

Die Matrix lässt sich nicht einfach auslöffeln: *There is no spoon*

Vom Kampf um die Freiheit im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit

Cloquet hated reality but realized it was still the only place to get a good steak.
Woody Allen: *The Condemned*

Es war die Limonade. Mit *Matrix Powerade* hatte sich Anfang 2003 zumindest der Mythos vom Film, der scheinbar aus dem Nichts kam und mal eben Filmgeschichte schrieb, endgültig erledigt. Schlimmer noch, der so nervtötend inszenierte wie linkisch an den Film angelegte Werbespot war nur der Auftakt einer beispiellosen Marketing-Kampagne, mit der *Matrix*-Memorabilia en masse auf den Markt geworfen wurden. *Reloaded* und *Revolutions* wurden mit jener Fanfare begleitet, die der Kapitalismus für Produkte bereithält, die gefälligst ein Erfolg zu werden haben. Meist geht dergleichen glorios schief.

Was also zu erwarten gewesen war: Den Fortsetzungen fehlte es am nonchalanten *Cool*, an der Eleganz und zarten Selbstironie von *The Matrix*. Der war noch *every nerd's wet dream*: „It promised that a PVC-clad, lesbian-chic hacker hottie, like Trinity, might approach them in a crowded bar sometime soon. And as a final incentive, it told them they'd be able to learn drunken boxing just by thinking about it really hard, rather than actually working out.“¹ Die Fortsetzungen konnten den Reiz des Neuen nicht wiederholen, Neo/Thomas A. Anderson war bereits der Superheld *doing his superman thing* (auch all die Anagramme und Bedeutungsebenen seiner Namen waren schon totdiskutiert), und darüber hinaus war die goldene Dotcom-Ära, in der Hacker noch Helden sein konnten, angeblich gerade zu Ende gegangen.

Den Exegeten unter den Filmkritikern fehlte aber vor allem der in den ersten Film hineingelesene philosophische, gar gesellschaftskritische Hintergrund – oder sie sahen sich darin bestätigt, dass dieser nie existiert habe. Letztlich, so ließ sich am Ende von *Revolutions* konstatieren, ging es von Anfang an um nichts anderes, als möglichst viele Gebäudefoyers in Stücke zu schießen, wilde Verfolgungsjagen abzufilmen und schließlich das Ganze in einem nahezu unerträglich lang hingezogenen Geballer mitten in der Erde kulminieren zu lassen. Action pur, Hollywood ohne Hirn.

Think again. Natürlich nehmen in *Reloaded* und *Revolutions* die Kampfszenen zu viel Zeit ein, und Handlung wie auch Dialoge schleppen sich nur mühsam voran. Auch die vermeintliche Grundfrage von *Matrix* (Leben wir wirklich alle nur in einer uns vorgegaukelten Realität, *brains in vats?* Realität, Simulation, Simulakrum?) wird nach *The Matrix* als beantwortet vorausgesetzt und spielt in den zwei Fortsetzungen ebenso keine Rolle mehr wie für diesen Artikel.

Mir geht es um den Versuch, die *Matrix*-Trilogie politisch zu lesen. Wenn ich diese Lesart wähle, dann bin ich mir dabei bewusst, dass sich *Matrix* auch in viele andere Rich-



tungen lesen lässt, lesen lassen will und gelesen wurde – als Metafilm, als Mythologie, als religiöser Film, gar als Idealisierung jenes speziellen Hippietums, in dem die Drogen uns den Weg zeigen (welche Pille hätten S' denn gern?). Ebenso bleibt meine Betrachtung dem reinen Inhalt der Filme verhaftet, ohne auf die Ebene der filmischen Mittel besonders einzugehen – allein darin läge Stoff genug für eine ganze Reihe weiterer Artikel.

Und schließlich ist natürlich die Limonade ein Problem: Wie kann ein Film so anscheinend gesellschaftskritisch daherkommen, wenn mit seinem Namen schlechte und ziemlich hässliche Limonade verkauft wird? Die Filme versuchen möglicherweise selbst eine Antwort auf diese Frage zu geben. *The problem, as Neo so adequately put it, is choice.*

Dichotomien

Die „Matrix“ ist unsere Welt: die postindustrielle Arbeitswelt des späten 20. Jahrhunderts, Hochhäuser und Großraumbüros, die wir aus eigener Erfahrung, aus Filmen oder aus *Dilbert*-Comicstrips kennen. Individualität muss dem Großen Ganzen des Unternehmens untergeordnet werden: Der Einzelne hat nur Wert als Arbeitskraft für seine Firma. Diese Welt, muss Neo schließlich erfahren, ist nur eine gigantische Computersimulation, während sein „echter“, sein „realer“ Körper irgendwo den „Maschinen“ als Energiereservoir dient: Wenn der Körper zur Batterie wird, ist er nur noch Sklave – und weiß es nicht einmal. Die Matrix ist das System „that has been pulled over your eyes to blind you from the truth [...] that you are a slave, Neo“, wie es Morpheus formuliert.²

Um sogleich mit zahlreichen Anspielungen auf *Alice in Wonderland* und *The Wizard of Oz* dem „Auserwählten“ den Ausweg zu zeigen, hinein in die Reale Welt, *The Real*

World. Hier ist die Welt so, wie sie wirklich ist: eine zerstörte Erde, in der die freien Menschen hinter den Kulissen gegen „die Maschinen“ kämpfen, während der Großteil der Menschheit ahnungslos Batterie spielt und in der Matrix die Unfreiheit erleiden muss.

Matrix und Reale Welt sind visuell deutlich voneinander abgesetzt. Die Matrix wird von einer durch gerade Linien und rechte Winkel gekennzeichneten, in kühlen Blau- und Grautönen gehaltenen Architektur geprägt: eine reine Stadtlandschaft, in der Natur allenfalls in einiger Entfernung als Ahnung von städtischen Parks auftaucht. Die Reale Welt hingegen, von Morpheus' Schiff, der Nebuchadnezzar, bis zur unterirdischen Stadt Zion, erscheint vor allem in warmen Farbtönen. Rechte Winkel sind kaum zu sehen, alle Linien und Ecken scheinen abgerundet zu sein. Das beginnt – als visuelles Versprechen auf eine andere Realität – mit dem Sessel, in dem Morpheus Neo die Pillen anbietet, und zieht sich dann von den Türen der Nebuchadnezzar bis zur Sitzordnung des *Council* und natürlich der Architektur aller Teile von Zion.³

Auch die Maschinen, die Zion mit Luft und Wasser versorgen, entsprechen diesem Muster: Sie sind nicht kühl und bedrohlich, sondern lehnen sich eher an die industrielle Technik und an Technikvisionen des späten 19., frühen 20. Jahrhunderts an. Hier ist noch alles mechanisch und stampft. Fritz Langs *Metropolis*, wo es noch keinen direkten Antagonismus zwischen Menschen und Maschinen gab, lässt grüßen: Dort wurden die Menschen nicht von Maschinen unterdrückt, sondern von Menschen, die Maschinen als Werkzeug der Unterdrückung einsetzen (was diese gleichwohl zur Bedrohung macht). Stattdessen, das wird durch das Gespräch zwischen Neo und Councillor Hamann wenig subtil erläutert, sind die Menschen von Zion auf ihre Maschinen angewiesen. Es sind die Maschinen „draußen“, die *sentient programs*, die von den Menschen selbst geschaffenen Künstlichen Intelligenzen, die für Zion gefährlich sind.

Zion selbst wirkt eigenartig rückwärts gewandt. Das beginnt mit dem durchgängig militarisierten politischen System, in dem der *Council* als eine Art (wenig demokratischer) Ältestenrat die wichtigen Entscheidungen fällt. Allen in den Dialogen nie thematisierten Hierarchien zum Trotz macht das Leben in Zion keineswegs den Eindruck, als seien die Menschen unfrei oder auch nur andeutungsweise unzufrieden. Es ist mit einer eigenartigen Religiösität verwoben, die sich ebenso in Verehrung gegenüber Neo äußert wie in der von einem *opening prayer* eröffneten Versammlung, auf der Morpheus eine mit reichlich Pathos durchdrungene Durchhalterede zum Besten gibt; das Treffen löst sich schließlich in einem tranceartigen Höhlenrave junger, halb nackter Körper auf. Szenen dieser Feier wechseln dabei mit der einzigen Sexszene zwischen Neo und Trinity ab: Zion ist nichts Körperliches fremd.

Das eigentlich Problematische an diesen Darstellungen ist die starke Assoziierung von Körperlichem und Natürlichem (nicht zuletzt zu finden in der „Natürlichkeit“ der Höhle, in der Versammlung und Feier stattfinden) mit der Realen Welt, der die Künstlichkeit der Matrix gegenübergestellt ist.⁴ Die „Natürlichkeit“ der Realen Welt findet sich dabei auch darin wieder, dass es dort so gut wie keine Bilder oder Abbilder gibt (als habe man in Zion Angst vor Bildern, als sei alles Abbild trügerisch), während es in der

Matrix von ihnen nur so wimmelt: Bildschirme, Photographien und Skulpturen sowie natürlich die immer wieder – auch als Sonnenbrillen oder Gebäudefassaden – auftauchenden Spiegel.

Die so aufgebaute Dichotomie von Natürlichkeit und Künstlichkeit, von „echt“ und „falsch“ schafft eine scharfe Trennung, in der das positiv besetzte Zion als Zufluchtsort aus der falschen Welt des Systems der Matrix geschildert wird. Neo als der „Auserwählte“ ist dabei derjenige, der das System (am Ende von *The Matrix*) vollständig durchschauen kann, der seine Regeln zurechtbiegen und sogar brechen kann.

Will man die Matrix als eine Allegorie auf unsere Gesellschaft lesen, bedeutet dies also, dass es ein Außen außerhalb der Gesellschaft gibt, außerhalb der Machtsysteme, die unsere Lebensordnungen ausmachen, einen Standpunkt, von dem das System „objektiv“ erfahrbar und erkennbar ist – von diesem (Neos) Ort lassen sich die Zusammenhänge erkennen und verändern. Die Behauptung, dass ein solcher Standpunkt möglich sei, ist nur über ein „echtes“, authentisches und nicht vom System korrumpiertes Außen (die Reale Welt außerhalb der Matrix) möglich. Ein solcher Standpunkt ist aber – wenn man sich etwa an das Konzept von Macht und Herrschaft anlehnt, das Michel Foucault entwickelt hat – nicht möglich, da es kein Außen gibt.⁵

Verflechtungen

Die Eindeutigkeit, mit der sich diese Konstellation am Ende von *The Matrix* darstellt, ist allerdings in *Reloaded* und *Revolutions* verschwunden. *Matrix* ist, was das Verhältnis von Realität und Virtualität angeht, nicht so radikal wie etwa *The 13th floor* oder *eXistenZ*, bei denen die Grenzen zwischen „realer“ und „virtueller“ Welt so sehr verwischen, dass „Realität“ ganz grundsätzlich in Frage gestellt wird und letztlich nicht mehr beantwortbar ist, ob man sich in der „Realität“ befindet oder in einer computergenerierten Umgebung. In *Matrix* gibt es darauf immer eine Antwort, und sie wird durch filmische Mittel eindeutig markiert.

Die bequeme Dichotomie zwischen Matrix und Realer Welt wird stattdessen dadurch aufgelöst, dass die Figuren, die vorher einer der Welten eindeutig zuzuordnen waren, auf einmal verwirrende Positionen einnehmen. Am eindeutigsten zeigt sich dies sicher daran, dass es dem wildgewordenen Programm Smith gelingt, über einen seiner Repräsentanten in der Matrix in die Reale Welt einzudringen, wo dieser schließlich Neo ganz physisch angreift und so dessen außergewöhnliche Fähigkeiten in der Matrix umgeht. Auch tritt in *Revolutions* eine Zwischenwelt, als U-Bahn-Station *Mobil Ave[nue]*⁶ dargestellt, hinzu, in der Neo auf nicht näher erklärte Art und Weise „zwischen“ der Matrix und der Realen Welt gefangen ist (wobei weder klar ist, wie er dorthin gekommen ist, noch wie er wieder hinausgelangt – aber die logischen Inkonsistenzen der *Matrix*-Trilogie sollen hier nicht Thema sein).

Vor allem aber wird Neos Rolle als „Auserwählter“ in Frage gestellt, denn sie kann keineswegs mehr aus dem Kontext der Matrix herausgerissen gesehen werden. Die Schlüsselszene dafür ist seine Begegnung mit dem *Architect*, dem „Architekten“ der Matrix, in der dieser ihm seine Rolle innerhalb der Matrix erläutert.

Literatur als Pausenbrot

Konzerne, die Kulturarbeit betreiben, Fabrikhallen und Industriewerke als Kunst an sich – schön und gut. Doch wie steht es mit den Arbeitern selbst? Was ist nun mit dem vielbeschworenen lesenden Arbeiter? Die *Kritische Ausgabe* sprach am Kölner Hauptbahnhof mit Kai-Nils Becker, der seit vier Jahren Lokführer bei der Deutschen Bahn ist.

Hat man als Lokführer denn überhaupt Zeit zum Lesen und wenn ja, wieviel?

Zeit hat man schon genug dafür, zwischen den einzelnen Fahrten. Eine halbe Stunde Pause ist Minimum, man kann aber auch schon mal zwei Stunden bis zur nächsten Zugfahrt Pause haben. Da nehme ich mir meistens schon recht dicke Bücher mit. Ich lege mich aber nicht auf bestimmte Autoren fest.

Liest du auch nach der Arbeit oder hauptsächlich in den Pausen?

Nach der Arbeit eigentlich nicht, da bin ich dann doch zu geschafft. Außerhalb der Arbeitszeit lese ich fast nur im Urlaub, dann aber auch ziemlich lange. Lesen ist ja für mich auch eher eine Freizeitbeschäftigung, schließlich bleibt einem in den Pausen zwischen den Fahrten nicht wirklich eine andere Unterhaltungsmöglichkeit. Ab und zu trifft man zwar Kollegen, doch oft genug kennt man auch keinen, wenn man zum Beispiel in der Kantine in einer anderen Stadt sitzt. Dann bietet sich ein Buch natürlich an.

Was liest du denn im Moment?

Zurzeit sind die Pausen so kurz, dass ich kein Buch lese. Da reicht die Zeit höchstens mal für eine Tageszeitung. Als nächstes habe ich mir aber „Fundbüro“ von Siegfried Lenz vorgenommen.

Versteht sich ein Lokführer denn heutzutage überhaupt noch als Arbeiter?

Nein, ich glaube aber, das war bei Lokführern nie wirklich so. Man hat ja keinen direkten Vorgesetzten während der Arbeitszeit, denn man ist meist alleine unterwegs. Außerdem hat der Beruf des Lokführers bei der Bahn ja einen hohen Stellenwert, man ist da schon recht angesehen.

Wie sieht es denn mit den Lesegewohnheiten deiner Kollegen aus?

Die sind ganz unterschiedlich, einer von uns hat sich zum Beispiel vorgenommen und ist, glaube ich, auch schon dabei, die gesamten Karl-May-Bände durchzulesen. Aber das Hauptkriterium ist bei den meisten, dass man *viel* zu lesen hat: Man nimmt sich möglichst dicke Wälzer mit, mit denen man sich lange beschäftigen kann. Aber viel mehr kann ich dazu auch nicht sagen, wir unterhalten uns sehr wenig über die Werke, die wir lesen. Wenn es zu Gesprächen kommt, drehen die sich meist um persönliche Erlebnisse.

Gibt es denn von der Deutschen Bahn aus Angebote, sich aktiv mit Kunst oder Literatur zu beschäftigen, zum Beispiel Literaturkreise oder ähnliches?

Literaturkreise nicht, aber das Sozialwerk der Bahn bietet zum Beispiel Kurse für Malerei und Fotografie an, die auch Ausstellungen machen. Diese Gruppen gibt's meist nur in größeren Städten wie Köln. Ich nehme daran aber nicht teil. Ich glaube, den meisten von uns fehlt da auch oft die Zeit zu.

INTERVIEW: MARKO MILOVANOVIC

Das Auftauchen des Erlösers, erklärt er, ist eine Störung innerhalb der Matrix, die unvermeidbar, weil der Struktur der Matrix immanent ist. Dadurch, dass die Matrix dem einzelnen Menschen ein Minimum an Wahlmöglichkeit bieten muss – Teil der Matrix zu sein oder nicht –, ist das Auftreten von Instabilität eine Zwangsläufigkeit. Das Erscheinen des „Auserwählten“ ist Ausdruck und Kulminationspunkt dieser Instabilität; er selbst (die Informationen, die er darstellt) wird in seiner jeweiligen Erscheinungsform – diesmal ist es Neo – in die Matrix inkorporiert, die sich damit selbst verbessert und vervollkommnet. Auf jede Anomalie, auf jeden Auserwählten, folgt eine neue Matrix, die dann eine neue Anomalie hervorbringen wird – eine beständige Folge von *Upgrades*.

Damit wird das „Außen“, das Neo zu repräsentieren glaubte, als korrumpierter Standpunkt, als Teil des „Innen“ sichtbar: Jede Kritik des Systems, jede Analyse ist immer zugleich Teil des Systems und dient ihm dazu, sich selbst zu verbessern. Damit kann aber auch das Erscheinen des „Erlösers“ kein Grund für eine Heilserwartung mehr sein. Neo wird stattdessen zur Funktion der Maschinerie, der Matrix, des Systems, zum ultimativen Gesellschaftsupgrade: Er ist vorgesehen, und er ist der einzige, der das Ganze von Grund auf aufbrechen und erneuern kann – aber nur, um das alte System verbessert wieder auferstehen zu lassen. Wie sehr Neo im System gefangen ist, zeigt sich nicht zuletzt auf den Bildschirmen, auf denen der *Architect* bzw. die Matrix Neos mögliche Reaktionen durchspielt, bis die Kamera eine davon fokussiert und damit seine Entscheidung visualisiert: Alle seine Entscheidungen sind bereits als Möglichkeiten in Betracht gezogen worden.⁷

Umdrehungen

Wie lässt sich dann aber das Ende von *Revolutions* verstehen, wenn Neo sich selbst opfert, um den Krieg zwischen Menschen und Maschinen zu beenden? Auf den ersten Blick scheint er doch zum Erlöser geworden zu sein, der die ihm zukommende Aufgabe erfüllt hat.

Der Sieg über Agent Smith ist jedoch nicht nur ein Sieg für die Menschen. Neo handelt das Ende des Krieges mit den Maschinen aus, für die er Smith beseitigt, der die Matrix zu übernehmen und so letztlich beide Welten – die der Menschen und die der Maschinen – zu vernichten suchte. Die Matrix wird keineswegs zerstört, sondern durch eine neue ersetzt, in die Neo letztlich doch eingegangen ist, indem er am Schluss mit Smith verschmilzt – womit dieser zwar vernichtet wird, Neo zugleich aber anscheinend in das *Oracle* mit geht. Das *Oracle*, die mysteriöse Wahrsagerin aus *The Matrix*, stellte sich in *Reloaded* und *Revolutions* selbst als Programm, als Teil der Matrix heraus, in ihrer Position und Bedeutung wohl dem *Architect* ebenbürtig. In der abschließenden Szene von *Revolutions* sieht man sie vor einem in allen Farben strahlenden Sonnenaufgang auf einer Parkbank sitzen (die, wie eine Plakette verriet, dem Andenken von Thomas Anderson gewidmet ist). Es entspinnt sich ein kurzer Dialog mit dem ebenfalls anwesenden *Architect*, während beide die neue Matrix betrachten: was mit den Anderen gesche-

hen werde, die die Matrix verlassen wollen? „They shall be freed, of course.“ – „I have your word?“ – „What do you think I am? A human?“

Besser, gerechter und ehrlicher als die Menschen es je sein würden: so herrscht das „Elternpaar“ *Architect* und *Oracle*, sich klassisch-patriarchal ergänzend – sie die für Freiheit und Phantasie einstehende Mutter, er der strenge, aber doch auch gütige Vater⁸ – auch über die neue Matrix, die mit und durch Neo erneuert wurde. Die große Schlacht um Zion und der letzte Kampf Neos gegen Agent Smith waren keineswegs eine der großen „Revolutionen“, die der Filmtitel *Revolutions* anzukündigen scheint, wohl aber eine *revolution*, eine weitere Umdrehung im ewigen Kreislauf, aus dem immer wieder aufs Neue eine Matrix entsteht. So ist auch der Frieden, den die Menschen in Zion zur gleichen Zeit feiern, unsicher und keineswegs endgültig, er wird halten, stellt das *Oracle* fest, „as long as it lasts“ – ein Waffenstillstand auf Zeit.

Widerstand und Revolution, scheinen die Gebrüder Wachowski mit der *Matrix*-Trilogie zu argumentieren, führt letztlich nie zum totalen Umsturz, sondern zur Wiederkehr

des schon bekannten, wenn auch vielleicht in einer verbesserten, gerechteren Version – da kann Neo noch so sehr in Christus-Pose dahinscheiden. Und ist es wirklich, diese Frage bleibt noch zu beantworten, besser, das System zu verlassen, wenn die einzige Alternative *dieses* Zion sein sollte? Freiheit ist nur eine – im Film durch die Maschinen reproduzierte – Funktion des politischen Systems, ist Teil der Matrix von Macht, mit dem sie sich selbst stabilisiert, indem sie die Freiheitswilligen entlässt – in ein kontrolliertes und geschlossenes Gegensystem, das irgendwann wiederum inkorporiert wird. Mit mehr Aufwand und Pathos dürfte wohl kaum je ein durch und durch kapitalistisches Produkt allen Erlösungshoffnungen eine Absage erteilt haben.

Don't drink, don't drive, könnte also die Antwort der *Matrix* auf den eigenen Marketing-Hype sein: Trink die Limonade nicht, jag nicht im Auto über den Freeway, glaub nicht den Versprechungen der Kulturindustrie. Glaub mir nicht, denn *there is no spoon*.

ROCHUS WOLFF

Ich danke Jakob Schmidt und Steffi Rentsch für Anregungen und Hinweise zu diesem Artikel.

¹ Jennifer Buckendorff: „Matrix' nostalgia., *salon.com*, 6. Mai 2003: http://www.salon.com/tech/feature/2003/05/06/matrix_geeks/ (26.11.2003).

² Bzw. sogar: „The Matrix is everywhere. It is all around us, even now in this very room. You can see it when you look out your window or when you turn on your television. You can feel it when you go to work, when you go to church, when you pay your taxes. [...] Like everyone else you were born into bondage, born into a prison that you cannot smell or taste or touch. A prison for your mind.“ Das wäre einerseits eine hübsche Beschreibung des Kapitalismus, wenn es nicht andererseits so fatal an den Sermon Obi-Wan Kenobis erinnerte. *Use the force, Neo!* – Transkripte aller drei *Matrix*-Filme stehen übrigens im Internet unter <http://www.starhtml.de/matrix/szenen.htm> auf Englisch und Deutsch zur Verfügung (Stand: 26.11.2003).

³ Zion – der Name ist (wie viele andere Details auch, nicht zuletzt die Besetzung von Neo mit Keanu Reeves, der schon *Johnny Mnemonic* gab) eine kleine Verneigung vor dem „Erfinder“, des Cyberspace, William Gibson, in dessen Roman *Neuromancer* ein Ort namens Zion eine zentrale Rolle spielt – durchläuft von *Matrix* zu *Revolutions* eine deutliche Bedeutungsverschiebung. Während es im ersten Film nur als ferner, vager Bezugspunkt und Freiheitsversprechen vorkommt (was natürlich, Gibson hin oder her, die religiöse Konnotation des Begriffs verstärkt), wandelt es sich später immer mehr zum Hauptschauplatz. Es wird damit weniger mythisch und logischerweise stärker konkret ausgestaltet.

⁴ Über die Bevölkerung von Zion und das Leben in der Realen Welt ließen sich noch einige Absätze verlieren; nicht zuletzt wäre es interessant, die Geschlechterfrage am Detail zu stellen. Bemerkenswert scheint zudem, dass die Bevölkerung Zions, zumal die frei geborene, mehrheitlich aus Farbigen zu bestehen scheint – während diese in der Matrix seltsam abwesend sind. Eine ironische Verkehrung der rassistischen Gesellschaftsordnung, die die Weißen zu den eigentlichen Sklaven macht, ohne jedoch dass es Farbige Unterdrücker gäbe? – Betrachtet man auch die hier beschriebene Abgrenzung von Natur und Kultur gegeneinander, so wird die Welt, in der vor allem Farbige leben, mit Naturnähe assoziiert. Das ist eine Assoziation, die durchaus Teil eines rassistischen Weltbilds ist – in *Matrix* aber natürlich eine eigene (positiv gemeinte, aber vielleicht auch nicht unproblematische) Wendung bekommt.

⁵ Diese Position ist mit Bezug auf Foucault und andere ausgeführt worden von Phase 2 Berlin in dem Text „System Failure – Matrix, Terminator und andere Apokalypsen des Kapitalismus. Gegen den Kapitalismus bietet 'Terminator' die bessere Theorie als 'Matrix'“. In: *Phase 2*, Ausgabe 8 (Sommer 2003), <http://phase2.nadir.org/rechts.php?artikel=149> (26.11.2003).

⁶ Der Name suggeriert natürlich Mobilität und Beweglichkeit, ist aber auch ein Anagramm für *limbo*: *to be in limbo* kann bedeuten „in der Schwebe sein,, *limbo* steht aber auch für die Vorhölle.

⁷ Die Szene beim *Architect* ist noch in vielerlei Hinsicht interessant. Zum einen reflektiert der Film seine eigene Medialität ebenso wie die Tatsache, dass sein Blick stets Teil der Matrix ist und war: Die Bilder aus Neos Leben, die auf den Bildschirmen zu sehen sind, sind ihrerseits – von den Kindheitsbildern abgesehen – Szenen aus den *Matrix*-Filmen. Zum anderen problematisiert er die Folgen eben von Wahlfreiheit durch Blick auf die „varying grotesqueries,, die die Menschheit hervorgebracht haben – und zeigt dabei im Hintergrund u.a. Mitglieder der derzeitigen amerikanischen Regierung.

⁸ Und schlimmer noch: Alpha und Omega!