

André Karsai

eXit
aus der
Postmoderne.

Der
Realitätsbegriff
in
David Cronenbergs
EXISTENZ.

Eine kontextuelle Filmanalyse.

André Karsai

***eXit aus der Postmoderne.
Der Realitätsbegriff in
David Cronenbergs EXISTENZ.
Eine kontextuelle Filmanalyse.***

DIPLOMARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades

Magister der Philosophie

Studium: Publizistik und Kommunikationswissenschaft

Universität Klagenfurt

Fakultät für Kulturwissenschaften

Begutachter: Prof. Dipl.Psych. Mag. Dr. Rainer Winter
Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft

April 2003

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Schrift verfasst und die mit ihr unmittelbar verbundenen Arbeiten selbst durchgeführt habe. Die in der Schrift verwendete Literatur sowie das Ausmaß der mir im gesamten Arbeitsvorgang gewährten Unterstützung sind ausnahmslos angegeben. Die Schrift ist noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden.

Klagenfurt, im April 2003

Inhaltsverzeichnis

Vorspann	6
Das Kreislaufdiagramm von Johnson	7
What is the Matrix? And what is wrong with it?	10
1. Kapitel: Inhaltsanalysen	13
1.1. Begriffsdefinitionen der im Film verwendete Ausdrücke	13
1.2. EXISTENZ – der Plot	15
1.3. Sequenzanalyse	16
1.4. Analyse der Realitätsebenen im Film	27
1.5. Die Namen und ihre etymologischen Bedeutungen	29
2. Kapitel: Fremdwahrnehmung	33
2.1. Was ist EXISTENZ?	35
Die Gemeinsamkeiten	35
2.2. Die verschiedenen Positionierungen zu EXISTENZ	38
„low budget version of ‘The Matrix’”	39
„We’re never to be certain what is real and what is a game within a game within a game”	40
„a kind of ultimate nothing-is-as-it-seems movie”	41
2.3. Die Themen	41
Wahrnehmung und Realität	42
Sexualität, Körper und Körperlichkeit	43
Glaube und Transzendenz	46
2.4. Zusammenfassung	47

3. Kapitel: Selbstwahrnehmung	49
3.1. Transzendenz und Glaube	52
3.2. Körperlichkeit und Sexualität	55
3.3. Realität und Wahrnehmung	61
3.4. Zusammenfassung	65
4. Kapitel: EXISTENZ im Spiegel antiker Erkenntnistheorie und moderner Medienkritik	67
4.1. EXISTENZ und Platons Höhlengleichnis	68
4.2. EXISTENZ und Marshall McLuhans „The medium is the message“	70
4.3. EXISTENZ und Neil Postmans „Wir amüsieren uns zu Tode“	77
4.4. EXISTENZ und Jean Baudrillards Medien- und Simulationstheorie	80
4.5. Zusammenfassung	84
5. Fazit	86
5.1. Zusammenfassung	86
5.2. Erkenntnisse	87
5.3. Ausblick	89
Anhang I: Rezensionen aus Printmedien	92
Anhang II: Kritiken aus dem Internet	106
Literatur- und Quellenverzeichnis	159

The world of games is in a kind of trance. People are programmed to accept so little. But the possibilities are so great. eXistenZ is not just a game. It's an entirely new game system. And involves a hole lot of new toy which you're gonna be the first to try out.

(Allegra Geller)

Vorspann

„You have to play the game to find out why you're playing the game.“

Dieser Satz von Allegra Geller in David Cronenbergs EXISTENZ verdichtet die anscheinende Aussage des Films auf das Wesentliche und zugleich doch so Komplizierte. Es ist die Frage nach der Realität, nach dem Leben, und ob wir Menschen wissen, was wir zu wissen glauben, ob das wahr ist, was wir wahrnehmen. Es ist die Frage nach dem Perpetuum-Mobile Realität, nach dem Hund, der sich selbst in den Schwanz beißt, nach einem Bild von M. C. Escher.

Schon seit Jahrtausenden beschäftigen sich Menschen mit der Frage nach der Realität, und das Thema hat bis zum heutigen Tag nichts an seiner Brisanz eingebüßt. Obwohl sich die Wissenschaft in allen Bereichen in beispielloser Weise weiterentwickelt hat, scheint die Frage nach der Realität noch immer eine kontroverse, wenn nicht unlösbare.

In der vorliegenden Diplomarbeit werde ich mich anhand David Cronenbergs EXISTENZ in einer Kulturanalyse im Sinne der Cultural Studies an die medienwissenschaftliche Diskussion über Realität, Wahrnehmung und Simulation annähern.

Nach diesem Einleitungskapitel, in dem ich die wissenschaftliche Fragestellung formulieren, meinen Untersuchungsgegenstand abgrenzen sowie meine Vorgehensweise erklären werde, erfolgen im ersten Kapitel Inhaltsanalysen von EXISTENZ auf verschiedenen Ebenen. Im zweiten Kapitel werden Rezensionen zu EXISTENZ untersucht, und ich werde diese nach der

Lesart einzuteilen versuchen. In einem nächsten Schritt werde ich anhand der Kritiken die Hauptthemen des Films herausarbeiten. Im dritten Kapitel wird näher auf die Hauptthemen des Films und den selbstreflexiven Umgang damit eingegangen werden. Im darauf folgenden Kapitel werde ich versuchen, den Film in die aktuelle wissenschaftliche Diskussion einzubetten, und anhand unterschiedlicher Theorien von antiker Erkenntnistheorie bis zur (post)modernen Medien- und Gesellschaftskritik von verschiedenen Seiten zu beleuchten. Die gesamte Arbeit ist unter der Prämisse der Suche nach der Wahrheit im Zeitalter der virtuellen Realitäten zu verstehen.

Das Kreislaufdiagramm von Johnson

Um zu erforschen, welche Bedeutungsangebote der Film *EXISTENZ* seinen Rezipienten anbietet, genügt es nicht, den Film alleine zu analysieren, denn „die Isolierung eines Textes zum Zweck der akademischen Untersuchung ist eine sehr spezifische Form der Untersuchung“ (Johnson 1999: 175).

Das Ziel einer umfassenden Kulturuntersuchung im Sinne der Cultural Studies ist die Dezentrierung des Textes als Untersuchungsobjekt, und statt der einseitigen Analyse des Textes wird eine vielschichtigere Untersuchung des Kon-Textes vorgeschlagen (Vgl. Johnson 1999: 168ff).

Laut Fiske (2001: 64f) drängt eine Kulturanalyse des Fernsehens zu einer Untersuchung von drei verschiedenen Ebenen von „Texten“, und den Beziehungen die diese unterhalten. Erstens ist der ursprüngliche Text, der von der Kulturindustrie produziert wurde, zu untersuchen. Zweitens ist die Ebene jener Texte zu untersuchen, die ebenfalls von der Kulturindustrie produziert wurden, und die unter dem ursprünglichen Text liegt – dazu zählen zum Beispiel die in unterschiedlichen Publikationen erscheinenden Kritiken. Die dritte Ebene schließlich umfasst die Texte, die von den

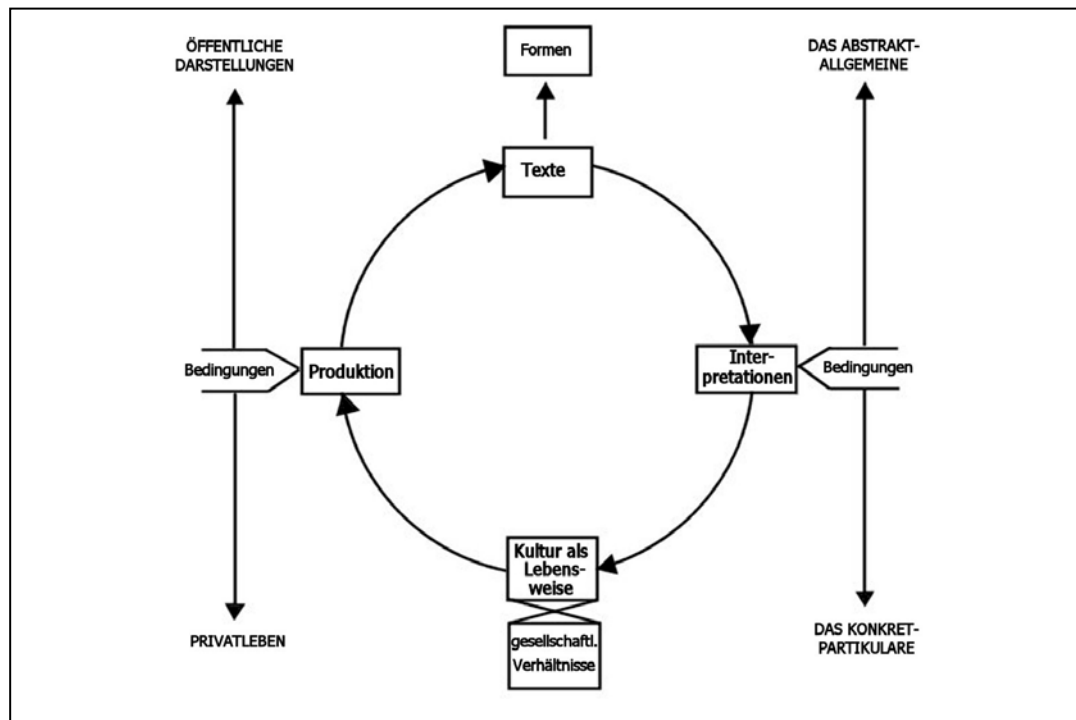
Zuschauern selbst produziert werden, ihre Gespräche und Denkweisen beispielsweise (Vgl. Fiske 2001: 64f).

Analog dazu ist festzustellen, dass auch eine umfassende Filmanalyse in der Tradition der Cultural Studies den Film nicht aus seinem Kontext herausgelöst, als isolierten Text, untersuchen sollte. Vielmehr muss auch ein Film auf verschiedenen Ebenen untersucht werden.

David Cronenbergs EXISTENZ ist wie alle anderen Kulturprodukte in einen Kreislauf eingebunden. „Richard Johnson entwickelte ... ein Modell der Cultural Studies. Es beruht auf einem Kreislaufdiagramm von Produktion, Textualität und Rezeption“ (Kellner 1999: 354). Dieses Modell illustrierte Johnson mit einem Beispiel des Mini-Metro-PKW (Johnson 1999: 148f). In Anlehnung an dieses Beispiel möchte ich die Vorgehensweise für die gegenwärtige Diplomarbeit darlegen.

David Cronenberg hat aus einem bestimmten Grund an einem bestimmten Zeitpunkt in seinem Leben die Idee für seinen Film EXISTENZ gehabt. Diese Idee entstand mit größter Wahrscheinlichkeit nicht schlagartig, sondern ist ein Produkt seiner Gedanken, das sich erst nach und nach zu konkreten Vorstellungen für den Film entwickelt hat. Vorerst blieb also EXISTENZ als Konzept des Filmemachers im Bereich des Privaten. Später aber nahm Cronenbergs private Idee objektivere und öffentlichere Gestalt an, als er sich dazu entschloss, auch mit zukünftigen Mitarbeitern (wie beispielsweise Production Designerin Carol Spier) und potentiellen Geldgebern über seine Vorstellungen zu sprechen. Nachdem der Film dann tatsächlich realisiert wurde, trat das Produkt an die Öffentlichkeit: der Film kam in die Kinos. EXISTENZ bekam also eine allgemeine Bedeutung und er wurde zu einem konkreten Produkt. Anfangs der Film in den Kinos, später dann wurde EXISTENZ zu Videokassetten und zu DVDs, die käuflich erworben werden können. In allen Fällen wurde das Produkt konsumiert und ist dadurch in den privaten Bereich des Konsumenten gerückt.

EXISTENZ hat also den Kreislauf Privatleben – öffentliche Darstellung – das abstrakt-Allgemeine – das konkret-Partikulare durchlaufen.



Darstellung 1: Kreislaufdiagramm von Johnson (Quelle: Johnson 1999: 148)

In meiner Analyse werde ich diesen Kreislauf zunächst entgegen der ursprünglichen Richtung durchlaufen und durchleuchten, und deshalb am vermeintlichen Ende des Kreislaufs beginnen.

EXISTENZ ist ein konkretes Produkt, das ich konsumiert habe. Im ersten Kapitel der Arbeit werde ich also den Inhalt dieses Produkts auf verschiedenen Ebenen analysieren. (Das Konkret-Partikulare)

EXISTENZ ist aber zugleich auch ein Produkt, das Gegenstand des öffentlichen Diskurses ist, daher werde ich im zweiten Kapitel unterschiedliche Filmkritiken analysieren. Dabei werde ich versuchen, die Hauptthemen des Films herauszufiltern. (Das Abstrakt-Allgemeine und Öffentliche Darstellungen)

Im dritten Kapitel werde ich den Film in Hinblick auf die Hauptthemen prüfen und untersuchen, welche Bedeutungsangebote EXISTENZ zu diesen Themen liefert. Außerdem werde ich anhand von Interviews mit David Cronenberg untersuchen, welche Bedeutungsangebote der Produzent dieses Kulturprodukts liefern will, und welche seiner Gedanken er mit EXISTENZ umgesetzt hat. (Öffentliche Darstellungen und Privatleben)

Im vierten Kapitel werde ich versuchen, die Themenfelder der Films in die theoretische und wissenschaftliche Diskussion einzubetten, wobei der Bogen von antiker Erkenntnistheorie bis hin zu postmoderner Medienkritik gespannt werden wird, um schlussendlich die Fragen zu beantworten:

Wie aktuell ist Platons Höhlengleichnis heute? Wie sehr unterscheiden sich die gefesselten Höhlenbewohner der Antike von den mit Plastikkarten zahlenden Internetjunkies in den Kino-Komplexen der Postmoderne? Haben wir in zweieinhalb Jahrtausenden gelernt, was ‚real‘ ist? Oder wie ‚real‘ ‚Realität‘ ist?

Sind all diese Fragen aktuell? Welche Antworten bietet der Film EXISTENZ von David Cronenberg dazu an? Welche Konzepte und Theorien liefert die (post)moderne Medienwissenschaft? Inwieweit spiegeln sich die in EXISTENZ entwickelten Theorien in der aktuellen Diskussion in der modernen Medienkritik wider?

What is the Matrix? And what is wrong with it?

EXISTENZ ist Teil einer neuen Filmgeneration, die in den letzten Jahren populär geworden ist. Er ist – zusammen mit David Finchers FIGHT CLUB und THE MATRIX von den Brüdern Wachowsky Teil der Art von filmischer Umsetzung „die sich im Mainstream eingeschmuggelt hat und ihn fortan radikal aufmischen wird“ (Weingarten 1999: 236).

Beim Gedanken an einen Film, welcher die Motive Realität, Realitätsverlust, Hyperrealität, Cyberrealität und verwandte Themenschwerpunkte behandelt, schießt einem wohl an erster Stelle THE MATRIX durch den Kopf. Die Wachowsky Brüder haben darin gezeigt, dass sich mit einem großen Budget von 63 Millionen US-Dollar (www.imdb.com) mehr Special Effects bezahlen lassen, und dass auch die Werbetrommel viel kräftiger gerührt werden kann. David Cronenbergs unberechtigter Weise

Vorspann

„low budget version of 'The Matrix'“ (Wolk 1999) genannter EXISTENZ hingegen hat zwar ein geringeres Budget von 31 Millionen Kanadischen Dollar zur Verfügung gehabt (www.imdb.com), aber trotzdem – oder gerade deshalb? – geht Cronenbergs Annäherung an die Frage nach der Realität und deren Verlust ungleich sensibler und reflektierter mit diesem Themenkomplex um.

„Bezeichnend ist dabei eine Frage, die sowohl ‚eXistenZ‘ als auch ‚The 13th Floor‘ thematisieren, nicht jedoch ‚Matrix‘: Wie verändert das virtuelle Erleben die Empfindung der eigentlichen physischen Realität?“ (Stiglegger 2002: 61)

Weil EXISTENZ – wie Stiglegger treffend beschreibt – zeigt, oder zumindest anzudeuten versucht, in wie weit die als Realität wahrgenommene Lebensumwelt durch die zunehmende Mediatisierung verformt wird, ist der Film der Wahl für diese Diplomarbeit EXISTENZ und nicht THE MATRIX. „Pflichtschuldig endet der Film mit dem einsetzenden Aufstand von Mensch gegen Maschinerie, der natürlichen gegen die künstliche Welt“ kritisiert Rodeck THE MATRIX (Rodeck 1999), der die Auswirkungen der virtuellen Realität auf den Alltag der Protagonisten und auf die gesamte Gesellschaft nicht thematisiert.

Ein weiteres Argument, das für EXISTENZ und gegen THE MATRIX und die meisten anderen Filme mit ähnlichem Hauptthema spricht, ist die Annahme in EXISTENZ, dass jeder Mensch zu einem Teil der Virtual Reality werden kann, weil es für die Entdeckung der „wahren Realität“ keinerlei besonderen Eigenschaften bedarf. Dagegen sind Douglas Hall sowie Hannon Fuller in THE 13TH FLOOR Teil einer elitären Berufsgruppe, die Zugang zu allgemein unzugänglichen Informationen haben. Neo in THE MATRIX ist sogar „The One“, ein außergewöhnliches Exemplar der Menschheit also, ein Unikat, und „ohne dass erklärt würde, wie und warum, besitzt er die Fähigkeit, hinter die Kulissen zu schauen und so das System bzw. das Computerspiel mit seinen eigenen Waffen zu schlagen“ (Riepe 2002: 178).

Vorspann

Und letztendlich geht es in Cronenbergs EXISTENZ um ein Computerspiel, „das die Individualität des Spielers zum zentralen Bestandteil des Spiels macht“ (Arnold 1999). Deshalb ist er aus der gesamten Gruppe der Filme über virtuelle Realität(en) wohl jener, der sich am besten für eine Untersuchung der gegenwärtigen postmodernen Individualgesellschaft und deren Diskurse über den Realitätsbegriff eignet. „Faszinierend an Cronenbergs Entwurf ist, dass das Durchstoßen der jeweiligen Realitätsblase nicht – wie in ‚The Matrix‘ - durch eine Figur von außen erfolgt, sondern von innen“ (Riepe 2002: 187).

I've devoted five of my most passionate years to this strange little creature. And I've never regretted it, Pikul. 'Cos I knew it was the only thing that could give my life any meaning.

(Allegra Geller)

1.Kapitel: Inhaltsanalysen

Wie bereits im Einleitungskapitel erwähnt, stellt die genaue Inhaltsanalyse des Films EXISTENZ den ersten Schritt zu einer Auflösung und einer umfassenden Auseinandersetzung mit den im Film angesprochenen Themen dar. Nach der Erklärung der im Film verwendeten und für den Film erfundenen Begriffe und der anschließenden Zusammenfassung des Plots folgt eine sehr ausführliche Sequenzanalyse. Dadurch dürfte die Rezeption der vorliegenden Diplomarbeit auch ohne Kenntnis des Films EXISTENZ möglich sein. Nach der Sequenzanalyse erfolgt eine Analyse der im Film vorkommenden Realitätsebenen. Das Ende dieses Kapitels bildet eine etymologische Untersuchung der in EXISTENZ vorkommenden Namen, die bei Cronenbergs Filmen schon seit Beginn seiner Filmemacherkarriere eine dem Verständnis dienende Rolle gespielt haben.

1.1. Begriffsdefinitionen der im Film verwendeten Ausdrücke

„Das Prinzip der Buchstäblichkeit zieht sich durch Cronenbergs filmisches Schaffen wie ein roter Faden“ stellt Manfred Riepe fest (Riepe 2002: 11), und genau diese Buchstäblichkeit ist ein Schlüssel zum besseren Verständnis aller Filme des Kanadischen Regisseurs, insbesondere auch von EXISTENZ, wie wir später auch im Unterkapitel über die Namensbedeutungen sehen werden. Neben den bedeutungsschwangeren Namen der Protagonisten aber gibt es in diesem Film ebenso eine Vielzahl von Ausdrücken für

Inhaltsanalysen

Gegenstände, Körperöffnungen und technologische Errungenschaften, die es (noch) gar nicht, oder aber nicht in dieser Form gibt. Zur besseren Verständlichkeit hier eine Liste dieser Ausdrücke und der dazugehörigen Erklärungen.

<i>eXistenZ</i>	Ein neues Spielsystem. Dringt in das Zentralnervensystem des Menschen ein und versetzt den Spieler in eine Reise aus und in die Realität.
MetaFlesh	Bezeichnung für biologisches Material, aus dem GamePods hergestellt werden.
GamePod	Spielkonsole. Eigentlich aber ein Tier, das aus künstlich befruchteten, genetisch angereicherten Amphibieneiern gezüchtet wurde. Da es ein Tier – also ein Lebewesen ist – hat es eine Wirbelsäule, Knochen und Muskeln und ist anfällig für Krankheiten.
UmbyCord	Nabelschnurähnliches Verbindungskabel zwischen GamePod und dem BioPort des Spielers, um die Daten in das Zentralnervensystem des Spielers zu übertragen.
BioPort	Schnittstelle in der menschlichen Wirbelsäule, in der das UmbyCord eingestöpselt wird. Erst der Einbau eines solchen BioPorts ermöglicht es dem Menschen, Spiele dieser Art zu spielen.
MicroPod	Kleine Version des GamPods, das ohne Zuhilfenahme eines UmbyCords direkt in den BioPort gesteckt werden kann.
GristleGun	Knorpelpistole. Eine Schusswaffe, die ausschließlich

aus Knochen und Fleisch besteht und menschliche Zähne abfeuert. Kann unbemerkt durch Metall- und Synthetik-Detektoren geschleust werden.

AntennaResearch Name der Firma, die das Spiel *eXistenZ* hergestellt hat.

CorticalSystematics Name der Firma, die das Spiel *ChineseRestaurant/ TroutFarm* hergestellt hat.

PilgrImage Name der Firma, die das Spiel *transCendenZ* hergestellt hat.

transCendenZ Spiel, das von Beginn des Filmes an gespielt wurde.

1.2. EXISTENZ – der Plot

„*eXistenZ is not just a game*“ behauptet Allegra Geller, “the game pod goddess herself” bei der Testvorführung ihres neuen Computerspiels, das die Grenzen zwischen Realität und Phantasie der Spieler verwischen lässt. Während der Testrunde von *eXistenZ* verübt einer der Spielefreaks vom zusehenden Publikum einen Mordanschlag auf die „demoness“, wie Allegra Geller von den Realisten – Gegnern der virtual reality – genannt wird. Mit dem unerfahrenen Leibwächter Ted Pikul gelingt der verletzten Spieledesignerin die Flucht.

Um zu überprüfen, ob das GamePod den Anschlag unversehrt überstanden hat, muss Allegra das Spiel „*with somebody friendly*“ spielen. Ted, der überaus skeptische Marketinkstudent, der selbst noch nie ein solches Spiel gespielt hat, lässt sich von Allegra dazu überreden, an einer Tankstelle einen BioPort in seine Wirbelsäule einpflanzen zu lassen. Allegra

und Ted steigen in das Spiel ein, das realer als die Realität zu sein scheint. Das Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, was das Ziel des Spiels ist.

In Gestalt unterschiedlicher Spielcharaktere erscheinen abermals die Realisten, die nun im Spiel versuchen, Allegra und Ted das Leben schwer zu machen. Immer tiefer geraten die beiden ins Spiel, bis schließlich Allegra glaubt, in Ted ihren wahren Feind erkannt zu haben, ihn tötet und daraufhin fragend gegen den Himmel ruft, ob sie nun das Spiel gewonnen hätte.

Es wird klar, dass von Anfang an ein Computerspiel gespielt wurde, dass *eXistenZ* ein Spiel im Spiel *transCendenZ* war, für das auch Allegra und Ted selbst nur Testpersonen sind. Allegra und Ted geben sich als Aktivisten der Realisten zu erkennen und töten den wahren Spieledesigner Yevgeny Nourish. Am Ende des Films bleibt die Frage, ob es sich bei der nun als Realität gezeigten Situation nicht etwa wieder um eine Computerspiel handelt.

1.3. Sequenzanalyse

Die nun folgende Sequenzanalyse basiert auf meiner selbst erstellten Transkription des Films von der deutschen EXISTENZ-DVD, wobei ich für meine Arbeit aber die englische Originalfassung verwendet habe.

Zeit	Sequenz-Inhalt
00:00:00	<p>Vorspann</p> <ul style="list-style-type: none"> • Heran- und Wegzoomen von undefinierbaren, fleischlich anmutenden Oberflächen, die alle in rot-rosa Farbtönen gehalten sind und so aussehen, als wären sie von Adern durchzogen.
00:03:18	<p>01: eXistenZ - Die Vorstellung. Int. Kirche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>eXistenZ</i> von AntennaResearch wird durch einen Spielleiter in einem Kirchenähnlichen Gebäude vorgestellt. Den Rahmen für den Test-Launch des neuen

	<p>Spieles bildet ein Produkttest-Seminar, für das AntennaResearch treue Kunden eingeladen hat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die „GamePod goddess Allegra Geller“ wird die Testgruppe persönlich durch das Spiel begleiten. • Allegra sagt in ihrer Einleitung zum Spiel, dass “<i>eXistenZ</i> is not just a game”. • Die SlavePods werden an das Haupt-GamePod von Allegra angeschlossen. • Das Testspiel beginnt. (00:07:38) • Ein Junge im zusehenden Publikum steht auf und verübt mit einer Knorpelpistole ein Attentat auf Allegra; Dabei spricht er die Worte “Death to the demoness Allegra Geller. Death to AntennaResearch.” • Der Attentäter wird getötet. • Der verwundete Spielleiter hält Ted Pikul dazu an, Allegra zu beschützen: “We have enemies in our own house. Trust no one.” • Der verunsicherte Ted flüchtet mit Allegra aus dem Gebäude.
00:10:00	<p>02: Die Flucht. Ext. Im Wagen auf einer Strasse durch einen Wald.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra und Ted flüchten in einem Pickup vor den noch undefinierten aber umso bedrohlicheren Feinden. • Ted erhält einen Anruf an seinem Pinkphone, das Allegra aus Angst vor Anpeilen aus dem Fenster wirft. (00:11:30) • Allegra und Ted bemerken, dass so gut wie jeder ein Feind sein könnte. • Im Gespräch stellt sich heraus, dass Ted eigentlich nicht Leibwächter ist, sondern ein einfacher „PR nerd“. • Allegra bemerkt, dass sie „marked for death“ ist.
00:12:42	<p>03: Ein intimer Moment. Ext. Waldstrasse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ted entfernt den “human tooth” (00:13:33) aus der

	<p>Wunde in Allegras Schulter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die beiden sehen sich die Waffe, die Ted mitgenommen hatte, genauer an und stellen fest, dass diese GristleGun ausschließlich aus Knochen und Muskelgewebe besteht und menschliche Zähne abfeuert. Mit einer solchen Waffe könne man jede Art von Metall- oder Synthetikedetektor passieren. • Sie fahren zu einem Motel.
00:14:57	<p>04: Der Einstieg. Int. Hotelzimmer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra liegt mit geschlossenen Augen auf dem Bett und testet <i>eXistenZ</i>, während Ted am Tisch sitzt und Fast Food isst. • Allegra erwacht sozusagen und antwortet auf Teds Frage, wo sie eben gewesen sei: „I was wandering through <i>eXistenZ</i>. The new system, I mean. You know, I like getting there. Of course, without another player you're only a tourist. It's frustrating." (00:15:23) • "I can't keep doing this whatever it is" sagt Ted, und meint die Flucht, bei der sie aber eigentlich untätig sind und keine Hilfe kommen lassen. • Das ungleiche Paar spricht über BioPorts, und darüber dass Ted keinen hat. Allegra überredet Ted dazu, trotz seiner „phobia about having my body penetrated“ einen BioPort installieren zu lassen. • Allegra nennt ihr GamePod "my baby" und sagt: "The only way I can tell the game's not been contaminated is to play <i>eXistenZ</i> with somebody friendly." (Dies ist die Erklärung, warum die beiden in dieser Situation unbedingt <i>eXistenZ</i> spielen müssen.) • Ted entschließt sich, Allegra zu helfen. Dazu braucht er aber einen illegalen, nicht registrierten BioPort. • Sie entschließen sich, einfach zu einer „Local Country Gas

Inhaltsanalysen

	Station“ zu fahren, um den BioPort installieren zu lassen.
00:19:23	<p>05: Vor der Tankstelle. Ext. Country Gas Station.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Tankstellenwart Gas erkennt Allegra, wirft sich zu Boden und küsst ihre Füße weil sie sein Leben veränderte.
00:20:35	<p>06: In der Tankstelle. Int. Praxis von Gas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gas erzählt Ted, in welcher Weise Allegra sein Leben verändert hat, und dass er früher nur eine Tankstelle besessen habe. Nachdem Ted zynisch bemerkt, dass er noch immer eine Tankstelle besitzen würde, sagt Gas: “Only on the most pathetic level of reality.” • Gas kennzeichnet die Stelle an Teds Rücken, an der der BioPort eingesetzt werden sollte.
00:22:11	<p>07: Allegra tastet sich durch ihre Welt. Ext. Country Gas Station.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra fährt über die Textur der Wand des Tankstellengebäudes. (Fühlen) • Sie sieht sich um. (Sehen) • Sie hebt einen kleinen Stein auf. (Fühlen) • Allegra schnuppert am Benzin. (Riechen) • Sie kickt Sand mit dem Fuß weg. (Fühlen) • Sie wirft den Stein gegen die Zapfsäule. (Hören) • Sie schaut in die vermeintliche Ferne, die allerdings wie ein auf eine Leinwand projiziertes, vollkommen flaches Bild wirkt. • Sie beobachtet ein doppelköpfiges Amphibium (00:23:13)
00:23:26	<p>08: Der Schuss und der Un-Entschluss. Int. Country Gas Station.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ted hat beschlossen, dem Einsetzen des BioPorts mit Hilfe des einem Bolzenschussgerät ähnelnden Präzisionswerkzeug nicht zuzustimmen und verhält sich Gas gegenüber aggressiv.
00:24:04	<p>09: Wunderbare Welt. Ext. Country Gas Station.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Allegra streichelt das zweiköpfige Amphibium.
00:24:20	<p>10: Allegras Überredungskunst. Int. Country Gas Station.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachdem Allegra den Überblick über die Situation gewonnen hat, überredet sie Ted gekonnt, sich doch noch den BioPort schießen zu lassen. • Gas schießt Ted den Bioport. • Allegra will das Spiel sofort beginnen und steckt deshalb schnurstracks das UmbyCord in Teds neuen BioPort ein. (00:26:50) • Allegra und Ted steigen in <i>eXistenZ</i> ein. (00:27:55) • Ted krampft, wodurch es zu einem Kurzschluss im GamePod kommt. • Allegra erklärt Ted, dass das in dem GamePod gespeicherte Spiel die einzige, die originale Version von <i>eXistenZ</i> ist, und dass es keine Kopien davon gibt. • Nachdem Ted Allegra versichert, dass er nicht verkrampft war, und er also nicht der Grund für den Kurzschluss sein kann, gibt Gas zu, dass er Ted einen infizierten Bioport eingesetzt hat. Sein Motiv sind die 5 Millionen Dollar Kopfgeld, die mittlerweile auf Allegra ausgesetzt wurden. Und es gibt einen „big bonus for Allegra’s last game or whatever it is.“ • Ted tötet Gas mit einem gezielten Schuss aus dem Bolzenschussgerät.
00:31:38	<p>11: Wieder auf der Flucht. Ext. Im Wagen auf einer Waldstrasse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra und Ted resümieren, dass es nun schon zwei Leute an einem Tag waren, die Allegras Leben ein Ende setzen wollten. • Allegra hält daran fest, dass sie das GamePod reparieren lassen muss.
00:32:11	<p>12: Ski Club. Ext. Am Berg.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Die beiden kommen bei einem scheinbar verlassenem Ski-Gebiet an, wo sie offenbar unterschlepfen wollen. Wieder taucht das doppelköpfige Amphibium auf, das von Allegra „a sign of the times“ genannt wird. • Auf Teds Frage, was passieren würde, wenn jemand wirklich Ski fahren wollte, antwortet Allegra: „Nobody actually physically skis anymore, you know that.“
00:33:15	<p>13: Kiri comes into the game. Int. Ski Club.</p> <ul style="list-style-type: none"> • In einer der Skihütten treffen die beiden auf Kiri Vinokur und seinen Assistenten. Kiri ist ein Wissenschaftler, der für AntennaResearch arbeitet. Allegra und Ted können sich in einem der Gästechalets in dem Skiessort verstecken. • Allegra ist sich nicht sicher ob sie bei AntennaResearch nur Freunde hat. • Kiri operiert das GamePod und ersetzt Teds infizierten BioPort durch einen sauberen.
00:36:56	<p>14: Runde eins zu <i>eXistenZ</i>. Int. Gästechalet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Gästechalet hat Allegra Ted zur ersten Runde <i>eXistenZ</i> überredet, lutscht das UmbyCord ab und steckt es in Teds BioPort.
00:38:33	<p>15: <i>eXistenz</i>. Int. Spiele-Shop von D’Arcy Nader.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plötzlich, aber ohne merklichen Übergang befinden sich Ted und Allegra mitten in einem geschäftigen Spieleshop. Ted merkt an: „I feel just like me.“ • Allegra klärt Ted auf, dass „You have to play the game to find out why you’re playing the game. It’s the future, Pikul. You’ll see how natural it feels.“ • Im Shop entdecken sie eine kleine Version des aus der Realität bekannten GamePods – ein MicroPod. • D’Arcy Nader, der Besitzer des Spieleshops, stellt sich vor und informiert die beiden über das MicroPod.
00:41:22	<p>16: Hinter der Fassade. Int. Hinterzimmer in D’Arcy Nader’s</p>

	<p>GameEmporium.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra erläutert Ted, was ein „game loop“, also eine Spielschleife ist. • Allegra und Pikul bekommen die MicroPods von D’Arcy und stecken sich diese gegenseitig in ihre BioPorts. Die MicroPods verschwinden komplett in der Wirbelsäule. • Plötzlich überkommt es die beiden, und sie beginnen sich heftig zu küssen. Allegra erklärt beschwichtigend, dass gerade emotionale Spannung durch sexuelle Begierde erzeugt wird, bevor die beiden in den nächsten Spielelevel kommen.
00:48:33	<p>17: Am Fließband. Int . Forellenfarm.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abermals ohne merklichen Übergang findet sich Ted als Larry Ashen in einer Forellenfarm wieder. Er steht an einem Fließband und sezirt Amphibien. Gezielt, aber wie ferngesteuert entnimmt er die benötigten Organe. • Yevgeny Nourish – Teds Nachbar am Fließband - schlägt ihm vor, in der Mittagspause ins Chinesische Restaurant zu gehen und darauf zu bestehen, die Spezialität serviert zu bekommen. • Larry Ashen (Ted) trifft Allegra als Barb Brecken und erzählt ihr, sie sollen im Chinesischen Restaurant essen. • Ted bemerkt, dass Allegra nur noch ein Spielcharakter ist und sich ihres alter egos Allegra nicht mehr bewusst ist.
00:53:33	<p>18: Auf dem Weg und im Chinese Restaurant. Ext. Int.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Larry und Barb bestellen die Spezialität. Nachdem Larry erklärt hat, dass es sich um einen besonderen Anlass handelt, willigt der Kellner ein, die Spezialität zu servieren. Alle anderen Gäste verlassen den Tisch. • Larry möchte das Spiel unterbrechen, weil er sich von seinem wahren Ich abgenabelt fühlt. Er steht unerwartet auf und schreit: „eXistenZ is paused!“

00:56:10	<p>19: eXistenZ ist unterbrochen. Int. Chalet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ted und Allegra wachen im Gästechalet im Skiessort auf. Ted kann nicht mehr unterscheiden, was real und was Spiel ist.
00:58:15	<p>20: Die Spezialität. Int. Chinesisches Restaurant.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Kellner serviert die Spezialität, die ekelhaft aussieht. Larry kann sich nicht wehren und nagt die Knochen und Knorpel ab. Er steckt sie – abermals wie ferngesteuert – zusammen, bis er plötzlich eine Knorpelpistole in Händen hält. • Larry dreht sich zu Barb und zielt auf sie mit den Worten: „Death to the demoness Allegra Geller.“ Er drückt aber nicht ab. • Larry fühlt den Drang, jemanden umzubringen. Barb ermutigt ihn, die Spieltriebe auszukosten, also tötet Larry den Kellner. • Der Hund aus der Küche holt sich die am Boden liegende Knorpelpistole. • Larry und Barb möchten das Chinese Restaurant schnell verlassen, als Yevgeny Nourish die beiden zu sich winkt. Sie gehen also durch die Küche. • Nourish sagt, dass der Chinesische Kellner sie betrogen habe.
01:06:26	<p>21: Aufzuchtbecken. Ext. Forellenfarm.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nourish erläutert, dass die Amphibien gezüchtet werden, um GamePods herzustellen, und dass die Freunde der Realität daraus aber auch Waffen bauen, die von Detektoren nicht erkannt werden können. • Nourish sagt Larry und Barb, dass es wichtig sei, dass sie weiter bei CorticalSystematics arbeiten, da sie (die Freunde der Realität) dort so viele Agenten wie möglich benötigen würden.

	<ul style="list-style-type: none"> • CorticalSystematics ist der Betreiber der Forellenfarm. Sie sind Feinde der Realität, und sollten bald gemeinsam mit all den GamePods von den Freunden der Realität zerstört werden.
01:07:54	<p>22: Spiel-Shop. Int. D'Arcy Nader's GameEmporium.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wir sehen das Spiel <i>HIT BY A CAR</i>, das über den Ladentisch geht. Der Verkäufer heißt Hugo Carlaw. • Allegra und Ted fragen nach D'Arcy Nader. • Hugo bringt die beiden in ein Hinterzimmer: D'Arcy Nader liegt tot im Lager seines Shops. • Hugo erklärt den beiden, dass sie den Chinesischen Kellner nicht hätten töten dürfen, da er ihr Kontaktmann auf der Forellenfarm war. • Der Hund des Chinesischen Kellners hat Hugo die Knorpelpistole gebracht. • D'Arcy Nader war laut Hugo ein Maulwurf/Doppelagent für CorticalSystematics, genauso wie Yevgeny Nourish. Sie kämpften gemeinsam gegen die Freunde der Realität. • Hugo gibt sich als Freund der Realität zu erkennen. Er sollte ein Auge auf D'Arcy Nader haben. • Hugo sagt Ted und Allegra, dass sie Nourish stoppen müssen.
01:09:38	<p>23: Tod dem Nourish. Int. Forellenfarm.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra und Ted sind plötzlich wieder auf der Forellenfarm. Ted sagt, er habe Angst, da niemand verstehen würde, was gespielt wird. Allegra antwortet dass schon jeder dieses Spiel spielen würde. • Sie suchen und finden Allegras Pod. Es sieht ekelig aus. • Allegra will sich unbedingt sofort anschließen. Ted fragt sie, ob sie das ernst meint, da es sich offensichtlich um ein krankes GamePod handelt. • Ted hilft Allegra, sich einzustöpseln. Sie fühlt sich auf der

	<p>Stelle schlecht und ist sofort infiziert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ted schneidet Allegra vom Pod los, durchtrennt dabei aber das UmbyCord. Allegra droht zu verbluten. • Nourish verbrennt das Pod mit einem Flammenwerfer und sagt dabei die Worte „Death to realism. Burn, burn diseased Pod.“ • Das verbrannte Pod versprüht tödliche Sporen. • Allegra tötet Nourish, der mit den Worten „Death to the demoness“ umfällt. • Ted meint „I think we just lost the game.“
01:15:10	<p>24: Back home. Int. Gästechalet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra und Ted erwachen im Gästechalet. Allegra hat die Infektion von EXISTENZ mit in die Realität gebracht. Das Pod ist krank. Allegra wird ihr Spiel verlieren. • Nachdem sie Teds BioPort angesehen hat, bemerkt Allegra, dass Kiri Vinokur Ted ebenfalls einen infizierten Port eingesetzt hat um ihr Spiel zu töten. • Allegra setzt Pikul einen Sporen Resonator ein, um seinen BioPort zu desinfizieren. • Plötzlich zerbersten die Scheiben des Chalets und man hört Schüsse von draußen. • Ein Mann in Uniform kommt ins Chalet und erschießt das GamePod. Es ist Hugo Carlaw, der Spiel-Verkäufer aus EXISTENZ. Ted bemerkt, dass Hugo ein Spielcharakter ist und er deshalb eigentlich nicht hier sein kann. • Ted sagt Allegra, er denke, sie seien immer noch im Spiel • Die beiden verlassen gemeinsam mit Hugo das Chalet.
01:19:13	<p>25: Realismus tötet eXistenZialismus. Ext. Am Berg.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf dem Hügel zeigt Hugo Carlaw Allegra und Ted den Sieg des Realismus. Das Einzige, was nach dem Tod von EXISTENZ noch zu tun bleibt, ist, Allegra zu töten. • Der unverhofft auftauchende Kiri erschießt Hugo Carlaw

	<p>mit der Knorpelpistole, die ihm sein Hund gebracht hat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra beschuldigt Kiri, ihr Spiel getötet zu haben. Kiri antwortet, er habe nicht das Spiel umgebracht, sondern lediglich das Pod. Er hat während der Operation am GamePod eine Kopie des Systems angefertigt und will nun Allegra überreden, mit ihm und der gesamten Führungsriege von AntennaResearch zu CorticalSystematics zu wechseln. • Die erpresste Allegra erschießt Kiri. • Ted gibt sich als Freund der Realität zu erkennen. Sein Auftrag war von Anfang an, Allegra zu töten. • Allegra sagt sie wusste das schon, und hat ihm deshalb mit dem Sporen Resonator eine Waffe eingebaut. Damit tötet sie Ted. „Death to the demon Ted Pikul.“ • Sie fragt gegen den Himmel, ob sie das Spiel gewonnen hat und trägt plötzlich einen Cyber-Kopfaufsatz.
01:24:00	<p>26: Realität. Int. Kirche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allegra kommt in der Realität zu sich. • Allegra ist eine Testspielerin eines neuen Computerspiels. Sie hat das Spiel transCendenZ von PilgrImage gespielt. • Alle bisher vorgekommenen Charaktere sitzen in einer Runde und haben das Spiel transCendenZ getestet. • Nourish, der echte Spieldesigner macht sich Sorgen, da das gesamte Spiel mit einem Mordanschlag auf die Spieledesignerin begonnen hat. Dies solle in der Analysegruppe besprochen werden. („Let’s probe it when we do the focus group.“) • Der Hund aus dem Chinese Restaurant gehört in Wirklichkeit Ted, der in Wirklichkeit Allegras Freund ist. • Ted und Allegra sprechen alleine mit Yevgeny Nourish. Sie fragen ihn ob er nicht denke er gehöre für die höchst effektive Deformierung der Realität bestraft.

	<ul style="list-style-type: none"> • Allegra und Ted erschießen Yevgeny und Marla, seine Assistentin mit den Worten „Death to the demon Yevgeny Nourish. Death to PilgrImage. Death to transCendenZ.“ • Sie wollen die Kirche verlassen, und zielen auf den Chinesen, der in Wirklichkeit der Wachmann ist. Er fragt: „Hey, tell me the truth: are we still in a game?“
--	---

1.4. Analyse der Realitätsebenen im Film

Da in *EXISTENZ* zahlreiche Sprünge zwischen den verschiedenen Realitätsebenen erfolgen, ist eine genauere Betrachtung derselben sinnvoll, um dem Film besser folgen zu können. Zur Vereinfachung dient die grafische Darstellung der Realitätsebenen (Darstellung 2), in der die einzelnen Sequenzen zu Sinneinheiten zusammengefasst sind. Am oberen Rand der Grafik befindet sich die jeweilige Minutenanzahl.

Die Realitätsebenen tragen in der Grafik Bezeichnungen von 0 bis 3. Der Film beginnt in der Ebene 1, dem Spiel *transCendenZ*, welches als Realität gezeigt wird. Die darunter liegende Ebene 2 ist die erste Spielebene, das Spiel *eXistenZ*. Von *eXistenZ* aus gelangen die Protagonisten in die Ebene 3, das Spiel *ChineseRestaurant/TroutFarm*. Am Ende des Films vollzieht sich ein Wechsel in die Ebene 0, der „wahren“ Realität.

Der Wechsel in eine Realitätsebene ist jeweils mit einem Kleinbuchstaben gekennzeichnet. a steht für den Einstieg in *eXistenZ* im Hotelzimmer. An der Stelle b setzen sich Allegra und Ted die MicroPods ein und gelangen in das Spiel *ChineseRestaurant/TroutFarm*. An Stelle c unterbricht Ted das Spiel. d steht für den Wiedereinstieg in das Spiel. Bei e kommen die beiden vom Aufzuchtbecken in D’Arcy Naders Spieleshop, von wo sie wieder zurück in die *TroutFarm* müssen (f). Von Allegras/Barbs brennenden Arbeitsplatz gelangen die beiden wieder in das Gästechalet im Skiessort (g), werden auf den Hügel getrieben und gelangen schlussendlich von dort in die Testgruppe von *transCendenZ*, in die „wahre“ Realität (h).

Inhaltsanalysen

1	3	10	14	19	31	32	38	48	53	56	58	67	69	75	79	84																			
Vorspann		eXistenz - die Vorstellung		Die Flucht		Der Einstieg		Country Gas Station		Wieder auf der Flucht		Ski Club		eXistenz Darcy Naders Game Emporium		Am Fießband		Chinese Restaurant		Chinese Restaurant		eXistenz ist unterbrochen		Chinese Restaurant		Game Emporium		Tod dem Nourish		Back home		Realismus tötet eXistenzialismus		Realität	

Realität

eXistenz

ChineseRestaurant

1.5. Die Namen und ihre etymologischen Bedeutungen

„Nomen est Omen“ besagt ein bekanntes Sprichwort. Dass die Namensbedeutungen der Protagonisten eines Filmes meist mit großer Sorgfalt gewählt sind, liegt auf der Hand. Nachdem es sich bei David Cronenberg um einen Filmemacher handelt, der durchaus als Autor bezeichnet werden kann, ist es insbesondere bei seinen Filmen legitim, sich den Bedeutungen der Namen der Protagonisten zu widmen, zumal die Beschäftigung mit ihnen aufklärende Wirkung zeigt. Schon Drehli Robnik und Michael Palm haben in ihrer Textsammlung über die Filme David Cronenbergs *Und das Wort ist Fleisch geworden* eine „nützliche Auflistung bezeichnender Namen von Figuren und Institutionen in den Spielfilmen von David Cronenberg“ von 1970-1991 veröffentlicht (Robnik/Palm 1992: 175ff). Die nun folgende Auflistung der in EXISTENZ vorkommenden Namen und ihrer etymologischen Bedeutungen kann einerseits zum Verständnis des Films aber auch zum Verständnis des Charakters einer Figur beitragen, denn der bereits erwähnte rote Faden der Buchstäblichkeit (Riepe 2002: 11) sollte auch vor EXISTENZ nicht Halt machen.

eXistenZ Leben, Dasein, Vorhandensein. Aus dem Lateinischen „heraustreten, hervorkommen, ins Leben treten“. Bezeichnung des Computerspiels, das die Spieler aus ihrem Dasein heraus in eine alternative Realität treten lässt.

transCendenZ Von „transzendent“: die Grenzen des sinnlich Wahrnehmbaren überschreitend, übersinnlich. Aus dem Lateinischen „hinübersteigen, überschreiten“. Bezeichnung des Computerspiels, das so wie *eXistenZ* den Spieler in ein Spiel einsteigen lässt, in dem die Grenzen des Wahrnehmbaren überschritten werden.

- Allegra Geller** Die Spieledesignerin, die Computerspiele entwickelt, die wie „Allegorien“, also bildhafte, gleichnishafte Darstellungen des Lebens wirken. Allegras Spiele sind demnach wie die „Allegorese“, also eine Auslegung von Texten, die hinter dem Wortlaut einen verborgenen Sinn sucht.
- Ted Pikul** Ted ist die Kurzform von „Teddy-Boy“ – einem Angehörigen einer Gruppe männlicher Jugendlicher, die sich im Kleidungs- und Lebensstil nach den 50-er Jahren richten. Ted Pikul ist ein junger Mann, der von der modernen Technologie der Computerspiele im Grunde keine Ahnung hat. Darüber hinaus ist er unentwegt in braunen, weichen Pullovern gekleidet und erweckt damit auch optisch die Konnotation „Teddybär“.
- Kiri Vinokur** Vinokur ist ein Homophon von vinegar (engl. „Essig“). Anfangs ist er der „süße“ Wissenschaftler mit ungarischem Akzent (er sagt bei der Operation zu seinem Assistenten „Köszönöm, köszönöm“ was auf Ungarisch „Danke, danke“ bedeutet. Dies ist als Hommage an Robert Lantos, den ungarischen Produzenten des Films zu interpretieren). Später „versauert“ er Allegras Spiel, und somit symbolisch ihr Leben, denn er macht eine Kopie des GamePods und erpresst Allegra, zu CorticalSystematics zu wechseln sofern sie ihr Spiel (ihr Baby!) wieder haben möchte.
- Gas** Der Tankstellenwart heißt so wie die Ware, die er verkauft (gas = Amer.Engl. „Benzin“). Stoff im luftförmigen Aggregatzustand von griech. „chaos“. Gas
-

sorgt auch im Leben von Allegra und Ted für kurze Zeit für Chaos. Er ist – der Spiellogik folgend – ein Produkt der Phantasie der Spieler, genau so wie seine Tankstelle. So wie die Tankstelle ihre Beschreibung (Country Gas Station) zugleich als ihren Namen trägt, so trägt auch Gas (der Tankstellenwart) den Namen des Produkts, das er verkauft. Darüber hinaus befüllt ein Tankstellenwart ein Auto mit Benzin. Mithilfe seines Bolzenschussgerätes versieht Gas Teds Körper mit einem Einfüllstutzen, durch den Ted mit Computerspielen gefüllt wird – dem BioPort.

Yevgeny Nourish Der Spiele designer, der *transCendenZ* entwickelt hat. Nourish (engl. „ernähren“) ernährt die Gesellschaft mit seinem Spiel, und Allegra und Ted auch wörtlich: er ist der Koch im Chinesischen Restaurant. Über die wörtliche Bedeutung hinaus nährt er auch die Gedanken der beiden um ihre Einstellung gegen die Feinde der Realität zu stärken.

D’Arcy Nader „Arsis“ bezeichnet in der neueren Metrik den betonten Taktteil, die Hebung. In der Musik meint es das Aufheben des Fußes bzw. der Arme beim Taktschlagen. D’Arcy spricht mit ungewöhnlicher Betonung und bewegt seinen Körper auffällig, wenn er in einer Spielschleife steckt.

„Nadir“ bezeichnet den dem Zenit gegenüberliegenden Punkt auf der Himmelskugel. D’Arcy Nader ist genau das Gegenteil von dem, was er vorgibt zu sein: Er ist ein Doppelagent.

Hugo Carlaw Der Kassierer in D’Arcy Naders Spieleshop, der das Spiel

„Hit by a Car“ verkauft. Von einem Wagen angefahren zu werden, scheint das Gesetz der Straße zu sein (Car-Law)

Larry Ashen Ted Pikuls Name im Spiel *ChineseRestaurant/ TroutFarm*. Ashen ist ein Homophon von ASEAN, der Kurzform für *Association of South East Asian Nations*, einer 1967 gegründeten Vereinigung südostasiatischer Staaten mit dem Ziel der Förderung des Friedens und der sozialen sowie wirtschaftlichen Wohlstands. Larrys Familienname ist also schon ein Hinweis auf die asiatische Umgebung, in der er kurze Zeit später speisen wird.

Barb Brecken Allegra Gellers Name im Spiel *ChineseRestaurant/ TroutFarm*. Barb als Kurzform für Barbara, von „Barbar“ (griechisch-lateinisch: Ausländer, Fremder). Sie erscheint Ted/Larry sehr fremd, bis er schließlich bemerkt, dass sie nicht selbst spielt, sondern ein Spielcharakter wurde.

There are things that have to be said to advance the plot and establish the characters, and those things get said whether you want to say them or not. Don't fight it, just go with it.

(Allegra Geller)

2. Kapitel: Fremdwahrnehmung

Kultur wird als „Zirkulation von Bedeutungen“ und „Kampf um Bedeutungen“ (Vgl. Fiske 2001) verstanden. Dabei kommt in der heutigen Situation den Medien eine zentrale Rolle zu, da sie den Rezipienten verschiedene Bedeutungsangebote zur Verfügung stellen, mit denen ein Verständnis von der Welt und uns selbst erworben wird. Zu den Cultural Studies, die ein nützliches Instrument zur Kulturanalyse darstellen, gehört neben der semiotischen und strukturalistischen Textanalyse auch die ethnografische Untersuchung eines Bedeutungspotenzials.

Um nun feststellen zu können, welche Diskurse oder konkurrierende Bedeutungsangebote EXISTENZ den Rezipienten offeriert, bietet sich wie schon eingangs erwähnt auch eine Untersuchung der Kritiken des Films an - diese Rezensionen nämlich entspringen genau jener Gesellschaft, die der Film kritisiert und deren Produkt er auch ist.

„Zukunftsszenarien im Kino dienen ... dazu, gesellschaftliche Entwicklungen durch überspitzte Projektion kritisch zu hinterfragen und können in dieser Funktion die Rezeption und Diskussion dieser Entwicklungen stark beeinflussen.“ (Hollstein 2000: 26)

Das Thema der Realität beziehungsweise der Konstruktion derselben wird also im öffentlichen Diskurs auf der Ebene des Films behandelt, aber auch auf der Ebene der Filmkritiken über EXISTENZ. Daher ist es sinnvoll, „die *variable Interaktion von Zuschauer und Medien* zu untersuchen, die ein aktiver Prozess der Bedeutungsproduktion ist. Erst in den kulturellen und sozialen Kontexten des Alltags gewinnen nämlich ‚Medienbotschaften‘ ihren Sinn“ (Winter 1995: 15). Eine detaillierte Untersuchung der

Bedeutungsproduktion im Kontext des Alltags der Medienrezipienten könnte durch Interviews, Fragebögen oder Gruppendiskussionen erfolgen. In der vorliegenden Arbeit jedoch werden Rezensionen zum Film *EXISTENZ* analysiert. Denzins (1991) Beispiel folgend wird versucht, anhand der Rezensionen die verschiedenen Bedeutungspotenziale und unterschiedliche Lesarten beziehungsweise Decodierungen einerseits und die Themenschwerpunkte andererseits heraus zu filtern.

Das Spektrum der untersuchten Rezensionen reicht von Feuilletons österreichischer, deutscher und US-amerikanischer Tageszeitungen über Kritiken aus Fachzeitschriften aus dem Bereich Film bis zu Artikeln, die im Internet auf einschlägigen Websites veröffentlicht wurden. Obwohl eine Vielfalt an Artikeln verwendet wurde, erhebt die Auswahl der Kritiken gewiss keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Hall geht davon aus, „dass mediale Texte bis zu einem gewissen Grad polysem strukturiert sind. Es gibt immer mehrere Lesarten eines Textes“ (Winter 1995: 87). In der Untersuchung wird versucht, aufzuzeigen, dass auch in den Rezensionen von *EXISTENZ* durchaus alternative Lesarten vorliegen, „selbst wenn diese nur als Fragmente oder Widersprüche in den herrschenden Formen wahrgenommen werden können“ (Johnson 1999: 182).

Schon in der Titelsequenz des Films wird klar, dass alles verschwommen ist: Die gezeigten Bilder, die an eine mikroskopische Untersuchung von Gewebszellen erinnert, verschieben sich ineinander und wechseln zwischen Schärfe und Unschärfe. Die Titelsequenz weist also schon auf die kommende unklare Trennung der Ebenen hin, und neben dieser Verschwommenheit der Realitätsebenen weist die in fleischlichem Rot gehaltene Titelsequenz in Kombination mit dem religiös anmutenden Titel *EXISTENZ* darauf hin, dass von Anfang an mit den Bedeutungen real/irreal/surreal/cyberreal, aber auch mit religiösen, und darüber hinaus auch noch mit sexuellen Bedeutungen gespielt (!) werden wird.

2.1. Was ist EXISTENZ?

„Für eine Filmanalyse unter postmodernen Bedingungen ist es ... erforderlich, das *polyseme Potential* von Filmen aufzuzeigen, um einen Einblick in die möglichen *heterogenen Aneignungsformen* populärer Filme zu gewinnen.“ (Winter 1992: 114)

David Cronenbergs Film scheint die Meinungen zu spalten. Er erfährt in den Rezensionen Etikettierungen – von der positiven Art „das ultimative Spiel mit der Wirklichkeit“ (Kreitling 1999a) bis zu negativen Bezeichnungen wie die „low budget Version of ‘The Matrix’“ (Wolk 1999). Dies zeugt davon, dass EXISTENZ verschiedene Lesarten oder zumindest unterschiedliche Decodierungen zulässt, und daher auch eine ausgeprägte Polysemie auf verschiedenen Ebenen besitzen muss (Vgl. Fiske 2001). Zunächst aber ein Überblick über Äußerungen zu EXISTENZ, die einige Rezensionen gemein haben.

Die Gemeinsamkeiten

Einige Kritiken weisen auf Cronenbergs Handschrift in EXISTENZ hin, indem sie feststellen „*eXistenZ* is *Videodrome's* inverse twin, in which the interactive self invades cinema“ (Rodley 1999: 8) oder „*eXistenZ* is a marriage of *Naked Lunch* and *Videodrome*“ (Hobson 1999b). EXISTENZ ist „a revision to an earlier form“ (Kirkland 1999), und Jackson meint gar „*eXistenZ* is something of a resumé or, less kindly, a puree of just about every previous Cronenberg film“ (Jackson 1999). Dies ist eine intertextuelle Sichtweise, die den Kontext aller anderen Cronenberg-Filme in die Betrachtungen mit einbezieht.

Eine Gemeinsamkeit, die viele der Rezensionen darüber hinaus haben – unabhängig von der Decodierung – ist der Vergleich mit THE MATRIX (Berardinelli 1999, Dudek 1999, Ebert o.J., Graham 1999, Hobson

1999b, Hollstein 2000, Klawans 1999, Newman o.J., Rodeck 1999, Seligman 1999, Tilley 1999, Wolk 1999).

Während manche Rezensionen auf der technisch-visuellen Oberfläche des Films verbleiben, indem sie die im Vergleich zu *THE MATRIX* spärlich und unspektakulär ausgefallenen Special Effects kritisieren (Berardinelli 1999), vergleichen andere Kritiker die beiden Filme auf der inhaltlichen Ebene. Im Gegensatz zu den Gegenüberstellungen auf technisch-visueller Ebene gehen diese Vergleiche zu Lasten von *THE MATRIX*. Da wird von *EXISTENZ* als „a ‘Matrix’ for the intellect“ (Newman 2001) gesprochen, und „This darkly sexual sci-fi horror variant by Cronenberg ... makes ‘The Matrix’ look like child’s play“ (Graham 1999). Klawans kommt sogar zu dem Schluss, dass *EXISTENZ* „the wittiest simulated-world fantasy by far“ sei (Klawans 1999).

Hollstein bringt die Unterschiede zwischen den oft verglichenen Filmen nochmals auf den Punkt:

„In allen drei Fällen [*STRANGE DAYS*, *THE MATRIX*, *TRUMAN SHOW*; Anm.] wird der Zuschauer mit einer beruhigenden Botschaft entlassen: Mag die mediale Verwirrung auch noch so groß sein – am Ende gibt es noch eine Realität. ... Diese Gewissheit verweigert ... Cronenberg in ... *eXistenZ* dem Publikum.“ (Hollstein 2000: 24)

„Wie immer er zählt Cronenberg mit gradliniger Konzentration und in ‚entleerten‘ Bildern, in denen nichts den Zuschauer ablenkt“ weist auch Arnold (1999: 37) auf die Feststellung hin, die sich mit Ettingers Aussage zusammenfassen lässt: „In *eXistenz* there are no computers, no monitors, no TVs, no telephones, no clocks. The virtual world has only subtle differences from the real world“ (Ettinger, o.J; auch Maslin 1999, Tilley 1999, Wolk 1999).

Dass Cronenberg durch dieses Weglassen von bekannten Elementen mit den Erwartungen des Publikums spielt, bringt Arnold zum Ausdruck, wenn er sagt: „*EXISTENZ* ist als ganzes höchst unterhaltsam und bietet im Detail die von Cronenberg gewohnte Originalität (etwa in der Ausstattung mit ihrem definitiven Kontrast zum High-Tech-Look, den man bei so einem Thema assoziiert)“ (Arnold 1999: 37). Ebenso wird auch die Wahl der eher verlassen Locations für den Film begründet: „This move away from the city comes out of a decision ... to remove from this world everything people would

expect from a sci-fi movie about game playing. There are no computer screens, televisions, sneakers, watches or suits. The result of this multiplication of minor subtractions is perfectly subliminal: you can feel the operation of a 'look', but its exact nature is elusive" (Rodley 1999: 10).

Außer den bereits genannten Themen finden sich auch einige Stimmen, die feststellen, dass EXISTENZ davon ausgeht, dass Individuen ungeachtet des Grades der Mediatisierung und Medialisierung noch selbst Entscheidungen treffen können und müssen:

„In this bio-degradable anti-metal world, many of the aesthetic signatures Cronenberg's critics love to disparage – deadpan acting, anonymous-looking locations, lack of 'drama' – become virtual virtues. This is not a hand-eye co-ordination-testing shoot-em-up world at all, but something that allows the participants to take decisions at their own pace." (Rodley 1999: 9)

Die Interaktion der Spieler von *eXistenZ* wird aber immer mehr eingeschränkt, je tiefer sie in das Spiel eindringen. "Free will is obviously not a big factor in this little world of ours" sagt Ted zu Allegra, als er einem Spieltrieb nachgeben muss und sich nicht zurückhalten kann, sein ekelhaftes Mahl zu essen. „There's just enough to make it interesting“ kontert Allegra. Aber so sehr es auch zutrifft, dass „the game itself feeds off the individual players' fears, desires and ambitions“ (Ellingson o.J.), so sehr trifft auch zu, dass „the experience of 'eXistenZ' depends upon who's playing it“ (Morris 1999).

Zahlreiche Rezensionen verweisen zudem auf das von Cronenberg oft zitierte Treffen mit Salman Rushdie (Jackson 1999, Ettinger o.J., Files 1999, Hobson 1999a, Maslin 1999, Thomas 1999). In diesem Interview, das er 1995 mit Rushdie für das *Shift*-Magazin in Kanada geführt hat, sieht Cronenberg nämlich den Ausgangspunkt für EXISTENZ, da er sich seit diesem Treffen mit der Thematik eines Autors, der aufgrund seines Werkes verfolgt wird, auseinandergesetzt hat.

2.2. Die verschiedenen Positionierungen zu EXISTENZ

Anhand der bereits erwähnten detaillierten Untersuchungen zur Bedeutungsproduktion könnten durch Rezipientenforschung zweifellos verschiedene Lesarten zu EXISTENZ ausgemacht werden. Eine dominante Lesart könnte beispielsweise davon ausgehen, dass neue Kommunikations- und Informationstechnologien seit langem Realität und somit unausweichlich sind. Diese Lesart könnte meinen, wir lebten längst in einer Welt der Simulation.

Eine oppositionelle Lesart hingegen könnte zu dem Schluss kommen, dass der Schlüssel zu einem glücklichen Dasein in der totalen Verneinung der Medien beziehungsweise der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien liege.

Die Untersuchung der Rezensionen zu EXISTENZ hat aber nicht Lesarten im Sinne Fiskes diagnostizieren können. Um verschiedene Lesarten bestimmen zu können, müsste nämlich von einer hegemonial wirkenden Ideologie ausgegangen werden. Beispielsweise müsste angenommen werden, dass die dominante Ideologie virtuellen Realitäten gegenüber negativ eingestellt ist und dass Computerspiele im Allgemeinen als gefährlich angesehen werden. Um aber Rezensionen aus verschiedenen Kulturkreisen der Welt in die Untersuchung einbeziehen zu können, wird auf die Annahme einer dominanten Ideologie verzichtet, zumal eine solche dominante Ideologie in Bezug auf virtuelle Realitäten zum heutigen Zeitpunkt nur bruchstückhaft festgestellt werden kann und die Suche nach ihr daher ein nicht völlig losgelöstes, aber dennoch gesondertes Forschungsfeld darstellt.

Bei den festgestellten Strömungen in den Rezensionen handelt es sich also nicht um Lesarten, sondern eher um unterschiedliche Positionierungen zum Film-Text EXISTENZ, die sich aber den Lesarten nicht unähnlich auch in verschiedene Gruppen einteilen lassen. Insgesamt sind von den untersuchten

Rezensionen drei Hauptströmungen abzuleiten. Die Grenzen zwischen diesen verschiedenen Strömungen ist keineswegs scharf zu ziehen, sondern vielmehr können fließende Übergänge festgestellt werden.

Die erste Gruppe der Rezensionen erkennt die vermeintliche Botschaft des Films nicht, weil sie zu sehr mit Vergleichen mit anderen Filmen beschäftigt sind, oder aber weil sie sich von den mitunter schockierenden Spezialeffekten ablenken lassen. Diese Gruppe lässt sich unter dem Titel „low budget version of ‘The Matrix’“ (Wolk 1999) zusammenfassen.

Die zweite Gruppe von Kritiken stößt sich daran, dass Cronenbergs Werk die Grenze zwischen Phantasie und Realität, zwischen Spiel und wahren Leben zu sehr verschwimmen lässt. Diese Gruppe versammelt sich unter dem Titel „We’re never to be certain what is real and what is a game within a game within a game“ (Hobson 1999b).

Die dritte Gruppe schlussendlich decodiert den Film im Sinne des Regisseurs. Diese Gruppe der Rezensionen lassen sich unter dem Titel „a kind of ultimate nothing-is-as-it-seems movie“ (Thomas 1999) zusammenfassen.

„low budget version of ‘The Matrix’“

Für manche Rezensionen ist und bleibt EXISTENZ ein „Rätselspiel“ (Urs 1999). Diese Rezensionen lassen sich nicht als oppositionelle Lesarten im Sinne Fiskes bezeichnen, da sie letztlich nicht die Bedeutungspotenziale des Texts widersprüchlich decodieren, sondern den Filmtext auf einer völlig anderen Ebene behandeln indem sie ihn nur zu anderen Filmen in Beziehung setzen. Sie finden, dass EXISTENZ der schwächste aller Filme über alternative Realitäten ist, weil er an den Kinokassen viel weniger Geld eingebracht hat als seine Mitstreiter (Berardinelli 1999).

„Cronenbergs prätentiose Kunst-Trash-Kunstwelten, gefangen in Selbstbespiegelung, sind nicht so großzügig, dass in ihnen Erlösung winkte“, stellt Urs fest (Urs 1999), wohingegen Rodeck meint, in „Film für Film

offeriert sich eine Erlöserfigur“ (Rodeck 1999). Obwohl dies zwei widersprüchliche Aussagen zu sein scheinen, verkennen sie doch beide gleichermaßen, dass „eXistenZ‘ besticht, weil die Frage nach der Differenz zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion logisch konsistent gestellt und nicht einfach durch ein *von Außen eingeführtes Element* gelöst wird“ (Riepe 2002: 179), weil es in EXISTENZ eben keine Erlöserfigur gibt.

Die widersprüchliche Lesart war aber untrüglich am Werk, wenn Grissemann zusammenfasst, Allegra und Ted „reisen in ein Reich, in dem alles, auch Mord, möglich ist, weil im virtuellen Raum stets alles wieder löschar, also bedeutungslos ist“ (Griessemann 1999). In EXISTENZ geht es doch gerade darum, inwieweit virtuelle Vorkommnisse die Realität des einzelnen beeinflussen können.

Die Wechsel zwischen den verschiedenen Realitätsebenen scheinen manchen Kritiker so sehr zu verwirren, dass er der Handlung nicht mehr folgen kann, und nicht unterscheiden kann zwischen den *eXistenZ*ialisten und den Realisten (Urs 1999), „aber wer weiß auch, zu diesem Zeitpunkt, ob er das wirklich noch wissen will“ (Urs 1999). Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass diese Gruppe der Rezensionen am Film-Text vorbeikritisieren und in Vergleichen mit anderen Filmen stecken bleiben.

„We’re never to be certain what is real and what is a game within a game within a game”

Eine weitere Gruppe von Rezensionen nimmt nur bestimmte Aspekte des Films wahr und schafft somit ihre eigenen Bedeutungen. EXISTENZ wird hier als „a horror film that spins off the fear of sex“ (Graham 1999) und als „erotic mind warp“ (Hobson 1999b) gleichermaßen bezeichnet, wie als „ein undurchdringliches Geflecht aus Spiel- und Filmwirklichkeit, das vielfältige, teils selbstreflexive, teils ironische Andeutungen auf das Thema Medienbegeisterung enthält“ (Fleer 1999). Neben dem Thema der Sexualität wird also auch der ironische Charakter des Films erfasst, der sich ebenfalls in Rodleys Zusammenfassung von EXISTENZ als „virtual-reality comedy“ widerspiegelt (Rodley 1999: 8). „Noch nie hat David Cronenberg ... einen so

komischen Film gedreht. Seine Satire steckt im Detail“ erkennt auch Kreitling (1999a). Zudem bezeichnet man EXISTENZ auch als „ein schwarzhumoriger Spiel-Film, der sich vordergründig an der unvollkommenen Ästhetik des Computerspielsektors orientiert“ (Fleer 1999).

Dass EXISTENZ – wie jeder andere populäre Text auch – verschiedene Bedeutungspotenziale anbietet, und der aktive Rezipient selbst entscheiden kann, in wie weit er sich in den Kampf um Bedeutungen einlässt, bringt Thomas mit seiner Analyse auf den Punkt: „Sci-fi fantasy/horror doesn’t get more sophisticated than ‘eXistenZ’, yet while the film invites speculation, it doesn’t require it“ (Thomas 1999).

„a kind of ultimate nothing-is-as-it-seems movie“

Die letzte Gruppe der Rezensionen stellt fest, „The movie ... is a game itself“ (Seligman 1999). Es wird erkannt „it is meta-cinematic, exploring its own process while telling its bizarre story“ (Baumbach 1999) und „The plot, which is under constant revision and which seems to exist merely to fuel the hallucinatory ride of the film, hardly matters“ (Baumbach 1999). Diese Decodierungen erkennen „what makes eXistenZ potentially dangerous is its philosophic basis“ (Rodley 1999: 9). Riepe fasst die Tendenz zusammen: „Filmkritiker, Kulturanthropologen und Medienwissenschaftler sprechen ... über Cronenbergs Film ... als realistische Reflexion über den Realitätsverlust durch moderne Medientechnologie“ (Riepe 2002: 174), jedoch bezieht die Gruppe der hier versammelten Rezensionen weder negative noch positive Stellung zu diesem Realitätsverlust.

2.3. Die Themen

Neben der Einteilung in die verschiedenen Positionierung zu EXISTENZ ist auch eine Untersuchung der Hauptthemenfelder des Films interessant.

Welche Themen werden in den Rezensionen angesprochen und dadurch zum zirkulieren gebracht? Meine Analyse der Rezensionen hat gezeigt, dass es sich hauptsächlich um drei unterschiedliche Themenkomplexe handelt, zu denen der Film diverse Bedeutungsangebote liefert.

Der erste und offensichtlichste Komplex ist um die Themen Wahrnehmung und Realität konstruiert. In diesem Diskurs geht es hauptsächlich um die Frage nach der Realität, und wie real unsere Realität sein kann.

Der zweite Diskurs handelt von diversen Aspekten der Sexualität, angefangen von der reinen Körperlichkeit bis zu den eher geistigen Formen der Sexualität.

Der dritte und letzte Diskurs ist im Spannungsfeld Glauben und Transzendenz angesiedelt, wobei dieser Diskurs derjenige ist, der wohl am subtilsten in Erscheinung tritt.

Wahrnehmung und Realität

Egal, auf welche Art und Weise es schlussendlich ausgedrückt wurde. Ob nun festgestellt wird, dass „eXistenZ ... challenges the audience to figure out what, if anything, is really real on screen“ (Kirkland 1999) oder ob es um „die Unterwanderung dessen, was für real erachtet wird“ (Natschläger 1999) geht, in einem Punkt sind sich fast alle Kritiker einig: In EXISTENZ dreht sich alles um „chinese-boxed levels of reality“ (Jackson 1999).

„Die Grenzen zur Realität sind längst aufgehoben“, stellt Kreitling (1999a) fest, „leaving the player wandering compassless in landscapes and situations that may or may not be of their own imagining“ (Rodley 1999: 8).

Während Thomas (1999) die vermeintlich konkreteren Aussagen des Films anspricht indem er EXISTENZ als „a series of adventures ... that reveal the spiraling paranoia that Cronenberg suggests virtual reality addiction generates“ umschreibt, weisen manche Rezensionen auch auf die philosophischen Wurzeln des Films hin: „From the ancient Greeks to the 20th

century existentialists, philosophers have tried to explain what it means to exist. They have tried to determine whether the world of the mind or the world of the body is more real" (Hobson 1999b). Auch Kreitling (1999a) spricht die philosophische und erkenntnistheoretische Ebene des Films an, indem er sagt „Der Film ist ein Spiel. Realität: reine Verhandlungssache. Seit Platon dem Menschen mit seinem Höhlengleichnis die Augen geschlossen hat, träumen wir vom richtigen Empfinden.“

„Dem Film, der ja selbst eine Simulation ist, gefällt derzeit zunehmend der fliegende Welt-Wechsel, das Spiel mit der Simulation virtueller Abenteuer in alternativen Realitäten“ sagt Urs (1999) über die allgemeinen Tendenzen des gegenwärtigen Films, und ihrer Meinung nach ist die Bedeutung, die uns EXISTENZ im Speziellen anbietet: „Unsere Realität sei eine sehr löchrige, ja illusionäre Angelegenheit“ (Urs 1999). Jacobs weist auch darauf hin, wie Cronenberg seine Annahme veranschaulicht:

„Die These des Realitätsverlustes wird nun durch eine vertrackte Spiel-im-Spiel-Struktur illustriert: ... Nach und nach verschwimmen Fiktion und Realität, zumal sich die Spielwelten mit ihren mutierten Amphibien and glitschigen Spezialeffekten nur unwesentlich von der realen Ebene unterscheiden.“ (Jacobs 1999)

„Realität, Virtualität, Sein, Nicht-Sein – nichts ist wirklich, alles ist erlaubt“ (Kreitling 1999a) – dieser Behauptung kann nur partiell zugestimmt werden. Während die Aussage, dass nichts wirklich ist, treffend erscheint, so ist die Aussage, dass alles erlaubt sei, ein bisschen zu überzogen. Denn nur ein Bruchteil der Rezensionen erkennt das entscheidende Bedeutungspotenzial des Films, das im Zusammenhang mit Realität und Wahrnehmung nicht übersehen werden darf: „the point that Cronenberg deftly makes is that fantasy can have dire real-life consequences“ (Thomas 1999).

Sexualität, Körper und Körperlichkeit

„Ted's virginal fear, a filthy Bioport insertion gun and an explosive 'fitting' – which leaves him face down in agony, legs paralysed, while Gas goes 'to wash up' – are so loaded with sexual content the scene threatens to burst. eXistenZ is full of such

scenes, and Allegra's game works on so many levels that everything the characters say, do or see offers multiple meanings – sexuality being only one of them." (Rodley 1999: 10)

Wenn auch die sexuelle Ebene also nur eine der vielen ist, so ist sie doch eine ziemlich offensichtliche. „Zu einer eher abstoßenden Wirkung seines Filmes tragen vor allem biotechnologische und sexuelle Anspielungen bei“ fasst Fleer (1999: 24) ihre Eindrücke zusammen. Auch zahlreiche andere Rezensionen sprechen – wenn auch ohne den negativen Zusammenhang einer abstoßenden Wirkung - die „outrageous sexual suggestiveness in his bizarre special effects“ (Thomas 1999) und „die sexuelle Anzüglichkeit seiner Dialoge“ (Arnold 1999: 36) an. Andere verdeutlichen wiederum die sexuellen Konnotationen, die der Anblick des GamePods hervorruft: „It's a fleshy lump with several nipples, and it's meant to be stroked by game players with masturbatory raptness“ (Maslin 1999) und „eXistenZ features bizarre sexual imagery. The controls for the game look and function like sexual organs“ (Hobson 1999a).

„These are games made flesh. ... And playing them is a tactile experience, like drug use or sexual intercourse“ findet Dudek (1999), und auch Berardinelli (1999) stellt einen Zusammenhang zwischen dem Spiel und Sexualität her: „There's a lot of sexual imagery in the film, especially in the way that Cronenberg equates game playing with the sex act.“

„Another symptom of the game's biological basis is its direct association with sex, perhaps our most primal instinct. ... Cronenberg's commentary here, though grotesque, belies a certain intelligence. His observations reflect the concern that role-playing games are replacing social interaction.“ (Ellingson o.J.)

So wie Ellingson thematisiert auch Jacobs (1999) den Verlust der Fähigkeit zu sozialer Interaktion wenn er sagt: „Auch das Praktizieren von Sexualität scheint zu den Sportarten zu zählen, denen, wenn überhaupt, nur noch im virtuellen Raum nachgegangen wird.“ Aber nicht nur die Unfähigkeit zu sozialer Interaktion wird angesprochen, sondern generell die veränderte Interaktion des Körpers mit seiner Umgebung: „Der Spieler der Zukunft sitzt nicht mehr vor einem Bildschirm, sondern bewegt sich frei und leibhaftig in einer fiktiven Umgebung, während sein Körper regungslos verharrt“ (Jacobs 1999). An die Stelle physischer Erlebnisse treten rein psychische

Erfahrungen: „Wie die viel geschmähte Couchpotato kommen die Protagonisten nicht recht von der Stelle, stattdessen liegen oder sitzen sie auf Betten oder Stühlen und erleben wilde Kapriolen in Kopfabenteuern“ (Fleer 1999: 24).

Es kommt zu einer Erscheinung, die Fleer (1999:24) als „libidinöse Vermischung von Mensch und Maschine“ bezeichnet. „Immer wieder ging es ihm [Cronenberg, Anm.] um das Zusammenwachsen von Biologie und Technologie“ meint auch Arnold (1999: 36). „Die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine, die Verknüpfung von Körperlichem und Geistigem“ nennt es Natschläger (1999), und es wird festgestellt, „die fiktive Welt des Spiels soll zum organischen Bestandteil des Menschen gemacht werden“ (Jacobs 1999). Aber das „Überlaufen in die andere Realität fordert seinen Preis, und dieser Preis ist immer die Unversehrtheit unserer Körper. Bei Cronenberg dringt das Drüben durch eine Nabelschnur ins Rückenmark“ (Rodeck 1999) und auch Baumbach (1999) stellt fest, dass „Mr. Cronenberg’s visceral imagery ... do more than shock or repel; they get under the skin“. Diese Unversehrtheit der Körper manifestiert sich in den Wunden, die Cronenbergs Protagonisten haben, und diese „wounds are associated with sex“ (Graham 1999).

„The intersection of the sexual, the mechanical and the monstrous has always obsessed Cronenberg, and these ports – artificial sphincters on the lower spine that nobody seems to be able to keep a moistened finger out of – fall somewhere between the erotic and the awful.“ (Seligman 1999)

Neben Sexualität geht es also auch um Themen, die mit dem Körper und Körperlichkeit zusammenhängen, um „Bodily transformations – the horrors of inescapable mortality“ (Baumbach 1999) und um „radical developments in bio-technology, and their often disturbing, but potentially liberating, consequences“ (Rodley 1999: 9).

Einen Satz, der auf den philosophischen Hintergrund auch in diesem körperlichen Bereich hinweist, stammt von Bahners (1999): „Über die gefallene Welt sollte herauswachsen, wer sich keinem eingebildeten Idealkörper hingibt, sondern der wirklichen Prothese.“

Glaube und Transzendenz

Eines der Themen von EXISTENZ ist den Rezensionen zufolge auch die Beschäftigung mit Religion und Glauben. „In einer von Gott verlassenen Kirche kommen sie zusammen. Ihre Göttin heißt Allegra Geller“ beschreibt Bahners (1999) die Anfangssequenz des Films. Morris (1999) spricht davon, dass es eine „religious air swollen around Allegra“ gibt, und auch Maslin (1999) weist darauf hin, dass Allegra als „both ‘goddess’ and ‘demoness’ in the opening sequence“ bezeichnet wird. Durch diese Bezeichnung Allegras als „the goddess of virtual-reality games“ (Klawans 1999) wird schon von Beginn des Films an auf die Dichotomie Gott – Dämon hingewiesen, die sich durch den ganzen Film ziehen sollte.

„In Cronenbergs Zukunftswelt ... werden die Designer von Spielwelten wie Götter verehrt“ legt Jacobs (1999) dar, und Rodley (1999: 8) sagt, Allegra „is an adored game-devising goddess in a near future in which the inventors of reality-games have become cultural megastars“. Dass religiöse Bedeutungen in Cronenbergs Film angeboten werden, ist ebenso in Aussagen wie „auch die Schöpferin von ‚eXistenZ‘ muss sich dem Spiel unterwerfen“ (Kreitling 1999a) oder „eXistenZialists receive the sacrament of Allegra’s holy data“ (Files 1999) verdeutlicht.

Allerdings befasst sich nur eine einzige Rezension über die oberflächliche Betrachtungen der restlichen Rezensionen hinaus mit dem Thema des Glaubens in EXISTENZ, und zwar die Rezension von Bahners (1999):

Allegras Position als Göttin, die die Fäden in der Hand hat, gegenüber den Spielern, die sich um sich scharen beschreibt Bahners folgendermaßen: „Allegra Gellers Jünger entsagen der Reflexion in der Hoffnung auf die Grazie. Sie lassen sich in Trance versetzen, in den Zustand des organischen Lebens, und treten vor ihr träumendes Auge in der Selbstsicherheit vorgeschriebener Rollen, die ihnen im irdischen Dasein nicht vergönnt war: Marionetten der Regisseurin des Spiels.“

EXISTENZ wird folglich nicht nur als eine alternative Realität, sondern als eine Alternative zum irdischen Leben gesehen, als ein Dasein im Jenseits also. „Die Seele sitzt offenbar bei alle Menschen in der Wirbelsäule, denn dort wird die Nabelschnur für den ‚Bioport‘ befestigt, ein Stück synthetisches Fleisch, das liebkost werden will, damit es dem Spieler die Kraft für sein zweites Leben überträgt.“

„So gehorcht der Spieler, der an der Nabelschnur hängt, dem Plan der Schöpfung, ohne mit der Wimper zu zucken“.

Immer wieder weist Bahners darauf hin, dass seiner Meinung nach das Spiel im Film die Erlösung vom irdischen Dasein ist, eine Art Paradies: „Wenn der Biss in den Apfel am Anfang der Weltgeschichte für die Vereinigung von Mann und Frau steht, dann ist ihre groteske Umkehrung das letzte Kapitel: Der Rückweg ins Paradies führt durch den Darm. Das Loch im Rücken, das bisweilen mit dem Finger oder der Zunge stimuliert wird, ist der *anus mundi*.“ Und „Cronenbergs Spiel ist ein Experiment: Ist die Überwindung der Scham, des Fluchs der Vertreibung aus Eden, der Durchbruch zur wahren Existenz?“

„Wenn für ihn [Cronenberg, Anm.] der Inbegriff unserer Existenz mit dem Wort Kleists ein Durchgang durch das Unendliche ist, ein ewiges, aber nie folgenloses Spiel der Phantasie, dann ist sie ein Schlauch ohne Ende. Die Reise ins Paradies führt daher nur in eine andere Welt“ resümiert Bahners, und bestätigt damit argumentativ seine Annahme, dass in Cronenbergs Film das Spielen des Spiels mit der Entsagung der irdischen Welt und somit dem Wunsch, ins Paradies zu kommen, gleich zu setzen ist.

2.4. Zusammenfassung

EXISTENZ ist wie jeder Text in einen kulturellen Kreislauf eingebunden. Um den Ansprüchen einer umfassenden Kulturuntersuchung Rechnung zu tragen, wurden Denzins (1991) Beispiel folgend die Rezensionen zu EXISTENZ untersucht.

Es wurde gezeigt, dass neben den Gemeinsamkeiten auch Unterschiede in den Kritiken festgestellt werden können. Bei diesen ungleichen Decodierungen des Films und den in den Rezensionen wiedergegebenen Interpretationen handelt es sich aber nicht um unterschiedliche Lesarten im Sinne Fiskes, sondern eher um verschiedene Positionierungen zum Film.

Anhand der Rezensionen wurden neben diesen unterschiedlichen Positionierungen auch die Themenkreise des Films näher beleuchtet. Es wurde gezeigt, dass anhand der Kritiken drei Themenschwerpunkte ausgemacht werden können. Diese drei Themenschwerpunkte werden im nun folgenden Kapitel näher auf ihre Bedeutungspotenziale hin untersucht.

I'm feeling a little disconnected from my real life. I'm kind of losing touch with the texture of it, you know what I mean? I mean I actually think there's an element of psychosis involved here.

(Ted Pikul)

3. Kapitel: Selbstwahrnehmung

Wie im letzten Kapitel erarbeitet wurde, lassen sich die Bedeutungsangebote des Films EXISTENZ den Rezensionen zufolge um drei Themenschwerpunkte anordnen. Einerseits geht es um Glauben und Transzendenz, um das Verhältnis zum Leben und zu Gott, sowie um das Leben nach dem Tod beziehungsweise in alternativen Formen des irdischen Daseins. Der zweite Themenkreis beinhaltet Sexualität, Lust und Begierde, sowie Körperlichkeit, die Beziehung zum eigenen Körper und zum Körper anderer. Und drittens beinhaltet EXISTENZ Bedeutungen zum Thema Wahrnehmung, Realität und Realitätsverlust.

Die Ebene der Rezensionen, anhand derer diese Themenkreise heraus gefiltert wurden, stellt aber nur eine Ebene der Bedeutungsproduktion dar. Den Ausgangspunkt für diese Rezensionen bildet natürlich der ihnen zugrunde liegende Text, also der Film selbst. Im ersten Kapitel wurde der Film bereits inhaltlich analysiert, im nächsten Schritt aber wird untersucht, auf welche Art und Weise sich die drei als Hauptthemen definierten Schwerpunkte – Glaube, Sexualität und Realitätsverlust – im Film-Text manifestieren. Ferner werden Interviews mit David Cronenberg untersucht, um festzustellen, inwieweit der Produzent dieser Bedeutungen diese beabsichtigt hat, und welche Bedeutungen er ursprünglich anbieten wollte.

Interviews eines Regisseurs zu analysieren ist eine im Grunde ungewöhnliche Vorgehensweise für eine Filmanalyse unter herkömmlichen Bedingungen, denn jeder Text sollte letztlich für sich selbst sprechen und keiner weiteren Erklärung durch den Produzenten des Texts bedürfen. Somit sollte auch nicht der Fehler wiederholt werden, für den auch Halls

Encoding/Decoding-Modell kritisiert wird: Die unmögliche Differenzierung zwischen den Bedeutungen eines Texts und den bewussten Absichten des Produzenten (Vgl. Winter 1995: 91f).

Die in die vorliegende Arbeit eingeflossenen Interviews stellen aber keinen Einzelschritt in der Textanalyse dar und gelten auch nicht als Erklärungen für den Film-Text. Vielmehr ist die Einbeziehung der Interviews mit David Cronenberg als zusätzliche Ebene dieser kontextuellen und umfassenden Textanalyse zu verstehen. Cronenbergs Ausführungen Beachtung zu schenken lohnt sich, denn seine Filme können als direkter Beitrag zur Medientheorie betrachtet werden. Daher sind die Interviews nicht aus einem filmanalytischen, sondern eher aus einem medienwissenschaftlichen Blickwinkel zu lesen.

Außerdem stellt die Miteinbeziehung der Interviews eine passende Möglichkeit dar, die zirkulierenden Bedeutungen des Films EXISTENZ in ihrem Kreislauf von der allgemeinen, öffentlichen Ebene bis in den privaten Bereich zurückzuverfolgen.

Es hat sich herausgestellt, dass einige von Cronenberg in den Film eingearbeitete Bedeutungen in den Rezensionen überhaupt nicht angesprochen wurden, also auf der Ebene der untersuchten Rezensionen nicht thematisiert wurden, während anderen Elementen Intentionen des Regisseurs zugesprochen wurden, die diesem keineswegs bewusst waren, oder die er zumindest nicht beabsichtigt hat. Dies ist ein Hinweis auf die ausgeprägte Polysemie des Films. Cronenberg selbst ist sich dieser Mehrdeutigkeit bewusst wenn er auf Bauers provokante Aussage „bisher war das Publikum von Ihren Filmen aber eher schockiert als amüsiert“ antwortet:

„Das kommt sehr auf den Zuschauer an. ... Ich bin immer überrascht über die Reaktionen einzelner, von amüsiert bis angeekelt ist da alles dabei. Es kommt auf das einzelne Individuum an, aus welchem Kulturkreis es kommt, oder ob es noch andere meiner Filme kennt. Generell kann man da keine Aussage treffen.“
(Cronenberg nach Bauer 1999)

Fachgemäß bemerkt Cronenberg also, dass für die Aneignung eines Films unter anderem auch der kulturelle Kontext des Rezipienten von Bedeutung ist (Vgl. Winter 1995).

Ein Beispiel für ein Element, an dessen unterschiedlicher Decodierung die Polysemie des Texts aufgezeigt werden kann, ist die Schreibweise des Titels EXISTENZ mit den Großbuchstaben X und Z.

Einem Artikel im Internet zufolge (Bishop o.J.) ist die Hervorhebung dieser beiden Buchstaben ein Hinweis auf ein kartesisches Koordinatensystem. Die Gesellschaft sei allgemein daran gewöhnt, gedanklich auf der zweidimensionalen Ebene mit den Achsen X und Y zu verweilen. Die Z-Achse, die für die Tiefe des Raums beziehungsweise Dreidimensionalität stehe, werde vernachlässigt. Die Einführung dieser dritten Dimension würde daher zu Unbehagen und Unsicherheit führen. Laut diesem Artikel stehen die Grossbuchstaben X und Z im Titel des Films für das Verlassen der gewohnten Dimension X-Y und für das Eintauchen in eine andere Dimension, nämlich X-Z.

Auf einer anderen Website¹ hingegen wird erklärt, dass die Schreibweise des Titels eine simple Referenz zu „exit“, also (Not)Ausgang, Abgang (Bühnensprache) sei.

Cronenberg hingegen behauptet in einem Interview (Bauer 1999) auf der einen Seite, dass die Schreibweise „eigentlich keinen Sinn [hat], außer, dass es sofort ins Auge sticht“. Andererseits sagt er im selben Interview, dass das Wort zum Logo werde, und dass es sich beim Titel und der Schreibweise um ein sinnentleertes Wortspiel handle, und es eigentlich nur ein Witz sei (Cronenberg nach Bauer 1999).

Abgesehen von diesen verschiedenen Erklärungsversuchen mag es noch weitere Annahmen geben, warum der Titel mit zwei Großbuchstaben geschrieben wurde. Rezipienten, die auch Cronenbergs Film SCANNERS (1981) kennen, könnten beispielsweise bemerkt haben, dass in diesem Film ein mächtiger Konzern *ConSec* heißt, ebenfalls mit zwei Großbuchstaben im

¹ http://www.bbc.co.uk/films/2001/11/21/existenz_lost_the_plot_article.shtml

Namen. Zufälliger Weise (?) sind es die selben Großbuchstaben wie sie ein mächtiger Konzern in EXISTENZ – *CorticalSystematics* – im Namen trägt.

Dieses Beispiel verdeutlicht schon die Dimension der Polysemie in Cronenbergs Film, und es zeigt auch die Offenheit des Texts. Jene Offenheit, die unterschiedlichste Aneignungsformen des Texts durch verschiedene Publika ermöglicht.

Cronenberg geht ohnehin nicht davon aus, dass sein Film nur für ein Publikum gemacht wurde. Er denkt auch nicht, dass sein Film nur bei einem Publikum Anklang findet, das aus Computerspiel-Freaks besteht. „Ich hoffe, dass auch Menschen, die niemals so ein Spiel gesehen haben, mit ‚eXistenZ‘ etwas anfangen können. Wahrscheinlich sehen die ganz andere Sachen“ sagt er (Cronenberg nach Bauer 1999). Der Produzent des Texts ist sich also der Polysemie und der Offenheit seines Texts bewusst. Trotzdem ist er immer wieder über die verschiedenen Reaktionen der Rezipienten überrascht:

„Anybody who comes to the cinema is bringing [their] whole sexual history, their literary history, their movie literacy, their culture, their language, their religion, whatever they’ve got. I can’t possibly manipulate all of that, nor do I want to. I’m often surprised – I expect to be surprised – by my audience’s reaction to things.” (Cronenberg nach Blackwelder 1999)

Im Folgenden wird untersucht, welche Bedeutungen der Film zu den genannten Hauptthemen anbietet, und inwieweit sich Cronenberg dieser Bedeutungen in EXISTENZ bewusst war. Es wird mit dem in den Rezensionen am wenigsten erwähnten Schwerpunkt begonnen, um mit dem am häufigsten erwähnten zu schließen.

3.1. Transzendenz und Glaube

Als erster Hinweis auf das religiös-philosophische Bedeutungspotenzial des Films kann bereits der Titel angesehen werden, denn durch ihn bilden sich schon vor der Rezeption Vorstellungen und Erwartungshaltungen, die der Film entweder erfüllen oder aber enttäuschen wird. Bei dem Titel EXISTENZ wird mit hoher Wahrscheinlichkeit das Wort

‚Existenz‘ assoziiert, und möglicherweise auch ‚Existenzialismus‘. Der aktive Rezipient schafft sich dementsprechend schon durch den Titel einen (Bedeutungs)Rahmen, in welchem er sich den Film aneignen wird. Der Film wird dem Titel zufolge wahrscheinlich etwas mit dem Dasein, dem Leben, der Wirklichkeit zu tun haben (Existenz), und vielleicht sogar mit einer Art Existenzphilosophie, die unter Anderem von der Absurdität des Daseins, von der Existenzangst sowie Vereinzelung des Menschen und der Freiheit des Menschen, sich selbst zu entwerfen, ausgeht, und die Begriffe wie Freiheit, Tod, Entscheidung in den Mittelpunkt stellt (Existenzialismus). Die Erwartung, dass es sich um Existenzialisten handeln wird, erfüllt der Film, auch wenn sie *eXistenZ*ialisten heißen und damit die Menschen gemeint sind, die das Spiel *eXistenZ* spielen:

“I’m talking about the existentialists, i.e. the game players, versus the realists. The deforming of reality is a criticism that has been levelled against all art, even religious icons, which has to do with Man being made in God’s image, so you can’t make images of either. Art is a scary thing to a lot of people because it shakes your understanding of reality, or shapes it in ways that are socially unacceptable. As a card-carrying existentialist I think all reality is virtual. It’s all invented.” (Cronenberg nach Rodley 1999: 10)

Schon in der ersten Sequenz des Films werden Konnotationen zum Thema Religion und Glauben hervorgerufen. Sie spielt in einer abgelegenen, ehemaligen Kirche. Dort wird Allegra Geller zuerst als „the GamePod goddess herself“ vorgestellt, um nur kurze Zeit später als „demoness“ bezeichnet zu werden und nur knapp einem Anschlag auf ihr Leben zu entgehen. Schon innerhalb der ersten Filmminuten wird somit eine Spannung im Bedeutungsfeld „Glauben“ aufgebaut. Es gibt Fans von Allegras Spielen, die an ihre Entwicklungen „glauben“ und die die Spieledesignerin verehren, ja vergöttern. Daneben gibt es aber die Realisten, die die Realität sozusagen „mit Feuer und Schwert“ zu verteidigen suchen und für die Allegra eine große Gefahr darstellt. Diese Spannungsverhältnis zwischen den beiden Gruppen wird in einer Szene hergestellt, die mit den in den Bankreihen sitzenden Fans an eine Messe in einer Kirche erinnert. Cronenberg findet in einem Interview mit Kreitling (1999b) einen Vergleich für die katholische Messe mit einem Computerspiel:

Selbstwahrnehmung

„Vieles von dem, was wir in unserem Leben unternehmen, ist ein Versuch, vor der Auseinandersetzung mit dem Tod zu fliehen. Nehmen Sie eine katholische Messe. Das Erlebnis zieht einen aus dem Körper heraus; die ganze Kirche ist gebaut, um den Körper vom Geist abzulösen. Computerspiele funktionieren ebenso. Wir benutzen neue Technologien immer, um Sexualität einzubinden und unseren Körper in Transzendenz aufzulösen.“ (Cronenberg nach Kreitling 1999b)

Transzendenz meint einerseits das Jenseits, aber auch das Überschreiten der Grenzen der Erfahrung, des Bewusstseins, oder des Diesseits. Es geht also darum, übersinnliche Erfahrungen zu machen, und diese übersinnlichen Erfahrungen machen die Protagonisten von *EXISTENZ* indem sie – wie sich gegen Ende des Films herausstellt – wiederum ein Spiel spielen. Dieses Spiel heißt *transCendenZ*, womit ein weiterer Hinweis auf den religiös-philosophischen Hintergrund des Films gegeben ist und sich darüber hinaus der Bedeutungs-Rahmen Existenz/Gott bzw. Göttin/Religion/Glauben/Tod/Transzendenz zu einem Bedeutungs-Kreis schließt.

Neben der Bestätigung für den philosophischen Hintergrund der Titelwahl spricht Cronenberg in einem anderen Interview aber auch davon, dass die menschliche Sterblichkeit ein weiteres Thema von *EXISTENZ* sei:

„Do you remember when you found out you wouldn't live forever? People don't talk about this, but everybody had to go through it because you're not born with that knowledge. That's the basis of all existentialist thought, which, of course, is an underpinning of this movie. It's not called 'eXistenZ' for nothing.“ (Cronenberg nach Blackwelder 1999)

Dem Film liegen also ernsthafte philosophische Fragen zugrunde, die aber in den Rezensionen völlig übergangen wurden. Cronenberg thematisiert in seinem Film die menschliche Sterblichkeit mit all den Konsequenzen, die sich im Alltag ergeben. Dass dieses Thema des Films annähernd übersehen wurde und wird, zeigt auch Cronenbergs Aussage, er habe bei den Internationalen Filmfestspielen in Berlin 1999, wo er für *EXISTENZ* den Silbernen Bären für außerordentliche künstlerische Leistungen erhalten hat, nicht die Gelegenheit dazu gehabt, jene tiefer als an der Oberfläche liegenden Gedanken anzusprechen:

“In Berlin I didn't even get into the discussion about mortality. That's even more basic – the absurdity of human existence. Because it's too short to be able to understand enough, to synthesise enough, to make intelligent choices. So we're

Selbstwahrnehmung

blundering around, terrified because we know we're going to die at some inopportune moment." (Cronenberg nach Rodley 1999: 10)

Diese von Cronenberg beschriebene Ohnmacht gegenüber dem unvorhersehbaren aber unausweichlichen Tod und die damit einhergehende Verwirrung des Menschen bringt auch Ted deutlich zum Ausdruck (DVD 01:09:40):

T: I don't want to be here.

A: Come on, Pikul. You've just got a bad case of first time user anxiety.

T: I don't like it here. I don't know what's going on. We're both stumbling around together in this unformed world whose rules and objectives are largely unknown. Seemingly indecipherable, or even possibly nonexistent. Always on the verge of being killed by forces that we don't understand.

A: That sounds like my game all right.

T: It sounds like a game that's not going to be easy to market.

A: But it's a game everybody's already playing.

Das Leben wird also mit einem Spiel verglichen, das bereits jeder spielt. Die Erstbenutzerangst steht wohl für die Angst im Leben des Menschen, etwas falsch zu machen, ohne die Möglichkeit einer Play-Back-Taste. Und in einer Welt herum zu stolpern, deren Regeln und Ziele unbekannt sind, klingt eben nicht nur nach einem Spiel das jeder spielt, sondern es klingt tatsächlich nach dem Leben eines Durchschnittsmenschen, der in einer postmodernen Welt lebt, in der alles unsicher ist.

3.2. Körperlichkeit und Sexualität

"There's a ton of sex in the movie, metaphorically speaking, and because it pleased me so much, I didn't want to spoil it with real sex. I'm saying 'This is better sex. This is sex you've never even dreamed of before. Let's just concentrate on this.'" (Cronenberg nach Rodley 1999: 10)

Noch bevor der Rezipient nach beinahe 27 Minuten die erste Penetration mit dem UmbyCord sieht gibt es schon überdeutliche sexuelle Anspielungen in den Dialogen. So fordert Allegra Ted auf, mit dem Wagen

Selbstwahrnehmung

anzuhalten „so we can have an intimate moment together“ (DVD 00:12:34), und für einen kurzen Moment ist unklar, was Allegra damit sagen will.

Als Allegra feststellt, dass Ted keinen BioPort installiert hat, kommt es zu einer Unterhaltung, die auch auf rein sexueller Ebene gelesen werden kann, und bei der wiederum das Wort „game“ bestimmt nicht ausschließlich als Computerspiel zu verstehen ist (DVD 00:16:25):

- T: [als Allegra ihn an den Rücken fasst] Hey! What're you doing?
- A: Where's your bioport?... Ah! Don't tell me you've never been fitted. I can't believe it.
- T: No, I was never fitted with a bioport. What do you care?!
- A: You want into the biz and you've never played one of my games? You've never played any game... ?
- T: Look... I've been dying to play your games... but I have this phobia about having my body penetrated. ... Surgically. You know what I mean.
- A: No, I'm not sure that I do.
- T: Getting a bioport fitted! ... I don't know. I can't do it. It's too freaky, it makes my skin crawl.
- A: They just pop your spine with a little hydrogun. They shoot the port plug into it. They do it in malls, it's like having your ear pierced.
- T: Yes, sure. With all the infinite testal chance of permanent spinal paralysis. I've read all about it.
- A: Hey, it's your chosen profession. Besides, once you're ported there's no end to the games you can play.
- T: You can't seriously wanna play games *now*.

Allegra ist die starke Frau, die diese Angst vor der Penetration des Körpers nicht nachvollziehen kann. Dahingegen wird Ted als die ängstliche Jungfrau dargestellt, die Angst vor dem Eindringen in den Körper hat. Nach und nach aber macht diese Angst der wachsenden Neugierde nach der neuen (Spiel)Erfahrung Platz. Nachdem sich Ted von Gas den BioPort hat schießen lassen, seine Beine aber noch vom Eingriff gelähmt sind, kann Allegra es kaum erwarten, seine neue Körperöffnung zu benutzen (DVD 00:26:20):

- T: You gonna port into me while I'm paralyzed?
- A: You wanted to play my game, didn't you?
-

Selbstwahrnehmung

T: Yeah, I did. I *do*. But here, now?

A: It's an instant world, isn't it?

[Sie sprüht Gleitmittel auf seinen BioPort]

T: What's that for? It feels... cold.

A: New ports are sometimes a bit tight. Wouldn't wanna hurt you.

[Sie steckt ihm den Anschluss des UmbyCords in den mit Gleitmittel besprühten BioPort]

„In a way, you're seeing new sex, neo-sex, in this movie“ sagt Cronenberg (nach Blackwelder 1999), und ab der soeben beschriebenen Szene wird dem Rezipienten auch klar, was Cronenberg damit meint.

„You could have new sexual organs – which I play with metaphorically in the movie. They could be very pleasurable in a way no naturally derived organ has been. People are having surgery for all kinds of frivolous reasons, so why not have it for a really good functional reason?“ (Cronenberg nach Rodley 1999: 9)

Später, als Ted seinen Sorgen Ausdruck verleiht, dass etwas mit seinem BioPort nicht in Ordnung sein könnte, versucht Allegra mit allen Mitteln ihn davon zu überzeugen, dass alles laut Plan läuft indem sie seine Sorgen beschwichtigt und seinen BioPort sozusagen vergewaltigt (DVD 00:37:00):

T: It hurts. I think it's infected.

A: No. It's not infected. It's just excited. [Lutscht ihren Finger ab und steckt ihn hinein] It wants action.

Als Allegra und Ted schließlich kurz davor sind, zum ersten Mal in das Spiel einzusteigen, zieht sich Allegra ihre Schuhe und Socken aus, um sich neben Ted auf das Bett zu legen.

„There's no sex really in 'eXistenZ', except metaphorically. There was an opportunity to have sex scenes, and we were all willing to do that. But as the film evolved, we thought it would be wrong. It would take away from the metaphorical sex, which is all this plugging in and that sort of stuff. That's more interesting.“ (Cronenberg nach Blackwelder 1999)

Nicht annähernd so metaphorisch ist der Name des kleinen Stifts zu verstehen welcher zusammen mit dem MicroPod eingepackt ist und der in D'Arcy Naders Spielshop kurz zu sehen ist (DVD 00:40:27): „The Micro-

Selbstwahrnehmung

Pod. All new game technology by CoritcalSystematics. Includes 1 Meta-Lube.” „Lube“ steht als Abkürzung für „Lubricant“, (engl. „Gleitmittel“) womit dem (aktiven) Rezipienten sofort wieder klar wird, in welchen Kontext dieses Produkt zu verstehen ist. „Wortspiele treten auf, wenn ein Wort in zwei Diskursen vorkommt“ stellt Fiske (2001: 55) fest. In diesem Fall handelt es sich um die Diskurse der Sexualität und des Computerspielens. „Wortspiele benötigen jedoch aktive Leser und können nie jene Bedeutungen gänzlich kontrollieren, die durch eine Paarung von disparaten Diskursen verursacht werden“ (Fiske 2001: 55). So muss der Rezipient auch dazu bereit sein, die Wortspiele in den Dialogen zu erkennen: Nachdem Allegra das MicroPod in Teds BioPort verschwinden sehen hat, fragt Ted, ob er nun Allegra ihr MicroPod einstöpseln sollte. Abermals wird mit Hilfe der Sprache Doppeldeutigkeit erzeugt (DVD 00:45:15):

T: Do you want me to do you?
A: Yea!

Auf die gesprochene Doppeldeutigkeit folgt sofort die visuelle - Ted schmiert Allegras BioPort mit MetaLube ein, lässt das MicroPod darin verschwinden, und steckt danach seine Zunge in Allegras Port um daran zu lecken.

A: What was that?
T: That wasn't me. It was my game character. I wouldn't have done that anyway. Not here anyway.
[Allegra sieht Ted zornig an. Sie geht auf ihn zu und küsst ihn leidenschaftlich]
A: The characters are obviously supposed to jump at each other. It's most probably a pathetically mechanical attempt to heighten the emotional tension of the next game sequence.

In jeder Sekunde des beschriebenen Dialogs scheint sich die Situation neu zu erschaffen, und der Rezipient hat keine Möglichkeit zu erahnen, wie sich der Dialog, die Szene oder das Spiel weiter entwickeln wird. Der Film scheint hier – wie auch an manch anderer Stelle – vor

Selbstwahrnehmung

Wahrscheinlichkeitsdisjunktionen² überzuquellen. Zu der Verwirrung durch den unvorhersehbaren Verlauf der Handlung kommt noch das Geschick mit dem Cronenberg subtil die Machart des Films kommentiert. Bauer spricht den Regisseur auf diese eben beschriebene Szene an und behauptet er ließe sich beispielsweise in genannter Szene in die Karten schauen, und er decke die Mechanismen des Films auf, obwohl er sich seiner bedienen würde. Cronenberg bestätigt:

„In solchen Szenen bin ich milde zynisch und lasse mich darüber aus, wie mechanisch das Filmemachen ist. Es werden nur noch Knöpfe gedrückt. Die Leute wissen schon, was sie erwartet. Sie fühlen sich wohl, wenn die Figuren tun, was sie schon immer getan haben: Mann und Frau lernen sich kennen, zuerst hassen sie sich, aber natürlich lieben sie sich zum Schluss. Die Leute wollen nur ein und dieselbe Geschichte immer wieder erzählt bekommen, wie kleine Kinder. Das wird aber mit der Zeit langweilig, besonders wenn du ein Abenteurer bist und etwas anderes versuchen willst. Dummerweise findest du dann heraus, dass du als Filmemacher dafür kein Publikum hast. Ich gebe also im Film meinen Kommentar dazu ab, wie der Prozess des Filmemachens funktioniert und was die Erwartungen der Leute heutzutage sind.“ (Cronenberg nach Bauer 1999)

Neben den sexuellen Anspielungen und Bedeutungen übt Cronenberg also auch noch Kritik an Hollywood. Diese Hollywood-Kritik und Kritik der Rezipienten aber gehört zu jenen Bedeutungspotenzialen, die so gut wie gar nicht wahrgenommen wurden.

Das Thema der Körperlichkeit wird in *EXISTENZ* jedoch nicht nur auf sexueller Ebene dargestellt. Immer wieder geht es Ted darum, dass er sich von seinem eigentlichen Dasein losgelöst fühlt, selbst wenn sein Körper in *eXistenZ* (dem Spiel) gegenüber der Realität unverändert zu sein scheint und er sich darüber wundert „I feel just like me“ (DVD 00:38:38) Gänzlich unverändert sind die Körper der Protagonisten aber nicht, denn mit jedem Wechsel in eine tiefer liegende Ebene des Spiels verändert sich auch das Aussehen der Kleidung, der Frisur und der BioPorts, wobei den Protagonisten aber nur das veränderte Erscheinungsbild der BioPorts auffällt, während der neuen Kleidung und den veränderten Frisuren

² Der Begriff Wahrscheinlichkeitsdisjunktion wurde von Umberto Eco geprägt und meint eine Stelle in einem Text, an der es praktisch unmöglich ist, den weiteren Verlauf vorherzusagen, weil dort mehrere unterschiedliche Fortsetzungen möglich sind, ohne dass eine der Möglichkeiten wahrscheinlicher ist als die andere. (Vgl. Eco 1987)

Selbstwahrnehmung

überhaupt keine Aufmerksamkeit geschenkt wird. Ted verleiht seinen Sorgen bezüglich seines Körpers Ausdruck wenn er sagt „I’m very worried about my body. Our real bodies. Are they alright?“ (DVD 00:47:15), und selbst als er nicht mehr im Spiel ist, sondern zurück auf dem Bett im Gästechalet um sein Dasein in der Wirklichkeit zu überprüfen, fühlt er sich noch nicht sicher (DVD 00:47:50):

T: I feel very vulnerable, disembodied.

A: Ok. Don’t sweat. Our senses are still operating. [Allegra nimmt Teds Finger in den Mund und lutscht daran.]

Obwohl Ted hier mit „disembodied“ auch darauf anspielt, inwieweit das Spielen von *eXistenZ* zu einer psychischen Loslösung vom wirklichen Leben führen kann, reduziert Allegra seine Sorgen auf die rein körperliche Ebene und gibt die simple Antwort, dass es keinen Grund zur Besorgnis gebe solange die physischen Sinne noch funktionieren würden. Während Ted also um die Qualität der Gefühle besorgt ist, reduziert Allegra Gefühlsempfindungen auf computerartiges, binäres Empfinden oder eben Nicht-Empfinden.

Cronenberg spielt in der Folge auch auf den Diskurs mit sexuell übertragbaren Krankheiten und den Umgang mit denselben an, als Allegra den Entschluss fasst, sich an das kranke GamePod anzuschließen und damit riskiert, auch andere GamePods und später andere Spieler zu infizieren (DVD 01:11:52):

A: All right, here we go. You want to give me a hand?

T: You’re not serious! I mean, that’s a diseased Pod! You’d port into that?

A: Yes, exactly. Help me.

T: How long does it take for the infection to take hold?

A: No time at all.

T: And then you quietly port into all the other Pods and spread the infection to them.

3.3. Realität und Wahrnehmung

Der Themenkreis, der in den Rezensionen am öftesten genannt wurde, gruppiert sich um die Begriffe Wahrnehmung, Realität, Realitätsverlust und insbesondere Realitätsverlust durch Computerspiele, Computer und elektronische Medien überhaupt.

Für die *eXistenZ*ialisten in Cronenbergs Film stellt das Leben in alternativen Realitätsebenen keine Gefahr dar. Ganz im Gegenteil, es bedeutet für sie eine Bereicherung des irdischen Daseins, das eher als Käfig wahrgenommen wird denn als Freiheit, wie Allegra Ted deutlich macht (DVD 00:24:40):

A: This is it, you see?! This is the cage of your own making which keeps you trapped and pacing about in the smallest possible place forever. Break out of your cage, Pikul. Break out now!

Computerspiele zu spielen gleicht also einem Ausbruch aus dem „Käfig Leben“, in dem keinerlei Bewegungsfreiheit gegeben zu sein scheint. Um der Trostlosigkeit eines beschränkten Daseins zu entgehen, haben die Menschen laut Cronenberg Methoden gefunden, andere Leben zu erfahren:

„Jeder Mensch würde gerne mehr als nur ein Leben leben. Wir wollen andere Leben erfahren, entweder durch Kunst, durch Bücher oder Filme, in denen wir uns in andere Menschen hineinfühlen können. Irgendwie wissen wir alle, dass unser Leben nur eine Möglichkeit von vielen ist. Angenommen, man käme als Kind in ein ganz anderes Land, zu anderen Menschen – sagen wir mal China statt Deutschland – dann ist klar, dass man ein ganz anderer Mensch geworden wäre. Man spräche eine andere Sprache, man hätte ein anderes Kulturverständnis, man lebte sogar eine andere Realität.“ (Cronenberg nach Bauer 1999)

„Für mich gibt es keine absolute Realität. Wir Menschen erschaffen sie selbst“ sagt Cronenberg (nach Kniebe 1999), und demzufolge schafft der Mensch sich auch den Käfig, den Allegra in der zitierten Stelle anspricht, selbst. Einen Käfig, in dem das Leben eher einem Trance-Zustand gleicht denn einem Leben mit vielen Möglichkeiten. „The world of games is in a kind of trance. People are programmed to accept so little. But the possibilities are

Selbstwahrnehmung

so great“ berichtet Allegra am Beginn des Films (DVD 00:04:46), und eigentlich könnte sie anstatt „the world of games“ auch einfach „the world“ sagen. Denn im Grunde meint sie, dass die Menschen darauf eingestellt sind, allgemein sehr wenig zu erwarten, obwohl die Möglichkeiten so groß sind. Neben der Diskursebene der Spiele offeriert sich hier auch der Diskurs um Möglichkeiten des Lebens, was als ein weiterer Hinweis auf die ausgeprägte Polysemie des Films betrachtet werden kann.

Die Erwartungen an das Kino entpuppen sich in Bauers Interview mit Cronenberg als eine zusätzliche, dritte Diskursebene:

„Mit jedem Film versuche ich, mein Verständnis für die Möglichkeiten im Film zu vergrößern. Die meisten Leute akzeptieren unter Filmemachern nur den Hollywood-Stil, d.h. die Vorstellung von Hollywood für Figuren, Musik, Farben, Geschichten und Erzählweisen. Hollywood dominiert. Wenn man nun solchen Leuten etwas anderes vorsetzt, dann wissen sie nicht, wie sie damit umgehen sollen. Sie haben keinen Bezugspunkt mehr. Das ist sehr schade, denn die Hollywood-Version von Filmemachen ist nur eine von ganz vielen. Insofern lasse ich Jennifer [Jason Leigh – die Schauspielerin, die die Rolle der Allegra Geller spielt, Anm.] auch sagen: ‚die Erwartungen der Menschen sind so begrenzt, dabei sind die Möglichkeiten sehr groß.‘ Ich meine damit natürlich das Kino.“ (Cronenberg nach Bauer 1999)

Im Film lässt dieses Bewusstsein über die Möglichkeit alternativer Leben die Spieledesigner erfinderisch werden, und mit den entwickelten Computerspielen ist es möglich, in andere Welten einzutauchen. Es gibt aber keinen Unterschied zwischen Spielwelt und Realität mehr, denn die Simulation der Realität scheint zumindest gleich real wie die vermeintliche Vorlage. Als Konsequenz ergibt sich, dass nach einigen Sprüngen zwischen den Realitätsebenen weder die Rezipienten des Films noch die Protagonisten zwischen der Realität und dem Spiel unterscheiden können (DVD 00:56:30):

- A: So how does it feel?
 T: What?
 A: Your real life. The one you came back for.
 T: It feels completely unreal.
 A: You're stuck now, aren't you? You want to go back to the Chinese Restaurant because there's nothing happening here. You're safe. It's boring.
 T: It's worse than that. I'm not sure... I'm not sure here, where we are, is real at all. This feels like a game to me. And you're beginning to feel a bit like a game character.
-

Die Realität der Protagonisten ist also nicht mehr vom Spiel zu unterscheiden, und wird auswechselbar. Auf Bertelmanns Frage, ob sich denn in Zukunft Fiktion und Realität vermischen würden, antwortet der kanadische Regisseur:

„Das ist längst geschehen. Die meisten Menschen erleben die Welt über die Medien. ... Dadurch wird in der Konsequenz alles zur Fiktion. Und darum geht es auch in ‚eXistenZ‘: Die Realität ist eine Erfindung unseres Willens, und jeder Mensch erschafft sich seine eigene Wirklichkeit, denn eine absolute gibt es nicht. Insofern leben wir längst in einer Kunstwelt.“ (Cronenberg nach Bertelmann 1999)

Diese Kunstwelt, in der Fiktion und Realität austauschbar sind, beschreibt Baudrillard als das Hyperreale. Im nächsten Kapitel werden wir uns genauer mit der Simulationstheorie von Baudrillard auseinandersetzen.

Trotz der Tatsache, dass mit dem Einstieg in das Computerspiel eine Flucht vor/aus der Realität gelingt, ist damit nicht gesagt, dass das Spiel keinen Regeln unterworfen ist und man unendlichen Handlungsspielraum hat. Dies verdeutlicht die Szene im Chinesischen Restaurant (DVD 01:02:45):

T: But you know... I do feel the urge to kill someone here.
 A: Who?
 T: I need to kill our waiter.
 A: Oh. Well, that makes sense. ... [dreht sich nach dem Kellner um] Ahm. Waiter! Waiter! [zu Ted] When he comes over, do it. Don't hesitate.
 T: But everything in the game is so realistic. I... I don't think I really could.
 A: You won't be able to stop yourself, so you might as well enjoy it.
 T: Free will is obviously not a big factor in this little world of ours.
 A: It's like real life. There's just enough to make it interesting.

Nicht nur, dass ein begrenzter Handlungsspielraum gezeigt wird, sondern auch, dass Ted – „als sein eigener Avatar – nicht sich selbst spielt, sondern eher gespielt wird (worauf sich die Frage stellt: von wem?)“ (Riepe 2002: 189).

Selbstwahrnehmung

Immer mehr vermischen sich Realität und Spiel, Wahrheit und Wahrnehmung, bis es zu einem zunächst als Fehler beurteilten Ereignis kommt: Die Krankheit des GamePods wird aus einer Spielebene in die vermeintliche Realität mitgebracht. Ein Spielereignis springt sozusagen von der Fiktion in die Realität über (DVD 01:16:00):

T: This can't be possible. How can a game event emerge into real life?

A: This is a very weird reality with all that's happening here. I'm not sure I get it.

Tatsächlich aber gab es schon von Anfang an Elemente im Film, die fast nebenbei von einer in die andere Ebene gewechselt haben. Die Knorpelpistole zum Beispiel:

Zuerst wird sie in der Kirche verwendet, um einen Anschlag auf Allegras Leben zu verüben. Danach baut Ted im Chinesischen Restaurant aus den Speiseresten genau diese Knorpelpistole zusammen, und erschießt damit den Chinesischen Kellner. In der nächsten Sequenz erklärt Hugo Carlaw, der Verkäufer in D'Arcy Naders Spielshop, sein Hund habe ihm die Waffe gebracht. Später kommt Kiri Vinokur mit der Pistole gelaufen, um einen Realisten zu töten.

Die Realitätsferne mancher Filmereignisse ist so deutlich, dass die als Hinweise darauf zu deuten sind, dass es sich vom Beginn des Films an um ein Spiel gehandelt hat:

Der Realist, der von Kiri am Ende des Films (in der Realität) mit der Knorpelpistole getötet wird, ist Hugo Carlaw. Hugo Carlaw allerdings ist ein Spielcharakter, der eine Ebene unter der Realität vorkommt (nämlich in *eXistenZ*), und deshalb gar nicht auf dem Hügel im Ski Ressort (der vermeintlichen Realität) sein dürfte. Hugo Carlaw wiederum hat eine Ebene tiefer (also in *eXistenZ*) die Knorpelpistole angeblich von seinem Hund bekommen. Der Hund muss sie aber abermals eine Ebene tiefer (in *ChineseRestaurant/TroutFarm*) geholt haben, denn dort hat Ted den Kellner erschossen. Zuvor hat Ted in dieser Ebene die Pistole zusammengebaut, die er anfangs (in der Realität) auf der Straße genauer angesehen hat, nachdem er sie vom Tatort des Attentats in der Kirche mitgenommen hat.

Die Knorpelpistole hat also Sprünge durch alle Realitätsebenen des Films gemacht (von der Realität ins *ChineseRestaurant*, von dort nach *eXistenZ*, um am Ende wieder in der Realität aufzutauchen). Ein reales Ereignis wurde zu einem Spielereignis, das wiederum zu einem wahren Ereignis wurde. Verschiedenen Decodierungen zufolge kann die Knorpelpistole einerseits als Beweis für die Vermischung und Untrennbarkeit von Fiktion und Realität gelesen werden. Andererseits kann die Knorpelpistole als Hinweis auf die Irrealität beziehungsweise Virtualität sämtlicher vorkommenden Ebenen decodiert werden, denn als Element der Realität (Kirche) könnte sie zwar im Spiel vorkommen, keinesfalls aber dürfte sie als Spielelement (in *ChineseRestaurant* und *eXistenZ*) vom Spiel in die Realität gelangen.

So bleibt am Ende des Films die Frage eines Spielers, mit der die Rezipienten alleine gelassen werden: „Hey, tell me the truth: are we still in a game?“ Da der Film auf diese Frage keine Antwort gibt, werden im nächsten Kapitel Antworten auf diese Frage bei Philosophen, Erkenntnistheoretikern, Medienkritikern und -wissenschaftlern gesucht.

3.4. Zusammenfassung

Eine ausführliche kontextuelle Untersuchung eines Texts muss auf verschiedenen Ebenen geschehen; Doch zugleich ist auch der ursprüngliche Text eine Ebene, die nicht vernachlässigt werden darf. Deshalb wurde der Film *EXISTENZ* auf seine Bedeutungsangebote hin untersucht, wobei das Hauptaugenmerk auf drei Themenschwerpunkte gelegt wurde. Diese Themenschwerpunkte – Glaube, Sexualität und Realitätsverlust – ergaben sich aus der Untersuchung der Rezensionen zum Film. Es wurde festgestellt, dass zu jedem dieser Themenkreise im analysierten Film-Text unterschiedliche Bedeutungen angeboten werden. Darüber hinaus wurde gezeigt, dass der Text offen und polysem strukturiert ist, wodurch

unterschiedliche Rezeptions- und Aneignungsformen bei den Rezipienten möglich werden.

Als zusätzliche Untersuchungsebene wurden Interviews mit dem Produzenten des Texts miteinbezogen. Diese Interviews dienen nicht etwa als Erklärung zum Film, sondern stellen eine Möglichkeit dar, die zirkulierenden Bedeutungen des Texts EXISTENZ in ihrem Kreislauf bis in den privaten Bereich des Produzenten zurück zu verfolgen. Dabei hat sich herausgestellt, dass David Cronenberg ein Regisseur ist, der durchaus mit Theorien der Medien- und Kulturwissenschaft vertraut ist. Aufgrund der Analyse der Interviews kann festgehalten werden, dass seine Texte unbedingt als filmischer Beitrag zur Medienwissenschaft betrachtet werden können. Insbesondere in EXISTENZ aber scheinen medienwissenschaftliche Theorien zum Realitätsverlust durch (Massen)Medien verbildlicht zu sein. Aus diesem Grund werden wir im nächsten Kapitel EXISTENZ mit Theorien der Erkenntniswissenschaft, der Kommunikations- und Medienwissenschaft und vor allem der Medienkritik in Verbindung zu setzen versuchen, um zu überprüfen, inwiefern die Hypothese eines medientheoretischen Gehalts von EXISTENZ haltbar ist.

It seems like most everything used to be something else, yes.

(Yevgeny Nourish)

4. Kapitel: EXISTENZ im Spiegel antiker Erkenntnistheorie und moderner Medienkritik

Wie gezeigt wurde, bietet der Film EXISTENZ zu unterschiedlichen Diskursen Bedeutungen an. In Untersuchungen auf verschiedenen Ebenen wurde der Inhalt des Films analysiert; Rezensionen wurden durchleuchtet um Themenschwerpunkte des Films definieren zu können; Schließlich wurde das Bedeutungsangebot des Films auf diese Schwerpunkte hin einer genaueren Betrachtung unterzogen, wobei zusätzlich Interviews mit dem Regisseur und Drehbuchautor – also dem Produzenten dieser Bedeutungsangebote – herangezogen wurden. Nach all diesen Untersuchungsschritten wird nun von den vorhandenen Bedeutungspotenzialen des Filmes eines als Kernthema gewählt: Das Thema Realität, Wahrnehmung von Realität, und Realitätsverlust. In diesem 4. Kapitel sollte untersucht werden, inwieweit sich medienwissenschaftliche Theorien in Cronenbergs Text widerspiegeln.

EXISTENZ gibt auf die am Ende des Films gestellte Frage, ob es sich wiederum um ein Spiel handle, keine Antwort. Der Rezipient selbst wird – der hegemonialen Lesart folgend – in die aktive Rolle gedrängt, und soll sich nach der Rezeption des Films mit der Frage nach der Realität auseinandersetzen, um für sich zu entscheiden, was Realität und was Spiel ist, und wie real unsere Realität ist.

Welche Antworten aber halten Philosophie, Erkenntnistheorie, Medienwissenschaft und –Kritik parat? Welche wissenschaftlichen Standpunkte gibt es in Bezug auf Realität und auf den Realitätsverlust durch

Medien? Haben wir seit Platons Höhlengleichnis gelernt, was ‚real‘ ist? Oder wie ‚real‘ die ‚Realität‘ ist?

Im folgenden Abschnitt nähern wir uns also verschiedenen Theorien, um herauszufinden, ob sie uns die Antwort geben können, die uns EXISTENZ scheinbar verweigert.

4.1. EXISTENZ und Platons Höhlengleichnis

Schon vor Jahrtausenden verließ Platon seinen Zweifeln an der Wahrheit der Bilder Ausdruck. In seinem Höhlengleichnis, das Teil der Politeia ist, erzählt Sokrates Glaukom, auf welche Art und Weise Erkenntnis zu erlangen sei. Er spricht von Menschen, die in einer Höhle gefesselt sind, und nichts sehen können außer die gegenüber liegende Wand. Hinter den Bewohnern gebe es ein Feuer, und zwischen dem Feuer und den Menschen würden Gegenstände herum getragen, wodurch an der Wand Schatten von diesen Gegenständen zu sehen seien. Weil die Höhlenbewohner nichts anderes kennen würden, außer diesen Schatten, würden sie diese für die wahren Gegenstände halten, und nicht nur für ihre Abbilder.

Würde nun einer der Gefangenen aus der Höhle entlassen und ins Freie gelangen, so würde er anfangs die Schatten als die wahren Gegenstände erkennen, und umgekehrt die Gegenstände als die Abbilder der Schatten. Erst nach und nach würde der Freigekommene erkennen, dass die Sonne die Schatten der Objekte auf den Boden wirft, und dass die Schatten bloße Abbilder der wahren Gegenstände sind. Würde er nun zurückkehren in die Höhle, um den anderen, gefesselten Höhlenbewohnern zu erklären, was er erkannt hat, so würde er sich lächerlich machen, weil ihm die anderen keinen Glauben schenken würden; Sie würden vielleicht sogar versuchen, ihn zu töten, da er eine Einstellung habe, die sie weder verstehen noch teilen könnten.

Das Höhlengleichnis äußert also den Verdacht, dass Wahrnehmung nicht identisch ist mit Wahrheit. Die Schatten an der Wand werden von den

Höhlenbewohnern wahrgenommen, und deshalb auch wahr-genommen, also als die tatsächlichen Gegenstände erkannt. Der Freigekommene erkennt außerhalb der Höhle die Schatten als die wahren Abbilder, und die Gegenstände als die wahren Gegenstände. Er hat somit seine eigene Wahrheit gefunden, und hat einen Schritt der Erkenntnis gemacht.

Metaphorisch betrachtet steht der Aufstieg des Menschen aus der Höhle für die Erhebung der Seele in das Reich des Nur-Denkbaren, also vom Abbild zur Idee. Bei Platon ist dies aber eine Entwicklung, die nur bestimmten Personen vorbehalten ist. Im Grunde nämlich geht Platon davon aus, dass der Sehende nicht in der Lage ist, die Wahrheit seiner Sinneseindrücke verlässlich zu bewerten.

Hat die Menschheit in zweieinhalb Jahrtausenden seit Platon gelernt was real ist? Inwiefern unterscheiden sich die Cyberjunkies der Postmoderne von den Höhlenbewohnern der Antike? Und welche Antworten bietet der Film EXISTENZ auf diese Fragen?

Die Höhle bei Platon kann als Vorläufer des Kinos betrachtet werden. Auch in einem Kino flackern Bilder an einer Wand – der Lein-Wand – vorüber, und lassen den Zuschauer in eine Welt eintauchen, die für die Dauer des Films zu einer ‚realen‘ Welt wird. Allerdings ist sich der Kinobesucher seiner Rolle als Kinobesucher bewusst und verwechselt die Filmrealität nicht mit seiner eigenen Realität.

Worum handelt es sich aber bei dieser ‚eigenen‘ Realität? Sautet meint, „das menschliche Dasein ist so beschaffen, daß die meisten Menschen die Höhle niemals verlassen werden“ (Sautet 1997: 294). Dass er in einem Schattenreich lebt, bemerkt der Großteil der modernen Menschen nicht, so Sautet, da die elektronischen Massenmedien längst zu einem elementaren Bestandteil unseres Alltags geworden sind. „Während es frei zu sein wähnt, ist es [das Volk, Anm.] mehr denn je Gefangener der Verhältnisse“ (Sautet 1997: 293). Dass sich der Mensch unserer postmodernen Mediengesellschaft der täglichen Bilder- und Informationsflut, die an uns vorbeizieht und uns überschwemmt, kaum entziehen kann, ist unbestritten. Allerdings sind die *eXistenZ*ialisten in Cronenbergs Film keine gefesselten Höhlenbewohner, sondern aktive Medienkonsumenten, die sich freiwillig dafür entschieden

haben, das Computerspiel zu spielen. Die Realisten hingegen gleichen denjenigen, die die Idee der Wahrheit und der Realität verteidigen wollen, da sie noch an eine Wahrheit glauben. Die *eXistenZ*ialisten dagegen haben bereits erkannt, dass es keine objektive Realität gibt, und dass der eigentliche Reiz an *eXistenZ* darin liegt, die individuellen Wünsche und Vorstellungen, Ängste und Träume als real zu empfinden. Denn „seit Platon dem Menschen mit seinem Höhlengleichnis die Augen geschlossen hat, träumen wir vom richtigen Empfinden“ (Kreitling 1999a).

Schon Platon ging demnach davon aus, dass es keine objektive Wahrheit zu erkennen gibt. Allein durch die Erkenntnis, dass es keine Wahrheit außerhalb der metaphysischen Welt gibt, würde der Mensch wachsen. Diese Erkenntnis ist aber nur erlesenen Seelen vorbehalten, der Großteil der Menschen wird dieses Wachsen nie erfahren dürfen. Die Protagonisten in *EXISTENZ* haben diesen Erkenntnisschritt noch nicht gemacht, und bleiben auf der Suche nach der wahren Realität auf der Strecke. Nachdem Platons Höhlengleichnis also als Grundlage und Antwort auf *EXISTENZ* nicht genügt, wenden wir uns im folgenden moderneren Theorien zu.

4.2. EXISTENZ und Marshall McLuhans „The medium is the message“

„The medium is the message“ ist wohl der bekannteste, meistzitierte und einprägsamste Satz des kanadischen Kommunikationsforschers Marshall McLuhan. Damit meint er, dass keineswegs der Inhalt einer Nachricht jedweder Art den Effekt derselben bestimmt, sondern dass vielmehr die Art der Informationsübertragung entscheidend ist für die Auswirkungen auf den Menschen und die Gesellschaft. Schon Anders hat einige Jahre vor McLuhan, als das Fernsehen von einem populären Massenmedium im heutigen Sinne noch weit entfernt war, gesagt:

„Was uns prägt und entprägt, was uns formt und entformt, sind eben nicht nur die durch die ‚Mittel‘ vermittelten Gegenstände, sondern die Mittel selbst, die Geräte

selbst: die nicht nur Objekte möglicher Verwendung sind, sondern durch ihre festlegende Struktur und Funktion ihre Verwendung bereits festlegen und damit auch den Stil unserer Beschäftigung, und unseres Lebens, kurz: uns.“ (Anders 1956: 100)

McLuhan schließt an diese Betrachtungen an. „Massenmedien sind für McLuhan keine neutralen Mittel der Informationsübermittlung, sondern die technologische Struktur des Mediums selbst transformiert den Kommunikationsprozess“ (Winter 1995: 33). Vereinfacht gesagt ist es beispielsweise nicht ausschlaggebend, was im Fernsehen gezeigt wird. Das Entscheidende am Fernsehen ist, dass es die Art, wie die Menschen leben, verändert hat. Der Inhalt eines Mediums ist McLuhan zufolge also unwichtig; Er lenkt uns nur vom tatsächlichen Charakter des Mediums ab, „because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action“ (McLuhan 1974: 16). Die Rezipienten aber seien unfähig zu erkennen, welche Auswirkungen das Medium selbst auf sie hat. Die ständige (Reiz)Überflutung durch elektronische Massenmedien überfordere den Menschen und dränge ihn in die Isolation:

“But with electric media Western man himself experiences exactly the same inundation as the remote native. We are no more prepared to encounter radio and TV in our literate milieu than the native of Ghana is able to cope with the literacy that takes him out of his collective tribal world and beaches him in individual isolation. We are as numb in our new electric world as the native involved in our literal and mechanical culture.” (McLuhan 1974: 24f)

Neben der Isolation stellt auch der Nervenzusammenbruch eine logische Konsequenz der immerwährenden Reizüberflutung dar: „Mental breakdown of varying degrees is the very common result of uprooting and inundation with new information and endless new patterns of information“ (McLuhan 1974: 25).

Um dieser Isolation und dem drohenden Nervenzusammenbruch zu entgehen, bedarf es laut McLuhan der Einsicht, dass jedes Medium nur ein anderes Medium beinhaltet, und demzufolge jedes Medium selbst gewissermaßen eine ‚Trägersubstanz‘ für ein anderes Medium ist:

“Our conventional response to all media, namely that it is how they are used that counts, is the numb stance of the technological idiot. For the ‘content’ of a medium is like the juicy piece of meat carried by the burglar to distract the watchdog of the mind. The effect of the medium is made strong and intense just because it is given

another medium as 'content'. The content of a movie is a novel or a play or an opera. The effect of the movie form is not related to its program content. The 'content' of writing or print is speech, but the reader is almost entirely unaware either of print or of speech." (McLuhan 1974: 26)

Das Medium verändert also die menschliche Erfahrung unabhängig vom transportierten Inhalt, und der Rezipient ist unfähig, die Ursachen dieser Veränderung zu erkennen. Zu sehr gelten die Massenmedien als Bindemittel der Gesellschaft, als dass die Gefahren erkannt würden, die von ihnen ausgehen. Die Massenmedien werden als fixer Bestandteil der Psyche der Gesellschaft angesehen. „And this pervasive fact creates the unique cultural flavour of any society. It pays through the nose and all its other senses for each staple that shapes its life" (McLuhan 1974: 30). Der hohe Preis für die Waren der Konsumgesellschaft, zu denen auch die Massenmedien zählen, liegt auf der Hand: „Subliminal and docile acceptance of media impact has made them prisons without walls for their human users" (McLuhan 1974: 29).

Inwieweit spiegeln sich nun die Beobachtungen von McLuhan in Cronenbergs *EXISTENZ* wider? Zunächst kann festgestellt werden, dass die Aussage McLuhans „The medium is the message“ eindeutig auch in *EXISTENZ* seine Anwendung findet, und zwar auf zwei Ebenen. Erstens wird auf der Ebene des Films deutlich gemacht, dass das Spiel selbst nicht das bestimmende Element ist, und dass es auch kein wirkliches Ziel des Spiels *eXistenZ* gibt. Das Wichtige an *eXistenZ* ist die Tatsache, dass man es überhaupt spielt. Man muss es spielen, um zu wissen, warum es gespielt wird. Die Erfahrung des Spiels steht also über dem Ziel des Spiels. Diese Bedeutung macht der Film selbst deutlich indem er sie verbalisiert und unmissverständlich ausspricht. Zweitens aber manifestiert sich „The medium is the message“ auf der Ebene der Rezeption. Der Inhalt des Films *EXISTENZ* ist eigentlich Nebensache – genauso wie das Ziel des Spiels *eXistenZ*. Das Entscheidende an diesem Film ist, dass er rezipiert wird, und dass durch ihn der Zuseher dazu animiert wird, Gedanken über sein Verhältnis zur Realität anzustellen. Genau diese Wichtigkeit der Spielerfahrung, die der Spieler des

Spiels *eXistenZ* macht, erfährt auch der Rezipient, der den Film EXISTENZ sieht.

EXISTENZ ist also kein reiner Film, sondern gleicht vielmehr einem Spiel, das den Rezipienten zu einem Spieler macht, der die Bedeutungsangebote des Films nicht nur annehmen sollte, sondern der die verschiedenen Bedeutungen erst erkennen muss und sie in seine Gedanken-Spiele einbauen muss. Der Plot des Films ist dabei nicht so wichtig, vielmehr zählt das Wesen des Films, der Prozess der Bedeutungsproduktion:

„What matters is the play of possibilities it allows the filmmaker, suggesting that one variation is as good or arbitrary as another. It's the process that's important, and 'Existenz' offers it to us, playfully in the nature of a game. There is no waking from the nightmare of the game-film; that is, there is no real world to return to. The existential game of Existenz is all.” (Baumbach 1999)

Die Spieler von EXISTENZ werden in die Isolation gedrängt, wenn sie im Spiel eingeloggt sind. Isoliert von der Umwelt interagieren sie durch das angeschlossene UmbyCord mit dem GamePod wie ein ungeborenes Kind, das mit der Plazenta verbunden und durch die Fruchtblase von der Welt getrennt ist. Die Isolation der Spieler wird im Film nicht nur angedeutet, sondern sie spiegelt sich auch in den Schauplätzen des Film-Spiels wider: eine verlassene Kirche, ein verlassenes Hotelzimmer, ein verlassenes Ski-Ressort, eine verlassene Tankstelle. Um der Isolation der Schauplätze zu entkommen, fliehen sie ins Spiel, um zu anderen Schauplätzen zu gelangen. Die Flucht aus der Isolation, in der noch Interaktion mit anderen Spielern möglich ist, endet in einer Isolation, in der die anderen Spieler zu gespielten Mitmenschen werden, wie in der Sequenz in der *TroutFarm* gezeigt wird. Die Computerspiele in EXISTENZ sind vergleichbar mit Spielen, wie sie McLuhan beschreibt:

„Games are popular art, collective, social *reactions* to the main drive or action of any culture. Games like institutions, are extensions of social man and of the body politic, as technologies are extensions of the animal organism. Both games and technologies are counter-irritants or ways of adjusting to the stress of the specialized actions that occur in any social group. As extensions of the popular response to the workaday stress, games become faithful models of a culture.” (McLuhan 1964: 250)

Spiele sind also populäre Kunst, Reaktionen auf Kultur und zugleich deren Modelle. Wenn EXISTENZ von David Cronenberg mehr als Spiel denn

als Film verstanden wird, so kann er auch als Reaktion auf die moderne Mediengesellschaft und die westliche Konsumkultur gesehen werden, und als Modell einer Kultur, die die Menschen in die Isolation drängt.

„A game is a machine that can get into action only if the players consent to become puppets for a time“ sagt McLuhan (1974: 253), und abermals wird deutlich, wie sehr der Film *EXISTENZ* dem Spiel *eXistenZ* entspricht. Genauso wie das Spiel *eXistenZ* nur dann funktioniert, wenn die Spieler dazu bereit sind, ihre Zweifel hinter sich und ihren Gefühlen freien Lauf zu lassen und nicht zu verkrampfen, so ‚funktioniert‘ der Film *EXISTENZ* nur dann, wenn die Rezipienten dazu bereit sind, ihre Erwartungen an Science-Fiction-Filme hinter sich zu lassen und dem Erlebnis des Spiel-Film-Spiels freien Lauf zu lassen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, so bietet *EXISTENZ* das, was laut McLuhan Spiele im Allgemeinen bieten: „Games ... can provide many varieties of satisfaction“ (McLuhan 1964: 254).

Auch auf einer medienwissenschaftlichen Ebene vermag das Film-Spiel Befriedigung verschaffen. Denn Cronenbergs *EXISTENZ* ist nicht nur ein Film, sondern kann als direkter Beitrag zur Medientheorie betrachtet werden.

McLuhan spricht von den Medien im Allgemeinen als „extensions of man“, also davon, dass sie die menschlichen Sinne erweitern. Durch sie ist es den Medienkonsumenten möglich, Erfahrungen zu sammeln, die sie ohne die Medien nicht machen könnten. Die Medien bringen die Welt ins Wohnzimmer, und zugleich machen die modernen Informationstechnologien aus der Welt ein globales Dorf (Vgl. McLuhan/Powers 1995). Vom Computer spricht McLuhan im Speziellen als Erweiterungen des menschlichen Bewusstseins. „In this electric age we see ourselves being translated more and more into the form of information, moving toward the technological extension of consciousness“ (McLuhan 1974: 68).

Cronenberg hat in *EXISTENZ* McLuhans Theorie über die Medien, die die Sinne erweitern, visuell umgesetzt. Bei Cronenberg kommt es im wahrsten Sinne des Wortes zu einer Verschmelzung von Mensch und Medien, von Natur und Technik, und diese tatsächliche Verschmelzung wird als

selbstverständliche Entwicklung gezeigt. Menschen tragen BioPorts in ihren Rücken, in die sie die Kabel zu den elektronischen Medien – den GamePods – einfach einstöpseln.

Für McLuhan ist die Informatisierung aller Erweiterungen des Menschen eine logische Konsequenz:

„By putting our physical bodies inside our extended nervous systems, by means of electronic media, we set up a dynamic by which all previous technologies that are mere extensions of hands and feet and teeth and bodily heat-controls – all such extensions of our bodies, including cities – will be translated into information systems.” (McLuhan 1974: 68)

So wie in McLuhans Ausführungen wird auch die gesamte Welt in EXISTENZ in Information verwandelt beziehungsweise digitalisiert. Die verschiedenen Spielebenen sind bloß Computergenerierte Informationseinheiten, die über das UmbyCord in das Zentralnervensystem des Spielers übertragen werden. Folgt man McLuhan, so ist das Zentralnervensystem aber schon längst erweitert – und zwar mit dem UmbyCord und dem GamePod. Das GamePod ist das eigentliche Zentralnervensystem des Spielers, das all seine Empfindungen steuert. Schließlich sein gesamtes Bewusstsein in das Computersystem zu übertragen ist der nächste Schritt:

„Having extended or translated our central nervous system into the electromagnetic technology, it is but a further stage to transfer our consciousness to the computer world as well. Then, at last, we shall be able to program consciousness in such wise that is cannot be numbed or distracted by the Narcissus illusions of the entertainment world that beset mankind when he encounters himself extended in his own gimmickry.” (McLuhan 1974: 71f)

Die Protagonisten von EXISTENZ befinden sich in einem Computerspiel. Sie haben ihr Bewusstsein sozusagen in die Hände des GamePods gelegt.

McLuhan spricht von Technologie als Erweiterung des menschlichen Körpers und zugleich als Amputation. Jede Erweiterung des Körpers ist zwangsläufig mit einer solchen Amputation verbunden. Das Auto beispielsweise, das als Erweiterung der Beine und Füße gesehen werden kann, weil es deren Arbeit abnimmt und den Menschen über weite Strecken zu transportieren vermag, macht genau die Beine und Füße aus demselben Grund nutzlos. Der Computer als Erweiterung des menschlichen

Bewusstseins sorgt für eine andere Art von Amputation. Wenn die Spieler in einer Computerwelt leben, in der es keine moralischen Grenzen gibt, dann wird der freie Wille und moralischer Anstand vom Bewusstsein amputiert. Je tiefer die Spieler ins Spiel einsteigen, je mehr sie Teil dieses Computerspiels werden, umso mehr agieren sie selbst wie Maschinen und umso mehr werden sie ihres freien Willens beraubt und müssen Spieldrängen nachgeben.

Diese Ohnmacht gegenüber den Spieldrängen, die gelegentlich auch menschliche Opfer fordern, führt zusammen mit der Ungewissheit über den Zustand der Realität zu psychologischem Stress, oder Psychosen, wie es Pikul im Film nennt. Es zeigt sich, dass „a technological extension of our bodies designed to alleviate physical stress can bring on psychic stress that may be much worse“ (McLuhan 1974: 78). Das Computerspiel, das eigentlich für Zeitvertreib und Unterhaltung steht, hat plötzlich ernsthafte Konsequenzen für den Alltag der Spieler und versetzt diese nicht nur physisch sondern auch psychisch unter Stress.

Diese Verlagerung des Spannungszustandes von der physischen auf die psychische Ebene erklärt sich aus der Körperabwesenheit im Spiel, denn der „wahre“ Körper liegt ja auf einem Bett oder sitzt regungslos da, während gedanklich Abenteuer durchlebt werden. Auch McLuhan spricht davon, dass die Medienrezeption immer mehr von Körperlosigkeit begleitet ist, und dass das Leben nicht mehr am eigenen Leib erfahren wird, sondern mithilfe der Medien erlebt wird – mit unseren Erweiterungen der Sinne (Vgl. McLuhan 1974).

Einen Ausweg aus dieser unabwendbar erscheinenden Technologisierung unserer Gesellschaft und den damit einhergehenden Veränderungen der sozialen Strukturen sieht McLuhan in der Erkenntnis, dass die elektronischen Medien ein Teil von uns sind:

„As long as we adopt the Narcissus attitude of regarding the extensions of our own bodies as really *out there* and really independent of us, we will meet all technological challenges with the same sort of banana-skin pirouette and collapse.“ (McLuhan 1974: 79)

Den einzigen Hinweis auf bewusste Anpassung der unterschiedlichen Faktoren des persönlichen und sozialen Lebens des Menschen an die ständig

neuen „extensions“ sieht McLuhan in vereinzelt kümmerlichen Anstrengungen von Künstlern. „The artist picks up the message of cultural and technological challenges decades before its transforming impact occurs. He, then, builds models or Noah’s arks for facing the change that is at hand.“ (McLuhan 1974: 75f)

David Cronenbergs Filme könnten einige dieser Versuche sein, von denen McLuhan hier spricht. Und Cronenberg wiederum hat sich vermutlich schon früh mit McLuhans Werk auseinandergesetzt. So kann bereits in *VIDEODROME*, dem thematisch wohl unmittelbarsten Vorgänger von *EXISTENZ*, McLuhans Theorie decodiert werden. Und nicht zuletzt gibt es in diesem Film darüber hinaus auch noch Brian O’Blivion, „der ausschließlich auf Video präsente Medienprofessor, dessen Nachname an sein Verschwinden (‘oblivion’, engl.: ‚Vergessenheit‘) gemahnt, wie über die Analogie des Irischen an den (kanadischen) Medientheoretiker Marshall McLuhan“ (Robnik/Palm 1992: 176).

4.3. *EXISTENZ* und Neil Postmans „Wir amüsieren uns zu Tode“

Der US-amerikanische Medienkritiker Neil Postman spricht vom „Zerfall des öffentlichen Diskurses in Amerika“ und vom „Abstieg in die grenzenlose Trivialität“ (Postman 1985: 14). Den Ursprung dieser Entwicklungen sieht er in der Kontextlosigkeit aller Informationen, die täglich über unsere Gesellschaft hereinbrechen. Diese Kontextlosigkeit meint, dass die Informationen praktisch wertlos seien, da sie den Menschen nicht zu sinnvollem Handeln bewegen können.

„Während die Menschen früher nach Informationen suchten, um den realen Kontext ihres Daseins zu erhellen, mussten sie jetzt Kontexte erfinden, in denen sich sonst nutzlose Informationen scheinbar nutzbringend gebrauchen ließen.“ (Postman 1985: 97)

Er spricht davon ausgehend von einem Pseudo-Kontext, dessen einzige Nutzenanwendung nicht auf Handeln, das Lösen von Problemen oder

auf Veränderung abziele, sonder darauf, sich zu amüsieren – „das einzige, was man mit Informationen ohne wirkliche Beziehung zu unserem Dasein tun kann“ (Postman 1985: 98).

Das Fernsehen sei gleichzeitig Ursache und Symptom dieser „Guckguck-Welt“, in der es weder Zusammenhänge noch Bedeutung gebe, in der einfach Bilder für kurze Zeit auftauchen, um sogleich wieder zu verschwinden (Vgl. Postman 1985: 99). Während in den Sechzigern von der Wissenschaft gefragt wurde, ob das Fernsehen die Kultur forme oder nur widerspiegele, sei das Fernsehen selbst mittlerweile zu unserer Kultur geworden. Daher würde nur noch über die Inhalte gesprochen, nicht aber über das Fernsehen selbst (Vgl. Postman 1985: 101), womit der Ausgangspunkt für Postmans Medienkritik erreicht ist: McLuhans „The medium is the message.“

Allerdings formt Postman McLuhans Gedanken dahingehend weiter, dass er sagt:

„Weitgehend ohne Protest und ohne dass die Öffentlichkeit auch nur Notiz davon genommen hätte, haben sich Politik, Religion, Nachrichten, Sport, Erziehungswesen und Wirtschaft in kongeniale Anhängsel des Showbusiness verwandelt. Wir sind im Zuge dieser Entwicklung zu einem Volk geworden, das im Begriffe ist, sich zu Tode zu amüsieren.“ (Postman 1985: 12)

Wie in Postmans Guckguck-Welt gibt es auch in EXISTENZ kaum Zusammenhänge oder Bedeutungen. Die Spieler stolpern mehr oder weniger von einer Situation in die andere, von einem Level in den anderen. Eigentlich sollten auch sie sich amüsieren, durch die Kontextlosigkeit ihrer Umwelt aber ist aber die reine Entertainment-Funktion des Spiels beeinträchtigt.

Ein deutliches Beispiel für diese Kontextlosigkeit stellt die Knorpelpistole dar: Die Umgebung beziehungsweise der Spiel-Level ist für ihr Auftauchen völlig unerheblich. Nachdem sie in der vermeintlichen Realität als Schusswaffe gegen Allegra verwendet wurde, baut Ted im Spiel in einem Trance-Zustand die Pistole aus Resten einer Chinesischen Mahlzeit zusammen. Damit werden die Knochen aus dem Kontext ‚Chinesische Mahlzeit‘ gerissen und in den Kontext ‚Schusswaffe‘ gebracht. Genau so, wie Teds Zahnbrücke vom Kontext ‚Essen‘ in den Kontext ‚Schießen‘ gerückt wird. Nachdem Ted den Chinesischen Kellner mit der Knorpelpistole

erschossen hat, „ist die seltsame Waffe in einem anderen Kontext sofort wieder das, was sie *eigentlich* ist: ein Knochen – und als solcher ist sie ein willkommenes Fressen für den Hund“ (Riepe 2002: 189). Für den Hund übrigens, der später in einem anderen Level seinem Besitzer die Knorpelpistole bringt, und somit vom Kontext ‚Chinesisches Restaurant‘ in den Kontext ‚D’Arcy Naders Spieleshop‘ gebracht wird. Wieder einen Level höher, in der vermeintlichen Realität nämlich, bekommt Kiri Vinokur dann genau dieselbe Knorpelpistole von seinem Hund, und am Ende des Films, in der ‚wahren Realität‘ wird der Hund wieder in den Kontext ‚Träger der Waffe‘ gebracht, auch wenn es sich diesmal um Ted und Allegras Hund handelt und sie unter seinem Fell ‚echte‘ Waffen verstecken.

Neben Postmans Kontextlosigkeit erfährt auch sein Resümee zur Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie in Cronenbergs *EXISTENZ* scheinbar seine filmische Umsetzung: Die Spieler von *eXistenZ* sind dauernd kurz davor, sich zu Tode zu amüsieren. Sie könnten sich an einem infizierten GamePod eine tödliche Dosis Unterhaltung holen, und darüber hinaus laufen sie durch das Spielen von *eXistenZ* ständig Gefahr, von den Realisten, also den Spiele-Gegnern getötet zu werden. Diese Spiele-Gegner wecken Erinnerungen an Computergenerierte Gegner in einem Shooter-Spiel, denen man als Computer-Spieler nicht begegnen sollte, will man sein virtuelles Leben nicht verlieren.

Allegra Geller wird in Cronenbergs Film wie eine Göttin verehrt, weil sie Computerspiele erfindet, die die Konsumenten dieser Spiele vom „most pathetic level of reality“ befreien, und sie sozusagen in eine höhere Ebene heben. Neil Postman sagt „in Amerika ist nämlich Gott mit denen, die das Talent und das Format haben, andere zu amüsieren, gleichgültig, ob sie das nun als Prediger, Sportler, Unternehmer, Politiker, Lehrer oder Journalisten tun“ (Postman 1985: 14). Amüsiert also Allegra Geller als Göttin der Spieledesigner die Spieler von *eXistenZ* zu Tode? Wohl kaum. Denn anders als Postman glaubt in *EXISTENZ* niemand an eine wahre Realität. Postman sieht die Gefahren der Entwicklungen unserer Mediengesellschaft, warnt vor dem Einfluss der Technik auf soziale Strukturen, und bezieht einen kritischen Standpunkt.

Die *eXistenZ*ialisten hingegen in Cronenbergs Film haben keine Angst vor den Veränderungen in der Gesellschaft, da ihnen bewusst ist, dass sie Teil dieser Veränderungen sind. In *EXISTENZ* gibt es keine Realität, die es wiederzuerlangen gäbe.

4.4. *EXISTENZ* und Jean Baudrillards Medien- und Simulationstheorie

Den Kern der Ansichten des französischen Medienkritikers und Medientheoretikers Jean Baudrillard bildet die Theorie der Simulation. An die Stelle konkreter Realität

„treten in Baudrillards Denken Zeichenwelten ... oder Simulationen, die über keinen Referenten mehr verfügen, die also nichts mehr bezeichnen, sondern nur noch mit anderen Simulationen interagieren, die also den Zugang zur sinnlichen und unmittelbaren Wahrnehmung der Welt verschüttet haben.“ (Blask 1995: 23)

In dieser Theorie geht er demnach davon aus, dass in der (post)modernen Mediengesellschaft die Simulation längst an die Stelle der Realität getreten ist, und somit den Individuen der Mediengesellschaft die Möglichkeit genommen wurde, zwischen wahren Ereignis und seiner Repräsentation zu unterscheiden. „Die Differenz zwischen dem Wahren und dem Falschen, dem Realem und dem Imaginären wird weitgehend nivelliert“ (Winter 1995: 30).

Baudrillard bezieht seine Theorie auf die heutige Mediengesellschaft, deren Alltag dadurch geprägt ist, dass der Umgang mit Objekten und (Massen)Medien wichtiger ist als persönliche Interaktion (Winter 1995: 28).

In seiner Medien- und Simulationstheorie spricht Baudrillard von Simulakren, also Trugbildern oder Blendwerken, und den „drei Ordnungen der Simulakren“ (Baudrillard 1982: 79):

Mit Simulakrum der ersten Ordnung wird die *Imitation*, d.h. die Abbildung eines Vorhandenen bezeichnet. Simulakrum zweiter Ordnung meint die *Produktion* bzw. Reproduktion, also die Kopie eines Vorhandenen, wobei die Kopie nicht mehr vom Original zu unterscheiden ist. An letzter

Stelle dieser chronologischen Ordnung steht aber das Simulakrum dritter Ordnung, die *Simulation*, in der die Repräsentation völlig von Modellen und Codes verschlungen wird. Die Simulation ist allumfassend, Unterschiede gehen verloren, Verneinungen sind Teil der Simulation. Letzten Endes handelt es sich um „ein sich selbst produzierendes und selbstbezügliches System, in dem soziale Kontrolle derart funktioniert, dass alle Wahl- und Antwortmöglichkeiten der sozialen Subjekte immer schon vorgegeben sind“ (Blask 1995: 28). Trotz der Gegebenheit aber, dass das Simulakrum dritter Ordnung in einem Zustand absoluter Relativität angekommen ist, kann es mitunter konkrete reale Auswirkungen haben. Weiter fasst Blask zusammen:

„Das Simulakrum dritter Ordnung ist also keine bloße Inszenierung. Mit seinem Auftauchen wird Simulation vielmehr zu dem Versuch, der globalen Illusion der Welt zu entkommen. Simulation ist die Hyperrealisierung des Realen, die sich jeder sinnhaften Interpretation entzieht.“ (Blask 1995: 28f)

„Das Hyperreale“ bezeichnet also dieses realer als real erscheinende „Reale ohne Ursprung, ohne Realität“ (Baudrillard 1978: 7), bei dem es sich eben um eine bloße Simulation einer (nicht mehr vorhandenen) Realität handelt. Die Simulationstheorie Baudrillards handelt demnach von dem Verschwinden einer Wirklichkeit, indem sie sich in ihrer Simulation auflöst.

David Cronenbergs Film scheint seinen Ursprung in dieser Theorie von Baudrillard zu haben. *EXISTENZ* zeigt – so wie Baudrillard – die Auflösung der Wirklichkeit in ihrer Simulation, nämlich in einem Computerspiel. Aber kann es sich noch um Baudrillards Denken handeln, wenn es um Realitätsverlust durch Computerspiele geht? „Vor allem die Medien, so Film und Fernsehen, seien, so Baudrillard, für die Kolonialisierung des Alltags durch Bilder, Zeichen und Simulakra verantwortlich“ erklärt Winter (1995: 32) die Grundlage der Medien- und Simulationstheorie von Baudrillard. Die elektronischen Massenmedien Film und Fernsehen also seien der Hauptgrund für das Versinken der Wirklichkeit in Simulakren. Aber „eine kritische Handhabung der elektronischen Massenmedien hält Baudrillard für ausgeschlossen; die Einseitigkeit der Kommunikation ist nicht zu überwinden, und er distanziert sich von optimistischeren Einschätzungen der Mediennutzung“ fasst Blask (1995: 25)

zusammen. Das Spielen von *eXistenZ* im gleichnamigen Film hat jedoch mit einseitiger Kommunikation nur wenig zu tun, handelt es sich doch um ein Spielsystem, das die Ängste und Wünsche der Spieler in seinen Verlauf mit einbezieht und den Spieler damit vom reinen Konsumenten zum (Mit)Produzenten werden lässt.

Die Protagonisten von EXISTENZ leben des weiteren in einer Welt, die vollkommen frei ist von alltäglichen Massenmedien. Es gibt keine Zeitungen, Radio- oder Fernsehgeräte oder herkömmliche Computer, mit deren Hilfe Informationen aus dem Internet in den Alltag der Individuen gelangen könnten. Trotzdem haben diese zunehmend Schwierigkeiten, die Realität von ihren Simulationen zu unterscheiden.

Der Ursprung dieser Schwierigkeiten muss demzufolge in EXISTENZ wo anders liegen, und nicht in der fortwährenden Präsenz der Massenmedien. Vielmehr keimt die Unfähigkeit zur Unterscheidung von Realität und Spiel in EXISTENZ darin, dass das Spiel *eXistenZ* die ‚Realität‘ des Films EXISTENZ so gut simuliert, dass keine Unterschiede bemerkbar sind, es sich also um ein Simulakrum dritter Ordnung handelt. Nicht nur für die (Schau)Spieler ist eine Unterscheidung zwischen Spiel und Realität deshalb unmöglich, auch die Rezipienten können das Spiel *eXistenZ* von der im Film EXISTENZ gezeigten Realität nicht trennen, da es praktisch keine Unterschiede gibt. Die Simulation der Realität verweist auf sich selbst, und doch existiert sie nur dazu, um die ‚wahre‘ Realität als real erscheinen zu lassen, wie Baudrillard am Beispiel Disneyland ausführt: „Disneyland existiert, um das ‚reale‘ Land, das ‚reale‘ Amerika, das selbst ein Disneyland ist, zu kaschieren Disneyland wird als Imaginäres hergestellt, um den Anschein zu erwecken, [alles] übrige sei real“ (Baudrillard 1978: 25). Analog dazu kann festgestellt werden, dass das Spiel *eXistenZ* nur dazu dient, die Tatsache zu kaschieren, dass die Realität selbst ein Spiel (nämlich *transCendenZ*) ist. Durch die Tatsache, dass die Protagonisten das Spiel *eXistenZ* spielen, gehen sie davon aus, dass die Realität, in die sie zurückkehren, wenn sie das Spiel *eXistenZ* verlassen, die ‚wahre‘ Realität ist. Dass die Spieler am aufklärenden Ende nicht darüber überrascht sind, dass sie *transCendenZ* gespielt haben, die Rezipienten des Films EXISTENZ aber

umso mehr, ist nicht nur ein gelungener dramaturgischer Kniff des Regisseurs. Es ist darüber hinaus auch ein Zeichen dafür, dass die Spieler sich der Reproduzierbarkeit von Simulationen der Realität bewusst sind und wissen, dass sie keineswegs der Simulation entkommen sind, sondern lediglich von einem Simulakrum in ein anderes, eben gleichwertiges Simulakrum gelangt sind. Sie haben quasi Medienkompetenz erlangt. Aus Baudrillards Simulationstheorie ableitend kann gesagt werden, dass auch die Sorgen der Spieler um ihre wahre Realität nur simulierte Sorgen sind, da ihnen ja ‚in Wirklichkeit‘ bewusst ist, dass sie nur ein Spiel spielen. Folgt man Baudrillard, so muss festgestellt werden, dass aber simulierte Sorgen nicht von wahren Sorgen unterschieden werden, genauso wenig wie ab einem gewissen Punkt eine simulierte Krankheit nicht von einer echten Krankheit unterschieden werden kann (Baudrillard 1978: 10ff).

Zusammenfassend kann also festgehalten werden, dass Baudrillards Theorie der Simulation in EXISTENZ seine Verbildlichung erfahren hat. Folgt man Winters Beschreibung der Medien- und Simulationstheorie, so scheint sie in EXISTENZ ihre Anwendung gefunden zu haben: „Die aus traditionellen Bindungen herausgefallenen Einzelnen seien einem autonom gewordenen und endlosen Spiel von Zeichen ausgeliefert, das eine ‚Pseudo-Welt‘ erzeuge, die allerdings realer als die Realität erscheine“ (Winter 1995: 32).

Allerdings scheitert die Anwendung Baudrillards Theorie auf EXISTENZ an dem Punkt, der zugleich als ein Hauptkritikpunkt seiner Theorie betrachtet werden kann: „Die Möglichkeit, dass die Konsumenten *eigene* Bedürfnisse und Interessen entwickeln, schließt Baudrillard von vornherein aus“ (Winter 1995: 30). Baudrillard degradiert die Rezipienten zu passiven Medienkonsumenten, unfähig zu jeglicher Beurteilung und ohnmächtig gegenüber der Allmacht der Medien. „Baudrillard ... dissolves meaning and the subject in the ecstasy of communication and is scornful of efficacious individual action, denying even the possibility of individual sovereignty in a world ruled by objects“ (Kellner 1995: 316). Er übersieht dabei einen wesentlichen Aspekt des Rezeptionsprozesses: „Die Aneignung von Medien ist ein komplexer sozialer Prozess, bei dem sich die Zuschauer durchaus mit

den Inhalten der Medienkommunikation auseinandersetzen“ (Winter 1995: 37).

Ein weiterer Kritikpunkt an Baudrillards Theorie ist, dass „the real is that which is impossible to symbolize, especially iconically or in the mode of a perfect copy“ wie MacCannell/MacCannell (1993: 133) die Schwierigkeiten der Simulation einer bejahenden Welt gezeigt haben.

Obwohl es sich bei *eXistenZ* im Film *EXISTENZ* also um ein Simulakrum dritter Ordnung handelt, da es eindeutig konkrete reale Auswirkungen haben kann und somit die Simulationstheorie Baudrillards geeignet erscheint, den theoretisch-philosophischen Hintergrund des Films zu erklären, so muss doch gesagt werden, dass *EXISTENZ* mehr ist, als eine bloße filmische Umsetzung dieser Theorie.

4.5. Zusammenfassung

Nachdem der Realitätsverlust durch Medien als Kernthema des Films *EXISTENZ* definiert wurde, haben wir untersucht, inwieweit sich medienwissenschaftliche Theorien in David Cronenbergs Film widerspiegeln. Im Vergleich mit Platons Höhlengleichnis wurde festgestellt, dass schon Platon davon ausgegangen ist, dass es keine objektive Wahrheit zu erkennen gibt. Die Gemeinsamkeiten, die im Vergleich von *EXISTENZ* mit der Medientheorie von Marshall McLuhan gefunden wurden, erwiesen sich aber als viel versprechender. Es hat sich herausgestellt, dass McLuhans Theorie in Cronenbergs *EXISTENZ* visuell umgesetzt wurde, und dass Cronenbergs Film demzufolge auch als direkter, filmischer Beitrag zur gegenwärtigen Medientheorie betrachtet werden kann. Im Vergleich zu Postmans Theorie zur Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie wurde festgestellt, dass Postmans Aussagen auch in *EXISTENZ* verbildlicht zu sein scheinen, obwohl Postman selbst als Kritiker der sozialen Veränderungen der Kultur zu betrachten ist, während der *EXISTENZ* davon ausgeht, dass es keine wahre Realität gibt, die es zu schützen und verteidigen gilt. Im Vergleich von

EXISTENZ mit Jean Baudrillards Theorie der Simulation wiederum wurde festgestellt, dass auch die Behauptungen des französischen Medienkritikers in EXISTENZ ihre Verbildlichung erfahren haben. David Cronenbergs Film kann demzufolge als visuelle Umsetzung der Medientheorien von McLuhan und Baudrillard betrachtet werden.

Break out of your cage, Pikul. Break out now!

(Allegra Geller)

5. Fazit

5.1. Zusammenfassung

Die gegenwärtige Analyse von David Cronenbergs EXISTENZ bestand aus mehreren Einzelschritten. Diese Schritte ergaben sich aus der Annahme, dass die Analyse eines Textes auf einer einzigen Ebene zu beengt ist, als dass sie Aufschluss über die unterschiedlichen Aspekte und Effekte eines Kulturproduktes geben könnte.

Johnsons Beispiel folgend wurde davon ausgegangen, dass EXISTENZ in einen Kreislauf eingebunden ist, welcher in der vorliegenden Arbeit in umgekehrter Reihenfolge untersucht wurde.

Im Zentrum des ersten Kapitels standen die Inhaltsanalysen des Films. Nach einer Beschreibung der im Film vorkommenden und für ihn erfundenen Begriffe sowie einer knappen Zusammenfassung des Plots erfolgte eine ausführliche Sequenzanalyse, die den Mittelpunkt dieses ersten Kapitels bildet. Im Anschluss an die Sequenzanalyse wurden die verschiedenen Realitätsebenen des Films beschrieben und analysiert. Das Ende des ersten Kapitels bildet eine etymologische Untersuchung der Namen der im Film vorkommenden Personen, da eine solche Untersuchung ein Schlüssel zum Verständnis von Cronenbergs Werk im Allgemeinen darstellt.

Der ursprüngliche Text stellt jedoch immer nur eine Ebene der Bedeutungsproduktion dar. Deshalb wurde im zweiten Kapitel eine weitere Ebene untersucht: Rezensionen und Filmkritiken zu EXISTENZ wurden auf ihre Gemeinsamkeiten und Unterschiede hin analysiert, und eine Bestimmung der Themenschwerpunkte des Films wurde anhand dieser Rezensionen vorgenommen. Es wurde festgestellt, dass sich aus den

Rezensionen drei Hauptströmungen ableiten lassen, die unterschiedlichen Decodierungen des Film zuzuordnen sind. Unabhängig von der Decodierung wurden drei Themenschwerpunkte definiert, nämlich Wahrnehmung und Realität, Sexualität und Körperlichkeit, sowie Glaube und Transzendenz. Mit den Themenschwerpunkten wurde die Grundlage für das dritte Kapitel geschaffen.

Das dritte Kapitel befasst sich mit den Bedeutungspotenzialen des Films. Es wurde untersucht, welche Bedeutungen der Film zu den drei Themenkreisen, die anhand der Rezensionen erarbeitet wurden, anbietet. Zugleich wurden Interviews mit dem Produzenten dieser Bedeutungsangebote – dem Regisseur und Drehbuchautor des Films – analysiert, um festzustellen, inwieweit diese Bedeutungspotenziale von Cronenberg willentlich geschaffen wurden. Die Einbeziehung der Interviews bildet eine zusätzliche Ebene der umfassenden Analyse, und keine Erklärung des Film-Texts.

Das vierte Kapitel beschäftigt sich über Johnsons Kreislaufdiagramm hinausgehend mit Antworten auf die Frage, die der Film an seinem Ende offen lässt. Die Antwort auf die Frage, ob wir gelernt haben, was Realität ist, und wie real Realität ist, wurde bei Platon, McLuhan, Postman und Baudrillard gesucht. Dabei wurde festgestellt, dass die Theorien und Behauptungen all dieser Philosophen und Medienwissenschaftler in EXISTENZ aufgespürt werden können. Während Platons und Postmans Theorien hinsichtlich ihrer Umsetzung in EXISTENZ eine untergeordnete Rolle spielen, so wurde festgehalten, dass McLuhans und Baudrillards Theorien in EXISTENZ ihre Verbildlichung erfahren haben.

5.2. Erkenntnisse

Aus den verschiedenen Untersuchungsschritten in dieser kontextuellen Filmanalyse schließen wir, dass EXISTENZ als Produkt der gegenwärtigen Mediengesellschaft nicht nur eine einzige Ideologie verbreiten

Fazit

möchte, sondern ein polysemer und offener (Film)Text ist, der eine Vielfalt von Publika anspricht. Wie Allegra Geller im Film sagt, hat das Spiel *eXistenZ* kein bestimmtes Ziel, außer, dass man es spielt. Analog dazu kann gesagt werden, dass Cronenbergs *EXISTENZ* keine Hauptaussage hat, oder die Lebensbewältigung zu erleichtern versucht. Vielmehr ist der Film ein Angebot an seine Rezipienten, sich mit der Realität auseinanderzusetzen. Dazu muss der Rezipient aktiv werden, nicht nur auf der Ebene von *EXISTENZ*, sondern hinsichtlich seiner Lebensgestaltung in der postmodernen Mediengesellschaft.

Wie in der Einleitung beschrieben wurde ist die vorliegende Arbeit unter der Prämisse der Suche nach der Realität im Zeitalter der virtuellen Realitäten zu verstehen. Zu Beginn wurde die Frage aufgeworfen, wie aktuell Platons Höhlengleichnis heute sei, und inwieweit sich die gefesselten Höhlenbewohner der Antike von den mit Plastikkarten zahlenden Internetjunkies in den Kino-Komplexen der Postmoderne unterscheiden würden.

Zunächst kann gesagt werden, dass Platons Höhlengleichnis nach zweieinhalb Jahrtausenden noch immer aktuell ist. Auch wenn sich die Wissenschaft in allen Bereichen unbeschreiblich weiterentwickelt hat, so kann nämlich die Frage, ob es eine objektive Realität gibt, nach wie vor nicht zufrieden stellend beantwortet werden. Der Text *EXISTENZ* ist für die Beantwortung dieser Frage ebenso wenig geeignet wie Platons Höhlengleichnis, McLuhans „The Medium is the Message“, Postmans Theorie zur Kontextlosigkeit aller Informationen und Baudrillards Simulationstheorie. All diese Texte sind aber ohnehin nicht als konkrete Antworten auf die Frage nach einer objektiven Realität zu verstehen. Eher gelten sie allesamt als Kritik am Umgang der Menschen mit der Realität, in einer Mediengesellschaft zu leben. So wie schon Platon den menschlichen Drang, alles Geistige abbilden zu wollen, kritisiert hat, so beanstanden auch die genannten Medientheoretiker den überbewerteten Umgang der Individuen der Gesellschaft mit den Medien.

Fazit

EXISTENZ von David Cronenberg stellt dabei keine Ausnahme dar. In diesem Text kommt der Diskurs über den Realitätsverlust durch Medien zum Ausdruck, wie er auch schon früher zum Ausdruck gebracht wurde. Während in der Vergangenheit aber der Rundfunk und danach das Fernsehen im Mittelpunkt der Kritik gestanden haben, so sind es heute die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien, welche Zeit und Ort zu weniger wichtigen Aspekten unseres Alltags machen. Der Computer, und mit ihm das Internet, virtuelle Realitäten und neue Formen der Kommunikation, ist in unzählige Bereiche des menschlichen Lebens vordringen. Wie häufig zu Beginn einer neuen gesellschaftlichen Entwicklung wird diese heftig kritisiert und neben den positiven Stimmen kommen auch die Skeptiker zu Wort.

EXISTENZ als Kulturprodukt der Postmoderne zeigt die Richtung, die die Entwicklungen auf dem Computersektor einschlagen könnten. Vor allem aber – und dies ist ausschlaggebender als die genannte Bedeutung des Films – zeigt EXISTENZ, dass das Thema des Realitätsverlusts nach wie vor aktuell ist, denn durch diesen Film wird das Thema im öffentlichen Diskurs zum Zirkulieren gebracht.

Somit kann festgestellt werden, dass wir in zweieinhalb Jahrtausenden zwar nicht gelernt haben, was ‚real‘ ist, oder wie ‚real‘ ‚Realität‘ ist. Aber wir halten fest, dass all diese Fragen aktuell sind. In David Cronenbergs EXISTENZ spiegeln sich die Diskussionen der modernen Medienkritik wider, denn der Film vereint in sich unterschiedliche Elemente verschiedener Theorien zum Realitätsverlust durch Medien.

5.3. Ausblick

Die Entwicklungen der Vergangenheit bis zur Gegenwart lassen davon ausgehen, dass die Frage nach der Realität auch in Zukunft nicht eindeutig beantwortet werden wird. Auch in Zukunft werden Medienkritiker und Medientheoretiker, Gesellschaftskritiker und Filmemacher die Frage nach

Fazit

der Realität aufwerfen, ohne dazu in der Lage zu sein, sie lückenlos zu beantworten.

Während in der jüngeren Vergangenheit vor allem das Fernsehen Auslöser für die Sorge um den Realitätsverlust der Medienrezipienten war, so rücken heute mehr und mehr die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien und ihre Entwicklung in den Mittelpunkt der Kritik. Mit der Zeit aber werden auch die Neuerungen auf diesem Gebiet in den gesellschaftlichen Alltag Einzug finden, und in einigen Jahren wird virtual reality für uns genauso alltäglich und selbstverständlich sein, wie heute das Fernsehen.

Unverändert hingegen werden sich auch in Zukunft Filme mit aktuellen gesellschaftlichen Fragestellungen auseinandersetzen, so wie sie das heute tun, und auch schon in der Vergangenheit getan haben. Genau so wie heute und schon früher, werden auch in Zukunft gesellschaftliche Veränderungen in den Massenmedien aufzuspüren sein und in ihnen widergespiegelt werden.

Die Cultural Studies werden auch in Zukunft ein nützliches Instrumentarium sein, um diese gesellschaftlichen Entwicklungen zu analysieren und zu untersuchen.

Die vorliegende kontextuelle Filmanalyse von EXISTENZ ist nur ein sehr begrenzter Ausschnitt der Möglichkeiten der Cultural Studies. Zu jedem Kapitel der vorliegenden Arbeit könnte eine umfassendere und systematischere Untersuchung durchgeführt werden. Wie schon angedeutet wurde, könnten des weiteren Studien durchgeführt werden, Rezipientenforschung durch empirische Fallstudien, Fragebögen, Diskussionsrunden oder Untersuchungen von Online-Foren etwa. Der Film EXISTENZ könnte aber auch in einem filmischen Kontext analysiert werden, und dazu auf seine Gemeinsamkeiten mit beziehungsweise seine Unterschiede zu anderen Filmen hin untersucht werden. Des weiteren könnten beispielsweise feministische Ansätze zur Analyse herangezogen werden. Darüber hinaus könnten Ausgangspunkte von Ideen, die in EXISTENZ eingearbeitet wurden, in literarischen und/oder filmischen Vorlagen gesucht

Fazit

werden mit Hauptaugenmerk auf die gesellschaftliche Veränderung seit der Entstehung dieser Vorlagen.

Die Wissenschaft wird sich auf jeden Fall auch in Zukunft mit der Frage nach der Realität beschäftigen und somit der Gesellschaft die Basis für den Diskurs über Realität und deren Verlust liefern. Inwieweit die Individuen der Gesellschaft aber erkennen werden, dass Medienkompetenz ein maßgebliches Hilfsmittel ist, dem Realitätsverlust durch Medien Einhalt zu gebieten, wird sich erst zeigen.

It's the future, Pikul. You'll see how natural it feels.

(Allegra Geller)

Anhang I:

Rezensionen aus Printmedien

Verzeichnis Anhang I

Arnold, Frank (1999): <i>Gewohnte Originalität</i>	94
Bahners, Patrick (1999): <i>Ein Loch im Rücken kann auch verzaubern</i>	96
Fleer, Cornelia (1999): <i>eXistenZ</i>	97
Griessemann, Stefan (1999): <i>Das Leben – ein Trauma</i>	98
Jackson, Kevin (1999): <i>eXistenZ</i>	99
Jacobs, Steffen (1999): <i>Müde Miene zum bösen Spiel</i>	100
Natschläger, Bernhard (1999): <i>eXistenZ</i>	101
Rodley, Chris (1999): <i>Game boy</i>	102
Urs, Jenny (1999): <i>Igittigitt</i>	105

Anhang II:
Kritiken aus dem Internet

Verzeichnis Anhang II

Bauer, Edda (1999): <i>Interview mit David Cronenberg</i> _____	109
Baumbach, Jonathan (1999): <i>Making Dreamscapes All Too Shockingly Real</i> _____	113
Berardinelli, James (1999): <i>eXistenZ</i> _____	116
Bertelmann, Renée (1999): <i>Wir leben längst in einer Kunstwelt</i> _____	118
Bishop, Kevin (o.J.): <i>eXistenZ – why the funny caps?</i> _____	118
Blackwelder, Rob (1999): <i>Metaphor Man</i> _____	119
Dudek, Duane (1999): <i>Cronenberg plays games in 'eXistenZ'</i> _____	125
Ebert, Robert (o.J.): <i>EXISTENZ</i> _____	126
Ellingson, Annlee (o.J.): <i>eXistenZ</i> _____	128
Ettinger, Craig (o.J.): <i>eXistenZ</i> _____	129
Files, Gemma (1999): <i>Sex, Slime and gamesmanship</i> _____	130
Graham, Bob (1999): <i>'eXistenZ' Is the Real Thing</i> _____	132
Hobson, Louis B. (1999a): <i>Cronenberg breaks the rules</i> _____	134
Hobson, Louis B. (1999b): <i>Virtually intriguing</i> _____	136

Anhang II: Kritiken aus dem Internet

Kirkland , Bruce (1999): <i>Is horror reality or is it eXistenZ?</i> _____	137
Klawans , Stewart (1999): <i>That Void in Cyberspace Looks a Lot Like Kansas</i> _____	138
Kniebe , Tobias (1999): <i>Party mit Mugwumps!</i> _____	141
Kreitling , Holger (1999a): <i>Geht doch nach drüben!</i> _____	142
Kreitling , Holger (1999b): <i>Gewinnen ist ein relativer Wert: David Cronenberg über Computerspiele</i> _____	144
Maslin , Janet (1999): <i>In a Grisly 'Virtual' Game, Flesh and Blood Are Not</i> _____	145
Morris , Wesley (1999): <i>eXistenZialist</i> _____	146
Newman , Kim (o.J.): <i>Kim Newman on David Cronenberg</i> _____	148
Rodeck , Hanns-Georg (1999): <i>Blau ist Traum, rot bedeutet Wahrheit</i> __	149
Seligman , Craig (1999): <i>Buzzed on metaphysics</i> _____	151
Thomas , Kevin (1999): <i>eXistenZ. Stimulating 'eXistenZ' of Games and Reality</i> _____	153
Tilley , Steve (1999): <i>Virtual Reality Check</i> _____	155
Wolk , Josh (1999): <i>Technical Difficulties</i> _____	156
Woolley , Jamie (o.J.): <i>eXistenZ</i> _____	157

Bauer, Edda (1999)
Interview mit David Cronenberg

Nach der großen Pressevorführung von "eXistenZ" auf der Berlinale herrschte in einem Punkt Einigkeit: Cronenberg hatte seinen witzigsten Film gedreht. Hatten Sie überhaupt vor, eine Komödie zu drehen?

Das Drehbuch an sich war schon sehr witzig. Aber eigentlich ziele ich nicht auf eine bestimmte dramatische Ausrichtung ab. Meiner Meinung nach waren schon einige meiner früheren Filme recht lustig, vielleicht nicht gerade die letzten zwei, aber NAKED LUNCH fand ich schon sehr komisch. Also, wirklich vorkalkulieren kann und will ich einen Film nicht. Beim Drehen bekommt alles eine Eigendynamik, manchmal sogar eine überraschende Wendung. Auch die Schauspieler haben dabei einen gewissen Einfluß, Jude Law etwa ist ein sehr lustiger Mensch, und auf eine subtile Weise baute er das auch in seine Rolle ein. Humor ist für mich immer sehr wichtig, die meisten meiner Filme sind auf irgendeine Weise komisch, selbst wenn sie im Grundton noch so ernst sind. Sogar DEAD RINGERS hat komische Elemente, die zwar seltsam schwarz sind, aber immer noch als Humor gelten.

Bisher war das Publikum von Ihren Filmen aber eher geschockt als amüsiert.

Das kommt sehr auf den Zuschauer an. Stephen King hat mir einmal erzählt, daß er sich halb totgelacht hat bei NAKED LUNCH. Er war also nicht wirklich geschockt. Es ist so schwer, das Publikum allgemein einzuschätzen. Ich bin immer überrascht über die Reaktionen einzelner, von amüsiert bis angeekelt ist da alles dabei. Es kommt auf das einzelne Individuum an, aus welchem Kulturkreis es kommt, oder ob es noch andere meiner Filme kennt. Generell kann man da keine Aussage treffen.

Könnte man "eXistenZ" als komische Variante von VIDEODROME bezeichnen? Es gibt Elemente, die einem fast wie ein déjà vu erscheinen, die aber jetzt komödiantische überhöht sind.

Tatsächlich ist "eXistenZ" mein erstes Originaldrehbuch seit VIDEODROME. Dahinter steckt keine Absicht, sondern eher Zufall. Ich habe schon immer gesagt, wenn es keine fremden Drehbücher gibt, die mich interessieren, dann schreibe ich eben mein eigenes. Während des Schreibens habe ich gar nicht über meine früheren Filme nachgedacht. Natürlich ist es schon sehr offensichtlich, daß es da Bezüge gibt. Allerdings gibt es bei all meinen Filmen Bezüge untereinander. Sie alle weisen ein ähnliches Konzept, eine ähnliche Bildsprache, eine ähnliche Machart auf. Es ist eben meine Natur, solche Filme zu machen, dahinter steckt keine Kalkulation, keine Absicht. Meine eigenen Filme kann ich mir selbst erst nach einigen Jahren anschauen, ohne daran zu denken, wie sie entstanden. Was ich damit sagen will, ist, es ist leichter für einen Filmkritiker, Bezüge zu sehen und darüber zu schreiben als

Anhang II: Kritiken aus dem Internet

für mich. Sie könnten mir also eher erzählen, wie meine Filme zusammenhängen.

Was besonders auffällt, ist, wie schnell und dynamisch "eXistenZ" im Vergleich zu Ihren früheren Filmen ist. Kurz und prägnant erzählt, kommt er einem fast wie ein klassischer B-Film vor. Dagegen sprechen aber die vielen kostspieligen Effekte.

Die meisten meiner Filme sind relativ kurz. Ich habe noch nie ein Zwei-Stunden-Ding abgeliefert. Aus eigener Erfahrung weiß ich, wie Zweieinhalb-Stunden-Filme wirken können: Man sitzt im Kino und denkt sich: Na hoffentlich hat er auch so viel zu erzählen, daß es die Zeit wert ist. Sonst ist es einfach nur langweilig. Als Filmemacher versuche ich so konzentriert und dicht wie möglich zu sein. Trotzdem will ich eine profunde Grundlage. Ich will, daß meine Filme eher tief wirken als breit. Anstatt einen vierstündigen Langweiler zu drehen, mache ich lieber ein 90minütiges Konzentrat, das man sich vielleicht auch zweimal anschauen muß. Dann ist es ja ein Dreistunden-Film, wo man wirklich alles gesehen hat. Ich mag es dicht, kompakt und prägnant. An einen B-Film hatte ich allerdings nicht gedacht. Überhaupt wissen die wenigsten noch, was ein B-Film ist. Gemeinhin glaubt man, ein A-Film ist ein guter Film und ein B ein schlechter.

So war es aber natürlich nicht gemeint.

Nein, das ist mir schon klar. Aber ein klassischer B-Film schwebte mir wirklich nicht vor. Mir geht es eigentlich immer darum, wie eng ich einen Film fassen kann, der dann trotzdem noch funktioniert. Das scheint so mein persönliches Gefühl für Rhythmus zu sein.

Ist es dabei wichtig, daß Sie meisten mit derselben Crew aus Schnittmeister, Ausstatter und Kamera drehen?

Sehr sogar. Ich habe eine richtige Filmfamilie um mich geschart. Das kommt selten vor in Hollywood, wo es meist darum geht, wer ist gerade angesagt, wer ist ein Newcomer, und wer hat den Oscar bekommen. Mir ist das egal, ich bevorzuge die europäische Variante, wo jeder seine feste Gruppe um sich hat. Wir tragen keine Ego-Kämpfe am Set aus. Wie kennen uns schon, wir können uns aufeinander verlassen und uns auf den Film konzentrieren. Wir sind auch alle miteinander gewachsen, wir wissen, wo wir herkommen, und wo wir hinwollen. Inzwischen haben wir auch schon so etwas wie ein blindes Verständnis untereinander. Ein schönes Beispiel dafür ist das chinesische Restaurant in "eXistenZ". Meine Ausstatterin (Carol Spier), mein Kameramann (Peter Suschitzky) und ich haben in Peking M.BUTTERFLY gedreht. Das Restaurant im aktuellen Film ist eine Mixtur aus allen Restaurants in Peking, in denen wir gemeinsam gegessen haben. Ich brauchte also nur zu sagen, Carol, kannst du dich noch an die Spiegel in dem einen Restaurant erinnern, und sie weiß genau, was ich will. Das ist eine sehr effiziente und spannende Arbeitsweise. Das gibt mir mehr Selbstvertrauen,

Anhang II: Kritiken aus dem Internet

mehr Freiheit, was mich auch unerschrockener und mutiger in meinen Filmen macht.

Gerade was die Ausstattung betrifft, gibt es im Film den interessantesten Widerspruch. Es geht um High-Tech Computerspiele und ihre vergötterten Schöpfer, doch das Umfeld, in dem sie sich bewegen, ist einfach bis schäbig, dreckig und verwahrlost.

Diese Unmenge Technologie, die diese Menschen umgibt, ist ihnen so vertraut, daß sie sie gar nicht mehr wahrnehmen. Die Technik veraltet sehr schnell und wirkt dann nur noch schäbig. Ein anderer Grund für diese Art Ausstattung liegt einfach in den Computer/Videospielen selbst. Ich weiß nicht, wie sehr Sie sich mit diesen Spielen auskennen, aber die meisten von ihnen haben diesen schäbigen, abgenutzten Nostalgie-Look. Den habe ich im Film übernommen. Ich wollte nicht, daß er aussieht wie BLADE RUNNER, dann wäre ein falscher Bezug entstanden. Als wir die Szene am Brutbecken gedreht haben, meinte jemand, das sähe ja aus wie in "Rivven", dem Videospiel. Mir war das gar nicht so bewußt, aber ich war sehr dankbar, daß jemand eine Beziehung herstellen konnte. Das Dekor von "eXistenZ" ist in gewisser Weise schon eine Referenz auf die derzeit gängigen Spiele.

Glauben Sie, daß es für Computerspiel-Freaks einfacher ist, einen Zugang zu Ihrem Film zu finden, als für jemanden, der gar keine Ahnung davon hat?

Ich weiß nicht recht. Eins allerdings weiß ich genau: Leute, die diese Rollen-Planspiele spielen, haben mir erzählt, daß einige Szenen im Film genau das Gefühl ausdrücken, das man eben beim Spielen dieser Spiele empfindet. Die Szene im chinesischen Restaurant etwa, oder die im Computerspiele-Laden, wo mehrere Figuren aufeinandertreffen. Aber ich habe meinen Film ganz bestimmt nicht für dieses spezielle Publikum gemacht. Es gibt deswegen ja auch keine echten Computerspiele im Film. Ich hoffe, daß auch Menschen, die niemals so ein Spiel gesehen haben, mit "eXistenZ" etwas anfangen können. Wahrscheinlich sehen die ganz andere Sachen. Das bleibt noch herauszufinden.

Wie erklären Sie sich, daß solche Rollenspiele im Internet oder in Chatrooms immer mehr an Zulauf gewinnen?

Ich glaube gar nicht, daß das so eine neue Sache ist. Rollenspiele gab es immer auf die eine oder andere Weise. Die Computerspiele und ihre Technologie sind jetzt für viele Menschen eine Hilfe, sich in Ritter oder Alienjäger hineinzusetzen. Als ich noch ein Kind war, gab es diese Technologie noch nicht, dafür aber Bücher und Filme. Ich habe sie gelesen und gesehen und mich für eine Zeit in den Helden hineinversetzt, manchmal habe ich das mit meinen Freunden sogar nachgespielt. Jeder Mensch würde gerne mehr als nur ein Leben leben. Wir wollen andere Leben erfahren, entweder durch Kunst, durch Bücher oder Filme, in denen wir uns in andere Menschen hinein fühlen können. Irgendwie wissen wir alle, daß unser Leben nur eine Möglichkeit von vielen ist. Angenommen man käme als Kind in ein

Anhang II: Kritiken aus dem Internet

ganz anderes Land, zu anderen Menschen - sagen wir mal China statt Deutschland - dann ist klar, daß man ein ganz anderer Mensch geworden wäre. Man spräche eine andere Sprache, man hätte ein anderes Kulturverständnis, man lebte sogar eine andere Realität. Ich glaube, daß wir alle den starken Wunsch verspüren, uns in ein anderes Wesen oder Ding zu verwandeln zu können. Manche machen das auf eine sehr zurückhaltende Weise, indem sie sich amerikanische Familien-Soaps ansehen, um für eine kurze Zeit in die Haut einer amerikanischen Teenager-Tochter zu schlüpfen. Andere wieder sind gleich so mutig, daß sie in ein anderes Land reisen, um vor Ort ein anderes Leben zu leben. Das ist alles sehr menschlich. Also, eigentlich wird diese neue Technologie nur für ein sehr altes menschliches Spiel genutzt.

Sie lassen sich in "eXistenZ" als Drehbuchschreiber in die Karten schauen, etwa wenn Jennifer Jason Leigh als Allegra die Anweisung gibt, "wie müssen jetzt leidenschaftlich über einander herfallen, um mehr Emotionen für die nächste Sequenz zu erzielen." Das gilt für das Spiel im Film, wie auch für den Film selbst. Sie decken also die Mechanismen des Films auf, und doch bedienen Sie sich ihrer. Ist das für Sie nicht eine seltsam ambivalente Situation?

Eher eine karthatische. Mit jedem Film versuche ich, mein Verständnis für die Möglichkeiten im Film zu vergrößern. Die meisten Leute heute akzeptieren unter Filmemachern nur den Hollywood-Stil, d.h. die Vorstellung von Hollywood für Figuren, Musik, Farben, Geschichten und Erzählweisen. Hollywood dominiert. Wenn man nun solchen Leuten etwas anderes vorsetzt, dann wissen sie nicht, wie sie damit umgehen sollen. Sie haben keinen Bezugspunkt mehr. Das ist sehr schade, denn die Hollywood-Version vom Filmemachen ist nur eine von ganz vielen. Insofern lasse ich Jennifer auch sagen, "die Erwartungen der Menschen sind so begrenzt, dabei sind die Möglichkeiten sehr groß". Ich meine damit natürlich das Kino. In solchen Szenen bin ich milde zynisch und lasse mich darüber aus, wie mechanisch das Filmemachen ist. Es werden nur noch Knöpfe gedrückt. Die Leute wissen schon, was sie erwartet. Sie fühlen sich wohl, wenn die Figuren tun, was sie schon immer getan haben: Mann und Frau lernen sich kennen, zuerst hassen sie sich, aber natürlich lieben sie sich zum Schluß. Die Leute wollen nur ein und dieselbe Geschichte immer wieder erzählt bekommen, wie kleine Kinder. Das wird aber mit der Zeit langweilig, besonders wenn du ein Abenteurer bist und etwas anderes versuchen willst. Dummerweise findest du dann heraus, daß du als Filmemacher dafür kein Publikum hast. Ich gebe also im Film meinem Kommentar dazu ab, wie der Prozess des Filmemachens funktioniert und was die Erwartungen der Leute heutzutage sind.

Wieso trägt Ihr Film eigentlich einen deutschen Titel?

Der ist gar nicht deutsch gemeint. Erst als der Film in Berlin für den Wettbewerb nominiert wurde, fiel mir auf, daß Deutschland das einzige Land ist, in dem der Titel einen Sinn ergibt. In englischsprachigen Ländern hat er

keinen Sinn. Gut, man sieht, daß es irgendwie mit existence zu tun hat, aber es ist falsch geschrieben. Das wirkt irritierend, überall, nur nicht in Deutschland. Dafür gibt es aber auch die Großbuchstaben X und Z. Auch das hat eigentlich keinen Sinn, außer, daß es sofort ins Auge sticht. Wir haben uns mit dem Titel an die gängige Weise der Namensgebung im Computerspielgeschäft angelehnt. Titel müssen prägnant sein, egal was sie bedeuten. Das Wort wird zum Logo. Daß wir unseren Film "eXistenZ" nannten, also ein sinnentleertes Wortspiel und eigentlich nur ein Witz.

Wird es das Spiel zum Film geben?

Ja, klar. Alles ist fertiggestellt. Ziel des Spiels ist es, den richtigen MetaFlesh GamePod (MetaGewebe-Spiel-Einheit) zu finden. Wenn man den falschen, also infizierten, erwischt hat, ist man raus aus dem Spiel. Ansonsten geht der Kampf zwischen den eXistenZialisten und den Realisten los. Da gibt es natürlich ein Restaurant.... Das Spiel also steht. Aber es wird nur auf den Markt kommen, wenn der Film wirklich erfolgreich ist. Nur Filme, die ein großes Publikum erreichen, werden am Ende mit einem Spiel belohnt, das dann noch erfolgreicher werden kann. Also, ich kann jetzt noch nicht sagen, ob jemals irgendjemand dieses Spiel zu Gesicht bekommen wird. Aber falls ... wir stehen in den Startlöchern!

Baumbach, Jonathan (1999) ***Making Dreamscapes All Too Shockingly Real***

In a memorable sequence in David Cronenberg's dreamlike remaking of „The Fly“ (1986), Seth Brundle (Jeff Goldblum) says to the woman he loves and has renounced, „I am an insect who dreamed he was a man, and now the dream is over.“ In waking life, Brundle is being gradually transformed into a giant insect burdened by the awareness of his human (dream) self. Some critics felt that for all the poignancy of its doomed romance, „The Fly“ was marred by too many grotesque effects. And „The Fly“ -- the director's biggest commercial success -- is probably the least disturbing of his major films.

Mr. Cronenberg's visceral imagery, like the parasites in his first feature, „Shivers“ (1975), do more than shock or repel; they get under the skin. Think, for example, of the woundlike cassette slot in James Woods's stomach in „Videodrome“ (1982), the blown-up head in „Scanners“ (1980), the fetishistic sex of „Crash“ (1997), the bug-typewriters with talking anuses in „Naked Lunch“ (1991). Now, in „Existenz,“ which opened on April 23, we have the gristle gun and the anuslike socket called a bioport.

These strikingly repellent images are meant to be confrontational. Bodily transformation – the horrors of inescapable mortality – has been at the obsessive heart of Mr. Cronenberg's vision. From his early low-budget

horror exploitation movies, “Shivers”, “Rabid” (1976) and “The Brood” (1979), to his most recent unclassifiable mainstream nightmare films, this Canadian has been our most extreme filmmaker.

As Louis Bunuel observed, “Cinema is the involuntary imitation of dreams.” To make a horror film, then, is to make a dream within a dream, to merge the fantasy life of the narrative with the surreal ambiance of the medium. To escape from the dream within, to wake from it, is to find oneself in the larger dream that incorporates it.

Consequently, horror films at their most self-aware, as Mr. Cronenberg repeatedly demonstrates, tend to offer us as subtext, and sometimes as main event (as in “Naked Lunch”), the process of their invention.

Whatever else “Existenz” is (film as game, game as film), it is also Mr. Cronenberg’s most self-referential work and seems a summing up of earlier explorations.

The two Cronenberg films that most directly anticipate the preoccupations of “Existenz” are his deeply disturbing masterpiece “Videodrome” and his cunning reimagining of William S. Burrough’s “Naked Lunch”.

Like “Videodrome”, “Existenz” is from an original Cronenberg screenplay (his first since) and reprises many of the same characteristic concerns, in particular a vision of a conspiratorial universe. Like “Naked Lunch”, it is meta-cinematic, exploring its own process while telling its bizarre story. Set in the near future, “Existenz” refers to a game that plugs into a player’s neural system and produces a virtual reality experience much like the movie itself. To play the game, a participant must have a bioport installed in his spine to which the fleshy game pod (a fetuslike organism) is connected by an umbilical-cord. Most of the film, perhaps all, takes place within the parameters of the game.

The plot of “Existenz,” such as it is, involves the celebrated game inventor, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), fleeing potential assassins (within and without the game) in the company of Ted Pikul (Jude Law), a novice security agent who has been assigned to protect her. Allegra Geller is a visionary artist whose frightening transformations of reality have created a fanatic opposition, calling themselves Realists, who aspire to censor her work permanently.

the landscape of the game world, a kind of interzone (like the hallucinatory inner world of “Naked Lunch”), is densely conspiratorial, full of double and triple agents, mocking to some extent its own paranoid ambiance. The plot, which is under constant revision and which seems to exist merely to fuel the hallucinatory ride of the film, hardly matters.

What matters is the play of possibilities it allows the filmmaker, suggesting that one variation is as good or arbitrary as another. It's the process that's important, and "Existenz" offers it to us, playfully in the nature of a game. There is no waking from the nightmare of the game-film; that is, there is no real world to return to. The existential game of Existenz is all.

"Videodrome" is similarly hermetic and considerably darker. It concerns a likable sleaze entrepreneur, Max Renn (James Woods), who runs a small cable network, Channel 83, that specializes in soft-core pornography and simulated violence. Running down a lead on a snuff program, Max falls victim to a subliminal television program that produces a brain tumor that creates hallucinations. The violent show that produces the signal is called "Videodrome" and is the product of an antipornography conspiracy that wants to gain control of Channel 83. In pursuit of this goal, by inserting a videotape into the slit that has seemingly mutated in his stomach, the conspirators program Max to kill his partners.

Max becomes an assassin for "Videodrome" and an assassin-avenger for the opposition, the New Flesh, a McLuhanite organization, which sees television as nourishing and redemptive. Finally, it becomes difficult to tell what is actually happening (within the dream reality of the film) and what Max is hallucinating. Max's nightmare becomes the film's, becomes ours. The visceral shocks of the movie play on the viewer almost as if the images, as in the game of Existenz, were plugged into the nervous system. Though 17 years have passed since its release, the power of "Videodrome" to unsettle has hardly diminished.

Allegra Geller and William Lee (the writer-hero of "Naked Lunch") are, as visionary artists, stand-ins for the filmmaker. A similar case might be made with a slight stretch for John Smith (Christopher Walken) of "The Dead Zone" (1983), who has visions of events and landscapes he has never personally witnessed. And Nola Carveth (Samantha Eggar), the antiheroine of "The Brood," who auto-engenders murderous children through the procreative power of her rage. And of course, Max Renn, victimized by mind-destroying media, becomes a murderous visionary himself. The artist, in Mr. Cronenberg's vision, is also, as it turns out, something of an assassin.

That there is a stunning absence of sentimentality in a Cronenberg film is often confused with a lack of humanity. His nightmare cinema, an acquired taste, is hardly part of our recent "feel good" trend. Still, there is a generosity in how extreme the work is willing to be and how much of the director's unspeakable secret life he is willing to reveal. By unleashing the demons of his (and our) mortality, Mr. Cronenberg's films work towards exorcising the terrors of death and dying by assaulting us with visceral images of bodily degeneration. (How much worse can the real thing be?) These films, not so incidentally, are so full of exhilarating pleasures, dangerous and funny, a high-wire act over a bottomless chasm without even the illusion of a net.

Berardinelli, James (1999)
eXistenZ

eXistenZ, the latest from iconoclastic director David Cronenberg (*Crash*, *Dead Ringers*, *The Fly*), looks at the dangers of virtual reality. The movie seems to have been designed as a cautionary tale, and, as such, contains elements of pointed satire. Unfortunately, the production as a whole has a disjointed feel, and the flaw is compounded by several ill-advised casting decisions, a meandering middle act, and an ending that cheats the audience by employing the kind of plot twist that just about anyone can see coming from a mile away. Because of the potential of the idea and Cronenberg's reputation as a film maker, it's a real disappointment to watch eXistenZ fall apart the way it does.

eXistenZ also suffers from the distinction of being the weakest of three films, all released within a month's time, to toy with the line dividing reality from fantasy. Both *The Matrix* and *Open Your Eyes* do similar things to those that Cronenberg attempts, but with far greater success. Consequently, eXistenZ comes across like a wannabe toying in an arena where the real players have already displayed their superior skills.

The movie's opening is promising. We're introduced to Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), the shy designer of a breakthrough virtual reality game called "eXistenZ" (pronounced like "existence" with the accents in all the wrong places). On this night, set some time in the near future, she is about to test the game with 12 randomly selected players chosen from a live audience. While their bio ports (holes in their lower backs that allow direct access to the spinal cord) are being connected to one of 12 "metaflesh game pods", Allegra describes eXistenZ as being a "whole new game system" that expands the concept of virtual reality. No sooner has she started the demonstration game, however, than shots ring out. A member of the audience, shouting gibberish and waving a bizarre gun, attempts to assassinate Allegra.

She is whisked out of harm's way by Ted Pikul (Jude Law), a marketing trainee for Antenna Research, the company that Allegra works for. Soon, the pair are on the run from persons unknown. To complicate matters, eXistenZ was damaged during the assassination attempt, and Allegra needs help entering the system and making sure that it's intact. When she decides that she can trust Ted, she enlists his aid, but there's a problem: he doesn't possess a bio port, so they have to find someone who can install one illegally. Their quest leads them to a strange corner gas station run by an oddball (Willem Dafoe) then to the hide-out of a scientist living in the woods (Ian Holm).

It's after the movie shifts to the world within eXistenZ that things start to crumble. Put simply, it's not a very compelling fake reality. There are lots of weird, squishy "mutated amphibians" running around, and much of the so-called action takes place in an old trout farm or at a Chinese restaurant. There are conspiracies and double-crosses, and the requisite confusion about what's authentic and what isn't. (When Allegra and Ted exit the game at one point, have they really departed, or is the game just making them - and us - think they've left?) By the time the film limps to the ending, we're expecting at least one of the climactic twists, and its obviousness leaves a bad taste. It probably would have been more interesting for Cronenberg not to employ such an transparent "surprise."

Casting is another problem. In presenting Allegra as an introvert who would rather immerse herself in eXistenZ than face the real world, the versatile Jennifer Jason Leigh is virtually the only actor to create a credible character. Jude Law (the "donor" in *Gattaca*), as Allegra's game-playing partner and potential lover, is bland - hardly the type of personality we want for a hero. Law may be a better actor than Keanu Reeves (who fulfilled a similar function in *The Matrix*), but, when it comes to screen presence, he's inferior. The gifted Ian Holm is saddled with a ridiculous Eastern European accent (it's so outlandish that the script jokes about it) and a miniscule role. Also criminally underused are Willem Dafoe and Sarah Polley (who can currently be seen in *Go*).

There's a lot of sexual imagery in the film, especially in the way that Cronenberg equates game playing with the sex act (the symbolism - of a plug being inserted into the bio port - is more than a little heavy-handed), and the superlative set design is an undeniable asset. However, while not exactly wasted, this production element could have been used in the service of a better-realized script. eXistenZ's overall message - presumably a warning about the addictive nature of games that draw players away from reality - isn't exactly new. In fact, the same ideas were presented in a more compelling and controversial fashion several years ago in the James Cameron/Katherine Bigelow collaboration, *Strange Days*. Cronenberg, who is known for pushing the envelope, shows surprising restraint here, which may be a mistake, since he fails to accomplish anything noteworthy with a premise that, at first glance, seems foolproof. While eXistenZ contains a few enjoyable sequences (most of which occur during the first 30 minutes - I liked the development of Allegra's character and the introduction of the "Corner Gas Station"), the overall impression is of a missed opportunity. Fans of the director will probably be divided about eXistenZ's merits and impact, but most everyone else will find this to be a meandering and pointless exercise in duping an audience.

Bertelmann, Renée
Wir leben längst in einer Kunstwelt

Angenommen, Sie stellen fest, dass Sie selbst nur eine Figur in einem Videospiel sind - was würden Sie tun?

Ich vermute, man unternimmt, in einer solchen Situation genau dasselbe wie in der sogenannten Wirklichkeit: Man stellt die üblichen Fragen: "Woher komme ich?" und "Wohin gehe ich?" - und weil man die sowieso nie zufrieden stellend beantworten kann, versucht man sich mit dem zu arrangieren, was man als Realität wahrnimmt.

Werden sich in der Zukunft Fiktion und Realität vermischen?

Das ist längst geschehen. Die meisten Menschen erleben die Welt über die Medien. Wir sehen zum Beispiel ein intimes Interview mit der Praktikantin Monica Lewinsky und glauben dadurch, diese Person zu kennen. Sie wird zum Teil unseres Lebens, obwohl nie ein persönlicher Kontakt bestand. Dadurch wird in der Konsequenz alles zur Fiktion. Und darum geht es auch in "eXistenZ": Die Realität ist eine Erfindung unseres Willens, und jeder Mensch erschafft sich seine eigene Wirklichkeit, denn eine absolute gibt es nicht. Insofern leben wir längst in einer Kunstwelt.

Es gibt Menschen, die halten Ihre Filme für eklige Alpträume...

Das kommt auf die Person des Betrachters an. Ich versuche, den Begriff Ästhetik anders zu definieren, ihm einen neuen Inhalt zu geben, um das Denken der Zuschauer zu verändern. Dabei beschäftige ich mich vorwiegend mit dem menschlichen Körper. Wer das eklig findet, dem kann ich nicht helfen.

Bishop, Kevin
eXistenZ - why the funny caps?

Why two capital letters in the title of this film? The easiest answer comes immediately to mind: it's a software's name, and in this case it's not unusual the mixing of letters and numbers, or of capital and small letters.

We could think, instead, this is a different case, because we're speaking about a director who never leaves anything to case.

At a first, inner impression, X and Z suggest to me the idea of two axial coordinates, which contain and regulate space (and time?) in this new dimension where the film characters move. The absence of the third, better of the second among the three conventional dimensions, speaks about a world

where the outstanding dimension is the one of depth (Z), as a watch inside the human brain, through the experience of game; something about the inside, the biological site from which we start (through bioports), to go deeper and deeper, inside a world where is easy to get lost, the most dangerous "Fantastic voyage" of all.

Now let's think to the usual bi-dimensional space, the conventional one we have been taught to live in since we were babies, with its X, Y. We've always been taught for example to draw using only X and Y coordinates, our brain is not used to depth, and when someone proposes us the third one, we don't understand it well, the prospect of it frightens us.

This is the road Cronenberg wants us to take, the world where Y disappears, but this doesn't make anything flat, it only transforms everything in an endless escape way, where speed gets faster and faster, coming near a virtual bottom, and this is where and what we really want to do: to play.

And now let's think about the double player; The double theme is always present in Cronenberg's universe: Nola and Candice, Cameron and Darryl, Brundle and Brundlefly, Bev and Ellie, Bill and Joan, Song him/her. In this case the double is grown up: from umbilical cord which links Nola to her creatures, to fleshy, vital link between Bev and Ellie, to the UmbyCord of metaflesh linking Ted and Allegra. While playing, the characters leave the world where Y rules and throw themselves in the world of Z, finishing to abandon also X.

Can we come back from Z? Have we ever been there? Does it exist or is it only an eXistenZ created from the characters' mind? I don't think there is an absolute answer to this question, maybe there is one for each of us, maybe, as usually happens, each of us sees and wants to see only some things in the Z dimension where few of us have the courage to play, and for which the vision of this film is a passport.

Deeply, every Cronenberg film is more and more, our film.

Blackwelder, Rob (1999)

Metaphor Man

Controversial visionary David Cronenberg sees technology, mankind, sexuality merging in 'eXistenZ'

I don't know what I was expecting exactly when I met David Cronenberg, arguably the most bizarre, eccentric and even grotesque auteur in North America.

A visionary and controversial director with a penchant for ingenious, violent and sexual metaphors, he's been responsible for a half dozen of the most admired (by film aficionados) and abhorred (by many others) movies of the last 20 year, including "Videodrome" (a violent and sexualized allegory on thought control) "The Fly" and "Dead Ringers" (considered the height of the art house-horror hybrid), and hallucinogenic, autobiographical adaptation of William S. Burroughs' "Naked Lunch." In 1997 his adaptation of J.G. Ballard's novel "Crash," about car-crash fetishists, was shelved for several months by New Line Cinema owner Ted Turner, who didn't want anything to do with the twisted tale.

Was I meeting a human deviant? A demented genius with "straight jacket" written all over him? I didn't know, but for the first time in years, I was feeling intimidated about an interview.

Then I was lead into the conference room of San Francisco's Prescott Hotel and shook hands with a congenial, bespectacled fellow with salt-and-pepper hair and a benevolent smile. It turns out, David Cronenberg -- the envelope-pushing circus freak of independent cinema -- is a cheerful, deep-thinking, mild-mannered college professor type. Go figure that.

Today he's here to talk about "eXistenZ," the first film since "Videodrome" that he both wrote and directed. A forward-looking, somewhat cautionary vision of the future of virtual reality, the film stars Jennifer Jason Leigh as the inventor of a bio-engineered game, played by plugging a living game pod directly into the central nervous system through a fleshy umbilical cord inserted into an orifice carved in the player's back.

In the near future created for "eXistenZ," anyone who hasn't been jacked with one of these bioports is considered a square in most circles. It takes place in a world where the game and reality are disturbingly intermingled. In Cronenberg's vision, technology and the human organism have begun to merge -- something the director considers inevitable.

"I see technology as being an extension of the human body," he says. "It's inevitable that it should come home to roost."

But before we discussed to his new movie, his fixation with sexuality and the organic form, we talked about Hollywood and why he's fed up with being perceived as a horror director.

"I never thought I was doing the same thing as directors like John Carpenter, George Romero, and sometimes even Hitchcock, even though I've been sometimes compared to those other guys. We're after different game," Cronenberg says. "The filmmaking process is a very personal one to me, I mean it really is a personal kind of communication. It's not as though its a study of fear or any of that stuff."

Anhang II: Kritiken aus dem Internet

Your films are more deeply psychological, where many of those directors are often just trying to make you jump out of your seat.

True. Even Hitchcock liked to think of himself as a puppeteer who was manipulating the strings of his audience and making them jump. He liked to think he had that kind of control. I don't think that kind of control is possible beyond a very obvious kind of physical twitch when something jumps out of the corner of a frame. I also think the relationship I have with my audience is a lot more complex than what Hitchcock seemed to want his to be -- although I think he had more going on under the surface as well.

But you can't control all of that. Anybody who comes to the cinema is bringing they're whole sexual history, their literary history, their movie literacy, their culture, their language, their religion, whatever they've got. I can't possibly manipulate all of that, nor do I want to. I'm often surprised -- I expect to be surprised -- by my audience's reactions to things.

Do you consider any of your movies horror movies?

No. I don't. "The Fly" was, technically, a horror sci-fi film, and this is technically a sci-fi film. But to me that's not a creative category. That's a marketing problem or possibly a critical problem, a journalistic preoccupation. But it doesn't function on a creative level.

It doesn't mean anything. Each movie generates its own little biosphere and has its only little ecology and its climate, and you're attune to that more than anything else. So when people say "is there anything you wouldn't show on film?" or "would you draw back?" I say, if I do it's only because of that biosphere. What is appropriate? What works within the ecology of that movie? So in one movie sex and blood would be very up front, like in "Crash" because it's sort of the subject of the movie. But in another movie, like "The Dead Zone," it would not be appropriate. It would be disproportionate.

There's no sex really in "eXistenZ," except metaphorically. There was an opportunity to have sex scenes, and we were all willing to do that. But as the film evolved, we thought it would be wrong. It would take away from the metaphorical sex, which is all this plugging in and that sort of stuff. That's more interesting. It has more resonance than if you suddenly saw a real, naked sex scene in the middle of all that. It would unbalance all that -- almost invalidate it. So if you wait, the movie gradually tells you what it wants to be, and you have to sort of go on with it.

There seem to be connections between "Videodrome," which you also wrote and directed, and "eXistenZ." The way you're plugging in a pre-programmed videotape or a game into your body. Was "Videodrome" on your mind?

No. You have to remember I haven't seen it in 15 years. You might well have seen it more recently than I have. It is true this is the first script I've written

Anhang II: Kritiken aus dem Internet

since "Videodrome," so I'm sure that connects somewhere. But when you're writing a script -- for me anyway -- you have to sort of create an enforced innocence. You have to divest yourself of worrying about a lot of stuff like what movies are hot, what movies are not hot, what the budget of this movie might be. You have to stop worrying about what people might expect from you because of the last thing you did...you have to stop worrying about your other movies. I mean, I just know they're all going to be interconnected. People have asked me to do a sequel to "Scanners," or they've asked, very recently, to do a remake of "Shivers." And that would feel like a horrible place to put myself. I wouldn't want to go back there.

Have you ever considered doing a big budget, schlocky studio film? Has anyone has pitched you anything like that?

Oh, heavens yes! Recently? "The Truman Show" and "Aliens 4," and in the early days things like "Witness" and "Top Gun." Oh, and "Flashdance." Dawn Steele, for some reason, kept bugging me to do "Flashdance"! And I kept saying "No." and "You won't thank me! I would destroy this!" So, yes, I do get offered stuff. And, like, "Alien 4" is tempting for a minute because they're begging me to do it, and I think to work with Sigorney Weaver and Winona Ryder would be great fun, and so on.

...and it has some of the same kinds of themes, body themes, that you often work with...

Yeah, because the original "Alien" took stuff from "Shivers." It was obvious that happened. I know how it happened, too, but we won't get into that.

The problem with doing a schlocky or big budget studio film is that it wouldn't actually be fun for me. It wouldn't be exciting. My rule of thumb is this: You're six months into it, you've got six months to go. It's February. It's winter. It's dark. Am I suicidal, or am I really excited and happy? And the answer with those projects would be, "I'm suicidal."

You originally wrote "eXistenZ" three years ago. I imagine you had to make changes to update the technology, since such things change so rapidly.

That didn't change. The technology I sort of side-step in this movie. It's the metaphor. It's the drama and the meaning of it and all of that which is interesting to me.

We don't have any computers in this movie. It's a different technology. I'm certainly aware that the big chip makers have all done heavy, heavy research into using protein molecules as a basis of their chips, and protein molecules are the basis of organic life. I read an article recently about experiments done to try to use DNA strands as electrical wiring.

Since I see technology as being an extension of the human body, it's inevitable that it should come home to roost. It just makes sense. I mean, I

Anhang II: Kritiken aus dem Internet

literally show that in the movie with the pod plugged into central nervous system.

Technology is us. There is no separation. It's a pure expression of human creative will. It doesn't exist anywhere else in the universe. I'm rather sure of that. But we'll see if the spaceships come. And if it is at times dangerous and threatening, it is because we have within ourselves we have things within us that are dangerous, self-destructive and threatening, and this has expressed itself in various ways through out technology.

(Modern technology is) more than an interface. We ARE it. We've absorbed it into our bodies. Our bodies, I think, are bio-chemically so different from the bodies of people like 1,000 years ago that I don't even think we could mate with them. I think we might even be, in other words, a different species, we're so different.

(This) technology, we absorb it, it weaves in and out of us, so it's not really an interface in the same way people think about a screen or a face. It's a lot more intimate than that.

Is that why in many of your films there's some type of orifice through which a person is connecting?

Yeah. I mean, technology wants to be in our bodies, because it sort of came out of our bodies. In a crude way, that's what I'm thinking. It wants to come home and that is its home. First of all, in the obvious ways -- the eyes with binoculars, the ears with the telephone -- technology had to be an advancement of powers we knew we had. Then it gets more elaborate and more distant from us. More abstract. But it still all emanates from us. It's us.

And it's a theme in almost all of your movies.

It's more than a theme. To me it's kind of like a living presence, an understanding, that is behind all of the movies.

How does the idea of the technological meshing of man and machine, how does that connect to the reoccurring theme of sexuality?

Well, I think, with "Crash" it was getting very focused on the idea that we are re-inventing sex. We are at a major epoch in human history, which is that we don't need sex to recreate the race. You can have babies without sex. This is the first time in human history that has been true, and it means, for example, we could do some extraordinary things.

It's becoming disconnected from what it was initially, just in the same way we've taken control of our evolution. We are no longer subject to the laws of survival of the fittest in the gross physical way that Darwin articulated. Even though we're not quite aware of it, we don't know how to deal with it, we are messing around with our evolution at the genetic level.

So, I think, in the same way, sex is up for grabs, for reinvention. There have always been elements of politics, fashion, pleasure, art, in sexuality. But now those things are, in a weird way, almost the primary part of sexuality. So why not say, OK, how about some new sexual organs? They don't have to reproduce. They don't have to do all that complex chromosome splitting and stuff that goes with real reproduction, so why not have direct access to your nervous system and create new orifices that do god knows what?

In a way, you're seeing new sex, neo-sex, in this movie. Or do you even want to call it sex? It's obviously inducing some kind of pleasure the way sex does, but what is it?

I think that is happening. You see a lot of body modification. In the same way, we've never accepted the environment as it was given to us, we've never accepted the human body, either. We've always been messing with it to the full extent of whatever the technology at the time would allow us to do. But then there's also the other element of body modification that are not medical. It's social, it's political, it's sexual, it's cosmetic, it's fashion. Just what people will do now -- with scarring, tattooing, piercing and all that, and performance art as well -- it would have been unthinkable, at least as mainstream as it is now, not very long ago.

To what do you credit your fascination with organic form and the mutation of the human body?

I got bored. That was traumatic.

I think it really has more to do with the perception and an understanding than the whole idea that it's something that happened to you in your childhood. I'm just observing the world. I was born into it, like you were, and then I found out there were some really disturbing aspects to being alive, like the fact that you weren't going to be alive forever -- that bothered me.

Do you remember when you found out you wouldn't live forever? People don't talk about this, but everybody had to go through it because you're not born with that knowledge. That's the basis of all existentialist thought, which, of course, is an underpinning of this movie. It's not called "eXistenZ" for nothing.

For me, the first fact of human existence is the human body. But if you embrace the reality of the human body, you embrace mortality, and that is a very difficult thing for anything to do because the self-conscious mind cannot imagine non-existence. It's impossible to do.

So not only can you not imagine dying, you can't really imagine existence before you were born. So, I think, for example, that's one of the reasons people believe so strongly in reincarnation. They kind of assume that

somehow they were there. You can't imagine things going on without you. That's just the nature of our self-consciousness.

So I observed these kinds of things as a kid and then I'm gradually expressing this and talking to myself through my movies about all of this stuff. Then I'm really inviting the audience to have that conversation with me. You're seeing me develop, not only as a filmmaker if you've seen my earlier films, but you're seeing me kind of learn how to be a human, how my philosophy has evolved.

So that's why I think, for example, this movie cannot be like "Videodrome." All the other connections aside -- that was what, 17 years ago? -- I'm different now.

So all of your movies together are like a biography.

Well, they should be. They're almost like chapters in an ongoing book.

Dudek, Duane (1999) ***Cronenberg plays games in 'eXistenZ'***

It's always hard to predict just where the eccentric Canadian filmmaker David Cronenberg will turn up next. But the suspense is often more tantalizing than the result. His speculative resume includes "The Fly," "Dead Ringers," "Naked Lunch" and the unendurable auto-eroticism of "Crash."

With those as comparison, his circuitous and scrambled new film, "eXistenZ," is actually a lot more linear than one might expect and a little more shopworn than hoped.

Low-key and seemingly low-budget, it is without the digital effects of "The Matrix" but employs a similar kind of alternate-reality scenario. What if electronic game technology plugged into a spinal bioport using an umbilical cord-like connection? This way, games come to life inside a player's mind, and they then interact spontaneously to programmed stimuli.

"eXistenZ" is the title of a new strategy and adventure game by the goddess of gamers, portrayed by Jennifer Jason Leigh.

When she is attacked by a fanatic while demonstrating it, she takes flight. Her traveling companion, played by Jude Law, is a fledgling publicist for the company she works for and a video game naif.

She pressures him to enter the "eXistenZ" game world with her and, once inside, they find a scenario much like events they just experienced -- a conflict between gamers and the resistance groups who believe the games threaten reality.

Soon enough, the obvious question emerges: Is what is happening to them part of the game or has it escaped into reality? Cronenberg pulls a fast one here, and it's not apparent until he turns to that page that he has provided us with incomplete data -- "eXistenZ" is built on a false premise and leads to a prefabricated conclusion.

His most original conceit is the organic game technology -- biological units created from synthetic DNA. These are games made flesh. Our metabolism and neural system are their power source. And playing them is a tactile experience, like drug use or sexual intercourse.

Humanity vs. technology is a recurring Cronenberg theme. It emerges here like a mutant strain of thought but is grisly and violent in familiar Cronenberg fashion. (His cast includes Appleton native Willem Dafoe; Canadians Don McKellar, Callum Keith Rennie and Sarah Polley; and Englishman Ian Holm who, like Polley, was in Canadian Atom Egoyan's "The Sweet Hereafter.")

In reality, video and computer games are an interactive and multidimensional illusion and film is an analog medium. Cronenberg's attempt to re-create a digital game scenario using static technology is destined to be an earthbound experience, despite a disorienting tone.

The result is a graphic novel whose pulp breathlessness is all in the mind.

Ebert, Robert (o.J.)
EXISTENZ

Guys are always using the same lame excuses. First Ted licks Allegra's bio-port. Then he says, „That wasn't me--it was my game character!“ Allegra is the world's leading designer of virtual reality games. her newest game is named „eXistenZ,“ and the bio-port plugs directly into the lower spine and connects to the game's control pod via an „umbrycord.“ When you're hooked up, you can't tell the game from reality. Not even if you designed the game.

„eXistenZ“ is the new film from David Cronenberg, the Canadian director who must be a thorn in the side of the MPAA ratings board. He's always filming activities that look like sex, but don't employ any of the appurtenances associated with that pastime. In his previous film, „Crash,“ the

characters exhibited an unhealthy interest in wounds. This time it's bio-ports. And what about those „MetaFlesh Game Pods,“ input devices which combine the attributes of a joystick, a touch pad and a kidney? They pulse with a life of their own, and Allegra holds her as if it's a baby, or a battery-powered shiatsu machine.

„eXistenZ“ arrives a few weeks after „The Matrix,“ another science-fiction movie about characters who find themselves inside a universe created by virtual reality. „The Matrix“ is mainstream sci-fi, but „eXistenZ,“ written by Cronenberg, is much stranger; it creates a world where organic and inorganic are not separate states, but kind of chummy. Consider the scene where an oil-stained grease monkey implants a bio-port in the hero, using a piece of equipment that seems designed to give a lube job to a Peterbilt.

Jennifer Jason Leigh, that fearless adventurer in extreme roles, plays Allegra, whose new game is being marketed by Antenna Research. Jude Law is Ted, the company's marketing trainee. Allegra barely misses being killed during a demonstration of „eXistenZ,“ when an assassin slips past the metal detectors at the door with a gun made of flesh and blood. Ted helps her escape, and later, when he cuts the bullet out of her shoulder, he discovers it's not a bullet but a ... hmmm, this is interesting ... a human tooth. She decides Ted needs his own bio-port, and looks for a „country gas station.“ When she finds one (with a sign that says Country Gas Station) we assume they're inside the game, which is why she knows the station's name: She wrote it, and maybe also created its owner, named Gas (Willem Dafoe).

She knows her way around this world and isn't surprised when they're told, „Look for a Chinese restaurant in the forest--and order the special.“ The owner rattles off the chef's daily selection, explaining that „mutant reptiles and amphibians produce previously unknown taste sensations.“ But Ted insists on the daily special and gets a dish that's really bony. No wonder. The bones click together into a gun. And soon they visit the Trout Farm, where organic game pods are grown, and come up against Kiri Vinokur (Ian Holm), who's the owner of Cortical Systematics, a rival game firm.

Cronenberg's film is as loaded with special effects as „The Matrix,“ but they're on a different scale. Many of his best effects are gooey, indescribable organic things, and some of the most memorable scenes involve characters eating things that surgeons handle with gloves on. He places his characters in a backwoods world that looks like it was ordered over the phone from L.L. Bean. Then he frames them with visuals where half the screen is a flat foreground that seems to push them toward us, while the other half is a diagonal sliding off alarmingly into the background.

„eXistenZ“ is likely to appeal especially to computer game players, since it's familiar with that world and speculates on its future development. Allegra explains to Ted such phenomena as „genuine game urges“--“something your game character was born to do.“ She regards her programming handiwork with musings like, „I've devoted five of my most

passionate years to this strange little creature.“ At one point she's alarmed to discover, „I'm locked outside my own \$38 million game!“ And without the password, it looks like neither she nor anyone else can get back inside. What? You mean she didn't back up her disc?

Ellingson, Annlee (o.J.) ***eXistenZ***

In his first original screenplay since 1983's "Videodrome," writer/director David Cronenberg's "eXistenZ" revisits the same theme his 1996 film "Crash" did, namely sex. More specifically, weird sex. Just as "Crash's" characters got off on automobile accidents, "eXistenZ's" characters are turned on by a video game.

Jennifer Jason Leigh ("A Thousand Acres") stars as Allegra Gellar, a world-famous video game designer and pop culture star about to premier her new creation, "eXistenZ." As she and a dozen other players begin to download the game, however, she's attacked and shot by a covert member of the Realists, a radical anti-game group that opposes the way games skew players' sense of reality. In the subsequent chaos, Allegra's safety is entrusted to makeshift security guard Ted Pikul ("Gattaca's" Jude Law), and the two hit the road looking for sanctuary.

Along the way, Allegra insists that Pikul play "eXistenZ" with her. Her game pod may have been damaged in the attack, and the only way to be sure that it's intact is to play with someone friendly. Pikul, however, has never had a bioport installed at the base of his spine, making him a sort of video game virgin. Once he's outfitted--by a man named Gas ("Speed 2's" Willem Dafoe) at a backcountry gas station, no less--Pikul's first gaming experience comes from the greatest game designer of all time.

Cronenberg's vision of the future of gaming is organic. The hardware evolves from synthetically enhanced amphibian eggs, plugs directly into the human body via umbilical-like chords and draws its power from the body's nervous system, metabolism and energy. The game itself feeds off the individual players' fears, desires and ambitions, and it ain't a pretty sight. The environment inside the game is grotesque, with a dirty setting, monstrous characters, absurd plot lines and gory violence.

Because it's rooted in biology, the game has an incredibly realistic psychological effect. Players, especially new ones, have a hard time distinguishing between what's real and what's virtual, and eventually even real life begins to feel unreal. In fact, it becomes increasingly unclear as the film proceeds what's the game and what isn't, and action occurring presumably in the game may have dire consequences in real life.

Another symptom of the game's biological basis is its direct association with sex, perhaps our most primal instinct. The script fairly oozes sexuality, from the nipple-like protrusions on the "eXistenZ" game pods to the characteristics of a bioport: Pikul likens getting one installed to penetration while Allegra advises him, "New ports are sometimes a bit tight" and that they tend to get excited, looking for action.

Cronenberg's commentary here, though grotesque, belies a certain intelligence. His observations reflect the concern that role-playing games are replacing social interaction. As the personal computer increasingly brings the world to your doorstep, it likewise discourages you from going out into the world, perhaps skewing your sense of reality. And the reality you create instead may not be the safest one. Unfortunately, "eXistenZ's" complex themes and even more complex plot too easily get lost beneath the mucous, dirt, blood and gore.

Ettinger, Craig (o.J.) ***eXistenZ***

Released without assistance from the Hollywood hype-machine in the spring of 1999 (a typical slow period for films), eXistenZ spent little if any time in movie theatres. Having received modest critical acclaim, as well as a significant amount of "buzz" from fans online, however, the film has deservedly found an after-life in the rental market.

eXistenZ was written and directed by David Cronenberg, an accomplished filmmaker known for such gruesome sci-fi flicks as *Scanners*, *The Fly* and *Videodrome*, as well as the controversial film *Crash*. eXistenZ is set in the near future and stars Jennifer Jason Leigh (Dolores Claiborne, *Backdraft*, *Fast Times at Ridgemont High*) as Allegra Geller, a master computer games programmer who has designed the ultimate virtual-reality game called eXistenZ. Although Geller enjoys an almost mythical status with her cult-like fan base, there exists an extreme group of anti-eXistenZialists who have placed a \$5 million bounty on Geller's head. After narrowly escaping an assassination attempt on her life, Geller must desperately seek to ensure the survival of eXistenZ. Assisting her in this quest is Ted Pikul, (Jude Law - *The Talented Mr. Ripley*, *Gattaca*), a low-ranking employee of Antenna Research, the company that markets the virtual-reality game.

Interestingly, Cronenberg's inspiration for eXistenZ is rooted in a 1995 magazine interview he conducted with the fugitive author of *Satanic Verses*, Salman Rushdie. Cronenberg was intrigued by the idea of an "artist" who suddenly finds himself on a hit list for religious or philosophical reasons and as a result is forced to flee into hiding. Cronenberg used this inspiration to

create a simple, yet thought-provoking film. Throughout much of *eXistenZ*, it is difficult to tell when Geller and Pikul are in the virtual world and when they are in the world of reality. In *eXistenZ*, there are no computers, no monitors, no TVs, no telephones, no clocks. The virtual world has only subtle differences from the real world. Says Cronenberg, "Rather than create a virtual world using usual sci-fi trickery, which is to add things, little pre-labeled objects and concepts that say science fiction, I was doing it by subtraction rather than by addition." Adds another of the film's creators, "The effect is that something is not right but you don't know what it is. It's subliminally unsettling." And, it is quite effective filmmaking.

Perhaps we are not so far away from the gaming world as envisioned by Cronenberg in *eXistenZ*; one in which a "metaflesh game pod" is literally plugged into players of the game via a "bioport" located at the base of the player's spine. A scenario such as this does not seem so farfetched given the extent to which people today, particularly video game fanatics, live out much of their daily lives through a "plugged-in" world.

As interesting as this film is, however, it is not quite in the league of *Total Recall*, the sci-fi film that nearly a decade ago did a near masterful job of incorporating reality/virtual-reality plot twists into its story (although the two films cannot be directly compared).

Files, Gemma (1999) ***Sex, Slime and gamesmanship***

I take notes manually: paper, pen, illegible handwriting. Always have for purely technophobic reasons. Can-Con icon David Cronenberg -- whom I met at the Senator restaurant to talk about his newest film, *eXistenZ* -- is not amused by this prospect.

"Now you're going to paraphrase me," he says, "and make me use grammatical structures I wouldn't normally use, and it also means I'll have to talk very slowly." As I scribble frantically: "On the other hand, the gap in between sentences is kind of restful."

"I aim to please."

Eyes downcast, Cronenberg murmurs, "No, you don't."

Longtime fans of Cronenberg's twisted oeuvre, such as myself, will be pleased to note that the interestingly spelled *eXistenZ* -- after the director's side-trip into actor-heavy projects like *Crash* and *M. Butterfly* -- is a highly satisfying return to form. Here, he revisits the relatively familiar environs of biomechanical horror, where slimy visceral thrills go (literally) head-to-head

with bleak conceptual angst. Set just a tick or two into the future, the story revolves around mysterious "geek goddess" Allegra Gellar, played by Jennifer Jason Leigh. She's a game designer whose virtual-reality scenarios can be downloaded through a brave new orifice "popped" into the lower spine of truly serious devotees.

Crammed with sex, violence and hyper-grimy settings, eXistenZ the game specializes in vicarious nihilism. It's a compulsive, kill-or-be-killed anti-Wonderland that hits its stride whenever everything starts feeling "realer than real."

What kicks off eXistenZ the movie, however, is Allegra's discovery that someone has taken out a substantial contract on her life -- an intellectual "fatwa" much like the one called against Salman Rushdie by Islamic extremists. Allegra is accused of being a demon whose imaginings have, by their very existence, irrevocably poisoned that delicate construct we call "the real world." It's a premise that seems simultaneously relevant to most artists and Cronenberg in particular, a man whose imagery has always been treated as though it's somehow potentially infectious. But should a creator really be held responsible for how other people view his (or her) creation?

Says Cronenberg, "The whole idea that an artist is 'responsible' for what they create is valid, as far as it goes, but once you get beyond a certain point, there's always this Burroughs-ian sense of the creation taking on a life of its own and coming back to haunt you. It's from you, but it's not you, just as what Rushdie wrote and what people read into what he wrote were also two different things.

"The good thing is, however, that, after all these years, critics finally seem to be getting a feel for what to expect from my movies. I mean, when I started out, I didn't even know what to expect. But now I'm hearing things like: [dismissively] 'Oh, that's just 'Cronenberg lite.' "

He chuckles. "As though they always loved 'Cronenberg heavy.' "

"In eXistenZ," I begin, "this, uh, thing with the body continues..."

"Well, doesn't it?" he replies. "I hope. It's maybe the first fact of our lives, maybe the only fact. So it continues until you're dead."

The bulk of just how the body intrudes on eXistenZ's plot, specifically, has to do with those coolly gross little artificial orifices through which "eXistenZialists" receive the sacrament of Allegra Gellar's holy data. Much squeamish fun is made of co-star Jude Law's initial reluctance to get his own spine perforated, an event treated, quite frankly, much like the prospect of getting your anal cherry busted. (Afterward, Leigh lubricates the result with motor oil and slips her jack inside, gentle but authoritative. Says Leigh, "Some of these new ports can be a little... tight.")

"It must be difficult to create art that's always seen as being in an antagonistic position..." I say, remembering not only that Cronenberg's first feature-length film, *Shivers*, was once denounced in Parliament, but that Stephen King (that arbiter of good taste) once called him the cinematic world's equivalent to the kid at the dinner table with the green pea up his nose.

But Cronenberg just knits his brows, mildly, and asks, "Difficult for who?"

"You, I guess."

"Always?" he repeats. "Well. I suppose... though, of course, I don't see it that way at all. I do recall that recently, somebody told me *Videodrome* [his violent, sexy cathode-ray addicts' paean to the "New Flesh," for which he won a 1984 Best Screenplay Genie and nothing else] was a 'much-loved movie,' which frankly amazed me. But I suppose it just proves the old cliché: if you hang around long enough, eventually, you become much-loved."

And he smiles.

Graham, Bob (1999) ***'eXistenZ' Is the Real Thing.***

What's going on here, anyway? Strange how these things travel in pairs. The two volcano movies. The two big-rock-from-outer-space movies. The two animated-bug movies. Now, with the opening today of David Cronenberg's "eXistenZ", we have the second movie this season to play upon the confusion of virtual reality with the apparent world.

Is it real or is it Memorex?

Unlike the smash hit "The Matrix" which is a \$60 million computer game itself, "eXistenZ" is about computer games, or rather "the world's greatest game designer", played by the diva of existential dread, Jennifer Jason Leigh.

This darkly sexual sci-fi horror variant by Cronenberg ("The Fly", "M. Butterfly") makes "The Matrix" look like child's play.

Its wit and sly visual puns disguise a gleefully pessimistic point of view. Cronenberg must get a kick out of making audiences uncomfortable – "eXistenZ" is a horror film that spins off the fear of sex.

Wickedly, it makes direct hits at a number of other targets in the process. Computer-game geeks are likened to cultish true believers. Game creators are idolized as pop visionaries but swim with sharks who can be as coolly ambitious as the most crass bottom-line executive - or megabuck movie producer.

Allegra Geller (Leigh) is demonstrating her latest game, called "eXistenZ", for a focus group of advanced players in an atmosphere tinged with an edge of suppressed hysteria. In Leigh's performance, Allegra is something like an ancient Greek soothsayer driven to distraction. Her visionary sojourns have obviously come at a considerable emotional cost.

Existence is one serious game.

Instead of a joystick, "eXistenZ" is controlled by a pulsating "game pod" – Allegra caresses hers as if it were alive – to which players become almost addictively attached. Also, literally attached. People are connected to the game by umbilical-like cords inserted in "bioports", orifices at the base of the spine that must be licked or lubricated as necessary.

Jude Law ("Midnight in the Garden of Good and Evil", Lord Alfred Douglas in "Wilde") is Ted Pikul, an unlikely security guard. He has never played the game ("I have this phobia about having my body penetrated") and is forced by circumstances to escape with Allegra. He must be fitted with a bioport by a "country gas station" attendant, Willem Dafoe at his toothy creepiest.

Pay attention to characters with accents, such as gory game-pod "surgeon" Ian Holm (Cronenberg's "Naked Lunch", "The Sweet Hereafter").

While players are convinced that the game is the only thing that gives their lives meaning, the throbbing pod draws its energy from them. It is all very trippy.

In Cronenberg's hands, it can also be whimsical, eerie or disgusting, sometimes all at once. "eXistenZ" lures the audience to keep going where it fears to tread. An ominous Chinese waiter serves concoctions that go beyond exotic. Terrorist guns are made out of bones (to avoid metal detectors), teeth stand for bullets and, as in "Crash", wounds are associated with sex.

Needless to say, reality is not what it seems to be.

Players are attracted to the game like stoned lovers or other escapist, and they confuse game identities with their own. There are tip-offs when one is in the virtual-reality game state – cuddly two-headed amphibians may appear, and people go into an out-of-focus trance if someone else does not stay "in character".

Leigh is perfectly cast as the game-pod goddess. She is drawn to roles that expose a neurotic dark side ("Single White Female", "Dolores Claiborne") and a longing for druggy escape through half-lidded eyes.

Like Cronenberg's "M. Butterfly", "eXistenZ" toys with our expectations. Cronenberg made the only truly daring version of David Henry Hwang's play about the lengths people will go to deceive themselves – there was never any doubt that the Chinese opera singer played by John Lone was actually a man – and unfairly suffered criticism for his dashing of illusions.

He's at it again. He enjoys pulling the rug out from under Allegra and from us.

Hobson, Louis B. (1999a) ***Cronenberg breaks the rules***

Canadian director David Cronenberg loves to play mind games with himself and with his audiences. The fewer the rules, the happier it makes him.

"My films are not the children of nightmares or daydreams. They come from the philosophical discourses I have with myself," explains Cronenberg over the telephone.

"I'm a little obsessed with what it means to be human and what it means to exist."

It is such a journey of discovery that Cronenberg takes in eXistenZ, his 13th film in 24 years. Set in the near future, eXistenZ -- which opens Friday -- is the story of a games creator (Jennifer Jason Leigh) who hides in her latest interactive game in order to escape from assassins.

But if she can get into the game, so can they. And just as she can disguise her identity, so can they.

"I am concerned with the idea that an artist can be condemned to die because of something he or she created. It's what happened to Salman Rushdie," Cronenberg says.

"When I talked to him in 1995, the seeds of eXistenZ were sown."

Like his 1991 headtrip *Naked Lunch*, eXistenZ features bizarre sexual imagery.

The controls for the game look and function like sexual organs.

"We can create babies in test tubes, so we've made traditional sex obsolete. For this reason, we're free to reinvent sex. This is a part of what I am exploring in eXistenZ."

This has been one of Cronenberg's major themes since he debuted his career in 1975 with the creepy horror film *Shivers*, which was also released under the titles *They Came from Within* and *The Parasite Murders*.

Made on a minuscule \$185,000 budget, *Shivers* grossed \$8 million in record time.

His next film, *Rabid*, which starred porno queen Marilyn Chambers, turned an even bigger profit. But it is *Scanners*, his 1981 foray into telepathic mayhem, that ranks as his most financially successful movie.

Scanners spawned five sequels, an achievement that's a sore spot with Cronenberg.

"I'd have stopped the sequels if I could have, but I had neglected to copyright my idea."

Cronenberg turned his imagination to cyberspace with his sci-fi thriller *Videodrome* and then made the film version of Stephen King's *The Dead Zone*.

Cronenberg, who had fought so hard to remain in Canada, was now being courted by every major American studio and independent producer, including Mel Brooks. It was Brooks who asked Cronenberg to update the 1958 Vincent Price classic *The Fly*.

"Mel gave me a script, but also gave me permission to do what I wanted, so I rewrote every word of dialogue and most of the plot."

Cronenberg later worked on *Dead Ringers*, *Naked Lunch*, the film version of the hit play *M. Butterfly* and *Crash*.

Even with all his box-office and critical acclaim, Cronenberg still has to go in search of producing partners.

eXistenZ cost a mere \$18 million US, but Cronenberg needed the involvement of Canada's Alliance Atlantis Communications and Britain's Natural Nylon Productions.

"Natural Nylon is a company set up by (actors) Ewan McGregor, Jonny Lee Miller, Jude Law and some of their friends. They're young and adventurous and that's what attracted us to them and vice versa."

Hobson, Louis B. (1999b)
Virtually intriguing

From the ancient Greeks to the 20th century existentialists, philosophers have tried to explain what it means to exist.

They have tried to determine whether the world of the mind or the world of the body is more real.

This debate is also a prime focus of science fiction.

Following fast on the heels of *The Matrix* is David Cronenberg's erotic mind warp *eXistenZ*.

Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) has created a new interactive game called *eXistenZ*. It's a virtual reality version of *Dungeons and Dragons*. The players assume identities and act out scenarios.

The game is so revolutionary that rival inventors want to destroy it if they can't steal or possess it. To this end, they try to assassinate Allegra, so she decides to hide out in her game.

The only problem is that her enemies have the same kind of access to this virtual reality world, so they continue their hunt inside the game. Allegra needs an ally, so she recruits a naive little security guard named Ted Pikul (Jude Law).

The world inside *eXistenZ* the game is creepy and bizarre and a kind of futuristic retro.

It's a vision that has obsessed Cronenberg from his schlock horror days of *Shivers*, *Rabid*, *The Brood* and *The Fly*.

This vision of mutated entities reached its peak in Cronenberg's *Naked Lunch* and his fascination with virtual reality fuels his *Videodrome*.

eXistenZ is a marriage of *Naked Lunch* and *Videodrome*. It's not as inventive or exciting as *Videodrome*, but it is far more accessible than *Naked Lunch* because Cronenberg has tempered his visions with sly, subversive humour.

Watching a Cronenberg film is hardly a passive experience and *eXistenZ* is no exception. There is an eating sequence that is revolting but you can't really turn away because you know it's a crucial step in the mystery.

Even Leigh's flat, spacey performance seems to be part of some master plan and not just lack of enthusiasm.

With eXistenZ, Cronenberg hopes to play the same kind of mind games with his audiences as Allegra sets out to play with her devoted video fans. We're never supposed to be certain what is real and what is a game within a game within a game.

Kirkland, Bruce (1999) ***Is horror reality or is it eXistenZ?***

David Cronenberg's eXistenZ is a plot-twisting, sci-fi thriller spiked with gore and oozing with slime.

After the smooth, hard, clean lines of *Crash*, Cronenberg's last film, that is a small surprise. The new movie, despite being cutting-edge contemporary with its computer games plot and existential musings about states of reality, is a reversion to an earlier form.

At least in style. Visual elements of *Naked Lunch*, *Videodrome*, *The Fly*, *Scanners*, and perhaps even some of his earliest horror flicks, are at play on screen.

That means we get organic horrors and special effects suggesting mutations of animal forms, not the machine-tooled, computer-chip menaces of most of Hollywood's sci-fi films, including the sleek new Keanu Reeves hit, *The Matrix*.

In Cronenberg's subversive universe, computer games are played on squishy flesh-like pods. They are hooked into a player's spine by an umbilical cord that pokes into a bioport implanted in the small of your back and wired into your spine.

In eXistenZ, man/woman and machine are developing, even evolving together, Darwin's survival of the fittest theory hijacked by technology and perverted by the search for pleasure. The end product is a new breed of person. The world of eXistenZ is populated with weirdos who look and act like us but have moved on just far enough to frighten us.

So, as a movie, eXistenZ is clever, a little crazy and a lot of fun. Yet, even with a superb performance from Jennifer Jason Leigh as the computer games wizard who propels the plot -- she invents the game that seems to give the film its title -- eXistenZ is still lightweight.

What the hell, at least it's funny. And it's supposed to be, at least in that tongue-in-cheek way that Cronenberg excels at. The humour is dry, even arch, like cannibals discussing dinner.

Leigh brings both a naughty sexiness and rigorous intelligence to her crucial role. It is Leigh who leads us -- and her naive accomplice (intriguing rising star Jude Law) -- into the world of her game. The game has been damaged so anything can happen, and does. We witness the carnage.

Cronenberg casts internationally, with his usual daring, fleshing out the movie populace with Ian Holm, Don McKellar, Callum Keith Rennie, Sarah Polley, Christopher Eccleston, Willem Dafoe and even a unique old friend, Robert A. Silverman, a support actor whose mysterious presence and strange menace on screen enhances every scene he's in.

They all lead us on a journey into a heart of darkness that is difficult, if not impossible, to take seriously.

Nevertheless, eXistenZ also screws with our brains, working on multiple levels as it challenges the audience to figure out what, if anything, is really real on screen. To get the answers, you just have to go see for yourself. Even if you hate slime.

Klawans, Stewart (1999)

That Void in Cyberspace Looks a Lot Like Kansas

YOUNG men in the movies have been turning into God at a rate that should alarm monotheists. Last year, in „Dark City,“ Rufus Sewell discovered he had the power to recreate the world just by turning his thoughts to it. This year, it's Keanu Reeves's turn. In „The Matrix,“ he learns he is The One: someone born to flex his brain like Schwarzeneggerian biceps, making the walls bulge with his bulky intellection.

But these actors may have attained no more than a con artist's divinity, since the worlds over which they reign are frauds. In „Dark City“ and „The Matrix,“ alien beings substitute a three-dimensional simulation for reality. Humankind dwells numbly within the illusion; only the hero can pierce the veil. „The Thirteenth Floor“ (from the makers of „Independence Day“ and „Godzilla“) offers yet another variation on the theme.

A computer expert finds that he doesn't just program cyberspace; he lives in it, too. The news comes as a terrible shock, but after much agitation he (and he alone) transcends the simulation's limits.

Much could be said at this point, and usually is, about the Internet.

Perhaps these films do reflect a society that spends its time staring at computer screens, or passing through a generic sprawl on the way from one data port to the next. That said, we still need to ask whether cyber-anomie and its accompanying disorder, cyber-megalomania, are wholly new conditions or the aggravation of an older one.

To judge from film history, these fantasies are less novel than they may seem. Americans were playing now-you-see-it, now-you-don't in virtual space long before the digital era. Witness „The Wizard of Oz.“

When people today say, „It's all smoke and mirrors,“ they may have in mind a scene from the best-known of the story's retellings. In the 1939 film starring Judy Garland, jets of flame shoot ceilingward in the Throne Room of Oz, clouds churn, and a huge head floats into view -- all because that little man behind the curtain is busy at the controls. In reality, the Throne Room is empty, except for the projections of a humbug.

Consult the source of this scene, and you encounter an even greater void that waits to be filled with fantasy. The staging ground for Dorothy's adventure, the background against which the foreground can take shape, is Kansas -- a state that functions as a peculiar place-holder in the American mind, a kind of psycho-topographical zero. „When Dorothy stood in the doorway and looked around, she could see nothing but the great gray prairie on every side,“ wrote L. Frank Baum in „The Wonderful Wizard of Oz.“ „Not a tree nor a house broke the broad sweep of flat country that reached the edge of the sky in all directions.“

By the time these words were published, in 1900, the supposed emptiness of Kansas had long since filled the imagination of Americans.

What's more, this zero had proved to be useful, time and again.

„The Great American Desert“: such was the tag stuck on Kansas by Stephen Long, one of its earlier explorers. Throughout the 1800's, this midcontinental vacuum served as a dumping ground (into which Congress dropped Native Americans, expecting them to be forgotten); an empty stage (on which Free Soil and Slave State forces rehearsed the Civil War); a blank check (to be cashed by homesteaders, who came to claim the land but not necessarily to settle).

What many sodbusters did on a small scale -- taking title to some acreage, then trying to resell it and move on -- was later done in a big way by railroads and organized speculators. During the 1880's, Kansas went through a building boom, in which a settlement of thousands might sprout within weeks along a railroad right-of-way. If the new town failed to develop an economic base, it would vanish almost as quickly as it had sprung up, with

residents sometimes picking up the buildings and moving them to the next place that promised fortune.

The notion that the Great Plains might be a real landscape populated by real people, did not enter American literature until the 1890's, when Hamlin Garland began to write of characters like Mr. Haskins from Kansas, who was „eat up 'n' drove out by grasshoppers.“ This tradition reached an early peak in the work of Willa Cather. It also contributed to the movies -- most notably through Victor Sjöström's „The Wind“ (1928), in which the isolation of prairie life drove Lillian Gish to the brink of madness.

BUT compared with the Oz books -- and the Oz stage shows, and the Oz films that were launched in the nickelodeon era -- the realist tradition scarcely touched the American imagination. When the region has figured in more-or-less plausible fictions, usually Westerns, the plains have appeared mainly as something to be crossed. (We have modernized this idea only to the extent that we now speak of Kansas as a flyover.) More often, the Great American Desert does not appear at all. Fantasies appear.

In the recent virtual-reality movies, the blank that underlies fantasy becomes visible: as a rain of numbers streaming down a computer screen (in „The Matrix“), as a desert that trails off into a three-dimensional grid (in „The Thirteenth Floor“), or (at the most literal, in „Dark City“) as a wasteland where buildings are moved around, in 1880's style. The transition from the void to the simulated world is no longer effected by a cyclone, as in „The Wizard of Oz,“ but by a plunge through a twisting, crackling tube -- that is, an electrified cyclone.

Apart from these innovations, the newer fantasies seem striking only for their substitution of a young man for Dorothy, and for the character's goal of dominating the fantasy world rather than making his way home from it. If this shift into a masculine, heroic mode says anything about the Internet, I suppose, it testifies to the current popularity of another type of story: the one about online entrepreneurs who become wealthy overnight. Perhaps the public's faith in these stock market cybergods might not be grounded -- but that merely reminds us that humbuggery plays a role in the history of the real Kansas, and that it was a major theme in the work of L. Frank Baum.

The one recent movie to go beyond this model -- and the wittiest simulated-world fantasy by far -- is David Cronenberg's „Existenz.“ Unlike the others, it focuses on a young woman, Jennifer Jason Leigh, who is already a „goddess“ of virtual-reality games when the film begins. But divinity does her little good. As Cronenberg knows, a fictional world is only as rich as the imagination that forms it; and in „Existenz,“ the dreamers prove to be hilariously literal-minded. They create features like a country gas station labeled „Country Gas Station,“ manned by a pump jockey called Gas.

The simulation has a way of going blank -- while underneath it lies not a void but human flesh, raw and insistent. Much as the characters try to live

in a mental world, evidence of their organs keep poking clownishly into the picture.

Yes, we're still in Kansas. But in „Existenz,“ for a change, the conspirators are inept, their leader is Dorothy, and the ground zero of fantasy is the human body

Kniebe, Tobias (1999)
Party mit Mugwumps

SZ: Ihr Film "Existenz", den Sie in Berlin im Wettbewerb vorgestellt haben, spielt im Cyberspace der Zukunft - aber diese virtuelle Realität sieht der kanadischen Provinz verdächtig ähnlich.

Cronenberg: Ganz recht. Aber warum nicht? Seit mehr als zehn Jahren kopieren alle den Science-Fiction-Look von "Blade Runner", diese coole urbane Verlotterung. Das ist langweilig. Ich wollte diese Erwartungen nicht bedienen and bin aufs Land gegangen. Ich drehe gerne an Orten, wo ich mich sicher fühle.

Dabei gelten Sie als ein Mann, der vor keinem Abenteuer zurückschreckt.

In meinen Filmen stimmt das - im Leben nicht. Wie Werner Herzog im Dschungel zu drehen, wäre nichts für mich. Ich sympathisiere mit Ingmar Bergmann oder Woody Allen, die am liebsten vor der Haustüre filmen. Mein Leben sieht so aus: Mittelklasse, Kinder, einkaufen gehen, Müll raustragen. Ich brauche meine Vorort-Idylle.

Haben Sie manchmal Angst, daß die bizarren Geschöpfe Ihrer Phantasie Sie mal dort heimsuchen könnten?

Nicht wirklich. Ich pflege gute Beziehungen zu ihnen. Besonders zu den Mugwumps aus "Naked Lunch", erinnern Sie sich? Die Viecher, die mit dem Arschloch reden. Sollten die in meinem Schlafzimmer auftauchen, würden sie mir für ihre Existenz danken, und wir hätten bestimmt eine lustige Party.

Die Heldin von "Existenz" ist eine Computerspiel-Designerin; die ihre virtuelle Welt wie ein Gott beherrscht. Fühlen Sie sich so beim Regieführen?

Leider nicht. Ich habe es noch mit echten Menschen zu tun, die meinen Anweisungen oft nicht folgen wollen. Die Technik und das Budget setzen mir sehr reale Grenzen. Beim Drehen fühle ich mich mehr wie ein General. Beim Drehbuchs schreiben ist es wieder was anderes: Da habe ich zwar totale Freiheit, aber wenn ich noch kein Wort geschrieben habe, fühlt es sich nicht

wie Freiheit an, sonder wie nichts. Denken Sie an den Existentialismus: Wir sind verurteilt, frei zu sein...

Andererseits handelt der Film davon, wie wir unsere eigene Realität erschaffen.

Das entspricht meinen Überzeugungen. Für mich gibt es keine absolute Realität. Wir Menschen erschaffen sie selbst, and wenn zwei konkurrierende Konzepte der Realität aufeinanderprallen, gibt es schon mal Tote. Dann soll die Spiele-Designerin, die eine neue, andere Realität erschaffen hat, plötzlich ermordet werden. Ich verwende einmal sogar das Wort Fatwa, weil mich der Fall von Salman Rushdie inspiriert hat. Für mich ist das, zumindest auf einer Ebene, der Zusammenprall zweier Realitäten: Westlicher Liberalismus gegen islamischen Fundamentalismus.

Aber wie weit wollen Sie diesen Gedanken treiben? Irgendwie endet das alles bei dem Philosophen, der mit dem triumphierenden Ausruf "Nichts ist real" aus dem Fenster springt. . .

Soweit gehe ich nicht. Ich akzeptiere den Körper als Realität. Den Körper and seine Begrenzungen, seine Sterblichkeit. Damit vermeide ich den Sprung aus dem Fenster. Wenn mein Körper stirbt, stirbt auch meine Realität. Dann heißt es einfach: Game over.

Oder es kommt nur ein neues Level.

Nein, sehen Sie: Genau das glaube ich eben nicht.

Kreitling, Holger (1999a)

Geht doch nach drüben!

David Cronenbergs neuer Film "eXistenz" ist das ultimative Spiel mit der Wirklichkeit

So sieht die Apokalypse aus. Ein Feuer brennt. James Woods hält an seinen Kopf eine Pistole, die mit seiner Hand verwachsen ist. Gerade hat er die Zukunft - seinen Tod - auf dem Fernsehschirm gesehen. James Woods sagt: "Lang lebe das neue Fleisch." Und schießt.

So endete 1983 David Cronenbergs Film "Videodrome", ein frühes Manifest des Video-Zeitalters, in dem Realität und Simulation sich unaufhebbar verschränken. Das neue Fleisch ist wieder da. Was heute noch ein Kalbsschnitzel ist, kann morgen schon ein Computerspiel sein. In "eXistenZ" versetzen sich die Menschen in eine künstliche Welt mit Hilfe einer lebenden Konsole, rund geschwungen wie eine Niere, ein

Handschmeichler. Das fleischfarbene Ding, gezüchtet aus befruchteten Amphibieneiern und synthetischer DNS, wird mit einer Nabelschnur ans Rückenmark angeschlossen.

"eXistenZ" heißt das neue Spiel der Entwicklerin Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), die wie ein Popstar angehimmelt wird. "Die Leute sind darauf programmiert, mit so wenig zufrieden zu sein", ruft sie einer kleinen Testgruppe in einem schäbigen Versammlungsraum zu. "eXistenZ" ist der Ausweg, ein vollkommenes Spiel, das sich von der Energie der Spieler ernährt.

Aus unerfindlichen Gründen wird Allegra Geller gejagt, sie flieht mit dem Assistenten Ted Pikul (Jude Law) erst in die Berge, dann in die "eXistenZ"-Welt, um herauszufinden, ob das Spiel noch funktioniert. Dort herrscht aber nicht Freiheit, sondern Paranoia und Verschwörung. Die Figuren sind streng konditioniert; das Spiel lenkt sich auf eine faszinierende Weise selbst, dass auch Niklas Luhmann sofort vom autopoietischen Joystick geschwärmt hätte. Regisseur Cronenberg ist übrigens jemand, der fehlerfrei Namen wie Sartre, Kierkegaard, Heidegger aussprechen kann.

Eine Gruppe von fanatischen "Realisten" will im Spiel das Spiel selbst vernichten, mitsamt Allegra Geller darin. Die Grenzen zur Realität sind längst aufgehoben; auch die Schöpferin von "eXistenZ" muss sich dem Spiel unterwerfen. In einer Forellen-Farm müssen Geller und Pikul Fische am Fließband ausweiden, damit neue Konsolen für "eXistenZ" hergestellt werden können. Realität, Virtualität, Sein, Nicht-Sein - nichts ist wirklich, alles ist erlaubt. Auch Mord aus purer Unterhaltungslaune. Aber gibt es eine Konsequenz, wenn die Ebene des Handelns unklar ist?

Der Film ist ein Spiel. Realität: reine Verhandlungssache. Seit Platon dem Menschen mit seinem Höhlengleichnis die Augen geschlossen hat, träumen wir vom richtigen Empfinden. Cronenberg lässt den Zuschauer in einen wundervollen Traum abgleiten, der etwas bedeuten könnte oder nicht. Geht doch nach drüben! heißt sein spöttischer Imperativ.

Noch nie hat David Cronenberg, der für seine biologischen Horrorfilme hoch verehrt wird, einen so komischen Film gedreht. Seine Satire steckt im Detail. Die Welt sieht so schäbig aus, wie echte Computerspiele mit virtuellen Animationen es nie hinkriegen. Es gibt keinen Grund, ins Land "eXistenZ" zu gehen, aber alle wollen es. Die Menschen hängen an den Nabelschnüren wie Vieh am Mastschlauch und schauen dabei in der künstlichen Welt ständig zu, wie Tiere ausgenommen werden. "eXistenZ" ist Cronenbergs erstes Originaldrehbuch seit "Videodrome"; er führt darin seine Ideen von Krankheit, Metamorphose und menschlicher Selbstprogrammierung grandios fort. Politik, Paranoia, Sex, Spiel - der Zuschauer bestimmt selbst die Ebene der Wahrnehmung von "eXistenZ". Es ist sicher der beste Film Cronenbergs seit "Die Unzertrennlichen" (1988), in dem Jeremy Irons als Gynäkologe einen Schönheitswettbewerb für innere

Organe forderte. Wer sich auf "eXistenZ" einlässt, ist gefangen. Der Spieler verliert. Immer.

Einmal baut Jude Law, getrieben vom Spiel, das längst krank ist, eine Pistole. Er isst in einem chinesischen Restaurant mit deutlichem Widerwillen unidentifizierbare Fleisch- und Fischstücke, lutscht die Knochen ab, und setzt die Teile zur Waffe zusammen. Aus seinem Mund holt er eine Brücke, schiebt die Zähne als Patronen in den Schaft. Er habe den unbedingten Willen, jemanden zu töten, sagt er. Und schießt.

Lang lebe das neue Kino.

Kreitling, Holger (1999b)
Gewinnen ist ein relativer Wert: David Cronenberg über Computerspiele

Der kanadische Regisseur David Cronenberg (56) ist einer der intellektuell versiertesten Filmemacher. Sein Hauptthema ist die stets labile Beziehung zwischen Körper und Geist. Holger Kreitling sprach mit ihm über Computerspiele.

Sind Sie gegen Computerspiele?

Nein, überhaupt nicht. Aber ich bin auch nicht dafür - das ist sehr kanadisch.

Was geschieht mit uns, wenn wir vor dem Computer sitzen und spielen?

Vieles von dem, was wir in unserem Leben unternehmen, ist ein Versuch, vor der Auseinandersetzung mit dem Tod zu fliehen. Nehmen sie eine katholische Messe. Das Erlebnis zieht einen aus dem Körper heraus; die ganze Kirche ist gebaut, um den Körper vom Geist zu lösen. Computerspiele funktionieren ebenso. Wir benutzen neue Technologien immer, um Sexualität einzubinden und unseren Körper in Transzendenz aufzulösen.

Genau wie das Kino.

Klar. Oder Literatur. Man vergisst seine physischen Gegebenheiten.

Haben Computerspiele etwas mit Therapie zu tun?

Noch nicht. Die meisten Spiele, die ich gesehen habe, reflektieren nicht die Situation des Spielers. Sie nehmen den Spieler mit, zeigen ihm etwas. Das Kino, das mich interessiert, reflektiert die Situation des Zuschauers, spielt den Ball zurück. Hollywood ist sehr erfolgreich, gerade dies nicht zu tun. Das führt zu der Frage, ob Spiele Kunst sein können? Für mich: ja. Ein Spiel

spielen ist sehr demokratisch; der Spieler hat die Kontrolle über das, was er tut. Kunst ist dagegen sehr autokratisch. Der Künstler führt dich in seine Kunst: an einen Platz, wo man vielleicht gar nicht hin will, wo man aber allein nicht hingehen kann.

Doch der Spieler verliert immer gegen das Spiel.

Cronenberg: Das hängt von der Idee ab, was ein Spiel ist. Wettbewerb ist in der Kunst ziemlich seltsam. Sehr subjektiv. Gewinnen ist ein relativer Wert. Wenn Spiele zu Kunst werden, wird das Gewinnen unwichtig sein. Man redet ja auch nicht vom Gewinnen, wenn man ein Buch liest. Vielleicht wird das Ziel des Sieges einmal gar kein Teil des Spiels mehr sein - so wie Rollenspiele es jetzt schon tun.

Maslin, Janet (1999)

In a Grisly 'Virtual' Game, Flesh and Blood Are Not

Most films that explore the possibilities of virtual reality have some aspirations to sleek science fiction. Not David Cronenberg's. His „Existenz“ has the oozing, throbbing, ghoulish hallmarks of other Cronenberg fever dreams („Naked Lunch,“ „The Fly“). And sometimes it even has enough coolly remote style to make them palatable. Detachment helps when a film's weapon of choice is called a gristle gun and defined this way: „A pistol made of bone and gristle, almost like the half-decayed body of a small mammal whose snout is the barrel, and whose rigid hind leg is the trigger. Instead of bullets, the gun shoots human teeth.“

But who is being wounded? And where? And why? Quicker than you can say yuck, the film tosses its audience into a bizarre assassination attempt on Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), the supposedly awesome designer of the world's most challenging virtual reality game. Its name, the film's title, is pronounced „eggs is tense“ and meant to have a whiff of the philosophical, even if its intellectual ambition seems mostly limited to spelling affectations. (The official title is „eXistenZ.“) In any case, Mr. Cronenberg reportedly had his cast read Sartre, Kierkegaard, Nietzsche and Camus to get into the proper mood.

Even more improbably, he took his story's inspiration from the plight of Salman Rushdie, to the extent that the screenplay uses the word fatwa and Allegra finds herself on the run. After being pronounced both „goddess“ and „demoness“ in the opening sequence, and after having introduced her game to a group of players, Allegra goes into hiding with her prototype meta-flesh game pod for company. This contains the essence of her new game. It's a fleshy lump with several nipples, and it's meant to be stroked by game players

with masturbatory raptness. It comes with an umbilical cord. Allegra refers to it as „my baby.“

And this is just the setup for „Existenz,“ which gives Allegra a bewildered young admirer, Ted Pikul (Jude Law), for companionship and sends her hurtling into her own game. Bristling with more bored hauteur than the situation warrants, Ms. Leigh's Allegra petulantly explains to Ted that they must test her invention to make sure it hasn't been damaged. And for that he needs a Bioport, a special new orifice, in his back.

„Look, I've been dying to play your games, but I have this phobia about having my body penetrated surgically,“ Ted tells her. That would be the film's best line if Allegra didn't later stick her tongue into Ted's port, explaining: „That wasn't me. That was my game character.“ Sure.

The film's two main characters, who never mesh especially well, find themselves moving between reality and an increasingly grisly virtual world. Long before the audience meets a two-headed salamander or learns that frog parts are being used to make game pods, the film has tried to meld Mr. Cronenberg's ideas about an artist struggling with her creation with the stomach-turning kinks that define his brand of psychological horror. As Ted says while eating something ghastly in a Chinese restaurant, „I find this disgusting, but I can't help myself.“ The best-case scenario for being caught up in „Existenz“ goes something like that.

Along the way to the game's unknown goal, and to a trick ending better than most of what precedes it, „Existenz“ has a brief, sharp interlude with Willem Dafoe, who is darkly funny in the role of a mechanic. („Is this a gas station?“ he is asked. „Only on the most pathetic level of reality,“ he replies.) Several actors who have appeared with chilling effectiveness in Atom Egoyan's films (Ian Holm, Sarah Polley, Don McKellar) are also on hand to add their share of mystery. Design note: though the film includes a few distinctively throbbing, fleshy props, it is more interestingly bare of clocks, watches, screens, telephones and other familiar elements. If only the frog parts had been missing too.

Morris, Wesley (1999)

eXistenZialist

Cronenberg's dazzling new film offers the ultimate in nightmarish video games

The body is David Cronenberg's temple of jokester doom. For him, it's that place where the real dissolves into disfigurements, viscera and scar tissue so convincingly grotesque that the knowledge that a makeup artist did this just isn't an adequate consolation.

Movies like "Videodrome" and "Dead Ringers" sought to unravel safe moviegoing with an unrelenting degree of physical abuse and visual prankishness - he managed a moving sight gag of a transvestite John Lone in "M. Butterfly." "Isn't this creepy?" winks each of his films. But at last, with his ecstatic, spellbinding, madly original "eXistenZ," Cronenberg suppresses his yen for being a mere provocateur and makes an inspired, ingenious film that wants to be more than the stuff bad dreams are made of.

What Cronenberg had the potential to do with a subject as ripe for satire as the obsessive, cultish video-game culture looked relatively simple. The small assembly of game fanatics that sits rapt with eagerness for Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) to grace it with her presence looks like it cut school or was yellow-bused in from Douglas Coupland's "Microserfs."

Allegra is the hottest game designer in Cronenberg's world, and her latest virtual opus, "eXistenZ," is the most anticipated game . . . well, ever. It's played on an organic console called a pod that feels pain and can succumb to disease. The experience of "eXistenZ" depends upon who's playing it. Amusement in this opening scene comes from the idea that the teenagers and grown-ups waiting for Allegra seem like the geeks who kept Cronenberg in the pages of Phantasmagoria magazine when theater owners were too revolted to keep his films on screen.

"eXistenZ" the movie looks gloriously like a B-movie constantly on the verge of collapsing into a C-movie. Maybe it's the fact that every minute of the early scenes has the makeshift quality of an underground secret, with Christopher Eccleston ("Shallow Grave") playing the focus group Svengali. In fact, Antennae Research, the company hosting the premiere, has provided its own security force, in the form of one man, a boyish drone named Ted Pikul ("Gattaca's" Jude Law) to ward off spies and assassins.

When Allegra shows up, the crowd goes nuts, and she unveils what they've all come to behold: her new game pod, designed by the film's special effects team by way of Louise Bourgeois' plastic sculptures of withered genitalia. "eXistenZ" exists in that singular Cronenberg universe where flesh is the only ostensible technology, and surgical procedure is the sole means of experiencing it. (A cell phone is just that - fleshy tissue complete with ergonomic hand grips.) Players, here, have jacks, called bio-ports, drilled at the base of their spines. The ports are umbilically connected (literally) to the pod.

The disquieting hilarity in the religious air swollen around Allegra and the test panel downloading

"eXistenZ" into their bodies is shattered when a fundamentalist terrorist - an extremist Gap shopper with a 'tude, armed with a gun made of a chicken's carcass that shoots teeth - tries to take out Allegra mid-download, injuring her pod instead and traumatizing the folks in her focus group. Pikul

rescues her from the ensuing mayhem and helps her escape from anti-eXistenZialist bounty hunters.

Cronenberg has fashioned an elaborate metaphor for the ways a virtual world has insidiously contaminated - or is it enlivened? - the real like a kudzu outbreak. In this mystical, furiously involving funhouse-asylum, life has become the game, and the game has usurped life for an increasing sect of the world. Once Pikul the pod-virgin gets his first bio-port from a demented mechanic (Willem Dafoe at the height of insanity) in order to help Allegra repair her ailing pod (it wheezes and sputters),

"eXistenZ" gets diagnosably schizo.

Allegra and Pikul become a pair of B-movie outlaws transplanted straight from "Gun Crazy" and dropped into the generica of an apocalyptic, Playstation version of "Detour." The two are on the run from killers in a filthy Chinese restaurant, from a Euro zealot (Ian Holm). Cronenberg's technophilia-technophobia is caught in a dimension between Hitchcockian plot curls and a Huxleyan concern that the natural has irreconcilably, erotically conflated with the natural.

Apparently one of the most genial directors, Cronenberg gets Leigh (who was kept from "Eyes Wide Shut" reshoots to complete filming this) to relax with being kinky and alluring. She's an absurdly kittenish amalgam of Lara Croft and Kim Novak as she seduces Law into embracing the hyper-real pandemonium jumping off around him.

"I find this disgusting," he admits to Leigh in the Chinese dive. "But I can't help myself."

Neither can I.

Newman, Kim (o.J.) ***Kim Newman on David Cronenberg***

The world of David Cronenberg is unmistakable. From the flesh-twisting mutations his characters inevitably undergo, to the chilly Canadian landscapes, plate glass, and concrete set amid snowy wilderness, this is a world that forces human beings to evolve away from stifling normality into new forms that may be terrifying but are also exciting.

Having directed slow-moving student art pictures ("Stereo", "Crimes of the Future"), which even he admits would be hard to sit through these days, Cronenberg turned in the mid-70s to the horror film. While others bloodied chain-saws or knifed teens, the calm Canadian stuck to visionary

strangeness and came up with one-of-a-kind concepts: parasitic artificial organs that infect emotionless tenants with various types of sex mania ("Shivers"); a penile barb implanted in Marilyn Chambers' armpit by "the Colonel Sanders of plastic surgery" through which she sucks the blood of victims and spreads plague ("Rabid"); and dwarfish murderers in dayglo parkas ("The Brood").

Since the early 80s, when he made "Scanners" (battling telepaths and exploding heads) and "Videodrome" (literally mind-rotting cable television porno), Cronenberg has mostly adapted other people's works. A Stephen King chiller became "The Dead Zone", with Christopher Walken as a psychic drifting towards assassination to save the future from Martin Sheen; and a 50s schlock SF flick mutated into "The Fly", with Jeff Goldblum scrambling atoms and becoming "the first insect politician".

After the glacial, brilliant "Dead Ringers", with Jeremy Irons as twin gynaecologists going mad, Cronenberg worked with cult novels (William Burroughs' "Naked Lunch", J.G. Ballard's "Crash"). These are interesting films, and I've no doubt that his take on Patrick McGrath's "Spider" will be too, but I miss the old Cronenberg, who looked into his own imagination rather than channelled that of others.

Though I admire King, Burroughs, Ballard, and McGrath, they mean less to me as artists than the man behind "Shivers" and "Videodrome". So I welcomed the return to his own vision with the distinctive "eXistenZ", a "Matrix" for the intellect with Jennifer Jason Leigh and Jude Law lost in a VR gameworld assembling guns from fishbones.

Cronenberg is a rare film maker who can make you jump with a shock shot, but scare you more deeply when you think about it afterwards.

Rodeck, Hanns-Georg (1999)

Blau ist Traum, rot bedeutet Wahrheit

In dem Kinofilm "Matrix" kommt die Neunziger-Phantasie von den Gegenwelten zum Höhepunkt

Am Beginn des Jahrzehnts stand die Verschwörungstheorie. Oliver Stones "John F. Kennedy" weckte in einer Nation den Verdacht, daß ein unsichtbarer, gigantischer Apparat die Öffentlichkeit manipuliere. Am Ende der Dekade liefert uns Andy und Larry Wachowskis "Matrix" den Beweis, daß wir richtig lagen mit unseren dunklen Ängsten. Nur ist die ganze Wahrheit noch viel schlimmer.

Die Neunziger stehen für die Emanzipation der virtuellen gegenüber der realen Welt. Viele Objekte der Wertschöpfung sind nicht mehr faßbar,

allenfalls ihre Träger. Eine Diskette kostet drei Mark, die flüchtigen Bits und Bytes darauf möglicherweise Millionen. Ein Sack Kaffee bringt wenig, doch ein Warenerminschein vervielfacht seinen Wert. Symbol der Entdinglichung ist der Liebling des Jahrzehnts, das Internet - ätherisch, schwer zu kontrollieren und mit Hilfe eines Kurzschlusses an den Knotenpunkten innerhalb von Sekunden unbrauchbar gemacht.

"There's something out there", die vage Vermutung aus der "Akte X", daß da draußen etwas Unentdecktes lauern muß, hat sich immer mehr verdichtet. Vor langer, langer Zeit waren wir alle Jim Carrey von der "Truman Show"; ahnungslose Marionetten ohne einen Schimmer, daß über uns ein Puppenspieler an seinen Fäden zog.

Dann wurde unser Mißtrauen geweckt, nicht allein durch "JFK", mindestens so sehr durch persönliche Erfahrung. Keiner ist für irgendetwas noch verantwortlich zu machen, nicht für den grundlosen Stau auf der Autobahn, nicht für die Verlagerung des Arbeitsplatzes nach Singapur, nicht für die Hagelstürme im Sommer. Und die klugen Köpfe, die es wissen müßten, speisen uns mit Floskeln über Globalisierung und Ozonloch ab.

Sie wissen es doch, oder? Eine vorenthaltene Erklärung ist noch immer tröstlicher als das Gefühl, Unerklärlichem ausgeliefert zu sein. Lieber ein milliardenschwerer Börsenzar als unkontrolliert fluktuierende Kurse, besser eine weltumspannende Verschwörung der Scientologen als ein pilotenloses Raumschiff Erde.

Deshalb bastelt die Populärkultur so erfolgreich an parallelen Welten, die Erklärungen liefern, Kontrolle versprechen, Fluchtwege öffnen. Es gibt einen Ausbruch aus der gepolsterten Monotonie unseres Seins; Truman Burbank muß nur den Papphorizont mit dem Segel durchstoßen, die Probanden von David Cronenbergs "eXistenZ" ihr Videospiel in sich laden und Keanu Reeves in "Matrix" die richtige Pille schlucken: blau heißt weiterträumen, rot bedeutet, der Wahrheit ins Auge sehen.

Überlaufen in die andere Realität fordert seinen Preis, und dieser Preis ist immer die Unversehrtheit unserer Körper. Bei Cronenberg dringt das Drüben durch eine Nabelschnur ins Rückenmark, in "Johnny Mnemonic" erhält Keanu Reeves einen Speicherchip implantiert, und in "Matrix" ist es wiederum Reeves, dem ein Techno-Insekt in den Bauch schlüpft, wobei der Lern- zum Ladevorgang mutiert, durch eine kleine elektronische Scheibe, die in den Hinterkopf geschoben wird. Das Überwechseln wirkt wie Alices Fall durchs Kaninchenloch ins Wunderland, nur daß die moderne Realitätsflucht mehr an Ewan McGregors Eintauchen in die "Trainspotting"-Kloschlüssel erinnert. Die "richtige" Welt in "Matrix" liegt 200 Jahre in der Zukunft und wird von Computern beherrscht, die einen virtuellen Raum erzeugen, in dem die Erdenmenschen zu leben glauben. In Wahrheit sind sie nur noch Zuchtobjekte, die zu Millionen gehalten werden wie Legehennen, um mit ihrem Körperstrom die Maschinen zu füttern.

Keine der parallelen Welten, in die uns das Kino dieses Jahrzehnts entführt hat, lädt zum Verweilen ein. Keanu Reeves purzelt in eine Art Raumschiff, mit dem die letzten freien Menschen der Computerwelt den Guerillakrieg erklärt haben.

Die Technik - auch darin erweisen sich die Virtual Reality-Filme als Zeitgeistkinder - erscheint stets als Bedrohung und nicht als Chance. In "Matrix" wendet sie sich zumeist gegen den Menschen: Keanu Reeves' Folterer verwandeln ihn in eine mundlose Kreatur, und seine Verfolger morphen durch Kugelhagel, daß der "Terminator" vor Neid erblassen würde.

Konsequenterweise erwächst die Rettung nicht aus überlegener Technologie, sondern aus menschlichen Fähigkeiten. Wenn Keanu Reeves radschlagend MG-Feuer ausweicht, blitzschnell Kugeln aus der Luft pflückt wie ein Zauberer Münzen aus dem Nichts und als ein beschleunigter Bruce Lee mit seinen Gliedmaßen flegelt, dann ist dies natürlich auch auf die Vorliebe der Brüder Wachowski für Kampfsport und Tricktüftelei zurückzuführen. Aber daß der Glaube eines Menschen an sich selbst die Entscheidung bringt und keine High-Tech-Waffe, setzt Zeichen.

Film für Film, von Schwarzeneggers "Totaler Erinnerung" über "JFK" und "eXistenZ" bis hin zu "Matrix", offeriert sich eine Erlöserfigur, die ansetzt, die getäuschte Menschheit zu befreien. Leider bietet "Matrix" einzig die Wahl zwischen Pest und Cholera, zwischen bequemem Dahinvegetieren im Computerprogramm und einem Leben auf der Flucht vor den "Men in Black"-Patrouillen der Digitaldiktatur.

Pflichtschuldig endet der Film mit dem einsetzenden Aufstand von Mensch gegen Maschinerie, der natürlichen gegen die künstliche Welt. Doch die gesteuerte, kontrollierte, befriedete Scheinexistenz hat ihre Verlockungen. Crew-Mitglied Cypher, der sich in der "Nebukadnezar" von unappetitlicher Pansche ernähren muß, wird zum Verräter - für ein saftiges virtuelles Steak.

Seligman, Craig (1999)

Buzzed on metaphysics

David Cronenberg's "Existenz" imagines a dangerously exotic video game -- and it looks a lot like life

Jennifer Jason Leigh's performances have gotten so twitchy over the years that it's a nice surprise to find her cast as a twitchy genius in "Existenz" and coming across as sort of ... normal, except for the bizarre hairdo. But then David Cronenberg's bad trips often have a way of leveling his actors, of reducing them to cogs in his complicated plots -- an accusation that used to be raised (unjustly) against Alfred Hitchcock, whose grisly sensibilities intersect with Cronenberg's at several points. Cronenberg has certainly pulled

some fine performances out of his actors -- Jeff Goldblum's in "The Fly" and Jeremy Irons' in "Dead Ringers" jump to mind -- but for the most part his movies are so cold that what you take away from them has little to do with the passion of actors. If Cronenberg had cast, say, Susan Sarandon instead of Samatha Eggar in "The Brood," or Rob Lowe instead of James Spader in "Crash," I doubt that we would remember the movies all that differently, and that's probably safe to say of even his most actorly films (whereas it's all but impossible to imagine Hitchcock's "The Lady Vanishes" or "Notorious" with a different cast).

What you take away from a Cronenberg movie, in other words, is Cronenberg, and though Leigh and Jude Law and Willem Dafoe and Ian Holm all do perfectly creditable work here, they're essentially props, or more accurately, pawns in an elaborate game. Whereas "The Matrix" imagines the physical world as a computer program, "Existenz" imagines it as a virtual-reality game. Each challenges its audience to distinguish the virtual world from the "real" one, and leaves it buzzed on metaphysics.

Of the two movies, "Existenz" is smaller and, in a clever, appealing way, tackier; its tackiness is a calculated aspect of the slightly off game world it puts forth. The bigger difference, though, is that in "Existenz," Cronenberg, who both wrote and directed, is out to fool you -- to give you just enough information to let you figure out what's going on, and then bluff you out of using it. The movie, in other words, is a game itself.

The game within the film is set in a familiar-looking, not too distant future. Players access it from a squishy organic pod that is the creation of Allegra Geller, the gifted game master Leigh plays. Machines as such have seldom interested Cronenberg all that much; he is a poet of flesh and its mutations, its diseases, and Allegra's pod is a machine made of flesh (amphibian parts, actually). It plugs, via umbilical-like cords, into human ports that are themselves classic Cronenberg. Remember the venereal worms that wriggle in and out of bodies in "They Came From Within," the little toothed penis in Marilyn Chambers' armpit in "Rabid" and the TV that James Woods massages out of his abdomen in "Videodrome"? The intersection of the sexual, the mechanical and the monstrous has always obsessed Cronenberg, and these ports -- artificial sphincters on the lower spine that nobody seems to be able to keep a moistened finger out of -- fall somewhere between the erotic and the awful.

Once the players are plugged into the pod, they enter the game's virtual world; each one takes on the role of a different character, enjoying some freedom to maneuver within pre-set parameters of behavior. (Law finds himself helplessly eating a bunch of disgusting animal parts because the game can't advance until his character has followed his programmed course.) For the audience, though, the game is: How much of all this is a game? Which of the exotic dangers that the characters find themselves up against are virtual, and which are real?

It's a pleasure to find the brooding Cronenberg turning out a trifle, even if it's a dark trifle. Perhaps the lack of real horror in "Existenz" has something to do with his confident control here. Cronenberg has always been a brilliant idea man, but he falters in the follow-through; too often his inspirations peter out in contrived or irrelevant endings. Here, though, he's turned out a neatly tied-up package, and if there are any holes in the plot I didn't spot them. It's a playful introduction to Cronenberg for the nervous and the squeamish, and for the attentive, the director makes the challenge fair and fun: He gives you a 50-50 chance of beating him at his crafty game.

Thomas, Kevin (1999)
eXistenZ. Stimulating 'eXistenZ' of Games and Reality

With "eXistenZ" David Cronenberg, Canada's master of the macabre, envisions a near-future in which virtual reality games will have become so perfected that their players may no longer be able to tell whether they're in a game or in real life. Cronenberg is not trying for a profound cautionary tale, but a provocative entertainment that allows him free range with his unique, darkly funny and disturbing vision. The Cronenberg trademarks are here in full force, including an outrageous sexual suggestiveness in his bizarre special effects.

The film opens in an old country church, where Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), the game designer supreme, is demonstrating her latest and most powerful games system, eXistenZ. No sooner has she started than she is subject to an assassination attempt by forces apparently terrified at her skill at tapping into peoples' fears and desires.

She's swiftly on the run with a marketing trainee, Ted Pikul (Jude Law), who works for her employer, Antenna Research. They are thrust into a series of adventures in the countryside that reveal the spiraling paranoia that Cronenberg suggests virtual reality addiction generates.

(Allegra's predicament was inspired by an interview Cronenberg did with writer Salman Rushdie, who at the time was still under the Ayatollah's fatwa; could a games designer, an artist in her own right, be under a similar threat, he wondered? And then what if, in flight, such a designer could be caught up in a game of her own devising?)

There are key encounters with a service station owner (Willem Dafoe), who is enlisted by Allegra in inserting into Ted a Bioport, a spinal jack that allows her to plug in an UmbyCord attached to her MetaFlesh Game-Pod, a game module with roughly the shape of a human kidney in which she has stored eXistenZ. Once Ted's central nervous system has been tapped, he is equipped to experience the wild ride with Allegra as they continue on the lam

through the forest region, with a brief visit with Allegra's scientist mentor, Kiri Vinokur (Ian Holm), and a period of employment at a trout farm, now operating as a facility for harvesting creatures to be incorporated into the games in various ways.

Allegra and Ted encounter a tiny and whimsical yet sinister two-headed amphibian--mutation, which is another Cronenberg preoccupation. A favored weapon in this universe, all the more eerie for seeming so familiar, even homespun, is a gristle gun, created out of the body of a small mammal and designed to shoot teeth (!) instead of bullets and intended to slip by metal and synthetics detectors.

Of course, it must be kept in mind that all these incidents and more could be occurring within the game and not "reality"; the point that Cronenberg deftly makes is that fantasy can have dire real-life consequences. Caught up in your imagination you may kill for real an individual whom you see as a threat in your imagination.

These are the kind of thoughts you have after the fact, for to watch the film is like being caught up in a dream, or rather, a nightmare with its myriad menacing permutations.

Interestingly, "eXistenZ" is not heavy on action spectacle, but there is violence and gore, to be sure, and it has only a few key settings. Cronenberg instead skillfully generates an unsettling involvement and suspense by making us feel that he is playing with our minds, just as Allegra and Ted are doing that to others--and maybe themselves.

In any event, "eXistenZ" is a kind of ultimate nothing-is-as-it-seems movie and its stars contribute as much to sustaining mystery as Cronenberg himself. Jennifer Jason Leigh is an ideal Cronenberg heroine, projecting a personality that is smart, wary and capable of obsessiveness. Law, Dafoe and Holm are ideal foils for her, for they have wit and presence equal to hers.

Cronenberg films rely on exceptional contributions from his crew as well as his cast, and production designer Carol Spier has come up with one faultlessly seedy backwoods setting after another, while composer Howard Shore contributes a score that is as majestic as it is ominous, establishing the film's acute sense of mood and atmosphere right from the start. The eminent cinematographer Peter Suschitzky creates a series of images that are as beautiful as they are unnerving while Jim Isaac's visual and special effects are ingenious and magical.

Sci-fi fantasy/horror doesn't get more sophisticated than "eXistenZ," yet while the film invites speculation, it doesn't require it. As cerebral as "eXistenZ" is, it's nevertheless easy to go along for the ride, just for fun, as you would "Scream," and be rewarded with the stunning kind of payoff all thrillers should deliver regardless of their level of aspiration.

Tilley, Steve (1999)***Virtual Reality Check******Cronenberg can't decide on creepy or philosophical focus***

eXistenZ is the second movie this year to feature heroes caught in a computer-generated virtual world that can't be easily distinguished from reality.

Unlike the Keanu Reeves sci-fi action flick *The Matrix*, however, Canadian creepmeister David Cronenberg has written and directed a film that aims more for psychological contemplation and horror than adrenaline-pumping action. eXistenZ opens in theatres today.

In an unspecified time setting, computer game designer Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh) has gathered with a group of eager fans to test her latest creation, a virtual reality game called eXistenZ.

This future world looks like a slightly more rustic version of our own, except it lacks computers made of silicon, wires and video displays.

Instead, they're organic, semi-sentient, genetically engineered creatures called "pods" which plug directly into a hole in the users' spine, giving them direct access to the person's nervous system and sensory experiences.

What should be a triumphant debut for Allegra goes horribly awry when pro-reality assassins attempt to murder her and she's forced to flee with game company PR flack Ted Pikul (Jude Law, *Gattaca*.)

After meeting with a crazed gas station attendant (a delightfully loopy Willem Dafoe) and kindly computer repairman-cum-veterinarian (Ian Holm), Allegra and Ted find a safe haven and enter the surreal game world of eXistenZ, where they are spies caught in a web of espionage and intrigue. Their hair looks better, too.

Here begins a series of twists, turns and head-scratching developments, bringing into the mix Canadian film mainstays Don McKellar (*Last Night*), Callum Keith Rennie (*Due South*) and Sarah Polley (*Go*).

Cronenberg can't seem to decide if he wants to comment on our obsession with artificial realities - which could include everything from computer games to the Jerry Springer Show - or creep us out with his trademark psychological substratum and grisly gore. The combination fails to completely ignite.

He serves up a nauseating (in a good way) cornucopia of squishy game pods with disturbingly nipple-like switches, mutated amphibians served in a Chinese restaurant and some especially gory deaths.

Unlike *The Fly*, which is probably Cronenberg's most mainstream movie, *eXistenZ* is more loopy, more freaky and unfortunately more incomprehensible.

It's more in line with *Naked Lunch*, but not nearly as inaccessible as the director's controversial *Crash*.

A sharp twist at the end will either leave audiences feeling cheated or vindicated, depending on whether they're connecting with the characters or the concept. Personally, I liked it, and the very last line of dialogue sums up the theme of the film nicely.

Typically Cronenberg, *eXistenZ* certainly isn't for everyone. Those who do decide to play along might like the ride, but they had better hang on tight.

Wolk, Josh (1999)

Technical Difficulties

'eXistenZ' is like a low-budget version of 'The Matrix'. To defy audience expectations, David Cronenberg skimmed on the special effects. But does his decision spell box office suicide?

David Cronenberg's „*eXistenZ*“ and the Keanu Reeves hit „*The Matrix*“ have a plot in common: Both deal with a world where none of the characters can tell whether they're experiencing reality or an elaborate virtual-otherworld. But aside from sharing this one-sentence synopsis, the two films couldn't be farther apart. „*The Matrix*“ features millions of dollars worth of special effects, while the only trace of a special-effects budget in „*eXistenZ*“ is a brief cameo by a tiny two-headed CGI lizard.

This antitech take on the story of the world's leading videogame designer (Jennifer Jason Leigh), who hides from unseen enemies was Cronenberg's decision not to play the audience's game. „I was aware that somebody coming to see a sci-fi movie about game-playing would have a lot of expectations,“ Cronenberg tells EW Online. „And I wanted to derail those deliberately, because if you're on those tracks, then you're going to a place that a lot of other trains are going.“

Cronenberg, 56, designed the minimalist, low-tech look of his film „by subtraction. First, we took away the 'Blade Runner'-esque city of the future, because (in these movies) it always seems to be a 'Blade Runner' city.“ So „*eXistenZ*“ takes place on country roads and in isolated buildings. He then

pared even further, taking away all computers (the games are played through a squishy, human-organ-like substitute that plugs directly into your spinal cord), televisions, telephones, and even jewelry from his characters.

Minimizing the technology of his story is one thing, but Cronenberg's approach seems to have minimized his film's grosses as well. „eXistenZ“ has pulled in just \$2.5 million in six weeks, while the effects-heavy „Matrix“ stands at \$154 million after nine weeks. Does this \$150 million-plus distinction have Cronenberg thinking that maybe a little building-leaping and bullet-dodging wouldn't have hurt? „All this great sci-fi stuff is only great if you want to deal with it,“ he says. „And I've gotten kind of cranky in my old age. If I'm not interested in it, I'm just not gonna do it.“

Woolley, Jamie ***eXistenZ***

In what is almost a David Cronenberg 101, "eXistenZ" sees the Canadian director revisiting themes already plundered in "Videodrome" (1982), "Naked Lunch" (1991), and "Crash" (1996), although this time in a more accessible format.

The weak plot centres on eXistenZ itself, a virtual reality game where players jack directly into an organic gamepod through a port inserted at the base of the spine. The game's architect, Allegra Geller (Leigh), finds herself targeted by violent anti-game campaigners and is forced to go on the run, with only a junior marketing assistant from the game company, Ted Pikul (Law), to protect her.

In the hands of anyone else, the notion of computer game terrorists would be ludicrous, and even Cronenberg fails to explain their motives, using the film instead to indulge in surreal exercises of dream logic.

But his pared-down style of minimalist horror refreshingly avoids computer-generated effects in favour of relatively lo-tech ones. This allows you to ignore the film's flaws as Geller and Pikul descend deeper into the game and begin to forget exactly which reality is their own.

Leigh provides a typically sardonic performance as the game genius whose world (both real and programmed) turns against her. And while Law sometimes either over-acts or resembles an attractive sideboard, he manages on the whole to conjure up the required naivety as he finds himself way out of his depth.

The final, predictable twist is unworthy of Cronenberg, and it seems he may have lost much of his bite when compared with his earlier work.

However, even though fans will have seen much of this before, there is still plenty to enjoy from one of the few truly original horror directors.

Literatur- und Quellenverzeichnis

eXistenZ Kanada/Großbritannien 1998. Regie: David Cronenberg.

Anders, Günther (1956): *Die Antiquiertheit des Menschen. Erster Band: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*. München: Beck.

Baudrillard, Jean (1978): *Agonie des Realen*. Übersetzt von Lothar Kurzawa und Volker Schäfer. Berlin: Merve.

Baudrillard, Jean (1982): *Der symbolische Tausch und der Tod*. Übersetzt von Gerd Bergfleth/Gabriele Ricke/Ronald Voullié. München: Matthes & Seitz.

Blask, Falko (1995): *Baudrillard zur Einführung*. Hamburg: Junius.

Denzin, Norman K. (1991): *Wild about Lynch: Beyond Blue Velvet*. In: Denzin, Norman K.: *Images of Postmodern Society. Social Theory and Contemporary Cinema*. London: Sage Publications, S. 65-81.

Eco, Umberto (1987): *Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten*. Übersetzt von Heinz-Georg Held. München/Wien: Hanser.

Fiske, John (2001): *Die britischen Cultural Studies und das Fernsehen*. In: Winter, Rainer/Mikos, Lothar (Hg.): *Die Fabrikation des Populären. Der John Fiske-Reader*. Übersetzt von Thomas Hartl. Bielefeld: transcript, S. 17-68.

Hollstein, Miriam (2000): *Das Leben ein Computerspiel. Zukunftsvisionen im Kino*. In: medien praktisch 01/2000, S. 23-26.

Johnson, Richard (1999): *Was sind eigentlich Cultural Studies?* In: Bromley, Roger/Göttlich, Udo/Winter, Carsten (Hg.): *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung*. Übersetzt von Gabriele Kreuzner/Bettina Suppelt/Michael Haupt. Lüneburg: zu Klampen, S. 139-188.

Kellner, Douglas (1995): *Media Culture. Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. London/New York: Routledge.

Kellner, Douglas (1999): *Medien- und Kommunikationsforschung vs. Cultural Studies. Wider ihre Trennung*. In: Bromley, Roger/Göttlich, Udo/Winter, Carsten (Hg.): *Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung*. Übersetzt von Gabriele Kreuzner/Bettina Suppelt/Michael Haupt. Lüneburg: zu Klampen, S. 341-363.

McCannell, Dean/McCannell Juliet Flower (1993): *Social class in postmodernity. Simulacrum or return of the real?* In: Rojek, Chris/Turner, Bryan S. (Hg.): *Forget Baudrillard?* London: Routledge, S. 124-145.

McLuhan, Marshall (1974): *Understanding Media. The extensions of man*. Reprint. London: Abacus.

McLuhan, Marshall/Powers, Bruce R. (1995): *The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert*. Paderborn: Jungfermann.

Postman, Neil (1985): *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*. Übersetzt von Reinhard Kaiser. Frankfurt am Main: S. Fischer.

Riepe, Manfred (2002): *Bildgeschwüre. Körper und Fremdkörper im Kino David Cronenbergs*. Bielefeld: transcript.

Robnik, Drehli/Palm, Michael (Hg.)(1992): *Und das Wort ist Fleisch geworden. Texte über Filme von David Cronenberg*. Wien: PSV Verleger.

Sautet, Marc (1997): *Ein Café für Sokrates. Philosophie für jedermann*. Übersetzt von Eva Moldenhauer. Düsseldorf: Artemis & Winkler.

Stiglegger, Marcus (2002): *Jenseits des Körperlichen*. In: Film-Dienst. Jg. 55, 13/2002, S. 61-63.

Weingarten, Susanne (1999): *Aufschrei der Entrechteten*. In: *Der Spiegel*. Jg. 50, 45/1999, S. 236-238.

Winter, Rainer (1992): *Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*. München: Quintessenz.

Winter, Rainer (1995): *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß*. München: Quintessenz.

Rezensionen

Arnold, Frank (1999): *Gewohnte Originalität*. In: *Filmbulletin*. Jg. 41, 05/1999, S. 36-37.

Bahners, Patrick (1999): *Ein Loch im Rücken kann auch verzücken*. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 19.11.1999, S. 44.

Fleer, Cornelia (1999): *eXistenZ*. In: *Film-Dienst*. Jg. 52, 23/1999, S. 24-25.

Griessemann, Stefan (1999): *Das Leben – ein Trauma*. In: *Die Presse*. 16.10.1999, S. 30.

Jackson, Kevin (1999): *eXistenZ*. In: *Sight And Sound*. Jg. 9, 05/1999, S. 46.

Jacobs, Steffen (1999): *Müde Miene zum bösen Spiel*. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. 18.02.1999, S. 47.

Natschläger, Bernhard (1999): *eXistenZ*. In: *Multimedia*. 21/1999, S. 14-15.

Rodley, Chris (1999): *Game boy*. In: *Sight And Sound*. Jg. 9, 04/1999, S. 8-10.

Urs, Jenny (1999): *Igittigitt*. In: *Der Spiegel*. Jg. 50, 46/1999, S. 330.

Kritiken und Interviews aus dem Internet

Bauer, Edda (1999): *Interview mit David Cronenberg*. In: Splatting Image. Nr. 37, 03/1999, S. 52-53. Online-Dokument:
<http://www.davidcronenberg.de/splattinginterview99.html> am 13.11.2002.

Baumbach, Jonathan (1999): *Making Dreamscapes All Too Shockingly Real*. In: The New York Times. 09.05.1999. Online-Dokument:
<http://www.nytimes.com> am 13.11.2002.

Berardinelli, James (1999): *eXistenZ*. Online-Dokument:
<http://movie-reviews.colossus.net/movies/e/existenz.html> am 14.11.2002.

Bertelmann, Renée (1999): *Wir leben längst in einer Kunstwelt*. Online-Dokument:
<http://www.davidcronenberg.de/cinemaexit.html> am 04.12.2002.

Bishop, Kevin (o.J.): *eXistenZ – why the funny caps?* Online-Dokument:
http://freespace.virgin.net/kevin.bishop3/films/existenz_caps.html am 20.11.2002.

Blackwelder, Rob (1999): *Metaphor Man*. Online-Dokument:
<http://www.splicedonline.com/features/cronenberg.html> am 14.11.2002.

Dudek, Duane (1999): *Cronenberg plays games in 'eXistenZ'*. In: Journal Sentinel. 24.04.1999. Online-Dokument:
<http://www.jsonline.com/enter/movies/reviews/apr99/0423m.exist.asp> am 15.11.2002.

Ebert, Robert (o.J.): *EXISTENZ*. In: Chicago Sun-Times. Online-Dokument:
<http://www.suntimes.com> am 14.11.2002.

Ellingson, Annlee (o.J.): *eXistenZ*. Online-Dokument:
<http://www.boxoffice.com/scripts/fiw.dll?GetReview&where=Name&terms=EXISTEN> am 15.11.2002.

Ettinger, Craig (o.J.): *eXistenZ*. Online-Dokument:
<http://www.candidcritic.com/existenz.htm> am 15.11.2002.

Files, Gemma (1999): *Sex, Slime and gamesmanship*. In: Eye Weekly, 22.04.1999. Online-Dokument:
http://www.eye.net/eye/issue/issue_04.22.99/film/existenz.html am 15.11.2002.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Graham, Bob (1999): *'eXistenZ' Is the Real Thing*. In: San Francisco Chronicle. 23.04.1999. Online-Dokument: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/1999/04/23/DD40686.DTL> am 12.11.2002

Hobson, Louis B. (1999a): *Cronenberg breaks the rules*. 19.04.1999. Online-Dokument: <http://www.canoe.ca/JamMoviesArtistsC/cronenberg.html#190499> am 12.11.2002.

Hobson, Louis B. (1999b): *Virtually intriguing*. 23.04.1999. Online-Dokument: http://www.canoe.ca/JamMoviesReviewsE/existenz_hobson.html am 12.11.2002.

Kirkland, Bruce (1999): *Is horror reality or is it eXistenZ?* 23.04.1999. Online-Dokument: http://www.canoe.ca/JamMoviesReviewsE/existenz_kirkland.html am 12.11.2002.

Klawans, Stewart (1999): *That Void in Cyberspace Looks a Lot Like Kansas*. In: The New York Times. 20.06.1999. Online-Dokument: <http://www.nytimes.com> am 13.11.2002.

Kniebe, Tobias (1999): *Party mit Mugwumps*. In: Süddeutsche Zeitung. 20./21.02.1999. Online-Dokument: <http://www.davidcronenberg.de/sz99int.html> am 20.11.2002.

Kreitling, Holger (1999a): *Geht doch nach drüben!* In: Die Welt. 17.11.1999. Online-Dokument: <http://www.welt.de> am 13.11.2002.

Kreitling, Holger (1999b): *Gewinnen ist ein relativer Wert: David Cronenberg über Computerspiele*. In: Die Welt. 17.11.1999. Online-Dokument: <http://www.welt.de> am 13.11.2002.

Maslin, Janet (1999): *In a Grisly 'Virtual' Game, Flesh and Blood Are Not*. In: The New York Times. 23.04.1999. Online-Dokument: <http://www.nytimes.com> am 13.11.2002.

Morris, Wesley (1999): *eXistenZialist*. In: San Francisco Examiner. 23.04.1999. Online-Dokument: <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/e/a/1999/04/23/WEEKEND14752.dtl> am 12.11.2002.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Newman, Kim (o.J.): *Kim Newman on David Cronenberg*. Online-Dokument:
http://www.bbc.co.uk/films/2001/10/22/kim_newman_16_article.shtml
 am 14.11.2002.

Rodeck, Hanns-Georg (1999): *Blau ist Traum, rot bedeutet Wahrheit*. In: Die Welt. 16.06.1999. Online-Dokument: <http://www.welt.de> am 13.11.2002.

Seligman, Craig (1999): *Buzzed on metaphysics*. 23.04.1999. Online-Dokument:
<http://www.salon.com/ent/movies/review/1999/04/23/existenz/index.html>
 am 13.11.2002.

Thomas, Kevin (1999): *eXistenZ. Stimulating 'eXistenZ' of Games and Reality*. In: Los Angeles Times. 23.04.1999. Online-Dokument:
<http://www.calendarlive.com/movies/reviews/cl-movie990422-2.story>
 am 15.11.2002.

Tilley, Steve (1999): *Virtual Reality Check*. 23.04.1999. Online-Dokument:
http://www.canoe.ca/JamMoviesReviewsE/existenz_tilley.html am
 12.11.2002.

Wolk, Josh (1999): *Technical Difficulties*. In: Entertainment Weekly. 06.02.1999. Online-Dokument:
<http://www.ew.com/ew/report/0,6115,84420~1|7768||0~,00.html> am
 13.11.2002.

Woolley, Jamie (o.J.): *eXistenZ*. Online-Dokument:
http://www.bbc.co.uk/films/2001/11/30/existenz_1999_review.shtml am
 13.11.2002.

Film, Filmanalyse

Anderson, Joseph D.: *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale (Southern Illinois University Press) 1996. Paperback Edition 1998.

Bone, John; **Johnson**, Ron: *Understanding the film. An introduction to film appreciation*. Fourth Edition. Chicago (National Textbook Company) 1991.

Bordwell, David; **Thompson**, Kristin: *Film Art. An Introduction*. Reading (Addison and Wesley) 1979.

Brand, Stewart: *The Media Lab: Inventing the future at MIT*. London (Penguin) 1989.

Coupland, Douglas: *Generation X – Geschichten für eine immer schneller werdende Kultur*. Übersetzt von Harald Riemann. 2. Auflage Berlin (Aufbau-Verlag) 1994.

Freeland, Cynthia A.; **Wartenberg**, Thomas E. (eds.): *Philosophy and Film*. New York (Routledge) 1995.

Gibson, William: *Neuromancer*. München (Heyne) 1987.

Hill, John; **Church Gibson**, Pamela: *Film Studies. Critical Approaches*. New York (Oxford University Press Inc.) 2000.

Hall, Stuart: *The Question of Cultural Identity*. In: Hall, Stuart, and Mc Grew, Tony (eds.): *Modernity and its Futures*. Cambridge (Polity Press) 1992.

Korte, Helmut (Hrsg.): *Einführung in die Systematische Filmanalyse: ein Arbeitsbuch*. Berlin (Schmidt) 2000.

Krueger, Myron: *Artificial Reality*. Reading (Addison-Wesley) 1983.

Lewis, David: *On the Plurality of Other Worlds*. Oxford (Basil Blackwell) 1986.

Marcuse, Herbert: *Der eindimensionale Mensch: Studien zur Ideologie der fortgeschrittenen Industriegesellschaft*. 6. Auflage Neuwied (Luchterhand) 1968.

Nelmes, Jim (ed.): *An Introduction to Film Studies*. Second Edition 1999. London (Routledge) 1996.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Nichols, Bill (ed.): *Movies and Methods. An Anthology*. Berkley (University of Californs Press Ltd.) 1976.

Palfreman, Jon; Swade, Doron: *The Dream Machine*. London (BBC) 1991.

Rheingold, Howard: *Virtuelle Welten*. Reinbeck (Rowohlt) 1992.

Rötzer, Forian (Hrsg.): *Cyberspace: zum medialen Gesamtkunstwerk*. München (Boer) 1993.

Woolley, Benjamin: *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*. Übersetzt von Gabriele Herbst. Basel (Birkhäuser Verlag) 1994.

Theorien, Modelle

Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*. Übersetzt von Lothar Kurzawa u. Volker Schaefer. Berlin (Merve-Verlag) 1978.

Baudrillard, Jean: *Die Illusion des Endes oder der Streik der Ereignisse*. Übersetzt von Ronald Voullié. Berlin (Merve) 1994.

Baudrillard, Jean: *Die Illusion und die Virtualität*. Bern (Benteli) 1994.

Baudrillard, Jean: *Simulacres et Simulations*. Paris (Galilée) 1981.

Baudrillard, Jean: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München (Matthes & Seitz) 1982.

Blask, Falko: *Baudrillard zur Einführung*. Hamburg (Junius) 1995.

Chandler, Daniel: *Semiotics: the basics*. London (Routledge) 2002.

Chomsky, Noam: *Globalisierung im Cyberspace: globale Gesellschaft; Märkte, Demokratie und Erziehung*. Unkel, Rhein (Horlemann) 1996.

Eco, Umberto: *Die Grenzen der Interpretation*. München; Wien (Hanser) 1992.

Eco, Umberto: *Einführung in die Semiotik*. 8., unveränd. Aufl.. Übersetzt von Jürgen Trabant. München (Fink) 1994.

Eco, Umberto: *Im Wald der Fiktionen: sechs Streifzüge durch die Literatur*; Harvard-Vorlesungen (Norton Lectures 1992-93). Übersetzt von Burkhard Kroeber. München; Wien (Hanser) 1994.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Eco, Umberto: *Semiotik - Entwurf einer Theorie der Zeichen*. Übersetzt von Günter Memmert. 2., korr. Aufl. München (Fink) 1991.

Fiske, John: *Understanding Popular Culture*. Boston (Unwin Hyman) 1989.

Fiske, John: *Television: Polysemy and Popularity*. In: *Critical Studies in Mass Communication* 3/1986, S. 391-408.

Goffman, Erving.: *Rahmen-Analyse*. Frankfurt am Main (Suhrkamp) 1977.

Hall, Stewart: *Encoding/Decoding*. 1973. In: Hall, S./Hobson, D./Lowe, A./Willis, P. (Hg.): *Culture, Media, Language*. London (Hutchinson) 1980, S. 128-139.

McLuhan, Marshall: *The global village: Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert*. Übersetzt von Claus-Peter Leonhardt. Paderborn (Junfermann) 1995.

Postman, Neil: *Das Technopol: die Macht der Technologien und die Entmündigung der Gesellschaft*. Übersetzt von Reinhard Kaiser. Frankfurt am Main (Fischer) 1992.

Postman, Neil: *Wir amüsieren uns zu Tode: Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*. Übersetzt von Reinhard Kaiser. Frankfurt am Main (Fischer) 1985.

Riepe, Manfred: *Bildgeschwüre. Körper und Fremdkörper im Kino David Cronenbergs*. Bielefeld (Transcript) 2002.

Schulze, Gerhard: *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt am Main (Campus) 1997.

Winter, Rainer: *Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*. München (Quintessenz) 1992.

Artikel

Hollstein, Miriam: *Das Leben ein Computerspiel. Zukunftsvisionen im Kino*. In: *medien praktisch* 01/2000, S. 23-26.

Natschläger, Bernhard: *Cyberspace im (Rück)spiegel*. In: *Multimedia* 11/1999, S. 14-15.

Polz-Watzenig, Astrid: *Virtuelles alter ego*. In: *Multimedia* 17.18/1999, S. 12.

Literatur- und Quellenverzeichnis

Schreckenberg, Ernst: *Was ist Postmodernes Kino?* In: medien praktisch 3/1992, S. II-V.

Sommer, Michael: *Fernsehen – Spiegel der Gesellschaft.* In: Multimedia 17.18/1999, S. 8-11.

Stang, Richard: *Jenseits der Wirklichkeit. „Virtual Reality“ und „Cyberspace“ als Herausforderung für die Medienpädagogik.* In: medien praktisch 3/1992, S. 22-26.

Winter, Rainer: *Punks im Cyberspace. Einblicke in eine postmoderne Spezialkultur.* In: medien praktisch 1/1996, S. 20-25.

Wuss, Peter: *Woran erkennt man die Postmoderne im Kino? Ein stilistischer Vergleich.* In: medien praktisch 3/1992, S. X-XIII.

Interviews mit David Cronenberg

Party mit Mugwumps. In: Süddeutsche Zeitung, 20./21.02.1999.

Interview mit David Cronenberg. In: Splatting Image 37/1999, S. 52-53.

„Wir leben längst in einer Kunstwelt.“ In: cinema 11/1999.

Gewinnen ist ein relativer Wert: David Cronenberg über Computerspiele. In: Die Welt, 17.11.1999.
