jeder Dateneintrag einseh- und/oder veränderbar, ohne dass Spuren davon zurückbleiben müssen. Zweitens können Ausgaben auf einem Rechner erscheinen (sofern dieser in ein Netzwerk integriert ist), die von einem räumlich weit entfernten Rechner ausgelöst wurden; es ist kein physischer, direkter Zugriff auf Daten nötig, um diese auszulesen oder zu manipulieren. Drittens sind Computersysteme so komplex und speichern Informationen so lange, dass keine einzelne Person mehr in der Lage ist, ein Programm und dessen Datenverarbeitung sowie den vorhandenen Datenbestand in Gänze zu durchschauen; somit ist jedes Programm, ist jeder Computer, ist jede Datensammlung anfällig für Manipulationen. Daraus resultiert ein Sicherheitsbedürfnis, das der Film mit dem Gatekeeper-Programm auf der Story-Ebene auch zu lösen vorgibt, mit den geschilderten Logiklöchern. Indirekt schürt *The Net* so auch das Misstrauen gegen vermeintliche Sicherheitslösungen, jedoch ohne die Argumentation für ein computerfreies Dasein zu eröffnen.

Manipulierbar

3.4 *You've Got Mail*: Kommunikationsprobleme

Nach dem Erfolg mit *Sleepless in Seattle* machte sich das gleiche Team (Ephron – Ryan – Hanks) an eine weitere „romantic comedy“. Auch hier kennt sich das künftige Paar nicht vollständig. Sie stehen in eMail-Kontakt, (er-)kennen sich in der realen Welt jedoch nicht.¹⁷ Die Auflösung und das Filmende wird das Erkennen sein, dass die aus der Realität bekannte Person auch der Mail-Partner ist – jedenfalls für Kate, Joe ist dies bereits bei dem ersten Treffen (0:58ff) klar, das Publikum weiß es von Anfang an. Das Motiv des gegenseitigen Verkennens bzw. Nur-teilweise-Kennens ist Basis für zahlreiche Komödien und wird hier einmal mehr variiert. Die unpersönliche eMail ermöglicht es den Protagonisten, miteinander anonym zu kommunizieren und in der Realität von der eMail-Kommunikation unbeeinflusst miteinander umzugehen – da ja zumindest Kate bis kurz vor Ende Mail-Partner und Joe Fox für zwei verschiedene Personen hält.

Romantic comedy

Bei *You've Got Mail* handelt es sich um ein modernisiertes Remake des Lubitsch-Films *The Shop Around the Corner*. Die Grundstory in Bezug auf die Charaktere

¹⁷Den Begriff „Chat“ verwende ich ausschließlich für eine Echtzeit-Unterhaltung mit der Möglichkeit zur verzögerungsfreien Antwort; die eMail-Kommunikation ist eher dem Briefaustausch mit verkürzter Zustellzeit vergleichbar.

– diese kommunizieren anonym über Briefe miteinander, können sich in der Realität nicht ausstehen, kommen sich unbewusst aber näher – ist identisch. Die wirtschaftliche Situation ist verschoben: Jetzt sind beide Unternehmer. Auch führt die Doppelfokalisierung von Anfang an zu einem Mehrwissen des Publikums, bei Lubitsch ist Kralik der Fokalisierer.

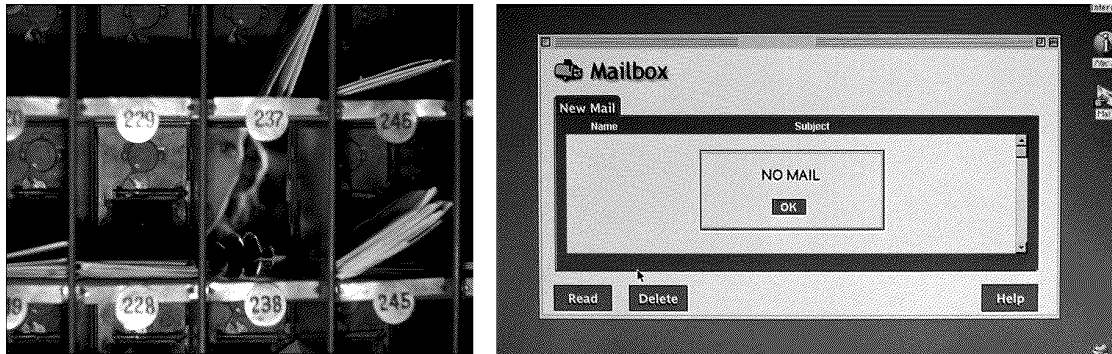


Abbildung 3.6: *The Shop Around the Corner*, 1:06 / *You've Got Mail*, 1:05: Klara Novak erwartet sehnsüchtig einen Brief von ihrem Briefpartner. Diese Filmvorlage, die wiederum auf einem Theaterstück basiert, wirkt wesentlich harmonischer und ausgewogener als *You've Got Mail* (rechtes Bild, gleicher Moment in der Story). Insbesondere die Entwicklung von Kralik scheint plausibler als die von Fox, die Brüchen und Inkonsistenzen unterworfen ist. Die Briefe spielen eine geringere Rolle als die eMails, die regelmäßige Korrespondenz wird mehr angedeutet als in die Präsentation integriert.

3.4.1 Realismus

Die Computerausstattung beschränkt sich auf das Nötigste, die Geräte sind unauffällig in das jeweilige Setting eingebettet. Kate verwendet ein Apple PowerBook, Joe ein IBM Thinkpad. Ohne dass dies überbetont wird, unterstreicht die Ausstattung die Personencharakterisierung. Die Betreiberin eines kleinen, heimeligen Buchladens – moralisch gesehen „Die Gute“ und Kreativere – ist für einen Apple-Laptop geradezu prädestiniert. Es gibt filmisch kaum Belege, dass „die Bösen“ Apple-Computer verwenden. Der Geschäftsmann Joe dagegen verwendet ein Businesslaptop von IBM. Die Figuren benutzen jeweils das Gerät, das für sie laut Zielgruppe der beiden Hersteller vorgesehen ist.

Ausstattung

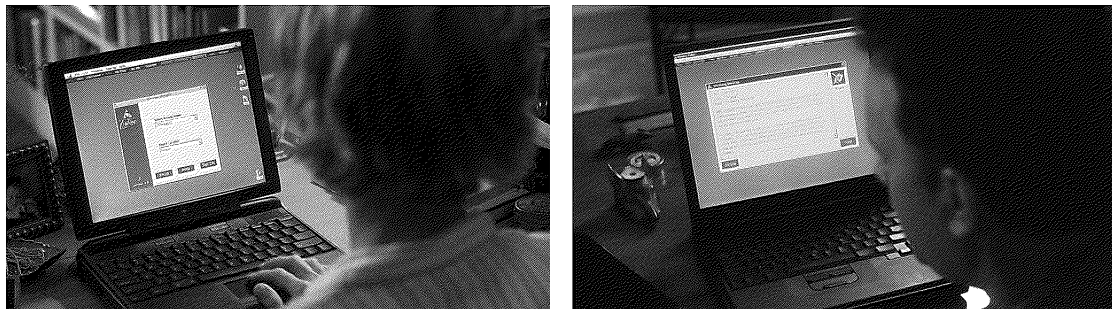


Abbildung 3.7: *You've Got Mail*, 0:04 / 1:10: Kathleen Kelly nutzt ein Apple PowerBook – was ihrem Charakter entspricht. Joe Fox als Geschäftsmann dagegen verwendet ein IBM Thinkpad. Die Unterschiede liegen eher in Nuancen; das PowerBook hat leicht rundere Formen und verfügt außer den Tasten auch über ein Touchpad zur Mauszeigersteuerung, während das Thinkpad nur gerade Linien und Winkel besitzt und das Mauszeigersteuergerät ein fast unerkennbarer kleiner Gumminippel zwischen den Tasten ist. Auch das Umfeld mit Kates gemütlichen Schreibtisch (u.a. ein persönliches Foto) im Gegensatz zu Joes sachlich orientiertem Schreibtisch unterstreicht die Figurencharakteristik.

In Bezug auf die Ausstattung ist *You've Got Mail* von Anfang bis Ende realiter und schafft keinen Computer-Erlebnisraum. Weder werden die Computer für etwas anderes als triviale Aufgaben (eMail, Buchhaltung) genutzt, noch wird ihnen ein Problempotenzial zugewiesen. Die Tatsache, dass via eMail- oder Chatkontakte nicht nur Lebenszeit an Unbekannte verschwendet wird, sondern eventuell daraus auch eine Bedrohung (wie in *The Net*) resultieren könnte, wird nicht thematisiert. Joe macht sich im letzten Drittel zwar einen Spaß daraus, über Kates Chatpartner Vermutungen anzustellen (dieser sei verheiratet oder fett), aber die Möglichkeit einer kompletten Disparatheit zwischen Online- und Real-Person kommt nicht über solche scherzhaften Bemerkungen hinaus.

3.4.2 Das Filmversprechen

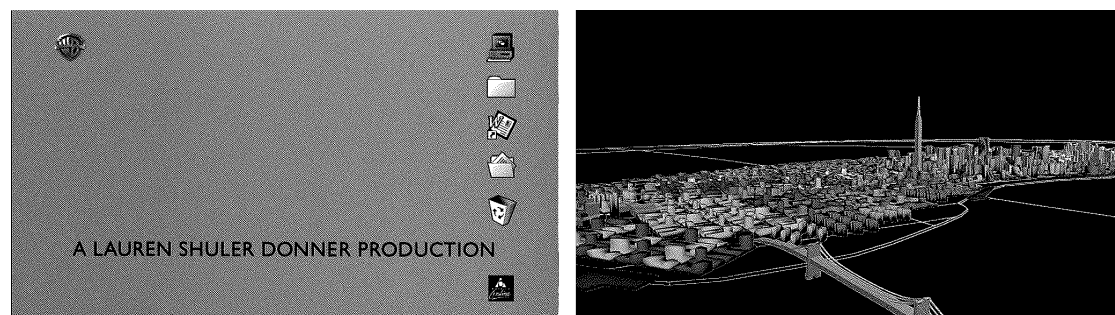


Abbildung 3.8: *You've Got Mail*, 0:00 / 0:01: Nach dem großen „Warner Bros.“-Logo erscheint dieses verkleinert in der linken oberen Ecke des „Desktop“-Abbildes. Das AOL-Logo unten rechts und die im Filmverlauf verwendete AOL-Software deuten auf die Zusammenarbeit der 2000/2001 fusionierten Unternehmen AOL (Internet-Dienstleister) und Time Warner (Filmstudio). Die Icons sind den „Microsoft Windows 95“- bzw. dem „Microsoft Word 97“-Symbolen nachgebildet, befinden sich jedoch dort, wo Apple die Icons platziert – bei Windows wären sie links. Im nächsten Moment wird ein Mauszeiger aus der Mitte des Bildes ein „Fenster“ öffnen, das sich rasch über den gesamten Bildschirm ausbreitet und den Flug durchs Weltall auf einen Planeten zeigt; die Darstellung besteht dabei aus Gittermodellen, wie sie in technischen Computerpräsentationen verwendet werden. . . . Beim Anflug auf New York besteht die Stadt nicht mehr aus Gittermodellen, sondern erhält eine schlichte Textur.



Abbildung 3.9: *You've Got Mail*, 0:01 / 0:02: Die Reise durch New Yorks in Pastelltönen gerenderte Häuserschluchten . . . endet vor Kathleen Kellys Haus. Hier erscheint wieder der Mauszeiger und öffnet ein Fenster, das sich erneut auf den gesamten Bildschirm ausdehnen wird (so wurden mehrere Transitionen seit dem ersten Bild vorgenommen) und die Computerdarstellung durch die fotografische Abbildung ersetzt.

Das erste Filmbild gibt ein Versprechen, das die folgenden Bilder der Vorspannsequenz noch unterstreichen. Die Semantik dieser Bilder greift der Film jedoch nicht auf, sondern verwendet diese Sequenz lediglich als „Augenschmaus“, zur Beeindruckung. Die Auseinandersetzung digital–real erfolgt nur rudimentär auf Dialogebene, optisch bietet der Film

Vorspann

nichts Vergleichbares und greift die gezeigte Digitalisierung der Stadt bzw. Abhängigkeit des städtischen Lebens nicht auf. Der Vorspann einer „romantic comedy“ setzt den Tonfall für den Rest des Filmes; dieser Vorspann hätte jedoch auch vor einem Computerthriller erscheinen können, lediglich die pastellenen und weichen Texturen mildern den Eindruck.

Die ersten Sätze greifen das Computertema auf:

The entire work force of the state of Virginia had to have solitaire removed from their computer, because they hadn't done any work in six weeks ... It's the end of western civilisation. (Frank Navasky, 0:03)

Kates Lebensgefährtin, ein erklärter Technikfeind, der Schreibmaschinen sammelt, liest aus der Zeitung vor. Ob die Meldung real ist oder nicht, sie verweist auf die Publikumsrealität. Das Spiel Solitär wird seit Windows 3 mitinstalliert und war für viele Computernutzer eine wichtige spielerische Gelegenheit, den Umgang mit der Maus zu lernen und zu üben. Frank geht zur Arbeit, Kate loggt sich in Echtzeit ein und liest die eingetroffene eMail von „NY152“:

Erste Mail

Subject: Brinkley. Brinkley is my dog. He loves the streets of New York as much as I do. Although he prefers to eat pizza and bagels of the sidewalk and I prefer to buy it. Brinkley is a great catcher who was offered a tryout on the Mets farm team. But he chose to stay with me so he could spend 18 hours a day sleeping on a large pillow the size of a inner tube. Don't you love New York in the fall? Makes me want to buy school supplies. I would send you a bouquet of newly sharpened pencils, if I knew your name and address. On the other hand, this not knowing has its charms. (Joe Fox' eMail, 0:04f)

Ab dem zweiten Satz hören wir Tom Hanks Stimme als Voice over. Während der letzten Sätze sehen wir Joes morgendlichen Alltag und dessen Lebensgefährtin, die zur Arbeit geht. Joe loggt sich ein und liest die eingetoffene eMail von „Shopgirl“ (ob dies eine Antwort oder eine parallel geschickte eMail ist, bleibt unklar):

Zweite Mail

Subject: Dear Friend. I like to start my notes to you as if we're already in the middle of a conversation. I pretend that we're the oldest and dearest friends, as opposed to what we actually are, people who don't know each other's names, and met in a Chat Room where we both claimed we'd never been before. „What will he [Voice over: „NY152“ statt „he“] say today?“ I wonder. I turn on my computer. I wait impatiently as it boots up [Voice over: „as it connects“ statt „as it boots up“]. I go on line, and my breath catches in my chest until I hear three little words: You've got mail. I hear nothing, not even a sound on the streets of New York, just the beat of my own heart. I have mail. From you. (Kathleen Kellys eMail, 0:06f)

Nachdem die eMail einmal komplett im Text zu sehen war, liest Meg Ryans Stimme den Text als Voice Over über die nächsten Einstellungen.

Diese Exposition via eMail macht alles sehr deutlich. Die beiden Mail-Partner kennen sich nicht. Sie leben in New York und fühlen sich durch ihre Korrespondenz miteinander verbunden. Beide sind keine Computerfreaks, sondern haben ganz gewöhnliche Leben (sonst würden sie entweder andere Themen ansprechen oder anders über eMail reflektieren). Der Hund Brinkley spannt einen Rahmen vom Filmanfang zum Filmende, wenn Kate Joe anhand des Hundes erkennt. Warum die Tatsache, dass der Film in New York spielt, so sehr (Vorspann und in beiden eMails) betont werden muss, bleibt rätselhaft. Ohne

Exposition

jeglichen Aufwand hätte der Film in Seattle, Manchester oder jedweder anderen größeren Stadt spielen können. Womöglich handelt es sich lediglich um eine indirekte Referenz an *Sleepless in Seattle*.¹⁸

Inbesondere Kates eMail ist hinsichtlich ihrer Glaubwürdigkeit kritisch. „As if we're in the middle of a conversation“ lässt vermuten, dass beide sonst eine tatsächliche Konversation haben, jedoch erschrickt sie später im Film, als Joe den Direktchat startet; eine zeitversetzte Kommunikation via eMail ist eher einem Briefwechsel vergleichbar und kann wohl kaum als Konversation bezeichnet werden. Wenn aber Konversation auch eine solche versetzte Kommunikation einschließt, passt das „as if“ nicht. Die romantische Verklärung des Herzschlages mit der sehnsüchtigen Erwartung einer eMail „from you“ weckt starke Assoziationen an Liebesbriefe und zitiert Klaras Brief an Alfred Kralik, die jedoch unter völlig anderen sozialen Voraussetzungen schrieb. Die Vorgeschichte, abgesehen davon, dass sie sich in einem Chatraum kennengelernt haben (Klara Novak hatte eine Anzeige für Brieffreundschaft aufgegeben), bleibt unbekannt, jedoch erweckt Kates eMail den Eindruck heftiger Verliebtheit in einen Unbekannten, was durch Joes Mail nicht gerechtfertigt erscheint. Auch weisen die eMails keine Bezüge aufeinander auf, sodass man an dieser Stelle schwerlich von Konversation sprechen kann. Dennoch weist „we both claimed“ schon darauf hin, dass Kate der Unterschied zwischen der Realität und davon, etwas (online, in einem Chat) zu behaupten, bekannt ist. Der zweite Satz „I pretend“ zeugt von einer Reflexion über den Mailaustausch, der nicht zu Kate und ihrem späteren Verhalten passt.

Die einzige plausible Erklärung für beide eMails liegt in der strukturellen Notwendigkeit einer effektiven Exposition begründet. Sie etablieren eine Vertrautheit, betonen dabei gleichzeitig die Distanz und stellen mehrfach klar: „Wir reden miteinander, kennen uns aber nicht.“ Des Weiteren wird das genre-typische Mehrwissen des Publikums geschaffen. Dieses weiß deutlich mehr über die Beziehung zwischen den Personen als diese; durch diese Außenperspektive beurteilt es Situationen anders als die Protagonisten – was die gewünschte Komik erzeugt – und kann auf das genrekonforme Happy End warten, das – ebenfalls genretypisch – hinausgezögert wird.

Das indirekte Versprechen der ersten zehn Filmminuten lautet in etwa: Es gibt zwei Personen, die sich vertraut sind, aber nicht kennen – diese werden zusammenkommen und auch in der Realität miteinander vertraut. Die zweiminütige Titelsequenz dient anscheinend lediglich dazu, darauf vorzubereiten, dass Computer im Folgenden eine – wenn auch keine große – Rolle spielen und dass die Handlung in New York stattfindet, wobei dies irrelevant ist. Die Stimmung für den Film wird weniger durch die konkreten Bilder als vielmehr durch die pastellene Farbstimmung und leichte Musik gesetzt.

Indirektes
Versprechen

3.4.3 Ein problematischer Film

Im weiteren Filmverlauf wird eine unreflektierte Kapitalismuskritik (unpersönlicher Discounter gegen persönliches Kleingeschäft) angebracht, die jedoch für die Story keine nennenswerte Relevanz besitzt, da sie nicht aufgelöst wird. Sie unterstreicht nur, dass Joe

Kapitalismus-
kritik

¹⁸In intertextueller Hinsicht wäre *You've Got Mail* ein ergiebiger Untersuchungsgegenstand. Neben den Anspielungen auf andere Ephron-Filme finden sich auch zahlreiche Dialogpassagen und Handlungselemente, die der Filmvorlage *The Shop Around the Corner* Referenz erweisen. Die Begegnung im Café ist beispielsweise kaum verändert übernommen, umso mehr fällt auf, wie Meg Ryans Figur im Remake ihre Aussagen relativiert. Der wirtschaftliche Konflikt (Arbeitslosigkeit, Arbeitshierarchie) wird zu einem modernen Wirtschaftskonflikt (Selbstständigkeit, Konkurrenz). Die Intertextualität von Ephrons Filmen wird bereits in ihrem Drehbuch für *When Harry Met Sally* deutlich, das durchaus als Hommage an *Annie Hall* gesehen werden kann, so stark sind die Bezüge in Inhalt und Präsentation.

und Kate eigentlich zu verschieden sind. Dass auch ein Kapitalist und Discount-Betreiber kein verwerflicher Mensch sein muss, beweist Joe Fox im letzten Drittel, als er Kates Zuneigung in der Realität gewinnt und bewusst das eMail-Alter-Ego instrumentalisiert.¹⁹ Insbesondere vor dem Hintergrund der Kapitalismuskritik (man könnte fast sagen „Sozialkitsch“) fällt auf, dass Kates wirtschaftliche Zukunft ungeklärt bleibt und ihre Angestellten, die in den ersten zwei Dritteln wichtige Bezugspersonen für sie sind, aus der Handlung verschwinden, ohne dass deren Zukunft geklärt wäre. Bis zur Schließung des Ladens war dessen Existenz Lebensinhalt für Kate und ihre Angestellten.

Als Kate das erste Mal den „Fox Superstore“ aufsucht, ertönt süßliche Musik (Musik: George Fenton), die an die positive Romantik in zahlreichen anderen Filmen erinnert. Keine Wehmut, kein Leid, keine Niedergeschlagenheit. Die Ton- und Bildspur widersprechen sich, denn Kate wird aus diesem Besuch keinen Optimismus schöpfen können, sondern nur in ihrer Ablehnung dieses Geschäftsmodells bestätigt.

Auch die Kommunikation mit dem unbekanntem eMail-Partner hilft ihr nicht nennenswert, sondern macht vorwiegend ihre Gefühlslage gegenüber dem Publikum transparent und hilft, „romantic comedy“-gemäß sich in Joe zu verlieben. Überraschenderweise zählen für Kate dessen eMails in der Beurteilung des Charakters mehr als dessen Handlungen in der Realität. Deshalb präsentiert der Film im letzten Drittel keinerlei negative Eigenschaften von Joe mehr. Weder redet er dem Kapitalismus und den Segnungen des Discounters das Wort, noch isst er ein zweites Mal die Kaviargarnitur weg oder wirkt überheblich. Er stellt sich auf Kates Befindlichkeit ein und ist ihr neben dem eMail-Partner ein wichtiger Kommunikationspartner – diese Aufgabe wäre „realistischerweise“ einem von Kates Vertrauten aus der ersten Filmhälfte zugefallen, doch diese sind komplett verschwunden ebenso wie Joes Lebensgefährtin, die lediglich durch ein Jobangebot für Kate noch einmal auftaucht.

Kommunikation

Der Aspekt des Schreibens und Briefe-Erhaltens spielen bei *The Shop Around the Corner* in der Präsentation kaum eine Rolle. Im Gegensatz zu *You've Got Mail* erhalten wir keine optischen Einblicke in die Kommunikation, sondern nur einige wenige Passagen werden daraus vorgelesen. Die Computerbildschirme gewähren hingegen regelmäßig detaillierte Blicke auf den Mailwechsel. Die Spannung wird von den Charakteren auf das Medium verschoben, die Figuren treten quasi in einen Dialog mit dem Medium Computer und reagieren erfreut oder enttäuscht über dessen Anzeige. Der Computer vertritt in der Präsentation den abwesenden Gesprächspartner, was insbesondere bei dem Chat (0:46f) auffällt. Wie bei „normalen“ Dialogszenen wird die Schuss-Gegenschuss-Montage unter Beachtung der 180-Grad-Regel (bzw. Vermeidung des Achsensprungs) verwandt. Wo sonst der Hinterkopf des Gesprächspartners am Bildrand wäre, ist jetzt der Laptopbildschirm am Bildrand zu sehen. Die Tatsache, dass beide jeweils in ihrem Bett sitzen und der Inhalt für das Publikum sowohl zu lesen als auch (teilweise als Voice-Over) zu hören ist, unterstreichen den Dialogcharakter der Szene – eine Dialogsituation, die erst durch das Medium möglich wird. Der Computerbildschirm, der die geschriebenen Gedanken vor dem Abschicken anzeigt, steht stellvertretend für eine Nahaufnahme des in einem Dialog Sprechenden, die Anzeige des Gesendeten ebenfalls.

Die Computerbildschirme stehen somit nicht für sich selbst, sondern übernehmen die Funktion, die sonst Aufnahmen der Gesprächspartner in einer Dialogmontage hätten. Bei den Telefongesprächen in *When Harry Met Sally* verwandte Ephron ein ähnliches

¹⁹Fox agiert deutlich manipulativer und beinahe intriganter als Kralik, der recht offen um Klara wirbt.

Verfahren: Die Figuren waren räumlich getrennt, durch das Telefon aber akustisch und optisch durch die Split-Screen-Montage miteinander verbunden. Die jeweils in Echtzeit stattfindende Einwahl in das Internet bereitet auf die Nutzung des Mediums Computer vor, so wie das Wählen einer Telefonnummer nur das Gespräch hinauszögert und das Publikum auf die Situation einstimmt. Im Fall des Telefonierens wird durch den Wählvorgang auf die Stimme und die Regungen der Dialogpartner fokussiert, nennenswerte „Action“ ist von der kommenden Szene nicht zu erwarten. Gleiches gilt für die Interneteinwahl: Im Folgenden geraten die Nachrichten, deren Präsentation und die Regungen der Gesprächspartner bzw. die Nachricht selbst in den Fokus. Das Wählen sind ebenso wie das Einwählen quasi „Establishing Shots“ für die folgende – wahrscheinlich jeweils – längere Szene oder Sequenz eines Dialogs und stimmen das Publikum auf die medialen Begrenzungen bzw. die Distanz der Gesprächsteilnehmer, die es eben durch das (Ein-)Wählen zu überbrücken gilt, ein.

Als Fazit für *You've Got Mail* kann konstatiert werden, dass dieser eine sehr ausladende und nebenhandlungsreiche Variante dessen liefert, was sich viele Personen von ihren Aufhalten in Chaträumen versprechen: einen Partner zu finden. Abgesehen von den Expositionsmails ist eine realitere Computernutzung zu attestieren. Der Film fügt den Ideen von Computern keine neuen Impulse hinzu, sondern nutzt bestehende Konzepte und etablierte, verbreitete Technologien. Was den Computer und die eMail von anderen Medien unterscheidet, ist die Geschwindigkeit, mit der Kommunikation ermöglicht wird (beispielsweise im Gegensatz zu herkömmlichen Briefen) und gleichzeitig die Anonymität wahrt (beispielsweise im Gegensatz zum Telefon). Diese beiden Aspekte nutzt *You've Got Mail* für seine Zwecke und transformiert die Bekanntheit zweier Personen auf zwei Ebenen (Abneigung in der Realität, Vertrautheit in der Online-Kommunikation) von *The Shop Around the Corner* in die Neuzeit, wobei gerade die Zutaten der wirtschaftlichen Konflikte eher abschweifend als handlungsfördernd wirken.

3.5 Fazit

Die folgende Übersicht stellt noch einmal die vier besprochenen Filme einander nach verschiedenen Kriterien gegenüber. Bei der Beurteilung der Bedeutung der narrativen Funktion hilft die Negativprobe: Wie groß wäre der Aufwand, diese Story in einem computerfernen Setting anzusiedeln?

Bei allen vier Filmen ist eine Verhaftung in der Realität zu erkennen. Die verwendeten Geräte und deren Funktionalität können als realiter gelten. Insbesondere *You've Got Mail* kann durch den Remake-Charakter und die zurückhaltende Integration der Computer in die Handlung und Präsentation als symptomatisch für zahlreiche nicht-technikaffine Genres gesehen werden.²⁰ In diesen werden Computer meist eingesetzt, um entweder der Publikumsrealität zu entsprechen – es wäre heutzutage unvorstellbar, dass ein Architekt nicht zumindest einen Teil seiner Arbeit am Computer erledigt – oder bestimmte Story-Elemente zu beschleunigen (Kommunikation) oder unaufwändig zu motivieren (anonymer Kontakt). Über Computer als solche und deren Implikationen werden kaum Aussagen

*You've Got
Mail*

²⁰Die Beispiele können als repräsentativ für die Verwendung gelten. (Romantic) Comedy: *Fast Track* mit zahlreicher Computerarbeit in einer Werbeagentur; Melodram: *The Last Kiss* mit Arbeit am Computer auf Arbeit; Gerichtsfilm: *The Rainmaker* mit dem Computerausdruck und *Runaway Jury* mit iPod als Datenspeicher und Computern, um stets umfassend informiert zu sein; Horrorfilme: *Final Destination* mit dem Computer als realitere Ausstattung, die durch Verkettung von ungünstigen Umständen die Lehrerin tötet. In allen Fällen hätte der Computereinsatz durch andere Story-Elemente relativ unaufwändig ersetzt werden können.

getroffen. Die Fälle, in denen Computer nur mit großem Story-Aufwand gegen andere Dinge ausgetauscht werden können, sind nach meiner Beobachtung die Ausnahme.

Tabelle 3.2: Objektcomputer im Vergleich

	<i>Hackers</i>	<i>Antitrust</i>	<i>The Net</i>	<i>You've Got Mail</i>
Computer	Herausforderung	Möglichkeit, etwas zu (er)schaffen	Arbeits- und Bedrohungs- sowie „Kampf“-Mittel	Kommunikationsmittel
Vernetzung	Nutzung des Bestehenden	Erweiterung des Bestehenden	Ausnutzung des Bestehenden	Nutzung des Internets
Präsentation	große Distanz Signifikat–Signifikant	geringe Distanz Signifikat–Signifikant	geringe Distanz Signifikat–Signifikant	keine Distanz Signifikat–Signifikant
Figuren	Freizeit-Hacker	zielgerichtete Hacker (Karriere)	zielgerichtete Hacker (Job)	„normale“ User
Focalizer ²¹	Dade	Milo	Angela	Kate, Joe
Publikumswissen	weniger als die Figuren, lässt sich von diesen überraschen	auf Milos Wissensstand, selten knapp voraus	auf Angelas Wissensstand, mitunter leicht voraus oder hinterher	Außenperspektive, weiß mehr als die Figuren
Kurzfasit	kreative Nutzung nach klassischen Mustern (Fehlinformationen, Verschleierung, Schuldzuweisung, Enttarnung)	kreative Nutzung im eigenen Rahmen („Synapse“); Technologie hat wirtschaftlichen Wert	Missbrauch der Technologie für eigene Zwecke	neue Form für alte Story
narrative Bedeutung	hoch	existenziell	sehr hoch	gering

In *You've Got Mail* besitzen Computer demnach eine vergleichsweise geringe narrative Funktion; via Postbriefen wäre die gleiche Geschichte erzählbar gewesen; Auswirkungen hätte es kaum in der Story, dafür in der Präsentation. In den drei anderen Filmen ist die narrative Funktion ungleich höher. Diese drei Filme sind ebenfalls in der Publikumsrealität verhaftet, basieren jedoch auf den Möglichkeiten, die nur Computer bieten. Jedoch wird insbesondere in *Hackers* und *The Net* der tatsächlich nötige Aufwand für einzelne der gezeigten Computeraktionen deutlich untertrieben.

Hackers könnte zwar ohne Computer nicht existieren, da jedoch nur bestehende Möglichkeiten genutzt werden, ist die narrative Bedeutung nicht so hoch wie in den übrigen beiden Filmen. Die Rache am FBI-Mitarbeiter wäre auch mit anderen Fehlin-

Hackers

²¹Der Begriff Focalizer gibt den genannten keine Exklusivität, beispielsweise werden in den drei zuerst aufgeführten Filmen immer wieder Szenen der Gegenspieler gezeigt. Diese entsprechen jedoch meist dem Wissensstand des Focalizers bzw. helfen dem Publikum, dessen Wissensstand nachzuvollziehen oder greifen dem Wissensstand des Focalizers (bzw. dessen Schlussfolgerungen, Vermutungen oder der Story) lediglich kurz voraus. Nur in *You've Got Mail* hat das Publikum durch den Doppel-Focalizer stets deutlich mehr Wissen als die Protagonisten.

formationsstrategien erreichbar gewesen; Belfords Diebstahl hätte auch auf klassischem Wege erfolgen können. Das Grundgerüst der Story ließe sich durchaus beispielsweise in das 19. Jahrhundert transferieren – wo es eben keine Computer gab.

Antitrust dagegen basiert essenziell auf Computern, die Story ist von Computertechnologie abhängig, die innerhalb der Story entwickelt wird. Die zentralen Konflikte („One or Zero – Alive or Dead“, jeder fähige Hacker kann Nurv ruinieren, Open Source) sind grundlegende Computerthemen. Somit hätten die Computer in *Antitrust* die höchste narrative Bedeutung – obwohl sie optisch weder besonders in Szene gesetzt werden (die Bildschirminhalte sind realiter) noch das Setting dominieren.

Antitrust

The Net rangiert zwischen *Antitrust* und *Hackers*. Die „Bösen“ hätten auch zahlreiche andere Möglichkeiten finden können, um Angelas Leben zu zerstören – mit Computern geht es nur schneller. Jedoch basiert das Tun der „Bösen“ dezidiert auf Computern und einer Programmlücke.

The Net

Computer und der Umgang mit ihnen bzw. die Haltung zu Computertechnologie dienen außerdem zur Charakterisierung der Figuren. Die Geräte und Bildschirme in *Hackers* sind optisch verspielt, was den Spaßfaktor unterstreicht, während in *Antitrust* vorwiegend ernste Computerarbeit verrichtet wird – die Darstellung ist deutlich zurückhaltender, funktional und technizistisch. *The Net* bewegt sich in der Präsentation zwischen beiden, tendiert aufgrund der unspektakulären Präsentation zum Technizismus, wie es der Story und den Figuren angemessen ist.

Charakterisierung

Als Fazit für die untersuchten Objekt-Computer ließe sich feststellen, dass deren Verwendung einem Realitätsanspruch folgt. Werden sie in die Story integriert (dienen also nicht nur der Ausstattung), übernehmen sie alltägliche Aufgaben bzw. ermöglichen eine glaubwürdige Beschleunigung der Präsentation der Story, indem Aktionen mit Computern schneller bewältigt werden können als ohne.

Antitrust fällt aufgrund der Ausstattung und der präsentierten Verwendung in die Kategorie der Objekt-Computer, geht in seiner Story aber darüber hinaus und ermöglicht eine Story, die – abgesehen von dem Grundkonflikt „junger Idealist besiegt mächtigen Kapitalisten“ – ohne Computer nicht erzählt werden könnte. Darauf werde ich noch zurückkommen.

4 Computer als Setting

4.1 Standortbestimmung

Sind die Computer nicht mehr individuell einzelnen Figuren zugeordnet, spreche ich von Setting. Dies betrifft vorwiegend Genres, die weniger in der Publikumsrealität angesiedelt sind, da durch die Verbreitung der „Personal Computer“ heutzutage der Umgang mit Großcomputern die Ausnahme bildet, obwohl er in der Computerentwicklung den Ursprung darstellt. Erst Mitte der 1970er Jahre wurden Computer „personal“, transportabel, und der Nutzer bestimmte, was er damit tut – bis dahin waren Nutzer zumeist nur Dateneingabe oder -auswerter, während sie durch den Vollzugriff auf einen Computer beides in Personalunion sind. Daraus ergeben sich mehrere Konsequenzen.

Computer-
bediener

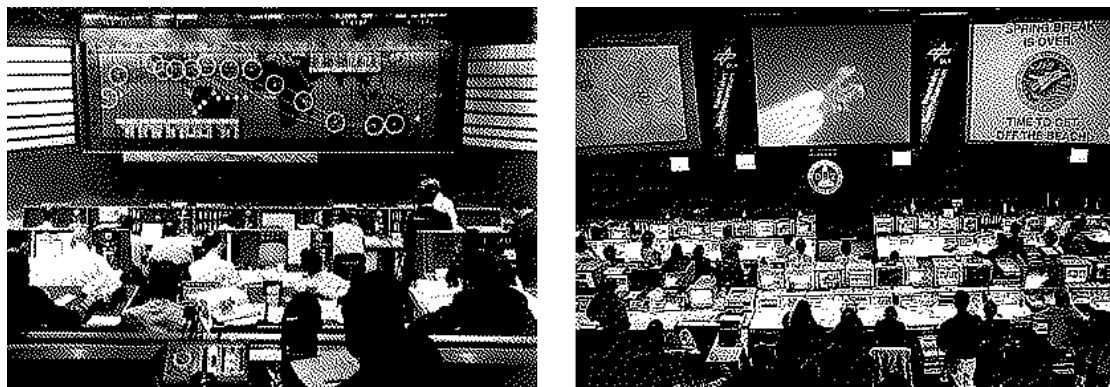


Abbildung 4.1: *Raumfahrtkontrollzentren:* Diese realen Fotos zeigen das Mission Control Center in Cape Canaveral während „Mercury 6“ (1962) und das Kontrollzentrum in Oberpfaffenhofen bei den „Columbia“-Flügen (1993). Beide präsentieren, wie große Bildschirme und anonyme Dateneingabe und -auswertung in der Realität aussehen. (1962, www.urbin.de/usa/mercury/mercury.htm, www.raumfahrtmuseum.at/D2Mission.html)

Erstens wird bei Settingcomputern die Figur des Computerbedieners – des Dateneingabers oder -auswerters – irrelevant. Oft gibt es mehrere, die nicht individuell gezeichnet sind, sondern nur Anweisungen einer Figur befolgen, die in der Hierarchie über ihnen steht. Dies betrifft beispielsweise die Kommandobrücke des Raumschiffs „Enterprise“ ebenso wie die NASA-Raumfahrtzentrale oder die CIA-Crews in der *Bourne*-Trilogie.

Zweitens resultieren andere Verwendungen innerhalb einer Story aus der nicht-individuellen Bedienung. Settingcomputer dienen keinen individuellen Zwecken wie eMail-Kommunikation oder Figur-gegen-Figur-Kämpfen. Aufgrund der multifiguralem Bedienung und Nutzung ist ihr Zweck auf eine Gruppe von Figuren ausgerichtet. Prototypisch ist hier die Kommandobrücke des Raumschiffes „Enterprise“: Sämtliche Wände der Kommandobrücke dienen entweder der Datenein- oder -ausgabe. Zentral ist der große Bildschirm, wo alle gemeinsam die Inhalte sehen können. Keine der Ein- oder Ausgaben dient einem individuellen Zweck, stets ist das gesamte Raumschiff bzw. dessen Mannschaft betroffen. Selbst Nachrichten, die direkt an Kapitän Kirk bzw. Picard adressiert sind, schaut dieser nicht allein, da er davon ausgeht, dass sie die gesamte Mannschaft betreffen werden; auch individuelle Konflikte wirken sich in solchen Settings auf eine Gruppe von Figuren aus.

Nicht-
individuell

Drittens folgt die Präsentation auf der Leinwand anderen Ansprüchen als die von Objekt-Computern. Settingcomputer sind nicht dadurch glaubwürdig, dass sie den Modellen im normalen Handel entsprechen, sondern dadurch, dass sie geeignet *erscheinen*, die ihnen zufallenden Aufgaben zu bewältigen. Der realitere Anspruch gründet sich lediglich auf der Glaubwürdigkeit der Präsentation. Dennoch bleiben die eingangs aufgezeigten digitalen Grenzen bestehen. Für den Gibson in *Hackers*, dessen Funktion scheinbar nur in Buchhaltung und Datenspeicherung besteht, ist somit die optische Präsentation als Stadt aus „Datensäulen“ glaubwürdigkeitsunterstützend.

Glaubwürdigkeit

Somit ist indirekt ein zentraler Konflikt in Filmen mit Settingcomputern bzw. Computersetting angesprochen: Das Individuum, die einzelne Figur steht einem unpersönlichen, nicht-individuellen Computer gegenüber. Bereits *Antitrust* und *The Net* ließen diesen Konflikt anklingen, da einzelne Figuren gegen nicht-individuelle, scheinbar übergroße Computersysteme kämpften.¹ Aufgrund der Präsentation gehören sie zu den Objektcomputern, was unterstreicht, dass meine Einteilung nur grob und nicht-exklusiv ist.

Im Fall der Objektcomputer werden die Kämpfe via Computer ausgetragen, nicht gegen den Computer; hinter dem Computer steht für die Protagonisten erkennbar stets eine Figur, die es letztlich zu treffen gilt. Settingcomputer dagegen dienen vorwiegend der Kontrolle und/oder Überwachung. Sei es die Kontrolle eines Raumschiffes wie der „Enterprise“ oder der „Nostromo“ in *Alien* oder die Überwachung einer einzelnen Figur wie Truman Burbank oder Jason Bourne. Dabei ist die letztlich dahinterstehende Figur oft für die Hauptfigur erst gegen Ende erkennbar bzw. irrelevant.

Die Filmauswahl gibt einen Überblick über Settingcomputer und arbeitet einige der angerissenen Aspekte deutlicher heraus. *Truman Show* verbirgt die Technik, basiert jedoch indirekt auf ihrem massiven Einsatz. Die *Bourne*-Trilogie (wobei ich mich auf den mittleren Teil konzentriere) präsentiert offensiv die nötige Technik, um die Datenmengen handhaben und richtige Informationen zeitnah finden zu können. *Tron* erkundet das Innere eines Computers und erzählt mit dieser Präsentationsmetapher vom Kontroll- und Überwachungswahn des MCP. Im Anschluss an die ausführlichen Besprechungen betrachte ich kurz *Dr. Strangelove*, *Wargames* und *Alien*. Diese offenbaren wichtige Details und demonstrieren, wie die narrative Funktion von Settingcomputern besetzt und genutzt werden kann. *Star Trek* wird nicht untersucht, da der Computereinsatz in dieser TV- und Filmreihe nicht darüber hinausgeht, was zu den anderen Filmen gesagt wird; als prototypische und populäre Folie liefert sie ein gutes Verständnis.

Settingfilme

4.2 *Truman Show*: Unsichtbare Technik

Der Film über den unfreiwilligen Fernsehstar Truman Burbank bietet zwar zu Medientheorie, Schöpfer-Medium-Publikum-Interaktion und auf metamedialer Ebene zahlreiche Ansatzpunkte, ich konzentriere mich aber auf die Computertechnik. Christof hat gottgleich (der Film rechtfertigt diese Zuschreibung) den Ort Seahaven geschaffen, um dort in kontrollierter Umgebung eine „24/7-Live-TV-Show“ von Trumans Leben zu produzieren, die weltweit 1,7 Milliarden Menschen verfolgen.

Kontrolle

Den dahinterstehenden Kontrollgedanke spricht der Marlon-Darsteller zu Anfang des Films in einem Off-Show-Interview direkt an:

¹Im Fall von *Antitrust* ist das zu bekämpfende Computersystem jedoch in der Figur Gary Winston personalisiert, bei *The Net* ist der konkrete Gegenspieler Jack Devlin; in beiden Fällen sind die Computersysteme nur die Medien, mithilfe derer gekämpft wird.

It's all true. It's all real. Nothing here is fake. Nothing you see on the show is fake. It's merely controlled. (0:02)

Die „all“- und „nothing“-Aussagen sind Euphemismen. Die Grenzen zwischen Kontrolle und „Faken“, zwischen „real“ und „controlled“ thematisiert der Film auf der medialen Ebene der TV-Show. Die Kontrolle des Lebens in Seahaven lässt sich nur mit Computern bewerkstelligen. Von der Steuerungszentrale aus sind sowohl die einzelnen Figuren (abgesehen von Truman) steuerbar als auch das Wetter. Auch wird dort bestimmt, was gesendet wird. Es handelt sich also gleichermaßen um Steuerungs- und Regiezentrale.

Erst am Filmende erkennt Truman, dass und von wem er kontrolliert wird. Das Sujet ist so ausgelegt, dass die Kontrolle respektive Überwachung gegenüber Truman verschleiert wird. Der Zuschauer ist sich dessen jedoch stets gewahr, und die Präsentation spielt bewusst mit dem Effekt, dass der Zuschauer mehr über die Beschaffenheit von Trumans Realität weiß als dieser.

4.2.1 Realismus und Erlebnis

Truman Show spielt in der Jetztzeit. Der einzige sichtbare PC steht im Reisebüro, wo Truman einen Flug nach Fidschi buchen will. Vom technologischen Grad der Ausstattung erinnert Seahaven an TV-Sendungen der 1960er Jahre, nur einige Fahrzeuge scheinen der Jetztzeit zu entstammen. Selbst die Mode wirkt befremdlich unaktuell, ist von der Freizeitkleidung abgesehen eher universell gediegen. Seahaven ist eine heile Welt, in der es auch keine Obdachlosen geben darf. Pathetisch formuliert: So stellt man sich die heile Welt vor, wie sie in zahlreichen Serien aus den 1960er Jahren portraitiert wurde.²

Heile Welt

In Christofs Mond ist ebenfalls kaum konkrete Technologie zu sehen. Die Bedienung der Technik findet fast stets außerhalb des Bildkaders statt; es ist nicht zu unterscheiden zwischen Bedienern der Steuerung und Regisseuren der TV-Übertragung. In (0:50, „Easy on the fog“, Christof) greift die Hand des Steuerungsmannes aus dem Bildkader hinaus, der Zuschauer hört nur einige Tastenanschläge. Lapidar heißt es „Access Weather Programme“ (1:20), was vermuten lässt, dass ein Computerprogramm das Wetter steuert; es sind jedoch keinerlei Kontrolleinrichtungen oder ähnliches in der Steuerungszentrale zu sehen, die anzeigen, ob in Seahaven alles funktioniert. Die sichtbare Ausstattung ist auf die Elemente beschränkt, die gezeigt werden müssen, es gibt keine beeindruckenden Apparaturen oder Anzeigetafeln. Die große Anzeige des aktuellen Fernsehbildes dominiert den Raum, wie auf der Kommandobrücke des Raumschiffes „Enterprise“. Mitunter werden kleinere Monitore eingblendet, die das Geschehen in Seahaven zeigen, aber Technik zur Steuerung von Seahaven bleibt stets außerhalb des Kamerafokus bzw. außerhalb des Bildes.

Die technologische Realität wird insofern aufgegriffen, als das Publikum bereit ist zu akzeptieren, dass Nebel und andere Elemente über Technik gesteuert werden. Der eher belustigende Effekt in (0:12) des schmalen Regens, der Truman ein Stückweit verfolgt, zeigt die Fähigkeiten der Technik. Dass mittels dieser Technik – die genutzte Technologie wird nie erklärt – Sonnenaufgang und Sturm gesteuert werden können, ist nicht nur konsequent, sondern schafft für das Publikum das Erlebnis einer technologisch komplett kontrollierbaren Welt. An zahlreiche Effekte, die in Film und Fernsehen angewandt werden, um eine bestimmte Stimmung zu erzielen, ist das Publikum gewöhnt; die Möglichkeit,

Steuerung

²Der Film *Pleasantville*, ebenfalls von 1998, thematisiert diese heile 1960er-TV-Welt zwar unter einer anderen Prämisse, bestätigt aber die Befunde und Einschätzung von Trumans Welt. Beide Filme knüpfen an die kollektive Erinnerung eines „glücklichen TV-Zeitalters“ an.

die Sonne aufgehen zu lassen, gehörte jedoch bisher nicht dazu und ist auch durch die Präsentation³ dazu angelegt, Staunen und Beeindruckung zu bewirken.



Abbildung 4.2: *Truman Show*, 1:22: Dies ist der einzige bildliche Beweis, dass die Welt in Seahaven via Computer gesteuert wird. Die Windstärke wird mittels Touchscreenschieberegler eingestellt – zur Verdeutlichung sind die Windstärkebereiche grün (gering), gelb (mittel) und rot (gefährlich stark) markiert. Im Hintergrund ist ein allgemein gehaltenes (analoges, nicht-digitales) Steuergerät zu sehen, wie es einige im Kontrollzentrum gibt und unklar ist, ob es Regie- oder Steueraufgaben dient.

Christof präsentiert sich selbst als milder Gott von Seahaven. Als er jedoch seine Schöpfung entgleiten sieht, wird er zum zornigen Gott, der Truman scheinbar um jeden Preis aufhalten will. Er entfacht einen Sturm mit hohem Wellengang und Blitzen und befiehlt, als Truman ihn auch noch herausfordert („Is that the best you can do? You’re gonna have to kill me.“ 1:22) und singend verhöhnt („What should we do with a drunken sailor . . .“, 1:22), Trumans Boot kentern zu lassen und würde dessen Tod in Kauf nehmen. Doch Trumans Widerstandskraft lässt ihn zur Besinnung kommen, und milde blickt er auf seine Schöpfung hinab; der Dialog mit Truman „aus dem Himmel heraus“ lässt den Gottesvergleich angebracht erscheinen. Der Sturm kann aus Trumans Perspektive somit als göttliche Herausforderung gelten, der ihn erst testet und dann in seinen Fluchtbestrebungen bestärkt, da Christof mit dem Sturm die Ambivalenz seiner Herrschaft über Seahaven demonstriert: zwar meist gütig, mitunter aber auch übermäßig gewalttätig.

Milder Gott

Der eher leise Ausbruch des Regisseurs und Kontrolleurs Christof, der durch intensive Anspannung und nicht durch Schreien gekennzeichnet ist, wird erst durch die ihm zur Verfügung stehende Technologie zur Waffe gegen Truman.

4.2.2 Umfassende Kontrolle

Truman Show thematisiert Fragen nach Kontrolle, Realität, Individualität und (indirekt) Überwachung. „You never had a camera in my head“, (1:29) stellt Truman klar. Die Technik-vermeidende Präsentation des Filmes und der Dialog zwischen Truman und

³Fulminant gleißende Bilder zeigen die aufgehende Sonne, die Bilder sind mit euphorisierender Musik unterlegt. Die Darsteller bedecken die Augen – wegen der Helle, aus Überraschung oder Ungläubigkeit? – vor dem viel zu zeitigen Sonnenlicht. Es findet während dieser Bildfolge kein ablenkender Dialog statt.

Christof unterstreichen, dass es in *Truman Show* weniger um technologische Kontrolle als vielmehr allgemein um die Unkontrollierbarkeit des Menschen geht.

Es muss konstatiert werden, dass erst das technische und logistische Versagen (beispielsweise der abstürzende Scheinwerfer, die falsche Radiosendung und schlechte Abschirmung des Sets vor „ungewünschten“ Darstellern) Truman auf die „richtige Spur“ bringen. Würde alles nach Christofs Vision reibungslos laufen, würde Truman wahrscheinlich kaum rebellieren. Rhetorisch gefragt: Ist also nur das Versagen von Technik und Logistik „schuld“? Sieht man die kaum gezeigte Technik als Metapher auf Christofs Kontrollfähigkeit, lässt sich konstatieren, dass sich Menschen nicht kontrollieren lassen.⁴

Versagende
Technik

Die implizierte Technologie wird dazu benutzt, dieses Exempel zu plausibilisieren und glaubwürdig präsentieren zu können. Mit der menschlichen Unkontrollierbarkeit und Unvorhersagbarkeit greift *Truman Show* ein häufig verwendetes Thema auf. Zahlreiche Filme basieren darauf, dass Menschen Dinge tun, die sich der Kontrolle durch Technik entziehen oder die nicht vorherzusehen sind, weshalb dagegen keine technischen Vorkehrungen getroffen werden.⁵ Irrationales menschliches Handeln, das also der bloßen Vernunft gehorchend entweder sehr riskant ist oder mehr Nach- als Vorteile zu bringen scheint, stellt sowohl Christof als auch seine Kontrollbemühungen auf die Bewährungsprobe, die sie der Filmdramaturgie gemäß nicht bestehen dürfen.

4.3 Bourne-Trilogy

Computer gehören heutzutage zur Standard-Ausstattung von Büros. Ein Film in der Jetztzeit mit computerlosen Büroszenen wirkt unglaublich. Der Agentenfilm *Breach* thematisiert das offensiv: Während der Einrichtung des Büros schraubt Eric O’Neill an seinem offenen PC herum und erklärt, dass dieser nichts taugt; im weiteren Handlungsverlauf spielen Computer – abgesehen von den Daten des Palm-Geräts – keine Rolle; auch wenn sie stets sichtbar sind und über sie gesprochen wird; was sie konkret tun, ist für die Story unerheblich. Für einen Agentenfilm der Jetztzeit ist dies bemerkenswert, gerade im Vergleich zur *Bourne*-Trilogie, die ihre Dynamik auch durch die Geschwindigkeit der Datenauswertung mittels Computern bezieht. Die zeitig vorgenommene Entwertung der Computertechnik in *Breach* verdeutlicht, dass dieser Film auf den menschlichen Konflikt fokussiert und kein technischer Thriller ist.

Die *Bourne*-Trilogie beschreibt die Suche des CIA-Agenten Jason Bourne nach seiner Identität. Durch – verkürzt gesagt – ein Missverständnis ist sein früherer Arbeitgeber und Ausbilder auch gleichzeitig sein größter Feind. Bourne kämpft also vor allem gegen die CIA, die ihn beseitigen will. Die Filme sind thematisch dem Genre des Agentenfilmes zuzuordnen, mit der speziellen Note, dass nicht ein Agent gegen einen bösen „Anderen“ bzw. eine böse „andere Organisation“ kämpft, sondern vorwiegend gegen die eigene; und außerdem gegen andere, die ihn für eigene Zwecke missbrauchen. Bourne hat somit keinerlei Rückzugsgebiet mehr.

⁴*Gattaca* und *Simone*, bei denen *Truman Show*-Drehbuchautor Andrew Niccol nicht nur jeweils das Drehbuch schrieb, sondern auch Regie führte, behandeln ähnliche Konfliktfelder: Menschen müssen in ihrer Umwelt zu sich selbst finden und der äußeren Kontrolle entziehen. Innerhalb dieses Konfliktes wird das Spannungsfeld zwischen äußerem Schein und Sein auf jeweils unterschiedliche Weise verhandelt, dabei wird stets eine andere Technologie thematisiert: Medien- und Kontroll-/Steuerungstechnik in *Truman Show*, Biotechnologie/Genetik in *Gattaca* und virtuelle Wesen in *Simone*.

⁵Dass Bowman sich in *2001* ohne Schutzhelm und damit unter Riskierung seines Lebens zurück an Bord der „Discovery“ schleudert, ist solch ein populärer Fall der Unvorhersehbarkeit.

Die CIA hat – wie in Behörden üblich – umfangreiches Datenmaterial, das mithilfe von Computern verwaltet und zugänglich gehalten werden will. Computer helfen auch bei der raschen Auswertung von Informationen, beispielsweise der Erkennung von Fingerabdrücken, und können – sofern sie miteinander vernetzt sind – quasi in Echtzeit Informationen austauschen. Im folgenden beziehe ich mich vorwiegend auf den mittleren Teil der Trilogie *The Bourne Supremacy*, während *The Bourne Identity* und *The Bourne Ultimatum* nur eine untergeordnete Rolle spielen. Im Grundsatz verwenden alle drei Teile Computer gleich, im ersten Teil ist der Einsatz in der Story nicht so ausgeprägt wie im zweiten, während der dritte die Präsentation des zweiten steigert.

Datenverwaltung

4.3.1 Realismus, Erlebnis und Bedrohung

Die Computer der CIA sehen handelsüblichen PCs verblüffend ähnlich, behaupten auch keine Unterschiede, bei Blicken auf den Bildschirm ist die Standardoptik von „Microsoft Windows NT 4“ (bzw. „Windows 95/98“ bzw. „Windows 2000/XP“ im „Classic Look“) zu erkennen; im ersten Teil wird eine Ästhetik für Computeranzeigen verwendet, die sich erlebnishaft in andere Aufnahmen integrieren lässt, reine Standard-Bildschirmanzeigen gibt es nicht. Der Unterschied liegt nicht in der Qualität des Computers, sondern in der Quantität der Geräte: Zahlreiche Computer werden parallel von verschiedenen Personen bedient. Nur vier Personen des CIA-Teams treten als Figuren hervor: Pamela Landy, Ward Abbott, Danny Zorn und Nicky. Andere Personen fungieren als (weisungsgebundene) Computerbediener, geben Daten ein und die Auswertung bekannt.

Quantität



Abbildung 4.3: *The Bourne Supremacy*, 0:18: In dieser Büroatmosphäre identifiziert die CIA Jason Bournes Fingerabdruck. Neun Bildschirme sind zu erkennen – die Masse betont die Vernetzung der Rechner und sowohl die Geschwindigkeit der Informationsauswertung als auch die Notwendigkeit für zahlreiches Unterstützungspersonal. Die Computerbedienung wird nicht von den relevanten Figuren selbst ausgeführt.

Die Ausstattung mit handelsüblichen Geräten trägt dazu bei, die CIA als Behörde zu sehen und nicht als Hightech-Institution, wie es beispielsweise in *Mission Impossible* mit dem Einbruch in den abgeschirmten Computerraum (0:58ff) der Fall war. Der Erlebnisbereich entsteht weniger durch die optische Präsentation als vielmehr durch die Vernetzung und die Geschwindigkeit, mit der Daten zwischen verschiedenen Orten ausgetauscht werden, von denen man üblicherweise keinen Datenaustausch erwarten würde: Beispielsweise nur wenige Minuten nach der Abfertigung am italienischen Zoll weiß das CIA-Hauptquartier in Langley, USA von Bournes Einreise und lässt ihn festsetzen.



Abbildung 4.4: *The Bourne Supremacy*, 1:16: Nur massiver Personaleinsatz ermöglicht, die Videoaufzeichnungen auszuwerten und Jason Bourne rasch zu entdecken. Die umfangreiche technische Ausstattung ist nur im Kameraschwenk sichtbar. Der Inszenierungsstil mit hoher Schnittfrequenz und unruhiger Kamera dynamisiert solche Szenen deutlich und rückt die technischen Aspekte in den Hintergrund.

Jasons Recherche im Internet (0:57f) verhaftet den Film ebenfalls in der Publikumsrealität. Die Auswertung von Videoaufnahmen schließlich (1:15f) wäre ohne den massiven Einsatz von Personal und Technik nicht zu bewerkstelligen gewesen. Im ersten Teil machen Computer durch Ausschnittsvergrößerungen das Material erst verwendbar, dieser Aspekt wird im zweiten Teil nicht mehr hervorgehoben.

In der *Bourne*-Trilogie wirkt die Technologie nicht bedrohlich. Das Publikum könnte zwar vom Umfang der Überwachung im öffentlichen Raum geängstigt sein, aber der Film legt keine Beurteilung dieses Umstandes nahe. Auch der sonstige Einsatz von Computern zielt nicht auf die Schaffung eines Bedrohungsszenarios ab. Da Bourne über die Möglichkeiten informiert ist und diese entweder umgehen kann oder für seine Zwecke nutzt, kann er auch nicht als Focalizer für Publikumsängste dienen.

Technik ohne
Bedrohung

Im Zusammenhang über Settingcomputer darf nicht vergessen werden, dass es auch einen „persönlichen Computer“ gibt: den von Jason Bourne (im ersten Teil getöteten) Ex-Chef Conklin. Dieser enthält Material, das Conklin stark belastet und gleichzeitig Landy auf die Fährte zum Neski-Fall, Berlin und Bourne bringt. Neben all den anonymen Computern fällt dieser eine nicht nur wegen seiner eindeutigen figürlichen Zuordnung auf, sondern auch weil er der Nutzung von Computern in der Realität entspricht: Auf dem persönlichen, eigenen Rechner werden zahlreiche Daten gespeichert, die Aufschluss über den Rechnerbenutzer geben. Wie mithilfe eines ausführlichen Tagebuchs sind so Hergänge in Abwesenheit der Figur rekonstruierbar, da der Computer Werkzeug und Dokumentationsgerät ist. Computer können, wie eben Conklins Rechner, stellvertretend für diesen sein Tun bezeugen. Der Film thematisiert dies zwar nicht als Bedrohung, jedoch fügt es sich in die allgemeine Verwendung von Computern in der *Bourne*-Trilogie: Jede Computernutzung hinterlässt Spuren, die gegen den Nutzer verwendet werden können, da diese Spuren mithilfe von Computern leicht auswertbar sind.

4.3.2 Unkreative Computer

Computer dienen bei *Bourne* nicht der kreativen Schaffung von etwas, sondern ausschließlich dem schnellen Informationszugriff. Auch werden keine speziellen Programme

geschrieben oder entwickelt, es werden keine Daten manipuliert oder ausgespäht, sondern nur die zahlreichen Informationen ausgewertet, die der CIA zur Verfügung stehen – was zugegebenermaßen deutlich mehr ist als dem Normalbürger. Lediglich Jason Bourne ist kreativ im Umgang mit der Technologie, wenn er beispielsweise das Handy des amerikanischen Konsulatsbediensteten manipuliert, um den Anruf von Landy mitzuhören.

Wie in *Truman Show* sind hier keine Hacker am Werk, sondern nur Anwender. Im Gegensatz zu anderen Agentenfilmen stehen Jason Bourne keine technologischen Gadgets oder ähnliches zur Verfügung. Nur seine Widersacher verfügen über Technik, die er für seine Zwecke nutzt, wenn er beispielsweise als „Jason Bourne“ in Italien einreist, damit die CIA auf seiner Fährte landet. Es geht also nicht darum, im richtigen Moment das richtige Gadget einzusetzen, sondern eine Information zu vermitteln oder zu verhindern.

Fokus auf
Information

Wie angedeutet, ist dies aus Bournes Perspektive kein Kampf gegen Technik. Die Technik ist vorhanden und wird wertungsfrei präsentiert. Es ist ein Kampf gegen eine Organisation bzw. Menschen. Mit lediglich jeweils sieben deutlichen Computersichtungen in den ersten beiden Teilen kann *Bourne* für sich beanspruchen, auf keinen Fall ein Hightechthriller oder ähnliches zu sein. Die geringe Anzahl der Sichtungen bzw. Computerszenen überrascht, denn der erste Eindruck beim Schauen suggeriert einen wesentlich intensiveren Einsatz der Technik. Die Präsentation jedoch vermeidet Bilder von Computern, sondern konzentriert sich auf die Personen, die mit den Informationen umgehen.

Landy und Abbott verwenden selbst kaum Computer, sie schauen sich nur die Ergebnisse auf den Bildschirmen von ihnen untergebenen Mitarbeitern an. Strukturell stehen sie somit mit Bourne auf einer Stufe, nur dass dieser die Computeranzeige nur indirekt beeinflusst, während Landy und Abbott durch ihre Befehlsgewalt diese direkt beeinflussen lassen können – jedoch nicht selbst beeinflussen.

Nur mittelbare
Bedienung

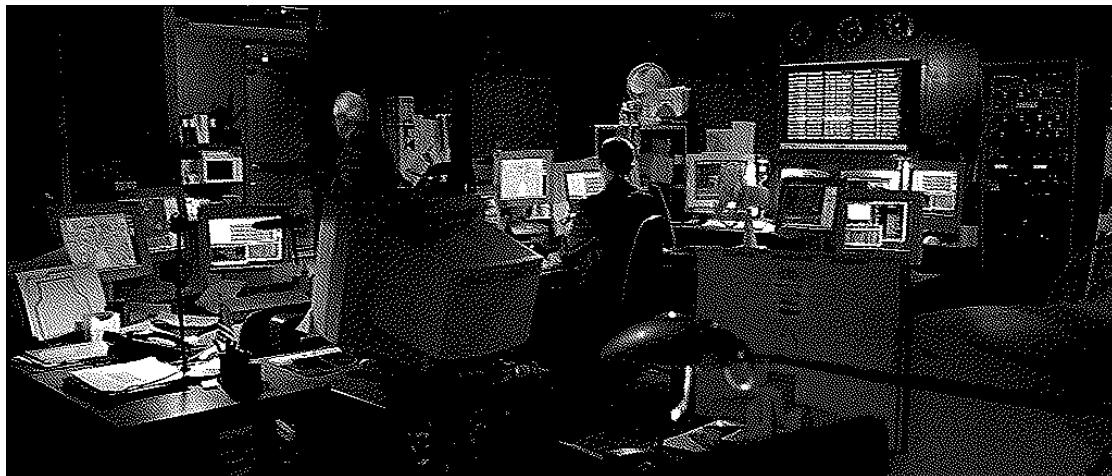


Abbildung 4.5: *The Bourne Identity*, 1:44: „Shut it down.“ (Abbott) Lediglich Abbott und Zorn sind in dieser Szene noch im Computerraum. Das Abschalten der Computer bedeutet das Ende der Jagd auf Bourne und gleichzeitig das Filmende, es folgt nur noch ein Epilog (Bourne kommt zu Maria).

Im Settingaufbau gibt es signifikante Unterschiede zu den bisher erwähnten Kontrollzentren. Diese werden jeweils von großen Bildschirmen dominiert, die von allen gemeinsam eingesehen werden. Dort sind jeweils die Informationen zu sehen, die für alle Beteiligten und Zuschauer von Interesse sind. Bei *Bourne* dagegen gibt es keine zentrale Großanzeige, sondern jeder Computer und damit jeder Mitarbeiter verfügt über einen eigenen Bildschirm. Soll etwas den Vorgesetzten oder anderen gezeigt werden, muss dieser entweder

die Informationen auf seinen Bildschirm bekommen (was nicht passiert) oder an den Bildschirm gerufen werden. Das Setting unterstreicht so noch einmal die Netzwerkstruktur, denn jeder einzelne Computer ist ein großes Netzwerk eingebunden und kann sich in jeweils weitere benötigte Netzwerke „einklinken“. Die sehr dynamische Kameraführung fängt diese Unruhe ab, indem in einer Einstellung durch Kamerabewegungen mehrere Bildschirme einsehbar sind. In den bisher erwähnten Kontrollzentren war die Kameraführung zumeist ruhig, sowohl in Nah- als auch Panoramaaufnahmen waren durch die Großanzeige die angezeigten Informationen meist im Hintergrund sichtbar. Bei *Bourne* hingegen sind die Informationen nur in Nahaufnahmen erkennbar; Panoramaaufnahmen zeigen nur, dass an den Computern gearbeitet wird.

Netzwerkstruktur

Wie sehr Bournes Gegenseite auf die Computer angewiesen ist, wird am Ende des ersten Teils deutlich. Abbott erfährt von Zorn „It’s done“, erwidert „Shut it down“, blickt auf die Uhr und verlässt den Raum, der eher wie ein provisorisches Labor denn wie ein Hightechbüro der CIA wirkt. Das (vorläufige) Ende der Jagd auf Bourne geht einher mit dem Abschalten der Computer – beides gehört zusammen.

4.4 *Tron*: Alles nur Show

Der Film *Tron* lässt mit seinen Einblicken in das Innere eines Computersystems viel zum Thema Computer im Kino erwarten, insbesondere da die Handlung größtenteils im Inneren des Computersystems stattfindet und filmische Analogien für zahlreiche Computerelemente findet. Doch der erste Eindruck hält einer genauen Betrachtung nicht stand. Stellvertretend für die Enttäuschung, die den Antworten-Suchenden überkommt, die Einschätzung von Wolfgang Neuhaus in [50], die einige Gründe anführt:

Enttäuschung

[...] *Tron* ist kein besonders interessanter Film, was die Geschichte als solche angeht; seine Bilderwelt hat jedoch ihre eigentümliche Faszination bis heute bewahrt und seine Popularität über die Jahre eher wachsen lassen. War er in technischer Hinsicht ein Meilenstein – viele der damals herausragenden Computeranimations-Spezialisten arbeiteten an dem Film mit –, so ist sein Inhalt ein Ausdruck der aufkommenden Videospielebegeisterung und zudem eine Art Vor-Reflexion des neuen Kontinents, der schon unterschwellig in der Kultur vorbereitet wurde: der Cyberspace. [...]

„Da wir diese fantastische Welt aus dem Nichts zauberten“, meint der Regisseur und Co-Autor Steven Lisberger, „vertrauten wir ganz darauf, dass sich die Handlung aus der optischen Gestaltung entwickeln würde. Wenn jemand Entwürfe für eine Figur oder eine Szenerie vorlegte, die vom Standpunkt der Gestaltung aus passte, nahmen wir sie ins Drehbuch auf.“ Die Geschichte leidet aber darunter und wird reduziert auf eine Abfolge von Bravourstücken der engagierten Designer und Programmierer. [...]

In technischer Hinsicht gab *Tron* auf jeden Fall eine Ahnung von der großartigen Zukunft des Kinos. [...] Doch außerhalb der SF-Szene blieb der Film, der heute längst als Klassiker der Trickproduktion gilt, relativ unbeachtet oder wurde verrissen.

Die auf die Schaffung eines Erlebnisraums setzende Präsentation ist bei *Tron* also wichtiger als die Story und Materie. Zynisch gesprochen handelt es sich um einen überlangen experimentellen Videoclip zu der Musik von Wendy Carlos⁶. *Tron* zeigt kaum

Nur Präsentation

⁶Mitunter wird auch Walter Carlos als Soundtrack-Komponist genannt; ich verwende jedoch den im *Tron*-Abspann genannten Namen.

Computerhardware, sondern findet eine filmische Präsentation dafür, was in der Software stattfindet. Er ist also ein hochgradig abstrakter Film, denn das, was in Filmraum und -zeit geschieht, besitzt keinerlei Entsprechungen in Raum und Zeit der Realität. Leiterbahnen, Energiestrahlen, Spielraster, Input-Output-Tower entsprechen nicht irgendwelchen Hardware-Komponenten, sondern zeigen die Vision der Filmschöpfer, wie sich die Softwarevorgänge darstellen lassen könnten.

4.4.1 Einige Allegorien

Steve Cavells Überlegungen [12, Seite 103] folgend lässt sich insbesondere bei *Tron* der Unterschied zwischen indikativem und konjunktivem Erzählen feststellen. *Tron* zeigt nicht, was *ist*, sondern liefert – sich dessen bewusst – eine filmische Präsentation dessen, was in der Software eines Computer ablaufen *könnte*. Sämtliche Allegorien, Anspielungen und Ideen darzustellen, würde umfangreiche Exkurse in Software-Theorie und Software-Hardware-Interaktion erfordern. Daher beschränke ich mich auf einige wenige Allegorien.

Konjunktives
Erzählen

Keine der *Tron*-Allegorien erhebt den Anspruch, wirklich und vollständig zu funktionieren, liefert aber eine filmische Idee davon, wie man es sich vorstellen *könnte*. Der Input-Output-Tower beispielsweise und die Bestrebungen des MCP, diesen zu kontrollieren, sind allenfalls metaphorisch zu verstehen. Die grundlegende Steuerung von Ein- und Ausgaben erledigt in einem PC das BIOS (Basic Input Output System). Diesem vergleichbar wacht Dumont darüber, welches Programm in Interaktion mit dem User treten darf⁷ und sträubt sich, seine Funktion – dem MCP-Wunsch gemäß – einzustellen. Die Präsentation des IO-Towers als abgelegener ruhiger Ort unterstreicht die Filmaussage, dass die Computerwelt sich bereits weitgehend von den Usern abgekapselt hat.

Zahlreiche Hinweise in Dialogen und das Bestreben des MCP, die Funktion zahlreicher Einzelprogramme zu übernehmen, ist historisch bemerkenswert. Unix existiert seit den frühen 1970er Jahren als erstes System für zahlreiche Computerplattformen, bis dahin war jedes Computersystem mit individueller Software ausgestattet und erforderte völlig eigene Programme, Unix-Programme konnten jedoch auf allen Unix-Maschinen, unabhängig von der Hardware verwendet werden. Mit dem Aufkommen der Apple-Rechner Ende der 1970er und dem IBM-PC ab 1981 (mit einem Betriebssystem von Microsoft: MS-DOS) bekam die mächtige, leicht erweiterbare und leistungsstarke Unix-Plattform überraschend erfolgreiche Konkurrenz von „minderwertiger“ Seite. Für kleine Rechner – was PCs im Vergleich zu Unix-Maschinen zweifellos waren – genügte ein kleines Betriebssystem, das monolithisch aufgebaut war. Unix besitzt einen möglichst schlanken Kern, und weitere Funktionen werden durch zusätzliche Programme ergänzt. Es gibt in der Unix-Welt für jedes kleine Problem einige Zeilen Code, die als Programm die gewünschte Funktion liefern⁸. MS-DOS und MacOS dagegen waren monolithische Systeme, die soviel Funktionen wie möglich im Kern unterbringen. Diesen wirtschaftlich realen Konflikt, in dem Unix rasch unterlag,

Unix ./.
Monolith

⁷Die Metapher bricht, als *Tron* nur wegen des *Gefühls*, sein User „Alan One“ rufe ihn, zum IO-Tower eilt. Zwar ist die antropomorphe Darstellung der Programme durch die Programmierer (*Tron* wird vom selben Darsteller verkörpert wie dessen Programmierer Alan) eine visuell spannende Idee, zumal Walter (der Dumont darstellt) in (0:23) klarstellt, dass die Programme den Geist („Spirit“) ihrer Programmierer weitertragen und diesen dadurch etwas Unsterblichkeit verleihen. Aber die emotionale Beziehung zwischen Yori und *Tron* findet nur in der realen Welt zwischen Lora und Alan statt. Daher wirkt sie innerhalb der Computerszenarie deplatziert und lässt sich kaum auflösen, weshalb eine ausführliche „Love Scene“ kurz vor Filmveröffentlichung entfernt wurde und sich im DVD-Bonusmaterial findet.

⁸Für eine weitergehende, „techtalk“-arme, metaphorisch treffende Vorstellung des Unix-Systems ist Neil Stephenson [57] zu empfehlen.

greift *Tron* indirekt auf und befürwortet ein freies System, wie es Unix im Gegensatz zu MS-DOS und MacOS ist.⁹ Der aktuelle leise Siegeszug von Linux (als Unix-Derivat) und MacOS X (eine Apple-Version von Unix) geben *Tron* nach einem Vierteljahrhundert Recht. MCP als Anagramm für CP/M (der Vorgänger von MS-DOS, entwickelt von Digital Research) lässt sich ebenfalls in die geschilderte Richtung interpretieren.

Das Master Control Program trägt seine Funktion im Namen: Es ist das Programm, das gottgleich (Master) alles überwacht und kontrolliert¹⁰; wie im Zusammenhang mit dem IO-Tower erwähnt, auch die Interaktion mit Usern. Es geht sogar einen Schritt darüber hinaus. Das MCP entscheidet, wann es mit seinem Programmierer und Chef Dillinger sprechen will, wie der erste Dialog zwischen beiden (0:08f) deutlich macht. Das MCP fordert nicht nur den Dialog, sondern beendet diesen auch selbstbewusst: „End of Line“ (0:09 und 0:26). Es hat Dillinger in der Hand, wie der Erpressungsversuch (0:25) zeigt. Dass seine Macht schlagartig beendet wäre, wenn Dillinger als Encom-Chef die Abschaltung des Systems anordnen würde, gibt der Film nicht als Option. Die Ambivalenz der Technologie – Abhängigkeit, Macht, Ohnmacht – zeigt sich wieder deutlich; in *Tron* gelingt es jedoch den Menschen, letztlich die Macht über die Technik zurückzugewinnen.

Überraschenderweise kann das MCP selbst gar nichts tun, außer präsent zu sein. Es bedarf anderer Programme wie Sark (nach der Filmlogik ebenfalls von Dillinger geschrieben, dessen Gesicht es trägt), um etwas zu tun. Die Macht des MCP ist abstrakt, unklar bleibt, was geschähe, wenn Sark und andere Programme sich ihm widersetzen. Hat das MCP die Macht, außerhalb des „Dialogstandes“ von Sark, diesem die Energie zu entziehen? Warum entzieht es dann nicht allen ungewünschten Programmen die Energie? In dieser Hinsicht bleibt die Macht des MCP ähnlich unklar wie Saurons Macht in der „Lord of the Rings“-Trilogie von Peter Jackson; denn auch Sauron selbst kann nichts tun und bedarf seiner Handlanger. Ob der Roman „Lord of the Rings“ mögliche Inspirationsquelle für *Tron* war, würde einer weitergehenden Vergleichsuntersuchung bedürfen.¹¹

Untätigkeit

Trons digitale Welt ist, wie bei Flynns Eintreffen optisch verdeutlicht wird, der realen ähnlich¹², es gelten die selben physikalischen Gesetze.¹³ Flynn als Programmierer ist jetzt der Außenseiter, der partiell gestaltende Kraft hat, die er jedoch eher verbirgt als nutzt;

⁹Neil Stepehnsen [57, Seite 46ff]: „Ein lizenziertes, geschlossenes, geheimes Betriebssystem ist also ein Widerspruch in sich. [...] Warum behaupte ich [...], Microsoft sei kein so großartiger Betriebssystemhersteller? Weil es dem Wesen von Betriebssystemen widerspricht, dass eine bestimmte Firma sie entwickelt und besitzt.“ Drehbuchautor und Regisseur Steven Lisberger im DVD-Kommentar (0:10f): „At the time [1982], computer people, programmers were very concerned that the IBMs were to take over the world of computers and exclude people, that the system was gonna be tyrannical. [...] The MCP is] the antithesis of the personal computer.“

¹⁰Damit ist es eine Art Betriebssystem, wenn dies auch im Film nicht gesagt oder erwähnt wird; vermutlich da den meisten Nutzern der Unterschied zwischen Betriebssystem und Programm schwer zu vermitteln ist, noch heute sprechen zahlreiche Nutzer von „Microsoft Windows“ als einem Programm – ob das zumindest teilweise gerechtfertigt ist, wäre aber eine Debatte für Informatiker.

¹¹Die weiteren Gemeinsamkeiten sind gar nicht so gering, wie es anfangs erscheint. Ein runder (!) Gegenstand muss im Zentrum des Bösen vernichtet bzw. dort eingesetzt werden. Dazu ist dieser Gegenstand unbemerkt dorthin zu bringen. Es bildet sich eine Gemeinschaft mehrerer Figuren, die sich jedoch aufspalten muss. Ein Teil der Gemeinschaft muss das Böse unter Lebensgefahr ablenken, damit das runde Objekt wie gewünscht vernichtet bzw. geworfen werden kann. Flynns Reise durch *Trons* digitale Welt führt ihn wie Frodo durch verschiedene Kulturwelten und Landschaften. Usw. Ein historischer Bezug besteht darin, dass laut Mathias Bröckers [8] sich die Personal Computer aus der Hippie-Bewegung entwickelten, für die der Roman „Lord of the Rings“ ein wichtiges Buch war.

¹²Die digitale Welt hat ebenfalls Globusform, abstrakte Quadergebilde schweben wolkengleich über der Rasterlandschaft, es wirkt, als gäbe es Kontinente und „Siedlungszentren“ (30:00).

¹³Energie beispielsweise kann aufgespalten werden, wie Flynn bei dem Beamstrahl erklärt (1:13): „Elementary Physics: A beam of energy can always be diverted.“

die Programme, denen er sich als User zu erkennen gibt, behandeln ihn mit mehr Achtung, aber die Story zieht aus seinem Programmierersein kaum Handlungsgewinn, was dem Film eine philosophische bzw. esoterische Note verleiht¹⁴.

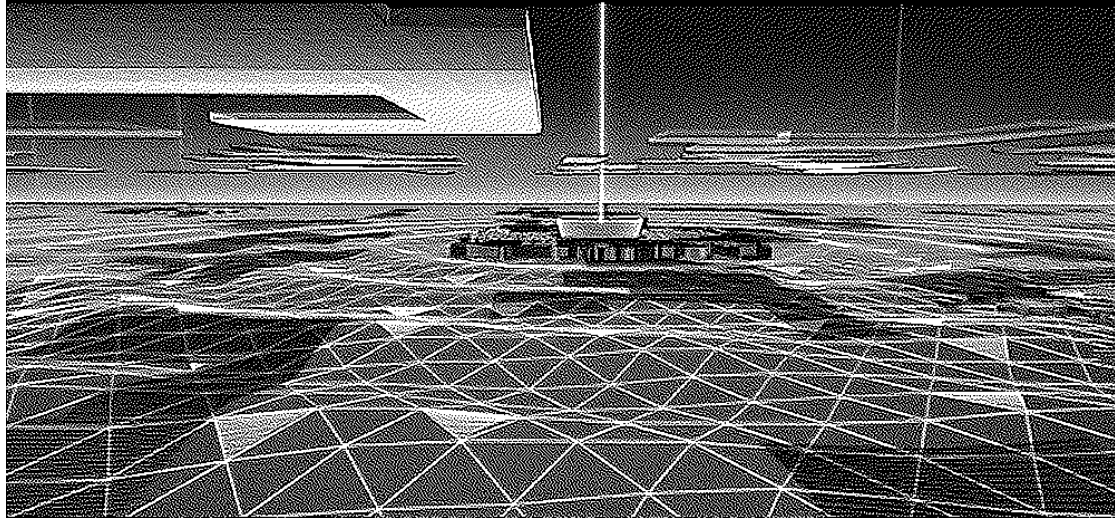


Abbildung 4.6: *Tron*, 0:30: Wie eine große Insel im digitalen Ozean wirkt das Ziel von Flynns Transportation. Der Flug mit dem „Solarsegler“ im letzten Filmviertel scheint über das Wasser auf eine andere Insel zu führen. Aber die Gestaltung variiert zu sehr, um ein harmonisches Gesamt-Raumverständnis zu schaffen.

Trons Allegorien auf Software-Funktionen haben nur begrenzten Bezug zur Realität, deshalb muss *Tron* als phantastischer Film gelten. Mein Verständnis als Metapher und die Interpretation der Allegorien ist letztlich auch nur als Versuch zu werten, Kausalität in vertrauten Denkbahnen herzustellen.

4.5 Zwischenstand

Im Bereich der Setting-Computer bieten die drei untersuchten Filme drei verschiedene Ansätze. *Truman Show* verbirgt seine Computer in der Präsentation nahezu vollständig, setzt aber das Wissen ihres Vorhandenseins und ihrer Fähigkeiten voraus. Christofs Kontrollmacht wäre ohne implizierte Computerunterstützung schwer zu plausibilisieren, dazu muss die Technik jedoch nicht gezeigt werden. Die *Bourne*-Trilogie erhöht nur die Quantität zu den Objektcomputern und liegt in narrativer Sicht auf dem Level von *Antitrust*, die Computer sind für die Story wichtig, die Präsentation betont dies jedoch nicht. *Tron* erzählt eine genuine Computergeschichte, zeigt jedoch nur selten Computer, entspricht in der Hinsicht – v.a. auch mit dem Hintergrund, dass philosophische, ethische Computerprobleme verhandelt werden – dem Film *Antitrust*; zwischen beiden Filmen bestehen auch strukturelle Story-Ähnlichkeiten, wenn man den Nurv-Campus mit der digitalen Welt in *Tron* vergleicht.¹⁵

¹⁴Lisberger verweist im DVD-Kommentar darauf, dass die Kernfrage des Films im Dialog zwischen Walter und Dillinger verhandelt werde und *Tron* darüber hinaus hebe, nur ein Videospiel-Film zu sein.

¹⁵Beide Welten sind gut nach außen (zur realen „Rest“-Welt hin) abgeschlossen und in sich stark segmentiert: Spiel-, Arbeits-, Kontroll-, Aufenthaltsbereiche. Zweiräder, Panzerfahrzeuge, Solarsegler dienen der Fortbewegung bei *Tron*, über den Nurv-Campus fährt man mit witzigen Carts. In beiden Welten gibt es jeweils einen übermächtigen, alles dirigierenden aber nicht omnipräsenten „Herrscher“ (MCP, Winston), der die Kontrolle über alles will. Widerspruch zu seinen Zielen wird geahndet. Dinge, die wertvoll erscheinen werden skrupellos einverleibt.

Tabelle 4.1: Settingcomputer im Vergleich

	<i>Truman Show</i>	<i>Bourne-Trilogie</i>	<i>Tron</i>
Computer	Steuerung	Informationsauswertung	Story-Raum
Vernetzung	irrelevant	Bestehendes genutzt	irrelevant
Präsentation	kaum sichtbar	geringe Distanz Signifikat-Signifikant	große Distanz Signifikat-Signifikant (Metapher)
Figuren	Anwender, Regisseure	Anwender, Behördenmitarbeiter	User ¹⁶
Focalizer	Truman Burbank	Jason Bourne und der jeweilige Einsatzleiter	Flynn, Tron, Sark
Publikumswissen	mehr als die Hauptfigur	auf Bournes Wissensstand, die Doppelfokalisierung bringt keinen narrativ notwendigen Wissensvorsprung	gleicher Wissensstand wie Flynn
Kurzfasit	Nutzung nur angedeutet, impliziert » Kontrollmacht	Beschleunigung der Informationsauswertung	Metapher zur Warnung vor Kontrolle
narrative Bedeutung	gering	hoch	sehr hoch ¹⁷

4.6 Weitere Filme

Die bisherigen Setting-Filme gaben über die narrative Funktion von Computern – Plausibilität einer Kontrollmacht, schnelle Informationsübertragung und -auswertung, Schaffung eines Story-Raums – nur begrenzt Auskunft. Daher scheint es mir angebracht, drei weitere Filme kurz zu untersuchen, die einzelne Aspekte zu Settingcomputern deutlich darstellen.

4.6.1 *Dr. Strangelove: Unsichtbare Computer*

Narrativ geschieht etwas Bizarres: Die Doomsday Machine wird geschildert als Mechanismus, der bei Eintreten einer bestimmten Folge einprogrammierter Ereignisse die atomare Vernichtung der Welt bewirkt. Die genauen Bedingungen werden nie genannt, aber das Abwerfen einer Nuklearbombe scheint ein solches Ereignis zu sein. Die Doomsday Machine wird nie gezeigt, sie ist nur in Dialogen präsent. Das einzige Sichtbare ist die Tafel im War Room, die anzeigt, wo sich die amerikanischen Flugzeuge befinden. Eine Einflussmöglichkeit (Eingabemöglichkeit) ist nicht zu erkennen.

Die Handlung wird – jedenfalls im War Room – ausschließlich in Dialogen und im Zeigen präsentiert. Die Bedrohung ist zwar imaginär, wird jedoch ernstgenommen.¹⁸ Die

Imaginärer
Ernst

¹⁶Der Begriff „Hacker“ kam erst später auf; oft wird auch von Programmierern gesprochen.

¹⁷Wie eingangs festgestellt, bezieht sich die hohe Bedeutung in dem Fall besonders stark auf die Präsentation; in der Materie und Story spielen Computer – wie ich sie definiert habe – keine Rolle.

¹⁸Lediglich *Dr. Strangelove* empört sich, worauf Gerhard Midding hinweist [47, Seite 125], dass die Doomsday Machine geheimgehalten wurde und somit die Spielregeln der Abschreckung verletzt werden, die ja gerade in der gegenseitigen Demonstration von Macht bzw. Zerstörungspotenzial besteht. Auch

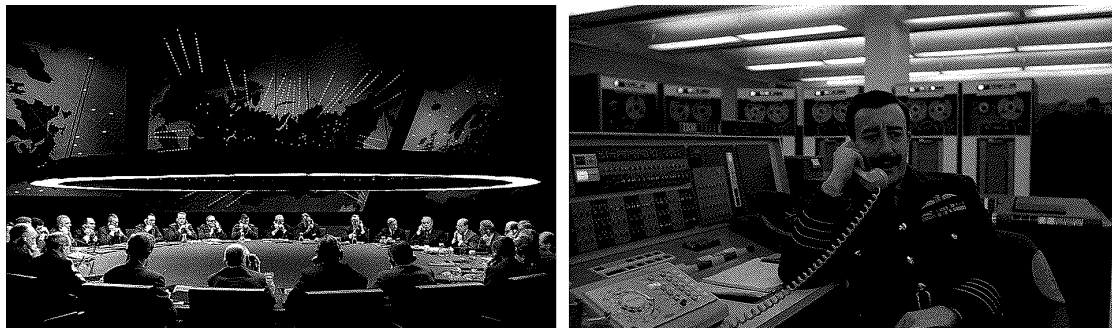


Abbildung 4.7: *Dr. Strangelove*, 0:38 / 0:03: Im „War Room“ des Pentagon dominiert die Anzeigetafel das Sujet. Keine Möglichkeiten zur Einflussnahme auf die Anzeige sind erkennbar. Auf dem Stützpunkt Burpelson ist dagegen Computertechnik sehr präsent, wenn auch die Ausgabegeräte fehlen – hier werden nur Daten verarbeitet.

durch die Anzeigetafel verdeutlichte Bomberstaffel steht in direktem Bezug zu dieser Bedrohung. Das Publikum verfolgt – wie die Protagonisten – nur die Anzeigetafel und muss sich auf die Korrektheit der gegebenen (Dialog-)Informationen verlassen. Es wird nicht betrachtet, was die Doomsday Machine tut,¹⁹ sondern welche Eingaben auf sie wirken werden. Die Doomsday Machine ist also indirekt motiviert: Damit sie das tut, was sie soll, muss etwas anderes erreicht werden bzw. in der Story-Logik: Damit sie eben das nicht tut. Der Erzählfokus liegt nicht auf der Doomsday Machine, sondern darauf, ein auslösendes Ereignis nicht stattfinden zu lassen.

Es handelt sich also um zwei miteinander gekoppelte EVA-Prozesse:

Eingabe 2 („A specific and clearly-defined set of circumstances“)

- » Verarbeitung 2 (Doomsday Machine)
- » Ausgabe 2 (Weltuntergang).

Die Eingabe der Doomsday Machine ist die Ausgabe des vorgelagerten EVA-Prozesses:

Eingabe 1 (Flugbefehl bzw. Abbruch des Angriffs)

- » Verarbeitung 1 (Befehlsempfang)
- » Ausgabe 1 (Befehlsbefolgung; erst Angriff, dann Abbruch).

Ausgabe 1 bewirkt gleichzeitig Eingabe 2.

Eingabe 1 bzw. die Versuche, Eingabe 1 (Abbruch des Angriffs) zu erreichen, können wir im War Room nahezu in Echtzeit mitverfolgen. Verarbeitung 1 wird uns beispielhaft an Bord des Bombers „The Leper Colony“ gezeigt. Ausgabe 1 wiederum erfahren wir nur aus dem War Room in Dialogform. Lediglich den „Störfall“ der korrekten EVA-Folge 1 bekommen wir an Bord des Flugzeuges weiterhin präsentiert.²⁰ In Anbetracht der Tatsache, welche Elemente dieser Prozesse nicht gezeigt sondern nur gesagt werden, ist die Glaubwürdigkeit des Films beeindruckend und kann nur mit der menschlichen Fähigkeit, glaubwürdig geschilderte Vorgänge zu glauben, erklärt werden.

Entscheidende
Eingabe

bleibt der gesamte Konflikt abstrakt, so Medding weiter, wodurch das Publikum zu den Betroffenen wird, für die es keine Stellvertreter auf der Leinwand gibt.

¹⁹Es gibt keinen „Counter“, keine Anzeige, keine Rückmeldung der Doomsday Machine, sondern deren korrekte Verarbeitung der Daten und Auslösung des Weltuntergangs als Verarbeitungsergebnis wird vorausgesetzt und nicht bezweifelt.

²⁰Ein Effekt, der bei *2001* noch stärker greifen wird, ist die Emotionsarmut der Besatzung des B-52-Bombers, die „mit leidenschaftsloser Effizienz“ [47, Seite 130] ihre Pflicht erfüllt – gegen alle Widrigkeiten.

Im Gegensatz zum War Room ist in Burpelson ein großer Raum mit Computertechnik, Magnetbändern usw. zu sehen. Dieser hat scheinbar keine Handlungsfunktion, außer als (dokumentarische) Kulisse zu dienen. De facto hat dieses Rechenzentrum auch narrative Funktion. Obwohl nicht direkt in die Story involviert, verdeutlicht es die Computerpower der US-Streitkräfte. Mit dem Wissen über das Vorhandensein eines solchen Rechenzentrums an einem Flugzeugstützpunkt ist das Publikum bereit, die nicht sichtbare Rechenpower hinter der Anzeigetafel im War Room als gegeben anzunehmen.

Rechenkraft

Gleichermaßen wird nie die Fähigkeit der „Russen“ infrage gestellt, ähnliche Technologien zur Datenverarbeitung – wie sie für die Doomsday Machine benötigt werden – zu besitzen. Der Sputnikflug 1957 gab ein eindrucksvolles Beispiel in der Realität von den russischen Fähigkeiten, sodass die Präsentation amerikanischer Computertechnik in Burpelson das Vorhandensein mindestens ebenso leistungsfähiger²¹ Technik sowohl im War Room als auch im entfernten Russland indirekt bestätigt.

Wie mit den zwei verschränkten EVA-Prozessen angedeutet, ist *Dr. Strangelove* nicht nur ein Film mit Computern, sondern „er zielt noch tiefer, auf das Verhältnis von Mensch und Technik selbst, das immer militärisch infiziert ist“, so Georg Seeßlen [56, Seite 150]. Denn auch die menschlichen Verhältnisse und Beziehungen sind – aufgrund ihrer Eingebundenheit in militärische Strukturen – streng logisch, eben wie in einer Maschine, angelegt. Das Scheitern an profaner Alltagstechnik wie dem Cola-Automaten (1:10) oder dem Telefon (1:08) lassen die Funktions(un)tüchtigkeit dieser Militärmaschine umso deutlicher hervortreten, die mit irrationalen „Eingaben“ schwer umgehen kann. Die Lesart von Kubricks nächstem Film *2001*, nach der das Verhältnis von Emotion und Ratio (Monolith, HAL) beleuchtet wird, findet sich bereits in grotesker Überzeichnung in *Dr. Strangelove*. „Die ständigen Anspielungen auf Sexuelles [...] weisen auf den Kern des Ganzen hin. Die infantilen Sandkastenspiele der Militärs führen in Verbindung mit ihren Sexualneurosen, die sich in Männlichkeitswahn und Todesverliebtheit manifestieren, zur globalen Katastrophe“, notiert Rolf Thissen [58, Seite 111].

Mensch-Maschine, Eros-Thanatos

Das Zusammenspiel von Eros und Thanatos²² bestimmt die Entscheidungen und damit die Präsentation und Story – Technologie, ob Flugzeuge, Computer, Kommunikationstechnik, ist bei *Dr. Strangelove* in dieses allzumenschliche Spannungsfeld integriert und lässt es plastisch hervortreten. Die russische Doomsday Machine als potenteste Waffe von allen ist in dieser Logik gar nicht zeigbar, denn das würde sie verharmlosen und nicht mehr als Bedrohung der eigenen Potenz erscheinen lassen.

4.6.2 *Wargames*: Die Verarbeitung im Blick

Fast 20 Jahre nach *Dr. Strangelove* verhandelt *Wargames* ein ähnliches Szenario.²³ Diesmal löst nicht ein durchgedrehter General den Angriff aus, sondern ein Highschool-Schüler, der

²¹ Allein aufgrund der Menge der im Hintergrund erkennbaren Computerausstattung wird eine gewisse Leistungsfähigkeit unterstellt – optische Quantität als Sinnbild für technologische Qualität.

²² Nicht nur in den zahlreichen verbalen und optischen sexuellen Anspielungen, sondern auch in dem abstrakten Potenz- bzw. Abschreckungswettlauf zwischen Russen und Amerikanern zeigt sich das Banale im Bedeutungsvollen stets überdeutlich.

²³ Bemerkenswert ist in Hollywoodfilmen der Mangel an Verweisen auf andere Filme. Die zu Anfang des Films durchgesetzte Computerisierung der Missile-Stände hätte durch einen Verweis auf den zur Filmzeit weit bekannten Film *Dr. Strangelove* im Wissen um die entstehenden Probleme stattfinden können. Auch vernachlässigen sämtliche Filme den Aspekt der Wartungsnotwendigkeit und die durch Strahlung oder andere Ereignisse ausgelöste Manipulation von Computerdaten; Sonneneruptionen werden in der Realität meist von Berichten in Fachmedien über Computerprobleme begleitet.

glaubt, ein Spiel zu spielen. Der Computer spielt dieses Spiel ernsthaft und siegorientiert bis zum Ende durch und kann erst durch einen Lern-Effekt dazu gebracht werden, das Spiel abubrechen.

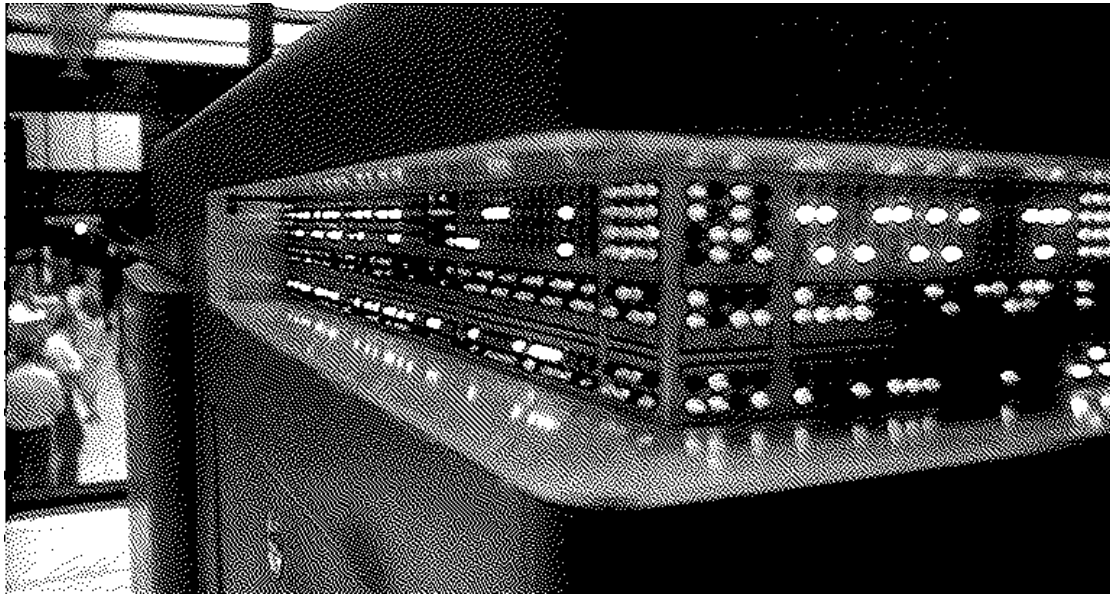


Abbildung 4.8: *Wargames*, 1:22: Immer wieder umkreist die Kamera den WOPR, dessen blinkender Lichtschacht seine unaufhörliche Datenverarbeitung versinnbildlicht. Ein Display an der anderen Gehäusesseite zeigt zusätzlich die Zeit an, die WOPR für den Spielverlauf kalkuliert. Wie Regisseur John Badham im DVD-Kommentar ausführt, sollen die Lichter dem Computer etwas Anthropomorphes und Vitalität verleihen.

Zunächst gibt es drei Probleme in *Wargames*. Erstens ist weder plausibel noch nachvollziehbar, wieso die Spiel-Einheit des Computers, die nur Planungsberechnungen dient, Kontrolle über das tatsächliche Kontrollzentrum besitzt. Zweitens ist die Lernfähigkeit nicht zu akzeptieren. Das nicht zu gewinnenden Tic-Tac-Toe-Spiel sowie die Schlussfolgerung, dass somit auch ein nuklearer Krieg nicht gewonnen werden kann, basieren nur auf Siegstatistiken und Analogien, daher ist die Absolutheitssetzung „A strange game. The only winning move is not to play“ (1:51) nicht hinnehmbar; woher weiß der Computer, dass er einerseits mit der Statistikerhebung aufhören kann und andererseits definitiv keine Siege zu erzielen sind? Drittens ist unklar, warum – wenn der Computer in der geschilderten Weise lernfähig wäre – er nicht bereits die Ungewinnbarkeit konstatiert hat.

Story-Probleme

Aber ein anderer Aspekt ist überaus bemerkenswert: Die Story von *Wargames* fokussiert auf die Verarbeitung, auf die Lernfähigkeit. *Dr. Strangelove* hatte sich ganz auf die Eingabe, die die Doomsday Machine erhält, aber nicht erhalten soll, konzentriert. Hier nun ist der WOPR (der moderne Bruder der Doomsday Machine) häufig im Bild, und zahlreiche Blinklichter verdeutlichen seine Aktivität, seine Verarbeitung der Daten. Die großen Anzeigetafeln im NORAD-Kontrollzentrum sind dagegen – aus Computersicht – nahezu irrelevant, sie ermöglichen es „nur“, dass Publikum und Protagonisten den Verarbeitungsstand mitverfolgen und sich dazu verhalten können.

Fokus auf
Verarbeitung

Ironischerweise kommentiert *Wargames* die Computeranfälligkeit in (0:03), als zwei Kontrolllampen nicht ordnungsgemäß funktionieren. Dadurch wird die technikskeptische Haltung des Films bereits in der ersten Szene greifbar. Im weiteren Verlauf kollidieren Glaube an Technologie und Skepsis (in Person von General Beringer). *Wargames* fügt der bisher gezeigten Verwendung von Computern eine weitere Note hinzu: Die Protagonisten (David, McKittrick, Beringer) versuchen zu verstehen, was überhaupt passiert.

Fehlbare
Computer

Sie versuchen, den Computer und dessen Logik zu verstehen. Nicht die Logik und die Datenverarbeitung sind klar, die durch Eingaben beeinflusst werden können, sondern es gilt, erstens den Computer als Urheber zu erkennen und zweitens dessen Logik nachzuvollziehen und drittens mit den richtigen Eingaben zu versorgen (Davids Versuche, das „Spiel“ abzurechnen, scheitern), damit der WOPR das Spiel beendet, was erst durch den provozierten Lerneffekt mittels des Tic-Tac-Toe-Spiels gelingt.

Im Bereich der Präsentation entfernt sich *Wargames* ebenfalls weit von seinem Vorgänger, der die Computerbedrohung nur in Dialogen („recounting“) präsentierte. *Wargames* dagegen präsentiert nicht nur die Materie in mehreren Kamerabewegungen, was den WOPR besonders markiert, sondern zeigt so gut wie möglich dessen Arbeit („enacting“).²⁴ Bis hin zum „Happy End“ (dem erfolgreichen Abbruch des computerausgelösten Angriffs) lässt sich *Wargames* als intertextueller Gegenentwurf in Story, Materie (dieses Mal ist es ein US-Computer) und Präsentation zu *Dr. Strangelove* verstehen, ohne dass der Film die Vorkenntnis erwartet oder sich seine Relevanz darin erschöpft.

4.6.3 *Alien*: Die boshafte Mutter

Alien segelt wie der im Einleitungskapitel erwähnte *The Birds* unter falscher Flagge. Wie die Drehbuchautoren in der Dokumentation²⁵ einräumen, ist *Alien* ein „Horrorfilm im Weltall“ nach dem Dezimierungsprinzip. Dieses beginnt jedoch erst ab (0:54f). Die erste Filmhälfte dient der Exposition.²⁶ Nach dem Vorspann wird das Innere des Raumschiffs präsentiert, in dem sich allerorten Ein- und Ausgabekomponenten für Computer finden. Raumschiff und Technik wirken abgenutzt und, wie Peter Osteried [52, Seite 19] ausführt, bieten somit eine science-fiction-untypische Präsentation von Technologie; diese ist sonst sauber und aseptisch, einzige Ausnahme bis dato war der „used look“ in *Star Wars*. Ab (0:04) „erwachen“ erst der Computer, dann das Raumschiff, dann die Crew.²⁷

Horrorfilm mit
Exposition

Bemerkenswert ist die explizite Geschlechtlichkeit des Computers. Die bislang besprochenen Computer waren entweder in ihrer technischen Präsentation geschlechtslos, einzig der WOPR hatte durch die (behauptete) Sprachsynthese eine männliche Stimme. Wie die Drehbuchautoren in der erwähnten Dokumentation weiterhin erzählen, vermerkten sie auf ihrem Entwurf, dass jede Rolle von einer Frau übernommen werden könnte, was dem fertigen Film einen oft interpretierten Subtext verleiht. Judith Hansmann geht dem Mythos „Die Frau als Monster und Mutter“ in den *Alien*-Filmen nach und untersucht die Frauenbilder von Ripley, dem (weiblichen) Alien und dem Raumschiffcomputer „Mother“:

Weiblicher
Computer

[. . .] „Mother“ [übernimmt] die Funktion der Übermutter und repräsentiert gleichzeitig den Willen des Konzerns [. . .] Die präöidipale „Mother“ übernimmt Versorgungsfunktionen, übernimmt gleichzeitig aber auch die Kastrationsdrohung, denn sie entscheidet über Leben und Tod der Besatzungsmitglieder. Somit besetzt sie die ambivalente psy-

²⁴Bordwell unterscheidet zwischen Recounting und Enacting als Hauptmöglichkeiten der Informationsvermittlung in einem Film.

²⁵„The Alien Legacy“, Bonus-Programm der *Alien*-DVD.

²⁶Der Erfolg von *Alien* wird auf die Chestburster-Szene (0:53ff) zurückgeführt, denn die Story bietet wenig Neues; auch kann vermutet werden, dass die überlange und ruhige Exposition, die den eigentlichen Filmkonflikt hollywooduntypisch erst sehr spät benennt, vorwiegend durch die Erwartung des Spektakulären vom Publikum toleriert wurde.

²⁷Wie Bordwell in [6, Seite 11f] darstellt, ist das Öffnen der Tür zum Hyperschlafräum ein Zeichen für den „invisible Observer“, denn es gibt keinen faktischen Grund für diese Türöffnung, außer der Kamera eine gute Sicht zu bieten, und verweist damit auf die Künstlichkeit jeder Narration.

chologische Funktion von Lebensspenderin und -bedroherin. [...] Ripleys Auflehnung ist aggressiver, sie versucht durch die Sprengung der „Nostromo“ und den Tod des Aliens die Pläne „Mothers“ und „fathers“ zu durchkreuzen. [...] „Mother“ ist ganz Computer, steht unter dem Gesetz des Konzerns „fathers“, handelt im Sinne des Patriachats. „Mother“ ist käuflich, „Mother“ ist eine Hure. [23]

Noch bevor die Zuschauer erfahren, dass ein Computer namens „Mother“ das Raumschiff steuert – und von der Besatzung gelegentlich in eins mit dem Raumschiff gesetzt wird; eine klare Trennung zwischen Steuercomputer „Mother“ und Raumschiff „Nostromo“ scheint nicht zu bestehen –, wird der Kapitän zu „Mother“ gerufen (0:07) und eröffnet der Besatzung später: „Mother’s interrupted our journey course. [...] She’s programmed to do that should certain conditions arise. They have“ (0:11). Der Computer hat keine Entscheidung getroffen, sondern ist nur seiner Programmierung gefolgt.

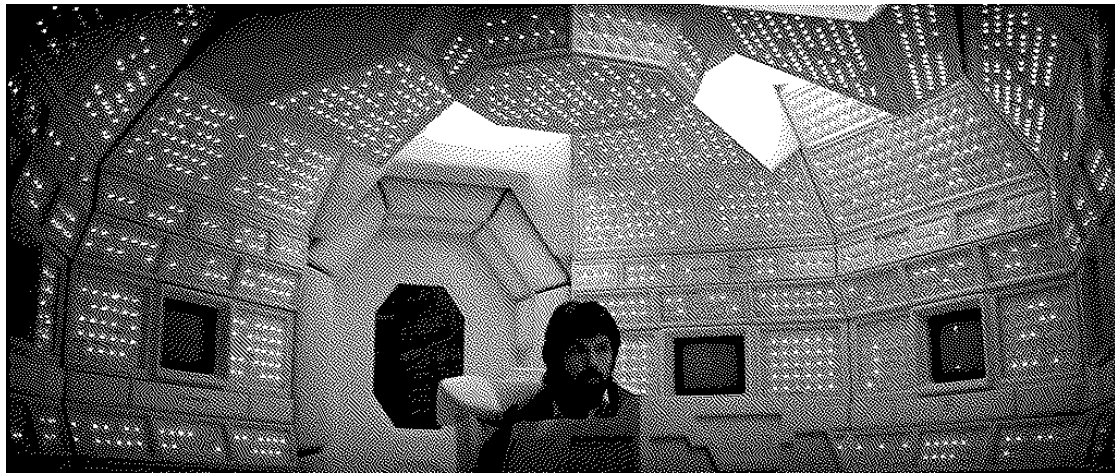


Abbildung 4.9: *Alien*, 0:08: In „Mother’s“ Denkzentrum sucht Dallas nach Antworten auf die Kursänderung (0:08), später auf die Frage, wie dem Alien beizukommen sei (1:07), und hier erfährt Ripley, dass die „Crew expendable“ sei (1:15). Die sanften Hauttöne, in denen der Raum beleuchtet ist, sowie das ruhige Blinken der „Denklichter“ erinnern an den schützenden Mutterleib, was mit den vermittelten Inhalten kontrastiert. Die ständig präsente Decke verspricht einerseits die Geborgenheit des „Mutterschoßes“ (Raumschiff), bewirkt aber letztlich eine klaustrophobische Stimmung. Auch ist dies einer der wenigen sauber wirkenden Räume.

Während der Kapitän Dallas von „Mother“ die lapidare Antwort „Available Date insufficient“ (1:07) erhält, erfährt Ripley mehr über die Hintergründe – sie (als Frau?) scheint die richtigen Fragen gestellt zu haben. Der Androide Ash (gleichzeitig der Wissenschaftsoffizier) will sie daraufhin töten; ob im Auftrag von „Mother“ oder nach eigener Entscheidung, wird nicht geklärt. Dass Ash ein Androide ist, wird erst in 1:20 für Protagonisten und Publikum erkennbar; selbst das mehrfache Anschauen gibt keine Anhaltspunkte und lässt eventuelle Vorzeichen als reine Interpretation erscheinen.

„Mother“ selbst spricht erst kurz vor Filmende (1:32). Bis dahin hatte sie sich ausschließlich über Anzeigen mitgeteilt.²⁸ Erst die Auslösung der Selbstzerstörung lässt ihre monotone Frauenstimme mit dem Countdown durch das Schiff hallen.²⁹ „Mother“ und

Unerkannte
Mutter

²⁸In der deutschen Synchronfassung werden auch die Bildschirmausgaben mittels Sprachausgabe mitgeteilt. Dies geschieht in zahlreichen Filmen bei der Synchronisierung, deshalb untersuche ich stets die Originalfassungen.

²⁹Im später entstandenen *Wargames* zählt eine Frauenfigur mit monotoner – an „Mother“ erinnernder – Stimme den Countdown herunter, was das zwiespältige Verhältnis zwischen Menschen, Maschinen und Technikeinsatz unterstreicht.

ihre Stimme bleiben körperlos, die Präsentation unterstützt die Synonomisierung von „Mother“ und „Nostromo“ durch die Protagonisten. Lediglich im „Denkzentrum“ scheint eine besondere und „individuelle“ Kommunikation zwischen „Mother“ und Mensch möglich, die über die reine Erledigung der Alltagsaufgaben hinausgeht.

„Mother“ verhält sich computerkonform und illustriert damit eindrucksvoll die blinde, kalte, dumme und gleichgültige Intelligenz, die Buddemeier in der Technologie anprangert. Der Androide Ash dagegen fügt sich in das menschliche Team ein, und ist nicht als künstliches Wesen erkennbar. Darüber mehr im nächsten Kapitel.

4.6.4 Zwischenstand

Die kurz untersuchten Setting-Computer präsentieren ihre Computer gar nicht (*Dr. Strangelove*), diffus (*Alien*) oder anthropomorph (*Wargames*)³⁰. Alle drei basieren darauf, dass bestimmte Eingabesignale zu bestimmten Ausgaben führen. Die Gemeinsamkeiten bestehen weiterhin darin, dass sie jeweils als große Einzelcomputer benannt werden, also theoretisch erkennbar sind, und ihre Leistungsfähigkeit nicht auf Netzwerken oder einem Rechnerverbund basiert, wie dies für die *Bourne*-Trilogie gilt und für *Truman Show* angenommen werden muss.

Einzelrechner

Tabelle 4.2: Settingcomputer im Vergleich (2)

	<i>Dr. Strangelove</i>	<i>Wargames</i>	<i>Alien</i>
Computer	Steuerung, Kontrolle	Steuerung, Kontrolle	Steuerung
Vernetzung	irrelevant	Bestehendes genutzt	irrelevant
Präsentation	unsichtbar	geringe Distanz Signifikat-Signifikant	omnipräsent, diffus
„Bediener“	Nicht-Techniker	Hacker (David), Informatiker	die Ranghöchsten
Focalizer	Group Cpt. Mandrake, Major Kong, Präsident Muffley	David, Dr. McKittrick	multifokalisiert
Publikumswissen	auf Stand der Figuren	auf Davids Stand, oft leicht voraus	genrebedingt voraus
Kurzfasit	Kampf gegen Technik	Kampf gegen Technik, die man selbst schuf	Technik dient vorwiegend als Setting
narrative Bedeutung	existenziell	hoch	gering

Die Beurteilung der narrativen Bedeutung verdeutlicht den Stellenwert der Computer im Film (also in Story und Präsentation). *Dr. Strangelove* erhält deshalb die höchste Einstufung aller untersuchten Filme, weil er durch das konsequente Ende eine Nachhaltigkeit der Wirkung erzeugt, die den anderen Filmen in Bezug auf Computer versagt bleibt, da darin die Menschen stets die Gewalt über die Technik behalten oder zurückerlangen. Auch

Narrative Bedeutung

³⁰Goethe folgend, ist unsere Erkenntnis anthropomorph, sodass die Zuschreibung menschlicher Eigenschaften bei Technologie (beispielsweise das Taufen von Schiffen, das Benennen von Autos, das Reden mit Geräten) quasi-selbstverständlich ist. Durch die Interaktionsfähigkeit von Computern können diese den anthropomorphen Eindruck verstärken; wie es teilweise in Filmen auch durch die Präsentation mit Stimmausgabe, Sprechverständnis, Gesichter oder andere (unbewusste) Signale geschieht.

ist *Dr. Strangelove* in seiner Story-Fokussierung so monothematisch wie kein anderer und konzentriert sich auf die Ereigniskette, die die Doomsday Machine zum Auslösen bringen wird, während beispielsweise *Wargames* durch die zarte Liebesgeschichte und den Exkurs von Dr. Falken für die Hauptstory irrelevante Nebenhandlungen integriert.

Alien hätte mit überschaubarem Aufwand ohne Integration des Computers in die Story erzählt werden können; „Mother“s Enthüllung, dass der Konzern das Alien haben will, und Ashs Existenz als Androide sind für die Story von geringer Relevanz. *Alien* veranschaulicht den Unterschied zwischen Story (Horrorfilm) und Präsentation, denn die für die Story irrelevante Technik ist in der Präsentation von hoher Bedeutung. Die Tatsache, dass der Computer weiblich präsentiert wird, wirkt sich zwar nicht auf die Horrorstory aus, erhöht aber die gefühlte Bedrohung durch die Umkehrung der Mutterrolle.

4.7 Fazit

Während bei Objekt-Computern stets die Figur dahinter erkennbar war, und wie eingangs festgestellt, der Computer nur als Werkzeug in Figur-gegen-Figur-Konflikten diente, kann er bei Setting-Filmen selbst zur subjektlosen Konfliktpartei werden. In *Truman Show* wendet sich die Technik durch ihre Fehler gegen ihren Schöpfer Christof, der jedoch letztlich Gebieter über sie bleibt und sie in seinem Sinne verwenden kann, ebenso wie die Einsatzleiter bei den *Bourne*-Filmen. In *Tron* hat sich das MCP schon so weit von seinem Schöpfer und Gebieter entfernt, dass es ohne diesen entscheiden und herrschen kann. Gleiches gilt für die Doomsday Machine in *Dr. Strangelove* und den WOPR in *Wargames*. In diesen Filmen entwickelt sich der Kampf Mensch–Maschine ganz direkt, ohne dass eine dahinterstehende Figur zu treffen wäre.

In diesen Zusammenhang passt auch, dass für einige Maschinen eine anthropomorphe Präsentation angestrebt wird; das MCP besitzt ein Gesicht und Dillingers Stimme, und „Mother“s Bezeichnung verspricht zwar mehr als sie halten kann, durch die Anrede und ihre weibliche Stimme erhält der diffuse Computer jedoch anthropomorphe Züge. Bei WOPR bleibt die anthropomorphe Gestaltung abstrakt, er spricht zwar mit Dr. Falkens Stimme³¹ und vermittelt durch die Gestaltung mit zahlreichen Blinklichtern und die Inszenierung das Gefühl, „lebendig“ zu sein, aber rational begründen lässt sich dieses Gefühl nicht.

³¹Die Sprachausgabe hat eine doppelte Funktion. Zum einen macht sie die Aussagen, Informationen des Computers hörbar, was dem Mainstream-Publikums entgegenkommt. Zum anderen fügt sie dem Computer eine anthropomorphe Dimension hinzu. Abgesehen von *Wargames* wird die Sprachsynthese selten thematisiert, mitunter lesen auch die Protagonisten die Ausgabe vor, wie bei Briefinhalten, oft bleibt die Stimmherkunft jedoch ungeklärt, ob sie also diegetisch (wie offenbar in *Alien* oder *Wargames*) oder nicht-diegetisch (wie in *The Net* oder *You've Got Mail*) ist. Damit einher geht das Problem zu entscheiden, ob die anthropomorphe Wirkung nur für das Publikum oder auch für die Protagonisten besteht.

5 Computer als Subjekt

5.1 Standortbestimmung

Wie eingangs definiert, können Computer keine Entscheidungen treffen und daher keine Subjekte in einem Film sein. Dennoch gibt es einen guten Grund für dieses Kapitel: Nämlich die Inszenierung von Computern, als könnten diese selbstbestimmt handeln. In *Alien* wird der Computer mit „Mother“ angesprochen, und Ripley verhält sich zu „ihr“, als würde der Computer ihr zum Trotz den Selbstzerstörungscountdown nicht abbrechen, beschimpft sie beispielsweise als „Bitch“. Neil Stephenson [57, Seite 80ff] spricht in solchen Fällen davon, dass die Metapher der Nutzerschnittstelle dysfunktional ist. Denn eine Mutter beschützt üblicherweise das ihr Anvertraute. Doch „Mother“ ist nur ein Computer und daher ohne emotionale Involvierung in das Geschehen.

In diesem Zusammenhang ist einmal mehr wichtig, Story und Präsentation eines Filmes zu unterscheiden. Denn – egal ob Androide, Cyborg, Roboter, Computerterminal – erst die Präsentation bewirkt emotionales Interesse; Materie und Story sind nur die Elemente, die präsentiert werden. Daher ist es für meine Untersuchung irrelevant, ob ein Protagonist als Androide, Cyborg, Roboter oder Computerschnittstelle präsentiert wird. Die Frage ist vielmehr, handelt es sich um einen Computer im eingangs definierten Sinne und wie wirkt sich die Computerhaftigkeit auf den Film aus. Das Dilemma dieses Kapitels besteht darin, dass es einerseits subjekthafte Computer untersucht, die also entscheidungsfähig sind, und ich andererseits Computern Entscheidungskompetenz abgesprochen habe.

In der klassischen *Star Trek*-Serie besetzte der Vulkanier Mr. Spock die Rolle des streng logisch argumentierenden Protagonisten, der scheinbar ohne Emotionen und somit auch ohne Intuition agieren kann. In der Serie *Star Trek – The Next Generation* übernahm der Androide Data diese Funktion. Der Kontrast zwischen dem Draufgänger-Kapitän Kirk sowie den anderen Besatzungsmitgliedern und Spock war jedoch größer als der zwischen dem beherrschten Kapitän Picard und Data.

5.2 Androiden

Das Verständnis von Androiden fokussiert üblicherweise auf dem Verständnis, wie es das Große Wörterbuch der deutschen Sprache nahelegt, wobei die Abgrenzung zu Cyborgs filmisch nicht einheitlich ist; was auch daran liegen kann, dass „Androide“ älter ist als das moderne „Cyborg“:

An|dro|ide, der; -n, -n [zu griech. aner (Gen.: andrós) = Mann, Mensch u. -id < griech. -eides = -förmig, zu: eidos, Eidos]: (bes. in der futuristischen Literatur) menschenähnliche Maschine; künstlicher Mensch [18]

Cy|borg, der; -s, -s [engl. cyborg, Kunstwort aus: **cy**bernetic **organism** „kybernetisches Lebewesen“]: (in der Futurologie) Mensch, in dessen Körper technische Geräte als Ersatz od. zur Unterstützung nicht ausreichend leistungsfähiger Organe (z. B. für lange Raumflüge) integriert sind. [18]

Androide ./.
Cyborg

Einen wichtigen Aspekt bei Androiden stellt das sogenannte „Uncanny Valley“ dar. Dabei wird die Sympathie gemessen, die ein menschlicher Beobachter Robotern entgegenbringt. Ist ein (humanoider) Roboter als solcher zu erkennen und weist er menschliche Eigenschaften auf, wird dies als angenehm empfunden. Nimmt die Menschenähnlichkeit zu, werden die Defizite (in der Bewegungsfähigkeit, bei der Sprache, etc.) nach menschlichen Maßstäben beurteilt, und die Sympathie sinkt (das Uncanny Valley). Erst stark zunehmende Menschenähnlichkeit und wachsende Perfektion erhöhen die Sympathie wieder. Im Bereich hoher Menschenähnlichkeit spricht man von Androiden. [nach <http://de.wikipedia.org/wiki/Android>]

Uncanny Valley

Androiden sind also nicht per se menschenähnliche Computerwesen, sondern nur „künstliche Menschen“, wobei die dahinterstehende Technologie oft diffus oder ungeklärt bleibt. Philosophisch ist das Konzept vom „Menschen als Maschine“ vielseitig untersucht worden; der Androide kann als kulturelle Ausprägung dieser Vorstellung gelten.¹ Der Androide „Ash“ in *Alien* illustriert in seiner Nicht-Unterscheidbarkeit von der menschlichen Besatzung die Idee einer funktionsfähigen Menschmaschine.

Das Sprechen über Androiden ist mit Hinblick auf HAL in *2001* problematisch. Obwohl ohne menschlichen Körper wird der Computer HAL von den Astronauten wie ein sechstes Crewmitglied angesehen und behandelt, wie Poole im BBC-Interview (1:00) einräumt. Aus Sicht der Protagonisten handelt es sich um eine gelungene Mensch-Simulation, obwohl nicht die Körperlichkeit, sondern die Kommunikationsfähigkeit² nachgeahmt wird. Der umgekehrte Fall tritt in *Simone* ein, wo ein computergeneriertes Wesen perfekte Körperlichkeit erhält, aber unfähig zu eigenständigem Handeln ist. In beiden Filmen kann zwar von Androiden gesprochen werden, aber das Androidenkonzept gerät ins Wanken.

Androide
Grenzfälle

Den Ausweg aus diesem Dilemma bieten die Filme selbst. Weder in *2001* noch in *Simone* wird von Androiden gesprochen, während in *Alien* und zahlreichen anderen Filmen wie der *Star Trek*-Reihe „Androide“ als Beschreibung für künstlich geschaffene Menschen verwendet wird. Der Begriff Androide ist daher nicht als schlüssiges theoretisch geschlossenes Konzept zu verstehen, sondern als Beschreibungsmöglichkeit, die in Konkurrenz zu dem ebenfalls problematischen Cyborg-Konzept (beispielsweise in *The Terminator* oder ebenfalls in der *Star Trek*-Reihe) tritt. Der de-facto-Unterschied besteht darin, dass Cyborgs Roboterwesen sind, während Androiden so menschenähnlich sind, dass eine Verwechslung möglich ist. Doch sowohl der Terminator als auch Ash werden für Menschen gehalten. Die Figuren-Konzepte überlagern einander in großen Bereichen, und die nachträgliche Zuschreibung eines der beiden Begriffe bleibt Streitbar.

Die Aussage eines Werkes gilt in diesem Zusammenhang als bestimmend, denn diese gibt die Deutung vor. Cyborg betont die Herstellung, eben als Roboter, während Androide eher die Wirkung auf andere (Menschen) beschreibt. Ob Olympia in E.T.A. Hoffmanns

Das Werk
entscheidet

¹Bereits Mary Shelleys „Frankenstein“ basiert auf der Idee, dass durch die Zusammensetzung menschlicher Bestandteile und anschließender Wiederbelebung ein neuer Mensch geschaffen werden kann; der Roman thematisiert zwar das Scheitern dieser Idee, allerdings nicht durch eine Auseinandersetzung mit der „Maschine“-Zusammenbau-Philosophie, sondern durch die soziale Vernachlässigung des neuen Wesens.

²Der spätere Computerskeptiker Joseph Weizenbaum hatte 1966 mit dem Computerprogramm „Eliza“ (<http://i5.nyu.edu/mm64/x52.9265/january1966.html>) zu seiner eigenen Überraschung eine von zahlreichen Nutzern als menschlich wahrgenommene Kommunikationspartnerin geschaffen. Eliza formulierte im Wesentlichen die Aussagen des Nutzers in Fragen um oder reagierte auf Schlüsselworte mit Aufforderungen und schuf so die Simulation eines interessierten Gesprächspartners. Der technische Aufwand und die Wirkung stehen in einem signifikanten Missverhältnis. Das gilt auch für HAL, der als sechstes Crewmitglied wahrgenommen wird, obwohl er nichts anderes tut als mit seinem neutralen Auge zu schauen und verbal zu kommunizieren.

„Der Sandmann“ aus heutiger Sicht Androide oder Cyborg ist, lässt sich nicht entscheiden. Aus Nathanaels Perspektive handelt es sich um einen Androiden, während andere eher den Cyborg sehen. Ein oft diskutierter Roman zur Androiden-Philosophie ist Philip K. Dicks „Do Androids Dream of Electric Sheep“, auch dieser nähert sich – wie Asimows „Bicentennial Man“ – dem Androiden-Phänomen nur theoretisch, vernachlässigt also die technisch-kybernetische Dimension und ist daher für meine Untersuchung irrelevant.

Das „Uncanny Valley“ lässt sich an den Filmen *Silent Running*, 2001 und *Alien* gut nachvollziehen. Die kleinen Hilfsroboter in *Silent Running* sind die Publikumsliebhaber, obwohl ihre Gestalt unförmig und ihre Kommunikationsfähigkeit sehr begrenzt ist. Dennoch wird ihrem „Sterben“ mehr emotionale Aufmerksamkeit geschenkt³ als dem Tun des menschlichen Protagonisten. In 2001 ist zumindest die Simulation einer menschlichen Kommunikation gelungen, und sowohl Protagonisten als auch das Publikum sehen und behandeln HAL tatsächlich als sechstes Crewmitglied. Ash in seiner perfekten Mensch-Simulation wird erst im letzten Viertel als Androide enttarnt, konnte also durch perfekte Nachbildung ebenfalls das „Uncanny Valley“ überwinden. Der Computer „Mother“ hingegen ist so menschenunähnlich, eben abgesehen von den eindeutigen Computerkomponenten nur eine Stimme, dass sie noch unterhalb des „Uncanny Valley“ eingeordnet werden kann.

Stephan Walter stellte im Rahmen seiner Untersuchungen zu 2001 fest und verweist dabei sowohl auf die *Terminator*-Filme als auch auf Data aus *Star Trek*:

In der Filmgeschichte imitieren Computer häufig menschliche Gefühle, um ihre Interessen durchzusetzen, ohne selbst aber menschliche Gefühle zu begreifen oder gar zu empfinden. [61, Seite 85]

Zugespielt lässt sich feststellen, dass Androiden und Cyborgs in Filmen meist durch menschliche Protagonisten hätten ersetzt werden können. Die filmische Behauptung, es handele sich um künstliche Menschen, erhöht „nur“ den Erlebnisraum, wie die Morphing-Sequenz in *Terminator 2* oder Ashs sprechender Kopf in *Alien* oder die gesteigerte Unverletzbarkeit des *Robocop*.⁴ Eine Hierarchie zwischen Kunstwesen und menschlichen Protagonisten – Computer sind immer die Werkzeuge der Protagonisten und diesen damit untergeordnet – scheint kaum noch zu bestehen. Die menschliche Erscheinungsform integriert die Kunstwesen in die menschlichen Hierarchien und sozialen Systeme.

Nur Erlebnis

5.3 Anthropomorphe Computer

Wie bereits erwähnt, werden Computer mitunter anthropomorph dargestellt.⁵ Bewirkt eine anthropomorphe Darstellung schon Subjekthaftigkeit des Computers? Der WOPR in *Wargames* beispielsweise besitzt eine synthetische Sprachausgabe, und das Programm „Joshua“ wird von den Protagonisten wie eine entscheidungskompetente Instanz behandelt: „Joshua, what are you doing“ (Dr. Falken, 1:35, direkt an die Monitorwand gewandt). Was

Anthropomorph
./ . subjektiv

³Dieser Effekt ließ sich mehrfach beim Anschauen des Filmes in der Gruppe beobachten.

⁴Populäre Filme mit behaupteten subjektiven Computern sind *Short Circuit* und *Weird Science*. Während ersterer „Nummer 5“ bewusst als Roboter präsentiert und aus dessen Verhalten komödiantisches Potenzial schöpft, kombiniert letzterer das Genre der Teenie-Komödie mit einer Frankenstein-Variante. Beide sind in Bezug auf die Antriebskräfte der künstlichen Wesen phantastisch und daher trotz der prominenten Inszenierung von figürlichen Computern wenig aussagekräftig für mein Untersuchungsziel.

⁵Auf diesen Effekt und die Behandlung von Geräten als „Quasi-Akteure“ weist Simone Dietz in ihrer Untersuchung zur Technisierung des Alltags hin: „Hier verkehrt sich das Mittel zum Zweck – aber genau genommen nicht deshalb, weil unsere Lebenswelt technisiert würde, sondern umgekehrt, weil wir die Technik auf eine falsche Weise ‚verlebensweltlichen‘.“ [16, Seite 323]

David überrascht, dass Joshua das Spiel nicht beendet, ist jedoch keine Entscheidung des Computers, sondern nur deshalb überraschend, weil David das Programm und dessen Ziel noch nicht kennt. Abgesehen von der strukturellen Unstimmigkeit – woher hat der WOPR die Kontrolle über das Kontrollzentrum – basieren sämtliche Konflikte oder Probleme darauf, dass den Protagonisten nicht sämtliche Eingabedaten bekannt sind.

In ihrer Funktion als Kommunikationsmittel (Chats in *The Net*, eMails in *You've Got Mail*, Dialoge mit HAL in *2001*) werden Computer bzw. deren Bildschirm (bzw. das Auge HALs) wie der abwesende Kommunikationspartner präsentiert. In ihrer Stellvertreterrolle für den abwesenden Gesprächspartner erhalten sie anthropomorphe Züge, da die Protagonisten auf sie die Emotionen projizieren, die für die abwesende Person bestimmt sind.⁶ In *2001* übernimmt HAL gar die Funktion eines eigenständigen Gesprächspartners – Weizenbaums „Eliza“-Programm nicht unähnlich –, und Kubrick inszeniert die Schuss-Gegenschuss-Dialoge wie Gespräche zwischen Personen.⁷ Computer werden also entweder nur stellvertretend mit Emotionen bedacht, oder wie erwähnt findet die übliche Personalisierung der Technik statt.

Stellvertreter

Stimmausgabe und Bezeichnung bzw. Name eines Computers bestimmen zumeist die Geschlechtlichkeit eines Computers. Das unterstellte Geschlecht hat jedoch kaum Auswirkungen auf die Story. Wie bei „Mother“ in *Alien* erhalten die Filme lediglich einen Subtext, der für die Story keine nachhaltige Wirkung zeitigt. Daher werden Computer geschlechtsneutral behandelt und mit „you“ angesprochen, das referenzielle „he/she“ bezieht sich auf die geschlechtlichen Zeichen und nicht auf eine unterstellte Geschlechtlichkeit.⁸

Geschlecht

5.4 2001 – A Space Odyssey: Der grüne Helm

2001 gehört zu den am meisten analysierten und besprochenen Filmen, was mit seinem Enigmatismus – er wirft mehr Fragen auf, als er Antwortansätze liefert – begründet werden kann. Es ist schwer möglich, sich dem Film unbefangen zu nähern; kaum ein Aspekt wurde nicht in verschiedene Richtungen ausgedeutet, dabei haben zahlreiche Autoren auch die Filmhintergründe, -entstehung, -technik und das Verhältnis zu und innerhalb Kubricks Œvre eingehend dargestellt. Bei der Fülle an Material beschränke ich mich auf wenige Quellen, die wichtige Aspekte herausarbeiten oder unterstreichen.

Folgt man Kubricks Anspruch, einen dokumentarischen Einblick in das Leben an Bord eines Raumschiffs zu geben,⁹ und fokussiert auf die mittlere Episode des Films, ist ein Computer zu erleben, der das Leben der ihm anvertrauten Menschen nicht nur bedroht, sondern auslöscht. Oft wird in diesem Zusammenhang spekuliert, dass HAL wahnsinnig geworden sein könnte. Diese Erklärung ist jedoch wenig befriedigend, und daher schließe ich mich Clay Waldrops Argumentation [60] an, die für HALs Aussagen und Verhaltensweisen plausible Gründe aus Andeutungen oder Kontexten herleitet.

Wahnsinn?

Rolf Thissens Erklärung, die unter Verweis auf Einblick in das Originaldrehbuch diagnostiziert: „ein neurotischer Konflikt, der aus seinem *truth programming*, seiner

⁶In *Wargames* hat Dr. Falken das Programm nach seinem verstorbenen Sohn Joshua benannt und bringt ihm (seinem geistigen Kind) daher für das Publikum emotional nachvollziehbar eine ähnliche Gefühlsintensität entgegen.

⁷Kubrick vermeidet die sogenannten Über-die-Schulter-Aufnahmen, sondern nimmt die Sprechenden meist frontal auf, was im Rahmen der 180-Grad-Regel legitim ist.

⁸Bei menschlich wirkenden Androiden wird jedoch die von dem Androiden verkörperte Geschlechtlichkeit unterstellt. Bei Computern wird allenfalls ein für die Story unerheblicher Subtext geschaffen.

⁹Kubricks Formulierung von der „magischen Dokumentation“ findet sich beispielsweise in [51].

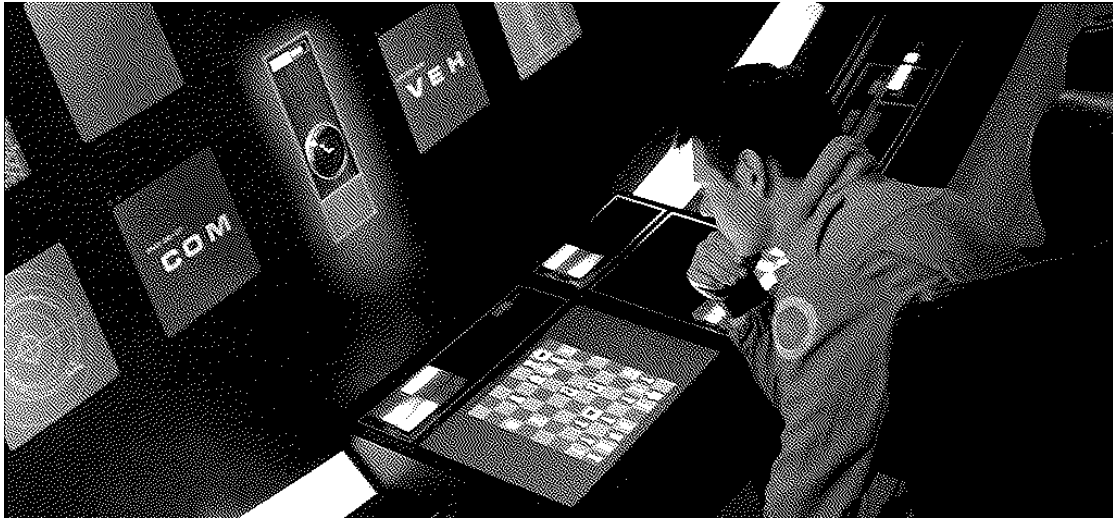


Abbildung 5.1: *2001 – A Space Odyssey*, 1:03: Viel wurde über Kubricks Leidenschaft für Schach und HALs Fähigkeiten geschrieben, z.B. von Seeßlen [56, Seite 70ff] oder Kirchmann [32, Seite 123ff]. Clay Waldrop erklärt in [60] – ausgehend vom Schachspiel – HALs Verhalten, das auf dessen logischem und analytischem Vorgehen basiert.

Wahrheits-Programmierung entsteht und aus der Instruktion, über das wahre Ziel der Jupiter-Mission zu lügen“ [58, Seite 130], steht dazu nicht im Widerspruch. Tertium non datur. Die Computerlogik erlaubt nur wahr oder falsch. HAL kann per se (wegen seiner Computernatur) nicht lügen, darf aber auch nicht die Wahrheit sagen.

Als Bowman wieder zurück an Bord der Discovery gelangt, trägt er ab (1:45) einen grünen Helm. Dieser Helm, oder ein Raumanzug in dieser Farbe – oder überhaupt diese Farbe – waren bislang in dem Film nicht aufgetaucht. Unklar ist, woher Bowman ihn hat; dass der Helm im Bereich der Schleuse deponiert war, ist auszuschließen. Dennoch trägt Bowman einen grünen Helm. In einer früheren Auseinandersetzung mit dem Film [20] setzte ich noch Unsicherheiten und Schuldgefühle HALs voraus und betonte die symbolische Bruchstelle des Films durch das Auftauchen des grünen Helms. Den ersten Bestandteil kann ich mit Waldrop negieren. Die symbolische Bruchstelle bleibt.

Grüner Helm

So wie der grüne Helm scheinbar aus dem Nichts, offenbar an unvermuteter Stelle, auftaucht, so unerwartet erscheint in (1:51) mit der Aufzeichnung von Dr. Floyds Ansprache, die Bowman im Speicherzentrum vorgespielt wird, der Schlüssel zur Erklärung für HALs Verhalten: HAL hatte Informationen vorliegen, die sonst niemand an Bord kannte, wahrscheinlich nicht einmal sein Zwillingcomputer auf der Erde. Es sind die bis dahin unbekanntenen Eingabedaten, die das Problem Wahrheitsver- und -gebot bewirken und damit zu unerwarteten Ausgaben führen.

5.4.1 Der einäugige Gott

HAL ist omnipräsent. Es gibt keine erkennbaren Lautsprecher, die Stimme könnte auch nicht-diegetischen Ursprungs sein. Erst die verbale Interaktion lässt ihn zum diegetischen Dialogpartner werden. Seine Augen sind überall, können alles sehen, doch betont *2001* nicht den Aspekt der Überwachung, sondern präsentiert jeweils ein einzelnes Auge als Dialogpartner. Wie bei *Alien* sind Raumschiff und Steuercomputer synonym – das eine könnte ohne das andere kaum funktionieren, wie das BBC-Interview verdeutlicht. Auch bleibt HAL diffus, ist eben kein konkretes Gerät wie der WOPR, sondern de facto überall.

Omnipräsenz

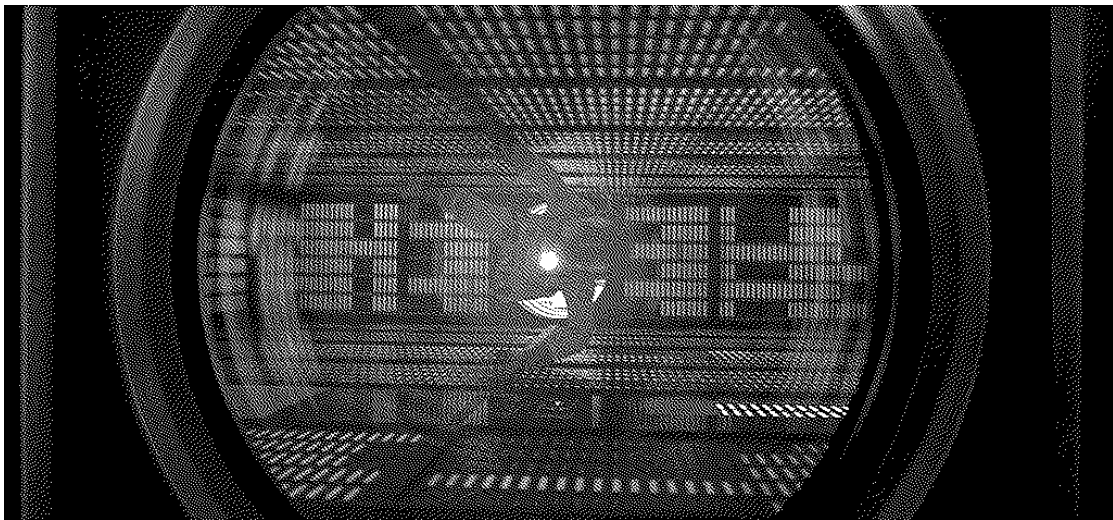


Abbildung 5.2: *2001 – A Space Odyssey*, 1:47: HAL beobachtet durch sein scheinbar omnipräsentes Auge, wie Bowman in sein Innerstes eindringt, wo dieser gleich die Speicherbänke entfernen wird. Das Interieur ist blutrot gestaltet und erinnert wie der Computer-raum in *Alien* an eine organische Metapher – hier das Herz oder Hirn, dort der schützende Mutterleib.

Georg Seeßlen sieht in der Einäugigkeit nicht nur den Bezug zu Homers Polyphem in der Odyssee, sondern auch den strukturellen Hinweis auf die spiegelbildliche Anordnung [56, Seite 180f]. Die zwei Astronauten sind einander optisch enorm ähnlich, der eine ist Links-, der andere Rechtshänder, sie handeln kaum gemeinsam, der eine schläft, während der andere arbeitet. Auch strukturell werden zahlreiche Momente aus dem ersten Filmkapitel „Aufbruch der Menschheit“ noch einmal spiegelbildlich aufgenommen.

Das Schauen, der Blick des Computers werden zu wichtigen Handlungsmustern, die sich wie die Essenaufnahme und Geburts-/Todesbilder durch den gesamten Film ziehen. Rolf Thissen betont die Parallele: „Das rotgelbe ‚Auge‘ HALs ist in der ‚Discovery‘ so allgegenwärtig wie der Computer allmächtig ist.“ [58, Seite 134] Die Macht HALs äußert sich also nicht faktual, sondern in seiner allgegenwärtigen Beobachtung, besonders sinnfällig als er den Astronauten von den Lippen abliest (1:21f).

Schauen als
Handlung

HAL selbst ist – wie das MCP in *Tron* – nicht zu konkretem Handeln fähig. Er kann nur die Figuren veranlassen, etwas zu tun. Die einzige Tat, die wir HAL ausführen sehen, ist das Töten der Astronauten im Hyperschlaf. Während er Bowmans Pod die Rückkehr in die „Discovery“ durch Nicht-Öffnen der Luke verweigert, ist er unfähig, Bowman selbst aufzuhalten und schwankt zwischen rationaler Argumentation und Flehen.

Allein durch sein Sehen – wobei die Kamera mitunter diegetisch unmögliche Standpunkte einnimmt, nämlich durch HALs Auge hindurch – und seine Stimme ist HAL als Protagonist erkennbar. Doch wie die Doomsday Machine trotz (filmischer) Abwesenheit von Protagonisten und Publikum ernstgenommen wurde, wird HAL in seiner Bedeutung für die Mission der „Discovery“ ernstgenommen. Die wiederholten Erwähnungen seiner Fähigkeiten (im BBC-Interview und mehrfach in Dialogen) bleiben unwidersprochen und unwiderlegt. Seine Meinung über die menschlichen Protagonisten kulminiert in dem Satz: „This mission is too important for me to allow you to jeopardize it.“ (1:37)

HALs „Lüge“

Ob das „for me“ sich auf ein eigenes Ziel oder das einprogrammierte Ziel (den Jupiter zu erreichen, aktiviert zu bleiben) bezieht, bleibt unklar. Auch sein Argument, die Astronauten planten seine Abschaltung, verfängt nicht, da diese es nur für den Fall seines Irrtums in Erwägung zogen. Setzt man als Annahme, dass HAL so selten wie irgend



Abbildung 5.3: *2001 – A Space Odyssey*, 1:34: Ausgehend von HALs subjektivem Blick und die Anzeigen ist die Tötung der drei Astronauten im Hyperschlaf wie ein Dialog im Schuss-Gegenschuss-Verfahren präsentiert. Die Anzeige der verlöschenden Lebensfunktionen im Wechsel mit HALs Auge lassen ihn als Urheber erkennen, ohne dass konkretes Handeln zu sehen ist. Diese Sequenz dauert etwa 110 Sekunden.

möglich lügt, ist also davon auszugehen, dass er mit seiner Abschaltung rechnen muss, da seine Vorhersage (Ausfall der AE-35-Einheit) nicht eintreffen würde.

Stephan Walter verweist auf die Herstellungsgeschichte des Films, die HAL in der – von Kubrick abgenommenen – deutschen Synchronfassung einen deutlich menschlicheren Tonfall inklusive einiger grober „Übersetzungsfehler“ (im Vergleich zum Original) gab, da zahlreiche Rezensenten den Computer in der englischen Originalfassung als die lebendigste, menschlichste Figur wahrnahmen. [61, Seite 86]

Menschlich

Symbolisch kann HALs Einäugigkeit auch für eine einseitige Ausrichtung gesehen werden. Er ist nur auf einem Auge sehend, nach Alltagslogik also „auf einem Auge blind“. Das blinde Auge bleibt dabei unsichtbar, und verweist auf die Nicht-Rationalität, die ihm auch die Astronauten nicht zeigen können. Zu rational und pragmatisch folgen diese ihren Alltagsaufgaben, ohne jede emotionale Anteilnahme.

5.5 Fazit

Einige Filme mit Androiden, beispielsweise aus der *Star Trek*-Reihe, halten sich ebenfalls an die Computergesetze der Nicht-Entscheidungsfähigkeit. Die erwähnten Stichproben (*Bicentennial Man*, *Short Circuit*, *Weird Science*, *The Terminator*) folgten nicht der Computerlogik, und somit war eine eingehende Untersuchung unnötig.

Die anthropomorphe Wirkung von Computern ist zumeist der Projektion des Publikums zuzuschreiben, die durch die Art der Präsentation befördert wird, wie beim WOPR geschehen, dessen Gestalt zwar sehr technisch wirkt, beim Schauen des Filmes aber die quasimenschliche Wirkung auslöst. Subjektivität ist in den untersuchten Computern nicht nachweisbar, denn Entscheidungen können sie nicht treffen. Es ist ihnen lediglich möglich, für die Protagonisten und das Publikum unvorhergesehene Optionen nach unbekanntem Parametern zu auswählen. Selbst *2001* liefert durch die Aufnahme mit Dr. Floyds Ansprache eine rückwirkende Erklärung für HALs Verhalten, ebenso wie Dr. Falkens Erklärungen für das des WOPR. Durch die Präsentation kann ihnen nur eine begrenzte Subjekthaftigkeit zugeschrieben werden, die jedoch – abgesehen von der Kommunikation – zumeist konsequenzlos bleibt.

Nur Projektion

6 Computer im Kino – Fazit

Es bestehen drei Bereiche, in denen Computer Relevanz haben können, um narrative Funktion zu besitzen: Story, Materie, Präsentation. Die Relevanz in einem Bereich sagt nichts über die Bedeutung in den anderen Bereichen aus.

In drei
Bereichen

Tabelle 6.1: Die untersuchten Filmcomputer in den drei Bereichen der narrativen Funktion

	Story	Materie	Präsentation
<i>Antitrust</i>	essenziell	scheinbar konkret	zurückhaltend
<i>Hackers</i>	wichtig	(scheinbar) konkret	Erlebnisraum
<i>The Net</i>	essenziell	scheinbar konkret	realiter
<i>You've Got Mail</i>	unnötig	konkret	realiter
<i>Truman Show</i>	nur indirekt	unsichtbar	unsichtbar
<i>Bourne-Trilogie</i>	wichtig	scheinbar konkret	realiter
<i>Tron</i>	gering	unbestimmbar	Erlebnisraum
<i>Dr. Strangelove</i>	essenziell	vage	unsichtbar
<i>Wargames</i>	essenziell	konkret	technisch
<i>Alien</i>	gering	vage	technisch
<i>2001</i>	essenziell	vage	anthropomorph

Wählt man als Raster die Bedeutung in Präsentation und Story, betont also Bordwells Fabula-Sjužet-Unterscheidung, wird die Diskrepanz noch deutlicher:

In Story und
Präsentation

Tabelle 6.2: Beispielfilme im Spannungsfeld zwischen Story und Präsentation

Präsentation:	als Erlebnis (markiert)	sichtbar (unmarkiert)	unsichtbar
relevant in Story	<i>Hackers</i>	<i>Antitrust</i> , <i>2001</i> , <i>The Net</i>	<i>Dr. Strangelove</i>
wenig relevant in Story	<i>Tron</i> , <i>Star Wars</i>	<i>You've Got Mail</i> , <i>Bourne-Trilogie</i> , <i>Alien</i> , <i>Breach</i>	<i>Truman Show</i>

Die Intensität der Präsentation von Computern scheint sich reziprok zu ihrer narrativen Bedeutung zu verhalten. Je größer bzw. erlebnishafter der Erlebnisraum ist, der mithilfe von Computern eröffnet wird, desto geringer ist die Bedeutung der Computer für die Story, wie es auch im Fazit des zweiten Kapitels anhand der vier vorgestellten Filme angesprochen wurde. Diese Feststellung ist jedoch nicht uneingeschränkt wahr, sondern eher eine Aussage über die Tendenz. Was allerdings gilt, ist, dass aus der Präsentation keine Rückschlüsse auf die narrative Bedeutung von Computern gezogen werden kann.

Erlebnis ./.
Bedeutung

Wie bei der Untersuchung einiger Filme deutlich und eingangs ausgeführt wurde, muss die Fähigkeit eines Computers nur glaubwürdig präsentiert werden. Alles, was behauptet wird, stimmt so lange, bis es widerlegt wird. Somit genügt es, wenn ein Protagonist die Fähigkeiten eines Computers benennt. Sofern dieser Protagonist glaubwürdig (bzw. kompetent) erscheint, besitzt dieser Computer für das Publikum dann auch jene Fähigkeiten oder Eigenschaften, ein Beweis ist nicht nötig.

6.1 Meine Thesen

Wie bei den einzelnen Untersuchungen deutlich wurde, orientieren sich die Filme bei der Präsentation von Computern an der Realität, vor allem was die Objekt-Computer betrifft. Nicht selten werden konkrete reale Geräte verwendet. Dabei wird häufig das Erlebnis gesteigert, durch Bildschirmausgaben, die die Darstellung realer Computer übertreffen, durch Sprachausgabe, durch Integration von Computerelementen in die Präsentation des Filmes, wie im Vorspann von *Antitrust* oder die Ortswechsel in *The Bourne-Identity*. Die Setting-Computer gehen in ihren Erlebnisräumen zumeist darüber hinaus und bieten, wie der WOPR, HAL oder das MCP Erlebniswerte in sich selbst. Wie eingangs erwähnt, kann durch (Nicht-)Markierung die Präsentation den Fokus setzen. *Truman Show* oder *Dr. Strangelove* legen diesen durch Nicht-Zeigen auf die menschlichen Protagonisten und deren Handeln, *Antitrust* oder *You've Got Mail* durch ausführliches, aber erlebnisarmes Zeigen betonen ebenfalls die Aktionen der Protagonisten, während *Tron* und *Hackers* sehr deutlich als Technik-Filme konzipiert sind, in denen der Umgang mit der Technologie über weite Strecken wichtiger als die Protagonisten scheint.

These 1:
Realitätsbezug,
Erlebnis,
Bedrohung

Die meisten der untersuchten Filme setzen sich direkt oder indirekt mit Computerfragen, Befürchtungen zur Computerisierung der Lebenswelt auseinander und fügen sich in den Diskurs über Technologie und deren ethische Implikationen ein. *You've Got Mail* ist ein prototypisches Beispiel, wo die alltägliche Technologie der realen Lebenswelt aufgegriffen wird, ohne sich in einen Diskurs zu integrieren.

Insbesondere Setting-Computer sind – sofern sie als einzeln erkennbare Rechner bestehen – häufig anthropomorph gezeichnet oder greifen andere Metaphern der Lebenswelt des Publikums auf, wie der Gibson-Rechner in *Hackers* mit den Häuserschluchten. Damit erhalten sie eine über die bloße Technik hinausweisende Dimension, die das emotionale Verhalten des Publikums zu ihnen herausfordert. Die Anthropomorphisierung der Technik geht jedoch nicht einher mit einer Subjektivierung, sondern entspricht dem menschlichen Verhalten in der Realität, das durch die Präsentation befördert wird.

These 2:
Subjektivität

Im Verlauf der Argumentation wurden zahlreiche Filme angesprochen, die behaupten, Computer zu präsentieren, diesen jedoch Potenziale und Fähigkeiten zuschrieben, die mit realen Computern nichts gemein haben – damit sind sie ihren Pendanten in der Wirklichkeit fremd. Die Anzahl dieser behaupteten Computer ist groß, jedoch ist ein Trend zur unmarkierten beiläufigen Verwendung von realeren Computern in Filmen zu erkennen. In der Jetztzeit spielende Filme verwenden und präsentieren Computer meist genauso selbstverständlich wie Autos.

These 3:
Fremdheit

6.2 Computermodi

In den untersuchten Filmen ließen sich drei wesentliche Präsentationsmodi – der jeweilige Modus ist dann auch in der Story vorhanden – feststellen. Computer dienen als Werkzeuge

Werkzeug

zur Kommunikation, Kontrolle, Datenbearbeitung. Dabei können sie anthropomorphe Züge annehmen oder – besonders im Fall der Kommunikation – abwesende Personen ersetzen. Werden sie jedoch in menschlicher Gestalt präsentiert oder wie menschliche Protagonisten behandelt, was der Verwendung als Werkzeug zwar nicht widersprechen muss, aber insbesondere bei der Mensch-Maschine-Interaktion weit über diese hinausgeht, erfolgt eine soziale Interaktion und eine emotionale Beziehung des Publikums zu eben diesen Computern. In zahlreichen Filmen wird ein Bedrohungsszenario aus den beiden vorgenannten Fällen entwickelt.

Anthropomorph

Bedrohung

Die drei Modi

Tabelle 6.3: Computermodi

	Werkzeug	anthropomorph, menschlich	Bedrohung
<i>Antitrust</i>	vorherrschend	—	geht von Nutzern (Winston) aus
<i>Hackers</i>	vorherrschend	—	Abhängigkeit (Tanker); Datenzugriff (Belford)
<i>The Net</i>	Ausgangssituation, Hintergrund	nicht-diegetische Sprachsynthese beim Chat	Datenmanipulation; „eSpionage“
<i>You've Got Mail</i>	ausschließlich (Kommunikation)	nicht-diegetisches Off-Vorlesen	—
<i>Truman Show</i>	nur indirekt	—	aus Christofs Perspektive teilweises Technikversagen
<i>Bourne-Trilogie</i>	vorherrschend	—	—
<i>Tron</i>	Ausgangssituation, Hintergrund	Sprachsynthese; metaphorische Präsentation	Machtbestreben des MCP
<i>Dr. Strangelove</i>	Ausgangssituation	—	entsteht durch irrationale Eingaben
<i>Wargames</i>	Ausgangssituation, Hintergrund	diegetische Sprachsynthese; „Joshua“ z.T. wie ein Mensch angesprochen	Technik übernimmt die Kontrolle, Menschen vertrauen ihr
<i>Alien</i>	Kontrolle und Steuerung der „Nostromo“	diegetische Sprachausgabe; Ansprechen von „Mother“	keine eigenständige
<i>2001</i>	Kontrolle und Steuerung der „Discovery“	diegetische Sprachausgabe und Kommunikation HALs	HALs Verhalten

In *Hackers* dominiert zwar die Nutzung als Werkzeug, insbesondere bei den Hackern, obwohl sich im Ellingson-Konzern wie dargelegt der Umschlag in die Bedrohung durch den Computer abzeichnet. *The Net* dagegen blendet die Nutzung als Werkzeug fast komplett aus und fokussiert auf den Bedrohungsszenarien durch Computer, die eben aus

der Verwendung als Werkzeug durch die „Bösen“ resultiert. In *Dr. Strangelove* schließlich entwickelt sich die Bedrohung ebenfalls durch Menschen ausgelöst, nur dass in diesem Fall die Auswirkungen von niemandem vorherzusehen waren, da ein bisher unbekannter Computer durch die menschlichen Aktionen Eingaben erhält, aus denen er folgerichtig und logisch Ausgaben errechnet.

Letztlich lassen sich in keinem der untersuchten Filme stichhaltige Beispiele dafür finden, dass Computer ohne menschliches Zutun zu einer Bedrohung werden. Selbst HALs Verhalten in *2001* basiert auf den (den anderen Protagonisten unbekannt) Eingaben von Menschen. Obwohl sich also in zahlreichen Filmen anthropomorphe oder gar humanoide Züge bei Computern belegen lassen, bewirken ausschließlich menschliche Eingaben – ob bewusst oder unbewusst – die Aktionen des Computers. Die „menschliche Seite“ der Computer beschränkt sich somit auf die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine¹ und kaschiert teilweise deren eingangs skizzierten Beschränkungen.

Menschlicher
Einfluss

6.3 In Kürze zusammengefasst

Computer geben den Figuren in Filmen neue Handlungsmöglichkeiten, beschleunigen die Übertragung und Auswertung von Informationen, kontrollieren, prüfen und regeln Vorgänge. Oft setzen sie die Protagonisten in Abhängigkeiten von Technologie.

In der Filmpräsentation werden sie entweder unmarkiert in ihrer lebensweltlichen Gestalt eingesetzt oder schaffen – markiert – einen Erlebnisraum, der häufig von einer skeptischen Haltung des Films begleitet ist.

Die Anthropomorphisierung geht meist von den Protagonisten aus und entspricht dem realen Umgang mit Technik.

Computer können offen oder verdeckt stellvertretend für andere Protagonisten auf Filmfiguren einwirken und so die Handlung beeinflussen. Ist die Einwirkung durch Computer von keiner Figur intendiert, so sind Nebenwirkungen der logischen Verarbeitung oder unbekanntes Eingabedaten oder Verarbeitungsanweisungen dafür verantwortlich.

6.4 Fataler Ausblick

Die Idee von „Snuff-Movies“, die bewusst Todesaufnahmen dokumentierten, erhielt mit jeder technologischen Veränderung, die das Filmen billiger und verfügbarer machte, neuen Auftrieb. Seit der Allgegenwart von VHS-Kameras und -Rekordern gehört die Existenz solcher Filme zu den modernen Mythen.² Die Konvergenz von Film und Computern gibt der Idee neuen Auftrieb. Jeder kann Autor, Produzent und Distributor sein – mit geringem Aufwand an Computertechnik und -wissen. Eine zensurfähige Instanz, wie sie ein Filmentwickler beispielsweise ist, existiert nicht mehr – jeder ist sein eigener Zensor. Computer- und Internetverfügbarkeit bieten jeder Randgruppe ein Forum; es

Tod im Film

¹Neil Stephenson spricht in diesem Fall von einem dysfunktionalen Interface [57, Seite 80ff]. Zahlreiche Interface-Design-Leitfäden weisen darauf hin, dass Formulierungen wie „Ich lösche die Datei“, also ein Pseudo-Ich-Bewusstsein des Computers, tabu sind, um die anthropomorphe Wirkung nicht zu stärken, dass also der Computer ein Werkzeug und kein „Ich“ ist – „Die Datei wird gelöscht.“

²*Brainstorm* präsentiert das Thema noch als Diskurs, denn der Tod wird mittels einer neuen Technologie aufgezeichnet. Der in technologischer Hinsicht ähnlich gelagerte *Strange Days* thematisiert offensiv solche Todes-Aufnahmen als begehrte Ware. Die Quasi-Dokumentationsreihe *Faces of Death*, für die die IMDB sieben Folgen auflistet, fügt Aufnahmen von Todesfällen aneinander und belegt durch ihre Langlebigkeit das Interesse an solchen Filmen, die die eingangs angesprochene „dokumentarische Falle“ in einem für das Publikum nicht schmeichelhaften Licht erscheinen lassen.

muss nicht das große Publikum erreicht werden, mitunter genügt eine winzige Gemeinschaft Gleichgesinnter, die sich ohne die technischen Möglichkeiten nie gefunden hätte. Erinnerung sei in diesem Zusammenhang an Privat-Pornofilme jedweder Couleur, deren Herstellung und Verbreitung durch die Technik enorm erleichtert ist.

Filme greifen solche Ideen als Auslöser für Filme wie *Hostel* (Online-Buchen eines Folterkurses) oder *Untraceable* (Online zuschauen, wie eine Person qualvoll stirbt) auf. Der Erlebnishunger des Publikums will befriedigt werden. „Im Netz gibt es nichts, was es nicht gibt“, heißt es allerorten, und die Filmautoren brauchen Ideen für ihre Filme. Mit Berufung auf das Internet scheint nahezu alles plausibilisierbar, denn *jede* Versuchung kann jetzt – zumindest in der Filmfiktion – plausibel erfüllt werden.

Internet

Zynisch gesprochen ermöglicht das Internet fünf über die Welt verstreuten „Perversen“ erstmals in der Geschichte, unaufwändig miteinander in Kontakt zu treten und sich sowohl gegenseitig zu motivieren als auch durch die Verbindung die Kehrseite des „Gemeinsam sind wir stark“ aufzuzeigen. Die These, dass die Demokratisierung der Medien auch zu einer „Demokratisierung der Verbrechen“ geführt hat, liegt zumindest in Bezug auf Kinderpornographie oder Gewaltfantasien nahe; für letzteres sei an die unzähligen Handy-Filme erinnert, die unmotivierte Gewalt dokumentieren.³

Die komische Bloßstellung eines Protagonisten durch die Webcam-Übertragung in *American Pie* wird in der Parodie *Another Gay Movie* dahingehend erweitert, dass Unbeteiligte eine Mitgestaltungsmacht erhalten: „Teach him a lesson“ (0:55) und „Fist his ass“ (0:56) mögen für das Publikum vor dem Computer und vor der Leinwand unterhaltsame Wirkungen haben, für den betroffenen Andy ist – zumindest in der Filmwelt – die zweite Erfahrung, gelinde gesagt, unerfreulich. Je selbstverständlicher die Computertechnologie in unseren Alltag integriert ist, desto mehr verschiebt sich der Story-Fokus von der konkreten Technologie oder dem Technologiediskurs weg auf die Inhalte und die nutzenden Menschen. *You’ve Got Mail* ist in gewisser Weise der erste Mainstream-Film, der Technik ausführlich integriert, aber nicht als etwas Besonderes präsentiert, sondern in dem Computer und deren Verwendung völlig selbstverständlich sind. Seither hat die Nicht-Besonderheit von Computertechnik im Kino deutlich zugenommen.

Unmarkierte
Verwendung

Das kybernetisch-logische Wesen des Computers verschwindet zunehmend hinter der Erscheinung als alltägliches Werkzeug. Von einer Trivialisierung der Technologie zu sprechen, ist im doppelten Sinne berechtigt. Erstens verliert die Technologie in der Realität und auf der Leinwand ihren Zauber, ihre Exklusivität, ihre Besonderheit, ihre Aufforderung, über sie nachzudenken. Zweitens lassen die skizzierten Inhalte weder für die Realität noch für das Leinwandgeschehen eine Wende zum Guten erwarten – allenfalls erhoffen.

³Selbstverständlich ist die Realität nicht so monokausal, wie ich sie hier verkürzt darstelle.

A Glossar

Autor: Person, die als alleiniger Urheber eines Werkes angesehen werden kann. Da dies im arbeitsteiligen Prozess eines > Kinofilmes nur selten gegeben ist, verwende ich den Begriff nur spärlich; auch der sogenannte „implied author“ ist für meine Argumentation irrelevant. Stanley Kubrick hatte nach zahlreichen Berichten eine solche Kontrolle über Entstehung und Präsentation seines Werkes ausgeübt, dass in diesem seltenen Fall der Begriff „Film-Autor“ angemessen ist.

Computer: Technische Geräte zur Informationsspeicherung, -übertragung, -verarbeitung und Steuerung (> EVA-Prinzip). Können nur in vorbestimmten Bahnen „denken“, also nach vorgegebenen Kriterien Optionen wählen, sind nicht selbst zu > Entscheidungen fähig. Die Vernetzung mehrerer Computer erhöht die Quantität nicht die Qualität der Funktionspotenziale. (Kapitel 2.1)

Dokumentation: Ein > Film, dessen Ziel nicht die Darstellung einer > Handlung ist, sondern der darauf abzielt, die Wirklichkeit bzw. Aspekte der Wirklichkeit unverfremdet zu präsentieren; die > „Story“ ist > faktual. Die Zusammenstellung von dokumentarischem Film-Material (das im Gegensatz zu fiktionalem > Kino eine > faktuale Relevanz beansprucht) zu einem Dokumentarfilm oder einer Dokumentation kann interpretierend, handlungssimulierend oder -begleitend erfolgen, entscheidend ist der Zeigegestus eines neutralen Beobachters. Moderne Dokumentationen, wie jene von Michael Moore, chargieren bewusst auf der Grenze zwischen dokumentarischem Anspruch und fiktionalem handlungsgestriebenem Film. Manche Spielfilme wie *Dr. Strangelove* setzen bewusst einen dokumentarischen Zeigegestus ein. Typische filmische Mittel von Dokumentationen sind Halbtotale und lange ungeschnittene Einstellungen, meist mit mobiler Kamera aufgenommen.

DVD: Digitales Speichermedium, auf dem > Filme in kodierter/komprimierter Weise abgespeichert sind, meist in verschiedenen Sprachfassungen und verschiedensprachigen Untertitelungen; oft findet sich sogenanntes Bonusmaterial wie begleitende Filmkommentare. Die Bildauflösung ist etwas höher als das übliche PAL-Fernsehformat. Im Zuge der DVD-Durchsetzung am Markt hat die > Tonpräsentation (Mono, Stereo, Surround) auch im heimischen Bereich an Bedeutung gewonnen. HD-DVD und Bluray-Disc fügen der DVD in der Art der Filmwahrnehmung nichts wesentliches hinzu, wenn man von der höheren Bildqualität und den verstärkt eingesetzten interaktiven Möglichkeiten im Bereich des Bonusmaterials absieht.

Einstellung: Filmabschnitt, der von zwei Schnitten (> Montage) begrenzt wird. Die Kamera kann während einer Einstellung bewegt (geschwenkt, gefahren, getragen) werden, bei sehr ausführlichen Bewegungen, die mehrere Storymomente abbilden, spricht man eher von > Szene oder Plansequenz.

Entscheidung: Option, in einer bestimmten Weise zu handeln. Zu Entscheidungen sind nur > Subjekte fähig, die aus mehreren Alternativen – die alle wählbar sind – wählen können.

EVA-Prinzip: Jeder Computer besitzt laut John v. Neumann Teile zur Dateneingabe (E), -verarbeitung (V) und -ausgabe (A). Diese können in ihrer Gestalt stark differieren, jedoch ihre grundsätzliche Funktion bleibt bestehen.

Faktuales Erzählen: › Materie und › Story sind wahr; z.B. › Dokumentationen. (Kapitel 2.3.1)

Figur: Protagonist in einem Werk. Dadurch gekennzeichnet, dass er/sie potenziell in Interaktion mit anderen Protagonisten treten und eigene › Entscheidungen treffen – und somit die › Handlung beeinflussen – kann.

Fiktionales Erzählen: › Materie ist wahr, die Story ist potenziell wahr, es kann kein Beweis ihrer Unmöglichkeit erbracht werden. (Kapitel 2.3.1)

Film: Einerseits ein in sich abgeschlossenes Bild-Ton-Werk. Andererseits das Material, mit dem die Bilder für das Werk aufgenommen werden (wenn ich mich auf diese Bedeutung beziehe, verwende ich „Filmmaterial“).

Haltung: (Intersubjektiver) Rezeptionseindruck über die moralische Positionierung des Filmes (bzw. des „implied › Author“) zur Story; Zeigegestus (z.B. distanziert, empathisch, dokumentarisch) und – falls erkennbar – didaktische Absicht ergänzen sich zur Haltung (z.B. technologieskeptisch, -bejahend, -resignierend oder -verängstigt).

Handlung: Das kausale Grundgerüst eines Filmes, das sich als Plot oder › Story wiedergeben lässt: Aktion und Reaktion. Die Handlung ist sowohl chronologisch als auch räumlich kausal („weil dieses geschah, geschah später jenes“; die selbe Figur kann nicht zur selben Zeit an zwei Orten sein). Das Ignorieren klassischer Handlungsmuster/Plots kann ebenfalls eine Handlung ergeben, wichtig ist eine vom Gezeigten ableitbare Kausalität, die das Geschehen miteinander in Beziehung setzt.

Inkredibles Erzählen: › Materie ist unwahr und unrealistisch. Die › Story entwickelt innerhalb dieser Materie keine Glaubwürdigkeit, also auch nicht den Anspruch, innerhalb der nicht-realiteren › Materie potenziell wahr zu werden. (Kapitel 2.3.1)

Kino: Raum, der für das › Film-Erleben von mehreren Personen gleichzeitig konzipiert wurde. Im Gegensatz zum heimischen Film-Erleben (beispielsweise via › DVD) wird wie im Theater der Sitzplatz meist vorgegeben (bzw. ist nicht verrückbar), der Fokus im abgedunkelten Raum gilt der Leinwand, auf der der Film gezeigt wird. Durch die Raumkonzeption wird das Anschauen (und Anhören) des Films zum gemeinsamen Erlebnis, das durch möglichst wenig Nebeneinflüsse gestört wird. Mit „Kino“ wird – so auch in meinem Titel – ebenfalls die Filmlandschaft bzw. -produktion eines Landes sowie das jeweilige Film-Erlebnis in einem Lichtspieltheater bezeichnet, „amerikanisches Kino“ bezeichnet also › Filme, die für den amerikanischen Kinomarkt hergestellt werden bzw. in amerikanischen Kinosälen dem Publikum erlebbar waren – in diesem Sinne wird das Wort im Rahmen der Arbeit verwendet, im ersten Fall verwende ich „Filmtheater“.

MacGuffin: Vom Regisseur Alfred Hitchcock geprägter Begriff für ein › Story-Element, das die Figuren motiviert, die › Handlung in Gang setzt oder vorantreibt, dessen tatsächliches Sein (Eigenschaften, Details) de facto keine Bedeutung haben. In *Mission Impossible* ist die Noc-Liste ein solcher MacGuffin, denn es hätte auch jede

andere wichtige zweiteilige Liste sein können – an der Story hätte sich dadurch nichts geändert.

Materie: Worüber erzählt wird; die Elemente des Raumes wie › Figuren, › Objekte und › Setting. Im Gegensatz zur zeitabhängigen › Story.

Montage: Das Zusammenfügen mehrerer › Einstellungen zu einer › Szene oder › Sequenz. Wird oft als das genuin filmische Stilmittel bezeichnet, da ähnliches in anderen Medien nicht existiert. Da die Aufnahme der Einstellungen für einen Kinofilm nur selten der Chronologie des Drehbuches folgt, entsteht der › Film de facto erst im Schneiderraum. Durch die nicht-chronologische Arbeitsweise sind Anschlussfehler (beispielsweise falsche Bekleidung, falsches Arrangement von Requisiten) häufig, werden jedoch von der kontinuierlich suchenden menschlichen Wahrnehmung meist ignoriert. Die Kontinuitätsuche bei der Wahrnehmung ermöglicht erst › Kino, denn ein Schnitt zwischen zwei Einstellungen fällt selten bewusst auf; obwohl die kombinierten Einstellungen völlig verschiedene Inhalte haben, wird beim Filmschauen ein Sinn konstruiert, der den Schnitt unsichtbar werden lässt. Ich unterscheide nicht zwischen Szenenschnitt (Montage) und Filmschnitt (Découpage).

Narration: Wie erzählt wird; die konkrete Präsentation einer › Story mit der › Materie. In einem Erzähltext wäre es theoretisch möglich, durch Erzählerfigur, Fokus, Fokalisierung, zeitliches Arrangement und ähnliche Mittel, die selbe Story mit der selben Materie in unterschiedlichen Narrationen zu präsentieren.

Narrative Funktion: Alle › Materie-Elemente, die durch ihr Vorhandensein dazu beitragen, dass eine › Story so abläuft, wie sie es tut, besitzen narrative Funktion. Ein Element, das durch ein beliebiges anderes (oder gar sein Gegenteil) ausgetauscht werden könnte, ohne dass dies die Story beeinflusst, besitzt keine.

Objekt: (Requisit) › Materie-Element (in einer › Story), das von einer › Figur bewegt werden kann und in eine Interaktion mit dieser eingebunden werden kann. Nicht zu › Entscheidungen fähig. (Kapitel 2.4.3)

Phantastisches Erzählen: › Materie ist unwahr und nicht realiter. Die › Story besitzt dennoch Kausalität, nur ist es ihr aufgrund der Unrealität der Materie verwehrt, potenziell wahr zu sein. (Kapitel 2.3.1)

Produktion: Eigentlich die gesamte Herstellung eines › Films. Wird oft verwendet, um anzugeben, wer den Film finanziert (Produzent, Produktionsfirma/-studio) und somit – von raren Ausnahmen abgesehen – das Recht auf Endabnahme hat. Für die erste Bedeutung verwende ich der Eindeutigkeit halber „Herstellung“.

Sequenz: › Filmabschnitt, der einen größeren › Handlungsabschnitt mit mindestens zwei Foki umfasst. Besteht (von der Plansequenz abgesehen) meist aus mehreren › Szenen.

Setting: Das Umfeld, in dem sich die › Figuren befinden. Das Setting trifft keine › Entscheidungen, kann aber direkt oder indirekt die der Figuren beeinflussen. Zum Setting gehört auch das Figurenensemble, sofern dessen Vertreter nicht durch individuelle Zeichnung herausgehoben werden. (Kapitel 2.4.4)

Szene: › Filmabschnitt, der eine Einheit darstellt. Diese Einheit kann ein Dialog, eine kurze Fahrt oder ähnliches sein. Der Fokus der Filmerzählung ändert sich innerhalb einer Szene nicht wesentlich, er kann sich nur verschieben, aber nicht komplett wechseln. Eine Szene kann aus mehreren › Einstellungen (beispielsweise bei Dialogen Schuss-Gegenschuss-Montagen) bestehen (› Montage).

Story: Was erzählt wird; die In-Verbindung-Setzung von › Materie-Elementen (meist in kausaler Beziehung) zu einer › Handlung. Die Story geschieht in der Zeit. (Kapitel 2.4.1)

Subjekt: › Materie-Element (in einer › Story), das › Entscheidungen treffen kann; zumeist eine › Figur. (Kapitel 2.4.2)

Ton: Den › Film begleitende Musik, Dialoge, Geräusche werden auf der Tonspur gespeichert. Die Tonspur läuft synchron zum Bild, d.h. die jeweilige Tongestaltung ist tatsächlich zu den in dem Moment sehbaren Bildern intendiert.

WD-Effekt: kurz für „Whatever-Device-Effekt“; Bezeichnung für Geräte, die etwas ermöglichen, was realiter nicht möglich wäre, beispielsweise das Rauchen in einem Raumschiff (*Thank You for Smoking*, 0:35) (Kapitel 2.3.2).

B Filmverzeichnis

Die Sortierung folgt dem Alphabet. Da die Zuordnung zu „amerikanischem Kino“ nicht immer dem Herstellungsland¹ folgt, sondern auch durch die Finanzierung² oder die Abstammung und kulturelle Zugehörigkeit des „Autors“³ eine Zuschreibung zum amerikanischen Kinomarkt angemessen erscheint, gebe ich keine detaillierten Informationen zur Entstehung der Filme. Da die Arbeit auf Narration fokussiert, beschränke ich mich auf Regisseur und Drehbuchautor; Kameramann, Schnittmeister und andere wirken in zahlreichen Filmen stilbildend mit, sind für meine Untersuchungsziele aber von nachrangiger Bedeutung. Die Angaben beziehe ich aus den Filmcredits bzw. von der Internet Movie Database www.imdb.de.⁴

Muster (deutscher Titel, ggf. weiterer Originaltitel) Uraufführung (Film-Nr. bei der Internet Movie Database; die Zeichen hinter „www.imdb.com/title/tt“ anfügen); DVD-Erscheinungsdatum in Deutschland der verwendeten Edition („TV“ bzw. „Kino“ bedeutet, dass ich den Film im Fernsehen bzw. Kino sah)

Regisseur; Drehbuchautor

Hauptdarsteller 1 (Figurname), Hauptdarsteller 2 (Figurname), usw. mindestens alle von mir erwähnten Figuren

Eine im Umfang der Bedeutung für den Film in der Argumentation entsprechende Zusammenfassung des Filminhalts.

Mitunter gebe ich in einem weiteren Absatz zusätzliche Informationen, die mir zur Vorstellung des Filmes wichtig scheinen.

Filmografie

2001 – A Space Odyssey (2001 – Odyssee im Weltraum) 1968 (0062622); DVD „Deluxe Collector Set“, 2001

Stanley Kubrick; Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke

Keir Dullea (Dr. Dave Bowman), Gary Lockwood (Dr. Frank Poole), William Sylvester (Dr. Heywood R. Floyd), Douglas Rain (Stimme HAL 9000)

Der Film folgt nicht dem klassischen Anspruch an eine handlungsgetriebene Erzählung. Er beginnt mit dem Zwischentitel „Dawn of Men“. Eine Horde Affen wird

¹Englischer Regisseur in amerikanischer Produktion *The Birds*

²Amerikanischer Regisseur in amerikanischer Produktion, gedreht in England 2001, amerikanische Produktion mit englischem Regisseur in England *Alien*

³2001, amerikanischer Regisseur in französischer/internationaler Produktion *The Trial*

⁴Für weitere Informationen hinter die Titelnummer folgendes anfügen (z.B. für *Tron* www.imdb.com/title/tt0084827/maindetails):

„/fullcredits“ – ausführliche Stab- und Besetzungsangaben

„/trivia“ – „Dies und das“ (Hintergrundinformationen)

„/business“ – Einspielergebnisse

„/technical“ – technische Angaben (Bild- und Tonformat)

„/awards“ – Preise und Nominierungen

„/releaseinfo“ – Premierendaten.

Nicht bei allen Filmen sind sämtliche Bereiche aussagekräftig.

in ihrem Alltag gezeigt, der Umgang miteinander, die Jagd, die Verteilung der Beute. Mit einer anderen Affenhorde entsteht ein Streit um ein Wasserloch. Nachts erscheint ein schwarzer Monolith. Einer der Affen berührt ihn, zertrümmert ein Skelett mithilfe eines Knochens, via Parallelmontage stürzt ein Tier zusammen. Bei einer Eskalation des Streits schlägt dieser Affe mit dem Knochen einen Kontrahenten nieder und schleudert dann den Knochen hoch in die Luft. Schnitt. Statt des fliegenden Knochens ist ein Raumschiff im All zu sehen. Ein offenbar wichtiger Mann wird zu einer Raumstation gebracht, während seiner Ankunft erfahren wir aus einem Dialog mit Russen, dass es einen Zwischenfall auf Clavius gegeben habe. In einer Besprechung, die geheimzuhalten ist, wird berichtet, dass auf dem Mond ein Monolith entdeckt wurde (wie er dem Publikum aus den Affenszenen bekannt ist). Der Beamte fliegt mit anderen zu dem Krater, als sie sich zum Foto vor dem Monolithen postieren, ertönt ein schmerzhafter Ton. Zwischentitel „Mission Jupiter“. Der Alltag an Bord des Raumschiffes „Discovery“ wird via BBC-Interview vorgestellt: Der Computer „HAL 9000“ ist die Seele des Schiffs, zwei Astronauten sind wach, drei Wissenschaftler im Kälteschlaf. Sie sind auf dem Weg zum Jupiter. HAL meldet den baldigen Ausfall eines Außenmoduls, das daraufhin gewechselt wird. Die Astronauten können jedoch keinen baldigen Ausfall feststellen und beschließen, das Modul wieder einzusetzen und den Ausfall abzuwarten. Sollte HAL eine Fehldiagnose geliefert haben, wollen sie ihn abschalten – dies besprechen sie heimlich, doch HAL kann ihre Lippen lesen. Als der Astronaut Poole das Modul wieder einsetzt, kappt HAL den Luftschlauch. Der Astronaut Bowman eilt mit einer Raumkapsel hinaus, um Poole zu retten. HAL verweigert ihm die Rückkehr ins Raumschiff. Bowman kann über die Luftschleuse in das Raumschiff eindringen und schaltet HAL ab. Dieser spielt eine Videobotschaft ab, die enthüllt, dass der Monolith ein Signal Richtung Jupiter aussendet. Zwischentitel „Jupiter und dahinter die Unendlichkeit“. Dieser Teil entzieht sich weitgehend der Nacherzählung. Bowman reist durch einen Lichtkorridor, flirrende Farb- und Formenwelten. Er landet in einem Zimmer im Stil des 18. Jahrhunderts. Dort sieht er sich selbst altern bzw. altert vor seinen eigenen Augen. Als alter Mann im Bett liegend, steht der Monolith plötzlich am Fußende, und ein Fötus erhebt sich aus dem Bett, der mit einem indifferenten Blick im Schlussbild im Weltall schwebt.

Alien 1979 (0078748); DVD „Jubiläums-Edition: 20 Jahre Alien“, 2000

Ridley Scott; Ronald Shusett (Story) und Dan O'Bannon

Tom Skerritt (Dallas), Sigourney Weaver (Ripley), Veronica Cartwright (Lambert), Harry Dean Stanton (Brett), John Hurt (Kane), Ian Holm (Ash)

An Bord des Transporterraumschiffes „Nostromo“ befindet sich die siebenköpfige Besatzung im Kälteschlaf auf dem Rückflug zur Erde. Der Computer „Mother“ weckt die Mannschaft überraschend weit vor Erreichen des Zieles nahe einem Planeten, von dem ein Hilfesignal ausgesendet wird. Eine Expedition untersucht den Planeten, dabei wird Kane von einem außerirdischen Organismus angegriffen, der aus einem Ei springt und sich an seinem Helm festsaugt („Facehugger“). Zurück auf dem Schiff wird Kane unter Quarantäne gestellt, der Organismus fällt von ihm ab. Entlassen aus der Quarantäne, nimmt Kane wieder am Bordalltag teil. Beim ersten gemeinsamen Essen durchbricht ein Organismus seine Brust und entkommt („Chestburster“). Ab diesem Moment laufen drei Dinge parallel, und die Handlung orientiert sich an

Horrorfilmkonventionen: Die Mannschaft wird durch den Organismus dezimiert, der Organismus wächst und wird stärker, die Mannschaft versucht, den Organismus zu fangen/zu töten und wird zunehmend panischer. Der Entschluss, das Raumschiff und mit ihm die Kreatur zu sprengen und mit der Notkapsel zu fliehen, wird umgesetzt. Letztlich kann nur das Besatzungsmitglied Ripley in die Notkapsel entkommen, das Raumschiff explodiert. Der Organismus konnte sich jedoch ebenfalls in die Notkapsel retten. Ripley gelingt es, die Tür zu öffnen, sodass das Alien ins All gezogen wird. Sie begibt sich mit ihrem Kater in den Kälteschlaf.

Drei weitere Filme folgten, die jeweils einen sehr eigenen Ansatz verfolgten, einzige Konstante war Ripley. Das Alien und dessen Fähigkeiten wurden im Laufe der Quadrilogie weiter ausdifferenziert und variiert.

Stilistisch ist die klaustrophobische Atmosphäre an Bord prägend, die unter anderem dadurch erreicht wird, dass im Gegensatz zu anderen Studiofilmen stets die Decken der Räume und Gänge sichtbar sind und so die Personen in alle vier Bildrichtungen einengen. Das Alien ist kaum zu sehen, es entzieht sich sowohl einer Betrachtung durch das Publikum als auch den Protagonisten. Das Alien wird nicht motiviert oder plausibilisiert, sondern sämtliches Wissen über diese Kreatur entsteht erst im Verlauf des Filmes ohne Wissensvorsprung des Publikums.

American Pie 1999 (0163651); TV

Paul Weitz, Chris Weitz; Adam Herz

Ryan Jason Biggs (Jim Levenstein), Chris Klein (Chris „Oz“ Ostreicher), Alyson Hannigan (Michelle Flaherty), Thomas Ian Nicholas (Kevin Myers), Shannon Elizabeth (Nadia), Tara Reid (Victoria „Vicky“ Latham)

Teenie-Komödie. Die vier sexuell unerfahrenen Freunde schließen den Pakt, bis zum Abschlussball sexuelle Erfahrungen gesammelt zu haben. Der Film begleitet die Versuche der vier.

Annie Hall (Der Stadtneurotiker) 1977 (0218817); DVD 2003

Woody Allen; Woody Allen, Marshall Brickman

Woody Allen (Alvy Singer), Diane Keaton (Annie Hall), Tony Roberts (Rob), Carol Kane (Allison)

Der Komiker Alvy Singer grübelt über seine Beziehungen nach und kreist dabei immer wieder um Annie Hall. Die Finesse liegt in der zeitlichen Flexibilität; bereits die Erwähnung eines Namens kann zu einem Zeitsprung führen. Verfremdende Effekte (Zeichentrick, Splitscreen, Alvy sitzt als Erwachsener in seiner alten Schulklasse, direkte Publikumsansprache) verdeutlichen die Befindlichkeit der Hauptfigur.

Another Gay Movie 2006 (0443431); DVD 2008

Todd Stephens; Todd Stephens, Tim Kaltenecker

Michael Carbonaro (Andy Wilson), Jonah Blechman (Nico), Jonathan Chase (Jarod), Mitch Morris (Griff)

Diese Teenie-Komödie verlagert die *American Pie*-Handlung in ein schwules Milieu und parodiert manche Szenen eins-zu-eins. Vier schwule Oberschüler beschließen, bis zum Ende der Sommerferien ihre sexuelle Unschuld zu verlieren. Der Film ist einem schwulen Utopia im farbenfrohen Retro-Style angesiedelt; nicht ihr Schwulsein führt zu Konflikten und Komik, sondern ihre Versuche, sexuelle Erfahrungen zu sammeln.

Antitrust (Startup) 2001 (0218817); DVD 2002

Peter Howitt; Howard Franklin

Ryan Phillippe (Milo Hoffman), Rachael Leigh Cook (Lisa Calighan), Claire Forlani (Alice Poulson), Tim Robbins (Gary Winston), Douglas McFerran (Bob Shrot), Yee Jee Tso (Teddy Chin)

Der Hacker Milo und sein Freund Teddy gelten als besondere Talente, die das Interesse des Softwareproduzenten Gary Winston wecken, der daran arbeitet, einen neuen Standard für Multimediaübertragungen zu schaffen („Synapse“). Während Ted und Milo mit zwei Freunden ein Start-up-Unternehmen planen, erhalten sie die Einladung, bei Nurv, Winstons Konzern, zu arbeiten. Milo nimmt als einziger an, Winston wird sein „Tutor“ und etabliert eine enge Beziehung zu dem jungen Programmierer, der helfen soll, Synapse rechtzeitig fertigzustellen. Ted arbeitet an einem ähnlichen Projekt, fällt jedoch einem Anschlag zum Opfer, just nachdem er einen Durchbruch erzielt hat („It’s not in the box, it’s in the band.“). Kurz darauf präsentiert Winston Milo Code, um das stockende Projekt voranzubringen; seine Worte „It’s not in the box, it’s in the band“ lösen einen Erkenntnisschub bei Milo aus. Er bricht in das Gebäude 21 ein, wo er Beweise vermutet, findet jedoch nichts. Im Kindergarten wird er allerdings fündig: Die Computer dort haben Zugriff auf zahlreiche Überwachungskameras in „Hackergaragen“ und enthalten schier endlose Informationen über ihn, seine Kollegen – und seine Freundin. Während Milo erkennt, dass er selbst seiner Freundin nicht mehr vertrauen kann, reift sein Plan: Die Synapse-Satelliten sollen mit ihrer ersten Sendung über Winstons Taten aufklären. Seine Kollegin Lisa soll die Präsentation erstellen, während Milo Synapse zum Funktionieren bringt. Kurz bevor sie das Signal senden können, werden sie von Winstons Handlangern gestellt und in Winstons Haus gebracht. Währenddessen startet Milos Hackerfreund gemeinsam mit Wachdienstchef Shrot die Übertragung von einem lokalen Fernsehsender aus. Während Milo erkennt, dass ihn sowohl seine Freundin Alice (die sich letztlich aber von Winston lossagt) als auch Lisa betrogen haben, beginnt die weltweite Übertragung. Infolgedessen wird Winston verhaftet, und Milo kehrt zu seinen Freunden in die Garage zurück. Der Synapse-Code wurde bei der ersten Sendung mit übertragen, ist jetzt Allgemeingut (Open Source).

Zahlreiche Computerdiskurse durchziehen den Film. Prominent wird die Debatte von Open Source (Allgemeingut) ./.. kommerzielle Software erörtert. Zahlreiche kritische Anspielungen auf Microsoft und deren Mitgründer Bill Gates geben dem Film Brisanz. Die Argumente für bzw. gegen Nurv-Software (wobei der Film nie sagt, welche Art Software Nurv eigentlich vertreibt) sind identisch den Anpreisungen bzw. Verfehdungen von Microsoft Windows. Dass Synapse weniger ein Verkaufsprodukt als vielmehr eine Plattform zum Geldverdienen ist, entspricht dem Umdenken der Software-Branche Ende der 1990er. Der Kampf von Microsoft gegen das überlegene Quicktime-Format von Apple [17] ist nicht direkt Vorlage, aber eine treffende Entsprechung in der Realität. Winstons Mantra „One or Zero – Alive or Dead“ ist ein weiteres Leitmotiv. Bereits die Titelsequenz und die erste Hälfte des Filmes enthalten eine Vielzahl von Anspielungen auf Milos Entdeckungen, funktionieren aber auch in ihrem jeweiligen Kontext; diese Polysemantik von Bildern und Aussagen setzt der Film bewusst ein, ohne falsche Fährten zu legen. *Antitrust* wurde für einen Award der Political Film Society 2002 in der Kategorie „Democracy“ nominiert.

Back to the Future (Zurück in die Zukunft) 1985 (0088763); DVD 2002

Robert Zemeckis; Robert Zemeckis, Bob Gale

Michael J. Fox (Marty McFly), Christopher Lloyd (Dr. Emmett Brown), Lea Thompson (Lorraine Baines McFly), Crispin Glover (George McFly)

1985 führt Dr. Brown dem Jugendlichen Marty McFly eine von ihm erfundene Zeitmaschine vor. Marty reist nach 1955 und trifft auf seinen künftigen Eltern. Seine Mutter verliebt sich in ihn. Mit Dr. Brown bereitet Marty die Rückreise vor, die Energie soll ein Blitz liefern. Zuvor muss Marty seine Eltern dazu bringen, sich ineinander zu verlieben. Die Rückreise gelingt, und alles ist besser als zuvor.

Der Film erhielt zwei Fortsetzungen.

Bicentennial Man (Der 200-Jahre-Mann) 1999 (0182789); TV

Chris Columbus; Isaac Asimov (Short story „The Bicentennial Man“ und Roman „The Positronic Man“), Robert Silverberg (Roman „The Positronic Man“), Nicholas Kazan *Robin Williams (Andrew Martin), Embeth Davidtz (Little Miss Amanda Martin, Portia Charney), Sam Neill („Sir“ Richard Martin), Oliver Platt (Rupert Burns)*

Die Familie Martin legt sich einen Hausroboter namens Andrew zu. Dieser entwickelt im Lauf der Zeit künstlerische Züge und beginnt sukzessive den Kampf um ein selbstbestimmtes Leben. Letztlich erlangt er die Anerkennung als Mensch, da er sich in einem letzten Schritt der Veränderung einen Alterungsprozess einbaut und somit sterblich wird.

Birds, The (Die Vögel) 1963 (0056869); TV

Alfred Hitchcock; Daphne Du Maurier (Story), Evan Hunter

Rod Taylor (Mitch Brenner), Jessica Tandy (Lydia Brenner), Suzanne Pleshette (Annie Hayworth), Tippi Hedren (Melanie Daniels)

In einer Zoohandlung in San Francisco lernt der Anwalt Brenner Melanie Daniels kennen. Sie will ihn in seiner Heimatkleinstadt besuchen, dort wird sie von einer Möwe angegriffen. Am nächsten Tag kommt es bei einer Geburtstagsfeier zu einem Angriff von Vögeln. Am Abend dringen ganze Scharen von Vögeln ins Haus der Brenners ein. Die Angriffe der Vögel häufen sich und nehmen an Aggressivität zu. Als Nebenhandlung wird die Beziehung zwischen der Lehrerin Annie, Mitchs ehemaliger Geliebter, Mitch Mutter und Melanie ausgestaltet. Die Brenners verbarrikadieren sich in ihrem Haus. Die Protagonisten beschließen, das Haus zu verlassen. Die gesamte Landschaft ist voll von wartenden Vögeln. Langsam fahren die vier einem ungewissen Ende entgegen.

The Bourne Identity (Die Bourne Identität) 2002 (0258463); DVD „Special Edition“ 2005

Doug Liman; Tony Gilroy, W. Blake Herron, Robert Ludlum (Buchvorlage)

Matt Damon (Jason Bourne), Franka Potente (Marie Kreutz), Chris Cooper (Conklin), Clive Owen (The Professor)

Ein junger Mann wird aus dem Ozean gefischt. In einer Kapsel, die unter seiner Haut verborgen war, erhält er Informationen für ein Schweizer Bankschließfach. Er kann sich an nichts erinnern, nur seine Reflexe und Fähigkeiten funktionieren. Im Schließfach finden sich zahlreiche Ausweisdokumente, Geld und eine Pistole. Er vermutet, dass er Jason Bourne heißt und die Studentin Marie soll ihn in ihrem Käfer zu der Adresse in Paris aus seinem Ausweis bringen. Unterdessen hat

die CIA entdeckt, dass Jason noch lebt und nun mit Marie unterwegs ist. Killer werden aktiviert, um ihn zu eliminieren. In der Pariser Wohnung werden Jason und Marie angegriffen. Sie fliehen und versuchen nun, nicht mehr aufzufallen. Sie suchen Unterschlupf bei einem von Maries Bekannten auf dem Land, werden dort von dem Killer jedoch aufgespürt. Jason kann diesen töten. Er schickt Marie fort und geht wieder nach Paris, um bei der dortigen CIA-„Filiale“ mehr über sich zu erfahren. Er wird attackiert und erfährt nur Bruchstücke, die CIA ist von seinem Gedächtnisverlust überrascht. Ein Killer tötet Bournes Ex-Chef Conklin, dem – wie aus Zwischenszenen bei der CIA zu erfahren war – die Mission entglitten war. Auch der eigentliche Auftrag Bournes wurde „nebenbei“ aufgeklärt. In einem Anruf erklärt Bourne der CIA, dass Marie tot sei.

The Bourne Supremacy (Die Bourne Verschwörung) 2004 (0372183); DVD 2005

Paul Greengrass; Tony Gilroy, Robert Ludlum (Buchvorlage)

Matt Damon (Jason Bourne), Franka Potente (Marie Kreutz), Brian Cox (Ward Abbott), Julia Stiles (Nicky Parsons), Karl Urban (Kirill), Joan Allen (Pamela Landy)

Bourne hat sich mit Marie nach Indien zurückgezogen, wird dort aber aufgespürt. Ein kleiner Anschlag in Berlin wird ihm in die Schuhe geschoben, denn seine Fingerabdrücke hat der wahre Attentäter dort angebracht. Bei dem Versuch, dem Killer zu entkommen, stirbt Marie, und Bourne reist für die CIA erkennbar nach Europa. In Italien kann er aus den Beamten entkommen, hat aber ein Mobiltelefon so manipuliert, dass er mithören kann und erfährt, dass ihm ein Anschlag in Berlin angelastet wird. Er fährt nach Berlin, macht in München Stopp, um bei einem anderen Agenten Informationen zu bekommen (erhält aber keine), und bringt diesen um. In Berlin hat die CIA zahlreiche Agenten versammelt, um Bourne zu stellen. Bourne erfährt von seinem ersten Anschlag, dessen Auswirkungen jetzt vertuscht werden sollten und kann der CIA entkommen. Dabei wird klar, dass ein CIA-Agent gemeinsam mit einem Russen dunkle Geschäfte abgewickelt hat. Bourne reist nach Moskau, um die Tochter seiner ersten Opfer zu informieren, dass deren Eltern keinen Selbstmord begangen haben. Bourne kann auch in Moskau seinen Jägern (einem russischen Agenten) entkommen.

The Bourne Ultimatum (Das Bourne Ultimatum) 2007 (0440963); Kino

Paul Greengrass; Tony Gilroy, Scott Z. Burns, George Nolfi, Robert Ludlum (Buchvorlage)

Matt Damon (Jason Bourne), Julia Stiles (Nicky Parsons), David Strathairn (CIA Deputy Director Noah Vosen), Albert Finney (Dr. Hirsch), Joan Allen (Pamela Landy)

Jason Bourne gelingt es nach zahlreichen Zwischenstationen, in New York seine wahre Identität zu erfahren.

Brainstorm (Projekt Brainstorm) 1983 (0085271); DVD 2006

Douglas Trumbull; Robert Stitzel, Philip Frank Messina, Bruce Joel Rubin (Story)

Christopher Walken (Dr. Michael Anthony Brace), Natalie Wood (Karen Brace), Louise Fletcher (Dr. Lillian Reynolds)

Einem Wissenschaftlerteam gelingt es, Gedanken, Emotionen und Erlebnisse aufzuzeichnen und für andere nacherlebbar zu machen. Die herzkrankte Dr. Reynolds zeichnet damit ihren Tod auf. Die Erfindung soll an das Militär verkauft werden, während bereits die ersten Sex-Aufnahmen im Team kursieren. Bei dem Versuch,

die Todesaufnahme – in abgeschwächter Form – einzusehen, entdeckt Dr. Brace, dass das Militär seine Erfindung für Gehirnwäsche missbrauchen will.

Brazil 1985 (0088846); DVD 2003

Terry Gilliam; Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown

Jonathan Pryce (Sam Lowry), Robert De Niro (Archibald „Harry“ Tuttle), Katherine Helmond (Mrs. Ida Lowry), Ian Holm (Mr. M. Kurtzmann), Michael Palin (Jack Lint), Ian Richardson (Mr. Warrenn), Peter Vaughan (Mr. Helpmann), Kim Greist (Jill Layton), Bob Hoskins (Spoor), Jim Broadbent (Dr. Jaffe), Barbara Hicks (Mrs. Alma Terrain), Charles McKeown (Harvey Lime)

Sam Lowry ist ein kleiner Angestellter im „Ministeriums für Information“ in einer dystopischen Welt. Seine einzige Fluchtmöglichkeit sind Träume. Versehentlich wird statt eines „Terroristen“ ein Familienvater verhaftet. Sam soll diesen Irrtum aufarbeiten, dabei begegnet er der Frau aus seinen Träumen. Infolgedessen stolpert er durch eine chaotischer werdende Welt aus Terrorismus, Bürokratie, Schönheitsoperationen, Technologie, Alpträumen und Folter, an dessen Ende er seinen Verstand verliert (?).

Breach (Enttarnt) 2007 (0401997); Kino

Billy Ray; Adam Mazer, William Rotko, Billy Ray

Chris Cooper (Robert Hanssen), Ryan Phillippe (Eric O'Neill), Laura Linney (Kate Burroughs)

Basierend auf realen Ereignissen. Der ehrgeizige FBI-Agent Eric wird dem bald pensionierten Hanssen zugeordnet, um ihn als Doppelspion zu enttarnen. Er muss das Vertrauen des unsympathischen, achtsamen und manipulativen Hanssen gewinnen, ohne seine Ehe zu gefährden. Es gelingt Eric, Hansson eine bereits abgesagte Datenübergabe doch noch abwickeln zu lassen, bei der dieser gestellt wird.

Citizen Kane 1941 (0033467); s/w; DVD 1999

Orson Welles; Herman J. Mankiewicz, Orson Welles

Orson Welles (Charles Foster Kane), Joseph Cotten (Jedediah Leland), Agnes Moorehead (Mary Kane), Dorothy Comingore (Susan Alexander Kane), Ruth Warrick (Emily Monroe Norton Kane), Ray Collins (James W. Gettys), Erskine Sanford (Herbert Carter), Everett Sloane (Mr. Bernstein)

Der Medientycoon Charles Foster Kane, so zeigt ein Wochenschaubeitrag, ist tot. Sein letztes Wort war „Rosebud“, ein Redakteur soll dieses Wort ergründen. Er spricht mit Personen aus Kanes Leben: Leland (langjähriger Freund), Susan Alexander (zweite Frau), Thatcher (Bankier), Bernstein (Berater). Dabei entsteht ein Kaleidoskop der verschiedenen Blicke auf Kane, die sich nur widerwillig zu einem Ganzen fügen. Die verschachtelte Erzählweise sowie das vom Hörspiel kommende Sound-Design und zahlreiche technische Raffinessen lassen *Citizen Kane* in zahlreichen Listen als einen der wichtigsten Filme des 20. Jahrhunderts erscheinen.

Clockwork Orange (Stanley Kubrick's Clockwork Orange; Uhrwerk Orange) 1971 (0066921); DVD 2001

Stanley Kubrick; Stanley Kubrick, Anthony Burgess (Buchvorlage)

Malcolm McDowell (Alex), Patrick Magee (Mr. Alexander)

Der Jugendliche Alex zieht mit seinen „Droogs“ prügelnd, raubend, vergewaltigend durch eine unbestimmte Zukunft. Nach der Tötung einer Frau wird er eingesperrt.

In einem Resozialisierungsprogramm wird er auf „gewaltfrei“ umgepolt, doch ein Überleben ist ihm unmöglich, als er auf seine „Droogs“ und ehemalige Opfer trifft. Der ästhetizistische (oder hyperrealistische) Film trug Kubrick den Vorwurf der Gewaltverherrlichung ein.

Conversation, The (Der Dialog) 1974 (0071360); TV

Francis Ford Coppola; Francis Ford Coppola
Gene Hackman (Harry Caul)

Der Abhörspezialist Caul soll die Unterhaltung eines Pärchens abhören: „Er würde uns töten, wenn er es wüsste.“ Sonst auf Distanz und Nicht-Einmischung bestehend, verwickelt sich Caul in den Konflikt. Schließlich erkennt er, dass der Satz das Gegenteil seiner Annahme bedeutet: Das Pärchen plante die Tötung seines Auftraggebers. Vom Gedanken besessen, dass er abgehört wird, zerlegt er seine Wohnung.

Dark City 1998 (0118929); Kino

Alex Proyas; Alex Proyas, Lem Dobbs, David S. Goyer
Rufus Sewell (John Murdoch), William Hurt (Inspector Frank Bumstead), Jennifer Connelly (Emma Murdoch/Anna), Kiefer Sutherland (Dr. Daniel P. Schreiber)

Eine surreale Dystopie. Murdoch erwacht ohne Erinnerung in einem Hotelzimmer und begibt sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit. Er soll mehrere Morde begangen haben und wird von „den Fremden“ gesucht. Schnell bemerkt er, dass die gesamte Stadt scheinbar unter Kontrolle der Fremden steht.

Dr. Strangelove Or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb

(Dr. Seltsam oder Wie ich lernte, die Bombe zu lieben) 1964 (0057012); s/w; DVD
„40th Anniversary Limited Edition“ 2004

Stanley Kubrick; Peter George (Romanvorlage „Red Alert, aka Two Hours to Doom“), Stanley Kubrick, Terry Southern, Peter George
Peter Sellers (Group Cpt. Lionel Mandrake, President Merkin Muffley, Dr. Strangelove), George C. Scott (Gen. „Buck“ Turgidson), Sterling Hayden (Brig. Gen. Jack D. Ripper), Keenan Wynn (Col. „Bat“ Guano), Slim Pickens (Maj. T.J. „King“ Kong), Peter Bull (russ. Botschafter Alexi de Sadesky), Tracy Reed (Miss Scott)

US-Air-Force-General Jack D. Ripper versucht, auf eigene Faust einen Atomkrieg mit der Sowjetunion auszulösen, indem er den ihm unterstellten B-52-Bombern den Angriffsbefehl erteilt. Damit will er eine sowjetische Verschwörung aufzuhalten, die die „wertvollen Körpersäfte“ der Menschen in den USA zu zersetzen versucht. US-Präsident Muffley kontaktiert gegen Stimmen aus dem eigenen Stab die Sowjetführung. Die Sowjets gestehen, dass sie eine „Doomsday Machine“ konstruiert hätten, die einen atomaren Angriff automatisch und unaufhaltsam beantwortete, indem sie alles Leben auf der Erde mittels atomaren Fallouts vernichte. Dem britischen Austausch-Offizier Mandrake gelingt es, den Rückrufcode für die Bomber herauszufinden. Alle Flugzeuge werden zurückgerufen oder abgeschossen, doch der Bomber „The Leper Colony“ wird weder abgeschossen noch erreicht ihn wegen des beschädigten Funkgeräts der Rückkehrbefehl. Die Besatzung führt daher den befohlenen Angriff aus. Im US-Hauptquartier werden Pläne geschmiedet, wie man sich im Falle des Endes der Zivilisation helfen könne. Dr. Strangelove schlägt vor, einen kleinen Teils der amerikanischen Nation in Bergwerksstollen unterzubringen –

dies wäre vorbereitet und ein Zuchtprogramm ausgearbeitet. Am Ende des Films erhebt sich Dr. Strangelove aus seinem Rollstuhl und ruft: „Mein Führer, ich kann wieder gehen!“ Der Film endet mit einer Sequenz von Atomexplosionen.

Es gibt zwei wichtige Entstehungswege für diesen Film zu berücksichtigen. Der erste ist der Versuch, den Roman ernsthaft auf die Leinwand zu bringen, Kubrick und seine Koautoren entschieden sich bald für die Präsentation als „Nightmare Comedy“. Der zweite ist Kubricks Idee, den Film als Artefakt über den Untergang der Menschheit zu gestalten, was jedoch früh wieder fallengelassen wurde. Beide bieten Hinweise auf die dokumentarische Nüchternheit, mit der die Ereignisse geschildert werden. Die in sich stimmige Logik der Einrichtungen und Vorkehrungen sowie das Agieren der Männer sind auch heute noch von bestürzender Überzeugungskraft.

Everything You Always Wanted to Know About Sex* But Were Afraid to Ask (Was Sie schon immer über Sex wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten) 1972 (0068555); TV

Woody Allen; Woody Allen

Woody Allen (Hofnarr, Fabrizio, Victor Shakapopulis, Spermium), Lou Jacobi (Sam Musgrave), Gene Wilder (Dr. Doug Ross), Burt Reynolds (Switchboard)

In sieben Episoden werden einzelne Kapitel des gleichnamigen Ratgeberbuches parodiert: Wirken Aphrodisiaka? („Hofnarrepisode“), Was ist Sodomie? („Gene Wilder liebt ein Schaf“), Warum haben manche Frauen Orgasmusschwierigkeiten? („Französische Episode“), Sind Transvestiten homosexuell? („Vorstadt-Drama“), Was ist Perversion? („TV-Show“), Sind die Ergebnisse der Ärzte und Kliniken, die Sexualforschung betreiben, genau zutreffend? („Horrorfilm-Episode“), Was geschieht bei der Ejakulation? („Science-Fiction-Episode“). Die siebte Episode stellt das Geschehen im männlichen Körper wie in einer Maschine dar. Das Gehirn wird dabei durch ein Labor/Kontrollzentrum präsentiert, wo zahlreiche Figuren einzelne Aspekte des Körpers regeln, auswerten und Anweisungen an Körperteile geben.

Faces of Death (Gesichter des Todes) 1978, 1981, 1985, 1990, 1005, 1996, 2001

John Alan Schwartz, John Alan Schwartz

„Dokumentation“

Unter dem Anspruch der Aufklärung, Dokumentation werden Aufnahmen von Todesfällen präsentiert, teilweise thematisch gruppiert. Wikipedia (http://de.wikipedia.org/wiki/Gesichter_des_Todes) weist darauf hin, dass es sich ausschließlich um gestelltes Material handelt.

Fahrenheit 451 1966 (0060390); TV

François Truffaut; François Truffaut, Jean-Louis Richard, Helen Scott (add. dialogue), David Rudkin (ungenannt), Ray Bradbury (Buchvorlage)

Oskar Werner (Guy Montag), Julie Christie (Clarisse/Linda Montag)

Dystopie. In einer Zukunft sind Bücher verboten. Der „Feuerwehrmann“ Guy Montag begeistert sich für das Lesen und gerät in Konflikt mit der Obrigkeit.

Fast Track (Dein Ex – Mein Alptraum) 2006 (0458364); DVD 2007

Jesse Peretz; David Guion, Michael Handelman

Zach Braff (Tom), Amanda Peet (Sofia), Jason Bateman (Chip), Charles Grodin (Bob)

Der werdende Vater Tom bekommt in der Werbeagentur seines Schwiegervaters eine Anstellung. Tom verdächtigt seinen rollstuhlfahrenden Kollegen Chip (Ex-Freund seiner Freundin), ihn in Misskredit zu bringen, um die Freundin zurückzugewinnen. Tom isoliert sich zunehmend von allen, die ihn teilweise beginnen zu hassen. Schließlich kann Tom klarstellen, dass Chip ein falsches Spiel trieb – Happy End.

Final Destination 1998 (0195714); DVD 2001

James Wong; Glen Morgan, James Wong, Jeffrey Reddick

Devon Sawa (Alex Chance Browning), Ali Larter (Clear Rivers), Kerr Smith (Carter Horton), Tony Todd (William Bludworth), Kristen Cloke (Ms. Valerie Lewton), Seann William Scott (Billy Hitchcock)

Alex' Klasse will nach Paris fliegen. Kurz vor Abflug hat Alex eine Vision und verlässt das Flugzeug, einige folgen ihm. Das Flugzeug stürzt ab. Die Zurückgebliebenen kommen durch bizarre Unfälle um. Alex entdeckt das Schema vom „Tod“, der sich die verbliebenen holen will. Schließlich gelingt, die Reihe zu durchbrechen.

Game, The 1997 (0119174); TV

David Fincher; John D. Brancato, Michael Ferris

Michael Douglas (Nicholas Van Orton), Sean Penn (Conrad Van Orton), Deborah Kara Unger (Christine), James Rebhorn (Jim Feingold)

Der Geschäftsmann Nicholas van Orton meldet sich für das Spiel der Firma „Consumer Recreation Services (CRS)“, das sukzessive sein Leben aus den Angeln hebt. Er flieht vor CRS und verliert scheinbar alles. Es gelingt ihm, äußerlich ruiniert, innerlich gewachsen wieder nach Hause zu gelangen und schließlich ein Trauma zu überwinden – letztlich war alles nur inszeniert.

Gattaca 1997 (0119177); DVD 1998

Andrew Niccol; Andrew Niccol

Ethan Hawke (Vincent Freeman), Uma Thurman (Irene Cassini), Jude Law (Jerome Eugene Morrow), Alan Arkin (Det. Hugo), Gore Vidal (Director Josef), Xander Berkeley (Dr. Lamar)

Dystopie. In der nicht allzu fernen Zukunft sind Gentests zur Bestimmung der Tauglichkeit Alltag (Genoismus). Der motivierte Vincent schließt einen Pakt mit dem verletzten Jerome und kann mit dessen Blutproben im Konzern Gattaca eine Stellung erlangen, die ihm einen Flug ins All ermöglicht. Vincent und Jerome leben zusammen und müssen lernen, miteinander klarzukommen. Vincent verliebt sich in Irene, doch stets droht sein Schwindel aufzufliegen, zumal gerade Morduntersuchungen laufen.

Godfather, The (Der Pate) 1972 (0068646), 1974 (0071562), 1989 (0099674); DVD „Der Pate Collection“ 2001

Francis Ford Coppola; Mario Puzo

Al Pacino (Michael Corleone), Marlon Brando (Vito Corleone alt), Robert de Niro (Vito Corleone jung), Diane Keaton (Kay Adams), Robert Duvall (Tom Hagen)

Trilogie um einen Mafia-Patriarchen. Teil 1 (1972): Sohn Michael übernimmt das Familiengeschäft, dessen Brüder und Vater sterben in Konflikten mit anderen Familien. Teil 2 (1974): Ein Teil beschreibt Vito Corleones Aufstieg vom Einwandererkind zum Paten in New York, der andere die Machtsicherung und familieninternen Probleme

von Michael Corleone. Teil 3 (1989): Michael Corleones Bestrebungen, anständig zu werden, scheitern an seiner Vergangenheit. Er ist mächtig, verliert aber alles.

Bemerkenswert ist, dass der Film nicht als Mafiafilm präsentiert ist, sondern als Familiendrama funktioniert. So folgt die Geschäftslogik – besonders auffällig im ersten und dritten Teil – den selben Prinzipien wie das Leben innerhalb der Familie.

Hackers 1995 (0113243); DVD 2006

Iain Softley; Rafael Moreu

Jonny Lee Miller (Dade Murphy, „Crash Override“, „Zero Cool“), Angelina Jolie (Kate Libby, „Acid Burn“), Fisher Stevens (Eugene Belford, „The Plague“, Mr. Babbage), Jesse Bradford (Joey), Matthew Lillard (Emmanuel Goldstein, „Cereal Killer“), Renoly Santiago (Ramon, „Phantom Phreak“), Laurence Mason (Paul, „Lord Nikon“)

Der elfjährige Computer-Freak Dade legt mit einem Computervirus zahlreiche Systeme lahm. Laut Urteil darf er bis zu seinem 18. Lebensjahr weder Computer noch Tastentelefon besitzen oder benutzen. Sieben Jahre später (1995) nimmt Dades Mutter einen Job in New York an. Dade schließt noch in der Nacht seines 18. Geburtstages den PC an das Telefonnetz an und hackt sich bei einem Fernsehsender ein. Dabei begegnet er dem Hacker „Acid Burn“. Dade ändert seinen Decknamen in „Crash Override“. Nach seiner Ankunft in New York lernt Dade Ramon kennen, dann Emanuel, Paul sowie den jungen und unerfahrenen Joey. Später erfährt Dade, dass seine Schulkameradin Kate „Acid Burn“ ist. Zunächst können sich Kate und er nicht ausstehen, doch als Joey vom Secret Service verhaftet wird, da er sich in den Großrechner von „Ellingson Mineral“ eingehackt haben soll, rächen sich beide in einem virtuellen Kräftemessen am Secret Service. Dabei merken sie, dass die wahre Gefahr von Eugene Belford ausgeht, der als Sicherheitschef für den Mineralölkonzern arbeitet. Er hat einen Wurm programmiert, der von den Konten dieser Firma 25 Millionen Dollar für ihn ansammelt. Als Joey wieder freigelassen wird, erzählt er, dass er den Wurm in einer Datei namens „Garbage“ auf dem Großrechner der Mineralölfirma gefunden und einen Teil davon auf Diskette kopiert hat. Um abzulenken, programmiert Belford einen Computervirus, der die Tanker der „Ellingson-Mineral“-Flotte zum Kentern bringen soll. Er beschuldigt Joey und seine Freunde, diesen Virus implantiert zu haben. Er will mithilfe des FBI die Hacker loswerden, da diese seinen Diebstahl aufdecken könnten. Die Hacker wollen Belford stoppen und holen sich die Hilfe von Razor und Blade, zwei Hackern, die mit ihrer Show „Hack the Planet“ Szenestars sind. Der Plan ist, den Zentralrechner von „Ellingson Mineral“ zu überladen, um den Wurm und den Virus unschädlich zu machen. Von der Grand Central Station aus gehen sie ins Netz, während Razor und Blade für Unterstützung in der ganzen Welt sorgen. Weltweit helfen Hacker, den Virus zu besiegen und den Verdacht von Dade und seinen Freunden abzuwenden. Belford will nach Asien flüchten, wird aber im Flugzeug verhaftet.

Hostel 2005 (0450278); Kino

Eli Roth, Eli Roth

Jay Hernandez (Paxton), Derek Richardson (Josh)

Zwei amerikanische Rucksacktouristen landen in einem slowakischen Hostel, wo Geschäftsleute ihre Opfer organisieren. Diese werden in einer abgelegenen Fabrik von zahlungskräftigen Kunden nach Belieben (bis zum Tod) gefoltert.

Idle Hands (Die Killerhand) 1999 (0138510); DVD 2004

Rodman Flender; Terri Hughes, Ron Milbauer

Devon Sawa (Anton Tobias), Seth Green (Mick), Elden Henson (Pnub), Jessica Alba (Molly), Vivica A. Fox (Debi LeCure), Jack Noseworthy (Randy)

Der 17-jährige Anton lebt für das Fernsehen und Kiffen. Seine verschwundenen Eltern findet er überraschend als Leichen. Offenbar hat Antons rechte Hand ein mörderisches Eigenleben entwickelt. Auch Antons beste Freunde Mick und Pnub sterben durch sie, kehren aber als Zombies zurück und stehen Anton bei. Verzweifelt hackt sich Anton das mordlustige Körperteil ab. Doch die Killerhand verfolgt weiter ihre Pläne. Auf der Halloweenparty der Schule bringt sie Antons neue Freundin in ihre Gewalt, um sie mit in die Hölle zu nehmen. Auch die Druidenpriesterin Debi LeCure macht Jagd auf die Hand, unterstützt von Antons Mitschüler Randy. Es gelingt, die Killerhand zu vernichten und Molly zu retten.

Jurassic Park 1993 (0107290); Kino

Steven Spielberg; David Koepp, Michael Crichton (auch Buchvorlage)

Sam Neill (Dr. Alan Grant), Laura Dern (Dr. Ellie Sattler), Jeff Goldblum (Dr. Ian Malcolm), Richard Attenborough (John Hammond)

Der Multimillionär Hammond hat aus Fossilien Saurier-DNS rekonstruiert und auf einer Insel einen Park mit verschiedenen Sauriern eingerichtet. Seine Enkel sowie eingeladene Wissenschaftler geraten bei einer Probe-Tour über die Insel in Bedrängnis durch die Saurier. Die Sicherheitsvorkehrungen erweisen sich als wirkungslos. Es gab zwei Fortsetzungen.

Last Kiss, The (Der letzte Kuss) 2006; DVD 2006 (0434139)

Tony Goldwyn; Paul Haggis, Gabriele Muccino (Drehbuch der Filmvorlage)

Zach Braff (Michael), Jacinda Barrett (Jenna), Casey Affleck (Chris), Rachel Bilson (Kim), Michael Weston (Izzy), Eric Christian Olsen (Kenny), Blythe Danner (Anna), Tom Wilkinson (Stephen)

Das junge Paar Michael (Architekt) und Jenna erwartet Nachwuchs. Auf der Hochzeit von Freunden lernt er Kim kennen. Jennas Eltern trennen sich, Michael geht mit Kim aus und belügt Jenna. Auch Michaels Freunde Chris, Izzy und Kenny haben Probleme mit ihren Beziehungen. Jennas Eltern raufen sich wieder zusammen, und Michael gelingt es, Jennas Zorn zu überstehen.

Lord of the Rings (Der Herr der Ringe) 2001–2003 (0120737, 0167261, 0167260); DVD „Special Extended Edition“ 2002–2004

Peter Jackson; J.R.R. Tolkien (Romanvorlage), Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson

Elijah Wood (Frodo Baggins), Ian McKellen (Gandalf), Christopher Lee (Saruman), Cate Blanchett (Galadriel), Orlando Bloom (Legolas), Viggo Mortensen (Aragorn), Ian Holm (Bilbo Baggins), Sean Austin (Samweis), Sean Bean (Boromir)

Die Filmtrilogie folgt der Romanvorlage. In der fiktiven Welt Mittelerde zieht der Hobbit Frodo Beutlin aus, den „einen Ring“ zu zerstören, den Sauron benötigt, um seine alte Macht wieder zu erlangen. Die Reise durch Mittelerde führt durch zahlreiche verschiedene Kulturen, die Gruppe um Frodo wird getrennt. Frodo reist gemeinsam mit dem Hobbit Sam und dem langjährigen Ring-Besitzer Gollum weiter,

um den Ring dort zu zerstören, wo dieser geschmiedet wurde, während die übrigen ihrerseits unterwegs sind, um König Theoden und der Stadt Minas Thirit gegen Angriffe beizustehen. Letztlich gelingt die Zerstörung des Rings.

Magnolia 1999 (0175880); DVD „Diamond Edition“ 2000

Paul Thomas Anderson; Paul Thomas Anderson

Julianne Moore (Linda Partridge), William H. Macy (Donnie Smith), John C. Reilly (Jim Kurring), Tom Cruise (Frank T.J. Mackey), Philip Seymour Hoffman (Phil Parma), Jason Robards (Earl Partridge), Aimee Mann (Songs)

Magnolia erzählt in verschiedenen Episoden die Geschichten mehrerer Menschen an einem Tag im San Fernando Valley. Die Verbindungen ergeben sich dabei erst im Laufe des Films. Höhepunkt und Schlüsselszene ist der Froschregen, der für alle Personen im Moment der Katharsis stattfindet bzw. diese auslöst.

Matrix, The 1999 (0133093); Kino

Andy Wachowski, Larry Wachowski; Andy Wachowski, Larry Wachowski

Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Anne Moss (Trinity), Hugo Weaving (Agent Smith)

Der Computerspezialist Neo gerät in eine Parallelwelt, in der ihm offenbart wird, dass die von ihm für real gehaltene Welt nur eine Halluzination ist, die dazu dient, dass die Menschen das Gefühl von Leben haben, während gleichzeitig ihre Energie für die „Matrix“ abgezogen wird.

Der Film ist angefüllt mit philosophischen Anspielungen und Zitaten. Besonders eindrucksvoll sind die Special Effects, die Raum und Zeit überwinden, und zum Erfolg des Filmes maßgeblich beitragen.

Michael Moore-Dokumentationen Mit „Roger and me“ (1989 (0098213), über die Schließung einer GM-Fabrik), *Bowling for Columbine* (2002 (0310793), über Waffen in den USA), *Fahrenheit 9/11* (2004 (0361596), über die Anschläge vom 11. September 2001) und *Sicko* (2007 (0386032), über das US-Gesundheitssystem) erlangte Dokumentarfilmregisseur Michael Moore internationale Bekanntheit und landete finanzielle Erfolg. Seine Dokumentationen verhehlen nicht, dass sie parteiisch sind; die Inszenierung des investigativen Michael Moore als Anprangerer von Missständen ist zu sehr Inszenierung, um noch dokumentarisch sein zu können. Der Vorwurf, Bilder und Szenen für seine Zwecke zu manipulieren, wird von allen politischen Seiten erhoben. Moore-Dokumentation sind weniger sachlich, als vielmehr Pamphlete, denen eine Argumentations- und Überzeugungsstruktur zugrunde liegt.

Mission Impossible 1996 (0117060); DVD 2005

Brian De Palma; Bruce Geller (TV series), Steven Zaillian (story), Robert Towne (screenplay), David Koepp (story, screenplay)

Tom Cruise (Ethan Hunt), Jon Voight (Jim Phelps), Emmanuelle Béart (Claire Phelps), Henry Czerny (Eugene Kittridge), Jean Reno (Franz Krieger), Ving Rhames (Luther Stickell), Kristin Scott Thomas (Sarah Davies), Vanessa Redgrave (Max)

Ein Verräter aus den Reihen der CIA ist im Besitz von einer Hälfte der „NOC-Liste“, die die Decknamen sämtlicher verdeckter CIA-Agenten in Osteuropa enthält. Doch er braucht die zweite Hälfte der Liste mit den echten Namen der Agenten. Beim

Einsatz, der verhindern soll, dass die Liste komplett wird, kommen alle Agenten außer Ethan Hunt scheinbar um. Als Hunt Kontakt zu CIA-Offizier Kittridge aufnimmt, erfährt er, dass die Aktion nur zur Maulwurfsfindung innerhalb der CIA diene. Der Maulwurf-Verdacht fällt auf den einzigen Überlebenden Hunt, der nun flieht. Am Treffpunkt seiner ehemaligen Einheit trifft er auf seine tot geglaubte Kollegin Claire. Hunt sieht seine einzige Chance, den echten Maulwurf zu entdecken, darin, die Waffenhändlerin Max zu kontaktieren. Ihr bietet er die echte NOC-Liste für zehn Millionen Dollar und den Namen des Verräters an. Mit Claire und den Ex-Agenten Luther und Krieger plant Hunt den Coup. Nach einigen Komplikationen (ein technisches und logistisches Bravourstück) gelingt es Hunt, eine Kopie der Liste zu bekommen. Als im Fernsehen die Verhaftung von Hunts Verwandten übertragen wird, ruft er Kittridge an und lässt durchblicken, dass er in London ist. Hunt trifft anschließend auf den tot geglaubten Jim Phelps, der Kittridge als den Maulwurf bezeichnet. Die Übergabe der Liste an Max soll im TGV nach Paris stattfinden, wo Max die Daten an einen sicheren Ort senden will. Während Luther Max' Übertragungsversuche stört, und Kittridge mit seinen Männern den Zug durchsucht, überzeugt sich Hunt davon, dass Claire mit ihrem Mann Jim Phelps, dem Maulwurf, gemeinsame Sache macht. Krieger entpuppt sich als Partner des Maulwurfs. Hunt kann jedoch im Showdown im Tunnel unter dem Ärmelkanal Kriegers Helikopter mit seinen beiden Gegnern sprengen. Auch Max wird dingfest gemacht. Hunt und Luther sind rehabilitiert.

Net, The (Das Netz) 1995 (0113957); DVD 2002

Irwin Winkler; John D. Brancato, Michael Ferris

Sandra Bullock (Angela Bennett/Ruth Marx), Jeremy Northam (Jack Devlin), Dennis Miller (Dr. Alan Champion), Gerald Berns (Jeff Gregg)

Die Computerexpertin Angela Bennett lebt isoliert, sie bestellt Pizza über das Internet und hat kaum Kontakt zu den Nachbarn. Die einzige soziale Bezugsperson ist ihre an Alzheimer erkrankte Mutter, die aber aufgrund der Krankheit ihre Tochter nicht wiedererkennen kann. Angela arbeitet bei der Softwarefirma Cathedral von zu Hause aus, sodass sie Ihre Arbeitskollegen nur über das Internet oder Telefon kennt. Sie erhält von einem Kollegen eine mysteriöse Diskette, mit deren Hilfe sie sich auf Internetseiten mit geheimen Informationen wiederfindet. Der Kollege stirbt kurz darauf bei einem Flugzeugabsturz. Angela befindet sich derweil im lang geplanten Urlaub, wo sie beginnt, sich für einen charmanten Mann zu interessieren. Bei einem gespielten Überfall soll ihr die Diskette abgenommen werden. Sie entkommt dem – wie die Zuschauer längst und sie inzwischen auch weiß – Killer von dessen Boot; jedoch ohne ihre Ausweise. Auf der Botschaft kennen die elektronischen Register nur eine Ruth Marx, nicht jedoch Angela Bennett. Als Ruth Marx fährt sie nach Hause, wird dort jedoch mit einem Strafregister konfrontiert, dass Jack Devlin für sie zusammengestellt hat. Niemand kann ihre wahre Identität bezeugen. Sie nimmt wieder Kontakt zu ihrem ehemaligen Psychologen und Geliebten auf. Dieser schenkt ihr Glauben, kann ihr jedoch nicht helfen, denn Jack Devlin hat seine Gesundheitsdaten manipuliert, sodass die Ärzte ihn nach einer Allergieattacke töten. Angela entdeckt, dass das geheimnisvolle Programm ein als Schutzprogramm getarntes Trojanisches Pferd ist, mit dem sich eine Hackergruppe, die sich Prätorianer nennt, Zugang zu wichtigen Computernetzen verschaffen kann. Dieselbe Gruppe ist es, die unerkannt

nach und nach wichtige Computernetze angreift, um hinterher ihr „Schutzprogramm“ an die attackierten Firmen und Behörden als angebliche Sicherheitslösung zu verkaufen. Angela schleicht sich in ihre Firma, wo eine Doppelgängerin für sie arbeitet. Es gelingt ihr, digitale Beweise zusammenzutragen und mit diesen zu entkommen. Auf einer Computermesse will sie diese via eMail an das FBI senden, doch Jack Devlin stellt ihr nach. Actionsequenz in der Computermesse, in deren Folge Angelas Doppelgängerin und Devlin umkommen. Das FBI nimmt die Bösewichter fest, und Angela Bennett kann in ihr altes Leben zurückkehren. In der letzten Szene kümmert sie sich um ihre gedächtnisschwache Mutter.

A Nightmare on Elm Street (Nightmare – Mörderische Träume) 1984 (0087800); TV
Wes Craven; Wes Craven

Heather Langenkamp (Nancy Thompson), Johnny Depp (Glen Lantz), Robert Englund (Fred Krueger)

In einer US-Vorstadt haben Jugendliche Albträume, in denen sie sterben; dabei sterben sie auch in der Realität. Verursacht wird dies von dem einst von aufgebrachtten Eltern getöteten Freddy Kruger, der die Kinder und Jugendlichen nun heimsucht.

Der suggestive und wirkungsvolle Horrorfilm zog mehrere Fortsetzungen nach sich.

Panic Room 2002 (0258000); TV
David Fincher; David Koepp

Jodie Foster (Meg Altman), Kristen Stewart (Sarah Altman), Forest Whitaker (Burnham), Dwight Yoakam (Raoul), Jared Leto (Junior)

Die alleinerziehende Mutter Meg Altman zieht mit ihrer Tochter in ein altes Haus in New York. Als drei Einbrecher etwas aus dem „Panic Room“ (ein besonders geschützter und abgeschirmter Raum) stehlen wollen, flüchten Mutter in Tochter in ebendiesen. Geschützt, aber auch bedrängt und unfähig zur Aktion entspannt sich ein Kampf zwischen der Mutter und den Einbrechern.

Paths of Glory (Wege zum Ruhm) 1957 (0050825) s/w; DVD 2002

Stanley Kubrick; Stanley Kubrick, Calder Willingham, Jim Thompson, Humphrey Cobb (Buchvorlage)

Kirk Douglas (Col. Dax), Ralph Meeker (Cpl. Philippe Paris), Adolphe Menjou (Gen. George Broulard), George Macready (Gen. Paul Mireau)

Während des ersten Weltkriegs befiehlt der ehrgeizige französische General Mireau, einen von Deutschen besetzten Hügel einzunehmen. Col. Dax weist auf die Gefahren hin, sein Angriff scheitert. Mireau fordert die Erschießung der „Feiglinge“ und lässt sich auf drei Soldaten „herunterhandeln“. Col. Dax übernimmt die aussichtslose Verteidigung der drei, die schließlich exekutiert werden.

Pleasantville 1998 (0120789); DVD 2003

Gary Ross; Gary Ross

Tobey Maguire (David), Reese Witherspoon (Jennifer), William H. Macy (George Parker), Joan Allen (Betty Parker), Jeff Daniels (Bill Johnson)

Die Geschwister David und Jennifer geraten durch eine „Zauberfernbedienung“ in die Schwarz-Weiß-Welt von Davids Lieblings-Fernsehserie. Coming-of-Age-Dramödie mit satirischen Untertönen in einer zunehmend farbigeren Schwarz-Weiß-Fernsehwelt.

Rainmaker, The (Der Regenmacher) 1997 (0119978); DVD

Francis Ford Coppola; Francis Ford Coppola, John Grisham (Buchvorlage)
*Matt Damon (Rudy Baylor), Danny DeVito (Deck Shifflet), Claire Danes (Kelly Riker),
Jon Voight (Leo F. Drummond), Mickey Rourke (Bruiser Stone)*

John-Grisham-Anwalts-Film. Der angehende Anwalt Baylor soll in seinem ersten Fall einen jungen Leukämie-Patienten gegen die Krankenversicherung vertreten, die Behandlungen verweigerte. Letztlich kann er triumphieren.

Robocop 1987 (0093870); TV

Paul Verhoeven; Edward Neumeier, Michael Miner
Peter Weller (Officer Alex J. Murphy/RoboCop), Nancy Allen (Officer Anne Lewis)

Dystopie. Der Firma Omni Consumer Products (OCP) gehört die Stadt Detroit, und um die Kriminalität einzudämmen, wird ein unverwundbarer Polizist geschaffen. Murphy wird von Gangstern getötet, seine „Überreste“ werden von OCP frankenstein-ähnlich im Robocop zu einer Mischkreatur aus Mensch und Maschine verbunden, die in Old Detroit auf Streife geschickt wird. Er gewinnt Stück für Stück sein Gedächtnis zurück, jagt seine Mörder und rächt sich schließlich an seinem „Schöpfer“.

Dem Film folgten Kino-Fortsetzungen und TV-Serien.

Rosemary's Baby 1968 (0063522); DVD 2001

Roman Polanski; Ira Levin (Roman) Roman Polanski
Mia Farrow (Rosemary Woodhouse), John Cassavetes (Guy Woodhouse), Ruth Gordon (Minnie Castevet), Sidney Blackmer (Roman Castevet)

Das junge Ehepaar Woodhouse erwartet ein Kind. Rosemary wird zunehmend paranoid und verdächtigt ihren Mann, dass dieser mit den Nachbarn das Kind einem satanischen Kult opfern will. Egal an wen sie sich wendet – keine der Personen kann ihr helfen. Bis zur letzten Szene ist unklar, ob Rosemary (die auch der einzige Focalizer ist) psychotisch ist oder ihre Befürchtungen wahr sind.

Runaway Jury (Das Urteil) 2003 (0313542); DVD 2003

Gary Fleder; Brian Koppelman, David Levien, Rick Cleveland, Matthew Chapman, John Grisham (Buchvorlage)
John Cusack (Nicholas Easter), Gene Hackman (Rankin Fitch), Dustin Hoffman (Wendell Rohr), Rachel Weisz (Marlee)

John-Grisham-Anwalts-Film. In einem Prozess gegen Waffenfabrikanten versucht die Waffenlobby, die Geschworenen zu beeinflussen. Gleichzeitig arbeitet der Geschworene Nick Easter daran, dass ein Urteil in seinem Sinne gefällt wird. Die einzelnen Parteien agieren zunehmend aggressiver gegeneinander.

Simone 2002 (0258153); DVD 2003

Andrew Niccol; Andrew Niccol
Al Pacino (Viktor Taransky), Winona Ryder (Nicola Anders), Jay Mohr (Hal Sinclair), Catherine Keener (Elaine Christian), Rachel Roberts (Simone)

Dem ambitionierten, aber erfolglosen Filmregisseur Taransky fällt eine Software zur Erstellung des perfekten Wesens in die Hand. Er fügt „Simone“ nachträglich in seinen letzten Film ein. Der Film wird ein Erfolg, alle sind von Simone begeistert. Taransky muss die Illusion aufrechterhalten, dass es sich bei ihr um eine reale Person

handelt, kann ihren zunehmend bedrängenden Ruhm nicht zerstören und arrangiert sich schließlich mit dem selbstgeschaffenen Geist.

Shop Around the Corner, The (Rendezvous nach Ladenschluss) 1940 (0033045); s/w, DVD 2005

Ernst Lubitsch; Miklós László (Stück „Parfumerie“), Samson Raphaelson, Ben Hecht (ohne Nennung)

Margaret Sullavan (Klara Novak), James Stewart (Alfred Kralik), Frank Morgan (Hugo Matuschek)

Der Film spielt im Budapest der Filmzeit (1940). Alfred Kralik ist erster Verkäufer in Matuscheks Laden, seit kurzem steht er mit einer unbekanntenen Frau in Briefkontakt, die er über eine Anzeige kennengelernt hat. Klara Novak bekommt bei Matuschek eine Anstellung als Verkäuferin. Kralik und Novak sind häufig verschiedener Meinung und geraten aneinander. An einem Abend hat sich Kralik mit seiner Briefpartnerin verabredet. Auch Novak freut sich auf eine Verabredung mit ihrem Brieffreund (erst in diesem späten Stadium wird klar, dass beide in Briefkontakt stehen). Kralik erkennt Novak als Briefpartnerin, gibt sich jedoch nicht zu erkennen. Matuschek (eine Nebenhandlung im Hintergrund: Er verdächtigte Kralik, ein Verhältnis mit seiner Frau zu haben, und entlässt ihn deshalb; er erfährt, dass jedoch ein anderer Angestellter dieses Verhältnis [von dem er durch einen Brief erfuhr] hat) versucht, sich umzubringen, wird daran vom Ladenboten jedoch gehindert und in ein Krankenhaus gebracht. Reuig ernennt Matuschek Kralik zum Manager. Novak ist erstens vom nicht-erschienenen Briefpartner enttäuscht (und hat sich deshalb krank gemeldet), zweitens ärgerlich auf Kralik und umso erstaunter, als dieser jetzt Manager ist und sie an ihrem Krankenbett besucht. Ein Brief von ihrem Briefpartner lässt sie rasch gesunden und das Gespräch mit Kralik lässt sie seine guten Seiten erkennen. Das Weihnachtsgeschäft läuft glänzend, Matuschek ist zurückgekehrt, und Novak freut sich auf ein Treffen mit ihrem Brieffreund, von dem sie einen Verlobungsantrag erwartet. Nachdem Kralik sie mit Bemerkungen über ihren Briefpartner irritiert, gibt er sich zu erkennen, und sie fallen sich in die Arme.

Short Circuit (Nummer 5 lebt!) 1986 (0091949); TV

John Badham; Brent Maddock, S.S. Wilson

Ally Sheedy (Stephanie Speck), Steve Guttenberg (Newton Crosby), Fisher Stevens (Ben Jabituya)

Nachdem der Militärroboter S-A-I-N-T Nummer 5 von einem Blitz getroffen wurde, beginnt er zu leben und zu fühlen und verliebt sich in die Tierfreundin Stephanie. Seinen Verfolgern gelingt es nicht, ihn einzufangen, also beschließen sie, Nummer 5 zu zerstören. Dem Roboter gelingt es zu überleben, indem er aus diversen Teilen eine Imitation von sich selbst baut, die zerstört wird.

Es folgte eine Fortsetzung.

Silent Running (Lautlos im Weltraum) 1972 (0067756); DVD 2002

Douglas Trumbull; Deric Washburn, Michael Cimino, Steven Bochco

Bruce Dern (Freeman Lowell)

In Raumschiffen soll wie in einer Arche Noah die irdische Natur erhalten werden. Astronaut Lowell kümmert sich hingebungsvoll mit den drei Robotern um die Natur;

seine drei Kollegen freuen sich auf die Heimreise, als das Projekt abgebrochen wird. Lowell tötet versehentlich einen, sprengt zwei andere mit einer Biotopkapsel ab und reist mit dem verbleibenden Raumschiff durchs All. Den Robotern bringt er alles bei, damit diese selbstständig die Natur pflegen können. Als er in die Reichweite des Schwesterschiffes kommt, schickt er die letzte verbleibende Biotopkuppel mit einem Roboter in den Weltraum und sprengt das Raumschiff.

Sixth Sense, The 1999 (0167404); TV

M. Night Shyamalan; M. Night Shyamalan

Bruce Willis (Dr. Malcolm Crowe), Haley Joel Osment (Cole Sear), Toni Collette (Lynn Sear), Olivia Williams (Anna Crowe)

Der Kinderpsychologe Crowe wird zuhause von einem ehemaligen Patienten beschossen. Ein Jahr später betreut Crowe den verwirrten Jungen Cole, dem er schließlich sein Geheimnis entlocken kann: „Ich sehe tote Menschen.“ Parallel dazu wird das Verhältnis zu seiner Frau schlechter. Crowe rät Cole, den Toten zuzuhören und ihnen zu helfen, anstatt Angst zu haben. Schließlich – das ist der Clou des Films – entdeckt Crowe, dass auch er nur von Cole gesehen werden kann und tot ist.

Sleepless in Seattle (Schlaflos in Seattle) 1993 (0108160); TV

Nora Ephron; Jeff Arch (Story), Nora Ephron, David S. Ward, Jeff Arch

Tom Hanks (Sam Baldwin), Meg Ryan (Annie Reed), Bill Pullman (Walter), Ross Malinger (Jonah Baldwin), Rosie O'Donnell (Becky)

Der Architekt Sam (in Seattle) hat seine wahre Liebe durch den Tod seiner Frau verloren. Annie (in Baltimore) hat ihre noch nicht gefunden. An einem Weihnachtsabend hört Annie einen Jungen im Radio, der erzählt, wie sehr er seine Mutter vermisst und wie sehr sein Vater unter dem Verlust seiner Frau leidet. Sam wird ans Telefon gebeten, und Annie findet ihn sofort sympathisch. Obwohl Annie kurz vor der Hochzeit mit Walter steht, fliegt sie nach Seattle, sagt Sam jedoch nicht, wer sie ist; per Brief hatte sie ihn zu einem Blind Date auf dem Empire State Building eingeladen. Sams Sohn fliegt nach New York City, wo Annie und ihr Verlobter sich aufhalten. Er wartet dort auf der Aussichtsplattform des Empire State Building auf die Frau. Sein Vater kommt ihm nach und trifft Annie auf der Aussichtsplattform.

Star Trek (Raumschiff Enterprise); TV-Serie 1966–1969, TV-Serie „Next Generation“

1987–1994 sowie weitere Serienableger; seit 1979 bislang zehn Kinofilme

created by Gene Roddenberry

William Shatner (Kpt. Kirk), Patrick Stewart (Kpt. Picard)

Star Trek beschreibt eine utopische Zukunft, in der die Menschheit enorme technische Fortschritte erzielt hat. Erzählt werden die Geschichten von Offizieren und Reisenden auf Raumschiffen und -stationen der militärischen und wissenschaftlichen Sternenflotte. Von Bedeutung ist die Fähigkeit, mit Überlichtgeschwindigkeit das Weltall zu bereisen. Auch sind soziale Ungleichheit, Rassismus, Intoleranz, Armut und Krieg überwunden. Kapitalismus und Geldfunktion existieren ebenfalls nicht mehr. Die Menschheit verfolgt das Prinzip der friedlichen Koexistenz mit anderen Lebensformen und schloss sich mit einer Vielzahl weiterer Spezies zur Vereinigten Föderation der Planeten zusammen. Die friedliche Erforschung fremder Welten und Zivilisationen gilt als Leitmotiv. (nach http://de.wikipedia.org/wiki/Star_trek)

Star Wars 1977–2005; „Episode IV–VI“ (nach neuer Zählung) als „Special Edition“ auf DVD (2004), „Episode I–III“ als TV-Ausstrahlung
George Lucas (1977, 1999, 2002, 2005); George Lucas
Mark Hamill (Luke Skywalker), Harrison Ford (Han Solo), Carrie Fisher (Prinzessin Leia)

„In einer Galaxie weit weit entfernt . . .“ Als Weltraummärchen bezeichnet, erschuf George Lucas mit der Star-Wars-Saga einen sechsteiligen Mythos über Coming-of-Age und Helden-Werdung (1977), Initiationsriten (1979), Familienrestituierung (1983), Verantwortungsübernahme (1999), Politik und Coming-of-Age again (2002) sowie Kampf (2005). Der Science-Fiction-Look betont das Fiction und nicht die Science, und die fremdartigen Kulturen dienen ebenso nur als Kulisse für anfangs ein Märchen, das sich an der klassischen, universalen Heldensage orientiert, [55] später ein überbordendes politisches Epos.

Starship Troopers 1997 (0120201); US-DVD 1998

Paul Verhoeven; Edward Neumeier, Robert A. Heinlein (Buchvorlage)
Casper Van Dien (Johnny Rico), Dina Meyer (Dizzy Flores), Denise Richards (Carmen Ibanez), Jake Busey (Private Ace Levy), Neil Patrick Harris (Colonel Carl Jenkins), Patrick Muldoon (Zander Barcalow), Michael Ironside (Lieutenant Jean Rasczak)

In der Zukunft ziehen junge Soldaten aus, die Angriffe der Arachnoiden auf die Erde zu verhindern. Zuvor wird die Ausbildung der Soldaten am Beispiel von Johnny Rico ausführlich gezeigt, der auch als Haupt-Focalizer dient.

Vordergründig ein Actionfilm, sorgen zahlreiche satirische Elemente wie Werbefilme oder Referenzen auf Riefenstahl-Ästhetik für eine Ambivalenz der Kriegsdarstellung.

Strange Days 1995 (0114558); Kino

Kathryn Bigelow; James Cameron, Jay Cocks
Ralph Fiennes (Lenny Nero), Angela Bassett (Lornette „Mace“ Mason), Juliette Lewis (Faith Justin), Tom Sizemore (Max Peltier)

Eine neue Technologie ermöglicht die Aufzeichnung der Emotionen und Erlebnisse. Nero ist Händler für solche illegalen Geräte und Filme. Zufällig gelangt er an einen Clip, der die Ermordung eines populären Sängers durch Polizisten dokumentiert. Seine Ex-Freundin Faith, sein angeblicher Freund Max und seine Gefährtin Mace treiben die Entwicklung der Story voran. Im Trubel der Millenniumsfeier kulminiert das Spektakel.

Terminator, The 1984 (0088247); TV

James Cameron; Harlan Ellison, James Cameron, Gale Anne Hurd
Arnold Schwarzenegger (The Terminator), Michael Biehn (Kyle Reese), Linda Hamilton (Sarah Connor)

In der Zukunft wollen Maschinen die Menschen vernichten. Ein Cyborg wird nach 1984 zurückgeschickt, um die Geburt des künftigen Rebellenführers zu verhindern. Die Frau, nach der er sucht, ist noch nicht schwanger und kann die Verfolgung durch den Cyborg nicht einordnen. Ebenso ist ihr der Mann suspekt, den die Rebellen schickten, um den Auftrag des Terminators zu vereiteln. Dieser kann sie vor den Angriffen beschützen, er kommt im Kampf mit dem Terminator wie dieser um, konnte allerdings zuvor das Vertrauen der Frau gewinnen und sie schwängern.

Terminator 2: Judgment Day (Terminator 2: Tag der Abrechnung) 1991 (0103064)

James Cameron; James Cameron, William Wisher Jr.

Arnold Schwarzenegger (The Terminator), Linda Hamilton (Sarah Connor), Edward Furlong (John Connor), Robert Patrick (T-1000)

Der T800 wird umprogrammiert und in die Vergangenheit geschickt, um Sarahs Sohn zu beschützen, während das neue Modell T1000 diesen zu töten versucht.

Thank You for Smoking 2005 (0427944); DVD 2007

Jason Reitman; Jason Reitman, Christopher Buckley (Buchvorlage)

Aaron Eckhart (Nick Naylor), Maria Bello (Polly Bailey), William H. Macy (Senator Ortolan Finistire), Robert Duvall (Captain), Katie Holmes (Heather Holloway), Adam Brody (Jack), Rob Lowe (Jeff Megall)

Satire. PR-Mann Naylor spielt im Auftrag der Tabakindustrie die Wirkungen des Tabakkonsums herunter. Um den Absatz zu fördern, spricht er u.a. mit Hollywood-agent Megall, stolpert aber über einen Enthüllungsbericht der Journalistin Holloway. Er wird gekidnappt und mit Nikotinplastern nahezu getötet, kann aber noch vor dem Kongressausschuss aussagen.

Trial, The (Der Prozess, Le Procès) 1962 (0057427); s/w; DVD als UK-Import, 2005

Orson Welles; Franz Kafka (Buchvorlage), Orson Welles

Anthony Perkins (Josef K.), Jeanne Moreau (Marika Burstner), Romy Schneider (Leni), Orson Welles (Albert Hastler, der Anwalt)

Gefühlte Eins-zu-eins-Umsetzung des Kafka-Romans. Josef K. wird verhaftet und versucht, den Grund für seine Verhaftung in Erfahrung zu bringen und die Verhaftung abzuwenden. Wie die dem Film vorangestellte Exposition klarstellt, folgen Roman und Film der Logik des Traumes – des Albtraumes.

Tron 1982 (0084827); DVD „Deluxe Edition“ 2002

Steven Lisberger; Steven Lisberger, Bonnie MacBird

Jeff Bridges (Kevin Flynn, Clu), Bruce Boxleitner (Alan Bradley, Tron), David Warner (Ed Dillinger, Sark, Voice of Master Control Program), Cindy Morgan (Lora, Yori), Barnard Hughes (Dr. Walter Gibbs, Dumont)

Der Hacker Flynn versucht, in das Encom-Computersystem einzubrechen, um Beweise zu finden, dass der jetzige Chef Dillinger seine Computerspiele als eigene ausgegeben und ihn somit bestohlen hat. Dillinger erfährt vom Master Control Program (MCP), dass Flynn einzubrechen versucht und dass das MCP weitere Macht an sich reißen will. Währenddessen wird in einem anderen Bereich des Encom-Komplexes eine Orange via Laser digitalisiert und dann neu zusammengesetzt. Lora will Flynn vor Dillingers Verdacht warnen und erfährt zusammen mit ihrem Freund Alan von Flynns wahren Beweggründen. Sie unterstützen Flynn, in das Gebäude zu gelangen. Am Terminal wird Flynn vom MCP erkannt und via Laser digitalisiert. Bis auf die letzten Bilder spielt der Rest des Films in der digitalen Welt. (ab 0:30). Flynn soll sich auf dem Spieleraster bewähren und bricht mit den zwei Mitspielern Ram und Tron (Alans Programm, das das MCP überwachen und kontrollieren könnte) aus dem Spieleraster aus. Tron benötigt Daten von Alan, die er am Input-Output-Tower auf seine Identitätsdisk bekommt. Die drei werden getrennt, Ram kommt um, und Tron begegnet Yori auf dem Weg zum IO-Tower. Dort wacht Dumont über die

Kommunikation mit den Usern und lässt Tron passieren. Sark, der Handlanger des MCP, nimmt (aus Angst vor der Strafe des MCP) die Verfolgung auf und setzt Dumont gefangen. Tron und Yori entkommen auf einem Solarsegler, Flynn gelangt ebenfalls auf den Solarsegler. Alle drei segeln zum Zentrum des Systems, zum MCP. Dort gelingt es Tron, Sark zu töten, Flynn lenkt das MCP mit einem Sprung in dessen Zentrum ab, Tron kann die Disk (wie er von Alan aufgetragen bekam) in das Zentrum schleudern, das MCP bricht zusammen, und die Computerwelt ist wieder frei. Im Epilog wird Flynn zum Encom-Chef.

Tron, wie in [50] dargestellt, setzt mehr auf die Präsentation als die Story. In technischer und ästhetischer Hinsicht ist der Film ein Solitär und Meilenstein für Computereffekte auf der Leinwand. Die 15 Minuten leinwandfüllende Computergrafiken waren revolutionär. Als Ausgangspunkt stand für Drehbuchautor und Regisseur Lisberger die Präsentation, aus der sich die Story entwickelt.

Truman Show 1998 (0120382); DVD 2000

Peter Weir; Andrew Niccol

Jim Carrey (Truman Burbank), Laura Linney (Meryl Burbank, Hannah Gill), Noah Emmerich (Marlon), Natascha McElhone (Lauren, Sylvia), Ed Harris (Christof), Paul Giamatti (Control Room Director), Adam Tomei (Control Room Director)

Der Versicherungsvertreter Truman Burbank ist, ohne davon zu wissen, die Hauptfigur einer Live-Fernsehserie. Christof, der Produzent der Serie, hat dazu das Küstenstädtchen Seahaven bauen lassen. Finanziert wird die Truman Show, die 24 Stunden täglich live übertragen wird, hauptsächlich durch Product Placement. Nach über 29 Jahren (am Tag 10.909) wird Truman misstrauisch, als ein Scheinwerfer aus dem Himmel fällt und neben ihm auf den Boden knallt. Verschiedene Missgeschicke verstärken sein Misstrauen. So erkennt er seinen bei einem Bootsunfall umgekommenen Vater in einem Obdachlosen wieder. In Rückblenden erfährt das Publikum über den Anfang der Serie und anderen Zwischenfällen. So wird auch Sylvia vorgestellt; Truman hat sich in seinem letzten Schuljahr in sie verliebt, sie reiste aber nach Fidschi (eigentlich wollte sie Truman die Wahrheit über seine Existenz sagen, als ihr „Vater“ sie findet und mit ihr nach Fidschi reist). Truman erkennt zunehmend, dass mit seiner Welt etwas nicht stimmt, und versucht, die Hintergründe zu erkennen und schließlich auszubrechen. Nach einem Eklat mit seiner Ehefrau übernachtet er im Keller, aus dem er unbemerkt flieht. Eine großangelegte Suchaktion durchkämmt die Stadt. Truman segelt derweil auf den Horizont zu. Christof will ihn mit einem Sturm aufhalten, doch Truman gibt nicht auf. Schließlich erreicht er die Grenze seiner Welt und tritt nach einem Dialog mit Christof durch einen Notausgang ab.

Untraceable 2008 (0880578)

Gregory Hoblit; Robert Fyvolent, Mark Brinker, Allison Burnett

Diane Lane (Agent Jennifer Marsh), Billy Burke (Detective Eric Box), Colin Hanks (Agent Griffin Dowd), Joseph Cross (Owen Reilly), Mary Beth Hurt (Stella Marsh)

Die alleinerziehende Mutter und FBI-Agentin Marsh stößt auf die Internetseite killwithme.com, wo via Live-Streaming einer Katze beim Verhungern zugeschaut werden kann. Nach der Katze ist auch Menschen beim Sterben zuzuschauen. Der Tod beschleunigt sich mit zunehmender Besucherzahl. Schließlich soll auch Marsh eines der Opfer werden, kann den Killer jedoch töten.

War of the Worlds, The (Kampf der Welten) 1953 (0046534); TV

Byron Haskin; Barré Lyndon, H.G. Wells (Buchvorlage)

Gene Barry (Dr. Clayton Forrester), Ann Robinson (Sylvia Van Buren)

Marsianer greifen die Erde an – und sterben schließlich an irdischen Bakterien.

Wargames (War Games – Kriegsspiele) 1983 (0086567); DVD 2006

John Badham; Lawrence Lasker, Walter F. Parkes, Walon Green (uncredited)

Matthew Broderick (David Lightman), Dabney Coleman (Dr. McKittrick), John Wood (Dr. Stephen Falken), Ally Sheedy (Jennifer Mack), Barry Corbin (General Beringer)

Nach dem Scheitern einer Übung werden die menschlichen Kontrolleure in den Missile-Ständen gegen ein zentral computergesteuertes System ausgetauscht. Der Highschool-Schüler David landet beim Versuch, sich bei einer Computerspielfirma einzuloggen, versehentlich bei einem Militärrechner, der strategische Spiele anbietet. Seinen Irrtum nicht erkennend, versucht David, ein Spiel zu starten und liest sich von den Spieltiteln ausgehend in die Materie ein, bis er Dr. Stephen Falken als Schöpfer erkennt und das Passwort errät. David startet das Spiel „Global Thermonuclear War“ und löst so einen Fehlalarm auf höchster Ebene aus. Das FBI verhört ihn, dabei erkennt David, dass der Computer („WOPR“ bzw. „Joshua“ nach dem Sohn von Dr. Falken) das Spiel weiterspielt. David entkommt und macht den vermeintlich toten Dr. Falken ausfindig. Dieser hat sich aus Resignation zurückgezogen und erwartet den dritten Weltkrieg. Unterdessen läuft die Zeit davon, denn Joshua löst einen umfassenden Angriff auf Russland aus. Im NORAD-Kontrollzentrum ist der Unterschied zwischen der Realität und dem Spiel nicht zu erkennen; man geht von dem von Joshua angezeigten Angriff der Russen aus und bereitet sich auf den umfassenden Rückschlag vor. Es gelingt David und seiner Freundin Jennifer, Falken zu motivieren, mit in das NORAD-Zentrum zu kommen und Joshua aufzuhalten. Die Generäle misstrauen den Anzeigen noch nicht, der Nuklearschlag steht unmittelbar bevor. David gelingt es, Joshua Tic Tac Toe gegen sich selbst spielen zu lassen. Nach zahlreichen Partien berechnet Joshua die Auswirkungen von Nuklearkriegen in verschiedenen Konstellationen. Mit dem Satz „A strange game. The only winning move is not to play“ bricht Joshua den Angriff ab.

Weird Science (L.I.S.A. – Der helle Wahnsinn) 1985 (0090305)

John Hughes, John Hughes

Anthony Michael Hall (Gary Wallace), Kelly LeBrock (Lisa), Ian Mitchell-Smith (Wyatt Donnelly), Bill Paxton (Chet Donnelly)

Die schüchternen Teenager Gary und Wyatt erschaffen sich eine Traumfrau per Computer. Das Experiment funktioniert, und sie erschaffen L.I.S.A. Dank ihrer übernatürlichen Kräfte verschafft sie den beiden einen Sportwagen und coole Partys. Nebenbei stärkt Lisa ihr Selbstbewusstsein. Dadurch werden endlich auch die Mädchen auf die beiden Teenager aufmerksam.

When Harry Met Sally (Harry und Sally) 1989 (0098635)

Rob Reiner, Nora Ephron

Meg Ryan (Sally), Billy Crystal (Harry), Carrie Fisher (Marie), Bruno Kirby (Jess)

Harry und Sally lernen sich 1977 bei einer gemeinsamen Fahrt nach New York kennen. In den nächsten zehn Jahren treffen sich beide immer wieder zufällig. 1987

leben beide in New York. Jetzt deckt die Filmhandlung die Zeit zwischen Herbst 1987 und dem Jahreswechsel 1988/89 ab, in der aus der platonischen Freundschaft allmählich Liebe wird. Parallel zur Liebesgeschichte mit Harry und Sally entwickelt sich eine Beziehung zwischen ihren Freunden Jess und Marie.

You've Got Mail (eM@il für Dich) 1998 (0128853); DVD

Nora Ephron; Miklós László (play „Parfumerie“), Nora Ephron, Delia Ephron
Tom Hanks (Joe Fox), Meg Ryan (Kathleen Kelly), Greg Kinnear (Frank Navasky), Parker Posey (Patricia Eden), Jean Stapleton (Birdie Conrad), Steve Zahn (George Pappas)

Die Betreiberin des Buchladens „Around the Corner“, Kathleen Kelly, hat einen ihr unbekanntem eMail-Partner, mit dem sie in regem Austausch steht. Währenddessen baut in ihrer Gegend der Discountbetreiber Joe Fox eine Filiale seines „Fox Superstores“. Bei einem Spaziergang gerät Joe mit zwei Kindern in Kates Geschäft, beide sind sich sympathisch, er sagt seinen Namen jedoch nicht. Bei einem Dinner begegnet sie Fox wieder, der ihr nun – da sie seinen Namen kennt – unsympathisch ist. Der neue Discounter stürzt Kate in die wirtschaftliche Krise. Sie mobilisiert eine Kampagne gegen die „unpersönlichen Discounter“, muss ihr Geschäft aber schließen. Immer wieder unterhält sie sich mit ihrem eMail-Partner allgemein über ihre Sorgen und beschließt, ihn zu treffen. Dabei stellt sich für Joe Fox heraus, dass er und Kate die Mail-Schreiber sind, das gibt er jedoch nicht zu erkennen, sondern hält den Doppelkontakt (real als Unternehmer Joe Fox und via eMail als unbekannter Freund) aufrecht. Es gelingt ihm, Kates Vertrauen in der realen Welt zu gewinnen, und schließlich gibt er sich ihr als eMail-Partner zu erkennen – Happy End.

Index

- 2001 – A Space Odyssey, V, V, 2, 10, 11, 15, 19, 23, 28, 54, 63, 64, 71–73, **73**, 74, 75, 77, 78, 80, 81
- A Nightmare on Elm Street, XIX, 21
- Alien, V, VI, 3, 11, 25, 51, 66, **66**, 67–75, 78, 80
- American Pie, VII, VII, 82
- Annie Hall, VII, 45
- Another Gay Movie, VII, 82
- Antitrust, VIII, 29, 30, **30**, 31–37, 48, 49, 51, 61, 78–80
- Back to the Future, VIII, 19, 20
- Bicentennial Man, IX, 21, 76
- Birds, The, V, IX, 20, 21, 66
- Bourne, 29, 50, 51, 54, **54**, 56–58, 61, 62, 68, 69, 78, 80
- The Bourne Identity, IX, 55, 57, 79
- The Bourne Supremacy, X, 55
- The Bourne Ultimatum, X, 55
- Bowling for Columbine, XVII
- Brainstorm, X, 81
- Brazil, XI, 39
- Breach, XI, 54, 78
- Citizen Kane, XI, 20, 29
- Clockwork Orange, XI, 16
- Conversation, The, XII, 40
- Dark City, XII, 39
- Dr. Strangelove Or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, I, XII, 1, 2, 7, 8, 10, 20, 28, 33, 51, 62, **62**, 64–66, 68, 69, 78–81
- Everything You Always Wanted to Know About Sex, But Were Afraid to Ask, XIII, 25
- Faces of Death, XIII, 81
- Fahrenheit 451, XIII, 39
- Fahrenheit 9/11, XVII
- Fast Track, XIII, 47
- Final Destination, XIV, 47
- Game, The, XIV, 18
- Gattaca, XIV, 5, 54
- Godfather, The, XIV, 16
- Hackers, XV, 16, 21, 23, 27, 29, 30, **30**, 31, 33–37, 48, 49, 51, 78–80
- Hostel, XV, 82
- Idle Hands, XVI, 19
- Jurassic Park, XVI, 5
- Last Kiss, The, XVI, 47
- Lord of the Rings, XVI, 18
- Magnolia, XVII, XVII, 21
- Matrix, The, XVII, 5, 9
- Mission Impossible, II, XVII, 27, 32, 55
- Net, The, XVIII, 4, 29, 37, **37**, 38–41, 43, 48, 49, 51, 69, 73, 78, 80
- Panic Room, XIX, 18
- Paths of Glory, XIX, 31
- Pleasantville, XIX, 12, 52
- Rainmaker, The, XX, 47
- Robocop, XX, 72
- Rosemary's Baby, XX, 23
- Runaway Jury, XX, 47
- S1mone, XX, 54, 71
- Shop Around the Corner, The, XXI, 41, 42, 45–47
- Short Circuit, XXI, 72, 76
- Sicko, XVII
- Silent Running, XXI, 72
- Sixth Sense, The, XXII, 20, 21, 28
- Sleepless in Seattle, XXII, 16, 18, 41, 45
- Star Trek, XXII, 11, 18, 25, 51, 70–72, 76
- Star Wars, XXIII, 18, 66, 78

- Starship Troopers, XXIII, 31
- Strange Days, XXIII, 81
- Terminator 2: Judgment Day, XXIV, 72
- Terminator, The, XXIII, 9, 71, 72, 76
- Thank You for Smoking, IV, XXIV, 19
- Trial, The, V, XXIV, 21
- Tron, V, XXIV, XXV, 4, 10, 25, 28, 51,
58, **58**, 59–62, 69, 75, 78–80
- Truman Show, XXV, 10, 25, 51, **51**, 52–54,
57, 61, 62, 68, 69, 78–80
- Untraceable, XXV, 82
- War of the Worlds, The, XXVI, 5
- Wargames, XXVI, 51, 64, **64**, 65–69, 72,
73, 78, 80
- Weird Science, XXVI, 72, 76
- When Harry Met Sally, XXVI, 45, 46
- You've Got Mail, XXVII, 4, 18, 29, 41, **41**,
42, 43, 45–48, 69, 73, 78–80, 82

C Literaturverzeichnis

- [1] ALBERSMEIER, FRANZ-JOSEF (HRSG.): *Texte zur Theorie des Films*. Essayband. Stuttgart, 1979, 1998.
- [2] ARISTOTELES: *Poetik*. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart, 1982.
- [3] BENJAMIN, WALTER: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (gekürzt, nach Ausgabe 1991)*. Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard; hrsg. von C. Pias, J. Vogl, L. Engell, O. Fahle, B. Neitzel. Stuttgart, 1999.
- [4] BERG, CHUCK UND TOM ERSKINE: *The Encyclopedia of Orson Welles. From „The Hearts of Age“ to „F for Fake“*. New York, 2003.
- [5] BODEN, MARGARET A.: *Künstliche Intelligenz und Menschenbilder (1985)*. Informatik und Philosophie; hrsg. von P. Scheffe, H. Hastedt, Y. Dittrich, G. Keil. Mannheim, 1993.
- [6] BORDWELL, DAVID: *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin, 1985.
- [7] BRANIGAN, EDWARD: *Narrative Comprehension and Film*. Sightlines. Routledge, London, 1992.
- [8] BRÖCKERS, MATHIAS: *Tune in, turn on, boot up*. www.heise.de/tp/r4/artikel/20/20413/1.html, 05.07.2005.
- [9] BUDDEMEIER, HEINZ: *Von der Keilschrift zum Cyberspace. Der Mensch und seine Medien*. Stuttgart, 2001.
- [10] BÜRGER, PETER: *Batmans Rüstungsfabrik. Science-Fiction, Kriegskino und Krieg der Zukunft*. www.telepolis.de/r4/artikel/23/23507/1.html, 16.09.2006.
- [11] CARROLL, NOËL: *Auf dem Weg zu einer Ontologie des bewegten Bildes (1995)*. Philosophie des Films. Grundlagentexte; hrsg. von Dimitri Liebsch. Paderborn, 2006.
- [12] CAVELL, STANLEY: *Was wird aus den Dingen im Film (Vortrag 1977)*. Philosophie des Films. Grundlagentexte; hrsg. von Dimitri Liebsch. Paderborn, 2006.
- [13] CHATMAN, SEYMOUR: *Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Cornell University, 1990.
- [14] COHEN-SÉAT, GILBERT: *Film und Kino (1946)*. Philosophie des Films. Grundlagentexte; hrsg. von Dimitri Liebsch. Paderborn, 2006.
- [15] DANTO, ARTHUR C.: *Bewegte Bilder (1979)*. Philosophie des Films. Grundlagentexte; hrsg. von Dimitri Liebsch. Paderborn, 2006.

- [16] DIETZ, SIMONE: *Die Technisierung der Lebenswelt. Informatik und Philosophie*; hrsg. von P. Scheffe, H. Hastedt, Y. Dittrich, G. Keil. Mannheim, 1993.
- [17] DILGER, DANIEL ERAN: *Inside iTunes: Part II. The QuickTime Media Layer: Apple's Best Kept Secret*. www.roughlydrafted.com/insideitunes2.html, 02.02.2004.
- [18] DR. WERNER SCHOLZE-STUBENRECHT, DIETER MANG (PROJEKTLEITUNG): *Duden. Das große Wörterbuch der deutschen Sprache in zehn Bänden (CD-ROM-Ausgabe)*. Mannheim, 1999.
- [19] ELSAESSER, THOMAS: *American Graffiti. Neue Deutsche Filmemacher zwischen Avantgarde und Postmoderne (1986)*. *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*; hrsg. von Jürgen Felix. Bamberg, 2002.
- [20] FLORIN, ALEXANDER: *Wenn der Raum zwischen den Szenen zur Odyssee wird*. www.zanjero.de/film/2001.shtml, 2002.
- [21] FULD, WERNER: *Das Lexikon der Fälschungen. Fälschungen, Lügen und Verschwörungen aus Kunst, Historie, Wissenschaft und Literatur*. Frankfurt/Main, 1999.
- [22] GRÖNDAHL, BORIS: *The Script Kiddies Are Not Alright. Definitions and Differentiations Among Hackers*. www.heise.de/tp/r4/artikel/9/9298/1.html, 13.08.2001.
- [23] HANSMANN, JUDITH: *Der Alienmythos als Konstrukt von Körperlichkeit und Sexualität. Die Frau als Monster und Mutter*. www.culture.hu-berlin.de/sp/WS_99_00/Hansmann/alien.html, 2000.
- [24] HARTMANN, BRITTA: *Von der Macht erster Eindrücke. Falsche Führten als textpragmatisches Krisenexperiment. Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*; hrsg. von Fabienne Liptay, Yvonne Wolf. München, 2005.
- [25] HEERMANN, CHRISTIAN: *Geheimwaffe Fliegende Untertassen. Gauner – Gaukler – Gangster*. Berlin, 1983.
- [26] INGARDEN, ROMAN: *Der Film (1947)*. *Philosophie des Films. Grundlagentexte*; hrsg. von Dimitri Liebsch. Paderborn, 2006.
- [27] INTERNET MOVIE DATABASE: *Antitrust*. www.imdb.com/title/tt0218817/trivia, 21.01.2008.
- [28] JOHNSON, STEVEN: *Emergence. The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software*. New York, 2001.
- [29] JUERGENS, BRIAN: *The Year in Queer Movies*. www.afterelton.com/movies/2007/12/the_year_in_queer_film, 09.12.2007.
- [30] JUNGBLUTH, THOMAS: *Der ultimative Geek-Filmcanon. 50 Filme, in denen Computer oder Gadgets eine entscheidende Rolle spielen*. www.telepolis.de/r4/artikel/21/21679/1.html, 21.01.2006.
- [31] KAROW, WILLI: *Einführung. Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino*; hrsg. von I. Schenk, C. Ruffert, K-H. Schmid, A. Tews. Berlin, 2006.

- [32] KIRCHMANN, KAY: *Stanley Kubrick. Das Schweigen der Bilder*. Bochum, 2001.
- [33] KRACAUER, SIEGFRIED: *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt/Main, 1985.
- [34] KRIEG, PETER: *WYSIWYG oder das Ende der Wahrheit. Dokumentarfilm in der Postmoderne (1990). Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*; hrsg. von Jürgen Felix. Bamberg, 2002.
- [35] KRIEG, PETER: *Die paranoide Maschine. Computer zwischen Wahn und Sinn*. Hannover, 2005.
- [36] KUPERBERG, CLARA UND ROBERT: *FBI – Die dunkle Macht (TV-Dokumentation)*. WDR, 2007.
- [37] LINZMAYER, OWEN W.: *Apple Confidential 2.0. The Definitive History of the World's Most Colorful Company*. San Francisco, 2004.
- [38] LIPTAY, FABIENNE UND YVONNE WOLF (HRSG.): *Was stimmt denn jetzt? Unzuverlässiges Erzählen in Literatur und Film*. Essayband. München, 2005.
- [39] LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS: *Das Anti-Kino (1973). Philosophie des Films. Grundlagentexte*; hrsg. von Dimitri Liebsch. Paderborn, 2006.
- [40] MAASE, KASPAR: *Die ästhetische Würde des Kassenerfolgs. Zum Verhältnis zwischen Mainstream-Diskurs und Massenpublikum. Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino*; hrsg. von I. Schenk, C. Ruffert, K-H. Schmid, A. Tews. Berlin, 2006.
- [41] MARSCHALL, SUSANNE: *Farbe im Kino*. Marburg, 2005.
- [42] MARTENS, EKKEHARD: *Computerethik. Informatik und Philosophie*; hrsg. von P. Scheffé, H. Hastedt, Y. Dittrich, G. Keil. Mannheim, 1993.
- [43] MELDUNG: *FBI plant umfassende Datenbank mit biometrischen Merkmalen*. www.heise.de/newsticker/meldung/103001, 05.02.2008.
- [44] MELDUNG: *Der letzte Service: zum Tode von Joseph Weizenbaum*. www.heise.de/newsticker/meldung/104672, 06.03.2008.
- [45] MERLEAU-PONTY, MAURICE: *Das Kino und die neue Psychologie (Vortrag 1945). Philosophie des Films. Grundlagentexte*; hrsg. von Dimitri Liebsch. Paderborn, 2006.
- [46] METZ, CHRISTIAN: *Probleme der Denotation im Spielfilm (1968). Texte zur Theorie des Films*; hrsg. von Franz-Josef Albersmeier. Stuttgart, 1998.
- [47] MIDDING, GERHARD: *Wir sind noch einmal davongekommen. Stanley Kubrick*; hrsg. von Andreas Kilb, Rainer Rother u.a. Berlin, 1999.
- [48] MONACO, JAMES: *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*. Hamburg, 1995.

- [49] NAICA-LOEBELL, ANDREA: *Beamen, Sex und Cyborgs. Ein Gespräch mit dem Physiker hinter Star Trek: Lawrence Krauss.* www.telepolis.de/r4/artikel/23/23875/1.html, 13.11.2006.
- [50] NEUHAUS, WOLFGANG: *Der Sturz in den Cyberspace. Vor zwanzig Jahren kam der Film „Tron“ der Disney Studios in die Kinos.* www.telepolis.de/r4/artikel/12/12230/1.html, 20.04.2002.
- [51] NEUMANN, HANS-JOACHIM: *Der kalte Blick. Stanley Kubrick ist tot.* Zitty, 07/1999.
- [52] OSTERIED, PETER: *Alien. Filmgalerie Sonderheft „Alien“.* Hille, 1999.
- [53] PIAS, CLAUS, JOSEPH VOGL U.A. (HRSG.): *Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard.* Essayband. Stuttgart, 1999.
- [54] SCHMID, HANS: *Die große Filmsuche rund um die Welt. Das Wissen um unser filmisches Erbe ist zufällig und fragmentarisch.* www.heise.de/tp/r4/artikel/27/27174/1.html, 10.02.2008.
- [55] SCHRECKENBERG, ERNST: *Die Reise des Helden. Zur Geschichte eines Erzählmodells in Hollywood. Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino;* hrsg. von I. Schenk, C. Ruffert, K-H. Schmid, A. Tews. Berlin, 2006.
- [56] SEESSLEN, GEORG UND FERNAND JUNG: *Stanley Kubrick und seine Filme.* Marburg, 1999.
- [57] STEPHENSON, NEAL: *Die Diktatur des schönen Scheins. Wie grafische Oberflächen die Computernutzer entmündigen.* München, 1999.
- [58] THISSEN, ROLF: *Stanley Kubrick. Der Regisseur als Architekt.* Mainz, 1999.
- [59] TILMANN, CHRISTINA: *Das Leben in flagranti erwischen. . . . und die Wirklichkeit bewegen: Der Dokumentarfilm boomt. Mit und ohne Musik. Auf der Berlinale – und das ganze Jahr in den Kinos.* „Der Tagesspiegel“ Berlin, 02.02.2008.
- [60] WALDROP, CLAY: *The Case For HAL's Sanity.* www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0095.html, undated.
- [61] WALTER, STEPHAN: *2001: Mythos und Science im Cinema.* Norderstedt, 2002.
- [62] WIKIPEDIA: *Hackers – Im Netz des FBI.* http://de.wikipedia.org/wiki/Hackers_-_Im_Netz_des_FBI, 21.01.2008.

Zitate sind stets als solche gekennzeichnet und mit Quellennachweis versehen. In deutschsprachigen Zitaten wurde die Schreibung behutsam an die aktuelle Rechtschreibregelung angepasst. Bei Aufsätzen, die in Essaybänden zusammengetragen wurden – und nicht speziell für diesen Band geschrieben wurden – habe ich das Jahr der Erstpublikation bzw. Bezugsquelle in Klammern angegeben. Hervorhebungen in Zitaten entstammen den Quellen. Andere als hier aufgeführte Texte haben keinen reproduzierbaren Einfluss auf die Arbeit genommen.

Internetseiten sind alle zwischen dem 15. und 20. April 2008 überprüft worden, und es liegen Ausdrücke der verwendeten Texte vor, um gegen Online-Veränderungen gewappnet zu sein. Die Verwendung von Wikipedia-Einträgen ist problematisch, dessen bin ich mir bewusst, und verwende sie daher nicht als Primärquellen, sondern lediglich zur Illustration eines Arguments. In diesem Zusammenhang sind die Überlegungen von Frank Hartmann (www.heise.de/tp/r4/artikel/27/27645/1.html) berücksichtigenswert: „Wikipedia ist damit freilich alles andere als eine wissenschaftliche Quelle, selbstverständlich aber ein Tool für wissenschaftliches Arbeiten.“ Im Fall der rein illustrierenden Verwendung wird der Link nicht im Literaturverzeichnis, sondern an der Illustrationsstelle angegeben.

D Tabellenverzeichnis

2.1	Narrative Modi im Überblick	18
2.2	Elemente mit narrativer Funktion	26
3.1	Story- und Materie-Elemente von <i>Hackers</i> und <i>Antitrust</i>	36
3.2	Objektcomputer im Vergleich	48
4.1	Settingcomputer im Vergleich	62
4.2	Settingcomputer im Vergleich (2)	68
6.1	Filmcomputer in Story, Materie, Präsentation	78
6.2	Zwischen Story und Präsentation	78
6.3	Computermodi	80

E Abbildungsverzeichnis

0.1	Creative Commons Licence	ii
2.1	Hackers, 0:28	27
3.1	Hackers, 0:27	31
3.2	Hackers, 0:28	32
3.3	Antitrust, 0:01	33
3.4	Antitrust, 1:14	34
3.5	The Net, 0:42	38
3.6	The Shop Around the Corner, 1:06 You've Got Mail, 1:05	42
3.7	You've Got Mail, 0:04 1:10	42
3.8	You've Got Mail, 0:00 0:01	43
3.9	You've Got Mail, 0:01 0:02	43
4.1	Raumfahrtkontrollzentren	50
4.2	Truman Show, 1:22	53
4.3	The Bourne Supremacy, 0:18	55
4.4	The Bourne Supremacy, 1:16	56
4.5	The Bourne Identity, 1:44	57
4.6	Tron, 0:30	61
4.7	Dr. Strangelove, 0:38 0:03	63
4.8	Wargames, 1:22	65
4.9	Alien, 0:08	67
5.1	2001 – A Space Odyssey, 1:03	74
5.2	2001 – A Space Odyssey, 1:47	75
5.3	2001 – A Space Odyssey, 1:34	76