

Gewohnte Originalität : Existenz von David Cronenberg

Autor(en): **Arnold, Frank**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **41 (1999)**

Heft 224

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-866723>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Gewohnte Originalität

EXISTENZ von David Cronenberg



«eXistenZ» ist der Name eines hochentwickelten Computerspiels, das die Individualität des Spielers zum zentralen Bestandteil des Spiels macht.

EXISTENZ ist eine augenzwinkernende Hommage an die Filme des kanadischen Regisseurs David Cronenberg. Das Problem: Cronenberg selber ist der Regisseur und Autor von EXISTENZ. Ein Resümee? Ein Abschied? Ein Neudurchdenken? Oder nur ein Aufwärmen? Zunächst einmal löst EXISTENZ beim Zuschauer, der mit Cronenbergs Werk vertraut ist, heftigste Déjà-vu-Erlebnisse aus, obwohl das erste Drehbuch, das Cronenberg seit dem 1983er VIDEODROME alleine geschrieben hat, auch ein Originalstoff ist, keine Adaption einer Vorlage, sei sie nun literarischer (NAKED LUNCH, CRASH), filmisch-literarischer (THE FLY) oder theatralisch-literarischer (M. BUTTERFLY) Art.

Nach der Entdeckung von Seelenverwandtschaften bei Burroughs und Ballard knüpft Cronenberg diesmal an sein eigenes (Früh-)Werk an.

Seit seinem ersten abendfüllenden Spielfilm (SHIVERS, 1975), über RABID, THE BROOD, SCANNERS, VIDEODROME und THE FLY, hat Cronenberg die Körperlichkeit des Horrors betont, «They came from within», einer der Alternativtitel seines Debüts, charakterisiert all diese Filme. Immer wieder ging es ihm um das Zusammenwachsen von Biologie und Technologie, in VIDEODROME schiebt sich der Protagonist die Videokassette direkt in einen Schlitz im Bauch – er selber wird zum Abspiel-

gerät. EXISTENZ mutet an wie eine direkte Weiterentwicklung dieses einen Bildes. Gab man sich damals der Faszination verbotener Bilder (Sex und Gewalt) hin, so geht es hier einen Schritt weiter: «eXistenZ» ist der Name eines hochentwickelten Computerspiels, das die Individualität des Spielers zum zentralen Bestandteil des Spiels macht. In der nahen Zukunft der Filmhandlung sind die Spieler mit einem *Bioport* ausgerüstet, einer Art Steckdose im unteren Teil des Rückens. An sie wird mittels eines *Umbycords*, einer bläulich schimmernden Nabelschnur, der *Game-Pod* angeschlossen, ein fleischfarbenes, unförmiges Teil mit pulsierenden Bewegungen, das der Spieler mittels eines nippelartigen Knopfes bedient.

Wenn die Spezilität des Tages genauso aussieht wie die mutierten Amphibien, dann laviert Cronenberg haarscharf an der Grenze zwischen Selbstironie und Selbstparodie.

EXISTENZ beginnt mit einer verschwörerischen Demonstration des Spiels (das sich noch nicht auf dem Markt befindet) an einer schäbigen Örtlichkeit. Bevor das Spiel jedoch beginnen kann, kommt es zu einem Attentat auf seine Erfinderin Allegra Geller. Zusammen mit dem unbedarften Wachmann Ted Pikul gelingt ihr die Flucht. Mehr als um ihr eigenes Leben fürchtet sie um ihr Spiel. Ist es nur eine Anti-Spieler-Gruppe, die sich «The Realist Underground» nennt, die sie töten will, oder aber ihre eigenen Vorgesetzten bei Antenna Research oder gar das mächtige Konkurrenzunternehmen Cortical Systematics? Gleich ihr erster Kontaktmann erweist sich als Verräter, und im Verlauf ihrer Flucht müssen Allegra und Ted lernen, dass niemandem zu trauen ist. Oder ist alles nur ein Spiel, sind die Menschen, die sie bei ihrer Flucht töten (müssen), nur virtuelle Tote? Die Schachtel in der Schachtel in der Schachtel: am Ende, wenn sich die Realitätsebenen mehrfach verschoben haben, steht die bange Frage: «Sind wir noch im Spiel?»

Wie immer erzählt Cronenberg mit gradliniger Konzentration und in «entleerten» Bildern, in denen nichts den Zuschauer ablenkt. Neu aber ist der Tonfall seiner Erzählweise, eine ironische Brechung. Etwa durch die Schauspieler: wenn Willem Dafoe vor Jennifer Jason Leigh auf die Knie fällt und erklärend gesteht, sie sei seine Göttin, dann scheint es, als stelle er sich augenzwinkernd ausserhalb seiner Rolle. Oder der anschliessende Dialog zwischen ihm und Jude Law, in dem es darum geht, dass dieser aus Angst vor chirurgischen Eingriffen in seinen Körper keinen Bioport implantiert hat und dass die Garage, die Dafoe betreibt, doch wohl ein ziemlich unsauberer Ort

für eine solche Operation sei: da gesellt sich zu Dafoes Ironie auch noch die sexuelle Anzüglichkeit der Dialoge. Die mutierten Amphibien, die zur Herstellung der Game-Pods gezüchtet werden, erscheinen eher kurios als eklig, und wenn die Fabrik, in der dies geschieht, sich als Fischzucht tarnt, deren Mitarbeiter ihr Mittagessen in einem chinesischen Restaurant einnehmen, wo die Spezilität des Tages genauso aussieht wie die mutierten Amphibien, dann laviert Cronenberg haarscharf an der Grenze zwischen Selbstironie und Selbstparodie.

Vermutlich ist es genau dieses Element, das seinen Film auch im Rahmen des Wettbewerbs der diesjährigen Berlinale (wo er seine Welturaufführung erlebte) nicht länger zu einem Fremdkörper machte – da war er plötzlich vielmehr erstaunlich nah dran an THE FACULTY von Kevin Williamson und Roberto Rodriguez, einem jener sich quer durch die Filmgeschichte zitierenden, selbstreferentiellen Filme, die so erfolgreich sind bei einer mit dem Horrorfilm der siebziger und achtziger Jahre aufgewachsenen Generation. Der betonte russische Akzent, den zwei Figuren der Geschichte sprechen, ebenso wie der Vertreter des «Realist Underground», der genauso aussieht, wie man sich Revolutionäre vorstellt, mit Patronengurt und Barett, das MG locker im Arm, Handgranaten werfend, das sind pure Zitat-Bilder, die die Ernsthaftigkeit, die bisher Cronenbergs Filme von anderen unterschied, auf den Kopf stellen. Dabei ist Cronenberg nicht einmal ein Anbiederer beim grossen Publikum zu unterstellen, das Spielerische des Films eigentlich nur adäquat seinem Gegenstand.

Wohin der Weg dieses Filmemachers geht, wird eher sein nächster Film zeigen, 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), aber von einem Mann, der uns den wahren Schrecken gezeigt hat, der uns körperlich attackierte und später, bei THE FLY, mitleiden liess mit seinem Protagonisten trotz aller «ekligen» Bilder, dürfen wir mehr erwarten.

Frank Arnold

Die wichtigsten Daten zu EXISTENZ: Regie und Buch: David Cronenberg; Kamera: Peter Suschitzky; Schnitt: Ronald Sanders; Production Design: Carol Spier; Ausstattung: Tamara Deverell; Kostüme: Denise Cronenberg; Spezialeffekte: Jim Isaac; Musik: Howard Shore; Ton: Ryan Shore. Darsteller (Rolle): Jennifer Jason Leigh (Allegra Geller), Jude Law (Ted Pikul), Willem Dafoe (Gas), Ian Holm (Kiri Vinokur), Don McKellar (Yevgeny Nourish), Callum Keith Rennie (Hugo Carlaw), Sarah Polley (Merle), Christopher Eccleston (Wittold Levi). Produktion: Alliance Pictures; Co-Produktion: Natural Nylon Entertainment; Produzenten: Robert Lantos, Andras Hamori, David Cronenberg; assoziierte Produzenten: Bradley Adams, Damon Bryant, Michael MacDonald. Kanada, Grossbritannien 1998. Farbe; 35mm, Format: 1:1.75; Dauer: 108 Min. CH-Verleih: Ascot-Elite Entertainment Group, Zürich; D-Verleih: Kinowelt Filmverleih, München.

