

## Neo ohne Illusionen – Parzival im virtuellen Raum

Parzival, der Held aus Wolframs von Eschenbach Grals-epos, und Neo, der Held der *Matrix*-Trilogie, haben, man sollte es kaum glauben, allerhand Ähnlichkeiten miteinander. Eine liegt im Schluss ihrer beider Geschichten: Der verläuft nämlich in beiden Fällen genau so, wie es von Anfang an klar war. Parzival wird natürlich am Ende Gralskönig; und Neo rettet natürlich die Menschheit; aber wie und warum eigentlich?

Beginnen wir noch einmal mit dem Anfang. Parzival und Neo befinden sich zu Beginn ihrer jeweiligen Geschichte im Stand der Unwissenheit: Parzivals Mutter Herzeloide hält ihn von der Welt und der ihm zukommenden Ausbildung fern, weil sie verhindern möchte, dass er wie sein Vater Gahmuret als Ritter im Kampf stirbt; Neo ist, wie alle anderen Menschen im 22. Jahrhundert, als menschliche Batterie in die Realitätssimulation der maschinengeschaffenen Matrix eingestöpselt. Beide verfügen aber schon in diesem unerweckten Zustand über Fähigkeiten, die auf das Bevorstehende hinweisen: Parzival zeigt bei der Jagd nicht nur größte Fertigkeit und Begabung im Umgang mit Waffen (wenn auch zunächst nur mit dem unritterlichen Jagdspieß), sondern auch großes Mitgefühl sogar mit den Vögeln, die er selbst geschossen hat; während Neo als tagsüber seriöser Software-Programmierer und nachts illegaler Hacker nicht nur ein ausgeprägtes Bewusstsein für die Bedeutung und Möglichkeiten von Computern und generell Maschinen hat, sondern auch von vornherein im Wechseln zwischen zwei Welten (einer innerhalb des Systems, einer außerhalb) geübt ist.

Kaum in der Welt angekommen, die die Geschichte ihnen als ihre eigentliche zuweist (Neo in der 'wirklichen' Welt außerhalb der Matrix-Simulation, Parzival in der höfischen Artuswelt), erlernen beide im Handumdrehen die ihnen jeweils zukommenden Kampftechniken: Parzival das Reiten, Lanzenstechen, Schwertkämpfen; Neo Jiu-Jitsu und Kung Fu unter den Bedingungen des virtuellen Raums. Für beide ist die Kampftechnik aber nur Ausdruck einer ganz anderen, viel tiefer gehenden (Aus-)Bildung: Parzival wird durch den Erwerb der Kampftechniken zum Angehörigen des Ritterstandes; und Neo lernt, dass er die ohnehin nur simulierte Wirklichkeit der Matrix überwinden kann. Und bei beiden erweist die Leichtigkeit, mit der sie sich ihr Handwerk aneignen, dass die Geschichte noch Großes mit ihnen vorhat.

Folgerichtig (oder doch nicht ganz?) stellt sich beider weiterer Weg als Abfolge von immer absurder sich steigern den Zweikämpfen nach allen Regeln der soeben erlernten Kunst dar; gelegentlich unterbrochen durch ebenso viele bedeutungsvolle Begegnungen mit Autoritätspersonen der Geschichte, die den Helden das eine oder andere erklären (oder nicht). Und am Ende stehen eben das Gralskönigtum bzw. die Menschheitsrettung.



Dieses Ende ist in beiden Fällen durch das Genre vorgegeben; aber in beiden Fällen hinterlässt es auch eine gewisse Unzufriedenheit. Wodurch hat sich eigentlich Parzival zum Gralskönigtum qualifiziert? Und warum muss Neo am Ende genau das tun, was von Anfang an absehbar war?

In Parzivals Geschichte bleiben noch eine Reihe weiterer Fragen offen: Was ist der Gral? Und warum behält der weise Trevrizent, von dem Parzival zu hören bekommt, dass man den Gral nicht erkämpfen kann, am Ende nach eigener Aussage Unrecht? Warum bekommt Parzival ein zweites Mal die Chance, mit der richtigen Frage im richtigen Moment den alten Gralskönig zu erlösen; obwohl die orakelhafte Cundrie öffentlich erklärt hat, dass er nur eine einzige Chance hatte – die er vertan hat? Warum überhaupt gibt es in dieser Geschichte so viele Personen, die mehr über Parzival wissen als er selbst, die ihm grundlegende Wahrheiten und Weisheiten mit auf den Weg geben (seine Mutter Herzeloide; sein Lehrer Gurnemanz; seine Tante Sigune; sein Onkel Trevrizent; die Gralsbotin Cundrie; etc.) – und von denen kaum einer am Ende recht behält?

Spitzt man die Frage in dieser Weise zu, liegt die Antwort auf der Hand: Natürlich, Parzival muss selbst entscheiden. (Vielleicht war es ja am Ende doch bloß die Erziehung zum Ritter, die ihn bei der ersten Begegnung mit dem alten Gralskönig die Mitleidsfrage unterdrücken ließ, die seiner Natur viel gemäßer gewesen wäre als höfisches Schweigen.)

Trevrizent hat nämlich gar nicht unrecht – und Parzival hat den Gral wirklich nicht erkämpft. Denn um die Kämpfe geht es nicht – die zum Ende hin immer aberwitziger werden: An drei aufeinanderfolgenden Morgen reiten je zwei verummte Ritter in den Wald und beginnen einen Kampf, ohne zu wissen, wer ihr Gegenüber ist; und dreimal be-

merken sie nur durch Intervention von Dritten, dass sie einen Freund bzw. engen Verwandten vor sich haben –, sondern um die Erkenntnis.

Walter Haug<sup>1</sup> verortet diese Erkenntnis im zweiten Kampf dieser Reihe. Als ihm klar wird, dass er gerade beinahe seinen Freund und Verwandten Gawain getötet hätte, erkennt Parzival, dass er auf dem ganzen weiten Aventure-Weg, den er bis hierhin zurückgelegt hat, in Wirklichkeit noch keinen Schritt vorangekommen ist – und gibt auf:

*ich enruoche nu waz mir geschicht. / got wil miner fröude niht* ('Nun nehme ich alles hin, was mir geschieht; Gott will mich nicht zur *fröude* – d.h. in die Versöhnung der Widersprüche – führen'). Das Wort bleibt merkwürdig in der Schwebe zwischen Resignation und Gottergebenheit. Jedenfalls akzeptiert Parzival damit den weglosen Status des zugleich guten und bösen Menschen. Er hat das, was ihm geschehen ist, als seine, und das heißt letztlich, als die menschliche Situation schlechthin begriffen, als die personale Grundsituation – die auch quer steht zu allem Gesellschaftlichen. Der Durchbruch zu diesem neuen Bewußtsein ist das eigentliche Ziel des Wolframschen Gralsromans. (S. 213 f.)

Jenseits des traditionellen doppelten Kursus eines Artusritters, der im *Parzival* in Verlängerungen, Spiegelungen und Brechungen überall erkennbar wird, führt also Parzivals Weg in aller Umwegigkeit direkt auf diesen Punkt zu, den Wolfram schon im Prolog angedeutet hat:

In allem, was er tut, erfährt er [Parzival] diese Gleichzeitigkeit des Widersprüchlichen an sich selbst. Er ist damit genau jener Mensch, den Wolfram im Prolog als seinen, den neuen Heldentyp vorgestellt hat, der elsternfarbige Mensch, derjenige also, der zugleich weiß und schwarz ist, d.h. am Himmel wie an der Hölle teil hat. (S. 213)

Die vermeintliche Erlösungsgeschichte ist also in Wirklichkeit eine harte, ja zäh-mühsame Auseinandersetzung mit einer sich verändernden Auffassung von Gut und Böse im Übergang von objektiver Heilsgewißheit zu subjektivem Widerspruchsbewußtsein. Anders gesagt: es geht im *Parzival* um die Fragwürdigkeit jedes Erlösungsweges. (S. 216)

Danach kommt nur noch das Ende. „Der Rest ist Umsetzung im Äußeren, die sich, soweit sie überhaupt möglich ist, nur noch harmlos geben kann. Verstanden hat von den üb-

rigen ohnehin niemand etwas“ (S. 215), und deshalb kann noch schnell allerhand in Ordnung gebracht, der alte Gralskönig erlöst, der heidnische Halbbruder getauft und verheiratet und Parzival als neuer Gralskönig eingesetzt werden.

Man täte nun den Wachowskis wohl zuviel Ehre an, wollte man sie mit Wolfram von Eschenbach vergleichen; aber wenn die Parallelen zwischen den beiden Epen grundsätzlich nachvollziehbar sind, dann kann der Vergleich vielleicht einen Hinweis zum Verständnis der *Matrix*-Filme<sup>2</sup> geben. Wenn man sich an den beiden Lehren orientiert, die ein Leser aus der *Parzival*-Lektüre ziehen kann: 1. eine solche Geschichte nicht von ihrem Ende her zu lesen; und 2. großen Worten nicht zu trauen, egal von welcher Autoritätsperson sie ausgesprochen werden; dann tritt die Frage, was am Ende des letzten Teils der *Matrix*-Trilogie wie und warum geschieht, in den Hintergrund; und interessanter wird diejenige, ob Neo an irgendeinem Punkt der Geschichte etwas versteht, was den anderen verborgen bleibt.

Anders als Parzival macht Neo nie wirklich etwas falsch; das Problematische an seiner Figur, von dem eine Erkenntnis ausgehen könnte, muss also woanders liegen. Es ist in die Figurenkonstellation um Neo herum verlagert: Nicht Neo selbst, sondern die Handlungsträger von Zion folgen widerstrebenden Überzeugungen, die sich gegenseitig auszuschließen scheinen. Ist nun Morpheus mit seinem Glauben an die Prophezeiung auf dem richtigen Weg oder Commander Lock mit seinen pragmatischen Kriegsvorbereitungen oder die Senatoren, die das Gleichgewicht zwischen beiden Positionen zu halten versuchen? Bei Auseinandersetzungen um dieses Thema wird Neo regelmäßig zur schweigenden Randfigur.

Auch in Bezug auf einen anderen zentralen Punkt herrscht großes Schweigen: in der Liebesbeziehung zu Trinity. So wie Parzival durch alle Fährnisse hindurch unerschütterlich seine Ehefrau Condwiramurs liebt (und sogar, wieder entgegen allen Spielregeln, den Gral von ihr überzeugt, obwohl der sich traditionell das Recht vorbehält, die Königin an der Seite eines neuen Gralskönigs auszuwählen), so funktioniert die Beziehung zwischen Neo und Trinity vom ersten bis zum letzten Moment fast ohne Worte.

Den großen Worten anderer lauscht Neo dagegen stets aufmerksam (seine häufigste Textzeile in allen drei Filmen dürfte wohl „Why?“ sein). Genannt werden von allerhand bedeutenden Gestalten (schließlich auch von Neo selbst) unter anderem: *faith; purpose; the future; cause and effect; inevitability; choice*. Andere Äußerungen vegisst man angesichts einer solchen Häufung von Majuskeln leicht; zum Beispiel Morpheus' erkenntnistheoretische Erläuterungen zur Matrix:

What is real? How do you define real? If you're talking about what you can feel, what you can smell, what you can taste and see, then 'real' is simply electrical signals interpreted by your brain, erklärt er anlässlich Neos Initiation im ersten Teil – wie kann Neo also sicher sein, dass er auch nach seiner Erweckung nicht immer noch schläft? (Und warum heißt ausgerechnet die Hauptantriebsperson der Handlung, derjenige, der nicht nur Neo ausgestöpselt, also aufgeweckt hat, sondern auch alle anderen Menschen aufwecken



möchte – wieso heißt ausgerechnet er Morpheus? Zumal sein, wie das Orakel sagt, „blinder Glaube“ Neos (Selbst-)Zweifeln gegenübersteht wie der Schlaf der Religion dem Wachen der Aufklärung...)

Viel eher als in lehrhaften Gesprächen erlangt Neo – und auch darin ähnelt er Parzival sehr – Erkenntnis in der Handlung, was in seinem (wie ja auch in Parzivals) Fall zumeist bedeutet: im Kampf. Beim Kampftraining im virtuellen Raum erfährt er – und zwar praktisch –, dass seine Geschwindigkeit und Stärke tatsächlich allein von seinem Geist abhängen; und auch alle weiteren „Upgrades“, die er im Laufe der drei Filme erfährt, ereignen sich jeweils in Kampfsituationen. Er selbst erscheint bei diesen Erkenntnisschritten (wenn man sie dafür nehmen will) geradezu passiv; jedenfalls ereignen sie sich beinahe unabhängig davon, ob und was er zuvor intellektuell oder emotional begriffen hat. Etliche von Neos handlungsbasierten Erkenntnisschritten verlangen auch dem Zuschauer Einsicht in größere Zusammenhänge ab, insoweit sie nämlich paradox sind: So, wenn sich Neo am Schluss von Teil II aus Liebe zu Trinity gegen die Rettung der Rebellenstadt Zion entscheidet und damit, wie sich in Teil III herausstellt, erst den Weg freimacht für eine Lösung, die über das vorgesehene Ende hinausgeht.

Noch deutlicher paradox ist der Schluss des ersten Teils: Hier verhält sich Neo gerade deshalb als der Erlöser, weil er überzeugt ist, es nicht zu sein – was konsequent den Anfang seines Weges fortsetzt: Es war ja gerade nicht Glaube, sondern Zweifel und Misstrauen, was ihn aus der Matrix befreit hat.

Neo glaubt selbst am allerwenigsten an sich als Erlöser und taugt nur deshalb am Ende doch irgendwie dazu; denn wie bei allen Superhelden geht es, auch wenn man das leicht vergisst, um die Rettung der ganzen Menschheit. Bei Neo manifestiert sich dies nicht zuletzt im Wortspiel seines Namens: Neo ist ein Anagramm von *one* – er ist eben nicht *The One*, der Eine, der Erlöser, sondern (oder jedenfalls auch) einer unter vielen; so steckt ja auch im Mittelinitial seines ‚bürgerlichen‘ Namens („Thomas A. Anderson“) der englische unbestimmte Artikel.

Neo wird also die Menschheit retten müssen, indem er sich gerade nicht anmaßt, sie retten zu können. Und weil er das nicht vergisst, kann er am Ende ebensogut plötzlich einfach wissen, was er tun muss, um irgendwie doch über den seit jeher ausrechenbaren Neustart hinauszugelangen.

Wenn es also auch in *Matrix*, wie im *Parzival*, um „die Fragwürdigkeit jedes Erlösungswegs“ geht, dann ist sich Neo ihrer von Anfang an bewusst. „I wish I knew what I’m supposed to do“, sagt er im zweiten Teil einmal zu Trinity – und dabei bleibt es.

Nadj a Nitsche

<sup>1</sup> Walter Haug: „Parzival ohne Illusionen...“, in: *DVjS* 64, 1990, S.199-217. (Seitenzahlen im Text beziehen sich hierauf.)

<sup>2</sup> Transkripte aller drei *Matrix*-Folgen sind im Internet unter <http://www.starhtml.de/matrix/szenen.htm> auf Englisch und Deutsch als Textdateien zum Download verfügbar (Stand: 26.11.2003).

## »sponsored by BDI«

Nicht nur einzelne Unternehmen, sondern auch der Bundesverband der Deutschen Industrie (BDI) fördert Kultur und Künstler. Wie das konkret aussieht, fragte die *Kritische Ausgabe* Annette Brackert vom Kulturkreis der deutschen Wirtschaft im BDI.

*Wie lange existiert der Kulturkreis schon und welche geschichtliche Entwicklung liegt hinter ihm?*

Der Kulturkreis der deutschen Wirtschaft im Bundesverband der deutschen Industrie wurde 1951 in Köln als gemeinnütziger Verein gegründet, um in einer Zeit, in der der materielle Wiederaufbau Deutschlands im Vordergrund stand, auch zur Wiederbelebung des Kulturlebens beizutragen. Im Laufe seines Bestehens hat der Kulturkreis seine inhaltliche Ausrichtung ständig erweitert. Heute nimmt er vor allem die Förderung junger Künstlerinnen und Künstler als Aufgabe wahr und versteht sich als kulturpolitischer Sprecher der Wirtschaft und Gesprächspartner zum Thema Wirtschaft und Kultur.

*Was und nach welchen Kriterien fördern Sie?*

Zentrale Aufgabe des Kulturkreises ist es, junge Künstlerinnen und Künstler in den Sparten Architektur, Bildende Kunst, Literatur und Musik zu fördern. Hier wählen jeweils Gremien, bestehend aus Mitgliedern und mehreren Fachberatern, die Preisträger aus. Selbstbewerbungen sind allerdings nicht möglich. Darüber hinaus fördert der Kulturkreis richtungsweisende Projekte, wie z.B. den Aufbau des Jugendkulturzentrums in Berlin-Kreuzberg oder die Errichtung der Galerie für Zeitgenössische Kunst in Leipzig, inzwischen das wichtigste Zentrum für aktuelle Bildende Kunst im Osten Deutschlands.

*Wie sieht die Förderung konkret aus?*

Die Preisträger erhalten Preisgelder von ca. 2.500 bis 10.000 Euro. Zusätzlich fördern wir sie mit Lesungen, Konzerten, CD-Produktionen, Ausstellungen und Katalogen.

*Welche Künstler haben in den letzten Jahren von Ihnen Förderstipendien bekommen?*

Seit seiner Gründung hat der Kulturkreis bereits über 1000 Künstlerinnen und Künstler unterstützt. Für viele war es die erste große Auszeichnung. Manche dieser Preisträger sind heute renommierte Künstler, die das Kulturleben in Deutschland entscheidend mitgeprägt haben: z.B. Heinrich Böll (Literatur, 1953), Georg Baselitz (Bildende Kunst, 1968), Rosemarie Trockel (Bildende Kunst, 1985) und Bernd Alois Zimmermann (Musik, 1953). Preisträger der letzten Jahre waren u.a. John Bock (Bildende Kunst, 1999), Inka Parei (Literatur, 2000), Sean Reed (Musik, 2001), Michael Lentz (Literatur, 2002), Maja Markert (Musik, 2002) und Valeri Scherstjanoi (Literatur, 2003).

*Was für Veranstaltungen bieten Sie an?*

Veranstaltungen, häufig in Kooperation mit den IHKs und Wirtschaftsverbänden, in denen der Kulturkreis über die vielfältigen Möglichkeiten der privaten Kulturförderung und allgemein über das Thema Kultur und Wirtschaft informiert. Gemeinsam mit dem Arbeitskreis Kultursponsoring führt der Kulturkreis vor allem im „Kunstfenster“ im Haus der Deutschen Wirtschaft Berlin Veranstaltungen durch. Dort finden wechselnde Ausstellungen statt, aber auch Lesungen und Podiumsdiskussionen.

Interview: Marko Milovanovic