
Eric Mandel

Kino, Körper und Wahrnehmung in »Johnny Mnemonic« (Robert Longo, 1995)

Die Kamera folgt einem Ball aus kreisenden Ziffern und Buchstaben. Er schnell schwerelos durch eine Umgebung aus geometrischen Formen, leuchtenden Streifen und schnell an uns vorbeischießenden Symbolen. Die eingeblendete Schrift informiert über Ort und Zeit des Geschehens: Internet, 2021. So beginnt *Johnny Mnemonic*¹ – mit einer Visualisierung des Datenstroms des Internet, einer Visualisierung des Cyberspace. Der Begriff Cyberspace beschreibt dabei seinerseits, innerhalb der Kunstform, der er entstammt – der Literatur – eine Visualisierung: die grafisch dargestellte und immersiv erlebbare Summe aller vernetzten Daten. Als Erfinder des Begriffes sowie des Synonyms »Matrix« und den wesentlichen Parametern seiner Erscheinung – vor allem die Repräsentation von Daten als dreidimensionale geometrische Gestalt – gilt der kanadische Autor William Gibson. In seiner Short Story *Burning Chrome*², dem Prototyp für seinen einflussreichsten, 1984 erschienenen Roman *Neuromancer*, definiert Gibson die Erscheinung und die wesentlichen technischen Voraussetzungen des Cyberspace: »The matrix is an abstract representation of the relationships between data systems. Legitimate programmers jack into their employers' sector of the matrix and find themselves surrounded by bright geometries representing the corporate data. Towers and fields of it ranged in the colorless nonspace of the simulation matrix, the electronic consensus-hallucination that facilitates the handling and exchange of massive quantities of data.«³ »Cyberspace itself,« schreibt Adam Roberts als Versuch einer Definition des literarischen Cyberspace, »is not a real space, but a notional space, a metaphorical space. In Gibson's novel it is described in literal, visual terms, although the narrative repeats several times that it is not a literal or visual space, but rather a nonspace.«⁴

Mit seiner Erfindung gelang Gibson, laut seinem Kollegen und Freund Jack Womack, »wovon jeder Schriftsteller träumt. Er hat die Welt verändert l . . l Der Roman [*Neuromancer*] war eine Vorausahnung, eine Schätzung unserer Zukunft, die auf einer spezifischen Uminterpretation unserer Gegenwart gründet. Und erst durch die Mitwirkung des Lesers, durch sein »Getroffensein«, mutiert diese Ahnung zu etwas Eigenständigem von aktueller Bedeutung, auch wenn Gibson also l . . l nichts mit der Erschaffung von Cyberpunk zu tun hatte l . . l, so

hat er doch im ureigensten Sinn den *Cyberspace* erschaffen. Nicht bloß das Wort, nein, den Ort.«⁵

Gibson hat somit einen Begriff ins kulturelle Gedächtnis der westlichen Industrienationen eingespeist, der in vielerlei Hinsicht als visionär gelten kann, in vielerlei Hinsicht auch als »self-fulfilling prophecy«, insofern von der Filmindustrie über die Werbung bis hin zu den Herstellern von Computerhard- und -software sich fast jeder an Gibsons Modell hielt, wenn es darum ging, einen spezifischen, nämlich durch unser Verhältnis mit binärer Datenverarbeitung definierten, »anderen Raum« vorzustellen. In der einen oder anderen Form verweisen alle diese ästhetischen Anstrengungen immer zurück auf den *Cyberspace* in *Burning Chrome* und *Neuromancer*. Womacks Verweis auf den Begriff »Cyberpunk« erinnert dabei daran, daß Gibson, worauf später noch einzugehen sein wird, seinen Entwurf weniger im Sinne einer Utopie als einer Dystopie verfaßte, als spielerische Formulierung eines kulturellen Unbehagens, die ein ganzes Subgenre der Science-Fiction-Literatur kennzeichnen sollte und eben unter dem Begriff Cyberpunk subsumiert wurde.

Johnny Mnemonic war zur Zeit seiner Veröffentlichung nicht der erste Film, der sich des *Cyberspace* annahm, aber er markierte nach einigen eher schaustellerisch als dramaturgisch oder literarisch interessanten Ansätzen eine Rückbesinnung des Science-Fiction-Films auf Gibsons originäre Ideen, die in mittlerweile erschienenen Romanen und Short Stories immer komplexere Gedanken über das Verhältnis von Mensch und Maschine in einer absehbaren Zukunft entwickelten. Im ersten Teil des Aufsatzes soll die Rolle von Gibsons *Cyberspace* in der literarischen und filmischen Science-Fiction kontextualisiert werden. Der zweite Teil gibt, vornehmlich der Verständlichkeit halber, eine Skizze des Films *Johnny Mnemonic* und setzt ihn ins Verhältnis zur zugrunde liegenden Short Story. Dabei sollen auch die für Teil 3 wesentlichen Stellen und Charaktere vorgestellt werden. Teil 3 schließlich greift verschiedene für das Thema Kino, Körper, Wahrnehmung entscheidende Punkte auf und setzt den Film ins Verhältnis zu einigen charakteristischen Diskursen. Gegebenenfalls wird dabei ergänzend auf Gibsons Gesamtwerk zurückgegriffen, vornehmlich auf die *Neuromancer-Trilogie*, deren soziales, wirtschaftliches und politisches Setting dem von *Johnny Mnemonic* ungefähr entspricht.

Cyberspace und Cyberpunk in Film und Literatur. – *Johnny Mnemonic* war nicht der erste Film, der seinen Hauptreiz daraus zog, darzustellen, was eigentlich nicht darstellbar ist: das Geschehen *auf der anderen Seite des Bildschirms*. Genau diese Worte benutzt der Film *Tron* (Steven Lisberger, 1982)⁶, um seine Zuschauer in die Spiegelwelt der Computer einzuführen: Mit hohem filmtechnischem Know-How kreierten die Disney-Studios eine von Gitternetzlinien und leuchtenden Vektoren strukturierte Welt, die sich von einem tiefschwarzen

Hintergrund abhob, der unendliche Tiefe und Leere suggerierte. In dieser Welt wurden Computerprogramme durch menschliche Schauspieler in weißen, mit fluoreszierenden Schaltkreisen überzogenen Anzügen repräsentiert. Und aufgrund einer in der damals durch *Star Wars* (George Lucas, 1977) und *Der Dunkle Kristall* (Jim Henson & Frank Oz, 1982) erfolgreichen modernen Spielart der Kino-Fantasy durchaus üblichen Handlungslogik gelangte sogar einer der menschlichen Akteure, ein Vertreter der damals ebenfalls zu einiger Popularität kommenden Hacker, genau wie Alice in Lewis Carrolls Roman, in die Welt hinter dem Spiegel, nur nicht durch einen Kaninchenschacht, sondern mit Hilfe einer rätselhaften Strahlenkanone. Ebenso wie in *Alice in Wonderland* wurden komplexe mathematische Zusammenhänge durch fabulöse, aber menschenartige Wesenheiten repräsentiert, an die Stelle von Hierarchien oder Paradoxien traten in *Tron* binäre Rechengänge und Computerlogik⁷.

Diese Eroberung des anderen Raumes durch das Kino läßt sich weniger als ein für das SF-Subgenre entscheidender Schritt lesen, sondern vielmehr als ein für das gesamte Kino gültiger, selbstreflexiver Vorgang, handelt es sich beim Kino ja bereits selbst um einen *anderen Raum*, eine virtuelle Realität, die achsensymmetrisch zur Realität der Zuschauer aufgebaut ist, mit der Leinwand gleichzeitig als Achse und Fenster. Vor allen Dingen war, zum Zeitpunkt von *Trons* Fertigstellung, die Visualisierung des Innenlebens eines Computers eine Attraktion, erschloß lediglich einen neuen phantastischen Schauplatz unter vielen – nicht einmal den attraktivsten, denn ferne Sternenswelten, postapokalyptische Wüstenszenarien oder sogar das Innere des menschlichen Körpers wurden in den folgenden Jahren vom Fantasy-Kino weit ausgiebiger bereist als die virtuelle Realität, die heute gemeint ist, schon weil die Rechnerkapazität der damaligen Special-Effects-Werkstätten nicht viel mehr an optischem Schauwert aufbringen konnte als relativ starre Vektorenmuster und Lichteffekte.

Ebenso wie für die Literatur ergibt sich für den Film eine Unterscheidung zwischen Science-Fiction und Fantasy – letztere verstanden als Gattung, die den Exotismus, das Moment des Phantastischen vielfach durchvariierte, dabei aber den tatsächlichen Anteil wissenschaftlicher Fiktion herausstrich: Es war gleichgültig, wie der Überlichtsprung der *Enterprise* oder George Lucas' *Millenium Falcon* vonstatten ging. Wichtig war, daß es funktionierte, um eine Handlung voranzutreiben, die freilich keine aktuelleren Fragen stellte als die meisten anderen populären Filmstoffe, seien diese die Artus-Sage, Robin Hood oder der zweite Weltkrieg. Filme wie *2001 - A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1969) oder *Silent Running* (Douglas Trumbull, 1971) dagegen, die tatsächliche Fragen an die soziale und wissenschaftliche Beschaffenheit der Zukunft formulierten, lagen bereits weit zurück. Während das Kino unbekümmert Fantasy-Stoffe verwertete, kam es in der literarischen Science-Fiction zu einem radikalen Neudenken des Genres. William Gibsons erste Kurzgeschichten erschienen Anfang

der achtziger Jahre in den Science-Fiction-Magazinen *Shadows* und *Universe* und stellten inmitten eines boomenden Marktes für »Sword&Sorcery«-Stoffe eine Rückbesinnung auf die Ausrichtung der Science-Fiction-Magazine des sogenannten »Goldenen Zeitalters« des Genres um die Mitte der vierziger Jahre dar. Medium dieser Epoche waren zahlreiche Magazine, in denen Fortsetzungsromane oder Short Stories erschienen. John W. Campbell repräsentierte beispielsweise mit dem von ihm herausgegebenen Magazin *Astounding Science-Fiction* eine Genreauffassung, die sich strikt dem wissenschaftlichen Anteil fantastischer Literatur widmete, weswegen er auch darauf achtete, Autoren mit wissenschaftlichem Hintergrund zu verpflichten: So zählten zu seinen Autoren mit Robert A. Heinlein ein ehemaliger Marineoffizier mit naturwissenschaftlicher Ausbildung, mit Lee Correy (= G. Harry Stine) ein Raketeningenieur, mit George O. Smith ein Radioingenieur; der Autor J.J. Coupling war Kommunikationsforscher, und hinter dem Pseudonym William Morrison steckte der Chemiker Joseph Samachson.⁸ Schäfer weist in seiner Untersuchung nach, daß nichtsdestotrotz beide Richtungen, die wissenschaftlich-nüchterne und die versponnen-fantastische zu gleichen Anteilen in der SF-Literatur vertreten waren, und vor allem: daß sie zu gleichen Anteilen zu mehr oder weniger subtiler Form von Ideologiekritik taugten (ebenso wie ein Großteil der Erzählungen rein affirmativ blieb)⁹. In den siebziger Jahren verschob sich das Verhältnis zu einem Ungleichgewicht, in dem der Fantasy die Rolle der eskapistischen, affirmativen Variation des von Tolkien gelieferten Blueprints zukam, die Science-Fiction dagegen an die soziale und wissenschaftliche Realität der Gegenwart anknüpft: »Die Erfindung der Zukunft ist Vergangenheit, und nur retrospektiv scheint erklärbar, wie der Prozeß des Erfindens vonstatten geht,« konstatierte Michael Gruteser.¹⁰

Mit dem Auftauchen von Gibsons Geschichten sowie denen seiner Kollegen Bruce Sterling, Jack Womack, Michael Swanwick und der nachträglichen Würdigung des Werkes von Phillip K. Dick – dieser speziell geadelt durch die Verfilmung seiner Erzählung *Do Robots Dream of Electric Sheep?* als *Blade Runner* (Ridley Scott, 1984) – meldete sich eine neue Generation von Schreibern, die wieder an präziser Ausformulierung möglicher Gesellschaftsmodelle interessiert war, das heißt: die technische Entwicklung unter dem Vorzeichen aktueller Tendenzen weiterdachte und die sozialen Utopien durch lakonisch geschilderte Dystopien ersetzte, in denen es weder Helden noch Happy-Ends gab. Protagonisten dieser Stories kommen im günstigsten Fall mit dem Leben und etwas Erfahrungsgewinn davon, am übergeordneten Machtgefüge vermögen sie nichts zu ändern. Damit erfüllten sie Grutesers stark vereinfachende These von der progressiven SF-Literatur im Gegensatz zur reaktionären Fantasy: »Im Gegensatz zu Fantasy war Science-Fiction fast immer freigeistig und linksgerichtet. Im Gros überwiegen die Dystopie und der Zweifel an der Technik, und mit dem

wohl am häufigsten wiederentdeckten und somit inzwischen renommiertesten Autoren Phillip K. Dick, verweist der Pessimismus mitunter direkt auf die Gegenwart.«¹¹

Aufgrund der popkulturell geprägten Ästhetik, der zum Teil sarkastischen bis zynischen Zeichnung der Welt und ihrer Charaktere etablierte sich für die Schreiber um Gibson, Sterling et al. der Term *Cyberpunk*. »Die ursprüngliche Bezeichnung hat mit ›Cyber‹ die Komponente einer wissenschaftlichen Phantastik, die mit der Ergänzung ›Space‹ versehen die Tradition der populären Space Opera fortsetzte,« definiert Marcus Stigleger. »Der Begriff ›Punk‹ bezeichnete ursprünglich die Komponente einer sozialen Phantastik, die im verschlingenden System der kapitalistischen Gesellschaft für das Individuum nur noch die Position des Outlaws, des gesellschaftlich ausgesonderten Punks eben, bereit hält.«¹² Fast jeder der genretypischen Romane geht von einer historischen Kontinuität aus, die sich als den technischen Entwicklungen jeweils anpassungsfähig erweist, die sozialen, ökonomischen und politischen Bedingungen der Gegenwart also bruchlos fortführt. Auf die vor allem in der Nachkriegs-SF beliebte Zäsur durch atomare oder ökologische Katastrophen wird im allgemeinen verzichtet. Gibsons beiläufiger Hinweis auf die »Ruinen Bonns« in *Neuromancer* spielt die Zerstörung der Stadt während eines atomaren Schlagabtauschs auf einen Kollateralschaden auf dem Weg eines ständig sich erneuernden entfesselten Kapitalismus herunter, in dem die Nationalstaaten so gut wie nichts, die global agierenden Wirtschaftskonzerne, gemäß dem wachsenden Einfluß japanischer Ökonomie-Ethik, »Zaibatsus« genannt, und deren Schattenseite, das mittlerweile komplett in der japanischen Yakuza aufgegangene organisierte Verbrechen, alles kontrollieren. Die meisten von Gibsons Helden sind dabei nichts als Spielbälle dieser Machtverflechtungen, und als Charakterentwicklung bleibt ihnen häufig nichts weiter als das Erringen eines Grades an Bewußtsein über ihre Position.

Die Matrix ist dabei zunächst nichts weiter als die Verlängerung von erbitterten Kämpfen der konkurrierenden Wirtschaftsmächte um Informationen in den immateriellen Raum, in dem Diebstahl und Manipulation von Daten an die Stelle von physischen Spionage- und Crime-Topoi treten. Wer heute die Beschreibung der Gibsonschen Matrix liest, sollte leicht einsehen, warum es zehn Jahre dauerte, eine derartige Welt in ihrer ganzen, umfassenden Ausdehnung visuell umzusetzen (es gibt keine Krümmung des Raumes, keine meteorologische Trübung der Sicht, die Geschwindigkeit, mit der dabei operiert wird, ist eine direkte Umsetzung eines Tastaturbefehls, also mit den physikalischen Gesetzmäßigkeiten in der Realität nicht zu vergleichen).

Zehn Jahre nach Gibsons Ideen eines virtuellen Raumes, nach fiebrhafter Forschung daran in der realen Welt, der Erfindung des Head Mounted Display etc. wurde die virtuelle Realität als Hauptthema eines SF-Filmes aktuell: Basierend auf einer Kurzgeschichte von Stephen King, handelte *The Lawnmower*

Man' (Brett Leonard, 1991) von einem für King-Sujets typischen, einfältigen Gartenarbeiter, der mit Hilfe von Virtual-Reality-Technologie zu überdurchschnittlicher Intelligenz, aber, aufgrund der Manipulation des Experimentes durch »die Regierung«, auch zu tödlicher Aggression und Rachegefühlen befähigt wird. Hier zeichnet sich bereits das Grundthema einer SF ab, die bewußt Abstand nimmt vom Fantasy-Kino der achtziger Jahre: Die neuen Technologien (AI, VR, Internet, etc.) werden in der Regel als logische Konsequenz technischer Entwicklung vorgestellt, ihre zunächst positive Konnotation durch den »Mißbrauch« zu militärischen Zwecken, individueller Bereicherung oder ähnliches gestört und in Frage gestellt. Die computeranimierten Sequenzen, die die VR-Erfahrung darstellen, sind für die Handlung kaum entscheidend, für das Produkt jedoch um so mehr: Sie sind die Hauptattraktion des Filmes, und auch der eigentliche Anlaß, ein Sequel zu produzieren. Dementsprechend blieb in den folgenden Jahren und den folgenden Produktionen, die VR zum Thema hatten, stets die Frage, *wie* virtuelle Realität visualisiert wird entscheidender als metaphysische Reflexionen darüber. Die entsprechende Sequenz stellt den technischen Höhepunkt dar und nimmt eine dramaturgische Schlüsselposition ein, ebenso wie die finale Raumschlacht den Höhepunkt jeder *Star Wars*-Episode.

Vernetzt - Johnny Mnemonic. – Bei *Johnny Mnemonic* diente nicht nur eine gleichnamige Kurzgeschichte William Gibsons als Vorlage, Gibson verfaßte auch das Drehbuch. Insofern ist der Film *Johnny Mnemonic* von Gibsons Ideenwelt kaum zu trennen, und dementsprechend schürte das Projekt berechtigte Hoffnungen in der Gemeinde der SF-Freunde. Schließlich dockte der Film damit an eine bereits stark ausformulierte (wenn auch bei weitem nicht geschlossene) Dystopie an, die mit effekt- und schauwert-orientiertem, affirmativem Mainstream-Kino schwer vereinbar sein sollte. Wie sich herausstellte, war die Besorgnis angebracht.

Eine erste Schwierigkeit der adäquaten Umsetzung des Stoffes tauchte in der Übertragung vom Kurzgeschichtenformat zur Drehbuchfassung auf: Die Geschichte war zum einen zu kompakt für einen »abendfüllenden« Film, mußte also um einige Handlungsstränge und Charaktere erweitert werden. Zum anderen beinhaltete sie dabei derart komplexe Elemente, daß sie nur durch umständliche Beschreibungen oder Abweichungen zu einer plausiblen Handlung gebündelt werden konnten. Daher sei zunächst die Binnenhandlung vorgestellt, anschließend die Synopsis des Films.

Binnenhandlung der Kurzgeschichte. – Der Datenkurier Johnny Mnemonic trifft sich in einer Bar in einer nicht näher spezifizierten Metropole einer ebenso unbestimmten Zukunft mit seinem Hehler Ralfi, der jedoch, wie J. M. gerücheweise erfahren hat, überraschenderweise einen Preis auf seinen Kopf ausgesetzt

hat. Beim Versuch, Ralfi zu entführen, wirbt J. M. die Leibwächterin und Straßenkämpferin Molly an, Ralfi wird kurz darauf von einem Agenten der omnipotenten Yakuza getötet – die japanische Mafia hat es auf Johnnys aktuelle Datencodierung abgesehen. Gemeinsam mit Molly flieht J. M. vor seinen Verfolgern, mittlerweile der Möglichkeit beraubt, die seine Schwierigkeiten verursachenden Daten aus dem in seinen Kopf implantierten Speicherplatz entfernen zu können. Ihre Flucht führt sie zunächst zu einem von der Armee mit Ultraschall-Technik versehenen Delphin-Cyborg, der aus Informationsresten den Zugangscodex zum Implantatspeicher knackt. Anschließend erfolgt von einem Piratensender aus die Warnung an die Yakuza: Die Daten werden der Öffentlichkeit frei zugänglich gemacht, wenn der Assassine nicht abgezogen wird. Der setzt die Verfolgung jedoch fort, und Molly und Johnny schlagen den Weg zu den Lo-Teks ein, Mitglieder einer Subkultur, die in einem aus Industrieschrott zusammengebauten Reich namens »Heaven« hoch über der Stadt leben. In einer für ritualisierte, von Musik begleitete bzw. selbst Klänge erzeugende Zweikämpfe gebaute Arena kommt es auf Mollys Wunsch hin zum finalen Duell zwischen ihr und dem Yakuza-Killer, dem sich dieser kurz vor seiner drohenden Niederlage durch einen selbstmörderischen Sprung in die Tiefe entzieht.

Filmhandlung. – Um den kompakten Stoff in eine abendfüllende Handlung zu transferieren, wurde die Kernhandlung um einige Erzählstränge ergänzt, vor allem auf der Seite der Gegenspieler um Charaktere erweitert und technische Details, die in der Erzählung nur knapp erläutert werden, deutlicher herausgestellt. Schließlich machen sie den Schauwert des Filmes aus. So werden wir zu Beginn Zeugen des Datentransfers von Diskette in Johnnys Kopf, ebenso wie seiner eigenmächtigen – und lebensgefährlichen – Speichererweiterung. Dem Datentransfer schließt sich sofort eine Actionsequenz an: Die Daten erweisen sich als gestohlen, und die Geschädigten schicken ein Kommando in das Hotel, um die Diebe und den Kurier zu vernichten. J. M. entkommt als einziger dem konspirativen Treffen und macht sich auf die Suche nach dem Empfänger, nach New Jersey. Beim Kampf ging allerdings eine Serie von nach dem Zufallsprinzip aus dem Fernsehen kopierten Bildern verloren, die, an den Bestimmungsort von Johnnys Reise gefaxt, als Schlüssel zum Herunterladen der Daten dienen sollen. In New Jersey angekommen, macht sich Johnny auf die Suche nach dem Empfänger, wird aber noch von einer weiteren Motivation angetrieben: die Wiederherstellung seiner Erinnerungsfähigkeit, die er früher der Fähigkeit, Daten zu transportieren, opfern mußte. An dieser Stelle treffen sich Film- und Vorlagehandlung. Nur haben die Verfolger nun auch ein Gesicht bekommen: Es handelt sich hier nicht um die Yakuza, sondern um die Agenten des Pharmakonzerns Pharmacom, bzw. seine amerikanische Niederlassung, die Yakuza-Gangster anheuerte, um die Daten wiederzuerlangen.

Ein rätselhaftes Gesicht erscheint unaufgefordert auf dem Fernsehbildschirm des amerikanischen Pharmacom-Repräsentanten Takaheshi und fordert diesen auf, die Daten nicht an seine Bosse in Taiwan zurückzugeben, sondern sie zum Wohl der Menschheit einzusetzen. Später wird sie sich als Pharmacom-Gründerin Anna Kalman zu erkennen geben, oder vielmehr: als eine nach ihrem Tod als Software fortexistierende Repräsentation ihrer Erinnerungen und Intentionen. Bei den Daten handelt es sich indes um eine Formel, mit der die verheerende Epidemie NAS, »das schwarze Zittern«, geheilt werden kann. Dies verursacht bei Johnny Mnemonic einen Interessenkonflikt, da es nun nicht mehr nur um seinen eigenen Kopf geht, sondern um die Möglichkeit, einer großen Gruppe Menschen zu helfen, einschließlich seiner ebenfalls erkrankten neuen Begleiterin – die im Film übrigens nicht Molly heißt, sondern Jane. Über verschiedene Stationen gelingt es schließlich, die Daten mit Hilfe des Delphins Jones zu entfernen, mit den Mitteln der Lo-Teks zu veröffentlichen sowie alle Verfolger zu töten.

Dramaturgische Konsequenzen. – Die Dramaturgie konzentriert sich also in der zweiten Filmhälfte vor allem auf die Jagd nach dem »McGuffin« (das heißt ein Objekt, dessen eigentliche Funktion es ist, die Handlung voranzutreiben, ohne sich selbst zu enthüllen) – oder, wie die Rezension des Films auf der Internetseite »Jabootu's Bad Movie Dimension«¹³ feststellt, auf mehrere »McGuffins«: erstens die Daten selbst, zweitens die notwendigen Zufallsbilder und für den Auftraggeber gar Johnnys kyrogenetisch eingefrorener Kopf. Damit einher geht Johnnys innerer Konflikt: Während der Charakter in Gibsons Kurzgeschichte keinerlei moralische Entwicklung durchmacht, sondern am Ende eine – mühselig errungene – Optimierung seiner Arbeitsmöglichkeiten feststellt¹⁴, fügt der Film der Figur eine zusätzliche Motivation hinzu: Johnnys privates Interesse gilt, neben einem Luxusleben, das ihm sein Job ermöglicht, der Rekonstruktion seiner Langzeiterinnerung, sprich: seiner Kindheit, die er dem Speicherplatz in seinem Kopf opfern mußte. Die Entdeckung, er trage als Kurier die Heilformel für die Epidemie NAS im Kopf, führt dabei zu einem Konflikt und fordert die Entscheidung zwischen egozentrischer und zynischer Existenz oder verantwortungsvollem, altruistischem Handeln. Jabootu's Bad Movie Dimension vermerkt dazu, daß die sich in die Tiefe des Raumes öffnende Kameraeinstellung, die Johnny, Jane und deren Helfer Spider beim Betreten des stillgelegten, als Lazarett genutzten Bahnhofs zeigt, die Szene in *Gone with the Wind* zitiert, in der Scarlett O'Hara angesichts der Verwundeten auf dem Bahnhof erstmals Mitgefühl erlebt.

Das Entscheidende an der Jagd nach den Daten ist, daß sie tatsächlich in beiden Welten stattfindet, der physischen wie der virtuellen Realität. Johnnys erster Ausflug ins Internet konzentriert sich dabei noch auf die technischen

Details und die Struktur des Netzes bzw. der Navigation darin, zeigt aber auch die Funktionsweise eines Virus und die Möglichkeit seiner Gegner, Johnnys Position zu erkennen. Die virtuelle Realität öffnet der Handlung einen weiteren Kampfplatz.

Im Showdown, zumindest im digitalen, sind die Zustände chaotischer, die Bedrohung tödlicher (Gibson macht in seiner *Neuromancer*-Trilogie deutlich, daß es durchaus möglich ist, einen in die Matrix eingesteckten Benutzer zu töten: Die Verbindung von Elektronik und Nervengewebe und Synapsen stellt diese Möglichkeit her), und die Geschwindigkeit, mit der die Repräsentationen von Johnny und dem Delphin Jones operieren müssen, um den Zugangscode zu Johnnys Datenspeicher zu knacken, ist deutlich höher. Somit gelingt es, dem ohnehin unlogisch, unübersichtlich und unglaublich inszenierten »realen« Showdown einen zweiten hinzuzufügen.

Raum und anderer Raum. – Nur ein geringer Teil von *Johnny Mnemonic* spielt tatsächlich in der virtuellen Realität der Matrix, dennoch muß die Matrix, muß das Netz, als zentrale Größe in Gibsons Werk, und damit auch im Film *Johnny Mnemonic* gelten. Zu vernachlässigen sind seine Funktion als Handlungsraum, als erweiterte Kampfzone im Gut/Böse-Konflikt des Filmes, sowie der reine Schauwert seiner Darstellung. Auch das filmisch überaus traditionsreiche Doppelgänger-Motiv wird in der Verdoppelung der Welt durch die Matrix nicht angeschnitten. Von Signifikanz ist allerdings die technisch-soziale Funktion des Netzes. Wie oben erwähnt, prägte Gibsons Vision entscheidend die Auffassung von virtueller Realität im heutigen kulturellen Bewußtsein der westlichen Welt. Zum andern gibt es bereits seit den siebziger Jahren, also seit der Frühphase des Internet, bzw. seinen Vorläufern wie ARPANET oder zivilen Netzwerken wie WELL, einen Diskurs über die soziale Relevanz des Netzes, wobei eine Seite den hierarchielosen, offenen Kommunikationsraum hervorhebt, die andere, pessimistische, das Netz nur als eine Verlängerung der bekannten Macht-sphären betrachtet, die sämtliche Machtstrukturen der industrialisierten bzw. in einigen privilegierten Regionen postindustriellen Gesellschaft lediglich reproduziert. »Unseres Erachtens erlauben die neuen Kommunikations- und Informationstechnologien insbesondere in der Form eines ineinander verwobenen elektronischen Netzes eine massive Ausweitung und Ausgestaltung derselben (allerdings technologie-gestützten) Anwendungen, die schon Benthams panoptisches Prinzip nahelegten. Was diese Technologien unterstützen, ist tatsächlich dieselbe Verbreitung von Macht und Herrschaft, nun aber befreit von den architektonischen Einschränkungen des von Bentham vorgestellten steinernen Prototyps. Auf der Grundlage der »Informationsrevolution« wird nicht allein das Gefängnis oder die Fabrik, sondern die gesellschaftliche Gesamtheit als hierarchisch geordnete, disziplinierende panoptische Maschine funktionieren.«¹⁵ Dies

prophezeiten schon früh kritische Netz-Aktivisten, und nicht nur die aktuelle Entwicklung, sondern auch Gibsons Matrix scheinen ihnen Recht zu geben. Sie verstehen dabei Benthams Panopticon, wie Foucault empfahl, als »eine Gestalt politischer Technologie, die man von ihrer spezifischen Verwendung ablösen kann und muß.«¹⁶ Foucault skizzierte das panoptische Prinzip als Mechanismus zur »Schaffung eines bewußten und permanenten Sichtbarkeitszustandes beim Gefangenen, der das automatische Funktionieren der Macht sicherstellt.«¹⁷

Nicht anders stellt es sich bei Gibson dar: Seine Charaktere müssen in einer Welt agieren, in denen digitale Vernetzung sämtliche Abläufe des sozialen Lebens durchsichtig macht: Geldtransfer, Tele-Kommunikation sowie selbstverständlich jeder Online-Gang sind registrierbar und zurückverfolgbar. So kann im Film die Yakuza Johnny mühelos orten, als der von einem Computershop aus versucht, die Bestimmungsadresse seiner Daten zu ermitteln. Gibson jedoch billigt es seinen Helden zu, durch den Erwerb von technischem Know-How die Kontrollmechanismen der Macht zu unterwandern und mitunter sogar zu gefährden. Nicht selten finden sie sich dabei allerdings als Marionetten der potenten Konzerne und Interessengruppen wieder, die diesen Zustand um jeden Preis aufrechterhalten wollen. Aber ohnehin handelt es sich bei keinem von Gibsons Helden um einen Revolutionär. Erst der Johnny Mnemonic des Films rettet mehr als seinen eigenen Kopf – verglichen mit Case und Molly aus *Neuromancer* oder Chevette und Rydell aus der *Virtual Light*-Trilogie für einen Gibson-Charakter überdurchschnittlich viel.

Plastische Chirurgie / Cyborgs. – Mit Ausnahme von Spider und Takeshi verfügen alle Protagonisten über maschinelle Erweiterungen oder Modifikationen ihrer Körper: Johnny ersetzte Partien seines Gehirns, namentlich das Langzeitgedächtnis, durch einen Speicherplatz für elektronische Daten. Die Leibwächterin Jane ließ sich vom chirurgiekundigen NAS-Underground-Aktivisten Spider mittels Implantaten die Reflexe optimieren, der *Preacher* genannte Auftragskiller verdankt seine übermenschlichen Kräfte einer Reihe künstlicher Glieder und Gelenke. Als Takeshi dem namenlosen Yakuza-Killer begegnet, begrüßt er ihn mit den Worten: »I see you have turned your shame into an asset«. Den in Yakuza-Manier zum Zeichen früheren Versagens abgetrennten Daumen hat der Assasine durch einen in einem krallenförmigen Metallgewicht mündenden Faden ersetzt, den er als Peitsche einsetzen kann. In der Kurzgeschichte handelt es sich um einen »monomolekularen« Faden, in Longos Film geht von ihm ein laserartiges Leuchten aus. All diese Applikationen dienen den Benutzern der Technologie in der Regel zur Effizienzsteigerung auf ihrem jeweiligen Spezialgebiet. Johnny, der aus einfachen Verhältnissen kommt, gelang damit ein sozialer Aufstieg, dem er sogar seine Kindheitserinnerung opferte. Jane sichert es ebenfalls das Einkommen und bewahrt sie vor übleren Jobs. Janes literari-

sche Vorlage Molly, ein wesentlich komplexerer Charakter, der in mehreren Gibson-Geschichten eine Rolle spielt, liefert dazu die Hintergründe: In *Neuromancer* erzählt sie ihrem Partner Case, daß sie vor ihrer Berufung als *street samurai* ihren Körper für eine besondere Art der Prostitution zur Verfügung stellte. Durch eine bestimmte, in Gibsons Welt zum populärsten Medium avancierte, Technik namens Simstim (= simultaneous stimuli) funktioniert ihr Körper damit als Träger benutzerdefinierter pornographischer Programme, während ihr Bewußtsein ausgeschaltet bleibt. Nach einem tödlichen Zwischenfall und der anschließenden Flucht aus dem Etablissement investierte sie das dort verdiente Geld in Chiba, dem ostasiatischen Mekka für plastische Chirurgie und Cyborg-Dienstleistungen, indem sie sich Klängen unter den Fingernägeln anbringen ließ, die bei Bedarf hervorschnellen. Die Applikation ermöglicht also auch hier – im begrenzten Rahmen – einen sozialen Aufstieg. Die Gegenspieler dagegen betrachten ihre Optimierungen als Konsequenz ihres Berufes, bzw. im Falle des ›Preachers‹ wohl als notwendiges Medium eines pathologischen Tötungsdranges.

Die Manipulation des eigenen Körpers ist ein Gibsonsches Leitmotiv, das darüber hinaus noch vielfältige andere Funktionen und Motivationen verbindet: In der zugrunde liegenden Short Story beobachtet Johnny die modellierten Gesichter der Lo-Teks: »I wondered how they wrote off tooth-bud transplants from Dobermans as low technology.«¹⁸ Es handelt sich also um ein consequentes Weiterspinnen subkultureller Rituale und Codes wie Piercing, Branding, Tätowierungen etc., die, ebenso wie die Technologie, immer näher an bzw. in den Körper gelangen. Der Hehler Ralfi dagegen ließ sich sein komplettes Gesicht nach dem Vorbild seines Lieblingspopstars verändern: ›Christian White‹, dem Frontmann der ›Aryan Reggae Band‹ (eine amüsante *contradictio in adjecto*, die als kleiner Seitenhieb auf die bis zur Beliebigkeit wuchernden Zeichenkonstruktionen der Postmoderne gelesen werden kann). Für derartige Spitzfindigkeiten bietet die Literatur gegenüber dem Film natürlich den besseren Nährboden: Was Gibson damit in einem Nebensatz an Figurenzeichnung und Charakterisierung erreichen kann, stellt den Film vor große Probleme, da jede Nebeninformation den Handlungsfluß zu bremsen droht. Wie ungelenk der Regisseur Robert Longo bei der Inszenierung derartiger Ideen vorgeht, zeigt seine Darstellung von Ralfis Bodyguards, den ›Magnetic Dog Sisters‹, einer weißen und einer afroamerikanischen Amazone. Während Johnny sich in der Short Story nicht zu erinnern vermag »which one had originally been male«¹⁹, macht Longo das mehr als klar: Die weiße Leibwächterin trägt als Insignien ein Make-up im Stil des frühen britischen Punk, bei der farbigen Schwester handelt es sich um einen ungleich muskulöseren Transvestiten, der mit verstellter, hoher Stimme spricht und das Verhalten an den Tag legt, das der Regisseur für ›stuntig‹ halten mag.

Festzuhalten bleibt, daß die Manipulation und Veränderung von physischen Eigenschaften bis hin zu Geschlecht und Ethnie zum Alltag in Gibsons Welt gehört. Wie verhält sich diese Fiktion zu den Überlegungen der Gender-Theoretikerin Donna Haraway und ihrem Schlüsseltext *Ein Manifest für Cyborg?* »Cyborgs sind Geschöpfe der Post-Gender-Welt. Nichts verbindet sie mehr mit Bisexualität, präödipler Symbiose, nichtentfremdeter Arbeit oder anderen Versuchen, organische Ganzheit durch endgültige Unterwerfung der Macht aller Teile unter ein höheres Ganzes zu erreichen.« Weiter schreibt Haraway: »Die Cyborg überspringt die Stufe ursprünglicher Einheit, den Naturzustand im westlichen Sinn. Hierin besteht ihre illegitime Verheißung, die dazu führen könnte, seine Teleologie des Krieges der Sterne zu untergraben.«²⁰ Am Beispiel des Gibson-Charakters Porphyre läßt sich zeigen, daß Gibson eine ambivalente Einstellung gegenüber dieser Hoffnung einnimmt, seine Cyborg-Charaktere sowohl affirmative wie oppositionelle Techniken repräsentieren. In Gibsons Roman *Mona Lisa Overdrive* erzählt Porphyre, ein in der Unterhaltungsindustrie arbeitender Haar-Designer, dessen Schädel von einer unheimlichen Symmetrie ist, die nur aus Designerlaboren stammen kann, seiner Arbeitgeberin Angie: »When I was a child, I was white«²¹. Selbst ethnische Grenzen sind bei Gibson für die plastische Chirurgie durchlässig geworden. Daß dies keinen Bruch, sondern eine konsequente Fortführung neoliberaler Ästhetik im Sinne einer toleranten »neuen Mitte« der Industrienationen ist, zeigt die Debatte um Michael Jackson, der Porphyres umgekehrten Weg einschlug. Der afroamerikanische Kritiker Stanley Crouch bemerkt in seinem Essay *Man in the Mirror*, daß die Ablehnung seiner linksliberalen, farbigen Kollegen »von einem die rassistische Differenz reproduzierenden Provinzialismus ausgeht« und kennzeichnet Jacksons Umwandlung von »black« nach »white« als Ausdruck des amerikanischen Traumes, der darin besteht, »daß eine Identität improvisiert und sozial funktionieren kann, solange sie nicht die Freiheit aller anderen beeinträchtigt.«²² Daß besagter amerikanischer Traum Gibsons Albtraum eher zu bedingen als zu widersprechen scheint, liegt auf der Hand, vor allem was die Mittel betrifft, mit denen dieser Traum zu verteidigen oder auch offensiv durchzusetzen gepflegt wird. Allerdings hat er sich in Gibsons Welt dem japanischen Traum gegenüber sogar als unflexibel und unterlegen erwiesen und darf deshalb nur noch innerhalb dessen existieren. Porphyres Beispiel entlarvt »Blackness« als einen erwerblichen Markenartikel, als der er in der Werbung und in der Unterhaltungsindustrie bereits tatsächlich genutzt wird. Der schwarze Körper in der Sportschuhwerbung wird semantisch kolonialisiert, indem ihm Eigenschaften wie Ursprünglichkeit und Anmut eingeschrieben werden. Mit der Möglichkeit des käuflichen Erwerbs ist diese Kolonialisierung abgeschlossen, Blackness endgültig kulturelles Kapital geworden, auf einem Zeichenmarkt, den die herrschenden Verhältnisse kontrollieren: Bei Gibson eben Medien und Wirtschaft.

Geschlechterkonstruktion. – Obwohl wir es also bei den »Magnetic Dog Sisters« und vielen anderen Charakteren aus Gibsons Welt zumindest der Idee nach mit »Gendernauten« zu tun haben, ist die Rollenverteilung bei *Johnny Mnemonic* so klar und überraschungsarm wie in einem John Ford-Western: Obwohl Jane eingangs als hocheffiziente Bodyguard eingeführt wird, die durchaus auch die Initiative ergreifen kann, weicht diese Eigenschaft ab der Filmmitte einem erwachenden Gefühl für Johnny und ihrem Hadern mit ihrer Krankheit, bzw. der Aussicht auf Heilung. Im Showdown muß sie sich von Johnny retten lassen und in Jabootus Rezension wird zu Recht gefragt, wo die Reflexe und die Kampffähigkeit geblieben seien, mit denen sie eingangs vorgestellt wurde. Wieder einmal lohnt es sich, ihr literarisches Vorbild Molly zu betrachten, vor allem in Kombination mit ihren jeweiligen männlichen Partnern.

Case, der Protagonist in *Neuromancer* ist ein »Jockey«, ein Dienstleister, der seine Fähigkeiten an der Steuerkonsole (»Deck«) in den Dienst von Wirtschaftskriminalität und Industriespionage stellt, um im Cyberspace an fremde, geschützte Daten heranzukommen, indem er das ICE bricht, Gibsons Kürzel und gleichzeitige Metapher für *Intrusion Countermeasures Electronics*. Bei seinem spektakulären Auftrag wird ihm die »Street Samurai« Molly zur Seite gestellt. Während Case in der Matrix arbeitet, muß sie die physischen Probleme aus der Welt schaffen. Sie ist eine durchtrainierte Killerin und noch dazu sehr schön. Case dagegen verabscheut, wie alle Jockeys, Körperlichkeit, »das Fleisch«, vernachlässigt seine Gesundheit und nimmt am liebsten Drogen, um den Eindruck der Realität abzdämpfen. Dabei handelt es sich um ein Aufbrechen der tradierten Rollenverteilung von Mann und Frau im Krieg. Virilio bemerkt, unter Verweis auf die griechische Mythologie und das Starsystem der US-Filmindustrie, daß »bei der Gründung oder Wiederherstellung eines jeden Militärstaats [...] stets eine Reihe von Machtübertragungen zwischen männlichen Kriegern und logistischen Gattinnen sich vollzieht«, um in der Fußnote zu spezifizieren: »Die Frau half dem Mann also zweimal, auf die Welt zu kommen: bei seiner Geburt und dann, wenn sie ihn zum Krieger machte. Als erstes Transportmittel der Gattung – während der Schwangerschaft und für das Kleinstkind – und als erste »logistische Unterstützung« begründete die Frau den Krieg.«²³

Enttäuschenderweise reproduziert *Johnny Mnemonic* – in genauer Umkehrung der Funktionen von Molly/Jane und Case/Johnny – dieses reaktionäre Schema. Erweist sich Molly in der Short Story tatsächlich als so kompetent, wie sie am Anfang verspricht, indem sie den Finalkampf gegen den Yakuza-Agenten allein durchführt, bleibt Johnny die Rolle des Zuschauers und Chronisten des Kampfes. Im Film dagegen sehen wir den Krieger Johnny an seinem Rechnerplatz sitzen, während er der Logistikerin Jane diktiert, welche Komponenten er für seinen Online-Waffengang braucht.

Gedächtnis. – Ein Leitmotiv der Erzählung von Johnny Mnemonic ist sein Verhältnis zum Gedächtnis: Zum einen ist das Wiedererlangen seines persönlichen Gedächtnisses die Motivation hinter seinen Handlungen. Die von ihm verwendete artifizielle Speichertechnologie ist zum anderen seine Arbeitsbasis: Sein Kopf funktioniert als mobiles Gedächtnis für fremde Daten, er ist eine wandelnde Festplatte, nötig für Daten, die aus Sicherheitsgründen nicht den Weg durch den Cyberspace nehmen, sondern reale Flugkilometer hinter sich bringen müssen. Und Gedächtnis ist schließlich eine der Zentralmetaphern für die Struktur des Netzes, in welchem Johnny und seine Gegner navigieren, um ans Ziel zu gelangen: Es stellt in gewissem Sinne ein kollektives Gedächtnis dar, einen virtuellen Riesenspeicher, der von einer Anzahl Nutzern mit Daten gefüttert werden kann, und diese Daten sind für ebensoviele Leute einsehbar und weiterverwertbar.

Gibsons Erfindung des »erlebbaren« Netzes ermöglicht ihm interessante Gedankenexperimente, mit denen er zum Teil klassische Science-Fiction-Topoi weiterspinnt: Was passiert mit einem leistungsstarken Rechner, der eine Intelligenz simuliert und in der Matrix eine Umgebung vorfindet, die ihm Handlungsmöglichkeiten und Aktionsraum gibt, wie der Mensch sie durch die atembare Atmosphäre und die physikalische Welt vorfindet? Was geschieht, wenn die darstellbaren Daten eines Menschen in Binärcodes übersetzt werden und damit sein Gedächtnis in der Matrix verbleibt?

Gibsons Bücher kommen immer wieder auf solche Sonderfälle der vernetzten und mit Hochgeschwindigkeitsrechnern operierenden Welt zurück: Zum einen die A.I.s (= Artificial Intelligences), menschliche Intelligenz simulierende Großrechner wie »Wintermute« aus *Neuromancer*, der die Vorgänge im Buch in Gang setzt. Die andere Erscheinungsform von Grenzexistenzen zwischen Mensch und Maschine sind Konstrukte wie Dix, die Flatline: Erinnerungen, Wissen, Verhaltensweisen werden vor dem Ableben eines Menschen in binären Code verwandelt und konservieren eine »Persönlichkeit«, genauer: Die Konstruktion einer Persönlichkeit über die eigene Lebensdauer hinaus. Beide Formen von Wesenheiten unterliegen dabei übrigens strengen Restriktionen, deren Einhaltung von der sogenannten »Turing-Polizei« überwacht wird. Gibson geht es dabei durchaus um den philosophischen Diskurs darüber, wo Menschsein beginnt, und wo es endet.

In der Konsequenz macht es für die Handlung jedoch keinen Unterschied. Im Gegenteil: Wintermute tötet die Beamten der Turing-Polizei, die Case davon abhalten wollen, seine Aufgabe zu erfüllen. Und die von ihm bezweckte, am Ende von *Neuromancer* erfolgreich durchgeführte Fusion mit einer anderen A.I. löst Prozesse aus, in deren Verlauf immer neue Wesenheiten im Netz erscheinen, die die Handlung vorantreiben. Einige davon benutzen als Repräsentationsform die Namen Legba, Baron Samedi oder Maman Brigitte,

Charaktere aus dem Voodoo-Glauben: *Loa*. Damit öffnen sie für Gibsons Stories eine neue Spielebene, die mit der der Menschen verflochten ist wie die der Götter und Helden in der Antike.

Einer dieser nicht oder nicht mehr menschlichen Charaktere ist Anna Kalman, die Gründerin von Pharmacom, die ihre Daten im Netz konserviert hat, dort als Sammlung von Gedächtnis und Intentionen »weiter lebt« und von dort aus in die Handlung eingreift. »A ghost in the machine«, wird Takaheshis erstaunte Reaktion im Untertitel übersetzt, und die Theaterterminologie stimmt in doppelter Hinsicht: Wie die A.I. Wintermute aus *Neuromancer* existiert sie sowohl in der Maschine(nwelt des Internet) als auch als selbständig handelnde Macht in der Dramaturgie. Wie die Geister in Dramen von Shakespeare oder Ibsen erscheint sie als Agentin einer anderen Sphäre, die über ihren Tod hinaus die Geschehnisse des irdischen Verlaufes beeinflusst. Ihr Gebiet ist keine Geisterwelt mehr, sondern der Cyberspace, in welchem sie den Protagonisten entgegentritt. Ihr freies Handeln und Walten in diesem Raum verschafft ihr Informationsvorsprünge, und vor allem ist ihre physische Existenz nicht durch die Gefahren des Netzes bedroht. Sie ist »reiner Geist«, ein Faktor, mit dem niemand gerechnet hat und der im Hintergrund die Fäden hält. Während alle Charaktere wie Bodentruppen nur einen geringen Teil des Geschehens verfolgen und einordnen können, befindet sie sich auf einer Art Feldherrenhügel. Ihre Übersicht ist größer, ihre Strategie weitreichender. Ihr Gegenspieler in dieser »Führungskaste« innerhalb des Ensembles ist Takaheshi, der von seinem Wolkenkratzer-Büro aus operiert und über die Macht verfügt, seine Truppen hinter Johnny und Jane her zu schicken. Er bleibt unsichtbar hinter virtuellen Angestellten, die er die Verhandlungen führen läßt, er aktiviert den tödlichen »Preacher« und das Sturmkommando, das »Heaven« ausheben soll. Als Teil der Firmenhierarchie verhält er sich loyal zu den Zielen seines japanischen Aufsichtsrates. Als Anna Kalman ihn kontaktiert, sprechen zwei Gleichgestellte miteinander, sieht man von der Art und Weise ihrer Existenz ab. Sie versucht, ihn argumentativ auf ihre Seite zu bekommen. Auf der dramaturgischen Ebene liegt die Parallele zu Göttergestalten, die wie bei Homer über das Schicksal der Menschen entscheiden, nahe: Takaheshi, dessen Trauer über den Tod der Tochter mehrmals erwähnt wird, repräsentiert ein väterliches Prinzip, das durch seine Attribute Besonnenheit, Autorität, Rationalität und Weisheit gekennzeichnet ist. Anna Kalman steht dagegen für ein mütterliches Prinzip, das über den Tod hinaus über ihr Kind (Pharmacom) wacht und die Attribute Mitgefühl, Wachsamkeit und Gerechtigkeit vereint. Sie wendet sich an Johnny, als wolle sie ihn schützen, ihre Erscheinung, wenn auch fremdartig (nämlich immer nur auf einem Fernsehmonitor), ihre Stimme und Mimik versprechen Fürsorge, Geborgenheit und Schutz. Dabei existiert sie, wie die Flatline Dix, nur in Schaltkreisen. Es liegt darin ein utopistisches Moment, der Gedanke, in der Matrix eine soziale Welt wiederzu-

finden, in der die herrschaftsstrukturierenden Dichotomien männlich/weiblich, human/inhuman etc. irrelevant sind, doch selbst Gibson mag nicht ganz und gar auf ihre tradierten Vorzüge verzichten. Nicht nur in *Johnny Mnemonic*, sondern auch am Schluß der *Neuromancer*-Trilogie, als die mittlerweile vollends in die Matrix übergesiedelte Quasi-Familie Count Bobby, Angie, das Konstrukt des Softwareehlers ›Fin‹ und eine weitere A.I., sich auf den Weg in eine »andere« Matrix machen, die ihren Ursprung im Sternensystem Alpha Centauri hat, scheint die Matrix immer wieder als der bessere Raum auf, als Glücksversprechen: Als Case in *Neuromancer* endlich in die Matrix zurückkehrt, nachdem die Rache der von ihm hereingelegten Auftraggeber ihn für Jahre ins unfreiwillige Exil beförderte, ist das für ihn gleichbedeutend mit einer Heimkehr: »Inner eye opening to the stepped scarlet pyramid of the Eastern Seaboard Fission Authority burning beyond the green cubes of Mitsubishi Bank of America, and high and very far, he saw the spiral arms of military systems, forever beyond his reach. And somewhere he was laughing, in a white-painted loft, distant fingers caressing the deck, tears of release streaking his face.«²⁴

Als verwackelte Super 8-Bilder schließlich von Johnny Mnemonics wiedergewonnener Erinnerung zeugen, ist eine frappierende Ähnlichkeit zwischen seiner Mutter und Anna Kalman zu erkennen. Tatsächlich werden beide von Barbara Sukowa gespielt. Damit wird zwischen Johnny und Anna eine Verbindung geschlossen: Sah es eine ganze Weile so aus, als könne Johnny entweder seinen Kopf (= seine Erinnerungen) *oder* eine große Zahl Todgeweihter retten, ermöglicht ihm Annas Hilfe beides. Sie, die bereits beide für den Film zentralen Attribute, Gedächtnis und Mitgefühl, vereint, erweist sich als »menschlicher« als Johnny, dem es an beidem mangelt, und schließlich als Geburtshelferin für seine neue Persönlichkeit, die erinnert und mitfühlt. Eine utopische Lesart würde darin den im Turbokapitalismus entfremdeten Menschen sehen, der mit Hilfe einer selbstgeschaffenen, aber von außen an ihn herantretenden Sphäre zu Ende geboren wird und Menschlichkeit erkämpfen kann. Diese Sphäre ist gekennzeichnet durch eine sonderbare Vermischung aus Wissenschaft (Binärcodes als Grundlage) und Mythos: Mythos vom kollektiven Gedächtnis, vom Meisterwerk menschlicher Intelligenz und damit auch von einer neuen Evolutionsstufe: Von Wesenheiten wie den A.I.s, die für ihr Erscheinen wieder auf Techniken der Mythologie zurückgreifen: Sie erscheinen nicht als das, was sie sind (Programme), sondern als das, was sie waren (Anna Kalman) oder als etwas, was Menschen begreifen können, um den Kontakt zu erleichtern: Wintermute nutzt ebenfalls Bilder aus Cases Erinnerungen, um ihm in der Matrix zu begegnen, und die *Loa* im zweiten Teil der *Neuromancer*-Trilogie nehmen die Gestalten und Attribute tradierter Voodoo-Gottheiten an, um eine subkulturelle Vereinigung afro-amerikanischer Hacker zu manipulieren.

Biopolitik. – Während es in der Short Story *Johnny Mnemonic* weniger darum ging, welche Daten Johnny in seinem Kopf trug, als vielmehr, wem sie gehörten (nämlich der Yakuza, und das reicht als Legitimation für größte Besorgnis völlig aus), erfand Gibson für die Drehbuchversion einen Hintergrund für die Verstrickungen um die begehrten Daten: Sie enthalten die Heilungsformel für NAS, im Film auch: »The Black Shakes«, eine tödliche Krankheit, die, wie der Techniker und Mediziner Spider nahelegt, von einer Art Elektrosmog bzw., in seinen Worten und wenig konkret »information overload«, verursacht wird. Die eingeschalteten Yakuza-Jäger arbeiten auch nicht aus eigenem Interesse, sondern im Auftrag der Firma Pharmacom (eine Abwandlung von pharma.com bzw. Pharma-Kommerz). Diese will die Formel niemals veröffentlichen, da, wie Spider es ausführt, Behandlung mehr Geld einbringt als Heilung. All das wirkt mehr als konstruiert, ist aber notwendig, um aus dem egoistisch, unbewußt und erinnerungslos handelnden Einzelgänger Johnny Mnemonic qua schleppender Katharsis einen mitfühlenden und erinnernden Menschen zu machen, der Liebe, Teamgeist und Respekt für andere Menschen entwickelt. Darüber hinaus reißt Drehbuchautor Gibson damit einen weiteren Diskurs an, der in seinen Büchern eine weniger entscheidende Rolle spielt: die Biopolitik. Nach Michel Foucaults Definition handelt es sich dabei »um eine Gesamtheit von Prozessen wie das Verhältnis von Geburt- und Sterberaten, den Geburtenzuwachs, die Fruchtbarkeit einer Bevölkerung usf. Diese Prozesse der Geburten- und Sterberate, der Lebensdauer haben gerade in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts in Verbindung mit einer ganzen Menge ökonomischer und politischer Probleme die ersten Wissensobjekte und die ersten Zielscheiben biopolitischer Kontrolle abgegeben.«²⁵. Es handelt sich nach Foucault um eine in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts aufgetretene Machttechnologie, die als ihr Objekt nicht das zu kontrollierende und zu disziplinierende Individuum erfaßt, sondern eine Ansammlung von statistischen Daten überwacht und auswertet. Der Zugriff der Macht vollzieht sich über Gesundheitsprogramme, Versicherungssysteme sowie die Pharma-Industrie regulierende Gesetze. »Zu diesem Zeitpunkt gegen Ende des 18. Jahrhunderts geht es nicht um Epidemien, sondern um etwas anderes, das man Endemien nennen könnte, das heißt Form, Natur, Ausdehnung, Dauer und Intensität der in einer Bevölkerung herrschenden Krankheiten. Mehr oder weniger schwer ausrottbare Krankheiten, die anders als die Epidemien nicht unter dem Blickwinkel zunehmender Todesursachen betrachtet werden, sondern als permanente Faktoren – so werden sie behandelt – des Entzuges von Kräften, der Verminderung der Arbeitszeit, des Energieverlustes und ökonomischer Kosten, und zwar ebenso sehr aufgrund des von ihnen produzierten Mangels wie der Pflege, die sie kosten könnten. Kurz, Krankheit als Bevölkerungsphänomen: nicht mehr als Tod, der sich brutal auf das Leben legt – das ist die Epidemie – sondern als permanenter Tod, der in das Leben hin-

einschlüpft, es unentwegt zerfrisst, es mindert und schwächt.«²⁶ Der Blick der Bio-Macht auf das Leben im Sinne einer Kosten-Nutzen-Rechnung hat seinen Ursprung in Gibsons Zukunft nicht wie in Foucaults 18. Jahrhundert (und auch noch in den siebziger Jahren des 20. Jahrhunderts) im staatlichen Souverän, sondern gewinnt neue Brisanz aus der Tatsache, daß die international vernetzte Wirtschaft sich bereits allen Reglementierungen der Politik entzogen hat.

Wie Michael Hardt und Antonio Negri nachwiesen, ist Biomacht mittlerweile nicht mehr allein ein Mittel des staatlichen Souveräns, sondern hat eine Funktion innerhalb eines weit umfassenderen Komplexes eingenommen, welcher, als Mischung aus staatlicher, kultureller und ökonomischer Machtausübung, die Sphäre des Politischen verlassen hat.²⁷ Gibson und Longo nehmen den Begriff der Bio-Macht jedoch weitaus wörtlicher, indem sie auf die Epidemie zurückgreifen, die bei Foucault ja gerade nicht als für die Funktionsweise der Biomacht typisches Muster gilt, diese jedoch in einen aktuellen Zusammenhang stellen, indem sie Ursachen und Heilungsmöglichkeiten als Bestandteile des Machtdiskurses vorstellen: Mit der Erklärung »information overload« macht Spider das Krankheitsbild zwar nicht plausibel, stellt aber klar, daß es sich um eine aktuelle Form von Zivilisationskrankheit handelt. Prekärer liegt der Fall der Heilung: Schließlich handelt es sich bei Johnnys Ware um die mögliche Heilungsformel, die der Urheber Pharmacom bewußt zurückhält, da das langfristige Therapieren sich als profitabler erweist als eine definitive Heilung. Somit stellen Gibson und Longo die Bevölkerung, die Summe der Körper, als einen Kampfschauplatz des global vernetzten Wirtschaftskampfes von unreguliert agierendem Kapital vor, eine drastische, verkürzte, filmkompatible Version von Foucaults Bio-Macht, die zwar nicht unbedingt stichhaltig ist²⁸, die Dimensionen von vertikalen gesellschaftlichen Konflikten und die Möglichkeit, sie mit Hilfe von Bio-Technik zu führen, jedoch filmisch gut verdeutlichen kann.

Zusammenfassung. – An der Oberfläche verhandelt der Film *Johnny Mnemonic* eine Geschichte aus dem »spy/crime genre Gibson is working in«²⁹, angereichert durch futuristisches Design, technische Attraktionen und reichlich, wenn auch nicht besonders effektiv inszenierter, Action. Im Kern allerdings handelt es sich um eine Variation des Themas, das Peter Biskind für den Paradigmenwechsel im Hollywood der späten siebziger Jahre von den kritischen, vielschichtigen Werken des New Hollywood (personifiziert durch Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Hal Ashby oder Bob Rafelson) zur familienfreundlichen Blockbuster-Strickmethode von *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) und *Close Encounter of the Third Kind* (Steven Spielberg, 1977) analysierte: »Die Regie setzt alle Hebel in Bewegung, um dem Volk eine wichtige Wahrheit vorzuhalten, und nur ein völlig normaler Durchschnittsbürger ist in der Lage, das

Ganze zu durchschauen.«³⁰ Zwanzig Jahre nach *Jaws* hat sich dieses Muster als fester Bestandteil des kulturellen Kollektivbewußtseins etabliert, von ihm geht also keinerlei Kritik am gesellschaftlichen Machtgefüge aus, es erinnert die Autoritäten bestenfalls daran, das amerikanische Freiheitsideal höher zu achten, als es in der Praxis den Anschein hat, und zeugt demnach von einer unterschweligen Autoritätshörigkeit. Biskind verweist mit Recht auf die am Ende der *Indiana Jones*- wie auch am Ende der *Star Wars*-Trilogie stehenden Generations-Versöhnungen, die Wiedervereinigung des rebellischen Sohnes mit der Vaterfigur. In *Johnny Mnemonic* übergibt Takahashi Johnny schließlich das fehlende Bild des Zugangscodes und komplettiert damit die Trias Vater, Mutter (Anna Kalman) und Sohn (Johnny). Kernhandlung und Oberflächenreize sind also ganz im Stil eines affirmativen Blockbusters gehalten, in den sich sogar patriotische Kritik am wachsenden Einfluß japanischer Wirtschaftsmacht in den USA hineinlesen ließe. . .

Dennoch nutzt *Johnny Mnemonic* insofern die Möglichkeiten des post-modernen Kinos, als der Film es zuläßt, einen komplexen Subtext zu transportieren, namentlich die Spuren des Gibson-Universums, die trotz ungelinker Montage und fahriger Handlung nicht gänzlich unleserlich gemacht wurden. Inwiefern das Genre Cyberpunk im allgemeinen und Gibson im besonderen tatsächlich subversives Potential besitzen, ist eine nähere Betrachtung wert: Oben wurden zwei mögliche Definitionen des Terms »Punk« in Cyberpunk angeführt: Stigleger bezieht ihn auf die ProtagonistInnen bzw. ihre Position innerhalb der Gesellschaft, wobei »Punk« im Sinne einer Fremdbeschreibung, einer Stigmatisierung als Outlaw fungiert. Eine alternative Definition von Cyberpunk zielt auf die Haltung der Autoren: Der Zustand tiefer gesellschaftlicher Entfremdung äußert sich in einer ironischen Spiegelung und Zuspitzung der Fremdbeschreibung an der eigenen Inszenierung. Diese Strategie mag politisch völlig ungerichtet erscheinen, ist aber Verbindung aus kulturellem Unbehagen und ästhetischer Reflexion auf einer spielerischen Ebene. Die kühle Distanz, mit der Gibson eine Welt entwirft, läßt die technischen Bedingungen ihrer Sujets unkommentiert wirken. Die Dissidenz der Lo-Teks stellt in ihrer expliziten Stoßrichtung bereits eine Ausnahme in Gibsons Geschichten dar, in denen keine wirkliche Opposition gegen den entfesselten Kapitalismus existiert, die Gibson aber ebenfalls subtil zu unterwandern versteht, indem er wiederholt darauf hinweist, daß die Lo-Teks bestimmte Segnungen der fortgeschrittenen Technologie durchaus zu schätzen wissen und damit dem Zeitgeist, den sie zu bekämpfen vorgeben, mitunter auf den Leim gehen. Dieses komplexe Verhältnis der Autoren zur von ihnen entworfenen Zukunft spricht Samuel Delany in seiner Analyse zum Cyberpunk an: »Cyberpunk is pro-tech, it's apsyhological – Cyberspace exists merely as a technological consensus. Without that technology it could not exist, be entered or function. It's much closer to Popper's notion of

World-3 (the world of text and data that interweaves and stabilizes the world of human beings) or Chardin's Noosphere (the circle of abstract knowledges presumed to be generated by and encircling the biosphere) than it is to anything internal or psychological.«³¹. Das ist, wie gezeigt werden soll, kein Widerspruch zu einem gewissen Quantum an Kritik: »Simultaneously, the technology in this imaginative universe is almost always threatening, alienating, a negative quantity,«³² konstatiert Roberts in Hinblick auf Gibsons *Neuromancer*-Trilogie. Und Womacks eingangs zitierte Würdigung spricht beim Verhältnis von Fiktion und Gegenwart explizit von einer »Uminterpretation« der Gegenwart, also einer alternativen Lesart, die das System des globalisierten High-Tech-Liberalismus amerikanischer Prägung als einzigen Hoffnungsträger des demokratischen Gedankens inklusive Freiheit, Menschenrechte etc. anzweifelt und, mitunter mit beißendem Humor, bloßstellt und widerlegt. Die zusammengetragenen Themenkomplexe lassen dabei folgende Verortung von *Johnny Mnemonic* zu:

Erstens: Das Thema der Kolonialisierung der Wahrnehmung durch neue Medien, der Diskurs um das Internet – ist es das perfekte Panopticon oder hierarchiefreies Feld der kollektiven Intelligenz? – werden kaum exponiert, sondern vielmehr als Bedingung des für die Geschichte notwendigen Settings angenommen: Zwischen den heutigen Debatten und der fiktionalen Nutzung der neuen Medien existiert eine bruchlose historische Linie, nach wie vor stellt das Netz nichts weiter als eine Verlängerung der gesellschaftlichen Machtverhältnisse in den anderen Raum dar. Dabei stellen die gesellschaftlichen Zustände des Jahres 2021 eine aus der Perspektive der Macht tolerierbare Verschärfung des Armutsgefälles der heutigen Zeit dar.

Zweitens: Nanotechnologie, plastische Chirurgie, technische Aufwertung des Körpers markieren einen verstärkten Zugriff des Kapitalismus auf den Körper: Gegen die Utopie des befreiten Körpers, der der Geschlechtsdichotomie entkleideten Cyborg durch Haraway oder Verfechtern des Internet (Howard Rheingold) stellt Gibson eine Dystopie, in der der Körper ständiger Aufwertung unterzogen worden ist, um seinen Marktwert zu behaupten: Cyberspace-Jockeys, Medienstars, Bodyguards, Assassinen – alle Modifikationen der Körper verdeutlichen seinen Warencharakter, im Charakter der Molly/Jane manifestiert sich die Nähe von schwer erkämpfter Freiheit und Prostitution. Die zweite Kategorie der Cyborgs (Porphyre, Ralfi, Magnetic Dog Sisters) scheint Haraways Hoffnungen zu verhöhnen, indem sie sich als dekadente »fashion-victims« erweisen. Die Einführung der Krankheit NAS schließlich verweist auf Kontrollmechanismen der Bio-Macht nach der Definition von Foucault.

Drittens: Schließlich docken die Figuren der Anna Kalman und des technisch optimierten Delphins Jones an das klassische Science-Fiction-Sujet der Künstlichen Intelligenz an, wie erwähnt ein Leitmotiv von Gibsons Romanen,

seiner Linie allerdings schon etwas entfremdet: Die im *Neuromancer* auftauchende Figur Dix, verfügt zwar über keinen Körper mehr, dafür jedoch über das Bewußtsein einer A.I., mit dem er der Frage nachgehen muß, ob dies nun gleichbedeutend mit »Leben« ist. Anna Kalman dagegen erscheint als zweifellos be-seeltes, mütterliches Wesen ohne Körper. Somit zieht der Film den Reiz allein aus dem dramaturgischen Effekt (Allgegenwärtigkeit, strategischer Vorteil), zieht aber aus dem Problem der Konstruktion von Intelligenz keinen weiteren Reiz.

Johnny Mnemonic flirtet zwar mit seinem subversiven Potential und inszeniert es als *radical chic* – mit Ice-T und Henry Rollins sind zwei Nebenrollen mit prominenten Vertretern anti-autoritärer Subkultur besetzt –, zieht es aber durch seine konventionelle Inszenierung und die oben erwähnten Mängel und Inkonsequenzen immer wieder auf ein konturloses Konvolut von Reizen, *gadgets* und Referenzen hinunter, ohne sich – ganz im Sinne der allgemeinverträglichen Blockbuster-Mentalität – für eine Richtung wirklich entscheiden zu wollen.

Anmerkungen

- 1 Deutscher Verleihtitel: *Vernetzt - Johnny Mnemonic*.
- 2 Erstmals erschienen 1981 im *Omni magazine*.
- 3 William Gibson: *Burning Chrome*, New York 1987, S. 169 f.
- 4 Adam Roberts: *The New Critical Idiom - Science-Fiction*, London 2000, S. 172.
- 5 Jack Womack: *Vorwort* zur deutschsprachigen Jubiläums-Ausgabe von: William Gibson: *Die Neuromancer-Trilogie*, München 2000, S. 11.
- 6 Referenzfilme werden in der Klammer durch den Namen des Regisseurs und das Jahr des amerikanischen Kinostarts spezifiziert: Quelle: <http://us.imdb.com>
- 7 Ein »Update« der Alice-Welt für das Informationszeitalter lieferte der Autor Jeff Noon mit dem Roman *Automated Alice*, London 1997.
- 8 Martin Schäfer: *Science-Fiction als Ideologiekritik? Utopische Spuren in der amerikanischen Science-Fiction-Literatur 1940-1955*, Stuttgart 1977, S. 89.
- 9 Ebd., S. 312 ff.
- 10 Michael Gruteser: *Paranoia ist berechtigt*, in: *Testcard # 10: No Future*, Mainz 2001, S. 176.
- 11 Ebd.
- 12 Marcus Stigleger: *Die Zukunft ist innen*, in: *Testcard # 10: No Future*, S. 186.
- 13 <http://www.jabootu.com/johnny.htm>
- 14 »With Jones to help me figure things out, I'm getting to be the most technical boy in town.« William Gibson: *Johnny Mnemonic*, in: *Burning Chrome*, New York 1986, S. 22.
- 15 Kevin Robins, Frank Webster: *Cybernetic Capitalism: Information, Technology, Everyday Life*, in: Wasko/Mosco (Hg.): *The Political Economy of Information*, Wisconsin 1988. Zitiert nach: Howard Rheingold: *Virtuelle Gemeinschaft - Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*, Bonn-Paris-Reading, Mas. lu.a.l 1994, S. 352.
- 16 Michel Foucault: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt/Main 1976, S. 264.

- 17 Ebd., S. 258.
- 18 Gibson: *Johnny Mnemonic*, in: *Burning Chrome*, S. 14.
- 19 Ebd., S. 2.
- 20 Donna Haraway: *Ein Manifest für Cyborgs*, in: Claus Pias u.a.: *Kursbuch Medien-
theorie*, Stuttgart 1999, S.465 f.
- 21 William Gibson: *Mona Lisa Overdrive*, London 1995, S. 196.
- 22 Stanley Crouch: *Man in the Mirror*, in: Diedrich Diederichsen (Hg.): *Yo! Hermeneutics
- Schwarze Kulturkritik - Pop, Medien, Feminismus*, Berlin 1993, S. 150.
- 23 Paul Virilio: *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*, Frankfurt/Main 1989, S. 75
f.
- 24 William Gibson: *Neuromancer*, London 1984, S. 69.
- 25 Michel Foucault: *Leben machen und sterben lassen - Die Geburt des Rassismus*, in:
Sebastian Reinfeld, Richard Schwarz, Michel Foucault: *Bio-Macht*, Duisburg 1992,
zitiert nach <http://www.momo-berlin.de/Foucault-Vorlesung-17-03-76.html>
- 26 Ebd.
- 27 Antonio Negri, Michael Hardt: *Empire*, Cambridge, Mass.-London 2000, S. 27 ff.
- 28 »The filmmakers seem to realize that a heroic quest to keep a corporation from
profiting by eradicating a horrible plague doesn't exactly have that oomph! necessary
to engage the audience. So they tell us instead that they can't allow Pharmacom to
get back the cure because then they'd . . . sit on it. For as Spider rather unconvincingly
explains, »You keep that thing in your head and nobody can save you. Plus, the cure
is gone forever.« »Huh?! What?! Why would the cure be »gone forever?« Are we to
believe that Pharmacom is going to hide it away somewhere, or even destroy it,
perumably because they're an Evil Corporation?! Good Lord, Marx wouldn't try to get
that one by us! I mean, why the hell did they go to the trouble to develop it then? As
already noted, even the idea that Pharmacom would keep the cure tightly restricted,
in order to squeeze sums of money from desperate Fat Cats, makes no sense. I mean,
we keep hearing about how many people have NAS. Even a Hollywood screenwriter
should be able to figure out that Companies profit more by taking a little dough from
a huge number of people than a lot of dough from a small number of people. Why
do they think Tom Cruise makes \$20 million a picture?« Jabootu's Bad Movie Di-
mension, <http://www.jabootu.com/johnny.htm>
- 29 Roberts: *The New Critical Idiom*, S. 169.
- 30 Peter Biskind: *Easy Riders Raging Bulls*, Hamburg 2000, S. 630.
- 31 Samuel Delany: *Silent Interviews. On Language, Race, Sex, Science Fiction and some
Comics*, Hanover, PA-London 1994, S. 176.
- 32 Roberts: *The New Critical Idiom*, S. 169.