

Reference:

Pohl, Burkhard (2002): *Abre los ojos (Alejandro Amenábar). Über Risiken und Nebenwirkungen der Virtuellen Realität.* In: Jörn Glasenapp (ed.): *Cyberfiktionen: neue Beiträge.* München: Reinhard Fischer, S. 149-177.

## **Burkhard Pohl (Göttingen)**

### **ABRE LOS OJOS: Über die Risiken und Nebenwirkungen der Virtuellen Realität**

Open your eyes, time to wake up. Enough is enough is enough is enough.  
Chumbawamba

Más sea verdad o sueño,/obrar bien es lo que importa.  
Pedro Calderón de la Barca, *La vida es sueño*

### **Internationales Kino made in Spain**

”Dem spanischen Kino geht es so gut wie lange nicht mehr.”<sup>1</sup> Mit diesen Worten weist ein schweizerischer Kritiker im Jahre 1998 auf den außerordentlichen Erfolge spanischer Spielfilme im eigenen Land hin, wobei er diese Hausse vor allem als einen ”Erfolg der Jungen” bewertet. Zu den gefeierten Regisseuren zählt auch der 1972 in Chile geborene Alejandro Amenábar. Nachdem sein Erstlingswerk TESIS (1996) beim spanischen Filmpreis *Goya* mit sieben Auszeichnungen bedacht worden war, errang Amenábar mit ABRE LOS OJOS erneut einen überwältigenden Erfolg beim Publikum und bei der Kritik, der dem Jungstar bald den Weg auf das internationale Parkett ebnete.<sup>2</sup>

In den USA wurde ABRE LOS OJOS auf Initiative von Tom Cruise als Remake (VANILLA SKY, USA 2001) inszeniert. Produziert von Tom Cruise und Paula Wagner, ging VANILLA SKY unter der Regie von Cameron Crowe an den Start, der auch für die Überarbeitung der Drehbuchvorlage von Alejandro Amenábar und Mateo Gil verantwortlich zeichnete. Die hochkarätige Besetzung verdeutlicht die kommerziellen Erwartungen: Tom Cruise und Cameron Díaz, dazu Penélope Cruz (die auch im Original spielt), Jason Lee und Kurt Russell besetzen die Hauptrollen. In Deutschland gelangte das Original mit mehrjähriger Verspätung im Sog des US-Remakes — wenn auch nur mit wenigen Kopien — ebenfalls in die Kinos, nachdem zunächst nur eine Videofassung erhältlich war.<sup>3</sup>

Gleichzeitig gelang es Amenábar, seinen dritten Film THE OTHERS/LOS OTROS (2001) in internationaler Co-Produktion und mit Nicole Kidman in der Hauptrolle zu drehen. Erneut

---

<sup>1</sup> Dahms, Tages-Anzeiger, 5.6.1998.

<sup>2</sup> Evans 1999, 3. Benavent (2000, 41) bezeichnet ABRE LOS OJOS sogar als ”la mejor producción española del 97.” Zum Erfolg trug sicher auch bei, dass Amenábar auf die Mitwirkung der zum Drehtermin schon als nationaler Star gehandelten Penélope Cruz bauen konnte.

<sup>3</sup> Und zwar unter dem Titel VIRTUAL NIGHTMARE. Unter dem gleichen Titel firmiert ein Film von Michael Pattinson (Australien 2000), der große Handlungsparallelen zu ABRE LOS OJOS aufweist.

erzielte er einen fulminanten Erfolg: LOS OTROS avancierte in Spanien zum finanziell erfolgreichsten Film eines einheimischen Regisseurs überhaupt und brachte Amenábar diesmal auch wieder die Dominanz beim Goya-Filmpreis, der dem Streifen in acht Kategorien verliehen wurde. Von Teilen der Kritik dafür gelobt, von anderen kritisiert, hat Alejandro Amenábar mit LOS OTROS ein erfolgreiches Konzept der Mischproduktion gewählt, das für das spanische Kino Modellcharakter gewinnen könnte.<sup>4</sup> Der Film wurde unter Beteiligung US-amerikanischer Geldgeber und Verleihfirmen und mit englischsprachigen Schauspielern, aber an spanischen Schauplätzen und unter Verzicht auf spektakuläre Spezialeffekte gedreht. Er kombiniert geschickt das Renommee des nationalen Erfolgsregisseurs und den Einsatz nationaler Szenarien bzw. ‚europäischer‘ Stilmittel — eingeschlossen jahrelanger *Making of...*-Vorberichte in spanischen Medien — mit einer Starbesetzung, internationaler Promotion und Rezeption und spricht somit gleichermaßen ein einheimisches und internationales Publikum diesseits und jenseits der Fachwelt an.

Bereits das in spanisch-französischer Produktion entstandene Werk ABRE LOS OJOS zeichnet sich auf inhaltlicher Ebene dadurch aus, dass es, ausgehend von einem Liebes- und Eifersuchtsdrama um Madrider Twens, zeitgenössische internationale Themen und Diskurse integriert. Darunter fällt auch die Verwendung von Motiven der Cyber- bzw. Science-Fiction, mit der ABRE LOS OJOS ein Genre für die spanischsprachige Kinematographie reklamiert, das bislang vornehmlich von US-amerikanischen Filmen (zuletzt u.a. THE MATRIX, EXISTENZ oder DARK CITY) und literarischen Texten bestimmt worden war – und das gleichzeitig auf eine mit den Namen Buñuel, Saura und Hitchcock verbundene Tradition des phantastischen Kinos rückverweist.

Nach einer Inhaltsangabe werde ich Amenábars Aneignung des populären Themas Cyberspace unter den Aspekten der Technologiekritik und der Inszenierung von Realität und Simulation untersuchen. Soweit möglich, sollen dabei auch vergleichende Beobachtungen zum fast zeitgleich produzierten Film THE MATRIX und zum US-Remake VANILLA SKY angestellt werden.

---

<sup>4</sup> Als Produzenten firmierten die spanischen Sogecine und Las producciones del escorpión (Madrid), Canal Plus (Frankreich) sowie erneut Cruise/Wagner Productions. Der Film wurde international durch Miramax Films vertrieben. Laut Presseberichten spielte THE OTHERS in den USA 96 Mio Euro und in Spanien 24 Mio Euro ein, bei Produktionskosten von rund 21 Mio Euro (Múñoz/Piña, La Vanguardia, 4.2.2002). Ein Kommentator urteilt (Mantilla, El País, 4.2.2002): "El antes y el después de Amenábar con este proyecto puede ser un antes y un después para el cine español. (Das Davor und das Danach von Amenábars Projekt bedeuten möglicherweise ein Davor und Danach für das spanische Kino)."

## **Synopsis**

Ein junger Mann fährt eines Vormittags durch die Straßen von Madrid. Entsetzt muss er feststellen, dass die Stadt menschenleer ist. Ein Alptraum, wie ein Dialog im Off anzeigt, der Teil eines längeren Berichts ist. Der in einem Gefängnis für psychisch kranke Straftäter einsitzende César erinnert sich im Zwiegespräch mit dem Psychiater Antonio an seine Vergangenheit, die ihm eine Verhaftung wegen Mordverdachts eingebracht hat:

César, ein reicher Firmenerbe und Frauenheld, wird bei seiner Geburtstagsparty von Nuria bedrängt, die sich nach einer kurzen Liebesaffäre weiter an César binden will, was dieser ablehnt. Er findet dagegen an Sofía Gefallen, der Begleiterin seines Freundes Pelayo. Ohne Rücksicht auf Pelayos eigene Ambitionen verbringt César die Nacht in Sofías Wohnung und verliebt sich in sie. Beim Verlassen des Hauses wird César von Nuria abgefangen, die ihn ihrerseits einlädt, zu sich ins Auto zu steigen. Durch Drogen aufgeputscht, verursacht die eifersüchtige Nuria absichtlich einen Autounfall, bei dem sie selbst zu Tode kommt. César erleidet Gesichtsverletzungen, die ihn unwiederbringlich entstellen und ihn zum Außenseiter der Gesellschaft machen. Nach einem Diskothekenbesuch, bei dem César sich seiner Isolierung von der Umwelt und auch von Pelayo und Sofía schmerzlich bewusst wird, bricht er betrunken im Rinnstein zusammen.

An den folgenden Tagen ändert sich Césars Leben dramatisch: Den Ärzten gelingt es, mit Hilfe einer neuen Behandlungsmethode sein Gesicht in den ursprünglichen Zustand zurückzusetzen. Sofía wendet sich ihm wieder zu und es kommt zum ersten sexuellen Kontakt zwischen beiden; der ausgebootete Pelayo verzeiht ihm. Plötzlich aber verwischen sich die Identitäten: Eines Morgens erwacht César neben Nuria, die aber vorgibt, Sofía zu sein. Gleichzeitig sieht César im Traum wieder sein entstelltes Gesicht im Spiegel. Außer sich vor Wut verprügelt César die ‚falsche‘ Sofía-Nuria, die jedoch beim anschließenden Polizeiverhör als die ‚echte‘ Sofía identifiziert wird. César dringt in ihre Wohnung ein und sieht sich dort schließlich wieder der ihm vertrauten Sofía gegenüber. Als diese während des Sexualaktes abermals ihr Aussehen verändert und zu ‚Nuria‘ wird, erstickt César sie mit einem Kissen.

Hier treffen sich die Erzählebenen. César kommt ins Gefängnis und sieht sich dort dem Psychologen Antonio gegenüber. Die Gespräche mit Antonio und Traumerfahrungen führen schließlich zur Auflösung: César hatte einen Vertrag mit der Firma Life Extension abgeschlossen, die ihn nach seinem Freitod eingefroren hatte, um in der Zukunft aus seinen Hirnströmen eine Virtuelle Realität zu kreieren. Die Geschichte seiner Heilung und Wiederversöhnung mit Sofía existierte nur in Césars Einbildung, ebenso wie die

Widersprüche seiner Erfahrungen und der Gefängnisaufenthalt. Von Duvernois, dem Firmenchef von Life Extension vor die Wahl gestellt, eine neue virtuelle Welt zu kreieren, oder in der realen Zukunft des Jahres 2140 weiterzuleben, entscheidet sich César für die letzte Lösung. Da zu diesem Zweck ein neuerlicher — virtueller — Selbstmord nötig ist, stürzt er sich vom höchsten Wolkenkratzer Madrids, der Torre Picasso.

Während das Bild schwarz bleibt, wird César aus dem Off von einer Frauenstimme aufgefordert, die Augen zu öffnen.

ABRE LOS OJOS arbeitet mit einer komplizierten Rückblendenstruktur, die vier Zeitebenen und Erzählstränge miteinander verknüpft: 1) die erinnerten Erlebnisse in der gegebenen Realität bis zum Zusammenbruch Césars nach dem Diskothekenbesuch, 2) die erinnerten Erlebnisse in der Virtuellen Realität bis zum Mord an Nuria, 3) die Gegenwart im Gefängnis in der Virtuellen Realität, 4) die innerhalb der Virtuellen Realität eingeschobenen Träume bzw. Alpträume. Die Verbindung der Zeitebenen ist sorgfältig inszeniert, z.B. durch die Überblendung vom gezeichneten Porträt auf das Gesicht der Protagonisten oder durch die semantische Verbindung von Traum und Realität über bestimmte Schlüsselsätze. Der Übergang von der gegebenen in die virtuelle Realität ist durch einen Hell-Dunkel-Kontrast und eine Schwarzblende zwischen den Einstellungen, die die am Boden liegende Maske in Césars Hand zeigen, markiert.

Entsprechend der Drehbuchvorgabe schafft sich César aus der Zukunft heraus eine Kunstwelt, die einen früheren ‚paradiesischen‘ Zustand wiederherzustellen versucht. Das in der Gegenwart des Jahres 2140 imaginierte Geschehen stützt sich auf erinnerte Modelle der Vergangenheit, so dass der Unterschied zwischen gegebener und virtueller Realität nicht in der Ausstattung, sondern nur intradiegetisch kenntlich gemacht wird. Bei weitgehendem Verzicht auf Spezialeffekte, um die Virtuelle Realität und die Sinnestäuschungen des Protagonisten zu inszenieren, sind alle Szenarien des Films der spanischen Gegenwart des ausgehenden 20. Jahrhunderts nachempfunden. Originalszenarien von Außen- (Gran Vía, Retiro-Park) und Innenräumen (Szene-Diskothek), der Soundtrack mit Songs einer Reihe spanischer und internationaler Rockbands sowie das Auftreten des bekannten spanischen TV-Journalisten Pepe Navarro bilden ein kohärentes Referenzsystem ‚Madrid Mitte der 90er Jahre‘, wie es für zahlreiche Produktionen des spanischen Gegenwartskinos charakteristisch ist.

## **Die Risiken der Technologie**

Ein gutes Jahrhundert liegt zwischen Nietzsches Diktum von Tod Gottes und seiner Entstehung - aber noch immer kämpft das Bewußtsein mit der Tatsache seiner eigenen Endlichkeit. Kurioserweise ist es gerade die Technik, die eine neue Ewigkeitsvorstellung ermöglicht. Kryogenisierung heißt das Zauberwort [...] (Deutschlandradio, WortSpiel, 23.1.99).

In *ABRE LOS OJOS* schließt César einen Vertrag über die Aufbewahrung seines toten Körpers im Zustand der Kryogenisierung, d.h., im Kältebad von flüssigem Stickstoff bei minus 196 Grad, um in einer späteren Zukunft wieder aufgetaut zu werden. Allerdings wird nicht die eigene ‚Wiedererweckung‘ in einer zukünftigen Realität, sondern eine Formel vereinbart – ”künstliche Wahrnehmung (*percepción artificial*)” —, nach der der reanimierte César per externer Beeinflussung seiner Hirnströme in einer Virtuellen Realität weiterleben soll, die als direkte Kontinuität der in der Erinnerung konservierten Gegenwart der 90er Jahre konzipiert ist. Aus dem Gedächtnis des Patienten bzw. Kunden werden zu diesem Zweck die Informationen über den eigenen Tod gelöscht, um einen linearen Übergang aus der ‚realen‘ in die virtuelle Welt zu ermöglichen.

Indes misslingt die Simulation des Paradieses auf Erden. Césars Beispiel zeigt, dass sich die menschliche Natur nicht völlig maschinell manipulieren lässt und dass die Glücksversprechen technischer Perfektion sich als Alpträume erweisen können. Die schöpfungsgleiche Fortsetzung der menschlichen Existenz in Form der extern generierten VR im Kälteschlaf ist als eine nicht umzusetzende technische Wahnvorstellung diskreditiert. Wie der Mitarbeiter von Life Extension eingesteht: ”Hombre, el subconsciente siempre podrá jugarte una mala pasada (Das Unterbewusstsein kann einem natürlich immer einen üblen Streich spielen)”. Menschliche Hybris kommt im Versagen der Technik an ihre Grenzen: Als Ikarus stürzt César am Ende des Films von der Torre Picasso.<sup>5</sup>

Der Wolkenkratzer fungiert als architektonische Repräsentation entmenschlichender Technik. Die Bürogebäude der Kryonik-Firma sind im höchsten Gebäude Madrids (Spaniens) angesiedelt, dessen kalte Hochglanz-Fassade inmitten einer menschenleeren Stadt in der Schlusssequenz zu einer aseptischen Atmosphäre des Irrealen stilisiert wird. Der Turm als Symbol (männlichen) Technikglaubens kontrastiert nicht nur mit der klaustrophobischen Enge der Gefängniszelle, sondern auch mit der ”softness, cosiness” (King/Krzywinska 2000, 77)<sup>6</sup> von Sofías Wohnung, in der Fotos und Plüschtiere von menschlicher Wärme und

---

<sup>5</sup> Gleichzeitig besitzt das Motiv des Sturzes eine moralische Bedeutung und versinnbildlicht den sozialen Niedergang Césars. In zwei weiteren Szenen stürzt der Held einen Abhang hinab: Césars Unfall im Auto Nurias wird von einer Zeichentrickszene, die in Sofías Wohnung im Fernsehen läuft, antizipiert (s.u.).

<sup>6</sup> Mit diesen Worten beschreiben die Autoren die in vielen Science-Fiction-Filmen aufbotenen Rückzugsräume, die gemäß einer binären Raumstruktur mit den Technik-Inszenierungen des Draußen kontrastieren. *ABRE LOS OJOS* arbeitet darüber hinaus vor allem mit Helligkeitskontrasten zwischen der Dunkelheit der Diskothek und der Gefängniszelle und dem immer blauen Himmel der virtuellen Idylle.

Zuflucht künden. César selbst zeigt sich von der "wärmeren (más cálida)" und "persönlicheren (más personal)" Atmosphäre ihres Appartements angetan, das gleichwohl einen solchen Komfort anbietet, dass César verwundert fragt, wer diese Wohnung finanziere. Der räumliche Kontrast wird im US-Remake dahingehend verschärft, dass Sofía als deutlich weniger begütert erscheint und gerade durch die Schlichtheit ihrer Wohnung und ihrer persönlichen Natur den Yuppie David begeistern kann.<sup>7</sup> Einfachheit und Natürlichkeit sind der Gegensatz zur Scheinwelt der Reichen und zur kalten Pracht der Technologie.

Mit dieser Sicht scheint sich der Film in die literarischen oder filmischen Dystopien der Gegenwart einzuschreiben, in denen – gerade in Europa – ein technologieskeptischer Blick dominiert: "In many science fiction films, technology threatens not to liberate us but to take over, to dominate or even to destroy humanity." (King/Krzywinska 2000, 15).<sup>8</sup> Indem die Verfügbarkeit über das Wissen als Eigentum eines globalen Konzerns geschildert ist, entspricht ABRE LOS OJOS den Strategien neuerer Cyberpunk-Romane, die in den postkommunistischen 90er Jahren Szenarien von globalisiertem Spekulantentum und transnationaler Unternehmensherrschaft entwerfen (vgl. Ruth Mayer in diesem Band). Durchaus im europäischen Mainstream einer Kritik an einer allzu US-dominierten wirtschaftlichen Globalisierung, dabei gleichzeitig mögliche kulturelle Ressentiments seines Publikums bedienend, markiert der Film das verantwortliche Unternehmen als nicht-spanisch: Life Extension ist ein offenbar US-amerikanisches Unternehmen mit Lagerstätten in Arizona, und ist obendrein durch einen französischsprachigen Chef repräsentiert – nur eine Konzession an die französische Coproduktionsfirma Canal Plus und an das französische Publikum?<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Nicht nur in dieser Szene fällt übrigens auf, dass der US-Film seinen weiblichen Protagonisten eine deutlich unterlegene Rolle zuweist, während das spanische Original die Frauen als den Männern ebenbürtig oder sogar überlegen erscheinen lässt. Ein auffälliges Beispiel ist die gemeinschaftliche Szene vor dem TV-Bildschirm in Sofías Wohnung. Während David in VANILLA SKY der unkundigen Sofía die Kryonisierung erklärt, sind in ABRE LOS OJOS die Rollen vertauscht: Sofía ist diejenige, die das Wissenschaftsprogramm kennt und César ("Crio- qué?") eine knappe Begriffserklärung liefert. Auch am Ende des Films fügt Crowes Film eine bezeichnende Zusatz-Information gegenüber dem Original ein. Sofía sei, so erfahren wir vom Techniker von Life Extension, über Césars Tod (und ihr eigenes Fehlverhalten?) nie mehr hinweg gekommen. Die trauernde Sofía und Julie, die den Freitod wählt: Beide Frauen scheitern in Crowes Film an ihrer Liebe.

<sup>8</sup> Baumgarten (1997) konstatiert z.B. für das deutsche Science-Fiction-Kino eine dezidiert technikpessimistische Position. Bühl (2000, 370) weist ähnlich auf Gert Heidenreichs Roman *Die Nacht und die Händler* (1995) hin, in dem ein Widerstandsszenario gegen die Manipulierbarkeit visueller Eindrücke im Informationszeitalter entworfen wird.

<sup>9</sup> Solche antihegemoniale Ressentiments sind zumindest innerhalb der spanischen Filmindustrie verbreitet, wie die jüngste Klage spanischer Produktionsfirmen bezeugt, die eigene Erfolgsfilme von US-Streifen aus den heimischen Kinos verdrängt sehen (Fernández-Santos, *El País*, 30.1.2002). Eine ähnliche Abgrenzung zur Marktmacht des Hollywood-Kinos nimmt Amenábar in öffentlichen Stellungnahmen vor, in denen er z.B. auf der ‚Hispanität‘ von LOS OTROS insistiert: "La película es nuestra. Conseguimos llevar el barco a nuestro puerto. (Der Film gehört uns. Es ist uns gelungen, das Schiff in unseren Hafen zu steuern.)" (Im Interview mit Mantilla, *El País*, 4.2.2002). Diese angesichts der US-amerikanischen Beteiligung an Produktion und Verleih befremdliche Stellungnahme ist im Zusammenhang mit innerspanischen Diskussionen zu sehen, in denen Amenábars Film wegen eben dieser internationalen Coproduktion als ‚unspanisch‘ kritisiert wurde.

Eine einhellige Technikkritik lässt sich dennoch nicht ableiten. Der aufklärerische Gehalt von *ABRE LOS OJOS* zielt nicht auf die Unterdrückung des Individuums im allzu fortgeschrittenen Kapitalismus — wie etwa in *THE TRUMAN SHOW*, in der der Mensch zum unwissenden Opfer der Geschäftemacherei eines gewissenlosen Medienkonzerns stilisiert wird. Die Macht ist durch ein Unternehmen repräsentiert, dessen Mitarbeiter keineswegs als sinistre Scharlatane fungieren, sondern sich als Geschäftsleute dem Wohle ihrer Kunden-Patienten verpflichtet zeigen. Life Extension organisiert das virtuelle Szenario gemäß den Willen seines Kunden und verzichtet auf äußere Manipulationen, um die Brüche in Césars Alptraum auszugleichen — ein solches Vorgehen wäre "virtualmente incorrecto". Die Simulation des Lebens und Erlebens erscheint nicht von einer bösen Macht oktroyiert, sondern vielmehr vom Individuum selbst bestimmt. César wählt sein Schicksal aus freien Stücken, allerdings ohne die Konsequenzen vorauszuahnen.

In der Präsentation seiner spezifischen technologischen Zukunftsszenarien schreibt sich Amenábars Film neben dem erwähnten *Ubik* (Philip K. Dick) in eine lange Reihe filmischer und literarischer Intertexte ein. Ein deutlicher Bezug besteht zu Paul Verhoevens Film *TOTAL RECALL* (1990) bzw. zu der zugrunde liegenden Erzählung von Philip K. Dick, "We Can Remember It For You Wholesale" (1966).<sup>10</sup> Ein junger Mann schließt einen Vertrag mit der Firma Memory Call (Verhoeven) bzw. Rekal Inc. (Dick) ab, die eine virtuelle Reise zum Mars in sein Gedächtnis einspeisen soll. Zu diesem Zweck wird, wie auch in *ABRE LOS OJOS*, ein bestimmter Teil der Erinnerung getilgt, und ebenso wie der spanische Film setzt auch Verhoeven auf einen mehrdeutigen Schluss, der die intradiegetische ‚Authentizität‘ des Dargestellten offen lässt. Während aber der von Arnold Schwarzenegger verkörperte Held von *TOTAL RECALL* die Virtuelle Realität als Kompensationsraum für ein unbefriedigendes Alltagsdasein begreift und nun als Doppelagent zur gewalttätigen Befreiung unterdrückter Marsmenschen antritt, strebt Amenábars Protagonist gerade in eine idealisierte Simulation des einstigen, nun verlorenen Alltags zurück. Während es bei Dick und Verhoeven um die Ergänzung der Realität durch Virtualität geht, soll bei Amenábar die Realität komplett durch einen virtuellen Raum ersetzt werden. Die Funktion der virtuellen Inszenierung ist allerdings in allen Versionen die gleiche: sie soll eine glückspendende Alternative zur unbefriedigenden Realität anbieten.

---

<sup>10</sup> Einzelne Bezüge zu *TOTAL RECALL* bestehen nicht nur in der Ausgangsidee, die Realität durch eine Virtuelle Einfügung zu ersetzen oder zu ergänzen, sondern auch in bestimmten Szenen: In der Schlusseinstellung lassen Verhoevens wie Amenábars Film die Möglichkeit offen, dass das Erzählte ein Traum gewesen sei.

## ***Technologie als säkularisierter Unsterblichkeitsmythos***

Im Vertragsschluss seines Helden über eine zukünftige ‚Auferstehung‘ thematisiert ABRE LOS OJOS heutige Ewigkeitsvorstellungen, die sich an die technologischen Entwicklungen des 21. Jahrhunderts koppeln. Kryogenisierung und Cyberspace sind dabei zwei Techniken, die stellvertretend für Transzendenzerfahrungen der Realität und für die Überwindung des Todes stehen.

Das Unternehmen Life Extension macht seinen Kunden ein Angebot, das die traditionellen Todes- und Bestattungsrituale der westlichen Kulturen ersetzt bzw. überflüssig machen soll. Eben dieses Fortschrittsdenken entspricht der Firmenphilosophie des Beloved Brethren Moratoriums in Philip K. Dicks 1969 publizierten Roman UBIK: "Burial is barbaric [...] Remnant of the primitive origins of our culture" (2000, 10) urteilt der Leiter dieser Institution, die Verstorbene im Zwischenland des Kälteschlafs aufbahrt und sie auf diese Weise mit ihren Angehörigen in Verbindung hält. Kryonik ist ein geläufiges Motiv von Science Fiction. Die Ausblendung oder gar Überwindung des Todes als eine (zweifelhafte) Errungenschaft der modernen Zivilisation, die von Dick als konkrete Möglichkeit in die Zukunft projiziert wird, stellt durchaus ein Signum unserer Gegenwart dar. Als Brücke zwischen Leben und Tod bietet der Kälteschlaf ein Szenario zur Aktualisierung von Heilsversprechen und Unsterblichkeitsmythen, die sich in westlichen Gesellschaften insgesamt mit dem Fortschritt der Naturwissenschaften verbinden. Der Mensch delegiert seine Existenz an die Maschinen von Life Extension und kettet sein Lebensglück an die chirurgischen Leistungen der Mediziner. Wenn in ABRE LOS OJOS die Möglichkeiten der medizinisch-technischen Entwicklung zu Geschäften mit dem menschlichen Leben und Sterben genutzt werden, klingen aktuelle Gentechnik-Debatten an, in denen sich Hoffnungen auf Behandlungschancen als unheilbar geltender Krankheiten mit Versprechungen wirtschaftlichen Wachstums verknüpfen.

Aber auch die filmische und literarische Inszenierung des Sujets Kryonik, das ein geläufiges Motiv von Science Fiction darstellt,<sup>11</sup> kann sich an reale Modelle anlehnen. Das historische Vorbild liefert der 1966 verstorbene Walt Disney, der sich angeblich nach seinem Tod hat in den Kälteschlaf versetzen lassen. In Amenábars Film wird der Bezug zu Disney explizit und implizit hergestellt: Während der Direktor von Life Extension, Serge Duvernois (Gérard Barry), in einer TV-Sendung auf die Vorzüge und die positive Resonanz der Kryonik hinweist, erklärt Sofía dem unkundigen César den Begriff der Kryogenisierung: "Es cuando te

---

<sup>11</sup> Als jüngstes Beispiel sei Steven Spielbergs Spielfilm *A.I.* (2001) genannt, in dessen Zukunftsszenario die Kryogenisierung als medizinisches Verfahren zur Behandlung von Koma-Patienten eingesetzt wird.

congelan o algo así. Como a Walt Disney (Das heißt, dass sie dich einfrieren oder so ähnlich. Wie Walt Disney).” Als Anspielung folgt zwei Einstellungen später der Schnitt (bzw. das Zapping) auf ein Comicprogramm. Die dargestellte Zeichentrickszene — drei Figuren stürzen durch einen Bergrutsch einen scheinbar gesicherten Abhang hinab — gewinnt im Zusammenhang mit den Zukunftsprognosen des Wissenschaftlers und mit Césars persönlichem Schicksal proleptische Bedeutung: Das, was stabil scheint (“No es peligroso. Es tierra firme y muy sólida.” (Keine Gefahr. Alles fester Boden, sehr solide)), erweist sich als brüchig.

Damit verweist der Film auf die vor allem in den USA fortgeschrittenen Kryonikprogramme, die durch die Entwicklungen der Genomforschung in den 90er Jahren neuen Auftrieb erhalten haben. Der im Film präsentierte Werbeprospekt des Unternehmens Life Extension ist sogar wörtlich aus Originaltexten übernommen und einzig um den Passus der Virtuellen Realität ergänzt worden (Sempere 2000, 88). Für rund 100.000 Dollar können sich Menschen z.B. bei der Firma Alcor in Phoenix/Arizona den eigenen Leib konservieren lassen und mit einer Lebensversicherung für die Unterhaltungskosten aufkommen. Obwohl noch keine Technik in der Lage ist, einen menschlichen Körper für die Zukunft überlebensfähig zu erhalten, hoffen Kryoniker auf die Nanotechnologie, nach der Mikrocomputer verletzte Zellen und Organe reparieren sollen. Die Vorstellungen der Kunden zielen dabei nicht nur auf eine technisch ermöglichte Unsterblichkeit, sondern auch auf einen neuen Lebenssinn, der durch die Unvermeidlichkeit des Todes dahin scheint: ”Es würde mich, wenn ich nicht diese Möglichkeit des Einfrierens und der späteren Wiedererweckung und des unbegrenzten Lebens hätte, mit einer tiefen Verzweiflung erfüllen. [...] Der Sinn des Lebens kann nicht darin liegen, dass das Bewusstsein nur ein kurzer Lichtblick zwischen zwei Ewigkeiten der Dunkelheit ist.”<sup>12</sup>

Kryonik fungiert hier als ein säkulares Heilsversprechen, das dem menschlichen Dasein neuen Sinn geben könnte, wo die traditionelle (christliche) Religion diese Funktion verloren hat. Neue Unsterblichkeitsmythen entstehen darüber hinaus gerade auch im Zusammenhang mit den Technologien der Virtualisierung und knüpfen sich z.B. an die Entwicklungen Künstlicher Intelligenz und von Mensch-Maschine-Verbindungen. Die Virtuelle Realität dient in den optimistischen Szenarien von Cyberspace-Theoretikern wie Hans Moravec dann lediglich als Mittel, um die Entkörperlichung des menschlichen Geistes — bis hin zur

---

<sup>12</sup> Das Zitat stammt von Klaus Reinhardt, Informatiker und Pionier einer deutschen Kryoniker-Bewegung sowie Verfasser des Buches ”Wie der Mensch den Tod besiegt” (1987). Zitiert aus Eckoldt/Peuckert, <http://www.dradio.de/cgi-bin/es/neu-zeitreisen/3.html> (8.2.2002). Dort finden sich auch weitere Links und technische Erläuterungen zum Thema Kryonik, unter anderem zu den erwähnten US-amerikanischen Unternehmen.

Übertragung der Hirnfunktionen auf Roboter — durch die Illusion einer Körperlichkeit zu kompensieren.<sup>13</sup>

Die quasi-religiösen Implikationen solcher Ewigkeitsvorstellungen, die das Wirken der Technologie als gottgleichen Schöpfungsakt verstehen, sind im Film *ABRE LOS OJOS* mit Hilfe eines rekurrenten Zeichenrepertoires nachdrücklich formuliert. So manifestiert sich der Glaube an die Allmacht moderner Technologie bereits in Césars Gespräch mit seinem Ärzteteam: Gegenüber den ratlosen Chirurgen, denen er eine mangelhafte Behandlung seiner Verletzungen vorwirft, beschwört César die unbegrenzten Möglichkeiten der Transplantationsmedizin "am Beginn des 21. Jahrhunderts". Die Mediziner der Gegenwart erweisen sich jedoch nur als ‚Halbgötter in Weiß‘ und müssen (noch) hinter dem Wirken der Gottesinstanz zurückstehen: "Wir vollbringen keine Wunder (Aquí no hacemos milagros)" muss einer der Ärzte dem verzweifelten César gestehen.

Life Extension hingegen, der mit dem Geschäft der Kryonik befasste US-amerikanische Konzern, verspricht seinen Kunden nicht nur die Auferstehung, sondern wortwörtlich das Paradies auf Erden, in dem alles menschliche Leid aufgehoben sein wird: "Firmar la cláusula 14 es firmar prácticamente por el paraíso" sagt der Angestellte. Die Ablösung der religiösen Instanz Gott durch die Instanz Wissenschaft wird von César ironisch selbst auf den Punkt gebracht: Wenn die Kirche über Jahrhunderte die Unsterblichkeit versprochen habe, warum soll es nicht heute auch die Technologie erreichen?<sup>14</sup> Das Scheitern des Unterfangens gleicht demzufolge einer selbstverschuldeten Höllenfahrt ("Tu infierno te lo estás inventando tú (Du denkst dir deine Hölle selbst aus)"); allerdings gerät César gewissermaßen nur in das Fegefeuer, um nach seiner Katharsis eine zweite Chance zu erhalten.<sup>15</sup>

Im Zusammenhang mit der Rede von Unsterblichkeit und Simulation kann es nicht ausbleiben, auf die Diagnose Jean Baudrillards zu verweisen, der das Streben nach Unsterblichkeit als eine der großen Ideologien des globalisierten Systems ausgemacht hat.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Moravec 1996, 115, zitiert bei Bühl 1998, 385.

<sup>14</sup> "Esta empresa promete lo mismo que ha prometido la Iglesia durante siglos: la inmortalidad. Sólo que en vez de curas son matasanos. (Dieses Unternehmen verspricht das gleiche wie die Kirche über Jahrhunderte: Unsterblichkeit. Nur dass es statt Priestern jetzt Quacksalber sind)." Auch *VANILLA SKY* spielt mit diesen Bezügen: Zu Davids virtueller Gesichtsoperation erklingt der Hit-Refrain "What if God was one of us?" und auch in anderen Szenen wird David als Gott und Schöpfer seines individuellen Traums titulierte. Gleichzeitig erinnert der Name David Aames auch an den biblischen Adam.

<sup>15</sup> Der Film arbeitet auch in anderen Zusammenhängen mit christlicher Motive. Die Figur Nuria ist mit diabolischen Zügen ausgestattet: Ganz in Rot gekleidet und in einem roten Sportwagen fahrend, verkörpert sie als Frau-Hure Laszivität, Leidenschaft und Gefahr — in starkem Kontrast zur marienhaften — als edel imaginierten — Sofía, die in der Schlussequenz in Weiß gekleidet einen letzten Kuss mit César tauscht.

<sup>16</sup> Sinnbild ist Baudrillard das (gescheiterte) US-amerikanische Projekt Biosphäre 2, einer experimentellen, als autark konzipierten Nachbildung der Klimazonen der Erde in völliger Abgeschlossenheit von den Existenzbedingungen der Erde selbst. B 2 gilt Baudrillard als Simulakrum der "idealen Auferstehung" (1994,

Um den Zustand der in Simulation verhafteten spätkapitalistischen Gesellschaft zu erfassen, nutzt Baudrillard immer wieder das Bild der Kryogenisierung:<sup>17</sup>

Alle Gedanken werden im Hinblick auf das Jahr 2000 vergraben. Sie spüren bereits den Schrecken des Jahres 2000. Sie übernehmen instinktiv die Lösung derjenigen, die sich einfrieren lassen und die man in flüssigen Stickstoff legt, bis man ein Mittel gefunden hat, mit dem sie überleben können. Diese Gesellschaften erwarten nichts mehr von einem künftigen Beginn, sie haben immer weniger Vertrauen in die Geschichte, sie verschanzen sich hinter ihren Zukunftstechnologien, ihren Datenbanken und in den in sich abgeschlossenen Kommunikationsnetzen, in denen die Zeit letztlich durch reine Zirkulation vernichtet wird — diese Generationen werden vielleicht nie wieder aufwachen, aber das wissen sie nicht. Das Jahr 2000 wird vielleicht nie stattfinden, aber sie wissen es nicht. (1994, 22).

In einer gewissermaßen eingefrorenen Gesellschaft findet Geschichte nicht mehr statt, denn sie ist in der Endlosschleife einer permanenten Aktualitätsinszenierung aufgehoben. Das Faktum der Einmaligkeit des Todes — als dessen extremes Beispiel er neuerdings den 11. September 2001 anführt — bildet für Baudrillard demgegenüber die Negation des globalen Konsens und der Simulation. Auch im Film *Amenábars* fungiert der Tod und die Bewusstmachung des eigenen Sterbens als Skandal, dem das System durch Kryonik und Virtuelle Realität zu entkommen sucht. Der Tod, so heißt es in *ABRE LOS OJOS*, sei das schlimmste denkbare Szenario innerhalb eines Alptraums ("cómo despertarías en el peor de tus sueños?"). In *ABRE LOS OJOS* werden Teile der individuellen Erinnerung virtuell kaschiert und dem Trugbild (Oberfläche) einer kontinuierlichen Idylle entworfen, um die Irreversibilität des Geschehenen und der persönlichen Geschichte aufzuheben. Allerdings misslingt das Vorhaben: César wird sich bewusst, dass die Katastrophe stattgefunden hat, und macht sich an die Aufklärung des Selbstbetrugs.

Césars Sinnsuche und Auflehnung gegen die Simulation enden nicht in der von Baudrillard beschworenen radikalen Lösung eines unwiderruflichen Selbstmords. Vielmehr perpetuiert sich der Mythos der Todesüberwindung, indem César die ‚Auferstehung‘ aus dem Kälteschlaf und die bloße Simulation eines erneuten Selbstmords angeboten werden. Der Tod wird damit akzeptiert und gleichzeitig verworfen. Der Held erhält eine neue Bewährungschance in der eigentlichen Realität — ein Vorhaben, das für Baudrillard längst in das Reich der Illusion verwiesen gehört.

Angesichts der konfliktiven Gegenüberstellung von Realität und Simulation ist zu betonen, dass die Möglichkeiten virtueller Realität in *ABRE LOS OJOS* nicht als von sich aus negativ

---

139) und als versuchte Umsetzung des christlichen Paradiesversprechens, indem dieser künstliche Lebensraum all seiner als negativ definierten Bestandteile — Viren, Krankheiten — enthoben sei.

<sup>17</sup> Ronald Düker hatte ein solches Szenario auch am 1995 entstandenen Spielfilm *STRANGE DAYS* nachgewiesen, in dem per Tape aufgezeichnete Erinnerungen und Gefühle, sogenannte SQUID-Trips, für andere Konsumenten verfügbar und ‚erlebbar‘ gemacht werden, Der lineare Verlauf der Geschichte werde damit in den "digitalen Aggregatzustand" (2000, 136) von Erinnerungsfragmenten eingefroren.

geschildert sind. Césars Surfen im Internet stellt eine selbstverständliche Kulturtechnik des Individuums der 90er Jahre dar. Liest man den Film als Reflexion über die Möglichkeiten und Risiken des Cyberspace, drückt ABRE LOS OJOS allerdings eine Warnung aus. Optimistische Cybermanifeste und -fiktionen feiern die Abkoppelung des Geistes in die Virtualität als befreiende Erschließung von neuen Möglichkeitsräumen<sup>18</sup> und präsentieren die Cyberspace-Erfahrung als Akt "künstlicher Transzendenz", der einer religiösen Sinnstiftung nahe kommt (Csicsery-Ronay, Jr. 1996, 235). Auch ABRE LOS OJOS führt die viel beschworene Überwindung der körperlichen Grenzen zugunsten der freien Entfaltung des Geistes vor: Während die plastische Chirurgie César lediglich eine Maske bzw. "Gesichtsprothese" (prótesis facial) anbieten konnte, offeriert Life Extension mit der Virtuellen Realität eine komplette "Wirklichkeitsprothese" (Bühl 2000, 378).

Eine solch utopische Sicht des Cyberspace als Befreiung des Individuums wird von Amenábars Film nicht geteilt. ABRE LOS OJOS lehnt sich eher an den Strang von skeptischen Cyberfiktionen an, die ein Konfliktfeld von künstlichen und gegebenen Realitäten entwerfen und anhand dieser Dichotomie einen "Wettbewerb um die Bestimmung des ultimativen Wertes" (Csicsery-Ronay, Jr. 1996, 248) projizieren. In David Cronenbergs EXISTENZ (1999) wird beispielsweise der virtuelle Raum von den Teilnehmern eines Rollenspiels als Sphäre der eigentlichen Erfahrung und als privilegiert gegenüber der Realität wahrgenommen, während gleichzeitig eine revolutionäre Gruppe im Namen der Realität zum Kampf gegen die Hersteller von Rollenspielen aufruft. In Amenábars Film schaffen die künstlichen Erfahrungen ein selbstzerstörerisches Chaos von Realität und Simulation. Der Mensch kann sich nicht in ein Hologramm flüchten, da ihm sein eigenes Wesen das Trugbild zerstört, so wie es während des idyllischen Treffens mit Sofía im Retiro-Park geschieht, dessen Konstruktion durch eine Déjà-vu-Erfahrung brüchig wird. Mit dem Bild des Alptraums wird die Nutzung des Cyberspace als Mittel der Realitätsflucht oder -ersetzung problematisiert. Im Missbrauch von holografischen Programmen und der Möglichkeiten des Cyberspace verliert das Individuum das Realitätsbewusstsein und koppelt sich von seiner Umwelt in eine egoistische Scheinwelt ab. Aus der Kritik an der Technik wird eine Warnung vor ihrem falschen Gebrauch.

Die Orientierung an Trugbildern ist jedoch keine alleinige Erfahrung des Lebens im virtuellen Raum. Wenn César mit der Droge Cyberspace<sup>19</sup> der Realität zu entfliehen sucht, stellt dies nur die Fortführung einer allgemeinen gesellschaftlichen Bewältigungsstrategie dar (Nuria

---

<sup>18</sup> Vgl. die einschlägige "Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace" von John Perry Barlow (1998).

<sup>19</sup> Csicsery-Ronay (1996, 234) zeigt, dass die Cyberspace-Erfahrung häufig als Halluzination im Stile eines LSD-Trips sowohl narrativ inszeniert als auch in Selbstaussagen verbalisiert wird.

nimmt Tabletten, César betrinkt sich in der Diskothek, Pelayo betrinkt sich auf der Party). Das Motiv des ‚Augenöffnens‘ deutet an, dass der Fehlschlag einer ins Alptraumhafte gekippten virtuellen Realitätserfahrung nur die spezifische Version einer Problematik von Schein und Sein sowie des Sehens und Gesehen-Werdens darstellt.

### **Die Krise des Sehens und die Macht der Bilder**

„Abre los ojos“: Diese Worte bilden nicht nur den Filmtitel, sondern sind auch die jeweils ersten und letzten gesprochenen Worte des Films — zu Beginn von einer digitalen Weckerstimme, zum Schluss von einer nicht identifizierbaren Frauenstimme. Ferner wird César mit diesem Satz von Sofía in der Virtuellen Realität ‚aufgeweckt‘. Die Aufforderung „Öffne die Augen“ ist damit als die zentrale Aussage des Films markiert, mit der zunächst ein Gegensatzpaar von falscher Traumwelt und wahrhafter Wirklichkeit konnotiert ist.<sup>20</sup> Das Filmplakat, das zwei Aufnahmen Césars mit geöffneten und geschlossenen Augen ineinander montiert, führt diese Dichotomien fort. Mit der Rede vom Öffnen der Augen ist aber auch eine übergreifende Bedeutungsebene des Visuellen eingeführt. Vom Vorspann an, der uns mit den Augen Césars Szenen aus dem morgendlichen Madrid zeigt, folgt der Film den optischen Wahrnehmungen seines Protagonisten. Aus dem Themenbereich des Sehens und der (Ab)Bilder entnimmt der Film einige seiner rekurrenten Symbole und Motive.

„Ich glaube nur, was ich sehe (Sólo creo en lo que veo)“ lautet eine weitere elementare Selbstaussage des Playboys César. Diese Auffassung teilt er mit anderen Protagonisten, deren Handeln vom äußeren Eindruck bestimmt ist. César, der Frauenheld, möchte es vermeiden, dass man ihn mehr als einmal mit der gleichen Frau in der Öffentlichkeit sieht, wie Nuria zutreffend erkennt: „No quieres que te *vean* dos veces con la misma mujer (Du willst nicht zweimal mit der gleichen Frau gesehen werden)“. Pelayo ortet dementsprechend den Grund seiner eigenen amourösen Misserfolge im Fehlen von äußerer Schönheit, was von César eher routiniert verneint wird: sein Gesicht sei „völlig normal (completamente normal)“ – und eben dies reicht nicht in der Konkurrenz mit dem gutaussehenden Freund. Pelayo ist gefangen von dem Glanz des Reichtums und moniert, dass César, der doch drei Autos besitze, ihn immer in einem altmodischen VW Käfer Cabrio abhole.<sup>21</sup>

Gutes Aussehen gilt in der im Film repräsentierten Gesellschaft Madrids als soziale Norm, der Schein definiert das Sein und die Identität. Nach der Katastrophe infolge des Autounfalls

---

<sup>20</sup> Zur weiteren Diskussion dieser Aussage siehe unten.

<sup>21</sup> Hier sind auch die sozialen Unterschiede zwischen beiden illustriert: Pelayos Vorstellungen von Traumautos beziehen sich offenbar auf schnelle Sportwagen, während César es sich leisten kann, einen scheinbar altmodischen Wagen als Kultobjekt zu nutzen.

akzeptiert César den Vertrag mit Life Extension, weil er sich durch seinen *Anblick* gesellschaftlich ausgegrenzt fühlt. Die Erkenntnis, ein "monstruo" zu sein — deren moralischer Doppelsinn für das Publikum offensichtlich ist —, bezieht César ausschließlich auf das eigene Aussehen. Nur in diesem Sinne will er sich mittels des technisch organisierten Selbstbetrugs wieder ‚ins Gesicht sehen‘ können. Das Publikum ist in die Wirkungsmacht optischer Sinneseindrücke einbezogen, wenn es schockartig — per Blick in den Spiegel — mit der zerstörten Physiognomie Césars konfrontiert wird, um im Folgenden den Identifikationsangeboten anderer Figuren zu begegnen, die, wie Sofía in der Park-Szene (s.u.), verlegen und zwischen Abscheu und Mitleid schwankend auf das Aussehen des ‚Monsters‘ reagieren. Sofía hat Bedenken, allein mit dem entstellten César auszugehen und vermeidet, nachdem der Versuch einer Wiederannäherung zunächst scheitert, jeglichen weiteren Kontakt mit ihm.

ABRE LOS OJOS führt somit die Identitätsbildung und Selbstdefinition des Ich anhand seiner körperlichen Performanz vor, was insgesamt ein Kennzeichen für die Gesellschaften der 90er Jahre darstellt, deren Mitglieder mit der Inszenierung des Körpers auf die zunehmende Entkörperlichung sozialer Kommunikation reagieren (James/Carkeek 1997, 107). In dieser Hinsicht ist das spanische Original konsequenter und wohl auch ehrlicher als das Remake: César leidet an der durch sein Äußeres hervorgerufenen Ausgrenzung, die er, nicht völlig zu Unrecht, auch bei seinen Freunden empfindet, und bringt sich voller Verzweiflung und Selbstmitleid um. In VANILLA SKY wird das seelische Leiden des Helden David um unerträgliche körperliche Schmerzen vermehrt und durch die sichtbare Trauer über den Verlust der Liebe seines Lebens sublimiert. Wir erfahren in einer späteren Rückblende zudem, dass David sich auch als Verletzter und schließlich Verstorbener die Achtung und Verehrung seiner Kollegen und Freunde bewahrt hatte, und dass selbst Sofía bei seiner Beerdigung erscheint — ein solcher versöhnlicher Hinweis fehlt im Original.

Im weiteren Verlauf des Films gerät der Glaube an die Realität des Sichtbaren jedoch in die Krise, denn die Sinneswahrnehmung – selbst der Spiegel als Prüfstein der Realität büßt seine Verlässlichkeit ein – bringt für César (und das Publikum) kein eindeutiges Ergebnis mehr. Vom ersten Moment seines virtuellen Lebens ist diese Simulation gefährdet, denn César erwacht und *erblickt*, für eine Schrecksekunde lang, die tot geglaubte Nuria anstelle der vorgestellten Sofía. Die Verlässlichkeit des "Gesehenen" ist in Frage gestellt, weil der äußere Schein vom Unterbewusstsein unterminiert wird: Die Oberflächeninszenierung funktioniert nicht, denn die angstvolle Erinnerung an seinen Unfall bleibt präsent. Durch Schuldgefühle, schlechtes Gewissen beeinflusst, dringt das überwunden geglaubte Sein in das virtuelle

Liebesglück in unbeschadeter körperlicher Schönheit ein.<sup>22</sup> Voll Entsetzen darüber, dass das Bild der Geliebten durch das der abgelehnten Nuria ersetzt wird, verfällt Césars Phantasie auf die Verzweiflungstat, ‚Nuria‘ zu töten. Er will sie nicht mehr *sehen* — ”No quiero verte!” — und so die Eindeutigkeit der Bilder retten. Im Gefängnis dient ihm nun das immer wieder gezeichnete Porträt Sofías als letzter Anhaltspunkt seiner vergangenen Liebe. Kurz: Als César nicht mehr seinen Augen trauen kann, nicht mehr glauben kann, was er sieht (oder zu sehen glaubt), beginnt sein Selbstfindungsprozess.

Die Unzuverlässigkeit der visuellen Erinnerung setzt sich auch im scheinbar neutralen Medium der Fotografie fort: Zweimal ist César in Sofías Wohnung, zweimal schaut er sich einige an die Wand geheftete Fotos an. Die ursprünglich auf den Fotos abgebildete Sofía ist in der VR verschwunden; statt Sofía lacht Nuria dem Betrachter entgegen. Während innerhalb der Diegese eine (psycho-)logische Erklärung für die Sinnestäuschungen Césars zur Verfügung steht — es waren die Interferenzen des schlechten Gewissens —, fällt der Film noch eine weitere Aussage dahingehend, dass im virtuellen Raum die Möglichkeit zur beliebigen bildlichen Veränderung besteht. Nicht einmal die im fotografischen Medium fixierte Erinnerung hat Bestand. Mit der Infragestellung der Verlässlichkeit von Bildern bestätigt sich aber ein Phänomen, das als konstitutiv für die Informationsgesellschaft des virtuellen Zeitalters schlechthin erkannt worden ist: die Digitalisierung der Bildinformationen und die Virtualität des Wahrnehmungsprozesses machen die Täuschung im fotografischen Medium möglich (Bühl 2000, 357-361). Filme wie FORREST GUMP (1994) haben die Manipulierbarkeit der fotografischen Wahrheit exemplarisch vorgeführt, so wie sie auch in Amenábars Film anhand der zwei parallelen Fotoreihen illustriert wird. Abbilder können kaum noch ein Indiz für Wahrheit sein, dies zeigt ABRE LOS OJOS zumindest in seiner eigenen Ästhetik. Mit der Aufforderung zum Öffnen der Augen als Erkenntnisakt bekräftigt der Film jedoch vorerst den Diskurs des Realen und Wahrhaftigen.

Bietet aber die ‚eigentliche‘ Realität völlige Gewissheit? Nicht nur César trägt eine Maske, um seine Entstellung zu verbergen. Wo der äußere Schein dominiert, sind Simulation und Täuschung nicht weit. Die Maske als Mittel, Realität und Gefühle zu verstecken, ist denn auch ein wiederkehrendes Symbol des Films. Bereits im Vorspann klingt dieses Motiv an, als die verkleidete Sofía – oder eine andere Pantomimin – am Straßenrand posiert und vom

---

<sup>22</sup> Das neunmal wiederkehrende Motiv ”Blick in den Spiegel” verweist auch auf die Figur des Dorian Gray und damit auf den moralischen Gehalt des Films. Der Blick des Narziss in den Spiegel entlarvt seine heile Welt als Simulation und offenbart ihm seine ‚reale‘, vom schlechten Gewissen erinnerte Zerstörtheit. Césars Entstellung ist seinerseits die Konsequenz aus seinem verantwortungslosen Narzissmus. In LOS OTROS greift Amenábar in einer Szene das Motiv der unterbewusst fehlgesteuerten Wahrnehmung wieder auf, als er die Tochter in der Wahrnehmung ihrer Mutter zur Greisin werden lässt.

vorbeifahrenden César mit dem Blick gestreift wird. Beim ersten Wiedersehen mit dem entstellten César zieht sich Sofía zunächst hinter die Schminke des Harlekins zurück.<sup>23</sup> Auch als der Regen die Schminke abgewaschen hat, tritt sie César nur zögernd entgegen; bei der dritten Begegnung in der Diskothek geht sie schließlich auf Abstand zu ihm. Die Schauspielerin Sofía bleibt in ihren Gefühlen undurchschaubar, und der Zuschauer erfährt nicht, ob sie tatsächlich je die Liebe Césars erwidert hat. Die glückliche Liebe der beiden über die eine Nacht ihres Kennenlernens hinaus ist einzig eine virtuelle Projektion Césars.

Bildschirmmedien übernehmen eine wichtige handlungssteuernde Funktion in *ABRE LOS OJOS*: Ein Fernsehbericht und das Internet bringen César mit dem Unternehmen Life Extension in Kontakt, die Wiederholung des (erinnerten) Fernsehberichts in der Virtuellen Realität bringt die Auflösung des Rätsels. Bereits in seinem Debütfilm *TESIS* (1996) hatte Alejandro Amenábar die Macht der Bilder im Zusammenhang mit der Sensationsgier der Informationsgesellschaft problematisiert. Ausgangspunkt ist dabei nicht die Simulation, sondern ihr Gegenmodell der (Hyper-)Realität: Je deutlicher die Individuen ihre medial vermittelte Umwelt als simuliert erfahren, desto stärker wächst ihr Bedürfnis nach einer als authentisch wahrnehmbaren ‚echten‘ Realität. Am extremen Beispiel der Snuff-Videos illustriert *TESIS* die menschliche Sucht nach authentischen Bildern in einer Epoche der Virtualität und Ambiguität, da die Eindeutigkeit der Bilder als immer brüchiger erlebt wird (s.o.). Snuff-Filme können nur gedreht werden, weil es Käufer gibt, die sich an abgefilmten realen Morden ergötzen. Die vornehmlich über das Medium Fernsehen gesteuerte Schaulust an einer schockierenden, weil ‚authentischen‘ Realitätsinszenierung, betrifft aber alle, selbst das Kino-Publikum. Dies führt die letzte Szene des Films eindrucksvoll vor, in der Seherwartungen zugleich geweckt und enttäuscht werden: In den Sälen eines Krankenhauses läuft ein Fernsehprogramm, das von allen Patienten apathisch konsumiert wird. Die Ansagerin kündigt an, dass sich der Sender, vorgeblich aus verbrechensprophylaktischer Absicht, dazu durchgerungen habe, ein Snuff-Video auszustrahlen. Der Film endet mit der Nahaufnahme des Fernsehbildes, auf dem die Warnung des Senders eingeblendet wird, dass die Bilder die Gefühle der Zuschauer verletzen könnten. In der Eingangssequenz von *TESIS* kann die Heldin Ángela (Ana Torrent) trotz ihres deutlichen Unbehagens nicht umhin, sich den um einen U-Bahn-Selbstmörder gruppierten Gaffern zuzugesellen. Als ihr der Anblick des Toten durch einen Ordner verwehrt wird, ist auch das Kino-Publikum in seinem frustrierten Voyeurismus einbezogen.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Indem das Remake aus der Schauspielerin Sofía eine Tänzerin macht, begibt sich Crowes Film der Chance, die Isotopie der Simulation (Maske, Schauspiel-Pantomime) als Stilelement weiterzuführen.

<sup>24</sup> Zum „infotainment“ dieses Films vgl. Neuschäfer 1998, 558-560.

Wie oben erwähnt, spielt ABRE LOS OJOS auf verschiedene filmische Vorbilder an. Die Macht der Kinobilder auf die Imagination wird von den Protagonisten selbst thematisiert, wenn César sich nach seinem Unfall etwa als "Phantom der Oper" charakterisiert.<sup>25</sup> In einer Szene wird die Übernahme von der Mythen und Motive von Filmen besonders deutlich: César erinnert sich in der Virtualität an eine frühere virtuelle Begebenheit, in der sein Gesicht einer erfolgreichen Operation unterzogen worden war. In seiner Erinnerung scheint der Operationssaal mit seiner hochmodernen Maschinerie einem Stück Science-Fiction entnommen ("aquello parecía de ciencia ficción") — und in der Tat erinnert das Design der Maschine, in die César zur Operation geschoben wird, nicht nur an heutige Geräte zur Kernspintomographie, sondern es ließe sich etwa auch an den geöffneten Rachen des Molochs Maschine aus METROPOLIS denken.

### **Aus der Traum: Aufwachen als Bewusstwerdung**

Der Held César durchläuft einen individuellen Reifeprozess, der sich entlang der Auseinandersetzung mit der Bewertung von Traum/Realitätsflucht und Wirklichkeit entspannt. Im Einklang mit der Formel "Abre los ojos" entscheidet er sich schließlich für die Rückkehr in die reale Existenz: "No quiero soñar más! (Ich möchte nicht länger träumen)", "Quiero despertar! (Ich will aufwachen)" lauten seine Willenserklärungen an die Techniker, die seine Virtualitätserfahrung überwachen. Er möchte den Tatsachen ins Auge sehen, wieder seinen Augen trauen können, und willigt dafür in die Unwägbarkeiten der Zukunft ein. Der unreife Sohn und Macho – "hijo de papá" (Papasohn), wie César sich von einem Gefängnisaufseher in der VR beschimpfen lassen muss –, der sein Leben wie einen Traum gelebt hatte, ist erwachsen geworden und übernimmt die Verantwortung für sein früheres Handeln.<sup>26</sup>

In der kathartischen Selbsterkenntnis, dass das bisherige Leben ein Traum gewesen sei, klingt nur allzu deutlich das durch Pedro Calderón de la Barcas gleichnamiges Drama kanonisierte Diktum *La vida es sueño* (*Das Leben ein Traum*) an. In Calderóns Werk durchläuft Segismundo, der lange vom Vater verleugnete Thronerbe, einen Reifeprozess vom zornigen

---

<sup>25</sup> Eine offensichtliche Hommage ergeht im Übrigen an Alfred Hitchcock, dessen Film VERTIGO nicht nur im Motiv der wechselnden Frauen-Identität, sondern konkret in zwei Einstellungen evoziert wird: als die rückverwandelte Sofía in einem unwirklichen Nebel aus der Küche tritt und als César vor seinem Sturz von der Torre Picasso bekennt, an "vértigo" zu leiden. Der Sturz vom Turm als Beendigung der unwirklichen Liebesillusion erinnert motivisch ebenfalls an den Schluss von Hitchcocks Film.

<sup>26</sup> Die bei Amenábar nur marginale Auseinandersetzung Césars mit seinem Vater rückt im Remake inhaltlich und bildlich — durch das überdimensionale lächelnde Porträt des Vaters in Davids Wohnung — in den Vordergrund. Dies bleibt nicht ohne Einfluss auf die Interpretation des Films (s.u.). Ebenso fehlt in Amenábars Film die explizite Selbstaussage, mit der David in VANILLA SKY sein Leben eines wohlhabenden Firmenerben als "Traum" bezeichnet.

zum weisen Herrscher, wobei ihm das in einem vermeintlichen Traum vollbrachte Unrecht, mit der anschließenden Bestrafung zur Kerkerhaft, als Mahnung zum zukünftigen Handeln dient. Calderóns Text entwirft ein Persönlichkeitsideal, das die Einsicht in die Notwendigkeit guter und gerechter Werke einschließt. Mögen die Sinneswahrnehmungen auch trügerisch sein, so behalten doch stets die moralischen Normen ihre Gültigkeit: "Más sea verdad o sueño,/obrar bien es lo que importa."<sup>27</sup>

Indem Alejandro Amenábar die Auseinandersetzung zwischen Traum und Wirklichkeit führt, greift er die bereits bei Calderón im Mittelpunkt stehende Frage nach dem "Platz der Sinnestäuschung im Leben der Menschen [der Barockzeit]" (Teuber 1988, 146) auf. Wie bei Calderón, bei dem die Traumerfahrung zur Einsicht beiträgt, gelangt auch Amenábars Held erst durch den (Alp)Traum zur Selbsterkenntnis und Ent-Täuschung (*desengaño*). Während Calderón die Wahrnehmungsbereiche des Realen und Irrealen im Prinzip des guten Handelns versöhnt, sieht sich Amenábar allerdings stärker der von Calderóns Zeitgenossen Descartes verfochtenen Herrschaft des wachen Verstandes verpflichtet.

Amenábar führt seine Annäherung an das Phänomen Cyberspace somit als existentialistisches Drama aus: Die technisch gesteuerte Simulation von Wirklichkeit erscheint als falsches Glücksversprechen problematisiert. Der Film präsentiert die Flucht in die virtuelle Realität als gesellschaftlich angelegtes Dilemma — Schönheit und Schein als Norm — und widerspricht in der Unterwerfung des Menschen unter eine gottgleiche Verwaltungsinstanz optimistischen Freiheitserwartungen des Cyberspace. In der schmerzhaften Erkenntnis der Simuliertheit seines Lebens durchfährt der Protagonist eine innere Läuterung und wird lernen, die physischen und psychischen Konsequenzen seines früheren Fehlverhaltens zu akzeptieren. Glück, so muss er lernen, sind nicht nur Reichtum und Macht, sondern auch immaterielle Werte wie Freundschaft und Zuneigung.

Diese offensichtliche Lesart des Films wird auch vom Regisseur Amenábar unterstützt: "Letztlich geht es im Leben genau darum: sich den Dingen zu stellen." (Beier 2001, 166). Dennoch wartet *ABRE LOS OJOS* mit Hinweisen auf, die diese moralische Aussage in ihrer Eindeutigkeit und Strenge wieder einschränken. Dies zeigt sich gerade in der abschließenden Sequenz auf der Torre Picasso:

So ist die Rückkehr in die Realität, so schmerzlich und voller Ungewissheit sie auch scheinen mag, für den Helden César mit einer rationalen Vorteilsabwägung verbunden. Anstatt einen

---

<sup>27</sup> III, 2423-2424 (Calderón 1980, 158 "Ob Realität oder Traum, worauf es ankommt, ist, gute Werke zu tun"; zur Interpretation vgl. Strosetzki 2001, 32, Teuber 1988, 158). Das Motiv der Gefängnisstrafe, die sich César für den Mord an Nuria in seiner Phantasie auferlegt, weist ebenfalls auf Calderón zurück, dessen Held Segismundo nach seiner ersten, fehlgeschlagenen Bewährungsprobe — er tötet einen Diener — zurück in den Kerker geschickt wird.

neuen Versuch zu starten, den Alptraum in ein Paradies zu verwandeln, wird César in der Zukunft immerhin wie ein "normaler Mensch" leben können ("puedes despertar y vivir en el futuro como una persona normal") — und "normal", so erfahren wir in einer anderen Szene des Films aus dem Munde von Duvernois, entspricht zu jeder historischen Epoche einer völlig anderen Lebensqualität.

Zu dieser Qualität gehört aber in jedem Fall ein akzeptables Äußeres. Mit dem Verzicht auf die Simulation muss César zwar zunächst wieder mit seiner Entstellung leben, jedoch eröffnet sich die Perspektive, dass sein körperliches Leiden chirurgisch behoben werden könne ("No te crees las cosas que ya puede hacer la cirugía." — Du glaubst gar nicht, zu welchen Dingen die Chirurgie mittlerweile in der Lage ist). Der Held wird also nicht länger den Konsequenzen seines moralisch fragwürdigen Verhaltens ausgesetzt sein. Sein Lebensglück bleibt im Gegenzug auch in der Zukunft auf die Errungenschaften der plastischen Chirurgie angewiesen.

Der Abhängigkeit der sozialen Wertigkeit vom äußeren Schein – dem guten Aussehen — wird in *ABRE LOS OJOS* damit keine Alternative entgegengesetzt. César wird der zukünftigen Welt mit gesundem Gesicht ins Auge sehen können. Dies zeigt sich paradoxerweise auch im Moment der Absage an die Simulation. Auf dem Dach der Torre Picasso nimmt César von seinem falschen Traum Abschied. Ein letztes Mal sieht er sich seinen Freunden Antonio, Pelayo und Sofía gegenüber, mit der er noch einmal einen Kuss tauschen wird. Ein (vorerst) letztes Mal hat César nun auch ein unversehrtes Gesicht, um danach in der Realität ‚aufzuwachen‘. Mag diese nochmalige Rückverwandlung auch der Logik der Diegese entsprechen, dass Césars Liebesglück nur in der Simulation existiert, so zeigt sich unweigerlich noch ein Weiteres: César — und mit ihm das Kinopublikum und das Drehbuch — kann sich eine glückliche Beziehung mit Sofía nur bei körperlicher Unverletztheit vorstellen.

In der Schlusseinstellung entscheidet sich Amenábar für eine doppeldeutige Lösung und bewahrt dem Film ein weiteres Stück Suspense. Die weibliche Stimme, die dem verstörten Protagonisten mit den Worten "Tranquilo. Abre los ojos! (Ganz ruhig. Mach die Augen auf!)" zuspricht, gehört laut Drehbuch einer Krankenschwester des Jahres 2140 (Sempere 2000, 89). Den Zuschauern bleibt aber eine weitere Möglichkeit: Die Stimme könnte auch zu einer Person gehören, die César aus einem Ende der 1990er Jahre erfahrenen Alptraum aufweckt — was wieder auf den Eingang des Films zurückverwies, in dem César von Nurias als Wecksignal gespeicherter Stimme mit dem gleichen Satz geweckt wird.

Es unterscheidet das spanische Original von seinem Hollywood-Remake, dass die Mehrdeutigkeiten in Amenábars Version in Crowes Film in explizite Erklärungen überführt werden. In der Schlusszene im Hochhaus wird David z.B. die Lektion erteilt, sich in Zukunft den "Kleinigkeiten des Lebens" – der Liebe zu einem einfachen Mädchen wie Sofía – als dem Essentiellen zuzuwenden. Nicht nur diese Textpassage fehlt in ABRE LOS OJOS.

Während es Amenábars Film bei einer ungewissen, nicht rundweg bitteren Zukunft seines Protagonisten belässt — er wird seine Erinnerungen als unwiederbringlich archivieren müssen, er muss sich in einer neuen Umgebung bewähren —, wird VANILLA SKY konkreter und stellt eine augenscheinlich düsterere Vision in Aussicht: David wird aus der Obhut der Ärzte in die Freiheit eines Lebens entlassen, in dem er weitgehend mittellos und in melancholischer Erinnerung an die unverwirklichte Liebe leben wird und zugleich wieder in die eigene Sterblichkeit einwilligen muss – eine im Übrigen nicht ganz überzeugende Wendung, da die Technik gleichzeitig in der Lage steht, einen 150 Jahre zuvor eingefrorenen Leib zum Leben zu erwecken. Nach Verlust seines virtuellen Traums, der ihm, dem nicht Erwachsenen, als unverdientes Erbe zufiel, steht David nun vor der einer Bewährungsprobe nach Art des eigentlichen ‚amerikanischen Traums‘: Der Millionär darf als Tellerwäscher sein Glück in den Kleinigkeiten, ehrlicher Liebe und Arbeit, finden und seinen Werdegang neu beginnen. Er wird jetzt erst zum Helden, der Mut und Tapferkeit benötigt für die Herausforderungen des Alltags benötigt. Dem verstorbenen Vater, einem Selfmademan, der "nie bei McDonald's aß", sowie den Appellen seitens seiner Nachfolgeinstanz, dem Anwalt und Ratgeber Tommy Tipp, wird im Nachhinein Recht gegeben. Wäre David schon immer ein *good guy* gewesen, so dürfen wir schließen, stände er zu Recht an der Spitze. Ein solcher Appell an das Realitätsprinzip und an protestantische Werte bedeutet jedoch keine Infragestellung der kapitalistischen Ordnung. Reichtum und Wohlstand bleiben erstrebenswerte Ziele – so dass deren Fehlen für David als besondere Hypothek für die Zukunft angesehen wird. Sie wollen allerdings ehrlich verdient werden.

### **César und Cypher: Die selbst gewählte Simulation**

Kommen wir abschließend auf den Vergleich mit dem so unterschiedlich inszenierten Film THE MATRIX zurück. Als ABRE LOS OJOS unter dem Titel OPEN YOUR EYES 1999 in den internationalen Kinos anlief, reagierten viele Zuschauer positiv überrascht. Sie stellten fest, dass bereits ein Jahr vor der Entstehung des als Epochenwerk gepriesenen THE MATRIX im fernen Spanien ein Film gedreht worden war, der mit wesentlich bescheideneren technischen

Mitteln ein ebenso fesselndes wie aktuelles Problem angegangen hatte: das Leben im Cyberspace.<sup>28</sup>

In der Tat weisen beide Filme zahlreiche dramaturgische Gemeinsamkeiten auf. Nur drei Beispiele seien genannt: Störungen in der Simulation werden als Déjà-vu-Erlebnisse inszeniert; ein Programmfehler in der Matrix ist durch die wiederholt auftauchende schwarze Katze repräsentiert, während César im Retiro-Park ein Déjà vu erlebt. Ferner signalisiert in beiden Filmen eine scheinbare Traumsequenz – die sich schließlich als ‚Realität‘ herausstellt – das Unbehagen in der Virtuellen Realität: César, der sich in einer menschenleeren Gran Vía wiederfindet, Neo, dem die Agenten der Matrix ein Insekt in den Bauchnabel einpflanzen. Schließlich äußert sich die Überwindung der Simulation jeweils im Rahmen eines Schusswechsels: Neo stoppt die Kugeln der Agenten, als er den Code durchschaut, während César im Wissen um die Täuschung von den auf ihn abgefeuerten Polizeikugeln unverletzt bleibt.<sup>29</sup>

Anders als in *THE MATRIX*, der stereotype Bilder von anonymen Totalitarismen evoziert — gesichtslose, identische schwarzgekleidete Männer als Materialisierungen des Code — und in dem es um die existentielle Auseinandersetzung zwischen Maschinen und Menschen geht, ist bei Amenábar das Menschengeschlecht noch unter sich, die Maschinen bleiben Instrumente. *THE MATRIX* handelt vordergründig über den Partisanenkampf gegen den großen Betrug (hinterfragt diesen Kampf aber auch als Selbsterhöhung, vgl. Glasenapp 2000). Die Konstruktion der Virtuellen Realität ist als Kollektivphantasie angelegt, in der die Simulation apriori als böse gesetzt ist. Anders der Film Amenábars: Geschildert wird eine individuelle Erfahrung, die Resultat einer selbstständigen, wenn auch verdrängten Entscheidung für die Simulation ist. César ist kein einsamer Rebell gegen das repressive System; ihm ist an seinem individuellen Wohlergehen gelegen, nicht an einem kollektiven Ideal.

Während den Rebellen gegen die *MATRIX* bewusst ist, dass sie sich in der Virtualität befinden, muss das Individuum in *ABRE LOS OJOS* erst zu dieser Einsicht gelangen — und das Unbehagen entwickeln, das Neo schon zu Beginn des Films verspürt. *ABRE LOS OJOS* erinnert in dieser Hinsicht eher an Filme wie *THE TRUMAN SHOW* und *DARK CITY*, in dem die Bewusstwerdung des Helden über die Simulation im Vordergrund steht. Amenábar präsentiert seinen Protagonisten, sehr im Gegensatz zu den Hollywood-Filmen, jedoch nicht als

---

<sup>28</sup> "The question of reality is addressed in the same way as in the Matrix. In fact [...] it's like the Matrix with no action and more suspense." Dieser (positive) Kommentar eines kanadischen Users der International Movie Database vom 29.1.2000 sei stellvertretend für ähnliche Beiträge am gleichen Ort zitiert (<http://uk.imdb.com/CommentsShow?125659> [12.2.2002]).

<sup>29</sup> Auch eine Fansite im Internet listet zahlreiche mehr oder weniger relevante Bezüge zwischen beiden Filmen auf (<http://www.geocities.com/Area51/Dimension/8654/abre.htm> [5.2.2002]).

positiven, ‚unschuldigen‘ Helden. Im Gegensatz zu den Helden der erwähnten Filme, die einst ohne ihr Wissen der Macht ausgeliefert worden sind, hat César sich ursprünglich aus freien Stücken für sein Schicksal entschieden. Erst nach der erneuten Erkenntnis seines Zustands ist er aber zu einer endgültigen „Überprüfung und Neubewertung des Realen“ in der Lage, die Ruth Mayer (1996, 226) als zentrales Anliegen von Cyberfiktion beschreibt. Damit aber steht César vor der gleichen Entscheidung, die auch die Besatzung der *Nebukadnezar* angesichts der Versprechungen der Agenten der Matrix zu treffen hat: im Wissen um die Täuschung diese zu akzeptieren oder die raue Wirklichkeit zu bevorzugen. Anders als Cypher in THE MATRIX, der schließlich die Simulation der Realität vorzieht, entscheidet César sich dafür, die Augen zu öffnen und aufzuwachen. Sein Ziel ist allerdings weit entfernt vom Heldentum des auserwählten Rebellen Neo: César sucht seine Bewährung in der Herausforderung des Alltags.

Wenn Cyberpunk-Literatur ein „Sinnfindungsmedium“ innerhalb der postmodernen Gesellschaft darstellt (Mayer/Schneck 1996, 11), so zeichnet auch ABRE LOS OJOS den Prozess einer Sinnsuche nach, ohne aber eine fertige Antwort zu präsentieren. Die Auseinandersetzung des Individuums mit sich selbst zeitigt eine Entscheidung für das Realitätsprinzip, doch heißt den Dingen ins Auge zu sehen noch nicht, über eine Bewältigungsstrategie für die Realität zu verfügen. Indem die Gefährdung eines auf Schönheit, Reichtum und glückliche Liebe beruhenden Glücks als Katastrophe des Individuums schlechthin geschildert werden, inszeniert der Film ein Stück „yuppie horror fiction“, das, wie Barry Keith Grant (1998) konstatiert, als ein Sub-Genre des Hollywood-Kinos die Ängste seines bürgerlichen Publikums im fortgeschrittenen Kapitalismus spiegelt. In der Figur César geraten gewissenloses und patriarchales Verhalten in eine Krise; der doppelte Horrortrip des Helden – nach dem Unfall und in der Virtuellen Realität – zeigt die Konsequenzen aus dem verantwortungslosen Egoismus eines reichen Mittzwanzigers, oder, wie es Grant für den US-Horrorfilm umschreibt, „the nightmarish result of the yuppie’s typical narcissistic self-absorption“ (291). Die im Filmtitel enthaltene Aufforderung wird anhand einer Individualphantasie entwickelt und enthält sich einer kollektiven gesellschaftlichen Perspektivierung – so wie sie etwa im ersten der diesem Aufsatz vorangestellten Zitate beansprucht wird.

## **Bibliographie**

- Barlow, John Perry: "Eine Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace". In: Stefan Bollmann/Christine Heibach (Hrsg.): Kursbuch Internet. Reinbek, 1998, S. 119-124.
- Baudrillard, Jean : Pataphysik des Jahres 2000. In: Jean Baudrillard: Die Illusion des Endes oder Der Streik der Ereignisse. Aus dem Französischen übersetzt von Ronald Vouillé. Berlin: Merve, 1994, S. 9-22.
- Baudrillard, Jean: Die Unsterblichkeit. In: Jean Baudrillard: Die Illusion des Endes oder Der Streik der Ereignisse. Aus dem Französischen übersetzt von Ronald Vouillé. Berlin: Merve, 1994, S. 139-155.
- Baumgarten, Oliver: "This is not America". In: Schnitt 5, Winter 1997, S. 29.
- Beier, Lars-Olav: "Aus den Augen, in den Sinn". In: Der Spiegel, 2, 7.1.2002, S. 166-167.
- Benavent, Francisco María: Cine español de los 90. Bilbao: Ediciones Mensajero, 2000.
- Bühl, Achim: Die virtuelle Gesellschaft des 21. Jahrhunderts. Sozialer Wandel im digitalen Zeitalter. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 2. Aufl. 2000.
- Calderón de la Barca, Pedro. La vida es sueño. Hrsg. und eingel. v. Ciriaco Morón. Madrid, 1980.
- Csicsery-Ronay, Jr., Istvan: "Living in Downtime. Virtuelle Realität, Science-fiction und die Zukunft der Religion." In: Martin Klepper/Ruth Mayer/Ernst-Peter Schneck (Hrsg.): Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters. Berlin, New York: de Gruyter, 1996, S. 234-252.
- Dahms, Martin: "Auf dem Weg der guten Besserung". In: Tages-Anzeiger, 5.6.1998, <http://www.tages-anzeiger.ch/archiv/98juni/980605/66139.htm> (28.3.2000).
- Dick, Philip K.: Ubik. London: Gollancz, 2000.
- Dick, Philip K.: "We Can Remember It For You Wholesale". The Collected Stories, Vol. V, London: HarperCollins, 1994, S. 205-227.
- Düker, Ronald: "Apokalyptische Trips. Kathryn Bigelows STRANGE DAYS und das Ende der Geschichte." In: Margit Frölich/Reinhard Mittel/Karsten Visarius (Hrsg.): Nach dem Ende. Auflösung und Untergänge im Kino an der Jahrtausendwende. Marburg: Schüren, 2001, S. 128-137.
- Eckoldt, Matthias/Tom Peuckert: "WortSpiel – ZeitReisen. Ewigkeit und Endlichkeit. Zum ewigen Frieden...?" DeutschlandRadio, 23.1.1999, <http://www.dradio.de/cgi-bin/es/neu-zeitreisen/3.html> (8.2.2002).
- Evans, Peter William: Spanish Cinema. The Auteurist Tradition. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Fernández-Santos, Elsa: "Los productores denuncian la marginación del cine español por parte de las distribuidoras. In: El País, 30.1.2002, [http://www.elpais.es/articulo.html?d\\_date=20020130&xref=20020130elpepicul\\_1&ty pe=Tes&anchor=elpepicul](http://www.elpais.es/articulo.html?d_date=20020130&xref=20020130elpepicul_1&ty pe=Tes&anchor=elpepicul) (7.2.2002).
- Glaserapp, Jörn: "Zweifel und Phantasie im Netz: THE MATRIX". In: Jörg Türschmann, Annette Paatz (Hrsg.): Medienbilder. Dokumentation des 13. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums an der Georg-August-Universität Göttingen Oktober 2000. Hamburg 2001, S. 93-105.
- Grant, Barry Keith: "Rich and strange. The yuppie horror film". In: Steve Neale, Murray Smith (Hrsg.): Contemporary Hollywood Cinema. New York/London: Routledge, 1998, S. 280-293.
- James, Paul/Freya Carkeek: "This abstract body: From Embodied Symbolism to Techno-Disembodiment". In: David Holmes (Hrsg.): Virtual Politics. Identity and Community in Cyberspace. London u.a.: Sage, 1997, S. 107-124.
- King, Geoff/Tanya Krzywinska: Science fiction cinema. From outerspace to cyberspace. London: Wallflower, 2000.

- Mantilla, Jesús Ruiz: "Alejandro Amenábar, director y guionista: ,Tenemos que defendernos de la feroz competencia norteamericana", El País, 4.2.2002, [http://www.elpais.es/articulo.html?d\\_date=20020204&xref=20020204elpepicul\\_1&type=Tes&anchor=elpepicul](http://www.elpais.es/articulo.html?d_date=20020204&xref=20020204elpepicul_1&type=Tes&anchor=elpepicul) (7.2.2002).
- Mayer, Ruth: "Der Text als Hologramm. Die Cyberpunk-Literatur und die Kultur der Virtualität." In: Martin Klepper/Ruth Mayer/Ernst-Peter Schneck (Hrsg.): Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters. Berlin, New York: de Gruyter, 1996, S. 221-232.
- Mayer, Ruth/Ernst-Peter Schneck: "Hyperkultur — die ganze Welt ist ein Text." In: Martin Klepper/Ruth Mayer/Ernst-Peter Schneck (Hrsg.): Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters. Berlin, New York: de Gruyter, 1996, S. 1-13.
- Moravec, Hans: Körper, Roboter, Geist, in: Stefan Iglhaut, Armin Medosch, Florian Rötzer (Hg.): Stadt am Netz. Ansichten von Telepolis. Mannheim 1996, S. 91-117.
- Muñoz, Diego/Begoña Piña: "Amenábar: ,Que le preguntan a Hacienda si mi película es española", La Vanguardia, 4.2.2002, [http://www.lavanguardia.es/Vanguardia/Publica?COMPID=3639068&ID\\_PAGINA=781&ID\\_FORMATO=1&PAGINACION=&TEXT=](http://www.lavanguardia.es/Vanguardia/Publica?COMPID=3639068&ID_PAGINA=781&ID_FORMATO=1&PAGINACION=&TEXT=) (7.2.2002).
- Neuschäfer, Hans-Jörg: "Von der *movida* zum Kulturbusiness. Ein Blick in den Literaturbetrieb der 90er Jahre". In: Walther L. Bernecker/Klaus Dirscherl (Hrsg.): Spanien heute. Politik, Wirtschaft, Kultur. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1998, S. 541-63.
- Sempere, Antonio: Alejandro Amenábar. Cine en las venas. Madrid: Nuer Ediciones, 2000.
- Strosetzki, Christoph: Calderón. Stuttgart/Weimar, 2001.
- Teuber, Bernhard: "Pedro Calderón de la Barca. La vida es sueño - comedia". In: Volker Roloff/Harald Wentzlaff-Eggebert: Das spanische Theater: vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Düsseldorf, 1988, S. 146-162.