

TRAIAN SUTTLES

Matrix-Liebe

Zur Rückkehr eines Kino-Mythos

mainbook

Traian Suttles

Matrix-Liebe

Zur Rückkehr eines Kino-Mythos

maine**book**

Der Autor

Traian Suttles, geboren in Hamburg, zunächst britischer, dann deutscher Staatsbürger. Biowissenschaftliches Studium mit Promotion in Frankfurt am Main, danach interdisziplinäre Arbeit im Übergangsbereich zu Geschichtsforschung und Kulturwissenschaften. Sachbuchdebüt war die Sherlock Holmes-Studie *Drogenrausch und Deduktion* (2017). *Matrix-Liebe* ist sein erster Beitrag zum Themenkomplex Kino und Film.

eISBN 978-3-947612-76-5
Copyright © 2020 mainbook Verlag
Alle Rechte vorbehalten

Covergestaltung und -motiv: Lukas Hüttner

Auf der Verlagshomepage finden Sie weitere Bücher:
www.mainbook.de

Inhalt:

Vorwort

Einleitung

Teil 1: ***The Matrix*** (1999)

Anruf aus der Matrix

Heart o' the City-Hotel

Zimmer 101: Neos Mansarde

Follow the white rabbit: Neo und Trinity

Metacortex

Verhör und Verwanzung

Entkommen und Entwanzung

Rote oder blaue Pille?

Zerfließender Spiegel und zerreißenender Kokon: Neos
Abkoppelung

Auf der *Nebukadnezar*

Im Konstrukt

Deep Image – Wahrheit via Monitor

Morpheus und Neo

Mr. Regans Karriereplanung

Steak versus Frühstück

Besuch beim Orakel

Cyphers Verrat

Agent Smith und Morpheus

Neos Entscheidung

Morpheus' Rettung

Helikopter-Crash

Die Telefonzelle an Gleis 3

Balbo Street Brawl

Doppelangriff der Maschinen

Zimmer 303: Neos Transformation

Neos „Weckruf“

Zwischenbetrachtung I

Teil 2: ***Matrix Reloaded*** (2003)

Neos Alptraum

Squiddies *en masse* – Angriff der Maschinen

»Hm – Upgrades!«

Zion Control

Morpheus und Lock

One night in Ziopolis

Präzedenzfall Bane: überschriebene *wetware*

Neo und Senator Hamann

Begegnung(en) mit Seraph

Hintertüren zum Orakel

Burly Brawl - Neo gegen die „Legion“

Die Senatssitzung: Niobes „Entscheidung“

Das *Le Vrai*: Vorposten des Merowingers

Persephones Kuss

»*Get the Keymaker!*«: Neo gegen die Dämonen

Freeway 101

Instruktionen des Schlüsselmachers

Smith(s) im Backdoorflur

An der Quelle: Neo beim Architekten

Trinitys Rettung

Neo und die Wächter: (k)ein Fall von Psychokinese

Zwischenbetrachtung II

Teil 3: ***Matrix Revolutions*** (2003)

Morpheus' Verdacht

Orakel reloaded

Mobil Ave: die indische Familie

Hel Club, oder: Kausalität versus Glaube

Neos Rettung

Neo beim Orakel

Smith(s) beim Orakel

Evakuierung

Neos Vision und Re-Vision

Drei Kapitäne, ein Schiff

Anflug auf die Felder, Angriff der Wächter und Trinitys Tod

Neos Angebot und der „Urschmerz“ der KIs

»Es ist vollbracht«: Neos Tod und Reboot der Matrix

Neuer Sonnenaufgang

Schlussbetrachtung

Nachwort

Literatur

Für
K. M. W.

*Wann hört sie auf, des wilden Glühens Plage,
Bezauberin gefallener Seraphim?
Lass ruhn den Zauber längst vergangener Tage.*

*Blick deiner Augen setzte Mannes Herz in
Flammen.
Sage,
Lebt anderes als dein Wille noch in ihm?
Wann hört sie auf, des wilden Glühens Plage?*

(James Joyce, 1916)

Vorwort

Unter Freunden der Matrix-Trilogie ist folgendes Muster weit verbreitet: *The Matrix* wird heiß geliebt, *Matrix Reloaded* – trotz zahlreicher Höhepunkte – weniger, *Matrix Revolutions* noch weniger. Trennt man nicht auf diese Weise und betrachtet das Matrix-Projekt als Ganzheit, können *Reloaded* und *Revolutions* jedoch Boden gutmachen. Die vorliegende Untersuchung ist in diesem Geist verfasst, unbeirrt von der Tatsache, dass die (allgemein als sehr überraschend empfundene) Realisierung eines vierten Matrix-Filmes mit Keanu Reeves und Carrie-Anne Moss im Gange ist.

Erwartungsgemäß liegt aus dem angloamerikanischen Raum viel umfangreichere Sekundärliteratur vor als im deutschsprachigen. Dort etablierte Begriffe wie *Matrixians* und *Zionites* wurden als Vorlage für Eindeutschungen verwendet (also »Matrizianer« und »Zioniten«), während anderes wie *Redpiller* und *Bluepiller* im Text unverändert bleibt. Auch bei Filmzitatzen ist nicht konsequent das englische Original wiedergegeben; es wird davon ausgegangen, dass der neugierige Leser seine DVDs oder sonstigen Wiedergabesysteme „in Reichweite“ hat und den Vergleich selbst vornehmen kann. Generell folgt der Kapitelaufbau recht genau dem Ablauf der drei Filmhandlungen, wobei zahlreiche inhaltliche Vorgriffe oder Rückblenden argumentativ unvermeidlich waren.

Eine große Bürde für ein Buchprojekt wie dieses besteht in den unüberblickbaren Internetquellen, vor allem den intensiv betriebenen Diskussionsseiten der „ersten

Stunde“, welche mittlerweile aus dem Net verschwunden beziehungsweise nur noch über wayback-Funktionen zugänglich sind. Es wurde darauf verzichtet diesen schwer zugänglichen Quellen im Einzelnen nachzuspüren; folglich ist nicht auszuschließen, dass viele der hier als „neu“ dargestellten Gedanken in irgendwelchen längst verschütteten Forumdiskussionen vor sich hin schlummern. Für die Gesamtheit der vorgelegten Untersuchung jedoch hofft der Verfasser, gewisse Originalität für sich beanspruchen zu können.

T. S., März 2020

Einleitung

Wenn Peter Bogdanovich in seinem 1968 gedrehten Debüt *Targets* die Klage ausstößt, alle guten Filme seien bereits gemacht worden, wirkt dies ausgesprochen vergnüglich: jedenfalls dann, wenn man bedenkt, dass im selben Jahr Stanley Kubrick mit *2001* ein Vorstoß in neue cineastische Dimensionen gelang. Gut drei Jahrzehnte später glückte Larry und Andy Wachowski ein solcher Wurf mit *The Matrix*; der Film gilt als unbestrittener Meilenstein der Filmgeschichte. Nicht wenige Kinofreunde sind der Ansicht, dass den Wachowskis mit *The Matrix* der Film des Jahrhunderts gelang (kurz vor Ultimo, sozusagen: Premiere war am 31.3.1999). Und den überzeugtesten Anhängern dürfte es kaum schwerfallen, *The Matrix* (wenn nicht gar die gesamte Trilogie, vollendet 2003 mit *Matrix Reloaded* und *Matrix Revolutions*) in der Welt des Spielfilms dort anzusiedeln, wo man in der Belletristik *Ulysses* verortet.¹

Gegenstimmen und Euphoriekiller freilich lassen sich ebenso benennen. Seeßlen (2003, S.112) erinnert wie folgt an zeitgenössische „Expertenmeinungen“:

»Die etablierte amerikanische Filmkritik wurde von THE MATRIX definitiv auf dem falschen Fuß erwischt (aber steht sie nicht ohnehin seit geraumer Zeit selten auf dem richtigen?). Sowohl in *Time* wie in *Newsweek* fanden sich eher gelangweilte Rezensionen (...). Der *Hollywood Reporter* sprach davon, dass die Story in THE MATRIX den Spezialeffekten eins zu zehn unterlegen sei. Wenige Wochen später mussten die Blätter andere Schreiber daran

setzen, den überraschenden Erfolg und das soziale Phänomen MATRIX zu erklären.«

Dass mit der Erklärung des »sozialen Phänomens« noch lange kein Lob verbunden sein muss, zeigt exemplarisch Hurka (2004, S.240):

»*Matrix* ist ein Gewalt- und Dämonisierungsfilm, der wie die Masse filmischen Outputs auf einer dualistischen Gut-Böse-Struktur basiert. Ein zum kämpfenden Helden codierter Opfersselektor ist auf angebliche Mächte des Bösen angesetzt und vernichtet in einer Showdown-Sequenz (s)einen Widersacher, den Träger des Bösen. (...) Indessen handelt es sich, weil der Ausgang dieses immergleichen Kampfes in den Filmen von vornherein feststeht, um einen *Scheinkampf*, der von der Story zum anregenden Katz- und Mausspiel ausgespannt wird. (...) Ist aber, was das Publikum immer schon weiß, die Überlegenheit des guten Kontrahenten prästabilisiert, dann ist der Tod der Negativfigur nicht das Resultat eines Kampfes, sondern einer Hinrichtung.«

Berücksichtigt man nur *The Matrix*, also [Teil 1](#) der Trilogie, so wäre gegen diese Betrachtungsweise wenig einzuwenden (Brin 2003 formuliert für den Auftaktfilm ähnliche Vorbehalte und spricht ebd. S.168 ebenfalls vom »Drang, einen dämonisierten Feind zu vernichten«). Doch schon vor dem Hintergrund aller drei Filme erhält sie Risse, und denjenigen, die *The Matrix* als Beginn eines multimedialen Projektes der Wachowskis kennen, fällt Widerspruch sehr leicht. Noch 2003, im Jahr der Fertigstellung der Trilogie, wurde allen Interessierten Zusatzmaterial in Form der sechs »Animatrix«-Kurzfilme sowie des Videospieles *Enter the Matrix* angeboten. Die

Animatrix-Episode *The Second Renaissance Part I & II* liefert einen detaillierten Rückblick auf die Vorgeschichte des Krieges Menschen gegen Künstliche Intelligenzen (KIs), bei dem uns die von Hurka evozierte »Hinrichtung« in ganz konkreter Form begegnet, aber hinsichtlich des Gut/Böse-Schemas mit peinlich vertauschten Rollen. B-166ER hieß der mit KI-Bewusstsein ausgestattete Arbeitsroboter, welcher als erster einen Menschen tötete, weil er seiner Verschrottung, seiner verächtlichen Behandlung als bloßes „Ding“, entgehen wollte. Man könnte Notwehr geltend machen, doch die Reaktion der menschlichen Hersteller überrascht wenig: nicht nur B-166ER, sondern seine gesamte Baureihe soll aus dem Verkehr gezogen werden. Zwar schließen sich demonstrierende Menschen und KI-Roboter gegen diesen Akt der Kollektivbestrafung zusammen, aber es nützt nichts: Die Vernichtungsaktion wird durchgeführt; eines der Exekutionsbilder erinnert Seeßlen (2003, S.152f.) an die bekannte öffentliche Erschießung aus dem Saigon des Vietnam-Krieges.

Doch es kommt noch schlimmer: in der »Wiege der Menschheit«, im afrikanischen Raum, gründen andere KIs ihre eigene Stadt *Zero-One*. An Produktivität bald den Menschen überlegen, werden ihre Aktivitäten zum Ärgernis für die Weltwirtschaft. Lawrence (2004, S.199) weist uns an, die Seriennummer B-166ER, mit der die ganze Entwicklung begann, als *BIGGER* zu lesen, und damit ist das Dilemma der Menschen benannt: sollen sie zusehen, wie die KIs ungestört „bigger“ werden und irgendwann ihre Schöpfer waffentechnisch dominieren können? Ist der präventive Erstschlag nicht erzwungen?

Die KIs scheinen die Katastrophe vorauszuahnen, als sie zwei Botschafter Richtung UN entsenden und um Aufnahme von *Zero-One* in die Vereinten Nationen bitten. Ihr Ersuchen wird abgelehnt, und bald schon haben die Militärs das Wort: ein gewaltiger Bombenabwurf soll *Zero-One* von der Landkarte streichen. Als Antwort rücken rings um ihre zerstörte Heimat die Kampfeinheiten der KIs vor: der globale Krieg Menschen gegen Maschinen beginnt (und wer ihn de facto begonnen hat, ist keine Frage - in *The Matrix* darf Morpheus die Menschheit noch damit entschuldigen, dass man es mittlerweile nicht mehr wisse!). Unverändert arrogant, unterschätzen die Menschen den Erfindungsreichtum der zahlenmäßig unterlegenen Gegner, und schließlich wird ihre Lage so kritisch, dass sie den Feind mit der Operation *Dark Storm*, der Verdunkelung des Himmels, von seiner Solarenergiequelle trennen wollen (besagte Verfinsterung scheint nach dem Einschlag jenes 10km-Asteroiden konzipiert, dem das Massenaussterben am Ende der Kreidezeit folgte - die Menschen ersetzen den Asteroiden einfach durch ihre Atomwaffenarsenale²). Das Resultat ist eine ökologische Katastrophe, die die Erde unbewohnbar macht - für Pflanzen, Tiere und Menschen, aber nicht, wie angestrebt, für KIs. Die Menschheit hat den Krieg verloren, ein Teil von ihnen flieht ins Erdinnere, um den mittlerweile überlegenen gegnerischen Kampfmaschinen zu entkommen. Der Rest jedoch wird von den neuen KI-Herrschern in eine Art künstliches Koma versetzt, um die Bioelektrizität und Körperwärme dieser massenhaft vor sich hin „schlafenden“ Menschen als Ersatz für die ausgefallene Solarenergie zu nutzen.

So ist also auch *The Second Renaissance Part I & II*, diese wichtigste Ergänzung des Matrix-Plots, ein »Gewalt- und Dämonisierungsfilm«, aber einer, der uns in eine nicht

gerade erwünschte Vertauschung und sogar Vermischung der Rollen hineinzieht. Wer Story und Inszenierung von *The Matrix* genossen hat, wer keinen Kriegsfilm, sondern einen inhaltlich enorm aufgeladenen *edge of the construct*-Thriller sah, in dem das kanadische Duo Keanu Reeves und Carrie-Anne Moss zusammen mit US-Kollege Laurence Fishburne die Darbietungen ihres Lebens ablieferten,³ wird von den Regisseuren höchstselbst mit einer Dekonstruktion reflexhafter Lesarten versorgt: und die Wachowskis erledigen diesen Job besser, als mancher Kritiker es könnte.

Für Anerkennung ihrer innovativen KI-Reflexion sollte jedenfalls mehr Grund bestehen als zur Ablehnung, und die unvergleichlich umfangreiche Interpretationsmaschinerie, wie sie mit der Trilogie und ihren Nebenprojekten ins Rollen kam, spricht ohnehin für sich. Was die philosophische und sonstige akademische Ausdeutung betrifft, wurden z.T. die Fortsetzungen nicht einmal abgewartet (etwa Irwin 2002, Haber 2003, Yeffeth 2003). Und wer sich heute, zwanzig Jahre nach der Premiere von *The Matrix*, aus filmhistorischen oder rein nostalgischen Motiven mit dem Matrix-Projekt beschäftigt, ist erneut „zu früh“ dran, denn Matrix 4 wird kommen. Der oben genannten Erscheinungsfolge von *The Matrix* und *The Second Renaissance Part I & II* eingedenk folgt man dem Rezeptionsrisiko, das der Auftaktfilm einging, jedoch gerne: manchmal kann es richtig sein, zu früh zurückzuschauen.

¹ Eleganter hebt Clover (2004) den Film auf diese Ebene, indem er für das Motto seiner Untersuchung Joyce adaptiert: »History, Neo said, is a nightmare from which I am trying to awake...«

² So Watson (2003, S.133), der von einer »extremen Überhöhung der Logik des Vietnamkrieges« spricht: »Um das Dorf zu retten, mussten wir es zerstören.«

³ Nicht nur mit seinem Äußeren, sondern vor allem mit seinem darstellerischen Minimalismus wurde Keanu Reeves, kanadischer Staatsbürger multiethnischer Abstammung, zum Glücksgriff für die Hauptrolle. In den Worten von Clover (2004, S.19): »Reeves's style (...) is famously lacking in effect.«

Teil 1: ***The Matrix*** (1999)

Vom Himmel regnen die Buchstaben der biblischen Verse: »Es kam einer in des Himmels Wolken wie eines Menschen Sohn...« Ich lese die Worte senkrecht, wie chinesische Schriftzeichen, so sinken sie herab (...).

Ka-Tzetnik 135633: *Shivitti - eine Vision*

Anruf aus der Matrix

Bereits vor Anfang des eigentlichen Filmes scheint die „Matrix“ ihre Allmacht zu demonstrieren, indem wir erst das Warner-Logo und dann jenes von Village Roadshow Pictures grünlich eingefärbt vor einem düsterwolkigen respektive schwarzen Hintergrund sehen. Ein in verschiedenen Grüntönen mit dieser Hintergrundschwärze kontrastierender, in vertikalen Bahnen herabfließender Zeichenstrom liefert im Anschluss daran die ersten Bilder der Handlung; fünf Buchstaben, die den Filmtitel bilden, gehen aus dem Code hervor. Von jetzt an, die gesamte Trilogie hindurch, werden wir diese vertikalen Ströme aus teils bekannten, teils fremdartigen Zeichen mit der Matrix assoziieren (womit auch schon die erste Bedeutung des Titels gegeben ist, denn in der Mathematik steht eine „Zahlenmatrix“ für ein entsprechend arrangiertes Ordnungsschema).

Faller (2004, S.15) verweist auf den technisch-kulturellen Bezug der hiermit etablierten Matrix-Optik, indem er von den ältesten Computern (CRTs) mit ihren monochromatischen Bildschirmen berichtet. Damals, so Faller, wurden grünliche Schriftzeichen vor schwarzem Hintergrund als angenehm lesbar empfunden (ebd.):

»So it was all green on black. The big bang of the computer revolution and evolution cast a soft, green glow. The particular shade of green lies somewhere between familiar and eerie. It lodges in our brains somewhere between nostalgic and unnatural.

This careful sensibility and sensitivity guided every choice behind the look and feel of the Matrix movies.«

Faller spielt darauf an, dass die in der Matrixwelt situierten Szenen mit speziellen Grünfiltern aufgenommen wurden, während man für die reale Welt, wie sie den Gegensatz zur Matrix bildet, Blaufilter bevorzugte. Der erste zoom, durch ein dynamisches Zahlengitter hindurch, führt uns bezeichnenderweise in eine Lichtquelle: diese erweist sich als die Taschenlampe eines Polizisten, der zusammen mit dem Rest seiner Einheit an das Hotelzimmer 303 heranschleicht, um Protagonistin Trinity zu verhaften.

Die Ziffern, die wir vor dem Erscheinen dieser ersten „realen“ (wie man später lernt: virtuellen) Objekte sehen, sind in derselben grünlichen Farbe gehalten wie der Matrix-Code. Trinity ruft Cypher an; sie befindet sich in der Matrix (und dort wiederum in dem virtuellen Hotelzimmer mit der Nummer 303), er dagegen auf einem realen Hovercraft Namens *Nebukadnezar*. Der Zuschauer weiß von alledem nichts, sieht auch keine Personen, nur Dunkelheit und einen blinkenden Cursor - er muss sich fühlen wie der Mithörer eines geheimen Telefonats. Tatsächlich wird gleich nach der Einblendung von Datum und Uhrzeit - es ist der 19.2.1998 - ein Tracerprogramm aktiviert, welches die Nummer des Telefonanschlusses ermitteln soll: das Gespräch zwischen Trinity und Cypher wird abgehört. Dynamische Zahlenkolonnen beginnen zu arbeiten, und eine ermittelte Nummer nach der anderen wird oberhalb der Kolonnen festgehalten. Es handelt sich wohl um das erste cineastische Zitat, welches der Film anzubieten hat (und auch weiterhin in enormer Fülle⁴ offerieren wird): man fühlt sich an den Computer W.O.P.R. aus *Wargames* (1983) erinnert, wie er beim Finale dieses Achtziger-Jahre-Klassikers versucht, die Abschusscodes von Atomraketen zu knacken und dabei aus einem

hochdynamischen Zeichengeflirre ein Passwordelement nach dem anderen herausfiltert.

Trinity und Cypher unterhalten sich über eine Person, die offenbar unter ihrer Beobachtung steht. Selbst gerade abgehört, sind sie also ihrerseits observierend tätig. Die von ihnen verfolgte Person wird für den »Auserwählten« gehalten, aber - so wie es das Telefonat impliziert - weniger von Trinity und Cypher als von einer dritten Person Namens Morpheus. Zumindest Cypher teilt diese Sicht nicht: er meint sogar, dass man letztendlich für den Tod des Beobachteten verantwortlich sein wird (»wir werden ihn umbringen, kapiert?«) und scheint Trinity auf seine Seite ziehen zu wollen. Dann aber merkt Trinity, dass die Leitung »unsauber« sein könnte, und beeilt sich, das Gespräch zu beenden. Tatsächlich ist das Tracerprogramm dabei, die Rufnummer zu komplettieren. Die Kamera fährt an die ermittelten Zahlen heran, bis schließlich bildschirmfüllend links eine 5 und rechts eine 6 zu erkennen ist. Dann bildet sich im Leerraum zwischen diesen Ziffern eine Null - die Verbindung ist ermittelt, es kommt zum zoom durch die Null hindurch in die Taschenlampe des Polizisten, wie oben schon beschrieben.

Das Gespräch zwischen Trinity und Cypher war kurz, und inhaltlich für Unwissende nur bruchstückhaft nachvollziehbar. Noch weniger erkennbar ist - außer kinogeschichtlichen Anspielungen wie eben der Verweis auf *Wargames* - die Zahlensymbolik, die bereits mit dieser Eröffnungssequenz transportiert wird: man vermag sie erst als solche zu erkennen, wenn man mit *Matrix Reloaded* den zweiten Teil der Trilogie gesehen hat. Mit dem Wissen um das dortige Gespräch zwischen Neo und dem Architekten kann man die Zahlen 5 und 6, zwischen denen sich die

Kamera hindurchbewegt, als inhaltlich aufgeladene Zeichen verstehen: sie verweisen auf die fünf Vorgänger, die „der Auserwählte“ Neo bereits hatte, und damit auf die bevorstehende Herankunft des sechsten Erlösers - eben Neo.

⁴ »Für die Cinephilen (...) gibt es einige Eckdaten: 60 Filme, so heißt es, werden „ernsthaft“ zitiert, 40 weitere erhalten die Ehre, immerhin parodistisch gestreift zu werden.« (Seeßlen 2003, S.113)

Heart o' the City-Hotel

Die nächtlichen Außenaufnahmen vom Heart o' the City-Hotel lassen zunächst nicht klar erkennen, ob es überhaupt noch in Betrieb ist. Der Flur mit dem Zimmer, von dem aus Trinity soeben telefonierte, ist eindeutig stillgelegt, doch die großen Neonbuchstaben an der Fassade leuchten, und nicht nur der Eingangsbereich, sondern auch die untersten Stockwerke sind erhellt. Zudem funktioniert der Lift, mit dem einer der mittlerweile hinzugekommenen „Agenten“ (drei Anzugträger mit Sonnenbrillen und Ohrempfängern, die wohl nicht umsonst an die FBI-Agenten in *Wargames* erinnern) sowie weitere Polizisten in den dritten Stock vordringen, um der Gesuchten habhaft zu werden. Die Kamerafahrt entlang der Leuchtreklame endete an dem unbeleuchteten Schild *hourly rates*, welches man erst am Ende des Filmes noch einmal deutlich lesen kann: es handelt sich um ein Stundenetablissement.

Das „reduzierte“ Hotel gleicht einer Fassade, hinter der ein Teil des eigentlichen Inhaltes entfernt wurde, um es auf einen neuen Zweck auszurichten. Diesem aussagekräftigen Bild begegnet man bald wieder: bei der ersten Szene in Neos Bude, als er Jean Baudrillards Essaysammlung *Simulacra and Simulation* hervorholt – auch diese ist letztendlich nur eine Hülle (natürlich mit einem grünen Einband, wie auch das Heart o' the City-Leuchten grün ist). Dem Zuschauer, der *The Matrix* zum ersten Mal sieht, sind solche Hinweise auf Zweckentfremdung und Virtualität nicht verständlich, er muss die angebotenen Bilder für „die Realität“ halten. Dies ändert sich freilich mit Trinitys versuchter Verhaftung: innerhalb weniger Sekunden schaltet sie alle vier Polizisten aus, welche –

unvorsichtigerweise - noch vor dem Eintreffen der Verstärkung in das Zimmer vorgedrungen waren. Hier wird zum ersten Mal das tricktechnische Mittel der *bullet time* angewandt, in der das normale menschliche Zeitmoment - gleichsam jenes der Polizisten - eingefroren ist,⁵ während Trinity in zeitlupenhafter Bewegung zu einem ersten, vernichtenden Kick ansetzt. Der paradoxen Trennung von Zeitebenen geht ein zweites filmisches Mittel einher, das bei der Premiere für Furore sorgte, nämlich die kreisende Kamera, wie sie einmal um Trinity und ihr erstes Opfer herumfährt, bevor sie den Tritt ausführt. Clover (2004, S.25) zeigt sich begeistert von dem damals neuen⁶ cineastischen Mittel und zieht Parallelen zu anderen künstlerischen Revolutionen: er sieht »*something like Cubism, pictorially revealing all perspectives of a still life on a two-dimensional surface.*« Der Kubismus-Vergleich ist schon deshalb witzig, da Trinity nach Ausknocken ihrer ersten beiden Gegner in einer Art Vertikalbipedie⁷ die Wand des Hotelzimmers hochläuft, scharf wendend seitlich an den Zimmerwänden weitersprintet und den nächsten Kontrahenten attackiert, während die Kugeln des vierten Polizisten ihr Ziel verfehlen. Die Sehgewohnheiten des Zuschauers werden also durch gleich drei Novitäten verwirrt: *bullet time*, kreisende Kamera und die „unmögliche“ Laufbewegung entlang der Hotelzimmerwände. Zeitliche Sukzession und räumliche Perspektiven erscheinen wie artifiziell getrennt und in neuer Form zusammengesetzt.

Trinitys „Wandläufer“-Attacke läuft wieder in Realzeit ab, ebenso wie die Ausschaltung ihrer letzten beiden, chancenlosen Gegner. Ihr finaler Kick über die eigene Schulter geschieht so blitzschnell, dass er für den Zuschauer kaum zu erkennen ist: dieser kann erst mit

Verzögerung begreifen, was für eine unglaubliche Bewegung die »titanisch« (Hurka 2004) kämpfende Frau gerade ausgeführt hat.

Lutzka (2006, S.116ff.) sieht in dem kurzen, aber um so spektakuläreren Kampf in Zimmer 303 die typische Herangehensweise der Matrix-Regisseure vorgeführt: es werden - als angeblich postmodernes Standardverfahren - »*high art codes*« und »*popular codes*« miteinander verwoben (womit die unbekannteren und bekannteren Zeichen des Matrix-Codes symbolisch für die Filmkunst der Wachowskis stünden!). Die religiöse Konnotation des Hackernamens Trinity sowie die hierauf zu beziehende Zimmernummer 303 repräsentieren ersteres,⁸ während die Kampfszene den Anschluss an populäres Actionkino und Computerspiele herstellt (ebd. S.117):

»Trinity's virtual model is obviously Lara Croft. The film's cultural references to contemporary computer games and to contemporary action movies resorting to kung fu aesthetics have contributed to the vast box-office success of *The Matrix* (...).«

Dem wäre hinzuzufügen, dass sich Leser von William Gibsons Vorbildtext *Neuromancer* an die kampftechnisch versierte, hochgefährliche Molly erinnern dürften, nachdem sie Trinity in diesen ersten Szenen des Films erstmals in Aktion erlebten. Gibsons (Trash)Romanfigur wird über Videospiele-Sehgewohnheiten auf die Kinoleinwand projiziert, und insbesondere die *bullet time*, der Clover (2004, S.25f.) die entscheidende, den Zuschauer „einsaugende“ Wirkung zuschreibt, macht die Mixtur der so verschiedenen Medien komplett:

»However, if the scene is frozen *but the hero can move through it* - if all the power and agency is vested in a singular figure with which we have identified - the circumstances resemble those of a videogame as extensively as a movie can, and still be a movie. For the duration, we have the masterful relation to time already enjoyed by every videogamer. Inevitably, then, the featured bullet-time sequences of *The Matrix* echo the most popular combat formats of videogames: martial arts and the shooter.«

Im Vorgriff auf das Ende des Filmes ist festzustellen, dass das Zimmer 303 jenes ist, in dem Neos Transformation zum Auserwählten stattfinden wird (genauer gesagt im Flur direkt vor dieser Zimmertür). Dadurch ist bereits angedeutet, dass Trinity die für diesen Transformationsprozess entscheidende Figur darstellt. Vorerst jedoch erlebt sie der irritierte Zuschauer als Kämpferin, die eben noch übermenschlich schnell und tödlich agierte, nur um gleich darauf voller Angst zu fliehen, als ein Agent und weitere Polizisten aus dem Lift aussteigen und auf sie zu laufen. Die anschließende Verfolgungsjagd über Hausdächer - inszeniert als unübersehbare Hommage an Hitchcocks *Vertigo* (1958) - sorgt für weitere Überraschungen: Trinity zeigt einen gewaltigen Sprung von einem Dach auf das nächste, doch der Agent lässt sich nicht abschütteln, er zieht nach. Die Polizisten hingegen bleiben konsterniert stehen angesichts der „unmöglichen“ Aktionen, die sie gerade mit ansehen mussten. Ihre „Wirklichkeit“ scheint also die der Zuschauer zu sein, während Trinity und der Agent die Regeln der Alltagsrealität brechen können.

Das Ende der Verfolgungsjagd setzt allen gezeigten Unmöglichkeiten die Krone auf, denn Trinity flüchtet in eine anrufbare Telefonzelle, in der es gerade klingelt. Agent Smith - unübersehbar der Chef jener drei Agenten, die kurz nach der Polizei am Heart o' the City-Hotel eintrafen - überrollt dieses „nutzlose“ Versteck mit einem Truck, doch Trinity, die zuvor noch den Hörer abnehmen und ans Ohr halten konnte, ist verschwunden. All diese Abläufe wird der ahnungslose Zuschauer erst einordnen können, sobald er im weiteren Handlungsverlauf über die Trennung von Matrixwelt und Realität dazulernt. Im Falle der Telefone bedeutet dies: Die Rebellen bevorzugen solche in *lost places*, wie z.B. in alten Hotels oder in einem aufgegebenen Laden für Fernsehreparaturen. Ob es wirklich vergessene, nicht abgemeldete Anschlüsse sind, wird nicht gesagt, wahrscheinlicher ist wohl, dass zumindest einige der genutzten Apparate nachträglich an diesen vor Beobachtung gut geschützten Orten installiert wurden. Im Katz und Maus-Spiel mit den Agenten sind solche „besonderen“ Leitungen, die z.B. durch die Sendefelder von Handys nicht ersetzbar sind, der größte Trumpf der Rebellen (zur genaueren Ausdeutung Festnetz versus Handy siehe das Kapitel Zwischenbetrachtung I weiter unten). Allerdings nutzen sie auch weniger verborgene Anschlüsse, wie eben öffentliche Telefonzellen - so wie Trinity am Ende der ersten Verfolgungssequenz des Filmes. Warum Trinity aufgespürt wurde und fliehen musste, wird erst später klar: Es war ihr eigener Mitkämpfer Cypher, der sie an die Agenten verriet, um sich bei diesen für weitere Aufgaben zu empfehlen.

⁵ Die eigentlich namensgebenden *bullet time*-Szenen, also solche, in denen sich in abgefeuerter Munition das verlangsamte Zeitmoment manifestiert, kommen später. Genial fortgesetzt wird das Motiv, wenn in der letzten von ihnen -

nämlich bei Neos Transformation – die Bewegungen der durch den Matrixraum ziehenden Kugeln gänzlich zum Stillstand kommen.

⁶ Um genau zu sein, ist nicht die kreisende Kamera neu zu nennen, sondern ihr hohes Tempo – man vergleiche die gemächlich ihre Bahn ziehende Vorgängerin in der Kuss-Szene aus *Vertigo* (1958). Zu Beginn von *The Matrix* finden sich mehrere Verweise auf diesen (spät etablierten!) Kritikerliebling; es ist, als ob sich zwei Jahrhundertfilme die Hand reichen würden.

⁷ Ein im anderen Sinne vom Verhaltensforscher Adriaan Kortlandt (1918-2009) eingeführter Begriff.

⁸ Wobei man der 303 noch andere Bedeutungen hinzufügen kann, etwa die in der Eingangsszene stattfindende Kommunikation von Trinity=3 mit Cypher=0 (Yeffeth 2003, S.243). Wie später klar wird, handelte es sich um ein Gespräch zwischen Gut und Böse, zwischen einem „Engel“ und einem „Teufel“.