

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Herausgeber: Stiftung Filmbulletin
Band: 41 (1999)
Heft: 222

Artikel: "Bye bye, Kansas" : The Matrix von Andy und Larry Wachowski
Autor: Heybrock, Mathias
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-866700>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 04.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

«Bye bye, Kansas»

THE MATRIX von Andy und
Larry Wachowski



THE MATRIX, der den Kampf Mensch versus Maschine aktualisiert, spart nicht mit Anspielungen auf die Bibel.

Ausgerechnet das technisch avancierteste Kino handelt gern von der Angst vor Technik und Apparaten. Irgendwie scheint man zu fürchten, die kleinen Helferlein, im Laufe der Zeit mit reichlich künstlicher Intelligenz versehen, könnten sich nach dem Vorbild ehemals kolonisierter Völker emanzipieren und ihren einstigen Herren in den Rücken fallen. James Camerons TERMINATOR-Filme schildern dieses Szenario in Reinkultur. In einer apokalyptischen Zukunft wollen aufsässig gewordene Roboter die Menschheit komplett vernichten. Es bedarf einer komplizierten Zeitreise, um den "Ausgewählten" zu finden, der diesen fatalen Gang der Geschichte rückgängig

macht: Denn natürlich wird die Religion mobilisiert, wenn es gegen die seelenlosen Apparate geht. Dementsprechend spart auch THE MATRIX, der den Kampf Mensch versus Maschine aktualisiert, nicht mit Anspielungen auf die Bibel. Zion heisst der Stamm der letzten freien Menschen; Nebukadnezar ihr Gefährt, eine Art Unterseeboot. Neo ist der «Eine» (was zumindest insofern Sinn macht, als «neo» das Anagramm von «one» ist), der gemeinsam mit einer Gruppe von Freischärlern unter der Leitung von Morpheus gegen die «Matrix» kämpft: Das ist ein raffiniertes, von Maschinen entworfenes Computerprogramm, das der versklavten Menschheit die Existenz einer humanen

Umwelt – Städte, Gesellschaft, soziales Leben – vorgaukelt, die es in Wirklichkeit gar nicht mehr gibt. Um die unterdrückten Brüder und Schwestern zur Revolution zu bewegen, gilt es also, ihnen das Sein hinter dem Schein bewusst zu machen. Ulkig, wie euphorisch die Illusionsmaschine Kino hier für eine Kategorie plädiert, die ihr radikal fremd ist.

Doch schon nach fünfzehn Minuten hat sich der Film von der Idee verabschiedet, es liesse sich sicher beurteilen, was Sein und was Schein ist. Bis dahin ist Neo mindestens dreimal aus einem Alptraum hochgeschreckt, der von der Matrix handelt, um anschließend erleichtert sein «real life» zu be-

Historisch neu an diesem Actioner ist seine Adaption einer Ästhetik, die wir von den Rechnern und Spielkonsolen kennen.

ginnen, das langsam, aber sicher alptraumartige Züge annimmt, worauf der Held panisch aufwacht ... und so fort. Auch wenn Morpheus der Wächter der Unterwelt (der Traumwelt, des Unbewussten) ist: Nicht einmal er scheint zu wissen, ob man sich gerade diesseits oder jenseits der Schwelle bewegt, beziehungsweise das überhaupt noch einen Unterschied macht. Eher nicht, hat es den Eindruck. Konnte Dorothy in *THE WIZARD OF OZ* (Victor Fleming, USA 1939) durch ein Klacken mit den Schuhen vom Land hinter dem Regenbogen in Richtung Realität reisen, ist in *THE MATRIX* jede eindeutige Unterscheidung zwischen Illusion und Realität unmöglich. «Bye bye, Kansas», sagt einmal ein Weggefährte Neos in direkter Anspielung auf Flemings Film.

Das etwas krude Durcheinander von biblischen, mythologischen, psychoanalytischen und filmhistorischen Versatzstücken, aus denen *THE MATRIX* hergestellt ist, hat zu der üblichen Klage über die postmoderne Beliebigkeit des Kinos geführt. Einen Kritiker des «San Francisco Examiner» erinnerte das Vorgehen der Gebrüder Wachowski jedoch eher an die Methode, sich durchs Internet zu bewegen. Surfend, hier ein Detail auflesend und dort. Durchaus passend, bezieht *THE MATRIX* sich doch vor allen Dingen auf das Medium Computer. Etwas pathetisch formuliert: Historisch neu an diesem Actioner ist seine Adaption einer Ästhetik, die wir von den Rechnern und Spielkonsolen kennen. Kritiker mögen die extremen Stilisierungen dieser Medien als Mangel an Realismus empfinden, den sie vom klassischen Kino gewohnt sind. Den Kids, der wichtigsten Zielgruppe, ist das aber herzlich egal; sie lieben und akzeptieren die abrupten Bewegungen

ihrer Computerspielhelden, die *THE MATRIX* auf produktionstechnisch höherem Niveau kopiert: Scheinbar mühelos überwinden Protagonisten grösste Distanzen. In heftigen, tranceartigen Actionszenen lösen die Kämpfer sich im Zeitlupentempo vom Boden, führen plötzlich und blitzschnell einen bestimmten Kampfschritt aus und landen sanft wieder auf der Erde. Diese a-natürlichen, diskontinuierlichen Bewegungen ermöglichte eine Kamertechnik, die mitten in der Aufnahme von extremer Zeitlupe zu Normalgeschwindigkeit wechseln kann. «Bullet-Time Photography» nennen die Wachowskis das Prinzip. Dank ihm findet das Wort Kugelhagel zum ersten Mal seine exakte visuelle Entsprechung. Mit der Besetzung des australischen Schauspielers Hugo Weaving, ein Agent der Maschinen, der in der Matrix als FBI-Bulle verkleidet Jagd auf Neo macht, haben die Regisseure einen Volltreffer gelandet. Die Wortgefechte zwischen ihm und Keanu Reeves laufen so aufreizend langsam ab, als träten konkurrierende Sprachprogramme gegeneinander an.

Innerhalb dieser Computerästhetik entpuppt sich die konservative Haltung, Sein über Schein zu stellen, als lediglich spielerisch gebrauchtes Sujet, dem die Dramaturgie in jeder Minute widerspricht. Und auch der Befreiungskampf zu Gunsten des Humanen ist längst ad absurdum geführt, wenn Menschen sich in halbe Maschinen verwandeln. In einer schmerzhaft-schönen Szene erhält Neo am Hinterkopf einen «Bioport» verpasst (wie David Cronenberg es in seinem Film *EXISTENZ* nennt): Eine serielle Schnittstelle, über die Menschen direkt an Computer angeschlossen werden können. Wissen lässt sich

nun in Form von Dateien und Programmen laden und anschliessend ausleben. Vor seinem ersten Ausflug in die Matrix bekommt Neo erst einmal sämtliche Martial-Arts-Kampfstile geladen, darunter auch die rein kinematographische Natur – das «Drunken Boxing» etwa ist eine Erfindung Jackie Chans aus dem Film *DRUNKEN MASTERS*, der ihn Ende der siebziger Jahre bekannt machte. Mit dieser Programmierung auch die Geschichte des Hongkong-Kinos Revue passieren zu lassen, ist ein kleiner Tick intelligenter als die übliche Zitierwut, die im gegenwärtigen Actionkino grassiert. Und ein weiterer Hinweis, dass der Computer dem Genre durchaus auf die Sprünge helfen kann. Wäre doch Grund genug, die Technik zu feiern anstatt als Matrix zu bekämpfen.

Mathias Heybrock

Die wichtigsten Daten zu THE MATRIX: Regie und Buch: Andy und Larry Wachowski; Kamera: Bill Pope; Schnitt: Zach Staenberg; Production Design: Owen Paterson; Art Directors: Hugh Bateup, Michelle McGahey; Kostüme: Kym Barrett; Supervision Visual Effects: John Gaeta; Conceptual Design: Geoffrey Darrow; Make-up Special Effects: Bob McCarron; Kung-Fu-Choreographie: Yuen Wo Ping; Musik: Don Davis; Ton: David Lee. Darsteller (Rolle): Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Anne Moss (Trinity), Hugo Weaving (Agent Smith), Gloria Foster (Oracle), Joe Pantoliano (Cypher), Marcus Chong (Tank), Paul Goddard (Agent Brown), Robert Taylor (Agent Jones), Julian Arahanga (Apoc), Matt Doran (Mouse), Belinda McClory (Switch), Anthony Ray Parker (Dozer). Produktion: Silver Pictures Production; in Zusammenarbeit mit Village Roadshow Pictures-Groucho II Film Partnership; Produzent: Joel Silver; ausführende Produzenten: Barrie Osborne, Andrew Mason, Andy Wachowski, Larry Wachowski, Erwin Stoff, Bruce Berman; Co-Produzent: Dan Cracchiolo. USA 1999. Farbe, Dauer: 136 Min. Verleih: Warner Bros., Zürich, Hamburg.

