

Markus Wiemker

„Where does reality stop... and the game begin?“
Postmoderne Medien-Realität?
Eine soziologische Untersuchung medialer
Diskurse und Simulationen am Beispiel des Filmes
eXistenZ (1998) von David Cronenberg

Markus Wiemker

„Where does reality stop... and the game begin?“

**Postmoderne Medien-Realität? Eine soziologische Untersuchung medialer
Diskurse und Simulationen am Beispiel des Filmes *eXistenZ* (1998)
von David Cronenberg.**

„What if the illusion has become real, and there is only illusion?“ (Denzin 1991: 89)

Postmoderne, Medien und Realität

„This ‘cool‘ universe of digitality has absorbed [and] won out over the reality principle‘ ... ‘The illusion has become real and the more real it becomes, the more desperately they want it‘.“ (Denzin 1991: 91)

In der Postmoderne wird es immer schwieriger, zwischen Wirklichkeit und simulierter Wirklichkeit zu unterscheiden, da heute ein großer Teil unserer Sicht der Realität medial vermittelt ist. Dadurch besitzen wir in den meisten Fällen keine Möglichkeit mehr, die medial vermittelte Wirklichkeit auf ihren Wahrheitsgehalt zu prüfen, so daß sich der Druck ergibt, den Medien zu vertrauen. Filme, wie *Videodrome* (1982), *Lost Highway* (1997), *Wag the Dog* (1997), *The Truman Show* (1998) oder *eXistenZ* (1998) greifen diese Diskurse, die in der Gesellschaft über diese Problematik zirkulieren, auf und setzen sie verdichtet um.

Medien und Cultural Studies

Die Funktion medialer Texte

Meine Analyse widmet sich der Frage, inwieweit sich durch die (post)modernen Medien unser Verhältnis zur Wirklichkeit ändert. Medienprodukte versuchen nicht nur die Wirklichkeit abzubilden, sondern gleichzeitig auch durch Modelle Wirklichkeiten hervorzubringen, die die alltägliche Sicht von Personen mitprägen.

Mediale Texte, wie Filme, stellen als symbolische Formen der Kultur in gewisser Hinsicht Konstruktionen unserer Gesellschaft dar. In ihnen werden bestimmte Themen, Strömungen und Entwicklungen, die in unserer Gesellschaft zirkulieren, aufgegriffen und oft komprimiert umgesetzt.

Beim Betrachten von Filmen werden Meinungen und Einstellungen, die für die Rezipienten handlungsrelevant und persönlichkeitsbildend sind, aktiv übernommen und zur individuellen Konstruktion eines bestimmten Bildes der Wirklichkeit herangezogen. So übernehmen auch Filme in unserer Gesellschaft eine sinndeutende, Orientierung vermittelnde und alltagsstrukturierende Funktion. Da Handlungsschemata, Normen und Werte aus den Filmen selber bezogen werden (vgl. Denzin 1991), kann man sagen, daß Medien mit Hilfe ihrer Texte auch immer eine sozialisatorische Funktion ausüben und gleichzeitig den Bedarf der Individuen nach Komplexitätsreduktion befriedigen (vgl. Luhmann 1995).

Die Medienkultur und ihre verschiedenen Aneignungen

Da unsere Realität inzwischen zu einem großen Teil medial vermittelt ist, und damit zu einer konstruierten Fiktion wird, bietet die Untersuchung von konstruierten, also fiktiven Texten, die dieses Problem thematisieren, meiner Ansicht nach den größten Erkenntnisgewinn.

Diese mediale Vermittlung führt dann schließlich zu einer cinematischen Gesellschaft (Denzin 1995), mit einer Medienkultur (Kellner 1995), die diese Problematik dann durch Filme, die ich Simulationsfilme nennen werde, aufgreift. Deshalb stimme ich mit Douglas Kellner überein, daß die Medienkultur mit ihren Simulationen inzwischen die dominante Form der Kultur geworden ist. Sie ist zu einem Zentrum der kulturellen Aufmerksamkeit geworden, die einen großen Einfluß auf uns hat, uns sozialisiert und Material zur Identitätsbildung bereitstellt (vgl. Kellner 1995: 17). Kellner ist der Meinung, daß wir uns momentan zwischen der modernen und der postmodernen Ära befinden, und die Medienkultur ein besonders gut geeignetes Feld zur Untersuchung der Effekte des Wandels bietet. Eine Medienkultur ist entstanden, in der Bilder, die Musik und das Spektakel beitragen, das Alltagsleben zu strukturieren, die Freizeit zu bestimmen und politische Ansichten und soziales Verhalten zu formen. Diese Kultur zielt auf ein großes Publikum und muß deshalb auf aktuelle Themen und Ereignisse reagieren (vgl. Kellner 1995: 1). Kellner glaubt, daß die Medienkultur den Rezipienten, durch das erzeugte Vergnügen am Text, zur Identifikation mit dominanten sozialen und politischen Ideologien bringt. Medien- und Konsumkultur arbeiten Hand in Hand, um Meinungen und Verhalten zu erzeugen, die konform mit den existierenden Werten, Institutionen, Überzeugungen und Praktiken sind (vgl. Kellner 1995: 3 f.). Texte der Medienkultur sind aber niemals nur Vehikel der dominanten Ideologie oder reine und unschuldige Unterhaltung.

Das Publikum kann sich den dominanten Bedeutungen oder Botschaften widersetzen und seine eigene Lesart entwickeln, beziehungsweise eine eigene Aneignung von Wirklichkeit und Medienkultur vorantreiben. Die Zuschauer können ihre Kultur nutzen, um sich selbst zu ermächtigen und eigene Bedeutungen, Identitäten und Lebensformen zu finden (vgl. Fiske 1993; Grossberg et al. 1992; Hall 1980).

Ich erwarte deshalb, mit Hilfe der Untersuchung von populären Filmen, bestimmte Aspekte der postmodernen Gesellschaft besser zu erfassen. Da die Analyse der Medienkultur, ihrer Produktion und Rezeption, dazu beitragen kann, die möglichen Effekte und den Nutzen der Medienkultur zu erklären, genauso wie die Konturen und Trends innerhalb des allgemeinen soziopolitischen Kontextes.

Der Forschungsansatz der Cultural Studies – Polysemie und Popularität

Der Forschungsansatz der Cultural Studies kann dabei helfen, die kulturelle Dimension der Medienkommunikation herauszuarbeiten und im Idealfall durch die gewonnenen Ergebnisse, zu einer kritischen Medienliteratur bei den Rezipienten führen, die es diesen dann erlaubt, mit der Mediatisierung der Wirklichkeit kompetent umzugehen (vgl. Kellner 1995: 25).

Cultural Studies sind als Versuch entstanden, die Prozesse zu verstehen, die die moderne Gesellschaft und Kultur geformt haben, wie die Industrialisierung, Modernisierung, Urbanisierung und die Zunahme der Massenkommunikation. Unter Kultur werden hierbei sowohl die kulturellen Praktiken als auch die Produkte gefaßt, die kontextuell verfügbar sind, beachtet werden sollte aber, daß erst durch die soziale Einbettung Kultur und die Kulturobjekte Relevanz für das Leben gewinnen können (vgl. Hörning 1995: 7). Kultur wird hierbei nicht monolithisch oder essentialistisch konzeptualisiert, statt dessen wird die Vielfalt der Kulturen und Werte berücksichtigt und der fehlende kulturelle Konsens in Wert- und Bedeutungsfragen herausgearbeitet, der für die „Postmoderne“ charakteristisch ist (vgl. Winter 1997: 47). Winter sieht nun das Ziel der Cultural Studies darin, allgemein Machtverhältnisse zu lokalisieren, zu analysieren, zu verändern und auf diese Weise Kontexte neu zu schaffen, wobei für ihn die Theorien und Modelle der Cultural Studies antiessentialistisch, nicht allgemeingültig sind. Das bedeutet, daß sie vielmehr als Antworten auf die sozialen Probleme und Fragestellungen spezifischer Kontexte entwickelt werden (vgl.

Winter 1997: 58). Das zentrale Interesse der Cultural Studies liegt also in dem Verhältnis von Kultur, Medien und Macht.

Stuart Hall (1980), einer der bedeutendsten Vertreter der Cultural Studies, geht davon aus, daß Medien Macht haben, da sie Kategorien und Rahmen bereitstellen, in denen Rezipienten die Wirklichkeit wahrnehmen und interpretieren, doch verläuft diese Medienaneignung immer aktiv, in Auseinandersetzung mit den Strukturen der medialen Texte.

Dabei läßt Hall sich von der Prämisse leiten, daß es nur dann zu einer Verständigung kommen kann, wenn die Produzenten und Rezipienten eines medialen Textes kulturelle Codes miteinander teilen (vgl. Hall 1980: 131). Kulturelle Codes versteht er als vorher festgelegte Systeme von Wahrscheinlichkeiten oder Regeln, durch die der Rezipient erkennen kann, ob die Botschaft des Produzenten so auch gewollt war. Die „Botschaften“ selber werden sowohl bei der Encodierung als auch bei der Decodierung in einem aktiven, interpretativen und sozialen Prozeß geschaffen (vgl. Winter 1995: 85 f). Mit Decodierung ist hierbei die Entschlüsselung einer Nachricht und mit Encodierung ihre Verschlüsselung gemeint, wobei für das Verstehen ein gemeinsames Vorverständnis der Mitglieder einer Kultur notwendig ist. Hall geht davon aus, daß die Repräsentation der Inhalte in medialen Texten immer selektiv, kombinatorisch und konventionalisiert sind und man versuchen sollte, diese Konventionen und medialen Codes offenzulegen. Sobald es aber signifikante soziale oder historische Differenzen zwischen den Produzenten und den Zuschauern gibt, wird ein medialer Text durch eine andere Gruppe von Codes und Konventionen decodiert werden als durch die, die bei seiner Encodierung bzw. Produktion verwandt wurden. Deshalb meint Hall, daß Massenkommunikation immer durch eine „Interpretationsvariabilität“ gekennzeichnet ist und bis zu einem gewissen Grad eine „polyseme“ Strukturierung aufweist (vgl. Winter 1995: 87).

John Fiske (1993), der die gegenwärtigen Cultural Studies entscheidend beeinflusst, geht davon aus, daß die Polysemie, die in der symbolischen Interaktion zwischen Text und Zuschauer lokalisiert ist, nicht die Ausnahme der Medienkommunikation, sondern die Regel darstellt und, daß es eine enge Verbindung zwischen Polysemie und Popularität gibt (vgl. Fiske 1993: 84). Nach ihm enthalten mediale Texte also immer ein Potential heterogener Bedeutungen und besitzen deshalb eine strukturierte Polysemie. Fiske geht davon aus, daß ein medialer Text sich durch einen Zustand der Spannung zwischen Kräften der Schließung, die die Vielsinnigkeit zugunsten einer dominierenden Bedeutung zurückdrängen, und Kräften der

Offenheit, die einer Vielzahl von Rezipienten eine verschiedenartige Aneignung des Textes erlauben, die für sie lebenspraktisch relevant ist, auszeichnet (vgl. Fiske 1993: 84).

Diese Offenheit, Polysemie und Flexibilität führt dazu, daß ein Text populär wird und in der oralen Kultur zu zirkulieren beginnt (vgl. Fiske 1987). Ein populärer Text muß für eine Vielfalt von sozialen Gruppen lesbar und zugänglich sein, was bedeutet, daß er sich auf verschiedene Arten abwandeln und umformen lassen muß.

„To be popular with a diversity of audiences television must both provoke its readers to the production of meanings and pleasures, and must provide the textual space for these meanings and pleasures to be articulated with the social interests of the readers.“ (Fiske 1993: 82)

Die unterschiedlich ausgeprägte Polysemie sorgt dafür, daß die Bedeutung nicht unveränderbar oder festgelegt, sondern unbestimmt ist, und die Interpretation durch den Rezipienten nötig wird. Winter merkt dazu an, daß die Polysemie unterschiedlich stark ausgeprägt sein kann, beispielsweise sind „postmoderne“ Filme, die im besonderen Maße durch Merkmale wie Selbstreferentialität, Ironie und Intertextualität geprägt sind, von ihrer Struktur her offener als Filme des „realistischen Erzählkinos“ angelegt (vgl. Winter 1995: 98). Gibt es darüber hinaus Merkmale, die dazu führen, daß ein medialer Text populär wird? Prinzipiell kann man sagen, je mehr Antworten und Anschlußmöglichkeiten ein Film erlaubt, desto größer ist die Chance, daß er populär wird (vgl. Winter 1995: 106). Populäre Filme müssen eine oder mehrere der folgenden Komponenten enthalten. Meist verfügen solche medialen Texte über eine große ästhetische und intellektuelle Komplexität und ein ungewöhnliches oder offenes Ende. Sie besitzen aber auch oft eine allgemeine, geheimnisvolle Unbestimmtheit, die zum Nachdenken, Assoziieren, Fragen stellen und zum „rereading“ einlädt. Zusätzlich bedingt die Intertextualität, daß die Zuschauer andere Filme in den populären Text „hineinsehen“, und der Text für unterschiedliche Interpretationen offen ist. Neben diesen textuellen Merkmalen eines populären Textes ist es für die Anschlußmöglichkeiten und die Aneignung eines Filmes wichtig, daß der Zuschauer den medialen Text auch mit seiner Alltagserfahrung verbinden kann.

Die Mediatisierung der Wirklichkeit im Simulationsfilm

Anhand von Filmanalysen werde ich in meiner Analyse versuchen, die Ausgangsfrage, wie sich durch die Medien unser Verhältnis zur Realität verändert, zu beantworten. Als Ergebnis

erwarte ich, Muster des Umgangs der Gesellschaft mit dieser Problematik und verschiedene Konventionen und Schemata der filmischen Darstellung herauszufinden.

Die Methode, die ich hierbei verwenden werde, ist eine qualitative Inhaltsanalyse (vgl. Lamnek 1995) der Filme und ihrer Rezensionen (vgl. Denzin 1991). Da die Filmkritiken von vielen gelesen werden und ihre Bedeutungen in der Gesellschaft zirkulieren, bestimmen sie durch ihre Vorgaben auch die Interpretation der Filme in alltäglichen Kontexten mit. Die qualitative Inhaltsanalyse zeichnet sich allgemein durch die Vorteile der Offenheit, Kommunikativität sowie Interpretativität aus. Das Merkmal der Offenheit bezieht sich darauf, daß viele Hypothesen erst im Verlauf der Analyse der medialen Texte selbst gewonnen werden. Kommunikativ meint den Versuch der Untersuchung, sich an der Alltagskommunikation zu orientieren. Das Merkmal der Interpretativität bezieht sich darauf, daß die Daten in der Auswertungsphase zur Gewinnung von Hypothesen genutzt werden. Mit Hilfe dieser Untersuchung versuche ich also zu zeigen, wie diese kulturellen Texte rezipiert, erlebt und interpretiert werden. Der Ausgangspunkt dabei ist, daß die Bedeutung nicht im Film selbst steckt, sondern daß diese erst durch den Zuschauer geschaffen wird.

Das Problem der Mediatisierung der Wirklichkeit findet sich in populären Filmen wie *Videodrome*, *Lost Highway*, *Wag the Dog*, *The Truman Show* oder *eXistenZ*. Meine These ist hierbei, daß ein neues Subgenre des Films, der „Simulationsfilm“, sich herausgebildet hat, dessen Entstehung mit David Cronenbergs *Videodrome* angesetzt werden kann. In *Videodrome* kontrolliert und verändert eine Fernsehshow die Zuschauer, wobei die mögliche Kraft des Fernsehens, die menschliche Wahrnehmung zu verändern, thematisiert wird. *Lost Highway* von David Lynch beschreibt einen Musiker, dessen psychische Fragmentation die subjektive Realität des Filmes darstellt, so daß die psychologischen Aspekte der Simulation in den Vordergrund rücken. In *Wag the Dog* von Barry Levinson inszeniert der amerikanische Präsident einen Krieg gegen Albanien, um von einer außerehelichen Affäre abzulenken; dieser Film betont hauptsächlich die Gefahr von medialen Inszenierungen und Verschwörungen. *The Truman Show* von Peter Weir berichtet von einer Person, die herausfindet, daß sie ihr ganzes Leben lang der Hauptdarsteller einer Fernsehshow war und geht somit eher auf die Effekte des Reality TV und der Mediatisierung des Alltages ein. *eXistenZ* von David Cronenberg handelt schließlich von einer Softwaredesignerin und ihrem Programm, das die Fähigkeit besitzt die Wirklichkeit perfekt nachzubilden; bei diesem Film

liegt der Schwerpunkt eher auf den Möglichkeiten durch Computer die Wirklichkeit zu verändern.

In all diesen entweder kommerziell erfolgreichen oder bei den Kritikern beliebten Filmen wird das Verhältnis von Medien, Wahrheit und Realität problematisiert. Diese medialen Texte bringen in überspitzter Form die Diskussionen über die Medien, mit ihrer möglichen Simulation und Manipulation, Machtausübung und Wahrheitsfindung auf den Punkt. Dabei werden Visionen entworfen, ob man in einer postmodernen Gesellschaft, die immer stärker von Medieninformation und Simulation beherrscht wird, überhaupt noch „die Wahrheit“ erkennen kann. Folgende Fragen werden dabei von den Regisseuren aufgeworfen: Ändern sich die Möglichkeiten oder die Art von Erkenntnis durch mediale Texte und gibt es eine erkennbare Realität hinter den medialen Repräsentationen, oder erschaffen die Medien etwa eine neue Form der Realität? Erscheinen viele Ereignisse nicht erst dann wirklich, wenn sie in den Medien erscheinen? Bekommt ein Ereignis durch die mediale Vermittlung und der damit verbundenen Loslösung vom Kontext des Vorkommens eine andere soziale Realität? Gibt es in der postmodernen Kultur verschiedene Interpretationen der Realität? Besteht grundsätzlich die Möglichkeit, daß die mediale Realität die nicht mediale Wirklichkeit abbildet? Ist die mediale Abbildung oder Aufzeichnung der Realität nicht schon immer eine Inszenierung der Realität? Wie glaubwürdig sind dann die Medien, und welche Möglichkeiten gibt es für den Rezipienten überhaupt noch die Realität zu erkennen?

Was können die Cultural Studies zum Verständnis dieser Problematik beitragen?

John Fiske nimmt in seinen Theorien zu dem Problem der Mediatisierung der Realität Stellung und entwickelt seine Medientheorie, mit Hilfe des Baudrillardschen Simulationsansatzes (1978) und insbesondere des Foucaultschen Diskursmodells (1991), weiter. Fiske sieht dort die Rezeption und Aneignung von Texten als soziale Ereignisse, in denen sich gesellschaftliche Antagonismen und Differenzen manifestieren. Sie sind damit Teil der Zirkulation von Bedeutungen und Vergnügen, die eine Kultur ausmacht. Für Fiske ist deshalb nicht die zentrale Frage, wie Aussagen gemacht werden, sondern wer welche macht, und welche Meinungen machbedingt ausgegrenzt werden (vgl. Winter 1997: 54/55). In seiner Theorie beschreibt er mediale Texte und Medienereignisse als Orte sozialer Auseinandersetzungen, in denen sich Machtverhältnisse durch Diskurse und Gegendiskurse, Wissen und Gegenwissen verschieben. Mediale Repräsentationen sind daher nicht Diskurse über Ereignisse, vielmehr sind sie Diskursereignisse, beziehungsweise Medienereignisse, die

die Realität erst verfügbar machen, und die immer Spuren von anderen, konkurrierenden Diskursen beinhalten.

Erfahrung und Wissen, und damit auch Wahrheit und Realität, sind somit in Machtverhältnisse eingebettet und deswegen immer nur perspektivisch erfahrbar (vgl. Winter 1997: 56). Fiske folgert daraus, daß Medien nicht mehr eine sekundäre Repräsentation der Realität bereitstellen, sondern sie beeinflussen und produzieren die Realität, die sie zeigen. Die Wahrnehmung dieser Realität ist Teil eines sinnproduzierenden Prozesses, in dem die Medien eine signifikante, aber keinesfalls determinierende Rolle spielen. Die Medien produzieren zwar mit ihrer Berichterstattung Medienereignisse, aber nur wenn Interesse bei der Öffentlichkeit vorhanden ist, wird ein Ereignis wirklich zu einem Medienereignis (vgl. Fiske 1994: xx, xxi). Wissen wird dadurch zu einem Produkt der Medientechnologie, und nur Personen mit einer großen Medienliteralität können noch an der Produktion und Zirkulation von Wissen teilhaben. Fiske folgert daraus, daß man sich in einer postmodernen Welt nicht länger auf eine stabile Beziehung oder klare Unterscheidung zwischen einem realen Ereignis und seiner medialen Repräsentation verlassen kann. Deshalb können wir nicht mehr davon ausgehen, daß das Reale wichtiger oder bedeutsamer, beziehungsweise wahrer ist als die Repräsentation; ein Medienereignis besitzt dadurch in der Konsequenz seine eigene Realität (vgl. Fiske 1994: 2).

Nach Fiske muß eine Analyse der Kultur und ihrer medialen Texte folgende Dinge leisten. Sie muß die Prozesse der diskursiven Kämpfe enthüllen, in denen die Diskurse zum unterdrücken, verringern und entkräften benutzt werden; in denen die Diskurse um Aufmerksamkeit und den Zugang zu den Technologien der Sozialzirkulation kämpfen, und in denen die Diskurse versuchen, die Interessen der ihnen zugehörigen Sozialformationen zu fördern und zu verteidigen (vgl. Fiske 1994: 4 f). Diskurse repräsentieren dabei nicht die Gesellschaft, sondern handeln in und herrschen über die Gesellschaft. Die dominanten Diskurse, also die, die den Mainstream beherrschen, bedienen deswegen auch die dominanten sozialen Interessen.

Die diskursiven Strömungen und Gegenströmungen sind nach Fiske zugängliches Material für den Analytiker, der versuchen muß, den Fluß der unzugänglichen und unsichtbaren Strömungen und Gegenströmungen, die tief unter der Oberfläche liegen, zu enthüllen (vgl. Fiske 1994: 7). Die Metapher des Flusses, als eine Anhäufung von multiplen Strömungen, ist dabei ein Versuch, die multiplen Achsen der Macht, die unser tägliches Leben kreuzen, und

die Identitäten und Beziehungen, die dadurch geformt und umgeformt werden, zu beschreiben (vgl. Fiske 1994: 65).

Filme sind hierbei ein Medium, durch das diese Strömungen, diese diskursiven Kämpfe übermittelt werden. Sie funktionieren als Übertragungsstationen, die Themen des öffentlichen Interesses erzeugen oder unterdrücken und den Diskursen eine hohe Sichtbarkeit, Energie und eine generelle Orientierung geben. In der sozialen Zirkulation von Meinungen sind diese Übertragungsstationen mit ihrer Möglichkeit, Signale und Diskurse umzuleiten, sehr wichtig, aber niemals allein der Ursprung der Diskurse oder der Grund für bestimmte soziopolitische Effekte (vgl. Fiske 1994: 24).

Die nun folgende Analyse des Filmes *eXistenZ* soll ein Versuch sein, die Diskurse über die Mediatisierung der Realität, die in unserer Gesellschaft zirkulieren, besser zu erfassen und einzugrenzen.

Learning from Cinema: *eXistenZ*

Synopsis - „Play it. Live it. Kill for it.“

„eXistenZ is not only a game...“ (Allegra Geller)

Die Firma „Antenna Research“ organisiert eine Testvorführung ihres neuen Computerspieles „eXistenZ“ in einem kleinen, kirchenähnlichen Gemeinschaftsraum, in dem eine große Menge Spielefans versammelt sind.



Das Spiel eXistenZ basiert auf so fortgeschrittener Technologie, daß es einen Quantensprung von allem bisher möglichen entfernt ist. Der Realismus des Spieles wird durch ein Interface, das an ein lebendes Organ erinnert, dem „Metaflesh Game Pod“ erzeugt; dieses Interface wird dann über „Bioports“, die in die Spieler implantiert sind, direkt mit dem menschlichen Nervensystem verbunden. Die menschliche Energie der Spieler stellt dann den Strom für das Spiel bereit, und da das Pod Zugang zu den Erinnerungen, Ängsten und Sorgen und Anliegen der Spieler hat, hängt jeder Weg, den das Spiel nimmt, von dem Bewußtsein des jeweiligen Benutzers ab.



Aufregung entsteht unter den Fans, als sich herausstellt, daß die wie eine Göttin verehrte Entwicklerin des Spieles, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), selbst anwesend ist. Sie stellt ihr Programm eXistenZ vor, und der Moment kommt, in dem die eifrigen Spieler sich in das Spiel ihres Lebens begeben dürfen, doch plötzlich werden sie von einem Protestler, einem „AntieXistenZialisten“ aus ihrer simulierten Welt erweckt. Er schießt auf Allegra, verletzt sie aber nur leicht, doch das Game Pod wird bei dem Attentat ernsthaft beschädigt. In dem folgenden Chaos wird Allegra schließlich von Ted Pikul (Jude Law), einem einfachen Antenna Research Sicherheitsangestellten, fortgebracht.

Nach ihrer Flucht entdeckt Allegra zu ihrer Frustration, daß Pikul keinen Bioport hat, sie muß aber das Spiel mit zwei Personen testen, um festzustellen, wie schwer das Game Pod beschädigt ist. Deshalb führt sie Pikul zu einer verlassenen Tankstelle, in der der Tankwart Gas (Willem Dafoe) dem nervösen Pikul einen infizierten Bioport implantiert. Gas entlarvt sich jedoch als falscher Freund, denn er versucht sich das 5 Millionen \$ Kopfgeld zu verdienen, das von den AntieXistenZialisten auf Allegra ausgesetzt wurde.

Allegra tötet Gas und führt Pikul zu einem verlassenen Skigebiet, wo der befreundete Spielexperte Kiri Vinokur (Ian Holm) einen chirurgischen Eingriff am Game Pod unternimmt und Pikuls verseuchten Bioport gegen einen neuen austauscht. In einem einsamen Chalet finden Pikul und Allegra schließlich einen Zufluchtsort, so daß sie eXistenZ spielen können.

Pikul findet das Spiel durch seinen Realismus atemberaubend, da die Handlung voll von intelligenten Effekten und komplexen Handlungsfäden ist, die durch das spezifische Bewußtsein der Spieler beeinflusst wird. Pikul und Allegra kommen dann zu einem seltsamen Ort, der Trout Farm, einem ehemaligen Fischeaufzuchtplatz, der zu einer Fließband-Produktionsanlage für Computerspiele umgewandelt wurde; die Arbeiter fügen hier Platinen für die Game Pods aus den Nervensystemen von mutierten Amphibien zusammen. Der inzwischen zuversichtlichere Pikul nimmt immer stärker Anteil am Spielverlauf, und so erforschen er und Allegra noch mehr vom gefährlichen und voller Intrigen steckenden Spiel. Aber die AntieXistenZialisten kommen gefährlich nahe an Pikul und Allegra heran und Kiri Vinokur versucht Allegra auch noch zu überzeugen, zu einer anderen Spielefirma überzulaufen. Allegra erschießt ihn und Pikul fragt sie, „What the fuck are you doing? You’ve killed him. You gonna kill me next?“ Allegra: „Pikul, he was only a game character. I didn’t like the way he was messing with my mind.“ Pikul: „You didn’t like that? So you killed him. Allegra: „He’s only a game character. Pikul: „Allegra, what if we’re not in the game anymore?“ Allegra: „If-- If we’re not--“ Pikul: „If we’re not, then you just killed someone real.“ Nach diesem Streit tötet Allegra Pikul und erwacht dadurch aus dem Spiel. Es stellt sich für den Zuschauer heraus, daß alles bisher in dem Film *eXistenZ* gezeigte, zu dem Spiel *tranCendenZ* der Firma Pilgrimage gehörte und Allegra und Pikul in Wirklichkeit die „Betatester“ dieses Spieles waren. Nachdem die Testveranstaltung vorüber ist, gehen die beiden zum Entwickler von *tranCendenZ* Yevgeny Nourish und erschießen ihn und seine Assistentin.

Einordnung in das Genre, Analyse und Ästhetik

Wenn man versucht Cronenbergs Filme in ein Genre einzuordnen, so könnte man sie dem Science-fiction oder dem Horrorfilm Genre zurechnen. Aufgrund der intensiven Beschäftigung mit dem menschlichen Körper und der Betonung von Metamorphosen in seinen Filmen, sieht Martyn Steenbeck sie als Vertreter des „Body Horror“ (vgl. Rodley 1992: xiii, vgl. auch Jones 1999: 7).

Lössl bezeichnet Cronenbergs Filme als „Biological Horror“ oder „Sophisticated Horror“ (vgl. Lössl 1999). Ich glaube aber, daß ein Teil seiner Filme besser in ein neues Genre passen, das ich das „Simulationsgenre“ nenne, und dessen Entstehung ich mit Cronenbergs Film *Videodrome* (1982) ansetze (wobei dieses neue Genre bestimmte Konventionen erfüllt und sich gewisser medialer Codes bedient).

David Cronenberg wurde durch Filme wie *Shivers* (1975), *Rabid* (1976), *The Brood* (1979), *Scanners* (1980), *Videodrome* (1982), *The Dead Zone* (1983), *The Fly* (1986), *Naked Lunch* (1991) und *Crash* (1996) bekannt. Seine Filme erscheinen manchen oft nur als simple Horrorfilme, doch verbirgt sich hinter den Schockeffekten und dem „Spektakel“ immer auch eine tiefere Bedeutung. Beispielsweise behandeln *Videodrome* und *eXistenZ* die Möglichkeit von Medien, insbesondere elektronischer, durch ihre mögliche Simulation und Manipulation, Machtausübung zu ermöglichen und Wahrheitsfindung zu beeinflussen. Beschäftigte Cronenberg sich in *Videodrome* noch mit den Theorien Baudrillards und Marshall McLuhans und bezog sie dann auf das Fernsehen, so geht er 16 Jahre später in *eXistenZ* allgemeiner auf postmoderne Entwicklungen und Computerspiele ein. Fragte er sich in *Videodrome*, ob „videophile“ Menschen, wie Max Renn, zu Medienmarionetten werden, so beschäftigt ihn jetzt mehr, ob Gamedesigner in der Zukunft wie Götter behandelt werden und Menschen ohne Bioport, wie Ted Pikul, für die Postmoderne ausreichend medienkompetent sind? Diesmal geht es jedoch nicht, wie in *Shivers* oder *Rabid*, um die mögliche Bedrohung der Menschheit durch eine Seuche, sondern um die Gefahr durch ein Computerspiel und der „Mad Scientist“ taucht diesmal in der Form einer Gamedesignerin auf.

„In another way, everybody's a mad scientist, and life is their lab. We're all trying to experiment to find a way to live, to solve problems, to fend off madness and chaos. So, to somehow have to figure out what they're doing, what their worth means, what their relationship to society is, how to use their creative energy and how to deal with their destructive energy.“ (Cronenberg in Rodley 1992: 7)

eXistenZ handelt, wie in *Scanners* oder *The Dead Zone*, auch von Menschen, die eine besondere Gabe oder eine außergewöhnlich Fähigkeit besitzen und deswegen von einem Teil der Gesellschaft mißverstanden werden. In *eXistenZ* sind dies die heimlichen Aktionen der Untergrundorganisation, der AntieXistenzialisten, die gegen die Entwickler von Computerspielen, als Zerstörer der Realität, kämpfen. Weitere Themen, die diesen drei Filmen gemeinsam sind, ist die Möglichkeit Gedanken physisch werden zu lassen und die Thematisierung der Allmacht und der Rücksichtslosigkeit von großen Konzernen.

Cronenberg ist dabei fasziniert von Institutionen und Organisationen wie der Keloid Clinic (*Rabid*), dem Somafree Institute (*The Brood*), Consec (*Scanners*), Spectacular Optical (*Videodrome*) und Antenna Research (*eXistenZ*). „An institution is really like an organism, a multi-celled animal in which the people are the cells. The very word „corporation“ means body. An incorporation of people into one body. ... I connect this with the concept of a human body, in which the cells change regularly. They live and die their own lives, and yet the overall flow of the existence of the body as an individual seems to be consistent.“ (Cronenberg in Rodley 1992: 29) Dabei konstruiert er in einem Teil seiner Filme eine neue Semiotik des Körpers, die Geist - Körper Dichotomie wird bei ihm zu einer Geist - Körper - Maschine Trichotomie. Mit Hilfe dieser Bilder der Hybridisierung von Mensch und Technologie zeigt er Dinge, die mit Dialogen so nicht darstellbar wären. „I have to make the idea, I have to make the word be flesh.“ (Cronenberg in Labarthe 1999)

eXistenZ ist postmoderne Science-fiction, denn Cronenberg sieht die komplexe, hyperreale, massenmediale Welt voraus, die immer mehr zum Thema der postmodernen Theoretiker wird. Er sieht eine Welt, in der Bilder gelebte Erfahrung ersetzen, Verstehen von denen produziert wird, die die Informationstechnologien einer Kultur kontrollieren, und die Medien die Macht besitzen, die menschliche Wahrnehmung zu verändern. *eXistenZ* wechselt ohne Vorwarnung zwischen dem Spiel *eXistenZ* und der im Film dargestellten „Realität“, so daß der Zuschauer, wie auch der unerfahrene Ted Pikul, Schwierigkeiten hat, zwischen Spiel und „wirklichen Ereignissen“ zu unterscheiden. Pikul verliert schließlich in dem Spiel allen Sinn für Zeit, Raum und für sich selbst: „Ich fühle mich ein klein wenig losgelöst von meinem wirklichen Leben... Ich weiß nämlich weder, wo sich mein Körper, noch wo sich die Realität befindet; ich weiß auch nicht mehr, was ich getan, beziehungsweise nicht getan habe.“ Allegra Geller: „Das ist ein wunderbares Zeichen... Das Spiel macht viel mehr Spaß, wenn es erst einmal realer als die Wirklichkeit geworden ist.“ Aus dieser postmodernen Hyperrealität ergibt sich aber, da wir uns ja immer nur auf unsere eigene Wahrnehmung verlassen können, das Problem, zwischen Simulation und Realität zu unterscheiden. „Our own personal perception of reality is the only one we'll accept. Even if you're going mad, it's still your reality. But the same thing, seen from an outside perspective, is a person acting insane. The two ideas clicked together.“ (Cronenberg in Rodley 1992: 94)

Wie bei vielen postmodernen Filmen bleibt bei *eXistenZ* das ungewöhnliche Ende offen, denn es bleibt unbestimmt, ob Pikul und Allegra sich eventuell doch noch im Spiel befinden.

Durch die große ästhetische und intellektuelle Komplexität besitzt *eXistenZ* auch eine ausgeprägte Polysemie. Cronenberg problematisiert damit, ähnlich wie Jean Baudrillard (1978), das Verhältnis der Repräsentation zur Realität. Das Reale wird von der Repräsentation um seinen Thron gebracht, bei Cronenberg geschieht dies dadurch, daß er die Realität mit Repräsentationen und die Repräsentationen mit Realität vermischt. Die Destruktion und die Rückblende sind ein filmische Ausdrucksmittel dafür, denn die Metapher, der Bruch demoliert die lineare Kohärenz, die normalerweise die Identität des Filmes darstellt. Cronenberg arbeitet deshalb gerne mit selbst geschaffenen Symbolen und Metaphern, zum Beispiel entwickelte er für seine Filme oft ein neues Vokabular, in *eXistenZ* sind dies Begriffe wie das „MetaFlesh Game-Pod“ oder der „Bioport“. „It's really an attempt to fuse the fantasy and make it real, physical and organic. It's the game made flesh.“ Er versucht den Begriff Ästhetik anders zu definieren, ihm einen neuen Inhalt zu geben, um das Denken der Zuschauer zu verändern, dadurch wirken die Bilder in seinen Filmen oft sehr kalt, real und eindringlich; Steenbeck nennt diese postmoderne Ästhetik „Cronenbergesque“.

Die Gestaltung von *eXistenZ* selber ist etwas anders als in seinen anderen Filmen und für einen Science-fiction Film sehr einfach und „low tech“ (vgl. Rudolph 1999: 48). Cronenberg versuchte diese Welt der Zukunft durch Subtraktion und nicht, wie gewöhnlich, durch Addition zu erreichen, dies erkennt man am Fehlen von Computern, Bildschirmen und einfachen Telefonen. Er benutzte diese Mittel, um die Zuschauer zu dislokalisieren und eine möglichst zeitlose und authentische Atmosphäre zu erschaffen. Seine Bilder sind dabei taktil, skulptural und durch das Fehlen jeglicher Muster auch etwas kubistisch. „A lot of the storytelling details are pictorial,...“ (Rudolph 1990: 50) Durch die musterlosen Materialien der Kostüme der Schauspieler, versucht er das Polygonstrukturdesign aktueller Computerspiele zu suggerieren und mit Hilfe einer „Erd und Fleisch Ton Palette“, daß in der Zukunft biologische Geräte elektronische Vorrichtungen verdrängen werden (vgl. Rudolph 1999: 50/54/58).

Rezensionen als Diskurse

David Cronenbergs *eXistenZ* wurde bei seiner Aufführung von vielen Kritikern in der USA und Deutschland sehr gelobt und mit dem Preis der Jury, dem Silbernen Bären - für besondere künstlerische Leistungen - auf den Internationalen Filmfestspielen in Berlin ausgezeichnet. Kommerziell scheint *eXistenZ* aber bisher nicht so erfolgreich zu sein, da nur knapp 3 Millionen Dollar in die Kassen der US-Kinos geflossen sind (vgl. Krainhöfner 1999: 36).

Man kann erkennen, daß es drei Hauptrichtungen in den Rezensionen gibt. Bei der ersten Lesart wird, aufgrund der schockierenden Spezialeffekte, der tieferliegende Sinn nicht erkannt, bei der zweiten Richtung wird kritisiert, daß Cronenberg Fiktion und Realität nicht genau genug in seinem Film unterscheidet (obwohl dies ja von ihm beabsichtigt ist) und der dritte Diskurs decodiert den Film schließlich vornehmlich im Sinne des Regisseurs (vgl. existenz.com).

Ein gutes Beispiel für die erste Lesart ist die Rezension von Janet Maslin in der New York Times: „Most films that explore the possibilities of virtual reality have some aspirations to sleek science fiction. Not David Cronenberg's. His "Existenz" has the oozing, throbbing, ghoulish hallmarks of other Cronenberg fever dreams ("Naked Lunch," "The Fly"). And sometimes it even has enough coolly remote style to make them palatable. ... Its name, the film's title, is pronounced "eggs is tense" and meant to have a whiff of the philosophical, even if its intellectual ambition seems mostly limited to spelling affectations ... Design note: though the film includes a few distinctively throbbing, fleshy props, it is more interestingly bare of clocks, watches, screens, telephones and other familiar elements. If only the frog parts had been missing too.“ (Maslin 1999) Aber auch Olaf Schneekloth vom Spiegel Online hatte seine Probleme mit Cronenbergs Art der Darstellung: „Eine selbstbezogene Dauerschleife, die Cronenberg immer wieder mit abstrusen und unappetitlichen Details garniert.“ (Schneekloth 1990)

Die zweite Lesart erkennt man gut in den Rezensionen von Cinema, USA Today und Spiegel Online: „Sind wir im Spiel, oder ist das jetzt Realität? Diese Fragen stellen sich sowohl die Figuren in diesem bizarren Drama als auch die Kinobesucher immer wieder. Das Computerspiel imitiert die Wirklichkeit nahezu perfekt - ... Aber in den meisten Szenen kann man die virtuelle Welt nicht von der realen unterscheiden. Zu normal sehen Schauplätze wie eine Waldlichtung oder ein chinesisches Restaurant aus.“ (Marquardt 1999: 110) „This typical, creepy-crawly, weirdly personal horror movie from David Cronenberg lacks coherence, compelling dialogue, dramatic structure and plausibility. The special effects are disturbing enough to return in our nightmares, but story is a silly, meandering dark fantasy. Only Cronenberg knows what is going on, ...“ (Seller, Andy 1999)

„eXistenZ“ bietet kaum noch Orientierungsmöglichkeiten, wo die triste Wirklichkeit aufhört und das schmutzige Spiel beginnt und stellt damit konventionelle Sehgewohnheiten in Frage. ... Spannend ist die düstere Zukunftsvision trotzdem, weil man den unterschiedlichen Realitätsebenen genauso hilflos ausgeliefert ist wie Ted.“ (Schneekloth 1990)

Der dritte Diskurs, der um Aufmerksamkeit kämpft, zeigt sich zum Beispiel in der Kritik von Kevin Thomas in der Los Angeles Times: „Cronenberg is not trying for a profound cautionary tale, but a provocative entertainment that allows him free range with his unique, darkly funny and disturbing vision. ... „In any event “eXistenZ“ is a kind of a ultimate nothing – is – as – it – seems movie...“ (Thomas 1990: D6) Für die Berliner Morgenpost stellt die Welt in *eXistenZ* einen einzigartigen Kosmos, in dem Mensch und Maschine verschmelzen und Realitätsprinzipien außer Kraft gesetzt werden, dar. (vgl. Presseinformation) Blickpunkt Film findet: „Wo *Total Recall* oder *Strange Days* enden, fängt David Cronenberg erst an und nimmt den Zuschauer mit auf einen Trip, der gekonnt mit obsessiven Kopfgeburten wie der Maschinenwerdung des Menschen, fließenden Übergängen zwischen Leben, Traum und Medienwirklichkeit und dem Alternativuniversum von Virtual-Reality-Spielen jongliert.“ (vgl. Presseinformation). Dagegen erkennt Der Tagesspiegel ein undurchschaubares Labyrinth aus falschen und echten Welten und zieht sogar die Verbindung zur Peter Weir und seiner *Truman Show* (vgl. Presseinformation). Stuart Klawans in der New York Times hält *eXistenZ* sogar für den weisesten Simulationfilm, den es bisher gegeben hat, und sehr positiv äußern sich auch die Organisatoren des Fantasyfilmfestes „EXISTENZ ist für die Generation der Computerspiele, was VIDEODROME 1983 für das Medium Video war.“ Die Zeitschrift Moviestar sieht in *eXistenZ* eher einen „Cyberthriller“, wobei der American Cinematographer ihn als „Cerebral Thriller“ bezeichnet. (Tschiedert 1999: 32; Rudolph 1999: 48) Selbst der eher konservative NEW YORKER hält *eXistenZ* für einen großartigen Film (vgl. amerikanisches DVD Cover).

Szenenanalyse

Die nun folgende kurze Beschreibung und Analyse zweier zentraler Szenen des Filmes *eXistenZ* versucht einige Aspekte der vorher beschriebenen Theorien und Themen zu veranschaulichen. Die Betatester von *eXistenZ* werden von einem AntieXistenZialisten, der eine Knorpelpistole in der Hand hält, unsanft aus ihrer simulierten Welt erweckt. Der Protestler steht auf und ruft „Death to the demoness, Allegra Geller! Death to Antenna Research!“

Er schießt auf Allegra, verletzt sie aber nur leicht, doch das Game Pod wird bei dem Attentat ernsthaft beschädigt. In dem folgenden Chaos wird Allegra dann von Ted Pikul, einem einfachen Antenna Research Sicherheitsangestellten, fortgebracht (vgl. *eXistenZ* DVD Video 8:51 – 9:59).



In diesem ersten Teil des Filmes wird schon klar, daß Cronenberg von einer großen Bedeutsamkeit des Spieles als Medium ausgeht. Allegra wirkt wie ein Star und wird von ihren Fans wie eine Göttin verehrt. Die Gegensätze „goddess“ und „demoness“ stehen dabei für Fluch und Segen, für beide Seiten der neuen Medien. Man beachte bei dieser Szene die Begeisterung der Fans, den kirchenähnlichen Raum, die „low tech“ Ausstattung, das Fehlen jeglicher Muster und den intertextuellen Verweis auf die TV Serie *The X-Files* durch das Zitat „Trust no one!“. Dieses Zitat bezieht sich in meinen Augen aber auch darauf, daß man den Medien nicht mehr vertrauen kann.

Allegra und Pikul haben inzwischen mit der Spielgruppe das Spiel „tranCendenZ“ beendet und verüben ein Attentat auf den Gamedesigner und seine Assistentin, mit den Worten: „Don’t you think you should have to suffer for all the harm you’ve done...and intend to do to the human race? Designer: „– What? – Yes.“ „Don’t you think the world’s greatest game artist ought to be punished... for the most effective deforming of reality?“

Allegra: „Death to the demon, Yevgeny Nourish!“ Pikul: „Death to Pilgrimage! Death to tranCendenZ!“ (vgl. *eXistenZ* DVD Video 1:32:22 – 1:33:22).



In der letzten Szene des Filmes kann man gut die starken Parallelen zum ersten Attentat erkennen; die erste und die letzte Szene spielen zwar im gleichen Setting, doch es gibt eine veränderte Realität und deshalb ein leicht verändertes Set. Die Zuschauer müssen sich fragen: Sehen wir jetzt Allegra und Pikul in *eXistenZ*, dem Film oder in *eXistenZ*, dem Spiel oder vielleicht sogar in *tranCendenZ*? Hier zeigt sich schließlich, daß Allegra und Pikul die ganze Zeit nur ein Computerspiel gespielt haben, und das erste Attentat und die weitere Handlung alles nur Fiktion beziehungsweise Simulation war.

Cronenberg über *eXistenZ*

Das Spiel *eXistenZ* ist für Cronenberg der perfekte Ort, um zwei seiner Lieblingsthemen miteinander zu verbinden, die Vorstellung, daß wir unsere eigenen Ebenen der Realität entwerfen und die Idee, daß das kreative Produkt, das Kunstwerk zum gefährlichen Gegenstand für den Künstler werden kann. „These are the two poles that are the basis of *eXistenZ*. So thematically it connects to *Crash*, *Videodrome*, *Naked Lunch*, and in fact, *M. Butterfly*...“ (vgl. www.existenz.com). Er glaubt, daß man sich als Figur in einem Videospiel, vermutlich genauso verhalten würde, wie in der realen Welt:

„Man stellt die üblichen Fragen wie „Woher komme ich?“ und „Wohin gehe ich?“ und weil man die sowieso nie zufriedenstellend beantworten kann, versucht man sich mit dem zu arrangieren, was man als Realität wahrnimmt.“ (vgl. Bertelmann 1999: 110). In Cronenbergs Augen gibt es die Vermischung von Fiktion und Realität schon lange, denn die meisten Menschen erleben die Welt durch Medien vermittelt, deshalb wird in der Konsequenz alles zur Fiktion und genau darum geht es in *eXistenZ*. „This movie is about the way different realities are created and the idea that we do create reality ... There is no absolute reality. It has to do with our physiology, and then it has to do with our consciousness.“ (vgl. LA Times 1999: D6). Für den Einzelnen wird es dadurch aber sehr schwierig eine ausreichend große Medienkompetenz zu entwickeln. „Jedes unserer Realitätsmuster ist bis zum Platzen angefüllt mit kleinen und großen Realitäten, mit Illusionen und Täuschungen. Es ist für den Einzelnen schon sehr schwierig, diese kaleidoskopartigen Wahrnehmungen sinnvoll zu analysieren und zu filtern.“ (vgl. Lössl 1990).

Cronenberg versteht sich selbst als kritischer und in gewissem Sinne sogar gefährlicher bzw. antisozialer Filmmacher, der die gegenwärtigen gesellschaftlichen Prozesse studiert und versucht Entwicklungen zu beobachten; trotzdem fehlt ihm die Fähigkeit zu entscheiden, was gut und was schlecht ist und ebenso die Autorität, mit seinen Filmen die Welt erklären zu können (vgl. Oßwald 1999: 37). Abschließend läßt sich feststellen, daß Cronenberg eine postmoderne Situation inszeniert, die auch von einigen Vertretern der postmodernen Sozialtheorie beschrieben wird; so daß sich die Frage stellen läßt, wer die eindrucksvollere Darstellung oder Erklärung anbietet.

Literatur

Baudrillard, Jean, 1978: Agonie des Realen.
Berlin: Merve.

Bertelmann, Renée, 1999: „Wie leben längst in einer Kunstwelt“. (110)
in:
Cinema, 11.

Denzin, Norman K., 1991: Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema.
London, Thousand Oaks, New Dehli: Sage.

Denzin, Norman K., 1995: The cinematic society: The voyeur's gaze.
London, Thousand Oaks, New Dehli: Sage.

Fiske, John, 1987: TV: Re-Situating the Popular in the People.
in:
Continuum: The Australian Journal of Media & Culture.
vol. 1 no. 2: Film, TV and the Popular
<http://kali.murdoch.edu.au/~continuum/1.2/Fiske.html>

Fiske, John, 1992: Reading the Popular.
London, New York: Routledge.

Fiske, John, 1993: Television Culture.
London, New York: Routledge.

Fiske, John, 1994: Media Matters. Everyday Culture and Political Change.
Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Foucault, Michel, 1991: Die Ordnung des Diskurses.
Frankfurt a. M.: Fischer.

Grossberg, Lawrence; Nelson, Cary; Treichler, Paula A. (Hg.), 1992: Cultural Studies.
New York, London: Routledge.

Hall, Stuart, 1980: Encoding/Decoding. (128 – 138)
in:
Hall, Stuart; Hobson, Dorothy; Lowe, Andrew; Willis, Paul (Hg.): Culture, Media, Language.
London: Hutchinson.

Hepp, Andreas; Winter, Rainer (Hg.), 1997: Kultur, Medien und Macht.
Cultural Studies und Medienanalyse.
Opladen: Westdeutscher Verlag.

Hörning, Karl H., 1995: Technik und Kultur. Ein verwickeltes Spiel der Praxis.
Paper 1
Institut für Soziologie, RWTH Aachen.

- Hörning, Karl H; Winter, Rainer (Hg.), 1999: Widerspenstige Kulturen. Cultural Studies als Herausforderung. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Kellner, Douglas, 1995: Media Culture. Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern. London, New York: Routledge.
- Klawans, Stuart, 1999: That Void in Cyberspace Looks a Lot Like Kansas
in:
New York Times, 20.6.1999
<http://search.nytimes.com/search/daily/bin/fastweb?getdoc+site+site+84075+1+wAAA+existenz>
- Krainhöfner, Jürgen, 1999: eXistenZ. Das Fleischgewordende Spiel. (34 - 36)
in:
Moviestar, 12.
- Jones, Allen, 1999: eXistenZ. Video-gaming David Cronenberg style.(7)
in:
Cinefantastique, 5.
- Lamnek, Siegfried, 1995: Qualitative Sozialforschung. Weinheim: Beltz.
- Lash, Scott, 1990: The Sociology of Postmodernism. London, New York: Routledge.
- Lössl, Ulrich, 1999: David Cronenberg. „Der Tod ist absurd“. Spiegel Online 16.11.1999
<http://www.spiegel.de/druckversion/0,1588,52584,00.html?dt.ue>
- Los Angeles Times, 1999: Cronenberg: A Reality Check With ‚eXistenZ‘. (D6) 22.4.1999.
- Luhmann, Niklas, 1995: Die Realität der Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Mc Carty, John, 1984: Splatter Movies. Breaking the Last Taboo of the Screen. Kapitel: David Cronenberg (73 – 86)
Kent: Columbus Books.
- Manthey, Dirk; Altendorf, Jörg (Hg.), 1990: Der Horrorfilm. Stars und Macher, Monster und Effekte. Die Meister des Schreckens: David Cronenberg (134 - 141)
Hamburg: Kino Verlag.
- Marquardt, Volker, 1999: eXistenZ. (110)
in:
Cinema, 11.

Maslin, Janet, 1999: 'Existenz': In a Grisly 'Virtual' Game, Flesh and Blood Are Not
in:
New York Times, 23.4.1999
<http://search.nytimes.com/search/daily/bin/fastweb?getdoc+site+site+5026+0+wAAA+existenz>

Morris, Peter, 1994 : David Cronenberg. A Delicate Balance.
Toronto: ECW Press.

Oßwald, Dieter, 1999: „Die Reaktion ‘Ganz nett‘ wäre mir zuwenig!“
Ein Interview mit David Cronenberg. (37)
in:
Moviestar, 12.

Rodley, Chris (Hg.), 1992: Cronenberg on Cronenberg
London: Faber and Faber.

Rudolph, Eric, 1999: Flesh for Fantasy. eXistenZ inspires the ultimate reality check. (48-60)
in:
American Cinematographer. The International Journal of Film & Digital Production
Techniques, 5.

Schneekloth, Olaf, 1999: „EXISTENZ“. Organisches Cyberspiel.
Spiegel Online 16.11.1999
<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,52488,00.html>

Seller, Andy, 1999: eXistenZ.
in:
USA Today, 30.4.1999.

Testa, Bart, 1995: Technology's Body: Cronenberg, Genre, and the Canadian Ethos
in:
Post/Script, 1
http://www.utoronto.ca/cinema/cr_testa.htm

Tschiedert, Markus, 1999: „Ich weigere mich noch immer einen Computer anzufassen!“
Ein Interview mit Roland emmerich und Joseph Rusnak. (32)
in: Moviestar, 12.

Thomas, Kevin: Stimulating ‘eXistenZ’ of Games and Reality. (D6)
in:
Los Angeles Times, 23.4.1999.

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

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

Winter, Rainer, 1997: Cultural Studies als kritische Medienanalyse:
Vom „encoding/decoding“ - Modell zur Diskursanalyse. (47-63)
in:
Hepp, Andreas; Winter, Rainer (Hg.): Kultur, Medien und Macht.
Cultural Studies und Medienanalyse.
Opladen: Westdeutscher Verlag.

Weitere Quellen

David Cronenberg – Internetseite: <http://zappa.users.netlink.co.uk/cronen.html>

eXistenZ Internetseiten: www.existenz.com, www.existenz-film.de

Fantasy Filmfest: <http://www.fantasyfilmfest.com/home.html>

Dokumentarfilm von Labarthe, Andre: David Cronenberg. I have to make the word be flesh.

Presseinformation zu *eXistenZ* vom Kinowelt Filmverleih

eXistenZ DVD Video