

Georg Seeßlen: Die MATRIX entschlüsselt

Berlin: Bertz Verlag 2003. ISBN 3-86505-151-0. 350 S., € 12,90

Selten hat ein Film weltweit solche Diskussionen ausgelöst wie *Matrix* (1999) – und das über so verschiedene Themen wie das Verhältnis von Realität und Fiktion, über Kino, über Technologie und Computer, Philosophie und Religion, Macht und Ausbeutung. Selten wurden die Sequels (beide 2003) eines Films derart scharf kritisiert. Georg Seeßlen nimmt sich nun der Trilogie an und betrachtet darüber hinaus das ganze Phänomen, dem außer den Filmen noch einige andere mediale Produkte zugehören. Dabei fasst er zunächst den Plot der drei Filme zusammen, liefert Details zu Produktion und Marketing, beschreibt die Anime-Ableger der *Animatrix*-Reihe (2003) sowie das Videospiel (2003). Darüber hinaus finden sich Kapitel zu Ästhetik, Philosophie, Politik und Religion (in dieser Reihenfolge) der Trilogie. Er bietet einen Reiseführer durch das *Matrix*-Universum, unter anderem mit Hilfe der Bibliografie: Hier sind nicht nur die relevanten Veröffentlichungen versammelt, sondern es findet sich eine kommentierte Sammlung von Internetlinks.

So wie die Filme ein sehr gemischtes Publikum angesprochen haben (und es noch immer tun) und Diskussionen auf unterschiedlichen Ebenen losgetreten haben, so bedient auch das Buch verschiedene Kreise: Es geht über die üblichen Veröffentlichungen, die auf Fans abzielen, weit hinaus, indem *Matrix* eingebettet wird in einen film- und kulturhistorischen Hintergrund, wobei Seeßlen auch die politische Dimension nicht außer Acht lässt. Die Kapitel über Philosophie und Religion bleiben etwas kursorisch, wohl auch aufgrund der Breite der Themen, zeigen aber, wie viele Anknüpfungspunkte es für weitere Überlegungen gibt. Die Stärke des Buches besteht darin, die bisher verstreuten Themen und Diskussionen zusammenzuführen. Für den Aficionado dürfte der Band jedoch nicht allzu viel Neues bieten.

Angeichts der Fülle der Zitate und Anspielungen in den Filmen bezeichnet Seeßlen die Trilogie als politische, philosophische und ästhetische „Wundertüte“: „Sie enthält zwar viel schönen Unfug, es ist aber keine Mogelpackung. Was da herauspurzelt, ist schon ziemlich wüst [...]. Nichts Großes und Ganzes also. Aber viel Einzelnes, Genaueres, Überraschendes und Widersprüchliches.“ (S.14) Diese Charakterisierung legt nun zunächst nahe, dass die vom Buchtitel versprochene Entschlüsselung nicht möglich ist, sondern lediglich verschiedene Ansätze darge-

stellt und ihre Tragfähigkeit überprüft werden können. Dies wird in den einzelnen Kapiteln durchgespielt, bis Seeßlen – wie in einem Krimi – am Ende des Buches doch noch die Entschlüsselung liefert: „Paradoxerweise also ist MATRIX ein filmisches Projekt zur Simulation der Wirklichkeit, das zur gleichen Zeit radikal Schluss macht mit der Idee von einem Kino, das eine Simulation der Wirklichkeit ist.“ (S.325) In den *Matrix*-Filmen wird nicht versucht, reale Personen, Schauplätze oder Handlungen zu imitieren, ihre Ästhetik zielt darauf ab, die Gemachtheit, die Künstlichkeit der *Matrix*-Welt zu unterstreichen. „Die Ästhetik der Matrix besteht darin, dass sich, was die Oberflächen anbelangt (und nur die sehen wir) die toten Dinge und die lebendigen Wesen gleich verhalten. Denn nicht nur der Raum und die Zeit, sondern auch die Maske des Subjekts ist eine Illusion. Oder eine Inszenierung.“ (S.202) Dadurch gelingt die Emanzipation der filmischen Mittel, was für Seeßlen ein Weg zur Wahrhaftigkeit des Kinos ist. Es ist also müßig, in *Matrix* Antworten finden zu wollen, sondern es ist vielmehr der Gestus des Fragens, die ihre Besonderheit ausmachen und worin der Schlüssel zur Trilogie liegt.

An der Hauptfigur Neo, der beginnt Fragen zu stellen, wird nun eine Entwicklung nachvollzogen, die eine Form von Erwachsenwerden darstellt: der Ausgang aus der bisherigen Unmündigkeit durch die Unterscheidung von Illusion und Wirklichkeit. Zu dieser Entwicklung gehört es, Entscheidungen zu treffen, Verantwortung zu übernehmen, sowie verschiedene Formen von Revolte: Liebe, Glaube, Aufstand, Erkenntnis. Am Ende steht die Versöhnung der beiden dialektischen Systeme Mensch und Maschine durch die Verschmelzung ihrer Repräsentanten Neo und Smith.

Der weltweite Erfolg von *Matrix* lässt sich nach Seeßlen mit einem Charakteristikum der Trilogie erklären: Die Brüder Wachowski verbinden hier verschiedene kulturelle Codes miteinander. „Die Erschaffung einer künstlichen Welt ist verbunden mit der Schaffung eines Welt-Codes (‘gelungen’ oder nicht): Die MATRIX wird nicht als ‚amerikanischer‘ Film geladen.“ (S.53) Es stellt sich hier – die von Seeßlen nicht gestellte – Frage, ob die Kombination mit ‚östlichen‘ Elementen aus so unterschiedlichen Bereichen wie Film und Religion, die für westliche Rezipienten neu und verblüffend war, eine ähnliche Faszination auf das chinesische oder japanische Publikum ausübte. Für Seeßlen ist dies unstrittig: „Die MATRIX-Saga versucht sich an einer Weltsprache des Kinos.“ (S.58)

Was die *Matrix*-Trilogie bei allem offensichtlichen Eklektizismus so außergewöhnlich macht, ist die stringente Verbindung verschiedener Elemente unterschiedlicher Medien mit ihren je eigenen Erzählweisen und Ästhetiken – das Hongkong-Kino, Comiestrips, Animes, Cyberpunk, Videospiele, so dass die Matrix eine „Schnittstelle der Codes in der populären Kultur“ (S.56) bildet. Diese Amalgamierung findet nicht nur in den Filmen statt, sondern wirkt zurück auf andere Medien: mit *Animatrix* in das Genre der Animes, mit *Enter the Matrix* in die Welt der Videospiele und die Werbung bedient sich der hier geprägten

Ästhetik, die auch auf diesem Weg Eingang in die Lebenswelt des Rezipienten findet. Dies könnte man auch zynisch als Versuch sehen, auf verschiedenen Ebenen vom Erfolg des ersten Films zu profitieren.

Zusammengehalten werden die verschiedenen Elemente aus West und Ost nicht durch einen völlig neuen Weltentwurf oder ein neues Szenario, sondern durch die Ästhetik der Filme. Wir sehen eine künstliche Wirklichkeit, der man diese Künstlichkeit ansehen soll: Der etwas abgerissen und schmutzig aussehenden ‚Wirklichkeit‘ steht die perfekte und durchgestylte Welt der Matrix gegenüber. Hier vermitteln weniger die Namen (nicht wenige entstammen z.B. der griechischen Mythologie, wobei dieses Wissen zwar gewisse Assoziationen aufruft, die aber beim Verständnis der Figur und ihrer Rolle innerhalb der Geschichte nicht wesentlich weiterführen), als vielmehr die Kleidung der Figuren eine Botschaft – dadurch erscheint z.B. die Hauptfigur der Filme, Neo, als Priester.

Im Zusammenhang mit den Bezügen auf die extradiegetische Realität (Orte oder Konzerne) in *Matrix* konstatiert Seeßlen, dass diese „keine Konsequenz für den Plot oder für die, nun ja, ‚Aussage‘ [haben]. Und trotzdem sind diese Verweise von höchster Bedeutung für das Funktionieren von MATRIX als sich generierender und regenerierender Erzählmaschine.“ (S.51) In Seeßlens Buch findet sich einiges Material für die ‚Interpretationsmaschine‘, die im Zeitalter der Postmoderne und zusammen mit der Kombinationsgabe der Interpreten so schnell nicht aufhören wird zu arbeiten. Bei aller Offenheit und Verspieltheit ist das offene unabgeschlossene System der *Matrix* jedoch längst nicht beliebig, sondern führt verschiedene Traditionen zusammen und bietet so eine sehr inspirierende Manifestation des Unbehagens an der heutigen Welt.

Nina Ohligschläger (Tübingen)