

3 Dekonstruktion II: Die Kunst des Verschiebens

Obwohl das Argument bereits mehrfach eingeflossen ist, dass Dekonstruktion (genauso wie Diskursanalyse übrigens) Realität, Bedeutung, Sinn oder Wahrnehmungen nicht einfach kassiert, können die bisherigen Ausführungen dennoch gerade dieses Missverständnis befeuern. Damit würde man viele Spielarten sogenannter postmoderner oder besser poststrukturalistischer Theorien rundweg verpassen – vor allem Dekonstruktion. Sie zweifelt zwar mit einiger Vehemenz daran, dass Sprache Wirklichkeit einfängt und kehrt die Perspektive um. Das heißt aber noch lange nicht, haltlos im Nichts zu wandern. Dass Sinn und Bedeutung nicht gottgegeben sind, also nicht »eigentlich« feststehen und nur ihrer Entdeckung und begrifflichen Verarbeitung harren, führt nicht zwangsläufig dazu, in Beliebigkeit zu verfallen. Was Derrida mit dem Begriff »Überlieferung« anspricht, bietet einen relativ starren Rahmen, innerhalb dessen sich die meisten Vorstellungen von Wirklichkeit und Realität verfangen haben. Gegenstand der Verhandlung ist also nicht Realität oder Sinn an sich, sondern ihr Status,⁹² was freilich verheerende Konsequenzen zeitigt.

Wir müssen hier noch einen Schritt weiter gehen, weil es gerade Derrida und die Dekonstruktion sind, die Vorstellungen konstruktivistischer Allmacht (weil alles Konstrukt von Signifikanten ist, können wir die Dinge frei gestalten) oder Beliebigkeit (weil nichts als gegeben daherkommt, ist alles egal und gleichwertig) einen Strich durch die Rechnung machen. Derrida arbeitet intensiv der Vorstellung entgegen, mithilfe einer kons-

truktivistischen Brille und mit neuen Begriffen könnten wir im Handumdrehen gewissermaßen Realität neu erschaffen. Dieses Missverständnis zeigt sich recht häufig, wenn Konstruktivismus trivialisiert und beispielsweise dem Individuum und seinem Denkapparat zugeschoben wird, als habe das Gehirn die Macht, sich der Überlieferung, also seiner Beschreibung mit Spuren, zu entziehen. Es gibt keinen Programmierer hinter der Matrix, der mal eben den Code ändern und damit die Welt umgestalten könnte. Dies würde eine Figur und mit ihr eine Erkenntnisposition außerhalb der Welt, der Schrift oder der Matrix antizipieren, einen (Programmier-)Gott oder, um in der Theoriesprache zu bleiben, ein transzendentes Signifikat. Und die Vorstellung eines »frei« konstruierenden Gehirns übersieht die Verhaftung des Denkens in immer schon zuvor beschriebenen Signifikanten. Die bereits erwähnte Passage zum Begriff des Zeichens, mit dem »die Metaphysik der Präsenz« zu erschüttern sei, das folglich aber selbst zurückgewiesen werden müsse, verdichtet das Argument. Beliebigkeit ist keine logische Folge von Dekonstruktion. Sie verharrt im Innen und kann sich daher nicht frei oder beliebig bewegen, weil sie unweigerlich im Morast alter Begriffe feststeckt: »Die Dekonstruktion hat notwendigerweise von innen her zu operieren, sich aller subversiven, strategischen und ökonomischen Mittel der alten Struktur zu bedienen.«⁹³

Genau an diesem Punkt verlässt *Matrix* das theoretische Dickicht zugunsten einer guten Geschichte. Zion als Ort jenseits der Matrix und Neo als Auserwählter, der am Ende des ersten Teils die Matrix kraft seiner kognitiven Fähigkeiten verändern kann, repräsentieren ein absolutes Außen. Neo kommt gewissermaßen von einem transzendenten Ort, von dem aus die Dinge zu beschauen und – mit den entsprechenden Kräften freilich – zu verändern sind. Er ist genau der Programmiergott, der filmische Fiktion bleibt. Die Parallelen zwischen dekonstruktiver Theorie und einer guten Story brechen zusammen, weil Derrida gerade dieses Außen leugnet und erkennt, dass wir immer schon im Innen der Schrift, der Matrix verhaftet sind: »Ein Text-Äußeres gibt es nicht.«⁹⁴

Ein Beispiel aus der wirklichen Welt: Um traditionelle Geschlechterdebatten im Kern zu verändern und identitäre Zu-