

Matrix, Jean Baudrillard, Philosophie, Simulation, Simulakrum, Simulakra, Simulacra, Hyperrealität, hyperreal, Science-Fiction

Torben Quasdorf

Philosophie & Science-Fiction & Baudrillard & „Matrix“

Abstract: Der Science-Fiction-Film „Matrix“ lässt sich als „Verfilmung“ der verschiedensten philosophischen Theoreme interpretieren. Dazu zählen auch die Ideen Jean Baudrillards – und wohl nicht zufällig, gehört doch eines seiner Bücher zu den Requisiten des Films. Dem wechselseitigen Verhältnis dieser Philosophie einerseits und „Matrix“ andererseits versucht der Essay auf die Spur zu kommen.

Zu den hervorstechenden Eigenschaft des Films „Matrix“ aus dem Jahr 1999 zählt Intertextualität, ja ihm wird sogar eine regelrechte „Zitierwut“ (1) unterstellt. Die in der Tat zahlreichen Querverweise auf kulturell so bedeutende Überlieferungen wie die Bibel oder die griechische Mythologie sind sicherlich mit dafür verantwortlich, dass „Matrix“, wie Oliver Jahraus konstatiert, „eine immense interpretatorische Resonanz“ gefunden hat und inzwischen „zu den am stärksten kanonisierten Filmen“ überhaupt zu zählen ist. (2)

Weniger offensichtlich als, um ein weiteres Beispiel zu nennen, die Reminiszenzen an Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“, dafür aber desto interessanter ist der Verweis auf einen anderen Text: In einer Szene im ersten Viertel des Films sitzt Thomas Anderson verwirrt vor seinem Computer, der auf unerklärliche Weise ein Eigenleben entwickelt hat und mit ihm zu kommunizieren scheint. Aus dieser Situation wird er aufgeschreckt, als es an der Tür klopft. Er öffnet einem etwas zwielichten Grüppchen, dessen Anführer eine Diskette mit offenbar illegalen, vielleicht gehackten Programmen von Anderson erwirbt. Versteckt hat er seine Ware in einem Buch mit Geheimfach. Der Titel dieses Buchs ist zwar nur kurz, aber ganz deutlich zu erkennen:

*Simulacra
&
Simulation*

Er wirkt stimmig in einem Film, dessen Handlung sich aus der Tatsache entfaltet, dass das, was die Hauptfigur für die Realität, die Wirklichkeit gehalten hat, eben eine „Simulation“ ist. Doch so maßgeschneidert dieser Buchtitel zunächst auch erscheinen mag, er ist keineswegs bloße Fiktion. Sein Verfasser ist Jean Baudrillard. (3) Und dass diese Szene im Drehbuch präzise beschrieben und dort sogar der Autor und der Originaltitel (4) genannt werden, lässt darauf schließen, dass die Filmemacher diesen Hinweis ganz bewusst platziert haben. Dieser intertextuellen Spur, die die Wachowskis dem Zuschauer legen, wollen wir im Folgenden nachgehen.

Und schon bei einer oberflächlichen Beschäftigung mit den Thesen Baudrillards

zeigt sich eine bemerkenswerte Koinzidenz. Genau die gleiche Idee ist Grundlage sowohl für den Film als auch für diese Philosophie. Ganz so wie Neo von Morpheus wird der Leser von Baudrillard aufgeklärt, dass unsere Welt „von der Simulation beherrscht“ (5) ist, und dass das, was wir in ihr für „das Reale“ halten, „nicht mehr das Reale ist“ (AdR 25).

Solche spektakulären Behauptungen lassen sich in den Schriften des Philosophen zwar leicht entdecken, zugleich ist es aber gar nicht einfach, den Argumentationszusammenhang nachzuvollziehen, mit dem sie begründet werden sollen. Denn mit „klassischer“ Wissenschaftsprosa hat Baudrillards Stil genauso wenig gemein wie mit dem „klassischen“ Anliegen, ein möglichst lückenloses philosophisches System zu entwerfen. Anstelle opulenter Monographien publiziert er bunt zusammengewürfelte Textsammlungen, in denen sich Philosophisches mit tagebuchartigen Reflexionen und zeitkritisch-politischen Kommentaren vermischt. Und er ist jederzeit bereit, das wissenschaftlich Redliche zugunsten polemisch zugespitzter, provokativ verkürzter, sloganhafter und aphoristisch schillernder Sätze hinter sich zu lassen: „[Y]ou are the screen, and the TV watches you“. (6) Aber all diese stilistischen Eigentümlichkeiten sind, wie wir später sehen werden, Kalkül.

Die drei Ordnungen der Simulakra und das Zeitalter der Simulation

Trotzdem wollen wir versuchen, Baudrillards Simulations-Theorie nachzuzeichnen.

„Früher war die schönste Allegorie der Simulation für uns jene Fabel von Borges, in der die Kartographen des REICHES eine so detaillierte Karte anfertigen, daß Karte und Territorium schließlich exakt zur Deckung kommen. [...] Für uns ist diese Fabel überholt. [...] Heutzutage funktioniert die Abstraktion nicht mehr nach dem Muster der Karte, des Duplikats, des Spiegels und des Begriffs. Auch bezieht sich die Simulation nicht mehr auf ein Territorium, ein referentielles Wesen oder auf eine Substanz. Vielmehr bedient sie sich verschiedener Modelle zur Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d.h. eines Hyperrealen. Das Territorium ist der Karte nicht mehr vorgelagert [...]. Von nun an ist es umgekehrt: [...] Die Karte ist dem Territorium vorgelagert, ja sie bringt es hervor.“ (AdR 7f.)

Aber wie soll es dazu gekommen sein? Baudrillard geht von einem kulturellen Prozess aus, in dem bis heute drei Phasen mit „drei Ordnungen der Simulakren“, d.h. Schemata der Zeichenordnung und -produktion, aufeinander gefolgt sind. (7) In der ersten Phase wird etwas Reales, Natur im weitesten Sinne, nachgemacht, imitiert. Das Reale findet sich also in einem Künstlichen verdoppelt wieder. Die Imitation funktioniert noch wie ein Spiegel: Die „Referenz“, d.h. hier das Verhältnis, in dem das Imitierte und das Imitat zueinander stehen, ist noch weitgehend ungestört. Die industrielle Revolution löst die zweite Phase aus, es kommt zum „Verschwinden der ursprünglichen Referenz“ (DsT 87): Denn Reales wird nicht mehr bloß imitiert, sondern seriell re-produziert, d.h. miteinander identische Imitate lassen sich mit Mitteln der Technik in unbegrenzter Zahl produzieren. Die zweite Phase geht nach relativ kurzer Zeit in die dritte über. Auf die Schemata der Imitation und der Produktion folgt das Schema der Simulation. Es ist dadurch gekennzeichnet, dass Zeichen nicht mehr in einem Referenz-Verhältnis zu Realem, sondern zu rein virtuellen „Modellen“, dem „Hyperrealen“, stehen:

„Es handelt sich dabei um eine Verkehrung von Ursache und Wirkung, denn alle Formen ändern sich von dem Moment an, wo sie nicht mehr mechanisch reproduziert, sondern im Hinblick auf ihre Reproduzierbarkeit selber konzipiert

werden, wo sie nur noch unterschiedliche Reflexe eines erzeugenden Kerns, des Modells sind. Jetzt haben wir die Simulakren dritter Ordnung vor uns. Es gibt keine Imitation des Originals mehr wie in der ersten Ordnung, aber auch keine reine Serie mehr wie in der zweiten Ordnung: es gibt Modelle, aus denen alle Formen durch die leichte Modulation von Differenzen hervorgehen.“ (DsT 88f.)

Aber inwiefern ist nicht nur das Imitat, sondern auch das Imitierte von diesem Prozess betroffen? Ließe sich nicht einwenden, dass die Simulakra nun in einem Referenz-Verhältnis zum Hyperrealen stehen mögen, dass das aber nicht bedeutet, dass das Reale prinzipiell nicht mehr als alternatives Referential zur Verfügung stünde?

Gerade das Gegenteil behauptet Baudrillard. (8) Er erklärt, dass das Entstehen des Hyperrealen zugleich die fatale Folge hat, dass damit die Möglichkeit von Referentialität überhaupt verschwindet. Denn die Simulation löst die Differenz zwischen Realem und Imaginärem auf und verwandelt sie in eine Indifferenz. Innerhalb des Hyperrealen sind Reales und Imaginäres nicht mehr auseinanderzuhalten: Es ist weder nur das eine noch nur das andere und doch ist es beides zugleich. Es ist etwas Drittes, „Undeutliches“ oder „Unschärfes“, das zwischen real und imaginär, zwischen wahr und falsch „flottiert“. Baudrillards Argumentation läuft auf folgende Konsequenz hinaus: Da das Hyperreale aber eben auch etwas Wahres und Reales in sich trägt, lässt es sich vom Realen selbst nicht mehr klar unterscheiden. Das ist der Kern der Simulations-Theorie: Das Reale und das Imaginäre werden vom Hyperrealen verdrängt und ersetzt, das aus den Modellen, mit denen die Simulation operiert, hervorgeht. Damit beginnt die Hyperrealität der Simulation, losgelöst vom Boden der Referenzen, schwerelos in sich selbst zu zirkulieren. Kreisförmig ist diese Struktur deshalb, weil jedes Zeichen nur noch in einem Verhältnis zu anderen Zeichen steht, so dass Zeichenketten entstehen, die keinen Endpunkt mehr haben. Es findet nur noch die „Kommunikation von Termen“, das ständige Austauschen von Zeichen gegen andere Zeichen statt (DsT 89). Dieses Phänomen ist gemeint, wenn Baudrillard vom Ende der „Determinierung“ und der „Finalität“ spricht (vgl. z.B. DsT 8).

Der Code und die Implosion der Pole

Um dies genauer zu verstehen, gilt es zu bedenken, dass Baudrillard die Abfolge der Ordnungen der Simulakra mit der Veränderung metaphysischer Prinzipien in Verbindung bringt. Metaphysik und Simulations-Struktur stehen dabei in einem wechselseitigen Verhältnis: Die jeweilige Metaphysik bringt die jeweilige Struktur der Simulation hervor und kommt zugleich in ihr zum Ausdruck, was paradoxerweise bedeutet, dass sie sie ständig erst etabliert.

Unser Zeitalter wird von der „Metaphysik des Codes“ beherrscht (DsT 90). Der Idealfall des „Codes“ ist das binäre, digitale Zeichensystem. In seiner Analyse der gegenwärtig herrschenden Diskurse entdeckt Baudrillard nun überall den Code: „[E]s geht immer um die Suche nach dem kleinsten, unteilbaren Element, dessen organische Synthese sich nach den Gegebenheiten des Codes vollzieht“ (ebd.). Baudrillards Musterbeispiel ist die DNS, der genetische Code, der „im Grunde des biologischen Körpers begraben“ ist (ebd.). Um zu verstehen, was der Code eigentlich ist, muss man beachten, in welchem Verhältnis er zu dem System steht, in dem er „begraben“ liegt. Anhand des Verhältnisses der lebenden Substanz und ihres genetischen Codes lässt sich das veranschaulichen: Zunächst neigt man dazu zu sagen, dass etwas materiell zum Ausdruck kommt, was im Code abstrakt „vorprogrammiert“ war. Tatsächlich gibt es nach Baudrillard jedoch gar keinen

Unterschied zwischen dem Eingeschrieben-sein und dem Zum-Ausdruck-kommen, zwischen „Inskription und Dekodierung“ (DsT 91):

*„[Jeglicher] Abstand verschwindet im Prozeß des genetischen Codes, wo die Indetermination nicht mehr der molekularen Zufälligkeit, sondern der reinen und einfachen Abschaffung der Relation entspricht. Im Prozeß der Molekülanordnung, der vom DNS-Kern zu der von ihr `informierten' `Substanz' `verläuft', gibt es keinen geregelten Verlauf eines Effekts, einer Energie, einer Determination und einer Botschaft mehr. `Ordnung, Signal, Impulsion, Botschaft' sind Begriffe, die uns die Sache in analogisierender Weise einsichtig machen sollen [...].
Tatsächlich kann dieser Prozeß von uns nur in seiner negativen Form verstanden werden: die beiden Pole sind durch nichts mehr getrennt, Anfang vom Ende; eine Art gegenseitiger Vernichtung findet statt, eine Art phantastischer Zusammenstoß, bei dem beide traditionellen Pole ineinander stürzen: IMPLOSION [...]. An dieser Stelle beginnt die Simulation.“ (AdR 50f.)*

Darin bestätigt sich wieder die These vom „Zirkulieren“ des Systems. „Überall dort, wo sich die Unterscheidung zweier Pole nicht mehr aufrechterhalten läßt, ganz gleich auf welchem Gebiet (Politik, Biologie, Psychologie, Medien), betritt man das Feld der Simulation“ (AdR 51). Inwiefern all diese Gebiete von der „Implosion der Pole“ betroffen sind, zeigt Baudrillard in jenen eigenwilligen, akribischen Einzelanalysen, die den Großteil seines Werkes ausmachen. (9)

Verfilmte Theorie

Jahraus hat bündig über den Film „Matrix“ festgestellt: „Er verfilmt Philosophie“. (10) Und nach unserer kurzen Zusammenfassung von Baudrillards Simulations-Theorie wird deutlich, dass „Matrix“ insbesondere die Philosophie Baudrillards „verfilmt“. (11) Denn ist nicht die Welt der Matrix, in der die Figur Thomas Anderson und seine Mitmenschen gefangen sind, ein Bild, das jene hyperreale Welt der Simulation, von der Baudrillard spricht, perfekt illustriert? Und leistet nicht das Computerprogramm Matrix genau das, was Baudrillard über „den Code“ sagt? Und visualisiert nicht die Tatsache, dass nur von einem Standpunkt außerhalb der Matrix erkennbar wird, dass die Menschen in einer Traumwelt leben, die Geschlossenheit und Verselbstständigung der Simulation? Und mehr noch: Ist nicht auch noch Baudrillards schwerverständliche Idee, dass Code und Substanz „implodiert“ und zu einer untrennbaren Einheit verschmolzen sind, dadurch anschaulich gemacht, dass im Film immer wieder gezeigt wird, wie die Figuren „auf der einen Seite“ die grünen Zeichenketten des Matrix-Codes auf dem Bildschirm betrachten, während „auf der anderen Seite“ Figuren in einer Welt agieren, die im selben Augenblick von eben diesem Code be-schrieben, ja eigentlich ge-schrieben wird?

Die Strategie der Verführung, „unsere letzte Chance“

Einerseits ist es faszinierend, dass Baudrillards Theorie und „Matrix“ derart ineinander aufgehen; andererseits macht es aber ein wenig misstrauisch gegen diese Philosophie. Ist sie denn dann überhaupt etwas anderes als Literatur, als Science-Fiction? Man darf nicht übersehen, dass eine solche Frage von einem Standpunkt aus an eine Theorie herangetragen wird, der außerhalb dieser Theorie angesiedelt ist, während aber diese Theorie behauptet, dass ein solcher Standpunkt gar nicht mehr möglich ist. Und dieser Konsequenz unterwirft sich Baudrillard in der Art und Weise seines Philosophierens. Anders als in „Matrix“, wo es möglich ist, „den Stecker zu ziehen“ und die Simulation zu verlassen, ist Baudrillard sich sehr

wohl bewusst, dass seine eigene Philosophie ihren Ort nicht einmal in dem Moment außerhalb der „Hyperrealität der Simulation“ haben kann, in dem sie dabei ist, diese zu reflektieren. Konsequenterweise verwirft er daher auch die „klassischen“ Möglichkeiten von Analyse wie auch von Kritik. (12)

Aber was ist dann überhaupt noch möglich? „Kann man gegen DNS kämpfen? Sicher nicht mit den Mitteln des Klassenkampfes.“ (DsT 12) Etwas, das die DNS anzugreifen und zu unterwerfen vermag, ist der Virus. „[U]nsere letzte Chance“ (13) ist die Subversion, die als letztes Möglichsein nicht nur von „Kampf“, sondern auch von Kritik und selbst von Theorie verbleibt: das heimliche Sich-einschleichen in und das vorgetäuschte Sich-einlassen auf das System, um es in seinem Inneren und aus seinem Inneren heraus zu sabotieren. Baudrillards subversive Strategie ist die „Strategie der Verführung“, die „nicht mehr Begriffe klären, sondern das dunkle Phänomen der Verführung erstrahlen lassen“ (Lenv 35) will. Die Verführung produziert „leere, unleserliche, unauflösliche, arbiträre und unvorhersehbare Zeichen“, die „zur Ordnung der Ellipse, des Kurzschlusses und des Gedankenblitzes“ gehören (Lenv 39). Und was Baudrillard über die Verführung sagt, ist eben das, was seine Texte praktizieren: Sie erreichen den Leser, indem sie ihn mit Einsichten durchblitzen oder vor den Kopf stoßen, statt ihn mit Argumenten und systematischen Ableitungen zu überzeugen bzw. zu „überreden“. Baudrillard selbst ist ein Verführer und leugnet es nicht einmal.

Und ist Verführung nicht ein zentrales Thema auch von „Matrix“? Verkörpert Morpheus nicht den Verführer schlechthin, wenn er Neo die rote und die blaue Pille hinhält und ihm anbietet, ihn „in die tiefsten Tiefen des Kaninchenbaus“ (14) zu führen? Tatsächlich borgt sich der Verführer Morpheus sogar die Worte des Verführers Baudrillard, wenn er, aus „Simulacra and Simulation“ zitierend, zu Neo sagt: „Welcome to the `desert of the real'.“ (15) Und auch wenn die „freien“ Menschen die Möglichkeit haben, sich der Simulation zu entziehen, was ist es anderes als eine Strategie der Subversion, die sie als ihre „letzte Chance“ begreifen? Denn gegen das System gehen sie nicht von außen, sondern in seinem Inneren vor, sie bekämpfen die Matrix innerhalb der Matrix.

Pointen

Was nun noch hinzukommt, ist, dass sich Baudrillards „Simulacra and Simulation“ auch mit dem Thema Science-Fiction auseinandersetzt:

„[Science fiction] is most often nothing other than an unbounded projection of the real world of production, but it is not qualitatively different from it. Mechanical or energetic extensions, speed, and power increase to the nth power, but the schemas and the scenarios are those of mechanics, metallurgy etc.“ (SiSi 122)

Dem Zeitalter der Simulation, so Baudrillard, ist dieses Muster jedoch nicht mehr angemessen und gehört verabschiedet: „[T]he good old imaginary of science fiction is dead“ (SiSi 121). Und „Matrix“ hat es verabschiedet und schließt es nur noch in Form einer Binnenerzählung ein: Morpheus' Bericht vom Krieg der Menschen gegen die Maschinen, in dem sich die handfeste Waffengewalt bis ins n-te, die Verdunkelung des ganzen Planeten, potenziert hat. Noch auf dieser Metaebene besteht also eine Verbindung zwischen „Matrix“ und Baudrillard, lässt sich das eine auf das andere beziehen.

„Neben seinem Bett liegt ein Buch: Baudrillards Simulacres et simulation.“ (16) Diese intertextuelle Spur, die die Wachowskis legen, ist leicht zu übersehen, erweist

sich aber als wohldurchdacht. Denn in vielen entscheidenden Punkten erzählen „Matrix“ und Baudrillard, in je eigener Weise, das Gleiche. Man könnte sagen, dass wechselseitig das eine im anderen zum Ausdruck kommt. „Matrix“ findet Bilder, die Baudrillards Theorie anschaulich machen, „verfilmt“ Philosophie, und umgekehrt steht „Simulacra and Simulation“ dem Film als Requisit für eine außerordentlich gewitzte Anspielung zur Verfügung, die in gewisser Weise sogar den Höhepunkt der Intertextualität von „Matrix“ darstellt. Denn damit gelingt es „Matrix“, sich selbst in einer einzigen, nur wenige Sekunden anhaltenden Einstellung noch einmal als Ganzes zum Ausdruck zu bringen – ein geniales Kunststück.

Fußnoten

1. Koebner, Thomas (Hg.): Filmgenres. Science Fiction. Stuttgart: Reclam 2003 (=RUB 18401), S. 522. [\(zurück\)](#)
2. Jahraus, Oliver: Die Matrix des Mediums Film. Philosophische und religiöse Aspekte des Fantastischen in The Matrix (1999). In: Der fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft. Hg. von Oliver Jahraus und Stefan Neuhaus. Würzburg: Königshausen & Neumann 2005 (= Film – Medium – Diskurs 10), S. 145-158, hier S. 145. [\(zurück\)](#)
3. Baudrillard, Jean: Simulacra and Simulation. Translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: The University of Michigan Press 1994 (= The body, in theory). [\(zurück\)](#)
4. „Er schließt die Tür. Neben seinem Bett liegt ein Buch: Baudrillards Simulacres et simulation. In der Mitte ist ein Hohlraum für Disketten. Er nimmt eine heraus, tut das Geld hinein und lässt es wieder zu Boden fallen.“ Wachowski, Andy; Wachowski, Larry: The Matrix. Drehbuch. In: Dies.: The Matrix. Hg. von Spencer Lamm. Nürnberg: Burgschmiet 2000, S. 271-394, hier S. 282. [\(zurück\)](#)
5. Baudrillard, Jean: Agonie des Realen. Aus dem Frz. übers. von Lothar Kurzawa und Volker Schaefer. Berlin: Merve 1978 (= Internationaler Merve Diskurs 81), S. 63. – Zur Zitierweise: Im Folgenden werden für alle Schriften Baudrillards, die mehrfach zitiert werden, Siglen im Fließtext verwendet, in diesem Fall z.B. (AdR 63). [\(zurück\)](#)
6. Baudrillard, Jean: Simulacra and Simulation. Translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: The University of Michigan Press 1994 (= The body, in theory), S. 51 [im Folgenden (SiSi)]. [\(zurück\)](#)
7. Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. Mit einem Essay von Gerd Bergfleth. München: Matthes & Seitz 1982 (= Batterien 14), S. 79 [im Folgenden (DsT)]. Vgl. auch (SiSi 121). Baudrillard subsumiert unter seinem Zeichenbegriff alle Gegenstände, die, im weitesten Sinne, Bedeutung tragen, also beispielsweise auch so etwas wie ein modisches Kleidungsstück. – Zur Terminologie: Häufiger wird das französische „simulacres“ nicht mit „Simulakren“, sondern mit „Simulakra“ übersetzt. Da in die Übersetzungen nicht eingegriffen werden soll, stehen in dieser Arbeit die beiden Möglichkeiten „Simulakren“ / „Simulakra“ nebeneinander. [\(zurück\)](#)
8. Vgl. zum Folgenden insbesondere (AdR 7-26). [\(zurück\)](#)
9. Ein exemplarischer Eindruck von Baudrillards analytischen Umgang mit kulturellen Phänomenen verschafft z.B. der Essay „Der Beaubourg-Effekt“, der sich mit den architektonischen Besonderheiten des Pariser „Centre Pompidou“ und deren philosophischen Implikationen auseinandersetzt. Vgl. Baudrillard, Jean: Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Aus dem Frz. übers. von Hans-Joachim Metzger. Berlin: Merve 1978 (Internationaler Merve Diskurs 79), S. 59-82. [\(zurück\)](#)
10. Jahraus: Die Matrix des Mediums Film (Anm. 2), S. 148. Dies könnte man noch um folgende These Slavoj Žižeks ergänzen: „[I]s it not that The Matrix is one of the films which function as a kind of Rorschach test [...] – practically every orientation seems to recognize itself in it?“ Žižek, Slavoj: The Matrix or The two sides of perversion. 1999. In: <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9912/msg00019.html> (zuletzt besucht: 31. März 2005). [\(zurück\)](#)
11. Natürlich ist die Spekulation, dass das, was uns als Realität erscheint, nur ein Traum o.ä. ist, ein sehr altes Thema der Philosophie. Man darf jedoch nicht übersehen, dass es in Baudrillards Simulations-Theorie nicht um ein grundsätzliches Problem der Wahrnehmbarkeit von Welt geht, sondern um die Analyse eines kulturellen Prozesses, dessen Ergebnis es ist, dass das Reale „nicht mehr das Reale“ ist (AdR 25, Hervorh. T.Q.). Wenn das in „Matrix“ auch aus anderen Gründen und mit anderen, nämlich rein technischen Mitteln geschieht, hat sich dort jedoch das Gleiche ereignet, als die Menschen von den Maschinen an die Matrix angeschlossen wurden und die ihnen vorgegaukelte Simulation irgendwann nicht mehr als solche erkennen konnten und schließlich als Wirklichkeit interpretierten. [\(zurück\)](#)
12. „Auch die theoretische Kritik selbst und die Revolution gehören [...] zu den Simulakren zweiter Ordnung. Die Bereitstellung der Simulakren dritter Ordnung fegt das alles hinweg, und gegen sie hilft es nichts, die Dialektik, die `objektiven' Widersprüche usw. wiederbeleben zu wollen: das ist eine hoffnungslose politische Regression. Gegen die Aleatorik kämpft man nicht mit Zwecksetzungen, gegen die programmierte und molekulare Streuung kämpft man nicht mit Bewußtmachung und dialektischer

- Überholung, gegen den Code kämpft man nicht mit den Mitteln der politischen Ökonomie oder der 'Revolution'." (DsT 10) ([zurück](#))
13. Baudrillard, Jean: Laßt euch nicht verführen! Aus dem Frz. übers. von Martin S. Leiby. Berlin: Merve 1983 (= Internationaler Merve Diskurs 112), S. 51 [im Folgenden (Lenv)]. ([zurück](#))
 14. Wachowski: Matrix (Anm. 4), S. 300. ([zurück](#))
 15. Dass es sich bei diesen Worten um ein Zitat handelt, wird im Film selbst nicht deutlich. Die Tatsache, dass der Ausdruck im Drehbuch in Anführungszeichen gesetzt ist, macht jedoch klar, dass es sich bei der Übereinstimmung nicht nur um einen Zufall handelt. Sowohl in der deutschen Synchronisation als auch der Übersetzung des Drehbuchs wird die Wendung folgendermaßen wiedergegeben: „Willkommen in der Wüste der Wirklichkeit'." Dadurch ist die Verbindung zu Baudrillard nicht mehr so leicht herzustellen wie in der angelsächsischen Fassung. Vgl. Wachowski, Matrix (Anm. 2), S. 310. Bei Baudrillard heißt es: „It is the real [...], whose vestiges persist here and there in the deserts that are no longer those of the Empire, but ours. The desert of the real itself." (SiSi 1) ([zurück](#))
 16. Wachowski: Matrix (Anm. 4), S. 282. ([zurück](#))

Verfasser: [Torben Quasdorf](#) , veröffentlicht am 07.07.2005

Sämtliche Beiträge dürfen ohne Einwilligung der Autoren ausschließlich zu privaten Zwecken genutzt werden. Alle Rechte vorbehalten.
© Medienobservationen 2005.