

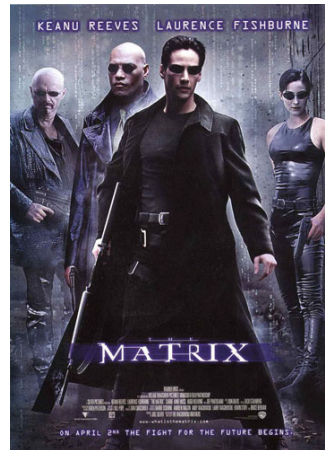
# Projekt Matrix

Ein Unterrichtsentwurf – online

 Dr. Uwe Böhm

 Marc Lenz

Im Januar 2001



## Übersicht

### **@1: Vorbemerkung**

### **@2: Film im Religionsunterricht und der Gemeindepädagogik**

### **@3: Die "kritische Symbolkunde nach Biehl" als didaktischer Begründungsrahmen**

### **@4: Die Idee der Unterrichtsorganisation**

### **@5: Zusatzinformationen für Lehrerinnen und Lehrer**

### **@6: Materialien**

- M1** Filmprotokoll
- M2** AG1: Bedeutung der Namen
- M3** AG2: Bedeutung und Darstellung von Gewalt
- M4** AG3: Bedeutung der Dinge und Farben
- M5** AG4: Zitate in Matrix
- M6** Auswertungsbogen Gruppenarbeit
- M7** Arbeitsblatt "Die religiöse Dimension im Film"
- M8** Fragebogen zu "Gewalt in Matrix"
- M9** Arbeitsblatt: Filmtechnische Analyse Szene 5
- M10** Arbeitsblatt: Filmtechnische Analyse Szene 26
- M11** Arbeitsblatt: Analyse von Tönen / Geräuschen / Musik
- M12** Arbeitsblatt: Analyse von Trick und Kamerageschwindigkeit
- M13** Arbeitsblatt: Analyse der Beleuchtung
- M14** Arbeitsblatt: Analyse von Mimik und Gestik

### **@7: Hintergründe und Literaturhinweise**

## **@1: Vorbemerkungen**

Matrix ist ein Kultfilm des ausgehenden 20. Jahrhunderts.  
Matrix ist voll von Symbolen und Zitaten der Religions-, Literatur-, Filmgeschichte.  
Matrix ist ein moderner Heldenmythos.  
Matrix ist ein Film, der die verschiedenen Interessenlagen von Jugendlichen anspricht.

## **@2: Film im Religionsunterricht und der Gemeindepädagogik**

Der Einsatz von Filmen ist im Gesamtblick der medialen Inhaltsvermittlung zu betrachten. Kein Medium kann den Anspruch erheben, bzw. diesem gerecht werden, Lerninhalte für alle Teilnehmer/innen einer Lerngruppe hinlänglich zugänglich zu machen. Der Grad der Betrachtungsdifferenzierung ist von den verschiedensten Vorbedingungen abhängig, die eine "Lernkontrolle" bzw. eine "Ergebnissicherung" in traditioneller Weise verunmöglichen. Sollen wesentliche Aussagen eines Mediums (sei es Film, Musik, Bild oder alle weiteren medialen Formen) erarbeitet werden, kann dies nur in arbeitsteiliger Weise geschehen, die es der Lerngruppe ermöglicht, die eigenen Wahrnehmungen zu artikulieren, auszutauschen und einen Vergleichshorizont im Rahmen des Gruppenprozesses zu benennen. Das Geschehen des Unterrichts wird somit ein offener Prozess, in dem die Inhalte sich durch das Medium und (in gleichem Maße) durch die Wahrnehmung der Betrachter/innen ergeben.

## **@3: Die "kritische Symbolkunde" nach Biehl als didaktischer Begründungsrahmen**

Matrix ist durchdrungen von verschiedenen Symbolen. Symbole haben in der Symboldidaktik wirklichkeitserschließende Wirkung. Peter Biehl unterscheidet vor allem in seinem jüngsten phänomenologisch-ästhetischen Ansatz drei Symbolebenen (vgl. P. Biehl: Festsymbole, Neukirchen-Vluyn 1999, S. 95ff):

1. *lebensweltliche Symbole*: Biehl spricht von Phänomenen. 2. *religiöse Symbole*: Hier handelt es sich nach Biehl um Symbole, die Sehnsucht zum Ausdruck bringen, die durch nichts Endliches zu stillen ist.

3. *christliche Symbole*: Die biblisch-christlichen Symbole sind für Biehl eher Symbolkomplexe.

Die Symboldidaktik hat nach Biehl (S. 99) "die Aufgabe, die lebensgeschichtliche Verankerung eines Symbols wahrzunehmen, es in seiner religiösen Dimension zu erschließen und das in seinem anthropologischen wie religiösen Sinn erschlossene Symbol zu deuten." Diesen didaktischen Weg geht diese religionsunterrichtliche Bearbeitung des Films "Matrix".

Im Zentrum des Films steht das Christus-Symbol. Gerade für Biehl ist Christus das Zentrum der christlichen Symbolwelt: "Er ist *das Symbol schlechthin*; denn in ihm werden prinzipiell ungleiche Teile zu einem Ganzen vereinigt; zwischen göttlicher und menschlicher Natur findet ein intensiver Austausch statt." (S. 97f) Wer "Christus" in postmoderner Inszenierung entdecken will, muss sich mit dem Kultfilm "Matrix" beschäftigen.

## @4: Die Idee der Unterrichtsorganisation

War für Biehl der didaktische Leitsatz "Symbole geben zu lernen" in seinen früheren Bücher zur Symboldidaktik grundlegend, so sieht er in der Auseinandersetzung mit der Semiotik einen Paradigmawechsel: "Symbolische Kommunikation gibt zu lernen" (S. 15). Die Rezipienten erschließen die Symbole im wechselseitigen kommunikativen Prozess und bearbeiten durch kreative Wahrnehmung das offene Kunstwerk. Die Frage nach der Wahrheit wird durch die "Wahrnehmung der Spuren Gottes" (S. 75ff) nicht suspendiert. Die Lehrkräfte werden zu "Regisseure" (S. 110ff), die Lernende wie Lehrende zum "Wahrnehmen, Deuten und Verstehen, Handeln und Gestalten" (S. 105) führen. Für die unterrichtliche Konkretion der Bearbeitung des Film "Matrix" ergeben sich somit vier Ziele in Anlehnung an die neuere Symboldidaktik nach Biehl:

- a) Wahrnehmen einzelner Phänomene, Symbole und Symbol-Ebenen im Film
- b) Kommunikation über die Wahrnehmung der Beobachter/innen
- c) Entdecken der religiösen Dimension
- d) Herausarbeiten der biblisch-christlichen Dimension

Die Schüler/innen verfolgen diese Ziele in den unten dargestellten fünf Schritten. **Für das "Projekt Matrix" ergibt sich folgende Unterrichtsorganisation:**

### 1. Vorinformation

Die Lerngruppe erhält den Auftrag unter dem Stichwort MATRIX zu recherchieren. Dazu werden 4 AG's mit folgenden Arbeitsaufträgen gebildet (**M2**, **M3**, **M4**, **M5**):

#### **M2**

##### **AG 1:**

Recherchieren Sie die **Bedeutung der Namen** im Film Matrix.

*Hilfsmittel:* Ein Filmprotokoll (**M1**), entsprechende Software der Schulen (Internetanschluss ...)

*Arbeitsauftrag:*

Ihre Aufgabe ist es, nach der Gruppenarbeit den anderen Teilnehmern/innen Auskunft über die im Film vorkommenden Namen und deren Bedeutung bzw. Hintergründe geben zu können.

Dazu haben Sie alle Möglichkeiten der Präsentation zur Verfügung, die im Rahmen des Unterrichts möglich sind (Folien, Tafel, PC, Videobeamer, ...).

**Zusatzinformation für die Lehrkraft siehe L1**

#### **M3**

##### **AG 2:**

Recherchieren Sie die **Bedeutung und Darstellung von Gewalt** im Film Matrix.

*Hilfsmittel:* Ein Filmprotokoll (**M1**), Arbeitshilfen **M8**, **M9**, **M10**, **M11**, **M12**, **M13**, **M14**), entsprechende Software der Schulen (Internetanschluss ...)

*Arbeitsauftrag:*

Ihre Aufgabe ist es, nach der Gruppenarbeit den anderen Teilnehmer/innen Auskunft darüber geben zu können, wie Gewalt filmisch erzeugt wird und wie diese filmischen Mittel auf den Betrachter wirken.

Zur Erarbeitung können Ihnen verschiedene Arbeitsblätter (M8 - M14) dienen.

Dazu haben Sie alle Möglichkeiten der Präsentation zur Verfügung, die im Rahmen des Unterrichts möglich sind (Folien, Tafeln, PC, Videobeamer).

**Zusatzinformation für die Lehrkraft siehe L2**

## **M4**

### **AG 3:**

Recherchieren Sie die **Bedeutung der Dinge und Farben** im Film Matrix.

*Hilfsmittel:* Ein Filmprotokoll (**M1**), entsprechende Software der Schulen (Internetanschluss ...)

*Arbeitsauftrag:*

Ihre Aufgabe ist es, nach der Gruppenarbeit den anderen Teilnehmer/innen Auskunft über die verschiedenen Dinge (alles, was nicht personal ist) und deren Bedeutungshintergrund im Film zu geben.

Dazu haben Sie alle Möglichkeiten der Präsentation zur Verfügung, die im Rahmen des Unterrichts möglich sind (Folien, Tafeln, PC, Videobeamer).

**Zusatzinformation für die Lehrkraft siehe L3**

## **M5**

### **AG 4:**

Recherchieren Sie die **Zitate** (v.a. biblische, event. auch filmische) im Film Matrix.

*Hilfsmittel:* Ein Filmprotokoll (**M1**), entsprechende Software der Schulen (Internetanschluss ...)

*Arbeitsauftrag:*

Ihre Aufgabe ist es, nach der Gruppenarbeit den anderen Teilnehmer/innen Auskunft über eine Auswahl der in "Matrix" verwendeten Zitate zu geben.

Dazu haben Sie alle Möglichkeiten der Präsentation zur Verfügung, die im Rahmen des Unterrichts möglich sind (Folien, Tafeln, PC, Videobeamer).

**Zusatzinformation für die Lehrkraft siehe L4**

*Die Arbeitszeit für die AG's ist mindestens 2, maximal 4 Schulstunden. Die Kommunikation in der Kleingruppe erfolgt über E-Mails. Somit wird entsprechend dem Film "digital" im Team gearbeitet. Die Lautstärke während der Gruppenarbeitsphase wird dadurch minimiert. Zwei bis drei Personen können in der Regel an einem Computer arbeiten*

## **2. Austausch bzw. Präsentation der Ergebnisse der AG's**

Die AG's präsentieren ihre Ergebnisse der Lerngruppe in einer Form, die sie selbst bestimmt, die aber unter folgenden Bedingungen geschieht:

- Jede AG hat zur Präsentation maximal 15 Minuten Zeit, so dass in einer Doppelstunde alle 4 AG's zu Wort kommen.
- Alle Teilnehmer/innen erhalten ein Auswertungsskript (**M6**), das einen Vergleich über die geleistete Arbeit ermöglicht und zur Selbstkontrolle anregt.

## **3. Die religiöse Dimension im Film**

Parallel ihrem ursprünglichen Arbeitsauftrag soll jede AG die religiösen Dimensionen (im allgemeinen Sinn!) in ihrem Untersuchungsfeld untersuchen und herausarbeiten.

Dazu dienen folgende Stichworte, die als "Folie" über die Ergebnisse gelegt werden, wobei darauf zu achten ist, dass sich Überschneidungen ergeben können, die dann aber von jeder AG als solche benannt werden sollen und im anschließenden Gespräch abgeglichen werden (**M7**).

## **4. Die biblisch-christliche Dimension im Film**

Anhand ausgewählter Filmausschnitte werden spezifisch biblisch-christliche Inhalte des Films thematisiert:

- Bsp:*
- Auferstehung (Szene 28, Dauer: 13 Minuten)
  - Taufe (Szene 08, Dauer: 04 Minuten)
  - Johannes der Täufer (Szene 12, Dauer: 03 Minuten)

Dazu dienen biblische Quellen als Vergleich (AG 4) sowie Hinweise der Theologie-, Kirchen- und Kunstgeschichte etc.

An dieser Stelle kann auch eine Einführung in die "Jesuanische Filmgeschichte" erfolgen, vgl. dazu Manfred Tiemann: Bibel im Film, 1995. Weitere Analysen und Unterrichtsmodelle sind in: Inge Kirsner/Michael Wermke (Hg.): Religion im Kino, Göttingen 2000. Stichwörter und Kurzkritiken zu 2400 Filmen in: Religion im Film, Marburg 2001 (erscheint im April). Die Lerngruppe diskutiert ihre Wahrnehmungen vor dem Hintergrund der bereits geleisteten Arbeit und der Ergebnisse.

Übergeordnete und weiterführende Fragestellung:

*Wie kann heute von Gottes Handeln in Jesus Christus gesprochen werden?*

**5. Gesamtbetrachtung des Films mit abschließender Diskussion** Am Ende betrachtet die Lerngruppe den gesamten Film. Entdeckungen werden in dieser Phase der Aneignung eines Gesamtkunstwerks nochmals resymbolisiert und vertieft.

Bewusst wurde auf ein Betrachten des Films am Anfang der Unterrichtsprojekts verzichtet. Dies geschieht aus mehreren Gründen:

1. Der Film ist vermutlich vielen bekannt.
2. Der Film erschließt sich nicht "eingleisig", sondern erst vor dem Hintergrund vieler Zusatzinformationen. Die vorangegangenen Analysen in der Gruppenarbeit erhöht die Neugier auf den Film.
3. Der Film ist für die "normale" Unterrichtszeit zu lang (123 Minuten) und kann nur im außerunterrichtlichen Verlauf ununterbrochen angeschaut werden, was nach unserer Meinung zwingend ist. Das gemeinschaftliche Betrachten des Films bildet abschließend den Höhepunkt. Anschließend stellt sich organisch die Frage nach virtueller Welt/Scheinwelt und Realität/Wirklichkeit/Wahrheit.

Der Film bietet sich für eine andere Unterrichtsform geradezu an. Seine Themen sind vielschichtig, die Technik - insbesondere die der Informationstechnik - spielt eine herausragende Rolle und kann methodisch im Unterrichtsgeschehen eingesetzt werden. Papier spielt für eine Beschäftigung mit Matrix nur eine untergeordnete Rolle. Die differenzierte Auseinandersetzung mit dem Thema PC - virtuelle Welten und der biblisch-christlichen Tradition hat somit u.U. eine erst auf den zweiten Blick sich erschließende Parallele. Dieser Blick sollte den Schüler/innen nicht vorenthalten werden.

**@5: Zusatzinformationen für Lehrerinnen und Lehrer**

**L1 - zu AG1 - Namen**

<p><b>Thomas Anderson</b> - Im Film hat A. eine Menge Fragen über die Welt, in der er lebt und Selbstzweifel. Der Name "Anderson" bedeutet auch "Son of Man", wie Jesus oft genannt wurde</p>	<p>Der ungläubige Thomas glaubt nicht an Jesu Tod und Auferstehung bis er dessen Wunden sah</p>
<p><b>Neo</b> - Er wird eine neue Person, nachdem er aus der Matrix ausgeklintet wurde, d.h., dass ein neues Leben für die Menschen möglich ist. T. Anderson wird wiedergeboren (von Thomas zu Neo), dann erwacht er zum wahren Leben (von Neo zu One).</p>	<p>Eine Form bzw. Anagramm von "One", der "Eine / Auserwählte"</p>
<p><b>Morpheus</b> – ist der Anführer einer Rebelleneinheit, die versucht, die versklavten Massen aus einer traumgleichen Realität zu erwecken.</p>	<p>Der griech. Gott der Träume und des Schlafes. In Comics ist M. der Name des "Sandmanns", des Herren der Träume. Vgl. Orpheus, der in die Unterwelt reiste, um seine Geliebte aus der Unterwelt zu befreien</p>
<p><b>Trinity</b> - Ihr Glaube und ihre Liebe helfen Neo, der "Eine" zu werden</p>	<p>Der heilige Geist, Dreieinigkeit</p>
<p><b>Cypher</b> - als ZERO und Neo als the ONE sind wie die Binärzeichen 0 und 1 die zwei Pole des Films, 1 und 0, Gut und Böse.</p>	<p>Zero, Null (Computer-Terminus). In der Computerwelt basiert alles auf 1 und 0 und kann durch diese beiden Zahlen dargestellt werden. Verballhornung von "Luzifer" (engl.: Lucifer)</p>
<p><b>Switch</b> - Sie schaltet die Farbe ihrer Kleidung zwischen schwarz und weiß</p>	<p>Schalten/Schalter (Computer-Terminus)</p>
<p><b>Apoc</b> - Kurzform von Apokalypse. Eine Version des Drehbuchs spricht von ihm als dem Erfinder des "Four Horseman" Computervirus.</p>	<p>Der Weltuntergang</p>
<p><b>Mouse</b> - ebenfalls ein Computerterm, ein Hacker also</p>	<p>Computer-Tool, u.a. ein signifikanter Charakter in "Alice im Wunderland".</p>
<p><b>Choi und Du Jour</b> – Die Leute, die die Software von Neo kaufen. DuJour franz. "des Tages", Choi kommt von Choice, eng. für <i>Wahl/Entscheidung /Angebot</i> – also Choix du Jour = <i>Entscheidung/Angebot des Tages</i>. Neo's erste Entscheidung war, dem weißen Kaninchen zu folgen. Das Angebot mit auf die Party zu gehen, war der erste Teil seiner Reise.</p>	<p>Das Motto des Barock, "carpe diem" – nütze den Tag.</p>
<p><b>Zion</b> - Nach der Zerstörung der Erde ist Zion der einzige Platz, an dem die Menschen noch frei sind.</p>	<p>Der "Zion" als Zentralheiligtum Israels, der Tempelberg. <i>Psalm 48:</i> Groß ist der HERR und hoch zu rühmen in der Stadt unsres Gottes, auf seinem heiligen Berge. Schön ragt empor der Berg Zion, daran sich freut die ganze Welt, der Gottesberg fern im Norden, die Stadt des großen Königs.</p>

	Gott ist in ihren Palästen, er ist bekannt als Schutz.
<b>Nebukadnezzar</b> – Morpheus nennt sein Schiff Nebuchadnezzar und besucht das Orakel, um sich die Realität erklären zu lassen – die nur ein Traum ist.	Ein babylonischer König (605-562 v. Chr.). In der Bibel: Der König sucht nach der Bedeutung seiner Träume (Daniel 2-5).
<b>Heart of the city – Hotel</b> - Zu Beginn des Films beobachtet Trinity von dort aus Neo, zum Ende hin hält Neo sich dort auf und wird von Smith erschossen. Sein Herz hört auf zu schlagen, und Trinity's Liebe hilft ihm, wieder aufzustehen.	Das Herz, Sinnbild für die Liebe und das Leben.
<b>Die Meta Cortex-Company</b> – Cortex, Hirnrinde, die beim Menschen eine viel ausdifferenziertere Oberfläche und Größe als bei allen anderen Lebewesen hat.	<i>Meta:</i> 1. Hinter oder vor 2. Höher oder Ordnung 3. Festlegung von Position o. Zustand <i>Cortex:</i> Der äußere Teil eines Organs, speziell des Gehirns.
<b>Dozer</b> - ebenfalls eine Erdmaschine, also zusammen mit Tank ein Pol zu den beiden Computernamen.	
<b>Agents</b> - Smith, Jones und Brown. "Agent" wird auch zur Bezeichnung eines intelligenten Computerassistenten benutzt.	

Quellen:

<http://www.exp-network.de/matrix/namen.htm>

<http://www.suspensionofdisbelief.com/matrix/faq.html>

## L2 - zu AG2: Gewalt im Film



Gewalt ist ein zentrales Thema des Films und nicht nur pure Action. Ziel dieser AG ist es, die Darstellung und Bedeutung der Gewalt im Film Matrix zu untersuchen. Dazu kann a.) ein Fragebogen (siehe **M8**) erarbeitet, eingesetzt und ausgewertet werden. Ebenso (und / oder)

b.) kann die Gewaltdarstellung an zwei beispielhaften Szenen im Film untersucht und dargestellt werden (M9-14)

Die Literatur zum Thema Gewalt ist unüberschaubar, deshalb ausgewählte Beispiele:  
Informationen zum Thema Gewalt im Film: Themenheft: Gewalt, Klett Verlag, Stuttgart 1993

"Das Grauen kommt um 10", wie Mädchen und Jungen mit medialer Gewalt umgehen, in: Schüler 1995, Gewaltlösungen, Friedrich Verlag 1995, S. 31ff.

im Internet u.a.:

[www.Kino.de/filme/dvdvideo/9992.asp](http://www.Kino.de/filme/dvdvideo/9992.asp)

[www.cineclub.de/filmarchiv/the\\_matrix.html](http://www.cineclub.de/filmarchiv/the_matrix.html)

[trend.partisan.net/trd0699/t280699.html](http://trend.partisan.net/trd0699/t280699.html)

zu a):

Thesen zur Verarbeitung von Gewalt in Matrix:

- Jugendliche nehmen nur physische Gewalt wahr, psychische und strukturelle Gewalt werden ausgeblendet.

- Hochgeschwindigkeits-, Zeitlupenaufnahmen, eingefrorene Bilder und andere Spezialeffekte werden von Betrachter/innen nur unreflektiert wahrgenommen.

- Mädchen und Jungen haben verschiedene Wahrnehmungen von Gewalt.

- Jungen behaupten, dass sie Gewaltfilme "kalt" lassen.

- Jungen befassen sich eher mit der Filmhandlung, den Taten und technischen Ausstattungen

- Mädchen lassen Ängste und Ekel zu

- Geschlechterrollen werden im Film bestätigt und verstärkt: die schöne, angepasste Frau begegnet dem starken Helden

- Die Figuren werden austauschbar, sie agieren und reagieren (auch in Todesangst) scheinbar emotionslos, wie die Maschinen.

zu b):

Als beispielhafte Szenen werden empfohlen:

Szene 5: Dauer 4 Min: Das Verhör

Szene 26: Dauer 4 Min Neos und Trinitys finaler Kampf

Beide Szenen sind durch und durch von Gewalt geprägt, einerseits institutionelle Foltermethode und andererseits ein film-klassischer Showdown.

Die Teilnehmer/innen der AG sollen beide Szenen analysieren und ihre Wirkungsweisen anhand der eingesetzten filmtechnischen Mittel erarbeiten

**(M9, M10, M11, M12, M13, M14)**

### L3 - zu AG3: Bedeutung der Dinge und Farben

#### Dinge

<i>Ding</i>	<i>Bedeutung</i>	<i>In Matrix</i>
<b>Wasser</b>	Wäscht das Alte weg, bringt das Neue	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Regen in der Nacht, als Neo zum ersten Mal auf Morpheus trifft.</li> <li>2. Neo wird in einen "Brunnen" gespült.</li> <li>3. Das Wasser im Abwassertank.</li> <li>4. Das Bürogebäude ist nach der Explosion mit Wasser gefüllt.</li> <li>5. Glas und Feuer sehen teilweise wie Wasser aus.</li> <li>6. Die Sprinkleranlage im Bürohaus</li> </ol>
<b>Gewehre und Kugeln</b>	Gewalt ist eine der Regeln der Matrix	Neo gebraucht sie, um Morpheus zu retten, biegt sie sich, um die Agenten zu bekämpfen und verleugnet sie zum Schluss, um eine neue Welt aufzubauen.
<b>Sonnenbrillen</b>	Schutz vor UV-Strahlen	Die dunklere Welt erinnert die Rebellen an die Wirklichkeit der realen Welt. Die Agenten tragen Sonnenbrillen, um dahinter ihre Verletzlichkeit zu verstecken.
<b>Telefone</b>	Kommunikation und Information	Die Crew hackt sich mit den Telefonen in die Matrix ein, wie die Leute heutzutage ins Internet mit ihren Modems.

<i>Bedeutung</i>	<i>Farben in Matrix</i>
<b>Rot</b> Farbe des Lebens und der Energie	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die rote Pille</li> <li>2. Die roten Kokons, in denen die Babys wachsen</li> <li>3. Das Blut der Crew</li> <li>4. Die Frau in Rot</li> <li>5. Das Feuer im Aufzug</li> <li>6. Die Laser-Waffen</li> <li>7. Das Signallicht des Käfers</li> </ol>
<b>Grün</b> Farbe der Illusion und der Hoffnung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matrixcodes</li> <li>- Einige Kleider, die Neo und Morpheus im Konstrukt tragen</li> </ul>
<b>Blau</b> Farbe von Traum und Tod	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die blaue Pille</li> <li>- Die Tentakel der Maschinen</li> <li>- Das Licht auf den toten Körpern</li> <li>- Energieblitze als Waffe gegen die Maschinen</li> </ul>
<b>Weiß</b> Farbe der Leere und Geheimnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Hintergrund des Lade-Programms</li> <li>- Die Kleidung von Switch innerhalb der Matrix</li> <li>- Das weiße Kaninchen</li> <li>- Fußboden des alten Gebäudes, das die Crew in der Matrix benutzt (Schachbrett)</li> </ul>
<b>Schwarz</b> Farbe der Realität	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Kleidung der Crew (außer Switch) in der Matrix</li> <li>- Der Himmel der realen Welt</li> </ul>

- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Die Kleidung der Agenten</li><li>- Die Leute im Agenten-Trainings-Programm</li><li>- Die Maschinen</li></ul> |
|--|--|

## L4 - zu AG4: Zitate

<i>Jesu Leben</i>	<i>Neos Leben</i>
<p><b>Christus' jungfräuliche Geburt:</b>  <i>Matthäus 1,24 f</i> – Da nun Joseph vom Schlaf erwachte, tat er, wie ihm des Herrn Engel befohlen hatte, und nahm sein Gemahl zu sich. und er berührte sie nicht, bis sie einen Sohn gebar; und hieß seinen Namen Jesus</p>	<p><b>Neos "jungfräuliche Geburt"</b>  Neo wird aus dem gebärmutterartigen Brutkasten, in dem er sein ganzes Leben gelebt hat, in die Welt hineingeboren. Auch die Bildsprache im Film symbolisiert eine Geburt – aus einem Sack (mit mehreren Nabelschnüren!) die Rutschbahn eines Geburtskanals hinunter in die Welt!</p>
<p><b>Die Jünger</b>  <i>Markus 3,14</i> – Und er ordnete zwölf, dass sie bei ihm sein sollten und dass er sie aussendete, zu predigen, (...).</p>	<p><b>Die Besetzung</b>  Neo wird in eine Gruppe von Leuten eingeführt, die über seine Gegenwart sehr aufgeregt sind; sie sind bereit zu glauben, dass er "der Eine/Auserwählte" ist.  Tank: "Wenn du der EINE bist, .... wird es eine aufregende Zeit!"</p>
<b>Gott, der Vater</b>	<b>Tank:</b> "Morpheus, du warst mehr als ein Führer für uns. Du warst ein Vater."
<p><b>Johannes der Täufer</b>  <i>Johannes 1,29. 30 &amp; 34</i> – Des andern Tages sieht Johannes Jesus kommen und spricht: Siehe, das ist Gottes Lamm, welches der Welt Sünde trägt! Dieser ist's, von dem ich gesagt habe: Nach mir kommt ein Mann, welcher vor mir gewesen ist, denn er war eher als ich.[...]Und ich sah es und bezeugte, dass dieser ist Gottes Sohn.</p>	<p><b>Morpheus</b>  Neos Weg wurde von Morpheus vorbereitet, der leidenschaftlich daran glaubt und jedem erklärte, dass Neo "der Auserwählte" sei. Das Orakel erzählte Morpheus, dass er derjenige sein würde, der den "Auserwählten" fände.  Morpheus: "Wir haben es geschafft, Trinity. Wir haben ihn gefunden."  Trinity: "Ich hoffe, du hast recht."  Morpheus: "Ich muss es nicht hoffen. Ich weiß es!"</p>
<p><b>Vorausgesagtes Erscheinen:</b>  <i>Jesaja 7,14</i> – Darum wird euch der HERR selbst ein Zeichen geben: Siehe, eine Jungfrau ist schwanger und wird einen Sohn gebären, den wird sie nennen Immanuel</p>	<p><b>Vorausgesagtes Erscheinen:</b>  Neos Erscheinen wird vom Orakel vorausgesagt.  Morpheus: "... das Orakel hat seine Rückkehr prophezeit und dass sein Kommen die Zerstörung der Matrix und den Krieg, der uns die Freiheit bringen wird, einläuten würde."</p>
<p><b>Die Brüder:</b>  <i>Matthäus 4,18-20</i> – Als nun Jesus an dem Galiläischen Meer ging, sah er zwei Brüder, Simon, der da heißt Petrus, und Andreas, seinen Bruder, die warfen ihre Netze ins Meer; denn sie waren Fischer. Und er sprach zu ihnen: Folget mir nach, ich will euch zu Menschenfischern machen! Als bald verließen sie ihre Netze und folgten ihm nach.</p>	<p><b>Tank und Dozer</b>  Unter der Besetzung der Nebukadnezar gibt es zwei Brüder. Unter den Aposteln von Jesus gab es drei Brüderpaare. Die Tatsache, dass in dieser kleinen Gruppe Geschwister sind, ist eine bemerkenswerte Parallele.</p>

<p><b>Judas:</b>  <i>Matthäus 26,15f</i> ...und sprach: Was wollt ihr mir geben? Ich will ihn euch verraten. Und sie boten ihm dreißig Silberlinge. Und von da an suchte er Gelegenheit, dass er ihn verriete.  <i>Lukas 22,47f</i> – Als er aber noch redete, da kam die Schar; und einer von den Zwölfen, der mit dem Namen Judas, ging vor ihnen her und nahte sich zu Jesus, ihn zu küssen. Jesus aber sprach zu ihm: Judas, verrätst du des Menschen Sohn mit einem Kuss?</p>	<p><b>Cypher</b>  Die Gruppe wird aus ihren eigenen Reihen von Cypher verraten. Hier hinkt der Vergleich mit Christus etwas, da Neo nicht wirklich das Ziel des Verrats ist, sondern Morpheus. Die Agenten sind sich der Bedeutung Neos noch nicht bewusst und wollen Morpheus. Cypher schließt folgende Vereinbarung: Er wird Morpheus und den Rest der Gruppe (einschließlich Neo) in eine Falle führen, in der Morpheus gefangengenommen werden kann</p>
<p><b>Dämon</b></p>	<p>Cyphers "Bezahlung": wieder in die Matrix eingegliedert zu werden, um ein "besseres" Leben zu haben, "es ist ein Segen nichts zu wissen".  <i>visuelle Hinweise:</i> Spitzbart, rote Flecken reflektieren sich in seiner Brille wie rote Pupillen (nach der Rückkehr vom Orakel), als er mit seinem Kopfhörer auf Morpheus sitzt, reflektiert das Licht auf dem Kopfhörer wie kleine Hörner. Er ist der einzige Charakter, der rot trägt. Cypher: "Hasse mich nicht, Trinity. Ich bin nur ein Bote." Satan nannte sich selber den Boten. Der Deal mit den Agenten = er verkauft seine Seele für materielles Vergnügen = ein Deal mit dem Teufel.</p>
<p><b>Voraussage von Tod &amp; Auferstehung</b>  <i>Matthäus 16,21</i> – Seit der Zeit fing Jesus Christus an und zeigte seinen Jüngern, wie er müßte hin nach Jerusalem gehen und viel leiden von den Ältesten und Hohepriestern und Schriftgelehrten und getötet werden und am dritten Tage auferstehen.</p>	<p><b>Voraussage von Tod &amp; Auferstehung</b>  Neos Tod &amp; Auferstehung wird während Neos Besuch vom Orakel vorausgesagt. Sie sagt Neo, dass er "die Gabe" habe, aber er schein auf etwas zu warten. Neo fragt: "Worauf?" Das Orakel: "Vielleicht auf dein nächstes Leben!..."</p>
<p><b>Opfer/Opferung</b>  <i>Matthäus 20,28</i> – "...gleichwie des Menschen Sohn ist nicht gekommen, dass er sich dienen lasse, sondern dass er diene und gebe sein Leben zu einer Erlösung für viele.  <i>Matthäus 12,40</i> – Denn gleichwie Jona drei Tage und drei Nächte in des Fisches Bauch war, so wird des Menschen Sohn drei Tage und drei Nächte im Schoß der Erde sein.  <i>Lukas 24,4-7</i> – Und da sie darum bekümmert waren, siehe, da traten zu ihnen zwei Männer mit glänzenden Kleidern. Und sie erschrakten und schlugen ihr Angesicht nieder zur Erde. Da sprachen die zu ihnen: Was suchet ihr den Lebendigen bei den</p>	<p><b>Opfer/Opferung</b>  Das Orakel (zu Neo): "Morpheus glaubt an dich, Neo. Und niemand, nicht du, nicht mal ich können ihn vom Gegenteil überzeugen. Er glaubt so blind daran, dass er sein Leben opfern wird, um deines zu retten. Du wirst eine Wahl treffen müssen. ...Einer von euch wird sterben. Wer es sein wird, hängt von dir ab."  Als Neo die Entscheidung trifft "hineinzugehen", um Morpheus zu retten, geht er mit dem vollen Bewusstsein, dass er sterben wird ("Einer von euch wird sterben"). Die "mainframe codes" von Zion müssen um jeden Preis geschützt werden, sonst wäre die Menschheit verloren. Mit diesem Schritt opfert sich Neo tatsächlich bewusst, um den Rest der Menschheit zu retten.  Später wird Neo von den Behörden (den</p>

<p>Toten? Er ist nicht hier; er ist auferstanden. Gedenket daran, wie er euch sagte, da er noch in Galiläa war und sprach: Des Menschen Sohn muss überantwortet werden in der Hände der Sünder und gekreuzigt werden und am dritten Tage auferstehen.</p>	<p>Agenten) getötet und an Stelle von 3 Tagen ist er in weniger als 3 Minuten wiederauferstanden. Neo ist für ungefähr 72 Sekunden auf dem Bildschirm tot. Diese 72 Sekunden stehen symbolisch für 72 Stunden = 3 Tage.</p> <p>Liebe bringt Neo von den Toten zurück. Das Instrument dieser Liebe war "Trinity" (und zwar nicht notwendigerweise die Person als das, was der NAME im Christentum bedeutet!). Trinity lehnt über Neo und küsst ihn (der sprichwörtliche "Kuss des Lebens" oder "Hauch des Lebens" vgl. auch Dornröschen) und Neo wacht auf. Die ersten Worte, die Neo hört, sind eine Art Befehl von Trinity, "Steh jetzt auf!"</p>
<p><b>Größere Macht nach der Auferstehung</b> Matthäus 28,18 – Und Jesus trat zu ihnen, redete mit ihnen und sprach: Mir ist gegeben alle Gewalt im Himmel und auf Erden.</p>	<p><b>Größere Macht nach der Auferstehung</b> Nach seiner Auferstehung beherrscht Neo die Matrix total, selbst Agenten sind machtlos gegen ihn.</p>
<p><b>Strahlende Erscheinung</b> Matthäus 17,2 – Und er ward verklärt vor ihnen, und sein Angesicht leuchtete wie die Sonne, und seine Kleider wurden weiß wie das Licht.</p>	<p><b>Strahlende Erscheinung</b> Nachdem er durch den Körper von Agent Smith fliegt und diesen dadurch explodieren lässt, wird Neo als strahlende Erscheinung dargestellt.</p>
<p><b>Christi Himmelfahrt</b> Markus 16,19 – Und der Herr, nachdem er mit ihnen geredet hatte, ward er aufgehoben gen Himmel und setzte sich zur rechten Hand Gottes.</p>	<p><b>Christi Himmelfahrt</b> Am Ende des Films legt Neo einen Telefonhörer auf, nachdem er der "Artificial Intelligence" mitgeteilt hat, dass dies der Beginn einer Welt ohne Beschränkungen und Grenzen ist; dann steigt er – in Superman-Geste - in den Himmel auf.</p>
<p><b>Der Heilige Geist</b></p>	<p><b>Trinity</b> repräsentiert die Liebe, möglicherweise die Jungfrau Maria als nährenden Mutterfigur, die Neos "Geburt" in die reale Welt erleichtert. Daneben aber auch Züge von Maria Magdalena</p>
<p><b>Die Jungfrau Maria</b></p>	<p><b>Tank</b> Tank sagt, er sei 100% rein. Er agiert als Botschafter zwischen zwei Welten. Er wird als freundlich und gutherzig dargestellt</p>

Quelle:

<http://awesomehouse.com/matrix/parallels.htm>

<http://www.suspensionofdisbelief.com/matrix/faq.html>

## @6 Materialien

### M1 - Filmprotokoll Matrix - USA 1999



FKS ab 16 Jahre  
Regie: Andy & Larry Wachowski  
mit: Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Ann Moss (Trinity), Hugo Weaving (Agent Smith), Joe Pantoliano (Cypher)

Szene	Zeit	Inhalt
1	0:00	<b>Eine Welt ohne Naturgesetze</b> Eine Frau (Trinity) sitzt in einem Raum und soll von einer Gruppe Polizisten verhaftet werden. Sie verfügt über scheinbar übernatürliche Kräfte und tötet die Beamten, flüchtet aber vor sogenannten Agenten. Ob sie sich aus einer Telefonzelle gerettet hat, bleibt zunächst unklar
2	0:06	<b>Der Held</b> Ein Hacker (Th. Anderson, alias Neo) bei seiner "Arbeit", ein Kunde erhält von ihm eine Disc und lädt ihn ein auf eine Party mitzukommen. Neo nimmt an.
3	0:09	<b>Ich weiß, was du suchst..."</b> Trinity spricht Neo auf der Party an und offenbart ihm ein Wissen über sich selbst, das ihn verwirrt
4	0:11	<b>Mister Anderson, Sie haben ein Problem</b> Neo wird von seinem Vorgesetzten hinsichtlich seiner Arbeitsmoral kritisiert und von Agenten an seinem Arbeitsplatz gesucht. Er entkommt zunächst, von Morpheus durch ein Handy gelenkt, scheut aber vor einem waghalsigen Klettermanöver an der Fassade des Hochhauses zurück. Die Agenten führen ihn ab
5	0:16	<b>Das Verhör</b> In einem kahlen Raum wird Neo von drei Agenten verhört und gefoltert. "Ich möchte telefonieren!" – "Was nutzt schon ein Telefonat, wenn man nicht im Stande ist zu sprechen?" antwortet der Agent. Neos Mund zerfließt und überzieht sich in einer Trickaufnahme mit Haut. Ihm wird eine Art "Wanze" – ein Sender – durch den Bauchnabel implantiert.
6	0:20	<b>Ich bin schon mein ganzes Leben auf der Suche nach dir</b> Neo erwacht aus einem scheinbaren Alptraum und wird von Morpheus – dem "Terroristen" angerufen. Er entschließt sich, der Einladung zu folgen und steigt zu Trinity in ein Auto. Dort wird er bedroht, letztlich aber überzeugt "Du kennst die Welt da draußen, ihre Irrwege" (Trinity) und unter großen Schmerzen von der Wanze befreit.

7	0:24	<b>Sei ehrlich, er weiß mehr als du dir vorstellen kannst</b> Die erste Begegnung mit Morpheus, der Neo eröffnet, dass die Welt ein Trugbild ist. Auf die Frage, ob Neo an das Schicksal glaube, antwortet dieser "Nein, mir missfällt der Gedanke, mein Leben nicht unter Kontrolle zu haben". Morpheus stellt Neo vor die Wahl. Nimmt dieser eine blaue Kapsel zu sich, wird er wieder, als sei nichts geschehen, in die Welt eintauchen, die er kennt. Nimmt er dagegen die rote Kapsel, wird Neo die Matrix erkennen und die Wahrheit finden. Neo entscheidet sich für die Rote, obwohl ihn Morpheus ihn mit den Worten: "Bedenke, alles, was ich dir anbieten kann, ist die Wahrheit" warnt.
8	0:29	<b>Die wahre Existenz des Menschen</b> Neo wird "wiedergeboren". Er erwacht in der Matrix und erkennt die wahre Existenzform des Menschen als Energielieferant für die Maschinen. Nach seinem Aufwachen wird er von einer Maschine registriert, von den Leitungen genommen und in den "Nahrungskreislauf" geworfen. Dort wird er von der Besatzung der Nebukadnezar gerettet und an Bord gebracht.
9	0:33	<b>Ruhe vor dem Sturm</b> "Bin ich tot?" fragt Neo noch im Delirium – "Weit davon entfernt." antwortet Morpheus. Am Ende Neos anschließender Ruhephase erkennt er sich selbst und löst sich von seinen Infusionen.
10	0:36	<b>Die Gerechten</b> Morpheus führt Neo durch das Schiff Nebukadnezar und stellt die Besatzung vor. Trinity, Cypher, Tank, Apoc, Mouse, Switch, Dozer.
11	0:37	<b>"Du wolltest wissen, was die Matrix ist..."</b> Erklärung der Geschichte der Matrix. Am Beginn des 21. Jhdt. Erschaffung der KI (künstliche Intelligenz). "Wir wissen nicht, wer den Krieg begonnen hat, wir wissen aber, dass wir es waren, die den Himmel verdunkelten.... " Morpheus rechnet Neo den Energiegewinn eines Menschen vor, worauf dieser erneut zusammenbricht. "Ich glaub das nicht..." "Die Matrix ist eine computergenerierte Traumwelt, die geschaffen wurde, um uns unter Kontrolle zu halten."
12	0:41	<b>Neos Erwachen</b> "Ich kann nicht mehr zurück!" – "Nein, wenn du es könntest, würdest du es wollen?" Morpheus weiht Neo in seine Vision ein, nach der Neo der Auserwählte ist, dessen Aufgabe darin besteht, die Menschheit aus der Matrix zu retten. "Als die Matrix erschaffen wurde, wurde ein Mann geboren, der alles verändern konnte. Als er starb, prophezeite das Orakel seine Wiederkunft. ... Solange die Matrix existiert, wird die Menschheit niemals frei sein!"
13	0:44	<b>Neos Training</b> Tank ("garantiert biologischer Anbau aus Zion – der Stadt im Erdinnern") lässt Neo durch Computersimulationen alle möglichen Kampfsportarten erlernen.
14	0:46	<b>Neos und Morpheus Kampf</b> Die Besatzung verfolgt am Bildschirm den Kampf zwischen Neo und Morpheus "denkst du, das ist Luft, die du atmest?" Neo lernt, dass sein Geist die alles entscheidende Waffe ist. Morpheus beschreibt seine eigene Aufgabe: "Ich will deinen Geist befreien, aber ich kann dir nur die Tür zeigen, durchgehen musst du ganz allein"
15	0:51	<b>Der Sprung</b> "Beim ersten Mal hat es noch keiner geschafft"

		Auch Neo ist in seiner Entwicklung noch nicht so weit und stürzt beim Versuch von einem Hochhaus zum andern zu fliegen ab. "Was geschieht, wenn ich in der Matrix sterbe?" fragt er Morpheus, nachdem er sich in der Matrix verletzt. Die Antwort ist einfach: "In deinem Kopf wird es real. Dein Körper kann ohne Geist nicht leben".
16	0:53	<b>Trinity und Cypher</b> Eine Szene der Eifersucht, denn Trinity behandelt Neo anders als andere Besatzungsmitglieder.
17	0:54	<b>Die Feinde der Besatzung</b> Agenten und die Killermaschinen (sogenannte Wächter). Die Kraft und Schnelligkeit der Agenten kommt aus einer Welt, die auf Naturgesetzen beruht, deshalb sind sie zu besiegen. Die Killermaschinen suchen dagegen nach dem Raumschiff und sind eine ständige existentielle Bedrohung.
18	0:58	<b>Cypher und Neo</b> Während sich Cypher in einer ruhigen Stunde die endlosen Zahlencodes der Matrix am Bildschirm betrachtet, kommt Neo ins Cockpit der Nebukadnezar. "Wieso habe ich Idiot nicht die blaue Kapsel gewollt?" Cypher offenbart Neo seine Verunsicherung und seine Zweifel an Neos Bestimmung. "Wenn du einen Agenten siehst, tu das Gleiche wie wir: renn!"
19	1:00	<b>Unwissenheit ist ein Segen</b> Cypher sitzt mit Agent Smith in einem Lokal und isst ein Steak. Sein Name in der Matrix ist Reagan. Er weiß um die Illusion, doch sein Wunsch nach Freiheit und Wissen ist schwächer als der nach Anerkennung und Sicherheit, denn er möchte berühmt werden und bekannt, genug Geld und ein schönes Leben. "Ihr gliedert meinen Körper wieder in die Matrix ein und befreit mich vom Wissen!". Dafür ist er bereit Morpheus zu verraten.
20	1:04	<b>Das Orakel</b> Beim Eintritt in die Matrix vollendet Cypher den Verrat, indem er den Agenten den exakten Aufenthaltsort und die geeignete Zugriffszeit auf Morpheus durch ein eingeschaltetes Handy anzeigt. Morpheus, Trinity und Neo gehen während dessen zum Orakel (Gloria Foster) einer Frau, die die Zukunft sieht und den Auserwählten erkennen kann. "Erkenne dich selbst..." – Neo äußert seine Zweifel an der Tatsache dass er der Auserwählte sei und wird bestätigt. "Leider nicht, du hast die Gabe, aber du wartest auf etwas. Armer Morpheus, ohne ihn sind wir verloren. Er glaubt an dich, Neo. Er wird eines Tages sein Leben opfern, um deines zu retten. Du hast die Wahl, Neo. Auf einen von euch wartet der Tod. Wer das sein wird, hängt allein von dir ab." Neo verlässt das Orakel und wird von Morpheus begleitet.
21	1:14	<b>Morpheus Gefangennahme</b> Am Treffpunkt der Gruppe wurden von den Agenten Veränderungen vorgenommen, die so nicht planbar waren. Ein Déjà-vu Neos lässt diese Erkenntnis noch zu, ehe es zum Kampf kommt in dessen Verlauf sich Morpheus für die Gruppe, v.a. aber für Neo opfert. Er wird von Agent Smith besiegt und festgenommen.

22	1:22	<p><b>Cyphers Rache</b>  Nachdem Cypher als erster wieder an Bord der Nebukadnezar ist, tötet er Tank und setzt sich an den Platz des "Operators". Beim Anruf Trinitys offenbart er sein wahres Gesicht. Er zieht die "Nabelschnur" aus Apoks und Switchs Gehirnen und tötet damit diese beiden in der Matrix. "Ich habe es satt, ich will nicht mehr kämpfen. Wenn er uns die Wahrheit gesagt hätte... Wenn Morpheus Recht hat, kann Neo der Auserwählte sein, wenn er tot ist? Trinity, sieh noch einmal in seine Augen, die großen, schönen Augen...  Es müsste ein Wunder geschehen..."  Das Wunder geschieht, kurz bevor Cypher Neo töten kann, wird er von Tank, der schwer verwundet – aber nicht getötet - wurde, seinerseits umgebracht. Tank holt Trinity und Neo aus der Matrix zurück in die Wirklichkeit des Raumschiffes.  Die Besatzung besteht nur noch aus diesen drei, da Morpheus in der Gewalt der Agenten ist und alle anderen von Cypher getötet wurden.</p>
23	1:27	<p><b>Morpheus Verhör</b>  Agent Smith klärt Morpheus im Hauptquartier der Matrix (ein Wolkenkratzer) über seine Sicht der Welt auf. "Die erste Matrix war ein rundum glückliches Leben, doch die perfekte Welt war nur ein Traum, aus dem euer primitives Gehirn die Spezies Mensch aufwachen wollte... Sieh aus dem Fenster! Eure Zeit ist abgelaufen, die Zukunft gehört den Maschinen – unsere Zukunft ist angebrochen."  Die Agenten versuchen in Morpheus Gehirn einzubrechen, um den Code zur geheimen Stadt Zion zu erhalten. Es gelingt ihnen nicht, da inzwischen von Tank die Telefonverbindung abgebrochen wurde. Ihr Kommentar: "Nimm nie einen Menschen, wenn du auch eine Maschine nehmen kannst!"</p>
24	1:29	<p><b>Gewissensfrage an Bord der Nebukadnezar</b>  Laut Tank gibt es zur Sicherheit von Zion – und damit der Menschheit - nur die Möglichkeit Morpheus ebenfalls zu töten "Du warst mehr als unser Kommandant, du warst uns ein Vater, du wirst uns fehlen."  Neo stoppt die Aktion. "Morpheus glaubt an etwas und dafür war er bereit sein Leben zu opfern und ich verstehe ihn jetzt. – Warum (Trinity)? – Weil ich selbst an etwas glaube – Woran (Trinity)? – Dass ich ihm das Leben retten kann. Ich gehe in die Matrix."  Trinity setzt durch, dass sie Neo begleitet, die beiden werden von Tank in die Matrix befördert. "Was braucht ihr, außer einem Wunder?" fragt er. "Waffen, jede Menge Waffen" antwortet Neo</p>
25		<p><b>Das Geständnis des Agent Smith</b>  Agent Smith nimmt seinen Ohrstöpsel heraus – Zeichen des eigentlichen Verständnisses oder Verhörtaktik? – und gesteht Morpheus unter vier Augen die Beweggründe seines Tuns. "Ich hasse diesen Planeten, ich bin seiner überdrüssig, ich hasse seinen Geruch... ich will endlich frei sein. Sobald Zion zerstört ist, werde ich hier nicht mehr gebraucht!" Morpheus geht nicht auf das Werben des Agenten ein.</p>



02 Punkte																	
01 Punkt																	
	<b>AG 1 Namen</b>				<b>AG 2 Gewalt</b>				<b>AG 3 Dinge / Farben</b>				<b>AG 4 Zitate</b>				
	Inhalt	Methode	Transparenz	Ergebnisse	Inhalt	Methode	Transparenz	Ergebnisse	Inhalt	Methode	Transparenz	Ergebnisse	Inhalt	Methode	Transparenz	Ergebnisse	

Dabei ist mit der Lerngruppe zu klären und zu definieren:

- a.) Die *Punkte* und ihre Bedeutung.
- b.) *Inhalt* – Was hat mir die AG beigebracht?  
Was weiß ich jetzt, was ich nicht wusste?
- c.) *Methode* – Wie hat mir die AG etwas beigebracht?  
Waren die Methoden so, dass ich als Lernender/als Lernende meine Fragen stellen konnte?  
Waren die verschiedenen Methoden den Inhalten angemessen?
- d.) *Transparenz* – Weiß ich, woher die AG ihre Informationen hat, damit ich evtl. selbst nochmals nachrecherchieren kann? Ist mir immer noch etwas unklar bzw. ist mein Interesse erst richtig geweckt worden?
- e.) *Ergebnisse* – Sind die Ergebnisse so, dass ich auf übersichtliche Art und Weise einen Überblick bekomme, wenn ich in einiger Zeit nochmals nachlesen möchte?

**M7 - Arbeitsbogen:** Die religiöse Dimension im Film

**1. Sinn des Lebens**

**2. Wirklichkeit / Wahrheit**

**3. Held / Erlöser**

**4. Gott**

Untersuchen Sie, wie in Ihrem Themenbereich (AG1 bis 4) diese Dimensionen aufgenommen, thematisiert oder gegenüber gängigen Vorstellungen verändert werden

Zeit: 1 Unterrichtsstunde

## M8 - Fragebogen zu "Matrix"

1. Haben Sie den Film Matrix gesehen? Ja Nein
2. Wenn ja, wo haben Sie ihn gesehen? Kino Video / DVD
3. Ordnen Sie "Matrix" in einer Skala von sehr gewalttätig (+5) bis nicht gewalttätig (-5) ein:

-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

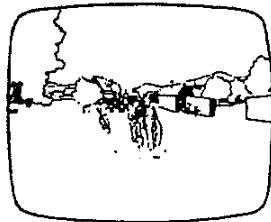





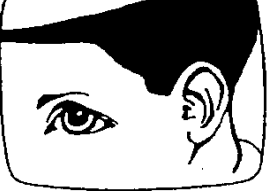
4. Nennen Sie bitte 3 Filme, die Sie als sehr gewalttätig einstufen und begründen Sie Ihre Wahl:

Filmtitel	Begründung

5. Was empfinden Sie bei Gewaltdarstellungen in Filmen?
6. Welche Szene in Matrix erscheint Ihnen am gewalttätigsten?

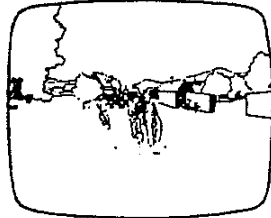






**M9 - Filmanalyse** Szene 5

**Filmtechnische Mittel:**

Kameraeinstellung	Beschreibung	in Szene 5	Wirkung
	<i>Weit</i> Landschaften, ohne Einzelheiten erkennbar zu machen		
	<i>Totale</i> Einzelnes, für die Handlung Wichtiges kann erkannt werden		
	<i>Halbtotale</i> Distanz bleibt gewahrt, Menschen von Kopf bis Fuß		
	<i>Amerikanisch</i> man sieht Menschen etwa vom Knie an aufwärts (z.B. Westernduell)		
	<i>Nah</i> Die Einstellung entspricht etwa dem Brustbild einer Person		
	<i>Groß</i> Zeigt den Kopf eines Menschen bis zum Hals		
	<i>Detail</i> Ein extrem kleiner Bildausschnitt z.B. eine Lippe bei einem Kuss		

**M10 - Filmanalyse** Szene 26

**Filmtechnische Mittel**

Kameraeinstellung	Beschreibung	in Szene 26	Wirkung
	<i>Weit</i> Landschaften, ohne Einzelheiten erkennbar zu machen		
	<i>Totale</i> Einzelnes, für die Handlung Wichtiges kann erkannt werden		
	<i>Halbtotale</i> Distanz bleibt gewahrt, Menschen von Kopf bis Fuß		
	<i>Amerikanisch</i> man sieht Menschen etwa vom Knie an aufwärts (z.B. Westernduell)		
	<i>Nah</i> Die Einstellung entspricht etwa dem Brustbild einer Person		
	<i>Groß</i> Zeigt den Kopf eines Menschen bis zum Hals		
	<i>Detail</i> Ein extrem kleiner Bildausschnitt z.B. eine Lippe bei einem Kuss		

**M11 - Analyse** der Szenen 5 und 26  
**Töne / Geräusche / Musik**

*Ton*

erscheint im Film als "On (the screen) Ton", d.h.: die Tonquelle ist gleichzeitig im Bild sichtbar (z.B. ein Nachrichtensprecher, ein Radio, etc.) oder als "Off (the screen) Ton", d.h.: die Tonquelle ist nicht sichtbar, wobei man zwischen Filmmusik (als Zutat der Regie) und anderen Tonquellen, die nur zeitweise sichtbar sind unterscheidet (z.B. das Klingeln eines Telefons)

*Geräusche*

dienen v.a. der Erzeugung von Spannung und der Verstärkung der Handlung (z.B. das Quietschen einer Tür zur Erhöhung der Spannung)

*Musik*

spricht v. a. die Gefühle an und dient deren Verstärkung.  
Beachten Sie ihren Einsatz genau.

**Was wird in den beiden Szenen eingesetzt?**

	On-Ton	Off-Ton	Geräusche	Musik
<b>Szene 5</b>				
Einstellung 1				
Einstellung 2				
Einstellung 3				
Einstellung 4				
Einstellung 5				
<b>Szene 26</b>				
Einstellung 1				
Einstellung 2				
Einstellung 3				
Einstellung 4				
Einstellung 5				

Einstellung = kleinste filmische Einheit

## M12 - Analyse der Szenen 5 und 26

### Trick und Kamerageschwindigkeit

Normalerweise entspricht die Geschwindigkeit der Filmaufnahme exakt der Filmwiedergabe. Es kann aber auch "gedehnt" werden (Zeitlupe – weniger Aufnahmen in normaler Zeit) oder auch "gerafft" werden (mehr Aufnahmen in normaler Zeit sind zu sehen). Daneben gibt es noch Trickfilm als Oberbegriff für Manipulationen vor und in der Kamera bzw. im Labor. Heute wird v.a. mit Computersimulationen gearbeitet, die die Unterscheidung schwierig machen bzw. bewusst eine Unterscheidbarkeit aufheben wollen. Der Trick ist als solcher zuerst nicht erkennbar (z.B. verlängerte Flugzeiten in Kampfszenen). Untersuchen Sie die beiden Szenen auf diese Mittel und beschreiben Sie deren Ziele und Wirkung.

	Film dehnen	Film raffen	Tricks / Computersimulation
<b>Szene 5</b>			
Einstellung 1			
Einstellung 2			
Einstellung 3			
Einstellung 4			
Einstellung 5			
<b>Szene 26</b>			
Einstellung 1			
Einstellung 2			
Einstellung 3			
Einstellung 4			
Einstellung 5			

Einstellung = kleinste filmische Einheit

### M 13 - Analyse der Szenen 5 und 26

#### Beleuchtung

Mit Licht können besondere Akzente gesetzt und verschiedene Wirkungen erzielt werden.

*High-key - Stil* bevorzugt helle Tonwerte und bringt weiche Zeichnungen hervor.

*Low-key - Stil* gebraucht große Schattenpartien, wobei die Gesichter der Darsteller normal ausgeleuchtet bleiben.

Die Wirkung ist sehr unterschiedlich.

	High-key-Stil	Low-key-Stil	Wirkung
<b>Szene 5</b>			
Einstellung 1			
Einstellung 2			
Einstellung 3			
Einstellung 4			
Einstellung 5			
<b>Szene 26</b>			
Einstellung 1			
Einstellung 2			
Einstellung 3			
Einstellung 4			
Einstellung 5			

Einstellung = kleinste filmische Einheit

### M 14 - Analyse der Szenen 5 und 26

#### Mimik, Gestik der Schauspieler/innen und Requisite

Beobachten Sie (möglichst ohne Ton!) Mimik und Gestik der Schauspieler/innen und beschreiben Sie die Wirkung, die von ihnen ausgeht.

Welche Requisiten tauchen auf, welche Funktion für die Handlung haben sie und welche Wirkung geht von ihnen aus?

	Mimik (Gesicht)	Gestik (Körpersprache)	Wirkung
<b>Szene 5</b>			
Einstellung 1			
Einstellung 2			
Einstellung 3			
Einstellung 4			
Einstellung 5			
<b>Szene 26</b>			
Einstellung 1			
Einstellung 2			
Einstellung 3			
Einstellung 4			
Einstellung 5			

Einstellung = kleinste filmische Einheit

## @7 - Hintergründe, Literatur

### Benjamin Marius Schmidt

#### Vortrag am Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe

##### *Descartes' böser Dämon und die paranoide Ontologie*

Ignorance is bliss. Mit diesen Worten begründet Morpheus' Mitarbeiter Cypher seinen Verrat an der aufklärerischen Befreiungsaktion des Meisters. Unwissenheit ist Seligkeit. Er guckt begehrllich, geradezu sehnsüchtig auf ein blutig-saftiges Stück Fleisch, das er auf der Gabel hält, dann schiebt er es sich genießerisch in den Mund, bevor er diesen Satz äußert. Das deutet an: Selige Unwissenheit meint hier nicht die unschuldige Reinheit eines Toren. Cypher ist kein Parsifal. Cypher ist ein Judas. Der Verräter hat eine Vorliebe für totes Fleisch und berauschende Getränke, und das heißt - denn er ist der Bösewicht des Films - für Genuss durch Töten und gezieltes Nicht-Wissen-Wollen.

Die selige Unwissenheit, in die Cypher sich zurücksehnt - so suggeriert der Film - ist Ausdruck einer begehrllichen Dumpfheit. Sie ist die wichtigste Gegenkraft zum aufklärerischen Unternehmen. Sie ist es, die die Befreiung des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit verhindert. Matrix erzählt davon, dass diese zwei untrennbar verbunden sind: Befreiung durch Aufklärung, Aufklärung durch Befreiung. Die Judasgeschichte um Cypher zeigt: Dies ist nicht ein bloß intellektuelles Projekt. Es ist ein Unternehmen, in dem wahre Erkenntnis und rechtes Verhalten sich gegenseitig bedingen. Jeder Wahrheitssucher ein Freiheitskämpfer, jeder Freiheitskämpfer ein Wahrheitssucher. Es ist ein Unternehmen, das die ganze Person erfordert, weil sein Erfolg emotionale Qualitäten voraussetzt. Aufklärung und Befreiung aus der Matrix setzen voraus, dass der tiefverwurzelte Wille zum Nicht-Wissen überwunden ist, der aus Dumpfheit, Begehrllichkeit und Widerwillen entspringt. Der Teufelskreis der Gleichsetzung von Unwissenheit mit Seligkeit muss durchbrochen sein, damit Befreiung gelingt.

Ignorance is bliss, some say. Das ist der erste Satz aus Josef Rusnaks Film "The Thirteenth Floor" (1999). Direkt davor, unmittelbar nach dem Titel, liest man leinwandfüllend: Cogito ergo sum. Descartes. In "The Thirteenth Floor" geht es um ein ähnliches Thema wie in "Matrix": um Menschen, denen allmählich die Erkenntnis dämmert, dass ihre Realität nicht real ist, dass sie nicht unabhängig aus sich heraus existiert. Die Welt, die sie bewohnen, wird von anderswoher programmiert. Dieselbe Thematik finden wir auch in Paul Verhoevens "Total Recall" (1990), in Alex Proyas "Dark City" (1998) und in Peter Weirs "The Truman Show" (1998). All dies sind Filme der letzten Jahre, die in einem übereinstimmen: in ihrer paranoiden Ontologie, also in der Vorstellung, dass Realität von anderswoher programmiert wird. Warum in diesem Zusammenhang Descartes? Das ist leicht erklärt. Wer, durch diese Filme angeregt, die Meditationes von Descartes liest - und das ist genau das, was ich getan habe - wird schnell fündig. Descartes versteht sich als Wahrheitssucher. An einem entscheidenden Punkt seiner Entwicklung hält er es für förderlich, ein Experiment zu veranstalten, das Philosophiegeschichte gemacht hat. Man nennt es 'methodischer Zweifel', und das geht so: Descartes zieht sich auf sein Landhaus zurück und beschließt in tiefster Einsamkeit, nichts, aber auch gar nichts für wahr zu halten, woran er irgend zweifeln kann. 'Meine Sinne täuschen mich gelegentlich', sagt er sich. 'Also kann ich dem Zeugnis meiner Sinne nicht trauen. Und überhaupt:', so fährt er fort, 'Woher weiß ich eigentlich, dass mein Erleben, dass die Eindrücke, die ich habe, von Gott her kommen? Nur dann kann ich mich nämlich darauf verlassen, dass meine Eindrücke und mein Erleben mit der Welt, wie sie wirklich ist, übereinstimmen. Aber es könnte doch auch sein', denkt Descartes sich in seinem einsamen Landhaus - und hier kommt jetzt die paranoide Tendenz des methodischen Zweifels zum Ausdruck - 'es könnte doch auch sein, dass Eindrücke und Erleben nicht von Gott vermittelt sind. Es könnte doch sein, dass da ein genius malignus, ein böser Dämon sitzt, der mir sozusagen beständig ins Hirn schießt, der mir irgendwelchen Unsinn einbeamt, der mit der tatsächlichen Wirklichkeit nichts zu tun hat. So wäre dann das, was ich erlebe, und die Welt in der ich wirklich lebe, radikal verschieden, und ich wüsste noch nicht einmal, dass es so ist.

Und das ist natürlich genau die Situation in Matrix. "The Matrix is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth", erklärt Morpheus. Descartes würde übersetzen: "Die Matrix ist mein ganzes Erleben, das mir von einem bösen Dämon eingegeben wird, um mich über die tatsächliche Situation zu täuschen." Und das trifft es ziemlich gut. Nur gibt es da einen entscheidenden Unterschied: Was bei Descartes das leicht

paranoide Misstrauen einer vorübergehenden, wenn auch radikalen Skepsis war, nur ein Mittel des methodischen Zweifels auf dem Weg zur Wahrheit, das wird in diesen Filmen zur metaphysischen Glaubensgewissheit. Ein wichtiger Unterschied. Descartes' hypothetischer genius malignus, das sind in Matrix die intelligenten Maschinen, welche den Menschen in ihren Nährlösungskokons eine digital codierte, elektronisch erzeugte halluzinatorische Realität vorgaukeln. Das sind in "The Thirteenth Floor" die Teilnehmer der nächsthöheren usergroup, welche die darunterliegende Simulationswelt programmieren und benutzen. Das sind in "Dark City" die Außerirdischen, welche auf der Suche nach dem Geheimnis der Individualität eine ganze Stadt als Versuchslabor aus den Erinnerungsfragmenten der Menschen errichtet haben, die diese simulierte Umgebung als real erleben. Das ist in "Truman Show" der Regisseur der Show mit seinem Team, der Truman seit seiner Geburt und ohne sein Wissen in einer bis ins Detail kontrollierten Kleinstadtumgebung gefangen hält, bei der es sich in Wirklichkeit um das größte Studioset der Welt handelt.

Um aber noch einmal den Unterschied zu formulieren: Bei Descartes ist der genius malignus eine methodische Hypothese, die im Zuge der Wahrheitsgewinnung widerlegt wird. In diesen Filmen geht es jedoch im Gegenteil darum, die schreckliche Wahrheit zu erkennen, dass der genius malignus keine hypothetische, sondern reale Existenz hat. Es gibt ihn wirklich. Das erinnert an den Unterschied zwischen Neurose und Psychose: Der Neurotiker, so sagt man, zweifelt, der Psychotiker weiß. Descartes als Neurotiker wagt vielleicht einen kleinen Flirt mit dem Dämonischen. Er denkt, 'es könnte so sein, aber letztlich ist es nicht so'. Der genius malignus ist eine neurotische Angstphantasie, die vorübergehend Macht gewinnt, dann aber abgewehrt wird - manche sagen 'widerlegt', andere 'verdrängt'. Die Maschinen in Matrix aber sind für Neo, Trinity, Morpheus keine Angstphantasien, keine hypothetischen Annahmen. Sie sind verdammt real, und wenn bei einem Angriff der ElectroMagneticPulse nicht rechtzeitig betätigt werden kann, ist das ganze Schiff geliefert. Von Descartes zu Matrix mutiert der genius malignus: Aus einer neurotischen Phantasie, aus einem skeptischen Zweifel wird eine psychotische Gewissheit, eine metaphysische Wahrheit.

## *2. Höhlenausgänge und Hinterwelten*

Die Geschichte von Neos Befreiung aus der Matrix ist eine Variante der großen philosophischen Erzählung vom Höhlenausgang. Platon erzählt von Menschen, die mit dem Gesicht zur Rückwand in einer Höhle festgekettet sind. In Matrix sind die Menschen in Nährlösungskokons gefangen. Superrealistische, digital codierte Realitätssimulationen werden ihnen über Elektroden direkt ins Hirn gespeist. Platon berichtet von einer frühen, medientechnologisch noch nicht so ausgereiften Ausführung derselben Idee: Vor der Höhle werden Gegenstände vorbeigetragen, die Träger durch eine Mauer verdeckt, das Licht eines Feuers wirft die Schatten auf die Höhlenrückseite. Dies ist die einzige den Höhlenbewohnern bekannte Realität. Philosophie heißt nun Erkenntnis der Wahrheit durch Befreiung aus den Ketten und Ausgang aus der Höhle. Morpheus wäre demnach ein platonischer Philosoph. Die Grundidee ist dieselbe: Was wir für Wirklichkeit halten, ist nicht, was es scheint. Es sind Eindrücke, die von anderswoher kommen und nicht sie selbst bedeuten. Viele erliegen der illusionären Gewalt des Anscheins. Das heißt: Sie sind sich ihrer Unfreiheit nicht bewusst. Einige aber befreien sich aus der Gefangenschaft und werden zur Erkenntnis der Wahrheit geführt. Oder umgekehrt: Sie erkennen die Wahrheit und werden aus der Gefangenschaft befreit. Sie entdecken: Es gibt eine Welt hinter der Welt - eine Hinterwelt.

Die Hinterwelt ist das, was wirklich ist, und zugleich das, was den Anschein erzeugt, den wir für wirklich halten. Es gibt viele unterschiedliche Geschichten von Ausflügen in die Hinterwelt. Gelegentlich werden die seriöseren unter ihnen unter dem Namen Metaphysik zusammengefasst. Matrix ist ein metaphysischer Film. Er erzählt von einem Ausbruch in die Hinterwelt, von einem Durchbruch aus der trügerischen Oberflächenrealität in die wahre Tiefe des Seins, die darunter und dahinter verborgen liegt. Aber etwas unterscheidet ihn von Platons Höhlenausgangsabenteuer: Der Ausbruch aus Platons Höhle führt ins Reich der Ideen, in eine nur anfangs verwirrende Welt des Wahren, Guten, Schönen. Die Hinterwelt der Matrix hingegen ist nicht strahlender, heller, besser, sondern trüb, grau und ungeheuerlich angsteinflößend und deprimierend. Platon erklärt die Idee des Guten durch eine Analogie zur Sonne: als Herrscherin bringt sie Wahrheit und Vernunft hervor. In Matrix dagegen haben die Menschen die Sonne vernichtet. Die Hinterwelt der Matrix hat einen pessimistischen Akzent, der an Schopenhauer erinnert.

Schopenhauer hat das Hinterwelten-Schema umgedreht. Platon sagt: 'Hier ist nur trüber Abglanz, dort aber ist strahlende Wirklichkeit'. Schopenhauer dagegen sagt umgekehrt: 'Wir sehen nur den schönen Schein, darunter liegt die schlimme Wahrheit'. Die Welt als Vorstellung gilt ihm wie Morpheus als 'Schleier der Maya', als eine Welt, die wir über unsere Augen gezogen tragen, um uns für die Wahrheit blind zu machen. Die Wahrheit, das ist die Welt als Wille, sinnlos, egoistisch, deprimierend. Eine ähnliche Akzentumkehr wie bei Marx. Auch er wollte die schönfärberischen Täuschungen der kulturellen und geistigen Welt als Fassade entlarven, welche die düstere Realität der tatsächlichen Machtverhältnisse und Produktionsbedingungen verdeckt. Die Hinterwelt der Matrix hat den gleichen pessimistischen Akzent wie bei Schopenhauer und Marx: Die Wahrheit ist so deprimierend, so schwer zu ertragen, dass es wohltuend sein kann, in der Illusion zu leben. Der Schleier der Matrix ist (wie bei Marx das Opium der Religion) eine Schutzphantasie, die vor einer deprimierenden, um nicht zu sagen: traumatisierenden Einsicht schützt. Ignorance is bliss. — Aber ist das Entschuldigung genug, nichts wissen zu wollen?

Und noch ein wichtiger Unterschied: Weder im platonischen Reich der Ideen noch in Schopenhauers Welt als Wille findet sich eine Instanz, die mit böser Absicht manipuliert, täuscht und betrügt. Die kommt erst mit Descartes' bösem Dämon ins Spiel. Matrix setzt also die raunende Beschwörung der Hinterwelten und Höhlenausgänge fort, die so viele Jahrhunderte europäischer und nun auch amerikanischer Geistesgeschichte durchzogen hat. Von Platon der Befreiungsglaube der Erkenntnis, von Schopenhauer der Pessimismus der deprimierenden Wahrheit hinterm schönen Schein — und von Descartes der Dämon. Dieser Dämon ist für die Metaphysik das, was der Teufel für die Theologie ist: die personifizierte Ursache dafür, dass es einen Unterschied zwischen göttlicher Wahrheit und menschlicher Wirklichkeit gibt, zwischen eigentlichem Sein und täuschendem Schein.

Die Spekulation auf eine personifizierte Ursache, die aus der platonischen Metaphysik eine paranoide Ontologie macht, könnte man so paraphrasieren: Wenn es eine Welt hinter der Welt gibt, und wenn die Welt, die ich normalerweise erlebe, nicht die eigentliche Wirklichkeit ist, dann muss es eine Instanz geben, die für die Täuschung verantwortlich ist, und diese Instanz muss sich in der Hinterwelt befinden. Das Reich der Ideen muss dann der Hort eines bösen Manipulators sein. Daher könnte man über die Maschinen in der Hinterwelt der Matrix sagen: Sie sind böse cartesische Dämonen, die das platonische Ideenreich besetzt halten. Die Matrix ist Ideologie. Sie ist der täuschende Schein, welcher die metaphysischen Tyrannen vor Erkenntnis und Widerstand schützt. Sie ist das imaginäre Verhältnis des Menschen zu seinen realen Existenzbedingungen. Widerstand, das hieße, gegen die dämonische Macht des Manipulators anzugehen, der die Differenz zwischen den beiden Welten kennt und verwaltet. Sein Trick ist es aber, die Beherrschten für diese Differenz blind zu machen, also die Existenz der Hinterwelt, seine eigene Existenz und die Manipulation im Verborgenen zu halten. *La plus belle ruse du Diable*, sagt Baudelaire, *est de nous persuader qu'il n'existe pas*. Die Agenten des Widerstandes müssen mit den Agenten der Manipulation eines gemeinsam haben: dass sie über das Wissen von beiden Seiten verfügen, dass sie die Differenz beider Welten sehen können, dass sie über die Grenze hin- und herwechseln können. Erst das ist die Chance zu Wahrheit und Freiheit. Das Bekenntnis des Maschinenagenten Smith, der die Matrix nicht verlassen darf, obwohl er ihre andere Seite kennt, ist daher einer der unheimlichsten und trügerischsten Momente des Films.

### 3. *Leerheit und Eigenverantwortung*

Zum Schluss möchte ich auf eine interessante Auffälligkeit in Matrix aufmerksam machen. Da gibt es einerseits das, was ich eine paranoide Ontologie genannt habe. Sie hat zwei zentrale Charakteristika: Zum einen das Hinterweltlertum - also die Vorstellung, dass es hinter der normalerweise erfahrbaren Realität eine andere Welt gibt, welche die eigentliche ist und von der aus sich die konventionelle Realität als Illusion erweist - und dann den Satanismus, also die Vorstellung, dass der Zerfall des Universums in eine Welt der Wahrheit und eine Welt der Täuschung einen personalisierten Ursprung hat und Resultat einer feindseligen Manipulation ist.

Und da gibt es andererseits eine Fülle von Anspielungen auf buddhistische Lehren und Vorstellungen, so wie sie mittlerweile in den amerikanischen Kulturkreis eingedrungen und von ihm adaptiert worden sind. Das beginnt mit der Wahl des Hauptdarstellers. Keanu Reeves hat zuvor nicht nur Johnny Mnemonic gespielt, den Datenkurier in der Verfilmung der gleichnamigen Cyberpunk-Novelle von William Gibson, sondern auch Prinz Siddharta in Bertoluccis Film "Little Buddha". Buddhistisch klingen auch die Lehren, die Neo im Vorzimmer des Orakels erhält. Von einem kleinen Knaben, der sich die Zeit mit dem mentalen Verbiegen von Löffeln vertreibt, wird ihm gesagt: Do not try to bend the spoon. That's impossible. Instead, try to realise the truth about the spoon: There is no spoon. Then you realise: It is not the spoon that bends. It is your mind. Buddhistisch klingt auch die Betonung auf Befreiung des Geistes während Neos Ausbildungszeit. "I am trying to free your mind", sagt Morpheus. Sein Lehrstil erinnert an bekannte Klischees buddhistischer Meister: überraschende Paradoxien, liebevolle Zuwendung, befreiende Schocks, hintergründiges Lächeln. "Do you think that is air you are breathing?"

Auch Morpheus' Suche nach Neo ist nicht nur eine messianische Heilsgeschichte. Allzu stark sind die Anklänge an die mittlerweile in Hollywood überaus bekannte Praxis buddhistischer Mönche, nach der Wiedergeburt ihres verstorbenen Meisters zu suchen. Und beim Duell im U-Bahn-Schacht, als Agent Smith und Neo sich wechselseitig die Revolver an die Schläfe halten, fallen die Worte: You are empty. - So are you. Die deutsche Synchronfassung übersetzt hier völlig korrekt: Dein Magazin ist leer. - Deins auch. Verloren geht dabei eine Doppeldeutigkeit. Leerheit, emptiness, ist nämlich die übliche Übersetzung für einen zentralen Begriff buddhistischer Philosophie, sunyata auf Sanskrit. Gemeint ist damit, dass kein Phänomen eine Eigennatur hat, dass es kein Ding gibt, welches aus sich heraus eigenständige Existenz hat. Es ist das, was der Löffelverbiegende Knabe gesagt hat: There is no spoon. Zum Schluss durchschaut Neo die Leerheit der Matrix. Er sieht, dass diese Welt keine eigenständige, substantielle Existenz hat. Er sieht: There is no agent. Deshalb kann er zu ihm sagen: You are empty. Er hat begriffen, was Morpheus meinte, als er sagte: The mind makes it real. Er hat verstanden, dass der Eindruck einer soliden Realität zustandekommt, wenn das Bewusstsein in Anhaftung, Abneigung und Unwissenheit gefangen den Phänomenen eigenständige Existenz zuschreibt. Und zum Schluss tut er, was der Bodhisattva tut: Er bleibt in der Welt, die er in ihrer Leerheit durchschaut hat, um andere zu befreien.

Und dies ist nun die Auffälligkeit: Es besteht ein Widerspruch zwischen paranoider Ontologie und buddhistischer Leerheit. Zum einen: Das Nirvana ist keine Hinterwelt. Es ist keine eigentliche Welt hinter der Oberfläche des trügenden Scheins. Es ist kein Jenseits, das beginnt, wo das Diesseits aufhört. Zum anderen: Buddhistisch gesehen ist nicht jemand anderes für meine Unwissenheit verantwortlich zu machen. Dass wir in Täuschung über die wahren Verhältnisse leben gilt nicht als Resultat einer dämonischen Intervention in ein ursprünglich funktionierendes Universum, sondern als Fortsetzung einer anfangslosen Unwissenheit, die wir selbst perpetuieren. Die Vorstellung einer anderen, eigentlichen Welt hinter oder jenseits der hiesigen ist dem Buddhismus ebenso fremd wie der Gedanke, eine personale, außenstehende Instanz für meine Unwissenheit und Unfreiheit verantwortlich zu machen.

Daher ist buddhistische Freiheit auf der Grundlage der Leerheit etwas anderes als metaphysische Freiheit im Rahmen einer paranoiden Ontologie. Buddhistisch gesprochen heißt Befreiung nicht, eine andere Welt zu betreten. Es heißt, in dieser anders zu leben und zu erleben. Es heißt auch nicht, äußere Agenten der Unfreiheit zu bekämpfen. Sondern Befreiung heißt, gegen die einzige Instanz anzugehen, die mich daran hindern kann: ich selbst.

desweiteren:

Ingo Reuter, Matrix - oder über den Sinn einer an sich bedeutungslosen Frage  
in: Praktische Theologie, 35, Jahrgang 2000 Heft 4, S. 263 - 674

ISSN: 0938 - 5320

Petra Burkhart "... in die tiefsten Tiefen des Kaninchenbaus"; in:  
Religionsunterricht an höheren Schulen (rhs) 43. Jahrgang 2000

ISSN 0341-8960

Geiko Müller- Wo Offenbarung fehlt, verdirbt das Volk; in: Loccumer Pelikan,  
Fahrenheit 2000 Heft 2, Seite 68 - 72 ISSN 1435-8387

Barbara Brinkop/ Erlösung aus der feindlichen Scheinwelt; in: Loccumer Pelikan,  
Wiebke Nitz 2000 Heft 4, Seite 177 - 181 ISSN 1435-8387

**Herzlichen Dank an dieser Stelle an:**

**Christa Bächtle, für ihre Unterstützung in allen Fragen und Phasen des Projekts  
und**

**Jutta Meyer für die Sichtung der Internetseiten und deren Übersetzung.**