

Der Schein trügt

CYBERWELTEN IN JUGENDFILMEN

Von Christian Exner Filme seien Ausdruck der Gesellschaft und spiegeln den Zeitgeist, heißt es. Fake-Identitäten, totale Manipulation, Cybermobbing; Bedrohung, Fremdbestimmung, Unkontrollierbarkeit – bei den zahlreichen Dystopien des Jugendkinos kann einem schon angst und bange werden. Es ist nicht leicht, in den heutigen Netzwelten jung zu sein, zeigen verschiedene Identitätskonzepte, die Jugendfilme in der Virtualität entwickeln. Gut, dass bei dieser kulturpessimistischen Sichtweise auch spannende und vielschichtige neue Geschichten erzählt werden.

EX MACHINA auf Blu-ray und DVD erhältlich

Computer und Kino, das ist schon ein ganz spezielles Verhältnis. Seit George Lucas für **Star Wars** seine Effektschmiede Industrial Lights & Magic erschaffen hat, haben Fantasywelten in Games und Film dieselbe digitale DNA. Durch die Firmenauskoppelung der Animationssparte in den Pixar Studios, die heute zum Disney-Konzern gehören, wurde die Erschaffung fiktionaler Welten noch weiter in die Digitalität verschoben. Der Film hat mit dem Zelluloid seine stoffliche Basis verloren, so wie die Musik eigentlich längst kein Vinyl mehr braucht und Bilder keine Leinwand mehr nötig hätten. Aber auch digital wird er als erzählerische, ästhetische und dramaturgische Einheit noch immer „Film“ genannt. Und dieser Film hat in seiner Mythologie durchaus skeptisch-kritische Denkwelten gegenüber seinen engsten Verwandten im Digitalen aufgemacht. Das gilt ganz besonders im Jugendfilm.

IDENTITÄTEN IN NETZWELTEN

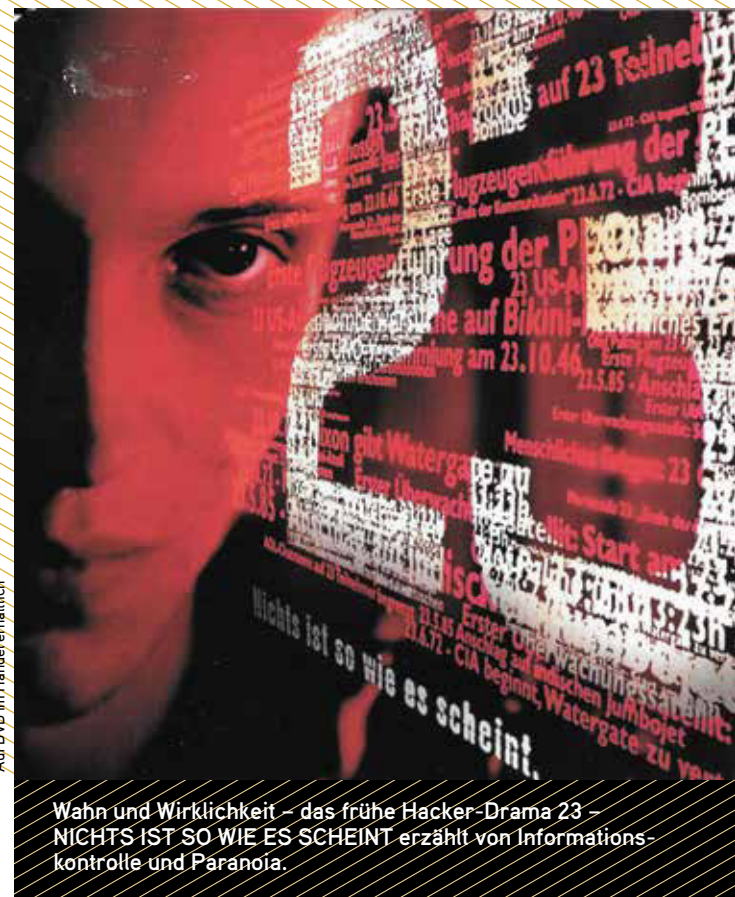
Junge Menschen werden einerseits als technische Avantgarde in der Pionier-Rolle der Hacker und Nerds inszeniert. Andererseits sind sie in ihrer Vorreiterrolle auch die ersten Opfer von Mechanismen und von Mächten, die als tendenziell unkontrollierbar über Mensch und Gesellschaft gekommen sind. Das ist – zugegeben – eine recht kulturpessimistische Sicht der digitalisierten Gesellschaft, aber leider ist es auch ein vorherrschendes Bild im (Jugend-)Film. So erzählen es nämlich Werke wie „23“, „Ben X“, „SummerWars“, „Raus“, „Homevideo“, „App“ und „Lomo“, um nur einige zu nennen.

Eine zentrale Entwicklungsaufgabe Heranwachsender ist die Formung einer eigenen Identität. In der Begegnung mit Netzwelten kann dies ganz losgelöst von sozialen Hemmungen und Stigmata geschehen, so wie in „Ben X“. Der Preis dafür ist die Gefahr einer Diffusion der Persönlichkeit, wie sie in „Lomo“ oder „Raus“ inszeniert wird. Vom gefährlichen Spiel mit Fake-Identitäten und der Annäherung einer älteren Frau an einen Liebhaber im Jugendalter handelt nicht nur der aktuelle Film **So wie du mich willst** mit der wieder einmal beeindruckenden Juliette Binoche. Auch in **LenaLove** gibt es dieses Motiv – ein Film von Florian Gaag, der scheinbar als Coming of Age-Drama mit den üblichen Cybermobbing-Problematiken einsteigt, und der als Drogen- und Psychothriller endet.

NICHTS IST WIE ES SCHEINT

Doch beginnen wir mit einem frühen Computer-Film, dem Hacker Drama **23 – Nichts ist so wie es scheint** (D 1998). Die Beschreibung des Hans-Christian Schmid-Films liest sich im Filmdienst so: „Hannover Mitte der 80er-Jahre: Das hoch begabte junge Computer-Talent Karl Koch überträgt die Verschwörungstheorie aus Robert Anton Wilsons Roman-Trilogie ‚Illuminatus!‘ auf seinen Alltag und wandelt sich unter dessen Einfluss vom selbstverantwortlichen Subjekt zum fremdbestimmten Objekt.“ In dieser Annotation sind schon sehr mächtige Topoi der Computerisierung enthalten. Hochbegabung und Fremdbestimmung sind die Pole, zwischen denen der Protagonist zerrieben wird. Anders als in der heutigen Zeit – wo Verschwörungstheorien eher von Apologeten der rechten als der linken Szene genährt werden – verbindet der Protagonist Karl Koch seine persönliche Zeichen-Esoterik rund um die Zahl 23 mit einer kritisch linken Protesthaltung und ist offen dafür, sich für Hacker-Angriffe einspannen zu lassen. Die Allianz seiner Auftraggeber ist bemerkenswert: Sie besteht aus Finanz-Hasardeuren und KGB-Agenten – definitiv das schlechteste aus zwei Welten.

So abenteuerlich das klingt, diese Geschichte hat einen faktischen Kern. Karl Koch gab es wirklich. Er war ein frühes Mitglied des Chaos



Auf DVD im Handel erhältlich

Wahn und Wirklichkeit – das frühe Hacker-Drama 23 – NICHTS IST SO WIE ES SCHEINT erzählt von Informationskontrolle und Paranoia.

Computer Clubs und er war Mitglied der SPD. Zugleich war er Anarchist und der Überzeugung, dass Wissen allen Menschen zugänglich sein müsse.

Rückblickend lässt sich sagen, dass das sehr gut in den Zeitgeist der späten 80er- und 90er-Jahre passte, in denen die Entwicklung der Computerisierung in verschiedene Richtungen denkbar war. Sie war ein Instrument des Geheimwissens und der Informationskontrolle ebenso wie eine Waffe von jungen PC-Robin Hoods. Karl Koch wurde bei aller persönlichen Ambivalenz von Intelligenz und Besessenheit, von Klarsicht und Verblendung, von Triumph und Tragik durch den Film in den Status eines Pop-Heroen erhoben, der nach dem Motto „Live fast and die early“ sein Ding durchzog. Bis zum wirklich bitteren Ende im Alter von 23 (!) Jahren.

SENSATION SEEKING

Von dem frühen Computer-Jugendfilm „23 – Nichts ist wie es scheint“ kann man eine Brücke schlagen zum düsteren Hacker-Epos **Who am I** (D 2014). Auch in ihm ist am Ende nichts so wie es scheint. Wobei letzterer sich durch seinen finalen Twist eher als Heist-Movie offenbart. Das ist eine durchaus ungewöhnliche Wendung, denn dass Jugendliche am Ende souverän aus der Geschichte hervorgehen, ist selten im Erzählkomplex „Computer-Jugend“ – außer vielleicht bei **Offline – das Leben ist kein Bonuslevel** (D 2017), dem charmant verspielten Jugendfilm von Florian Schnell mit einem Titel, der nach Erziehungsprogramm klingt.

Leben hinter einer Fassade, mehr Sein als Schein, sich Berauschen an den eigenen Fähigkeiten und an allem, was



Von der Wunscherfüllungsmaschine zum Horror-Tool – im niederländischen Thriller **APP** wird eine junge Frau von einer Handy-Anwendung tyrannisiert.

kickt. So sieht Sensation-Seeking in den frühen 2000er-Jahren aus. Und so inszeniert es das selbstbewusste deutsche Kino in dieser Ära in „Who am I“. Dazu gehören wummernde Elektro-Beats und eine pralle Palette von Genre-Mustern, die die Geschichte des Nerds Benjamin einkleiden, der als Pizza-Bote ein Doppelleben kultiviert. Ingeheim gehört er zur vierköpfigen Hackergruppe „Clay“, die den bösen Buben der etablierten Gesellschaft ins Handwerk pfuschen will. Eine besonders raffinierte Bild-idee ist dabei die Visualisierung des Darknet als U-Bahn-Waggon mit sini-stren Passagieren. Virtuelle Identitäten nehmen im Film Gestalt an. Vom verkappten Verschwörungsthriller zum Heist-Movie: An „Who am I“ kann man sich gewiss entspannter delektieren als an „23“, auch wenn eine Spur Unbehagen und Grusel beim Thema Cyber-Underground nicht fehlen darf. Doch „Who am I“ verstört seine Zuschauer unterm Strich wenig, denn innerhalb des Genre-Rahmens sind die Referenzen zu anderen Werken und bekannten ästhetischen Mustern allzu offensichtlich. Man bewegt sich in gewohnten Bahnen. Selbst Referenzen zu „23“ gehören mit dazu.

EPIDEMISCHE MEDIEN

Doch locker flockig enden – wie schon gesagt – die meisten Computer-Jugendfilme nicht. Vor allem dann nicht, wenn Vernetzung, Social Media und Smartphone ins Spiel kommen. Mit diesen Techniken wird der junge Mensch nicht souveräner – im Gegenteil: Er wird psychisch und physisch angreifbar. Am stärksten im niederländischen Thriller **App** (2013), der, ähnlich wie im Horror-Klassiker **Ring** (USA 2002), eine epidemische Medieninfektion beschreibt. Wer eine verführerische App lädt, schließt einen Pakt mit einer teuflischen (Über-)Macht. Auch die gehypte YouTube-Serie **Wishlist** (D 2016) bedient übrigens in sehr ähnlicher Weise dieses Motiv.

In „App“ ist die Smartphone-Software „Iris“ die Wunsch-erfüllungsmaschine, die der Protagonistin Anna das Studium erleichtert. Doch

das kann sie nicht lange genießen, denn Iris mischt sich unkontrollierbar in ihr Leben ein und kann nicht gelöscht werden. Der fesselnde Thriller des niederländischen Regisseurs Bobby Boermans war im Jahr 2013 weltweit der erste Kinofilm mit Second-Screen-Technologie. Die Zuschauer können sich die Begleit-App zum Film herunterladen, die das Geschehen auf dem Bildschirm hintersinnig kommentiert und sie zu Mitakteuren werden lässt.

AUFGEHEN IN DER COMMUNITY

Mitakteure in seinem Leben hat auch der Held des Films **Lomo** (D 2018) – sofern man ihn überhaupt Held oder Protagonist nennen kann, denn er ist ab einem gewissen Punkt nicht mehr treibende Kraft der Handlung, sondern Getriebener. „Lomo“ beginnt vielversprechend. Zwar bietet der Film anders als „App“ keine konkrete Anwendung außerhalb der filmischen Erzählung, doch der Second Screen ist als vielschichtige Wahrnehmungswelt in die Bildästhetik eingeflochten. Karl geht ganz auf in der Welt seines Blogs. Jede Handlung wird fast in Echtzeit von einer Kommentierung begleitet. Während seine Schwester sehr straight ihr Leben im Real Life organisiert, verschmilzt Karl mit den Reaktionen seiner Community und scheint für seine Familie und für das Mädchen, das er anbetet, nicht mehr richtig präsent zu sein. Karl gibt sich buchstäblich einer Fremdbestimmung hin und lässt seine Handlungen von anderen anonymen Akteuren manipulieren. Die Fremdbestimmung wird, anders als in „23“, nicht mehr gefürchtet, sondern geradezu ersehnt, um sich aus der Verantwortung für seine selbstverschuldete Frustration zu entlassen.

So spektakulär dieser Film beginnt, so matt wirkt er leider gegen Ende. Eine Hauptfigur ohne eigene Impulse wirkt letztendlich doch eher ermüdend und der Film ergeht sich in den erwartbaren Konflikten einer typisch bürgerlichen, dysfunktionalen Familie. Etwas schade, denn dieser Film wagt zumindest zu Beginn einen radikaleren Blick auf die exklusiven Wahrnehmungswelten einer digitalen Jugendkultur.

Einen ähnlich drastischen Blick öffnet auch der Film **Raus** (D 2019), der unter dem Arbeitstitel „Die Hütte“ seltsamerweise lange im Wartestadium vor einem Kinostart verharrte. Das Gute an diesem Film: Er passt weder in die Schublade Jugend-Drama noch in die Kategorie Kunst-kino, obwohl er von beidem etwas vorzuweisen hat (vielleicht hat genau das seine Kinokarriere gehemmt). Das allgegenwärtige Internet spielt in diesem Film zunächst nur insofern eine Rolle, als sich fünf Jugendliche im Netz zu einem Trip verabreden. Es ist ein Trip des Verzichts und der Abkehr vom nicht authentischen Leben in der Virtualität. Doch der Weg bleibt nicht das Ziel. Die Naturerfahrungen bringen nicht die Erlösung von der alles vereinnahmenden Struktur digitaler Wahrnehmungssteuerungen.

PEINLICHKEIT AM VIRTUELLEN PRANGER

Diese beiden Filme sind insofern bemerkenswert, als lange Zeit gerade im Jugendkino ganz sozialarbeiterisch die

Potenzierungen der Mobbinggefahren durchdekliniert wurden, während das Faszinierende an digitalen Welten unterbelichtet blieb. Eine pädagogische Attitüde haben diese beiden Werke wahrlich nicht. Und das ist auch mal wohltuend angesichts der vielen Filme, die in das Horn medienpädagogischer Warnungen und Mahnungen stoßen, so wie **Homevideo** (D 2011), der die Peinlichkeit einer sexuellen Selbstentblößung durch den Social-Media-Pranger potenziert.

Ein klassischer Cybermobbing-Jugendfilm ist **Unknown User** (D 2015), dessen Handlung sich fast komplett auf den Handy- und Computer-Interfaces der Protagonistinnen abspielt. Diese Engführung des Blicks scheint konsequent, wird auf Dauer aber ermüdend.

Da ist der belgische Film **Ben X** (B/NL 2007) deutlich schlüssiger. Er erzählt die Mobbingerfahrungen eines leicht autistischen Schülers, der aufgrund seiner Persönlichkeitsstruktur eine hohe Begabung für Computerspiele hat und in der virtuellen Welt seine wahre Stärke findet. Zugleich findet er im vernetzten Spiel eine Verbündete, die zu einer sehr engen Vertrauten wird. Inszeniert wird dieser beeindruckende, aber bisher wenig beachtete Film als Mischung aus Spielhandlung und Fiktionaler-Dokumentation. Eingestreute (fiktive) Interviews mit Eltern, Lehrern und Mitschülern deuten auf ein tragisches Ende des Protagonisten Ben hin. Doch auch hier gilt wie bei „23 – Nichts ist, wie es scheint“: Die Geschichte schlägt am Ende ein paar sehr verblüffende Volten. Wo früher filmische Erzählwelten zwischen Fantasie und Realität wechseln konnten, kommt bei „Ben X“ mit der Virtualität eine weitere Handlungsebene hinzu.

CONNECTING AND DISCONNECTING PEOPLE

Einen sehr deprimierenden Blick in die Schattenseiten des digitalen Lebens wirft **Disconnect** (USA 2012). Man kann ihm nicht einmal vorwerfen, dass seine episodenhafte und thesenhafte Inszenierung zu belehrend sei. Sie ist durchaus fesselnd und in sich schlüssig. Umso beklemmender sind seine Fragen nach Verantwortung in einem Dasein, das zwischen Virtualität und Realität, zwischen Verheißungen, Chancen, Täuschungen und Enttäuschungen changiert. Wie verhalten sich Wünsche, Sehnsüchte und Nöte zu den kommunikativen Modi, die durch den Netzaustausch geformt werden? Betroffen sind diesmal nicht nur speziell Jugendliche. Die Episoden ziehen einen Querschnitt durch die Gesellschaft und schaffen frap-

Auf DVD und Blu-ray erhältlich



Social-Media-Horror-Thriller: **UNKNOWN USER** zeigt über einen Desktop-Monitor wie das Grauen den virtuellen Raum erobert.

pirierende Verbindungen zwischen den Generationen und gesellschaftlichen Sphären.

Verglichen mit **The Social Network** (USA 2010) hat dieser Film reichlich Raffinesse. „The Social Network“ dagegen hat nicht viel zu erzählen. Er hangelt sich an der These entlang, dass ausgerechnet der Gründer des größten sozialen Netzwerks massive persönliche Defizite in seinem Sozialverhalten aufweist. Das ist schön schräg und hätte nicht besonders viel Aufmerksamkeit verdient, wenn nur Hauptdarsteller Jesse Eisenberg nicht eine so schön schillernde Version von Mark Zuckerberg abgeben würde.

EMANZIPATION DES ROBOTERS

In den Science-Fiction-Welten der ersten **Star Trek** TV-Serie herrschte noch grenzenloser Optimismus. Reisen in ferne Galaxien waren möglich, Rassismus erschien nicht nur unter Erdlingen, sondern auch unter Bewohnern anderer Galaxien überwindbar, und die Weltraumreisenden waren mit smarterer Technik gesegnet, bei der man sich heute fragt, warum sie kein Apple-Logo trugen. Der Tri-corder ist dem Smartphone wirklich frappierend ähnlich.

Dasein zwischen Virtualität und Realität – **DISCONNECT** widmet sich der dunklen Seite des Internets.



© Weikino Filmverleih



Buchstabenregen in den Meisterwerken des Cyberpunks – die US-Dystopie MATRIX war stark beeinflusst durch das japanische Animée GHOST IN THE SHELL.

Freilich gab es in den Zeiten gesellschaftlichen Aufbruchs in den 60ern, als die „Star Trek“-Serie aus der Taufe gehoben wurde, auch schon dystopische Werke. So handelte etwa Andrej Tarkowskis **Solaris** (SU 1972) von der Begegnung mit einem numinosen extraterrestrischen Organismus, dem der Mensch nicht gewachsen ist, weil er ihm seine intimsten Sehnsüchte und tiefsten Ängste zurückspiegelt.

Nicht ganz so radikal und abstrakt in der Inszenierung ist der Film **Ex Machina** (USA 2014). Doch das Setting ist ähnlich. Einsame Männer erschaffen sich eine Traumfrau, die zwar physisch existiert, aber deren Wesen für sie unberührbar bleibt und die sich emanzipiert – vom Mann und vom Menschen. Der faszinierendste Beitrag zum Thema Liebe und Begehren in der Virtualität ist gewiss **Her** (USA 2013). Plantonischer als zu einer künstlichen Intelligenz kann Liebe wohl kaum sein. Doch bei aller Vergeistigung bleibt doch der Backlash einer zerstörerischen Eifersucht, die das virtuelle Wesen dem Menschen in potenziert Weise beschert.

MENSCHEN ALS RESSOURCEN DER MASCHINEN

Japanische Animationskunst fand in Deutschland schon vor Jahrzehnten Anschluss an eine Jugendkultur, die einerseits stark durchkommerzialisiert und andererseits sehr anschlussfähig ist für eigene Kreativität. Das Interesse an Manga, Cosplay und Anime geht meist Hand in Hand. In der vernetzten Welt sind die Übertragungen popkultureller Impulse von Ost nach West beschleunigt worden. Der **Otaku** (JP 1994), den Jean Jacques

Beineix in seinem gleichnamigen Dokumentarfilm portraitiert, ist ein ganz enger geistiger Verwandter des westlichen Nerds.

Anschlussfähig waren zuvor schon die dystopischen Anime-Meisterwerke an den westlichen Cyberpunk. Wobei man bei Filmen wie **Ghost in the Shell** (JP 1995), **Blade Runner** (USA 1982) oder **Matrix** (USA 1999) kaum sagen kann, welches Werk von welchem mehr inspiriert wurde.

Sie alle deuten auf einen Zivilisationsbruch hin, in dem sich Kybernetik und Robotik von der haptischen Realität des Menschen gelöst haben. Die Technik hat keinen Fortschritt gebracht. Die von Menschen geschaffenen Systeme drohen den Menschen zu unterjochen oder ihn zu einer Ressource ihrer eigenen Existenz zu degradieren. Im Science-Fiction-Bereich schaukeln sich Hollywood und Japan-Anime gegenseitig hoch. „Matrix“ hat ganze Sequenzen von „Ghost in the Shell“ übernommen. Der grüne Buchstabenregen, der heute als Emblem für Virtualität verwendet wird, wann immer es im Fernsehen um die Visualisierung von Computertemen geht, wurde zwar von „Matrix“ populär gemacht, doch weit vorher war er schon bei „Ghost in the Shell“ zu sehen. Eigentlich verwunderlich, dass da niemals Urheberrechtskonflikte aufkamen. Aber in einer Welt des zitierenden postmodernen Kinos und eklektischer Filme sind Fragen nach Urheberschaft vielleicht längst obsolet.

ENTFESSELUNG DES ERZÄHLENS

Die Verselbstständigung der Technik ist auch Thema in dem wunderbaren Anime **Summer Wars** (JP 2009). Es geht um den 17-jährigen Kenji, der ein Computer-Nerd ist, wie er im Buche steht. Der Schüler hat einen kleinen Job als Administrator im Computernetzwerk Oz und er hat eine Verehrerin, die ihn peinlicherweise beim feierlichen Geburtstag ihrer Großmutter in ihre Großfamilie einführt. Unterdessen verselbstständigt sich im Netzwerk Oz ein Virus, der sich zu einer Gefahr für die ganze Gesellschaft auswächst. Der Virus wird als wachsendes Monster visualisiert. Ein Godzilla der Virtualität baut sich auf. Das moderne, technisierte Japan, vertreten durch Kenji, findet seine Mitstreiter in einem Clan, der seine Wurzeln in alten Samurai-Traditionen hat. Das ist viel humorvoller und entspannter erzählt, als es oberflächlich klingt.

Um die Symbiose von japanischen Kulturtraditionen und Mythen und eines sich ins Gigantische verselbstständigenden technologischen Komplexes geht es auch in dem Anime **Paprika** (JP 2006). Dieser Film flutet die Köpfe der Zuschauer mit einer atemberaubenden Vielfalt an Fantasiebildern und erzählerischen Facetten. Am Ende besteht seine besondere Raffinesse in einer Durchmischung von Kino- und Cybermythen, die wiederum als Inspirationsquelle zu dem Film **Inception** (USA 2010) führen.

Wo Hitchcocks Zugriff auf Sigmund Freud zur Begegnung von Traum und Realität im Thriller geführt hat, träumt nun die Kybernetik einen Traum vom modernen Kino, und das Kino seinerseits hat einen Alptraum von der Entfesselung und Verselbstständigung künstlicher Intelligenzen. Festhalten kann man, dass das Kino des digitalen Zeitalters seine Entitäten auflöst. In die Dualität von Traum und Realität ist die Virtualität eingedrungen und mischt alles auf. Man kann sich nicht mehr sicher sein, wer wem was auf welcher Ebene erzählt. Wenig ist noch so, wie es scheint, und genau so macht es Spaß und setzt neue Visionen und Gedanken frei.

AUTOR
CHRISTIAN EXNER

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Deutschen Kinder- und Jugendfilmzentrum und betreut dort u.a. die Portale www.kinderfilmwelt.de und www.kinofilmwelt.de.