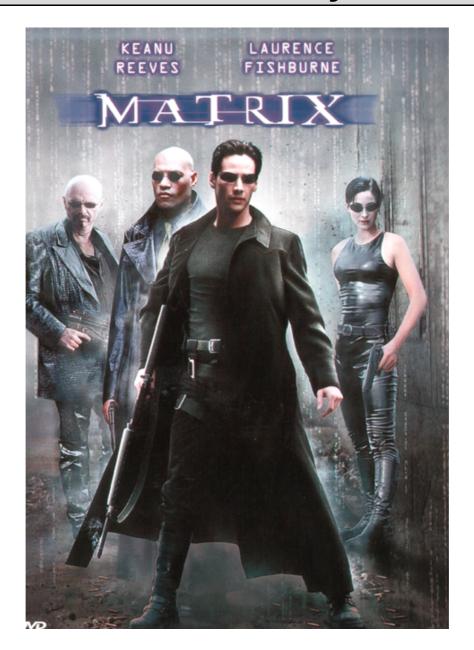
Arbeitshilfen





Katholisches Filmwerk

Matrix (The Matrix)

USA 1999, Spielfilm, 131 Minuten

Regie: Andy Wachowski, Larry Wachowski Buch: Andy Wachowski, Larry Wachowski

Kamera: Bill Pope

Schnitt: Zach Staenberg

Musik: Don Davis

Besetzung: Keanu Reeves (Thomas A. Anderson/Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Anne Moss (Trinity), Hugo Weaving (Agent Smith), Gloria Foster (Oracle), Joe Pantoliano (Cypher/Mr. Reagan), Marcus Chong (Tank), Julian Arahanga (Apoc), Matt Doran (Mouse), Belinda McClory (Switch), Ray Anthony Parker (Dozer) u.a.

Preise: 4 Oscars 2000 für "Beste visuelle Effekte", "Bester Schnitt", "Bester Tonschnitt", "Bester Ton",

KURZCHARAKTERISTIK

Im 21. Jahrhundert sind Roboter an der Macht und halten die unwissenden Menschen in einer virtuellen Welt gefangen. Cyber-Punk-Rebellen wittern im Computergenie Neo den Befreier der Menschheit, holen ihn zu sich und erschaffen ihn neu. Kung-Fu-technisch perfekt ausgebildet, erreicht er das Unmögliche erst, als er an sich selber glaubt. Der inhaltlich komplizierte Science-fiction-Film bietet unglaubliche special effects und eine Atmosphäre zwischen Traum und Wirklichkeit, die trotz Futuristik Wärme ausstrahlt (aus: ZOOM 6/99, heute: "Film – Die Schweizer Kinozeitschrift").

EINSATZMÖGLICHKEITEN/LEHRPLANBEZUG

"Matrix" eignet sich für den Einsatz in der Jugendarbeit und in der Schule (Sek II), aber auch in der Erwachsenenbildung. Der Film kann u.a. zu folgenden Themenkomplexen eingesetzt werden:

- Glauben und Wissen,
- Schöpfung/Menschenbild,
- Erlösung/Erlöserfiguren
- Identitätsfindung/Sinn des Lebens,
- Individualität Konformität,
- Endzeit/Apokalypse,
- Realität & Illusion,
- Virtuelle Realität, Künstliche Intelligenz, Cyperspace,
- Neue Medien.
- Kultfilme, Christus inkognito
- Religion als säkularisiertes Kulturgut,
- Mythen etc.

Aufgrund der Länge ist der Film in der Schule normalerweise nicht in Gänze vorführbar. Der Film bietet sich jedoch für einen fachübergreifenden und fächerverbindenden Einsatz an. Bei einer Ausschnittweisen Vorführung, bei der exemplarisch Motive aufgezeigt werden können, ist unverzichtbar, dass der Gesamtzusammenhang des Films nicht außer Acht gelassen wird. Lehrplanbezüge:

Baden-Württemberg

Kath. Religion:

11: LPE 3: Auf der Suche nach Glück und Sinn

3.1. Vielfältige Erfahrungen von Glück und Sinn

Sinnsymbole in der Jugendkultur

12/13: LPE 4: Christliche Anthropologie: Freiheit – Verantwortung – Schuld

4.1. Freiheit und Determination

<u>Hessen</u>

Ev. Religion:

11,I: Wie und warum Menschen von Gott reden

12/13:

Die Wirklichkeit der Welt und die Frage nach Gott

- Wie weit reicht menschliche Erkenntnis?
- Welchen Bedingungen unterliegt wissenschaftliche Erkenntnis?
- Wie ist das Verhältnis von Erkenntnis zu Erfahrung?
- Ist die naturwissenschaftliche Erfahrung völlig zu relativieren?

Die Wirklichkeit des Menschen und die Frage nach Jesus Christus

- Wer bin ich eigentlich wer will ich werden?
- Welche Möglichkeiten habe ich?
- Wo sind meine Grenzen?
- Was gibt meinem Leben einen Sinn?
- Nach welchen Vorbildern richte ich mein Leben aus?

Die Wirklichkeit der Gesellschaft und die Frage nach der Gemeinschaft

- Was sind die ethischen Prinzipien für eine soziale und zukunftsorientierte Gestaltung der Gesellschaft?

Ethik:

11,I: Glück

- Vorgefundene und eigene Lebensentwürfe; eigene und fremde Vorstellungen von gelingendem Leben
- Triebkräfte menschlichen Handelns
- Kontingenz der äußeren Existenz
- Glücksversuchungen: Glück und Rausch, Eskapismus

12.I: Mensch und Natur

- Wandel der Vorstellungen vom Menschen
- Der Mensch als Subjekt und Objekt in den Wissenschaften

- Das verantwortliche Individuum in seinen verschiedenen Lebensbezügen

12,II: Vernunft und Diskurs

- Autonomie - Heteronomie; Freiheit - Bindung

13,I: Recht und Gerechtigkeit Widerstand – Terror – Anarchie

13,II: Wissenschaft und Verantwortung

Natur und Technik

- Fortschrittsglaube, Technik als Todeskraft

Gemeinschaftskunde:

Jg. 11, I: Individuum und gesellschaftlicher Wandel Sozialstruktur und sozialer Wandel; Politische und soziale Integration

Deutsch:

11,I: Identitätsfindung

Sozialisation und Erziehung:

- Selbstfindung und Ich-Identität
- Aufbegehren und Anpassung

11.II: Lebensentwürfe

Individuelle Daseinsformen

- Suche nach Identität
- Formen menschlicher Existenz

Krisen des Ich

- Selbstentfremdung
- Extremsituationen

Helden und Antihelden

Glück

- Entgrenzung des Ich

12,I: Individuum im Spannungsfeld von Ideal und Wirklichkeit

Wirklichkeit und Fantasie

- Märchen und Mythen als Modelle von Welterfahrung

Utopien

- Mensch und Maschine
- Negative Utopien

12,II: Individuum und Gesellschaft

Leben in der Gesellschaft

- Aufbruch und Resignation
- Leben unter Zwängen

Die Welt im Übergang

- Geld, Macht, Armut

13,I: Weltentwürfe Grenzüberschreitungen

- Entgrenzung des Ich

Frieden und Krieg

- Kriegsursachen

Künstlerproblematik

- Gesellschaftskritik
- Gefährdungen

Naturwissenschaftlich-technische Entwürfe

- Chancen und Gefahren der Technik
- Humanisierung Enthumanisierung
- Mensch und Maschine (z.B. PC, Internet)

Mythische Entwürfe

- Logos und Mythos
- Rezeption antiker und biblischer Mythen

Die Welt im Film

- Fantastische Film
- Kultfilme

13,II: Wirkungszusammenhänge von Literatur Medien

- Produktion, Publikation und Rezeption von Medien
- Funktionsweise der Medien
- Aufgabe der Massenmedien

INHALT

Die ausführliche Inhaltsangabe soll für die Arbeit mit «The Matrix» die Orientierung in der Filmhandlung erleichtern. Sie kann selbstverständlich die vorgängige Sichtung des Films nicht ersetzen. Die in Klammern gesetzten Ziffern entsprechen den Kapiteln (= Sequenzen, im Folgenden abgekürzt: S), wie sie auf der DVD gesetzt sind.

[1] Nachts. Ein Haus ist von der Polizei abgeriegelt. Agent Smith und seine Leute kommen an. Smith spricht mit dem verantwortlichen Polizisten, welcher die Aufregung um eine einzelne gesuchte Person, die sich im Haus aufhalten soll, nicht nachvollziehen kann. Im Innern sitzt die gesuchte Trinity vor einem Laptop. Polizisten stürmen das Zimmer. Trinity erledigt sie mit unglaublichen Karatesprüngen, mit denen sie die Schwerkraft außer Kraft zu dazu auserwählt sei, die Menschen aus der Knechtschaft der Maschinen zu befreien.

[14] In einem computergesteuerten Ausbildungsprogramm werden Neo verschiedenste Kampfsportarten mittels Software aufgeladen.

- [15] Zur Erprobung des «Gelernten» kämpfen Morpheus und Neo setzen scheint. Als sie nach draußen rennen will, sieht Trinity die Agenten kommen und flüchtet in die entgegen gesetzte Richtung.
- [2] Trinity rennt über den Dachgiebel und springt von einem Hausdach auf ein anderes hinüber. Ein Agent, auf sie feuernd, hinterher. Trinity springt vom einen Haus in ein Fenster des gegenüberliegenden, fällt dort die Treppe hinunter und wartet einen Augenblick auf den nachfolgenden Agenten. Dieser erscheint nicht. Trinity betritt die Strasse und geht in eine Telefonzelle. Als sie am Telefonieren ist, rammt ein Lastwagen, gefahren von Agenten, die Zelle. Doch Trinity ist in den Trümmern nicht zu finden.



- [3] Der Computerhacker Neo ist vor seinem Computer eingeschlafen. Um ihn herum liegen Zeitungsartikel über den Superhacker Morpheus. Als der Bildschirm plötzlich dunkel wird und nur noch einzelne Sätze erscheinen, schrickt er auf, jemand scheint über den Computer mit ihm zu kommunizieren. Als der Satz «Follow the white rabbit» auf dem Bildschirm erscheint, klopft es an der Tür. Eine der Besucherinnen hat einen kleinen weißen Hasen auf ihrer Schulter tätowiert. Daraufhin folgt ihr Neo in einen Club, wo er von Trinity angesprochen wird.
- [4] Diese sagt ihm auf den Kopf zu, er sei auf der Suche nach der Antwort auf die eine Frage: Was ist die Matrix? Sie erzählt, dass sie eine Gefährtin des sagenumwobenen Morpheus sei.
- [5] Plötzlich erwacht Neo in seinem Zimmer. Neo geht zur Arbeit in eine Computerfirma. Ein Bürobote überbringt ihm eine Postsendung es ist ein Handy, das kaum ausgepackt zu klingeln beginnt. Morpheus ist am Apparat und macht Neo darauf aufmerksam, dass Agent Smith und seine Leute bereits auf Neos Spur seien, und dass diese soeben in das Großraumbüro eingetreten seien, in dem sich auch Neo befindet. Morpheus lotst Neo an den Agenten vorbei in ein Büro und fordert ihn auf, aus dem Fenster zu klettern. Neo traut sich nicht und wird anschließend von den Agenten verhaftet.
- [6] Agent Smith verhört Neo und droht ihm damit, dass alles über seine illegalen Tätigkeiten als Computerhacker bekannt sei. Neo lässt sich nicht beeindrucken und verlangt, den ihm rechtlich zustehenden Telefonanruf zu tätigen. Da beginnt plötzlich sein Mund zusammenzuwachsen. Neo wird von Smith und seinen Leuten festgehalten und Smith setzt eine Art künstlichen Skorpion ("Wanze") auf Neos Bauch, der durch den Bauchnabel in Neo eindringt.

[7] Neo erwacht schreiend in seinem Zimmer. Das Telefon klingelt – es ist Morpheus, der behauptet, er, Neo, sei der Auserwählte, ohne genau zu erklären, was er damit meint.

Morpheus beordert Neo an einen Treffpunkt. Dort wird Neo von Trinity und zwei anderen in einem Wagen abgeholt. Mittels einer Art Saugpumpe entfernen sie den Skorpion aus Neos Körper.

- [8] In einem leeren Haus führt Trinity Neo zu Morpheus. [9] Dieser erklärt Neo, alles was er als Realität wahrnehme sei nur Täuschung. Um die Wahrheit zu erkennen, solle Neo die rote Pille, die Morpheus ihm anbietet, schlucken, wenn er alles vergessen wolle, solle er die blaue Pille wählen. Neo wählt die rote, woraufhin Morpheus ihn in ein Nebenzimmer führt, wo Neo auf einen Stuhl geschnallt wird.
- [10] Neo erwacht in einer wabenähnlichen Batterie. Er stellt fest, dass seine Batterie nur eine in einer riesigen Batterie-Plantage ist. Er wird mitsamt Inhalt aus der unnütz gewordenen Batterie weggespült und landet in Brackwasser, aus dem er mit einem Kran in das Innere eines Hoovercraft-Schiffes gehievt wird. Der ohnmächtige Neo wird von Morpheus und seinen Leuten begutachtet. Sie päppeln ihn mittels Akupunktur auf.
- [11] Neo erwacht und Morpheus stellt ihm die Crew seines Hoovers «Nebudkadnezar» vor: Trinity, Mouse, Cypher, Switch, Apoc, Tank und Dozer.
- Morpheus zeigt Neo, dass er am Hinterkopf eine Öffnung hat. Wieder wird Neo auf einen Sessel gesetzt, ebenso Morpheus und beiden wird ein verkabelter Stift in die Öffnung am Hinterkopf geschoben.
- [12] Daraufhin finden sich Neo und Morpheus in einem weißen, unendlichen Raum wieder. Morpheus zeigt Neo an einem Fernseher die wahre Welt: Eine vollständig zerstörte Erde und riesige Felder von Batterien (wie jene, in der Neo erwachte), in denen Menschen heranreifen, gezüchtet von Maschinen, welche die Menschen als Treibstoff, als bioenergetische Quelle, verwerten. Morpheus macht klar, dass das, was wir als Realität zu erkennen glauben, nichts weiter ist als eine Täuschung, genannt die Matrix. In ihr werden auf Befehl der Maschinen alle Gegenstände künstlich in den Köpfen der in den Batterien schlafenden Menschen erzeugt. Nach dieser Eröffnung hat Neo einen schweren Zusammenbruch.
- [13] Wieder zurück auf dem Schiff erklärt Morpheus, dass Neo dazu auserwählt sei, die Menschen aus der Knechtschaft der Maschinen zu befreien.
- [14] In einem computergesteuerten Ausbildungsprogramm werden Neo verschiedenste Kampfsportarten mittels Software aufgeladen.
- [15] Zur Erprobung des «Gelernten» kämpfen Morpheus und Neo gegeneinander in einem Trainingsprogramm, in einem matrix-ähnlichen, virtuellen Raum. Morpheus bringt Neo bei, dass gewisse Gesetze der Schwerkraft überwunden werden können, wenn man die «Realität» des Computerprogramms als Täuschung durchschaut.
- [16] Neo und Morpheus stehen in einem weiteren Trainingsprogramm auf einem Hochhaus. Morpheus springt vom einen Hochhaus auf das andere und verlangt von Neo dasselbe. Er versichert ihm, dass ihm dies nur gelinge, wenn er sämtliche Angst verliere und sich der Täuschung der Matrix voll bewusst werde. Neo springt und stürzt von Hochhaus hinunter auf den Asphalt, der wie Gummi nachgibt. Als Neo eine blutende Wunde entdeckt, wundert er sich darüber, wo doch alles nur simuliert gewesen sei. Morpheus erklärt ihm, dass man in der Matrix, obwohl es eigentlich nur ein Traum sei, dennoch sterben könne und zwar deshalb,

weil das Gehirn, das an die Matrix glaube, auch tatsächlich in der Matrix sterben und der Körper ohne Geist nicht leben könne.

[17] Auf dem nächsten Trainingslevel führt Morpheus Neo durch eine Gruppe von Passanten, aus denen plötzlich ein Agent auftaucht. Er erklärt, dass die Agenten, als Roboter der Maschinen sich nicht an die Gesetze der Matrix halten müssten, dass sie jede Form annehmen könnten und die größte Gefahr für ihn und seine Gefährten darstellten. Außerdem seien viele der träumenden Menschen nicht bereit, ihren Traum aufzugeben.



[18] Zurück auf der «Nebudkadnezar»: Das Schiff wird von einem krakenartigen Suchroboter gejagt, kann sich aber im letzten Moment durch einen Elektromagnetischen Puls (EMP) noch retten.

[19] Cypher verwirrt Neo mit Andeutungen auf dessen Auserwähltheit. Anschließend sitzt Cypher zusammen mit Agent Smith in einem Restaurant und erklärt sich bereit, seine Crew zu verraten, unter der Voraussetzung, dass er in die Matrix zurückkehren könne, wie wenn nichts gewesen wäre.

[20] Die Crew der «Nebukadnezar» schlingt ihr Essen hinunter, einen unansehnlichen grauen Brei.

[21] Morpheus führt Neo innerhalb der Matrix zu einem Orakel, um Neos Auserwähltheit bestätigen zu lassen. Dieses Orakel sei es auch gewesen, das ihm, Morpheus, prophezeit habe, er werde den Retter einst finden. Im Vorraum zum Sprechzimmer warten lauter kleine Kinder, die allesamt über übernatürliche Kräfte verfügen.

[22] Das Orakel fragt Neo, in Abwesenheit von Morpheus, ob er glaube, der Retter zu sein – er selbst wisse nämlich die Antwort. Neo verneint. Dann sei er auch nicht der Auserwählte, meint daraufhin das Orakel. Weiter verrät sie Neo, dass Morpheus absolut von ihm überzeugt sei, und dass es so weit kommen werde, dass Morpheus sein Leben für Neo opfern werde. Er, Neo, stehe also vor der Frage, ob er sein Leben für Morpheus opfern wolle oder ob er zulasse, dass dieser sein Leben für ihn opfere.

[23] Als Neo, Morpheus, Trinity, Cypher, Switch, Apoc und Mouse, aus der Matrix an Bord der «Nebukadnezar» zurückkehren wollen, hat Neo ein Déjà-vu-Erlebnis, das heißt, eine Szene spielt sich vor seinen Augen zweimal ab. Die anderen erklären ihm, dass ein dies auf eine Veränderung der Matrix hinweise und das

wiederum darauf, dass die Agenten ihnen auf der Spur seien. Als erstes erwischen sie Mouse, der von den Agenten getötet wird.

[24] Die übrigen versuchen im Leerraum hinter einer Wand hinunter zu klettern und zu entkommen. Doch auch das bemerken die Agenten, weshalb Morpheus sich entschließt, sich zu opfern und die Agenten aufzuhalten, damit Neo gerettet werden kann. Morpheus wird niedergeknüppelt und verhaftet. Neo, Trinity und Switch fliehen. Sie müssen ein Telefon mit Standleitung erreichen, denn nur durch ein solches ist der Transport aus der Matrix zurück an Bord der «Nebudkadnezar» möglich.



[25] Der Verräter Cypher, welcher die Agenten auf ihre Spur brachte, hat sich jedoch bereits von der Gruppe abgesetzt und selbstständig zurück auf die «Nebudkadnezar» gebracht. Er erschießt Tank und Dozer und tritt nun in Kommunikation mit den drei in der Matrix verbliebenen Rebellen. Er offenbart ihnen seinen Verrat und tötet Apoc, indem er an seinem auf der «Nebudkadnezar» verbliebenen Körper den Stift aus der Kopföffnung zieht. Ebenso bringt er Switch um. Als er auch Neo töten will, rappelt sich der schwer verletzte (oder wieder auferstandene?) Tank auf und erschießt Cypher.

[26] Jetzt kann Tank Trinity und Neo zurückholen.



- [27] Unterdessen wird Morpheus von den Agenten gefoltert. Als Neo sieht, dass alles so geschieht, wie es das Orakel vorhergesagt hat, entscheidet er, dass er in die Matrix zurückkehren muss, um Morpheus zu retten. Zuvor allerdings gesteht er Tank und Trinity, dass er nicht der Erlöser sei. Trinity möchte darauf etwas erwidern, schweigt dann aber und entschließt sich, Neo in die Matrix zu begleiten. Beide werden von Tank mit einer Unmenge an Waffen ausgerüstet.
- [28] Agent Smith gesteht Morpheus im Verhör, dass er selbst die Matrix hasse, zu deren Schutz er abkommandiert wurde.
- [29] Neo und Trinity dringen in das Agentenhauptquartier, wo Morpheus festgehalten wird, ein und schießen sich den Weg bis auf das Dach frei.
- [30] Aber immer wieder tauchen neue Agenten auf. Auf wunderbare Weise kann Neo den Kugeln eines Agenten ausweichen, braucht dann aber doch Trinitys Hilfe.
- [31] Trinity und Neo gelingt es schließlich, den auf dem Dach stehenden Hubschrauber zu kapern. Damit fliegen sie vor die Fensterfront jenes Raumes, in dem Morpheus verhört und gefoltert wird.
- [32] Sie zerschießen die Fenster und Morpheus springt hinaus Richtung Hubschrauber, wo er von Neo in Extremis festgehalten werden kann. Ihm und Neo gelingt es, auf einem Hochhausdach abzuspringen, aber Trinity droht mit dem Hubschrauber abzustürzen, wird jedoch von Neo mittels eines Seils gerettet, an welches sie sich klammert.
- [33] In einer U-Bahnstation erreichen Morpheus, Trinity und Neo eine rettende Telefonzelle. Morpheus und Trinity gelingt die Flucht, nicht aber Neo, weil Agent Smith das Telefon zerschießt.



- [34] Jetzt kommt es zum direkten Kampf zwischen Neo und Smith, wobei Neo kaum eine Chance zu haben scheint. Trotzdem gelingt ihm die Flucht, nachdem Smith von einer U-Bahn überfahren worden und scheinbar tot ist.
- [35] In der Zwischenzeit haben Kraken-Suchroboter die «Nebukadnezar» entdeckt und machen sich daran, sie aufzuschweißen. Sie könnten zwar durch einen EMP abgewehrt werden, aber damit muss gewartet werden, weil Neo sich noch in der Matrix befindet.
- [36] Neo eilt an einen anderen Ort, von dem aus er per Telefon aus der Matrix entweichen könnte. Aber überall tauchen Agenten auf. Als er das Ziel endlich erreicht ein Zimmer in einem Hotel steht Smith plötzlich vor ihm und erschießt

ihn. Neo stirbt. Blut läuft aus dem Mund seines auf der «Nebudkadnezar» verbliebenen Körpers.

Während die Kraken in das Schiff einzudringen beginnen, gesteht Trinity dem Leichnam Neos, dass ihr vom Orakel prophezeit worden sei, der Mann, in den sie sich verlieben werde, sei der Erlöser und weil sie ihn, Neo liebe, sei es folglich gar nicht möglich, dass er sterben könne. Sie küsst ihn.

[37] Neo erwacht wieder zum Leben, worauf die Agenten erneut auf ihn schießen. Jetzt endlich erkennt Neo die wahre Struktur der Matrix. Alle Angst und jeder Glaube an diese falsche «Realität» sind von ihm abgefallen. Die Kugeln bleiben vor ihm in der Luft stehen und die Matrix beginnt sich vor seinen Augen in ihren Code aufzulösen. Neo rennt auf Smith zu, in diesen hinein und sprengt den Agenten von innen. Die beiden anderen Agenten flüchten. Darauf kehrt Neo zurück an Bord der «Nebudkadnezar», im letzten Moment können die Kraken abgewehrt werden.

[38] Neo spricht am Telefon mit jemandem, dessen Identität nicht aufgedeckt wird. Neo kündigt an, dass er nun allen Menschen die Wahrheit über die Matrix verkünden werde, damit sie sich befreien können. Am Ende setzt Neo seine Sonnenbrille auf, erhebt sich in die Luft und fliegt davon.

NOTIZEN ZUR GESTALTUNG

«The Matrix» ist die zweite Regiearbeit der Brüder Larry (Jahrgang 1965) und Andy (Jahrgang 1967) Wachowski. Bereits ihr Erstling «Bound» (1996) zeichnet sich durch konsequente Stilisierung aus, wie man sie sonst von den Coen-Brothers ("Barton Fink", "Fargo") kennt.

Auch «The Matrix» ist ein äußerst artifizieller Film, was unter anderem damit zusammenhängt, das er auf einem Comic der beiden Brüder basiert. Die Stilmittel der Wachowskis sind: Konsequente Typisierung der Figuren – wie es in Comics üblich ist; Gestaltung der Bilder als grafische Muster – (fast) jedes Bild des Films ist in sich ein kleines grafisches Kunstwerk; Auflösung der Filmhandlung in einzelne Szenen – einzelne Szenen dominieren (auch in der Erinnerung) gegenüber einem kontinuierlichen Erzählfluss.

Vom Genre her ist «The Matrix» ein für das moderne Action-Kino typischer Mix, in dem Elemente des Thrillers, des Actionfilms, des Science-Fiction-Films und des Western kombiniert werden. Zum Mix gehört auch, dass die Wachowski-Brüder mit größter Selbstverständlichkeit andere Filme zitieren – manchmal offensichtlich, sehr oft aber nur für Fans und Cineasten erkennbar. Die Grenze zwischen Zitat, Hommage und Plagiat werden dadurch fließend.

Am meisten Aufsehen haben, was die Inszenierung betrifft, die virtuosen, ballettartigen Kampfszenen erregt, aber gerade sie sind keine Innovation der Wachowski-Brüder. Solche «schwerelosen» Kampfszenen gibt es im Hongkong-Kino
schon lange, und die Wachowski-Brüder haben für «The Matrix» auch die renommiertesten Spezialisten aus Hongkong angeworben. Prominentestes Regievorbild ist der Hongkong-Regisseur John Woo, der inzwischen in Hollywood arbeitet (Hongkong: "The Killer", USA: «Face/Off»; «Mission: Impossible 2»).

Die einzige, vor allem filmtechnische Innovation von «The Matrix» besteht in der Produktion dreidimensionaler Standbilder, beispielsweise am Anfang, wenn Trinity sich gegen die Polizisten zur Wehr setzt und in der U-Bahnstation, in der Neo gegen Agent Smith kämpft. Diese virtuosen Kreisfahrten wurden durch unzählige Einzelbildkameras möglich, welche im Kreis um die Darsteller aufgebaut wurden, und deren Einzelbilder dann so zusammengesetzt wurden, dass der synchrone Eindruck einer bewegten Kamera und eines Standbildes entsteht.

Thomas Binotto

INTERPRETATIONEN

A) «The Matrix – Offenbarung online

Für den Liebhaber des Science-Fiction-Films ist «The Matrix» eine Offenbarung. Für philosophisch und theologisch Interessierte bietet der Film eine reichhaltige populäre Metaphysik. Die Regie führenden Brüder Wachowski verbinden Spezialeffekte, Cyberkultur und messianisches Heilsversprechen zu einer neuen Form des religiös-spekulativen Films.

Die Welt ist in zwei Realitäten gespalten: Eine besteht im alltäglichen Leben und die andere liegt dahinter. Die erste ist ein Traum, die dahinter liegende Welt heißt ,The Matrix', eine gewaltige Computersimulation, die das Leben im Jahr 1999 vortäuscht. «Hattest du je einen Traum, Neo, bei dem du dir sicher warst, dass er real war? Was wäre wenn du unfähig wärst aus diesem Traum zu erwachen, Neo? Wie würdest Du den Unterschied zwischen Traumwelt und Realwelt erkennen?» Die Fragen von Morpheus - der eine Figur aus der Unterwelt ist, halb griechischer Gott der Träume, halb Meister der Halluzination - verstören den jungen Helden. Neo ist sein Übername in der Welt der Computer-Hacker. «The One» (Anagramm zu Neo), der Eine und Auserwählte, nennt ihn der mysteriöse Morpheus, der in Neo den Erlöser für die Menschheit sieht.

Science-Fiction ist die populäre Form der Eschatologie, der Lehre von den letzten Dingen. In der jüdisch-christlichen Theologie ist die Rede von der Rückkehr des Messias am Jüngsten Tag, dem endgültigen Gericht über Gute und Böse, ein Ereignis der Zukunft, das im Verständnis der Evangelisten bald eintreffen wird und in der Apokalypse des Johannes in die Jetzt-Zeit fällt: Das jüngste Gericht ist bereits angebrochen. Die Eschatologie führt uns in die Zukunft und blickt zurück auf die Gegenwart; und in der apokalyptischen Verschärfung bricht die zukünftige Zeit in die Gegenwart ein. Dieselbe Bewegung vollzieht auch der Science-Fiction-Film in seiner Erzählperspektive. In «The Matrix» ist die Klimakatastrophe bereits eingetreten; menschliches Leben ist auf der Erdoberfläche nicht mehr möglich. In diesem postapokalyptischen Zustand der Welt haben Maschinen mit künstlicher Intelligenz die Herrschaft übernommen. Sie züchten die Menschen als Energiespender und gaukeln ihnen in einer perfekten Computersimulation das alltägliche Leben im Jahr 1999 vor. Die Welt in ihrer extremen Form der Unerlöstheit.

Die Faszination, die von «The Matrix» ausgeht, leitet sich ab von der düsteren und anti-utopischen Linie des Genres, zu der Filme wie "Welt am Draht" oder in jüngster Zeit «Johnny Mnemonic» und «Dark City» gehören. «Sie und viele andere Science-Fiction-Filme der letzten Jahre zeigen sich geprägt von einem immer virulenter werdende Misstrauen gegen die Technik und deren Veränderungen an der Welt, in der wir leben. Während einerseits im täglichen Gebrauch die Begeisterung für die technischen Errungenschaften der Kommunikationsindustrie immer größer wird, schleicht sich ins Unterbewusstsein der PC-Generation offenbar auch eine verschleierte Furcht vor der Abhängigkeit von intelligenten Maschinen ein,

die in Filmen wie 'The Matrix' ausgelebt werden kann. In deren Hintergrund spielt das aktuelle Unbehagen an gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen, an der wachsenden Machtposition der Industrie und am Verlust natürlicher Lebensräume eine Rolle» (*Everschor*).

In der Science-Fiction ist die Spekulation über das Ungesicherte und Irreale, über die Vergegenwärtigung von zukünftigen Welten stets ein Anstoß, die Nähe zu religiösen Traditionen zu suchen. In «The Matrix» spielt die messianische Sendung des Helden eine entscheidende Rolle. Mit Morpheus als Vater und Trinity als liebendem Schutzengel entwickelt sich Neo zu seiner wahren Bestimmung als Retter. Die Dreifaltigkeits-Symbolik ist durchaus intendiert und vermischt sich mit zahlreichen mythologischen Hinweisen: Der einzige Zufluchtsort der Menschen heißt Zion und befindet sich in der Nähe des Erdkerns; das Piratenschiff, mit dem Morpheus und seine Crew den Cyberspace durchqueren, trägt den Namen des babylonischen Königs Nebukadnezar, der wiederum auf das Traummotiv verweist (König Nebukadnezar ließ sich von David seine Träume deuten).

Religion als Lifestyle-Produkt

«The Matrix» ist auch ein Lifestyle-Produkt. In der Welt der Computersimulation treten Morpheus, Neo und Trinity in schwarzer Lederkleidung auf, lange schwarze Mäntel und Sonnenbrillen im Gesicht geben Ihnen den «trendigen outfit». In ihrer «realen» Kinoexistenz leben sie als Guerilleros im Untergrund, streifen mit ihrem Schiff durch die Grosstadtkanalisation, tragen ausgefranste Pullover und abgescheuerte Armeehosen. Der Wechsel von einem Lebensstil in den anderen ist derart einfach: man muss sich nur über eine Schnittstelle in die Computersimulation einklinken. Der Traum der stetigen Verwandlung wird hier in virtuellen Erlebniswelten realisiert. Für das Lifestyle-Produkt «The Matrix» ist das visuelle Design entscheidend. Mit revolutionären Spezialeffekten - einer Kombination aus Hongkong-Film, Videospielanimation und Action-Kino - schaffen die Regisseure eine Abenteuerwelt im Stil des Cyberpunk. Diese befriedigt in der Online-Generation sowohl die voyeuristische Lust nach außergewöhnlichen Effekten als auch das religiöse Bedürfnis nach einer Sinnsuche in der unendlichen Weite des virtuellen Raums.

Charles Martig

(Filmbeauftragter des Katholischen Mediendienstes, Zürich)

B) Neun Versuche zu «The Matrix»

Wer sich «The Matrix» mit philosophischen Kategorien nähert, um so den Code der Matrix zu knacken, der wird sich an diesem Film die Zähne ausbeißen. «The Matrix» ist im Grund ein Traum im Traum – so wie «Alice in Wonderland» und «The Wizard of Oz» – auf die sich der Film ausdrücklich bezieht. Es gehört aber zu den Eigenarten solcher schier endlos verschachtelter Geschichten, dass sie sich kaum mehr «entschachteln» lassen; sie sind Gleichungen, die niemals aufgehen, die mehr von Fabulierlust und Spieltrieb ("Matrix" ist selbst wie ein Computerspiel konstruiert) bestimmt sind als von konsequenter Strukturierung.

Dennoch wollen wir natürlich «The Matrix» entschlüsseln und interpretieren. Wenn es auch keine endgültigen Deutungen geben kann – die Versuche lohnen sich:

I

"The Matrix" ist stark dualistisch geprägt. Es gibt die heile Sklaverei innerhalb der Matrix und die zerstörte Freiheit außerhalb. Es gibt die guten Rebellen und die bösen Agenten, die weibliche Göttin Trinity und den männlichen Messias Neo, und natürlich gibt es den Code der Matrix, der auf dem dualistischen Prinzip der Einsen und der Nullen aufbaut. Sinnfälligstes Zeichen für diese Dualismus sind die zwei Pillen, die Morpheus Neo anbietet und die zwischen Rebellion und Resignation entscheiden. So weit hält sich «The Matrix» - fast sklavisch - an klassische Erzählmuster.

Ш

Was die Handlung betrifft, kann «The Matrix» im Grunde als Trivialisierung des Evangeliums angesehen werden: Die Menschheit wird unterdrückt und ausgebeutet. Da aber taucht ein Prophet auf, der sich gegen die Herrschenden stellt und bald eine Reihe von Gefährten um sich schart. Er weiß allerdings, dass er lediglich der Wegbereiter für den wahren Erlöser, den Einen, ist. Dieser taucht tatsächlich auf, wird verraten und stirbt. Der Trauer folgt die Wiedererweckung zum Leben und schließlich der Sieg über das Böse. Weitere Analogien: Morpheus = (Gott-)Vater und Johannes der Täufer, Trinity = Hl. Geist und Maria Magdalena, Cypher (= Lucifer) = Judas, Verhör = Versuchung, Befreiung aus Brutkasten = Taufe/Wiedergeburt, Zion kann man als Chiffre für das himmlische Jerusalem ansehen (vgl. hierzu auch *Bartels*).

Ш

Verkompliziert wird die Handlung dadurch, dass die Wachowski Brüder nicht nur in der Bibel sondern auch noch bei Lewis Carroll, in der Reinkarnationslehre des Buddhismus, in der Mythologie und natürlich in der Filmgeschichte geklaut haben. Das Resultat ist wie damals in «Star Wars» ein Gemisch, das tiefsinnig wirkt, das aber nicht einmal eklektizistisch ist, und das gerade deshalb jeglichem Interpretationsansatz Tür und Tor öffnet. Im Falle von «Star Wars» kann man inzwischen eine kleine Bibliothek mit wissenschaftlichen Abhandlungen füllen, unter dem Motto «Was sie schon immer über 'Star Wars' wissen wollten, aber vom Regisseur keine Antwort erhielten.» Mit großer Wahrscheinlichkeit wird ein ähnliches Phänomen auch im Falle von «The Matrix» eintreffen. Es gibt übrigens eine Menge Analogien zwischen "Matrix" und "Star Wars, Episode 1".

IV

Dass «The Matrix» dennoch und gerade von jungen Menschen so ernst genommen wird, hängt wohl damit zusammen, dass in diesem Film Sehnsüchte sichtbar werden, die höchst real sind. So betrachtet wirkt «The Matrix» wie die Dramatisierung der Thesen des Psychiaters Victor E. Frankls und des Philosophen Hermann Lübbe. Kurz erläutert: Wir leben in einer Wohlstandsgesellschaft, in der gerade dadurch, dass unser Leben immer sicherer wird, die Sinnfrage immer heftiger gestellt wird. Der Bezug zu den primären Lebensgrundlagen wird in unserer Dienstleistungsgesellschaft immer distanzierter und theoretischer und damit erscheinen die Lebensgrundlagen immer unwirklicher. An «The Matrix» erklärt: Was hat das mit dem «wirklichen» Leben zu tun, wenn ein Thomas Anderson tagtäglich an seinem Schreibtisch sitzt und seinen lang-

weiligen Job tut? Ein abgesichertes, durchorganisiertes, ein todlangweiliges Leben. Wenn er das «wirkliche» Leben erfahren will, dann muss er sich diese Erfahrung holen, und er tut dies dadurch, dass er in der Matrix die vitalste Lebenserfahrung überhaupt macht: die seines eigenen Todes.

- In einer Szene schlägt Neo das Kapitel "Über Nihilismus" aus dem Buch "Simulacres et Simulation" des franz. (Medien-)Philosophen Jean Baudrillard auf. Dieser behauptet, dass wir durch die totale Medialisierung des Alltags bereits in einer "Simulationsgesellschaft" leben (vgl. Baumgärtel, Elegante Ballerorgie).

\/

Allerdings, und das ist die Problematik von «The Matrix", ist dieser Film in keiner Weise systemkritisch – im Gegenteil, die Zukunft, so scheint seine Moral, gehört den Überangepassten. Die Schlüsselszene ist der Moment, in dem Neo in den Körper eines Agenten «hinein fährt» und diesen von innen heraus sprengt. Damit wird deutlich, dass es nicht um die Zerstörung der Matrix sondern vielmehr um deren Beherrschung geht. Neo und seine Gefährten verweigern sich der Matrix nicht, sondern sie passen sich ihren Gesetzen perfekter an, als dies den Agenten gelingt. Neo ist dabei der Übermensch: Wahrer Mensch *und* wahrer Agent.

VI

Damit tritt ein Aspekt zutage, der auf den ersten Blick nicht ins Auge springt, den aber einige Kritiker in "The Matrix" sehen: Hier kämpfen nicht nur Rebellen gegen ein totalitäres Regime, der Film selbst trägt auch totalitäre Züge. So wirft der Filmkritiker Klingenmaier "The Matrix" vor, "eine Hyperästhetisierung der Gewalt" und "ein hemmungsloses Übermenschendenken" zu propagieren.

Belege dafür sind vor allem auf der visuellen Ebene zu finden: Nicht nur bei den Agenten ist jede Individualität ausgelöscht, auch die Rebellen werden uniform und nicht als Individuen gezeichnet. Fragwürdig ist auch das Schönheitsideal, die gestählten Körpern in hautengem Leder, Aussagen wie

"Zion ist wichtiger als du und ich" (90. Min.), die an den Missbrauch des Opfergedankens durch totalitäre Systeme denken lassen, und besonders die gewaltverherrlichende Tendenz, indem die Anwendung von Gewalt in jeglicher Form für den guten Zweck legitimiert wird.

Die Verbindung dieser Elemente kommt beispielsweise in der Szene zum Ausdruck, in der Trinity gegen die Scheibe des Hochhauses prallt, hier werden Gewalt, Erotik und Körperkult zu einer ebenso faszinierenden wie abstoßenden Einheit (S 32, Min. 107).

Allerdings wird diese Einschätzung von "The Matrix" von den meisten Kritikern nicht geteilt, sie verweisen auf die Entwicklung des Genrefilms in den 90ern. "Schweigen der Lämmer" und "Pulp Fiction" hätten die Grenzen der Darstellung von Gewalt weiter ausgedehnt, "Matrix" stehe im Kontext des modernen Actionfilms ("Terminator 2").

Wie immer man zu diesen beiden Positionen stehen mag, es kann zumindest angefragt werden, ob sich das Genre des Action-Science-Fiction-Films nicht doch immer wieder auf bedenklich naive Weise im ikonografischen Arsenal des faschistischen und sozialistischen Propagandafilms bedient, bewusst oder unbewusst. Erinnert sei in diesem Zusammenhang beispielsweise an die Schluss-Szene von "Star Wars", die fatal an einen Film wie "Triumph des Willens" von Leni Riefenstahl erinnert.

Inwiefern man letztlich den Vorwurf des "Totalitarismus" bezüglich "The Matrix" noch verstärken oder aber auch zurücknehmen muss, das hängt sicher auch davon ab, in welche Richtung sich die Trilogie in den beiden folgenden Teilen weiterentwickeln wird.

VII

Durch die perfekte, hermetisch abgeriegelte Inszenierung erhält das Gestaltungskonzept einen ungeheuren Reiz – so kaputt die Welt außen ist, so perfekt und manipulativ gestaltet ist die Matrix. Aber was außen vor bleibt, sind Humor und Irritation. Dies ist nicht zufällig, denn gerade diese beiden Elemente würden die Totalität der Matrix zerstören, weil damit die Matrix nicht mehr das Maß aller Dinge wäre, also durchlässig und sich damit in ihre Einzelbestandteile, in ihren Code, auflösen würde.

VIII

In «The Matrix» herrscht die Maxime, dass der Zweck jede Mittel heilige. Kein Mensch macht sich beispielsweise Gedanken darüber, dass hinter den Leichen, die Neo auf seinem brachialen Heilsweg zurücklässt, sich ebenso versklavte Menschen wie er selbst verbergen; Menschen, die nicht nur in der Matrix sondern auch im «wirklichen Leben» sterben.

IX

Letztlich geschieht in «The Matrix» etwas höchst Paradoxes. Während es nämlich vordergründig um die Flucht aus der künstlichen Welt der Computerprogramme in das wirkliche Leben geht, steht genau die Gegenbewegung im Zentrum, also nicht die Flucht *aus* der Matrix sondern die Flucht *in* die Matrix. Das langweilige Leben eines Computerprogrammierers wird als unwirklich, als gelenkt empfunden, die Beherrschung der Matrix dagegen bedeutet Abenteuer und Freiheit – und findet in den faszinierendsten Szenen des Films, den Flugszenen, ihren sehnsüchtigen Ausdruck.

Es bereitet nicht viel Mühe, die Matrix als populäre Inszenierung von Platons Höhlengleichnis zu deuten – allerdings mit einer entscheidenden Akzentverschiebung: Das, was sich auf der Leinwand abspielt, ist viel interessanter als das, was seine Schatten wirft.

Um das «wahre» Leben, den Sinn des Lebens zu finden, braucht es in «The Matrix» keine lebenslange Suchen und keine unermüdliche Anstrengung sondern nur den «Operator», der einem die richtigen Computerprogramme ins Gehirn lädt – und letzteres ist gar nicht mehr so weit weg von der Realität.

ARBEITSHINWEISE

Zwei Unterrichtsentwürfe

A) "The Matrix" und dann ...

Ausgangslage:

Derzeit werden in Australien die Fortsetzungen (Teil 2 und 3) von "The Matrix" gedreht. Und natürlich interessieren sich die Fans dafür, wie es wohl weitergeht.

Aufgabe:

In Einzel- oder Gruppenarbeit wird ein so genanntes Treatment, ein Handlungsentwurf für die Fortsetzung der Matrix-Trilogie geschrieben.

Umfang:

Der Handlungsentwurf sollte mindestens 2 und nicht mehr als 4 Manuskriptseiten umfassen.

Inhalt:

Anknüpfend an den Schluss von "The Matrix" soll darauf Antwort gegeben werden, was mit der Matrix weiter geschieht, welche Rolle Neo, Trinity, Morpheus und die anderen Rebellen spielen, was mit der Stadt Zion geschieht, ob und wie der Kampf gegen die Agenten weitergeht, was mit der zerstörten Erde geschieht etc.

Motivation:

Die Geschichte von "The Matrix" weiterzuspinnen ist ein unmittelbares Bedürfnis aller Zuschauer. Damit sollte wenigstens für diesen Teil der Aufgabe keine zusätzliche Motivation notwendig sein. Wenn man sich zudem entschließt, die Resultate auf einer Matrix-Spekulationsseite im Web zu veröffentlichen, wächst hoffentlich auch die Motivation für die Ausführung der Arbeit, zumal man mit einer solchen Website einiger Aufmerksamkeit sicher sein kann.

Ziel:

Interessant dürften die Handlungsentwürfe vor allem deshalb sein, weil sie mit Sicherheit Rückschlüsse auf die Wirkung von "The Matrix" zulassen. Wie man die Geschichte weiterspinnt, sagt einiges darüber aus, wie man das bereits Gesehene interpretiert und wertet. Die Frage beispielsweise, ob nun die Matrix mehr fasziniert oder ängstigt, lässt sich so indirekt beantworten. Über die Handlungsentwürfe die Diskussion über "The Matrix" aufzunehmen, dürfte viel versprechender sein, als ohne Umwege über den Film zu diskutieren, weil zunächst keine analytische Kompetenz verlangt wird.

B) "Hast du nie das Gefühl, nicht zu wissen, ob du wach bist oder träumst" (Truman Burbank in «The Truman Show»).

Ausgangslage:

Sowohl "The Truman Show" wie auch "The Matrix" beschäftigen sich mit dem Thema "Illusion und Wirklichkeit", wobei dem Problemfeld "Totalitarismus" zentrale Bedeutung zukommt. Zwei formal völlig unterschiedliche Filme, die beide dasselbe Thema behandeln - eine nicht ganz offensichtliche Spannung, die es zu entdecken gilt.

Ziel:

Anhand von Szenenvergleichen soll deutlich werden, wie sehr formale Gestaltung und inhaltliche Aussage zusammenhängen, dass also der Weg zur Deutung über die Analyse der Form führt. Im Folgenden wird «The Matrix» mit I und «The Truman Show» mit II abgekürzt.

Parallelen:

- Das Spiel mit Namen: Neo / One (I), Truman (II)
- Retro-Look (I), Look der 50er Jahre (II)
- Neo ist auf der Suche nach einer Antwort (I), Truman wollte immer schon Entdecker werden (II)
- Neo wird von Morpheus aufgerufen, die Matrix zu verlassen (I), Truman wird von Silvia aus der Show «gelockt» (II)
- Dialog Morpheus Neo über die Wirklichkeit (I), Dialog Christof Silvia (II)
- Agenten sind verdrahtet (I), Schauspieler sind verdrahtet (II)
- Erste Matrix war eine Welt ohne Leiden, funktionierte aber nicht (I), Seahaven ist eine Welt ohne wirkliches Leiden, selbst der Tod ist nur vorübergehend (II)
- Alles ist gefälscht in der Matrix (I), Alle Bilder sind "gestellt" (II)
- Fehler in der Matrix, das Déja-vu mit der schwarzen Katze (I), Rundlauf -Fahrrad - Blumentopf - Auto (II)
- Babies werden gepflanzt und angeschlossen (I), Baby wird adoptiert und adaptiert (II)
- Trinity küsst toten Neo (I), Silvia / Christof berühren Truman auf Bildschirm (II)
- «Search an exit» (I), Am Ende der Welt angekommen «Exit» (II)
- Es gibt kein entkommen Neo wird verwanzt (I) Truman wird immer von Kameras verfolgt (II)
- Wiedergeburt Neos wird aus dem Wasser gezogen (I) Wiedergeburt Trumans aus dem «Meer» (II)
- ,The Matrix' ist Lifestyle (I), Meril sagt: Die Truman Show ist ein Lebensstil (II)
- Das Schiff «Nebukadnezar» (I), das Schiff «Santa Maria» (II)

Differenzen

- Extrem wenige Figuren (I), Unzählige Nebenfiguren (II)
- Fast immer Nacht (I), Fast immer strahlender Sonnenschein (II)
- Schlussbild: «A world where anything is possible» (I), Schlussbild: Eine Welt, in der es den Tod gibt (II)
- Strategie Neo zu halten ist Gewaltstrategie (I), Strategie Truman zu halten ist psychologische Strategie (II)
- Musik ist suggestiv (I), Auf der musikalischen Ebene wird die Komplexität der Bildebene fortgeführt (II)
- Verschmelzung Neos mit der Matrix (I), Flucht Trumans aus Seahaven (II)
- Anhaltender Zukunftsoptimismus (I), Starker Kulturpessimismus (II)

FRAGEN ZUR DISKUSSION

- "Matrix" regt zu vielfältigen Diskussionen an. Folgende Fragen können ein Gespräch strukturieren:
- Vergleichen Sie die Bedeutungen des Wortes Matrix (Gebärmutter; komplexe lineare Anordnung in der Mathematik; Gestein, in dem Mineralien eingelagert sind) mit der Bedeutung im Film (computergenerierte Scheinwelt)! Welche Deutungs-Hinweise werden durch den Filmtitel "Matrix" geliefert?
- Welche literarischen (Gibsons "Neuromancer") und filmischen Vorlagen werden zitiert?
- Welche Namen haben eine besondere Bedeutung? (z.B. Neo, Morpheus, Trinity, Nebukadnezzar, Zion)
- Welche Assoziationen weckt das Gefangensein in den Batterien? (z.B. Wiege und Sarg zugleich)
- Wie wird in "Matrix" Gewalt dargestellt? (vgl. besonders S 29-32: Einbruch in Morpheus' Gefängnis)
- Wo werden Parallelen zum Christentum deutlich? (z.B.: Neo wird vom "Kaninchen" abgeholt, [S 3], Neo wird wiedergeboren (Kreuzdarstellung, [S 10]). Welche Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede zu Jesus gibt es (z.B. Weg Jesu: Pazifismus Weg Neos: Gewalt)?
- Was passiert, wenn die Matrix zerstört wird?
- Weshalb stirbt man "real", wenn man in der Matrix stirbt, ist die Erklärung von Morpheus zufriedenstellend (S 16)?
- Gibt es Ungereimtheiten oder logische Sprünge in "Matrix"?
- Was meint Agent Smith beim Verhör von Morpheus zur Matrix bzw. zur Spezies Mensch (Mensch als Virus!)?
- Ist es vorstellbar, dass die ganze Story nur ein Trick ist, um Neo mit der Matrix zu "versöhnen", ihm als Rebellen einen neuen Platz zuzuweisen, den er zufrieden ausfüllt?
- Ist "Matrix" technologiekritisch oder technologiegläubig?
- Ist "Matrix" konservativ oder progressiv, systemerhaltend oder systemkritisch?
- Findet im Laufe der Entwicklung Neos eine Absage an die Gesetze der Matrix statt?
- Ist "Matrix" eine paranoide Fantasie oder ein (Alp-)Traum?
- Folgt auf den Schluss des Films der Untergang der Matrix?
- Was unterscheidet den Film von vergleichbaren Anti-Utopien wie "Strange Days", "Dark City", "eXistenZ" oder "Gattaca"? Versuchen Sie Gründe für den Erfolg des Films zu nennen (ca. 4,4 Mill. Zuschauer in der BRD, ca. 169 Millionen

EUR Einspiel in USA, meistverkauftes Kaufvideo und bestverkaufte DVD 1999 in der BRD)!

- Was macht "Matrix" gerade für Jugendliche so attraktiv?

Welchen Stellenwert haben z.B. Musik und ,Outfit'?

- Was finden Intellektuelle an "Matrix" reizvoll? So spricht der Philosoph Boris Groys davon, dass "Matrix" den "Unterhaltungswert der Aufklärung entdeckt" hat "und damit das Projekt Aufklärung vor dem postmodernen Untergang bewahrt". Filmkritiker Baumgärtel konstatiert, dass 'The Matrix' "der Informationsgesellschaft ihre erste Kino-Ikone gegeben" hat.

LITERATURHINWEISE (in Auswahl)

Artz, Sebastian / Biebl, Elmar: Der die Wände hochläuft – Keanu Reeves, in: Spiegel Online 24/99 vom 17.06.1999

Bartels, Ralf-Ruprecht: "Mir nach spricht Christus unser Held ...", in: AG der Ev. Jugend in Niedersachsen (Hg.): Gegen den Trend. Von Helden und anderen Lichtgestalten. Hannover 2000, S. 78-85, bes. 83-85.

Baumgärtel, Tilman: Actionfilm mit Fußnote – ,The Matrix', in: Spiegel Online 20/99 v. 20.05.1999.

Ders.: "Matrix" – Elegante Ballerorgie. Filmkritik, in: Spiegel Online 24/99 v. 14.06.1999.

Bronfen, Elisabeth: Heimweh: Illusionsspiele in Hollywood, Berlin 1999, Epilog. "Operator." – "I need an Exit!" – Matrix (Larry and Andy Wachowski), S. 527-550.

Distelmeyer, Jan: "Matrix", Larry und Andy Wachowski, USA, Filmkritik in: epd Film 6/99.

Everschor, Franz: Cyperpunk und Jedi-Ritter, in: film-dienst (=fd) 13/99.

Hamann, Götz: Hilfe, die Festplatte. Wo ist der Retter? – Der Film "Matrix" sorgt sich ums Gehirn, in: FAZ vom 17.06.1999.

Heimbach, Ariane: Schöne falsche Welt: Horrorvision oder Utopie? Im Cyberspace-Thriller "Matrix" von Andy und Larry Wachowski ist alles möglich, in: Deutsches Allgemeines Sonntagsblatt vom 18.06.1999.

Heybrock, Mathias: "Bye bye, Kansas". THE MATRIX von Andy and Larry Wachowski, in: Filmbulletin 3/99.

Isert, Alexander: "Matrix", Filmkritik, in: filmforum. Zeitschrift für Film und andere Künste, Heft 18, 3 (Juli/August) / 1999

Jürgens, Christian: Wunderland. Ein Cybertraum. "Matrix" ist das Kinoabenteuer des Jahres, in: DIE ZEIT vom 17.06.1999.

Keanu Reeves – Hauptrolle in "Matrix"-Fortsetzungen, in: Spiegel Online 28/99 v. 14.07.1999

Klein, Thomas: Anzug ist Programm. Menschen sind Viren im System: "Matrix" von Andy und Larry Wachowski ist der bildgewaltigste SF-Film der neunziger Jahre, in: TAZ vom 17.06.1999.

Klingenmaier, Thomas: Das Kino läuft Amok. Die Bilder der Brutwelt sind Realität: "The Matrix", in: Stuttgarter Zeitung vom 17.06.1999.

Kühn, Heike: Der Restwelt-Retter. Wo Morpheus ans Morphing glaubt: "Matrix", ein Film von Andy & Larry Wachowski, in: Frankfurter Rundschau vom 16.06.1999.

Martig, Charles: Populäre Metaphysik – Hollywoods sechster Sinn, in: fd 26/99, S. 8-11.

Philosophie der Matrix, in: Schnitt – Das Filmmagazin Nr. 17 (1/2000). Darin folgende Artikel:

Sloterdijk, Peter: Die kybernetische Ironie, S. 17.

Zizek, Slavoj: Die zwei Seiten der Perversion, S. 18-21.

Groys, Boris: Die Verfilmung der Philosophie, S. 22f.

Pleuger, Richard: "Keanu, du bist Supermann." Interview mit Keanu Reeves, in: JETZT Nr. 24 vom 14.06.1999.

Rayahel, Oliver: "Matrix" (The Matrix). Filmkritik, in: fd 12/99 (fd 33 720).

Rodek, Hanns-Georg: Blau ist der Traum, rot bedeutet Wirklichkeit. In dem Kinofilm "Matrix" kommt die Neunziger-Phantasie von den Gegenwelten zum Höhepunkt, in: Die Welt vom 16.06.1999.

Schäfer, Karl-Heinz: Die Welt ist Illusion. Kinoschlager "Matrix", in: Rheinischer Merkur vom 11.06.1999.

Spencer, Lamm (Hrsg.): The Art of the Matrix. Newmarket Press (erscheint im Oktober 2000).

Sterneborg, Anke: In der Welt der saftig roten Steaks. "Die Matrix": Der Film der Gebrüder Wachowski erzählt die Flucht eines Hackers aus der Fiktion, in: SZ vom 18.06.1999.

Sturm, Rüdiger: Ein Rückblick in die Zukunft – Visionäre Filme, Teil 1: "2001 – Odyssee im Weltraum", "Blade Runner", "Brazil", "Total Recall", "12 Monkeys"; Teil 2: "Strange Days", "Das fünfte Element", "Dark City", "Matrix", in: Spiegel Online 51/99 v. 21.12.1999.

Internet

Das Internet bietet zu "Matrix" eine große Auswahl an unterschiedlichen Informationen, z.B.:

http://www.whatisthematrix.com

http://www.imdb.com

http://www.cineclub.de/filmarchiv/the matrix.html

Wichtiger Hinweis:

Auf der DVD-Ausgabe von «The Matrix» befindet sich das gesamte Filmscript (in englisch) mit Ausschnitten aus dem Storyboard und direkten Querverweisen zu den entsprechenden Filmszenen – für die intensive Arbeit an «The Matrix» unschätzbare Hilfen. Das gesamte Material findet man unter der Rubrik «Programmed Realities».

(Bei Windows-Anwendern startet die DVD nach dem Einlegen in den PC automatisch, Mac-User müssen den Ordner «WHV» öffnen und dann das Dokument «Alternative Index.html» in ihrem Internet-Browser öffnen.)

Filme zum Thema beim kfw:

"Die Truman-Show", 103 Min., USA 1998, Regie: Peter Weir (VHS und DVD) «Blade Runner», USA 1982, 117 Min., Regie: Ridley Scott (DVD)

Weitere Filme zum Thema

«Brazil», GB 1984, 142 Min., Regie: Terry Gilliam

«Das Cabinet des Dr. Caligari», Deutschland 1919, 81 Min., Regie: Robert Wiene

«Dark City», USA 1998, 100 Min., Regie: Alex Proyas

«EdTV», USA 1998, 123 Min., Regie: Ron Howard

"eXistenZ", Kanada/GB 1999, 108 Min., Regie: David Cronenberg

"Gattaca", USA 1997, 112 Min., Regie: Andrew Niccol

«Pleasantville», USA 1998, 124 Min., Regie: Gary Ross

"Strange Days», USA 1995, 145 Min., Regie: Kathryn Bigelow

«Total Recall – Die totale Erinnerung», USA 1990, 109 Min., Regie: Paul Verhoeven

«Twelve Monkeys», USA 1995, 129 Min., Regie: Terry Gilliam

«Vernetzt - Johnny Mnenomic», Kanada 1995, 96 Min., Regie: Robert Longo

"Welt am Draht", BRD 1973, 99 (91) Min., Regie: R.W. Fassbinder

Thomas Binotto

DVD-Verleih:

Kirchliche und öffentliche AV-Medienstellen

DVD-Verkauf für nichtgewerblichen Einsatz durch:

Katholisches Filmwerk GmbH Postfach 111152, 60046 Frankfurt Ludwigstraße 33, 60327 Frankfurt Telefon(069) 971436-0, Telefax(069) 971436-13 www.filmwerk.de, info@filmwerk.de

Herausgegeben vom Katholischen Filmwerk GmbH, Frankfurt/M.