

Jünger von Neo oder Aslan?

Die Adaption neutestamentlicher Motive im amerikanischen Spielfilm

von Karl Matthias Schmidt

Populäre Spielfilme behandeln Fragen religiöser Weltanschauungen oft auf einer dem ersten Blick entzogenen Motivebene. Einige Plots beinhalten Szenen, die an Episoden aus der Jesusvita, wie sie in den neutestamentlichen Evangelien erzählt wird, erinnern. Eine genauere Analyse der Filme legt jedoch mitunter ein vom biblischen Zeugnis divergierendes Welt- und Erlöserbild frei, wie dieser Beitrag anhand der gnostisch inspirierten „Matrix“-Trilogie und der „Narnia“-Verfilmung von 2005 zu zeigen sucht.

Die Rezeption populärer Spielfilme wird von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen bestimmt. Doch auch dort, wo diese Rahmenbedingungen nicht als referentielle Bezugspunkte bewusst werden oder gar nicht bekannt sind, prägen Ideen, Wertungen und Erzählungen das Weltbild der Rezipienten. Im Folgenden soll anhand zweier Beispiele gezeigt werden, dass die Adaptionen biblischer Motive im amerikanischen Spielfilm von unterschiedlichen religiösen Tendenzen beeinflusst sind. Dabei ist der erste Film, *THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH & THE WARDROBE*¹, dem Bereich des Kinderfilms entnommen, das Computer-Szenario der *Matrix*-Trilogie² greift dagegen Elemente der Jugendkultur auf.³

1. Aslans apokalyptischer Kampf

*NARNIA*⁴ basiert auf dem 1950 erschienenen ersten Band der beliebten Kinderbuchreihe von C.S. Lewis. Die vier Geschwister Lucy, Edmund, Susan und Peter werden während des Zweiten Weltkriegs von ihrer Mutter aufs Land geschickt, damit sie der Bombardierung in der Stadt entgehen. Sie finden Unterschlupf im Haus eines verschrobene Professors, wo sie auf einen magischen Kleiderschrank stoßen, der sich als Tor zum mythischen

¹ Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia, USA 2005, R: Andrew Adamson, zitiert als *NARNIA*.

² *THE MATRIX* (Matrix, USA 1999, R: Andy Wachowski/Larry Wachowski), *THE MATRIX RELOADED* (Matrix Reloaded, USA 2003, R: Andy Wachowski/Larry Wachowski), *THE MATRIX REVOLUTIONS* (Matrix Revolutions, USA 2003, R: Andy Wachowski/Larry Wachowski). Die Filme werden als *MATRIX*, *RELOADED* und *REVOLUTIONS* zitiert, in den Zitaten als M1, M2 und M3 gekennzeichnet.

³ Wenn im Folgenden der Trilogie weit mehr Platz eingeräumt wird, hängt das zum einen damit zusammen, dass das Filmmaterial weit umfangreicher ist, zum anderen damit, dass der religiöse Hintergrund weniger vertraut ist und die Filme weitaus komplexer angelegt sind. Die Trilogie ist voll von Parallelen, Variationen und Oppositionen, denen in diesem Rahmen nicht im Einzelnen nachgegangen werden kann.

⁴ Zum theologischen Hintergrund vgl. etwa P. Maxence, *Le monde de Narnia décrypté*, Paris 2005; M. Mißling, *Gott und die Welt in Narnia. Eine theologische Orientierung zu C.S. Lewis' „Der König von Narnia“*, Göttingen 2005. Beide stützen sich zwar vorrangig auf das Buch, setzen aber auch den Film voraus.

Reich Narnia erweist. In der Märchenwelt helfen die Kinder dem Löwen Aslan, die böse Hexe Jadis zu besiegen, bevor sie in die Erzählzeit der Rahmenhandlung zurückkehren.

Die aktuelle Verfilmung des Romans, der in der Erzählfolge die zweite Stelle einnehmen sollte, wurde unter Mitarbeit der C.S. Lewis Company und Douglas Greshams produziert und von Walden Media und Walt Disney Pictures derart zielorientiert am amerikanischen Markt platziert, dass man den Eindruck gewinnen kann, in erster Linie seien ideologische Orientierungen in Verbindung mit kommerziellen Interessen für die Produktion maßgeblich gewesen. Der Film reagierte auf einen amerikanischen Markt, der durch zwei verstärkt nachgefragte Produktlinien gekennzeichnet wurde.⁵ Zum einen gewann der religiöse Film nicht zuletzt dank der an Einfluss gewinnenden evangelikalen Bewegungen in den USA an Bedeutung, was sich – trotz oder gerade wegen angeblicher Vermarktungsschwierigkeiten – am Erfolg von *THE PASSION OF THE CHRIST* (Die Passion Christi, USA 2004, R: Mel Gibson) ablesen lässt. Zum anderen eroberten Filme des Fantasy-Genres große Marktanteile,⁶ erwähnt sei nur die *LORD-OF-THE-RINGS*-Trilogie. Die Chroniken bieten zudem, wie die Harry-Potter-Reihe, die Möglichkeit, zahlreiche Fortsetzungen zu realisieren.

Lewis, der sich als Agnostiker verstand, bevor er sich dem Christentum zuwandte,⁷ hatte Teile der Passionsgeschichte in seine Märchenwelt implementiert. Dank der modernen Computeranimation ließ sich diese Art der Evangelisierung realitätsnah in bewegten Bildern umsetzen. Die biblischen Motive sind im Film deutlich herausgearbeitet, auch wenn in einzelnen Szenen verschiedene biblische Episoden der Evangelien kumulieren. Da ist zunächst die uralte Prophezeiung, die Aslans Kommen, seinen Advent, mit der Ankunft von vier Menschenkindern, die als Evas Töchter und Adams Söhne bezeichnet werden, in Verbindung bringt. Da ist Edmund, der die Rolle des Judas gibt, indem er seine Geschwister Jadis ausliefern will und den Aufenthaltsort von Aslan verrät (vgl. Joh 18,2).

Edmund verfängt sich in den Stricken der weißen Hexe, weil er ein König sein will. Einmal über dem großen Bruder stehen, von dem er sich bevormundet fühlt, das ist sein Traum. Doch nicht nur Ed will die Kindheit abstreifen und größer sein, als er ist. Susan mimt die Erwachsene, Peter fühlt sich als vernünftiger, verantwortungsvoller Vaterersatz, der seinen kleineren Bruder maßregeln muss. Nur Lucy, das reine Kind, lässt sich nicht verführen. Sie ist mit ihrer Größe zufrieden, ist sie doch sogar die Größte in ihrer Klasse. Als Kleinste wird sie zur Lehrerin der älteren Geschwister, denn man muss wie ein Kind sein, um ins Reich zu gelangen (vgl. Mt 18,3; 19,14, par Mk 10,14f.; Lk 18,16f.). Es sind die Jüngsten, die zuerst den Weg nach Narnia finden, erst Lucy, dann Edmund; die Älteren lehnen das Reich zunächst als Kinderphantasie ihrer kleinen Schwester ab.

Das Gesetz von Narnia verlangt, dass der Verräter der bösen Hexe ausgeliefert werden muss. Aslan gibt jedoch sein Leben für das Edmunds, er stirbt den Opfertod, nicht für alle, nicht für die vielen, sondern für den Judas von Narnia. Der steinerne Tisch, der Opferaltar, dient als „Kreuz“ und „Grab“ zugleich. Susan und Lucy übernehmen nicht nur die

⁵ Vgl. auch *Maxence*, *Monde* (Anm. 4), 11f.

⁶ Zum literarischen Genre vgl. etwa *R. Abanes*, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings*, Eugene 2005.

⁷ Zur Vita vgl. *M. Coren*, *C.S. Lewis. Der Mann, der Narnia schuf. Eine Biographie*, Moers 2005; *C. Duriez*, *Streifzüge durch Narnia. Ein Reiseführer durch die faszinierende Welt von C.S. Lewis*, Asslar 2005, 21–54.

Rolle der Frauen, die von fern der Hinrichtung zusehen, Zeuginnen der Bestattung werden, morgens zum leeren Grab kommen und als erste dem Erstandenen begegnen;⁸ sie sind auch diejenigen, die Aslan in seiner schwersten Stunde begleiten und wachen statt zu schlafen, während die Söhne Adams sanft schlummern (vgl. Mk 14,33–42, par Mt 26,36–46; Lk 22,40–46). Anstelle von Peter folgen sie Aslan auf seinem Weg, soweit sie dürfen.⁹ Mäuse, die mit ihren Zähnen die Fesseln Aslans lösen, verknüpfen gemeinsam mit den Mädchen „Kreuzabnahme“ und „Grablegung“. „Geöffnet“ wird dieses „Grab“, indem der Opfertisch zerbrochen wird, ein Zeichen dafür, dass keine weiteren Opfer mehr nötig sind (vgl. Hebr 10,18). Der Tod ist besiegt. Der christlichen Tradition entsprechend kommt der Erstandene schließlich mit der aufgehenden Sonne am Morgen.

NARNIA will ein Kinderfilm sein (FSK 6), auch für Erwachsene, setzt er doch ein erfolgreiches Kinderbuch der Elterngeneration in Szene. Die mythische Märchenwelt erinnert an Landschaften, die von Hans Christian Andersen gemalt sein könnten, Jadis wirkt wie die Zwillingsschwester der Schneekönigin. Den kindlichen Protagonisten begegnen drollige Biber, Kuschtieren nicht unähnlich, und freundliche Fabelwesen. Mit dem Schritt aus dem Kleiderschrank betreten die Geschwister allerdings eine trügerische Winter-Welt, mit Eislaufen und Schneeballschlachten in einem von Schnee und Eis romantisch verzuckerten Wald, aber ohne Weihnachten. Als Santa Claus endlich mit dem Frühling kommt – wegen der Ankunft der Kinder, mittelbar wegen der Ankunft Aslans –, verteilt er „tools, not toys“, Werkzeuge, die, von einem Heilmittel für Lucy abgesehen, im Wesentlichen aus Waffen bestehen.

C.S. Lewis schrieb sein Buch unter dem Eindruck des Zweiten Weltkrieges, der in NARNIA nicht nur für die Rahmenhandlung der Fantasy-Reise den Hintergrund abgibt. Das Leben in der Märchenwelt ist eng mit der realen Bedrohung im England der Kriegsjahre verknüpft. Von daher überrascht es nicht, wenn der Faun „Wardrobe“ mit „War Drobe“ übersetzt. Bei der Schlacht zwischen den Truppen Aslans und der Hexe werfen fliegende Fabelwesen Steine ab und erinnern so an die Bomber in der Eingangssequenz des Filmes. Die gute Seite schlägt vorerst nur in der Phantasiewelt zurück.

Als die Kinder am Bahnsteig stehen, um vor dem Krieg in der Stadt zum Professor aufs Land zu fliehen, fällt Peters Blick auf einen Jungen, der kaum älter ist als er selbst. Der Krieg ist offenbar nicht nur eine Sache der Erwachsenen. Die Flucht vor den Bomben führt die Kinder aus der verschneiten Stadt in den Frühling. Doch sie können sich ihrer Verantwortung nicht entziehen. In Narnia herrscht wieder Winter, gegen den sie ankämpfen müssen, um dem Frühling Raum zu geben. Der Krieg, vor dem sie geflohen sind, holt sie – wenn auch in anderer Form – wieder ein, worauf Susan selbst zu sprechen kommt.

Es ist nur konsequent, wenn sich die Kinder bald im Führen ihrer Waffen üben. Längst sind die vier Geschwister am Ende des Kinderzimmers angelangt, der Schritt in den Kleiderschrank führt sie aus ihrer Kindheit heraus. Aslans Kämpfer müssen sich zurückhalten, als Peter mit den Wölfen der Hexe konfrontiert wird. „This is Peter’s battle“. Nachdem der Junge seinen Kampf erfolgreich durchgefochten hat, schlägt Aslan seinen „Petrus“ zum Ritter und initiiert ihn so nicht nur als Anführer, sondern auch als Krieger. Su-

⁸ Vgl. Mk 15,40.47; 16,1–8 (par Mt 27,55–56.61; 28,1–8; Lk 23,49.55–24,10); Joh 20,14–17; Mt 28,9f.

⁹ Vgl. Lk 22,33; Joh 13,36f., dazu auch *Mühling*, Gott (Anm. 4), 93f.

san darf am Ende des Films schließlich ihren Bogen nutzen, Lucy ihre Wundermedizin einsetzen, um Edmund zu retten. Doch Peter nimmt nach dem Tod Aslans die Rolle des Heerführers ein, der endlich auch von seinem jüngeren Bruder akzeptiert wird. Im Krieg sind die Kinder nicht gleichgestellt. Eds Reue und Erlösung zeigen sich in der Anerkennung der militärischen Hierarchie, die im Notstand an die Stelle des vom Professor geforderten Einvernehmens rückt. Edmund stellt die militärische Ordnung nicht in Frage, es sei denn, um im Kampf standzuhalten statt zu fliehen.

Unter dem Eindruck des Naziterrors mag die Kriegsthematik auch zwischen den Seiten eines Kinderbuches einen sinnvollen Platz gefunden haben – zumal Lewis weit weniger an den kriegerischen Momenten interessiert war; das gilt jedoch weniger für die Aktualisierung der Geschichte durch die kontextuelle Verankerung der Verfilmung aus dem Jahr 2005. Kennzeichnend für die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Produktion waren unter anderem stereotype, vom amerikanischen Präsidenten nicht ohne das Pathos des eigenen Sendungsbewusstseins vorgetragene Warnungen vor einer freilich real existierenden, perfiden, aber rhetorisch aufgeladenen und satanisierten terroristischen Bedrohung sowie eine verstärkte Militarisierung der amerikanischen Politik in deren Folge.

NARNIA stilisiert den Kampf gegen die Hexe zur letzten apokalyptischen Schlacht der guten Kreuzritter gegen das Böse.¹⁰ Diesem Dualismus ordnet die Erzählung die Schöpfung unter, Eisbären kämpfen für Jadis. Der Löwe aus dem Stamm Juda (Offb 5,5) führt die Truppen der Gerechten, die Sommertiere, an. Jadis' gefrier-versteinerte Opfer werden durch den Hauch Aslans am Ende der Tage erweckt, um ihm im Kampf beizustehen (Offb 11,11.18; 14,13; 20,4–10). In einem apokalyptischen Kontext lässt sich der friedfertige, gewaltlose Jesus-Löwe nach seiner Auferstehung als kriegerischer Führer inszenieren, der die Seinen zu den Waffen ruft, um gemeinsam mit ihnen die letzte Schlacht gegen das Böse zu schlagen.

Früh zeigt sich die verborgene Gewalt des Retters. Als Herr Tumnus versucht, Lucy mit Flötenspiel einzulullen, um sie der Hexe auszuliefern, faucht Aslan ihm aus dem Kaminfeuer entgegen. Als Jadis an Aslans Treue gegenüber seinem Opferversprechen zweifelt, bleckt er mit Gebrüll die Zähne und dokumentiert so seine Kampfbereitschaft. In der Schlacht macht der Retter schließlich der Hexe mit ungezügelter Gewalt den Gar aus. Das Böse muss bekämpft und wird besiegt werden, in Narnia, in der Erzählzeit der Rahmenhandlung und – in Anbetracht der Kino-Aktualisierung – auch in der Zeit der Rezeption, die sich mit dem Hinweis auf eine vermeintliche „Achse des Bösen“ und andere militärische Herausforderungen kennzeichnen ließ. Aslan wird zur Kampfmaschine, sobald er seinen Steiff-Tier-Habitus abgelegt hat. „He's not a tame lion“, resümiert der Faun am Ende des Films: eine bedrohliche „Moral von der Geschichte“, weniger ein Evangelium, obwohl oder gerade weil Lucy „But he is good“ wie eine Legitimation hinzusetzt. Wer auf der richtigen Seite steht, darf nicht nur zur Waffe greifen, es ist geradezu seine Bestimmung, jeden, der als Feind identifiziert wird, auszumerzen. Es geht an dieser Stelle nicht darum, einem radikalen Pazifismus das Wort zu reden. Dennoch darf das Konzept eines Films hinterfragt werden, der die metaphorische Ebene des Romans ver-

¹⁰ Insofern geht der Plot über die Passionsgeschichte hinaus. „Pourtant, les Studios Disney n'ont pas hésité à dé- finir et à présenter leur projet comme „The Passion for kid“ Maxence, Monde (Anm. 4), 11.

kürzt und so die Frührekrutierung von Kindern im Namen der christlichen Religion betreibt, indem er sie zum apokalyptischen Kampf gegen das Böse ruft.

2. Neos wüstes Wunderland¹¹

Die Gnosis ist eine religiöse Strömung,¹² die im 2. Jh. n. Chr. literarisch greifbar wird, zumindest in einigen Ausprägungen unter anderem dem Christentum nahe stand und insbesondere in Nordamerika – teils stärker, teils weniger stark christlich durchfärbt – seit einiger Zeit eine Renaissance erlebt. Obwohl die verschiedenen gnostischen Entwürfe schwerlich miteinander zu vereinbaren sind, lassen sich doch einzelne Charakteristika hervorheben, welche die gnostische Ideenwelt insgesamt kennzeichnen. Neben einem Dualismus, der mit einer negativen Weltsicht einhergeht, kennzeichnet die Gnosis der Glaube an einen göttlichen Funken, der in den Körper eingeschlossen ist. Die Befreiung aus diesem Dasein ermöglicht „Gnosis“, Erlösung geschieht durch Erkenntnis. Die Einsicht in die Verfasstheit der Weltordnung, in der Regel vermittelt durch eine Erlösergestalt, führt zur Befreiung aus dem Gefängnis des Körpers, zum Verlassen des Kosmos und erlaubt dem göttlichen Funken, zu seinem Herkunftsort zurückzukehren. Nach wie vor beherrscht die Gnosis die Schlagzeilen des Feuilletons in erster Linie mit Sensationsmeldungen über Zeugnisse aus vergangenen Tagen; turnusmäßig werden apokryphe Schriften dienstbar gemacht, um angeblich verschwiegene Tatsachen über Jesus aufzudecken oder gar den christlichen Mainstream samt und sonders in Frage zu stellen. Gnostisches Geistesgut blieb in den letzten Jahren jedoch nicht den verstaubten, vom Wüstenland Ägyptens befreiten alten Texten verhaftet. Spätestens mit dem gnostisch inspirierten Science-Fiction-Film MATRIX hat es längst in die Kinos Eingang gefunden.

Die Matrix-Trilogie beschreibt ein Science-Fiction-Szenario. Die Welt der Zukunft wird von intelligenten Maschinen beherrscht, die Menschen „anbauen“: Der Homo sapiens dient nur noch als Energielieferant für einen monströsen Maschinenpark, der die Matrix,¹³ ein Netz aus unzähligen Computerprogrammen, geschaffen hat, um den als Bioakku dienenden Menschen eine Scheinwelt einzuspeisen und sie so am Leben zu erhalten. Der Hacker Neo, ein Anagramm für ONE, gilt einigen Rebellen, die aus der Matrix und den Käfigbatterien entführt werden konnten, als der lange erwartete, wiedergekehrte Auserwählte. Nachdem sie ihn aus der Matrix befreit haben, kämpft er mit ihnen gegen die Maschinen sowie ihre Computerprogramme und stiftet schließlich Frieden.

¹¹ Auf zahlreiche Parallelen zwischen Matrix-Trilogie und Gnosis hat mich Herbert Schmid, München, aufmerksam gemacht, dem ich auch für seine grundsätzlicheren Ausführungen zur Gnosis herzlich danke. Der Kern des Matrix-Kapitels ist im Gespräch mit ihm entstanden.

¹² Zur Einführung vgl. immer noch K. Rudolph, Die Gnosis. Wesen und Geschichte einer spätantiken Religion, Göttingen 1991; auch C. Marksches, Die Gnosis, München 2006; G. Filoramo u.a., Art. Gnosis/Gnostizismus, in: RGG⁴ III (2000) 1043–1059.

¹³ Zu Begriff und Motivgeschichte vgl. die Sprawl trilogy von William Gibson (*W. Gibson*, Neuromancer, New York 1984; *Ders.*, Count Zero, New York 1986; *Ders.*, Mona Lisa Overdrive, New York 1988).

Biblische Motive

Die Matrix-Trilogie¹⁴ verknüpft dieses futuristische Computerszenario geschickt mit gnostischen Motiven. Freilich bildet die Gnosis nicht den einzigen Deutungskontext der Filme. Die Trilogie ist synkretistisch – wie die Gnosis selbst.¹⁵ Schon die Namen der Figuren offenbaren die große Bandbreite der Anspielungen. Zu alttestamentlichen und christlichen respektive gnostischen Namen (Seraph, Ghost, Gnosis) gesellen sich solche, die auf die griechische Mythologie (Osiris, Icarus) oder auf die Informationstechnologie verweisen (Mouse, Link). Geister, Engel, Vampire oder Aliens lassen sich nicht weniger in die Geschichte der Matrix integrieren als magische Elemente: Link trägt einen Talisman. Die schwarze Katze von rechts kündigt das nahende Unglück an, von links tritt sie dagegen bei der Erneuerung der Matrix am Ende von REVOLUTIONS auf.

Neben der an der Oberfläche dominanten Computersprache sind einzelne Berührungen mit dem kanonischen Christentum zu beobachten wie etwa die Stellenangabe Mk 3,11 auf der Tafel, die Name und Baujahr des Hovercrafts „Nebukadnezar“ angibt. Die Einbindung der asiatischen Religionen belegt schon die Klientel des Orakels. Rhama-Kandra referiert in REVOLUTIONS über sein Karma. Die Fragen zur Erkenntnis kann man auch vor dem Hintergrund der philosophischen Aufklärung reflektieren.¹⁶ Daneben spielen buddhistische Anleihen fraglos eine Rolle.¹⁷ Die Gnosis bildet aber insofern das dominante Deutungssystem, als sie die christlichen Motive anders als Buddhismus oder Aufklärung integrieren kann und der Trilogie so eine innere Geschlossenheit verleiht, trotz verbleibender Unschärfen.

Gleichwohl verdankt der Plot seine Attraktivität in religiösen Kreisen vor allem seinen biblischen Anspielungen. Sie zeigen sich bereits bei der „Taufe“ Neos, die gleichsam als neue Geburt inszeniert wird.¹⁸ Der Held ruht in einer Art technischem Uterus. Als die Rebellen Neo befreien, durchstößt er die „Fruchtblase“, Schläuche, die ihn wie eine Nabelschnur versorgen, werden gelöst; dann rutscht er durch einen Entsorgungsschacht, der

¹⁴ Zur Diskussion vgl. nur die Literatur bei J. Bohn, Glaubend existieren in der Matrix. Mit den Wachowski-Brüdern auf der Suche nach einer Theologie des Kaninchenbaus, in: T. Bohrmann; W. Veith; S. Zöllner (Hg.), Handbuch Theologie und populärer Film, Bd. 1, Paderborn u.a. 2007, 245, Anm. 6.

¹⁵ „The Matrix weaved together the most dominant themes of Western philosophy, Eastern and Western religions, and the quest of the psychological self [...] – all under the stylish cloak of pop culture.“ S. Faller, Beyond the Matrix. Revolutions and Revelations, St. Louis 2004, 3. Einen kurzen Überblick über die religiösen Kontexte bieten F. Flannery-Dailey; R. L. Wagner, Stopping Bullets: Constructions of Bliss and Problems of Violence, in: M. Kapell; W. G. Doty (Hg.), Jacking In to the Matrix Franchise. Cultural Reception and Interpretation, New York u.a. 2004, 98–104, und G. Seeßlen, Die MATRIX entschlüsselt, Berlin 2003, 269–292. Die Trilogie weiß sich auch nicht einer bestimmten gnostischen Strömung verpflichtet, daher dürfen im Folgenden divergierende Texte zur Darstellung der antiken Gnosis herangezogen werden.

¹⁶ Vgl. dazu etwa W. Veith, „Habe Mut dich deines eigenen Verstandes zu bedienen!“ Aufklärungsprozesse in der MATRIX-Trilogie, in: Bohrmann; Veith; Zöllner (Hg.), Handbuch (Anm. 14), 301–311. Zur philosophischen Einordnung außerdem etwa M. Lawrence, Like a Splinter in Your Mind. The Philosophy behind the Matrix Trilogy, Malden u.a. 2004.

¹⁷ Zum Zusammenhang von Gnosis und Buddhismus in der Matrix vgl. R. Wagner; F. Flannery-Dailey, Wake up! Worlds of Illusion in Gnosticism, Buddhism, and The Matrix Project, in: C. Grau (Hg.), Philosophers Explore The Matrix, Oxford 2005, 258–287.

¹⁸ Vgl. dazu auch U. Böhm; G. Buschmann, „The Matrix“ und Röm 6 – Christliche Taufvorstellung in popkulturellem Science-Fiction-Ambiente, in: ZNT 10 (2002) 71–74.

an einen Geburtskanal erinnert, in einen Müllcontainer, der mit Kloake angefüllt ist. Viermal, nicht fünfmal, taucht der Täufling aus der Brühe auf. Schließlich öffnet sich das Dach des Containers, Licht fällt auf ihn herab, und er sieht statt einer Taube vom Himmel einen Greifarm auf ihn herabkommen, der ihn an Bord der Nebukadnezar hievt. Dort wird er von Morpheus, der partiell an den Täufer erinnert, in seine Rolle eingeführt.

Erst in RELOADED wird die Fürsorge Neos für die Bedürftigen thematisiert.¹⁹ Als er die Stadt der Rebellen erreicht, drängen sich die realen Menschen um Neo und erwarten Hilfe. In Zion, das seinem Namen entsprechend einen Tempel beherbergt, erwarten ihn die versammelten Völker der Welt (vgl. nur Jes 2,3; Mi 4,2). Im ersten Teil zeigt Neo seine Wunderkräfte immerhin bereits in der Matrix, zunächst im Trainingsprogramm. Er ist derjenige, dem es besser als allen anderen gelingt, sich mental zu befreien. „Free your mind“ ist die Botschaft, die ihm von Morpheus mit auf den Weg gegeben wird. Neo ist der Mann für Wunder, er kann die Matrix verändern, ihre Gesetze brechen.²⁰

MATRIX hält eine kleine Passionsgeschichte für die Zuschauer und Zuschauerinnen bereit, freilich eine Passionsgeschichte, die auch gnostische Motive beinhaltet. Das zeigt besonders deutlich die Verratsgeschichte. Cypher, einer der Rebellen, entscheidet sich gegen seine Existenz außerhalb der Matrix, gegen die Befreiung aus dem Gefängnis des computergenerierten Körpers. Er hadert mit seiner Entscheidung für die rote Pille, die mit der Wahrheit vertraut macht, wünscht, er hätte sich für die blaue entschieden. Daher flieht er nicht länger vor den Agenten des Computersystems; er geht mit Smith während eines feinen, jedoch illusionierten Dinners in der Matrix einen Pakt ein („Then we have a deal.“ M1).

Das köstliche Cyber-Steak, für das Cypher schwärmt, kontrastiert nicht nur die Wahrheit, dass die Menschen in der Wirklichkeit mit aufgelösten Verstorbenen von den Maschinen ernährt werden, während die Matrix ihren Gehirnen eine fiktive Welt vorspielt, sondern auch das einfache Proteinmahl, mit dem Neo und seine „Jünger“ sich außerhalb der Matrix ernähren. Der Film fängt so auch die Tradition vom Mahlhalten Jesu ein, an dem Judas bereits nicht mehr teilnimmt. Dieser Judas wählt das in der Gnosis als Urübel empfundene Vergessen („Ignorance is bliss [...] I don't want to remember nothing.“ M1), das im so genannten Perlenlied, überliefert mit den Thomasakten, mit dem Verzehr einer Speise verbunden ist.²¹ Er plant, Morpheus und seine Gefährten den Maschinen und da-

¹⁹ Die Filme scheinen von Beginn an als Trilogie konzipiert zu sein. Am Ende von MATRIX erscheint rahmend auf dem Bildschirm die Anzeige „Call trans opt: received. 9-18-99 14:32:21 REC:Log>“, ergänzt durch den Hinweis „WARNING: carrier anomaly“. Um die Anomalie geht es insbesondere im zweiten Teil der Trilogie.

²⁰ „Sein Wort löste das Gesetz des Äons auf. Er stammt aus dem Wort der Kraft des Lebens. Unc er war stärker als der Befehl der Herrscher. Und sie waren nicht in der Lage, über ihr Werk zu herrschen.“ Noema, NHC VI,4 p.42. Die Übersetzungen der Nag Hammadi Codices sind jeweils entnommen aus: *H.-M. Schenke; H.-G. Bethge; U.U. Kaiser* (Hg.), *Nag Hammadi Deutsch*. Eingeleitet und übersetzt von Mitgliedern des Berliner Arbeitskreises für Koptisch-Gnostische Schriften, 2 Bde.. Berlin 2001, 2003.

²¹ Vgl. ActTh 109 (332–335). Der gnostische Charakter des Perlenliedes gilt als strittig, der Text ist mit gnostischen Motiven jedoch so eng verwandt, dass er hier als Beispiel dienen darf.

mit dem Tod auszuliefern, und will sich erneut in die Scheinwelt der Matrix implementieren lassen. Sein Judaslohn ist ein schönes Leben in der Matrix, reich will er sein.²²

Es ist Morpheus, der verraten und wenig später gefangen genommen wird, weil Cypher den Ort des Ausgangs mit einem Telefon markiert. Es ist Morpheus, der sich für Neo opfern will. Es ist Morpheus, der vom Agenten anstelle eines Hohepriesters verhört wird, während sich Neo selbst verleugnet. Diese Verleugnung führt *The One* zurück in die Matrix, wo er Morpheus rettet und von Smith getötet wird, bevor er aus der Matrix fliehen kann. Es ist der Glaube daran, dass dieser Tod eine Unmöglichkeit darstellt, der Neo in die Welt der Lebenden zurückholt. Während Morpheus fassungslos „It can't be“ (M1) wispernd, weiß Trinity, dass Neo *The One* sein und leben muss, weil sie sich dem Orakel zufolge in *The One* verlieben sollte.

Obwohl der Agenten-Triade Neo, Trinity und Morpheus gegenüberstehen, die sich jeweils füreinander aufopfern wollen, ist Morpheus nicht Teil der „Trinität“. Denn nur Neo und Trinity sterben und werden aufgrund ihrer Liebe vom anderen auferweckt. Es ist zwar die Liebe, die verändert; nach seiner „Auferstehung“ kann Neo Kugeln aufhalten; nachdem er sich im zweiten Teil aus Liebe für die Rettung Trinitys entschieden hat, kann er auch in der realen Welt Maschinen aufhalten. Dennoch inszeniert der erste Teil lediglich eine erste unzureichende Auferstehung, eine unzureichende Erlösung, wie auch die Himmelfahrt am Ende von MATRIX auf die Scheinwelt beschränkt bleibt.

So schön die Passionsgeschichte auch in das Gewand einer modernen, jugendnahen Computerwelt gekleidet sein mag, schon die Tatsache, dass die Jesusgeschichte am Ende des ersten Teils erzählt zu sein scheint, sollte nicht-agnostische Christen und Christinnen skeptisch stimmen. Skeptisch stimmen sollte, dass ein Orakel in der biblischen Passionsgeschichte keinen Platz hat. Zwar führen die Figuren, auch Neo selbst, ständig umgangssprachlich emphatische Ausdrücke wie „Christ“ oder „Jesus“ im Mund. Skeptisch stimmen sollte dennoch auch, dass innerhalb der Matrix ausgerechnet ein Daten-Junkie, der sich der Computerillusion verschrieben hat und von Neo mit Stoff versorgt wird, ein umfassendes Lippenbekenntnis ablegt: „Hallelujah. You're my Saviour, Man. My own personal Jesus Christ.“ Chois Perspektive transzendiert nicht die Matrix, der er lediglich mit illegalen Programmen, die Neo dem Kapitel „On Nihilism“ einer präparierten Buchatrappe mit dem viel sagenden Titel „Simulacra & Simulation“²³ entnimmt, zu entkommen sucht. Gleichwohl berührt er eine tiefere Wahrheit, wenn er meint: „Yeah, I know. This never happened. You don't exist“, und weiter: „Hey, it just sounds to me like you need to unplug, Man.“ (M1). Ein Kaninchen-Tattoo auf der Schulter von Chois Freundin weist Neo den Weg in Alices Wonderland, er wird von der Matrix abgekoppelt und gewinnt seine wahre Identität zurück, während sein Matrix-Leben nie existierte. Die Matrix gibt keine Antwort auf die Frage, wer man ist.

²² Vgl. Mk 14,11; Mt 26,15; Lk 22,5; Joh 12,4–6. Dabei handelt es sich um eine der politischeren Anspielungen, denn Cypher will nicht nur bedeutend, sondern auch ein Schauspieler sein. Da er in der Matrix den Namen „Mr. Reagan“ trägt, scheint eine Diffamierung des ehemaligen Präsidenten der USA angedeutet.

²³ Titel der englischen Ausgabe: *J. Baudrillard, Simulacra and Simulation*, Ann Arbor 1994; vgl. dazu *D. Fel-luga, The Matrix: Paradigm of Postmodernism or Intellectual Poseur? Part I*, in: G. Yeffeth (Hg.), *Taking the Red Pill. Science, Philosophy and Religion in The Matrix*, Dallas 2003, 71–84, und *A. Gordon, The Matrix: Paradigm of Postmodernism or Intellectual Poseur? Part II*, in: G. Yeffeth (Hg.), *Red Pill*, 85–102.

Erlösung durch Erkenntnis

Den Weg zur Erlösung kennzeichnet in der Gnosis das Suchen nach der Wahrheit, nach Erkenntnis, das nach Clemens von Alexandria in sieben existentiellen Fragen zum Ausdruck kommt,²⁴ die in der Trilogie in einer Frage kumulieren: „What is the Matrix?“²⁵ Das ist die Frage, die Neo wie die vor ihm Befreiten umtreibt. Das ist die Frage, die den Hacker von seiner bürgerlichen Existenz, in der er den Namen Thomas A. Anderson trägt und für die Firma Metacortex arbeitet, trennt. Dabei klingt mit der Namensgebung nicht nur „Mannes-Sohn“, sondern auch das Zwillingmotiv jener gnostischen Schriften an, denen der Apostel Thomas als Zwilling Jesu gilt.²⁶

Nicht nur die Menschen innerhalb der Matrix suchen. Die Maschinen starten Suchprozesse, um die nächste Zielperson aufzuspüren. MATRIX beginnt mit dem Hinweis „Trace program: running“.²⁷ Morpheus sucht schon sein ganzes Leben lang nach dem Ausgewählten.²⁸ Während Neo in seiner ersten Szene, den Kopf auf den Schreibtisch gebettet, schläft, erscheint auf seinem Bildschirm „Searching...“.²⁹ Man sucht bereits nach ihm, während er selbst auf der Suche ist nach Antworten, die er bei Morpheus zu finden glaubt und finden wird. Das Suchen ist dadurch eng verknüpft mit einem weiteren Motiv, das die Gnosis prägt. Wer die Verlorenheit seiner irdischen Existenz erkennt, ist wie jemand, der vom Schlaf erwacht. Dieses Motiv bringt ebenfalls das Perlenlied zum Ausdruck.

Und sie schrieben mir einen Brief, | [...] | <Erwach> und steh auf von deinem Schlaf, |
Und vernimm die Worte unseres Briefes. | Erwinnere dich, daß du ein Königssohn bist. |
Sieh die Knechtschaft: wem du dienst.³⁰

Der Weckruf ergeht an Neo über den Bildschirm: „Wake up Neo...“ (M1). Die Trilogie nimmt immer wieder Bezug auf das Motiv des Schlafens und Träumens. Neo leidet an Schlaflosigkeit, in der Matrix wie außerhalb. Councillor Hamann hasst den Schlaf, schläft wenig, als könne er dadurch die in der Matrix verschlafene Zeit aufholen. Wer aus der Matrix befreit wird, erwacht aus einem Traum.³¹ Auch hier zeigt sich Chojs Unverständ-

²⁴ Wer waren wir? Was sind wir geworden? Wo waren wir? Wohin sind wir geworfen? Wohin eilen wir? Wovon sind wir befreit? Was ist Geburt? Was ist Wiedergeburt? Vgl. Clem.Alex. exc. Thdt. 78,2.

²⁵ Trinity: „The answer is out here, Neo. It's looking for you. And it will find you if you want it to.“ (M1).

²⁶ Vgl. EvTh Incipit, NHC II,2 p.32; LibTh, NHC II,7 p.138; so auch *Flannery-Dailey: Wagner*, Bullets (Anm. 15), 99; *Wagner: Flannery-Dailey*, Wake up! (Anm. 17), 269, mit etwas anderem Akzent. Damit ergäbe sich auch eine lose Verbindung mit der indischen Familie in REVOLUTIONS (vgl. ActTh 1f. u.ö.).

²⁷ Die Rebellen arbeiten ähnlich: „The pill you took is part of a trace program.“ (Morpheus, M1).

²⁸ Er berichtet von einem früheren Kommen des Einen, der die Matrix verändern konnte, die ersten Menschen befreite und sie die Wahrheit lehrte. Der Architekt zählt fünf Vorgänger, die in sein Kontrollsystem eingebunden gewesen zu sein scheinen. In den biblischen Kontext ist Jesu Kommen vor der Passion nicht integrierbar, einige gnostische Entwürfe kennen aber mehrere Abstiege der Erlösungskraft (vgl. nur AJ, NHC II.1 p.30f.).

²⁹ In der vorausgehenden Szene konstatiert Smith: „We'll need a search running.“ (M1).

³⁰ ActTh 110 (40–44). Übersetzung: *W. Schneemelcher* (Hg.), Neutestamentliche Apokryphen in deutscher Übersetzung, 2 Bdc., Tübingen 1990. Vgl. auch ActTh 111 (53).

³¹ Morpheus: „You have the look of a man who accepts what he sees because he's expecting to wake up. Ironically, this is not far from the truth. Do you believe in fate, Neo?“ Morpheus: „Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real? What if you were unable to wake from that dream? How would you know the difference between the dream world and the real world?“ (M1). Die Hinweise auf *Alice's Adventures in Wonderland* und *The Wizard of Oz* verdrehen die Welten. Die Mädchen landen im Traumland, Neo in der Realität.

nis, wenn er auf Neos Frage: „Ever have that feeling where you're not sure if you're awake or still dreaming?“, lediglich aus der Perspektive seiner Drogen-Trips zu reagieren weiß: „All the time. It's called mescaline. It's the only way to fly“ (M1), ein Irrtum, den Neos Himmelsflüge aufdecken werden.

Wenn ausgerechnet der Befreier Morpheus den Namen des antiken Traumgottes trägt, scheint das nicht ins Bild zu passen – so wenig wie der Name Dozers. Doch Morpheus Träumen betrifft die Zukunft. Er ist der Mann für die richtigen Träume, die es zum Erwachen braucht. Als Neo im zweiten Teil vom Architekten zurückgekehrt ist und der Krieg gleichwohl – anders als erwartet – andauert, ja die Nebukadnezar untergeht, scheint Morpheus' Glaube gebrochen: „I have dreamed a dream but now that dream has gone from me.“ (M2). Er erinnert damit an Martin Luther King, dessen „I have a dream“ zum Schlagwort für die Befreiung der Schwarzen aus der Unterdrückung wurde. Die Befreiung aus der Sklaverei, aus dem Gefängnis der Materie, durch den Erlöser stellt ein weiteres gnostisches Motiv dar.³²

Ich trat ein in die Mitte ihres Gefängnisses – das ist das Gefängnis des Leibes –, und ich sagte: „Der Hörer, er möge erwachen vom tiefen Schlaf!“ Da weinte er und vergoß Tränen. Bittere Tränen wischte er sich ab und sagte: „Wer ist es, der meinen Namen ruft, und woher ist mir diese Hoffnung gekommen, während ich in den Ketten des Gefängnisses liege?“ Ich sagte: „Ich bin die Vorsehung (Pronoia) des reinen Lichtes, ich bin das Denken des jungfräulichen Geistes, das dich zum geehrten Ort erhebt. Richte dich auf und erinnere dich daran, daß du der bist, der gehört hat, und folge deiner Wurzel, die ich bin, der Erbarmungsvolle, und hüte dich vor den Engeln der Armut und den Dämonen des Chaos und all denen, die dich fesseln, und hüte dich vor dem tiefen Schlaf und dem Umkreis des Inneren der Unterwelt.“ Ich richtete ihn auf und besiegelte ihn im Licht des Wassers mit fünf Siegeln, damit von diesem Tag an der Tod nicht mehr Macht über ihn habe. (AJ, NHC II,1 p.31)

Neo ist der wahre Befreier, doch zunächst muss er selbst befreit, geweckt werden. Er muss die Fesseln der maschinellen Versorgungsschläuche und die der Matrix abstreifen, bevor er zum Befreier werden kann. Das Konzept des „erlösten Erlösers“ spielt in einigen gnostischen Systemen eine wichtige Rolle.

Ja sogar der Sohn, der als [Vorbild] der Erlösung des Alls eingesetzt ist, [bedurfte] der Erlösung, (p.125) (er,) der der Menschgewordene ist und sich selbst einem jeden gegeben hat (als) das, dessen wir bedürfen – wir im Fleisch, die (wir) seine Kirche sind. Dieser nun, als er zuvor die Erlösung durch den Logos empfing, der auf ihn herabgekommen war, empfangen auch alle übrigen, die ihn annahmen, die Erlösung durch ihn. (TracTrip, NHC I,5 p.124f.)

Der Erlöser in der Matrix durchläuft eine – vom Orakel geführte – Entwicklung. Zunächst zweifelt er daran, *The One* zu sein. Er erwartet eine Antwort vom Orakel. Doch auch für ihn gilt jenes Leitwort, das nicht nur über dem Apollon-Tempel in Delphi prangte und über der Küchentür des Orakels angebracht ist, sondern sich auch in gnostischen Schriften wieder findet: Temet Nosce, „Know thyself!“ (M1).

³² Neo: „What truth?“ Morpheus: „That you are a slave, Neo. 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.“ (M1).

Die geheimen Worte, die der Heiland zu Judas Thomas sprach und die ich, Matthäus niedergeschrieben habe; ich war vorbeigekommen und hatte sie miteinander reden hören. Der Heiland sprach: „[...] Weil aber gesagt wurde, daß du mein Zwilling und mein einzig wahrer Freund bist, (deshalb) ergründe dich selbst und erkenne, wer du bist, wie du bist und wie du sein wirst! Weil du mein Bruder genannt wirst, darfst du nicht in Unkenntnis über dich selbst bleiben. Und ich weiß, daß du zu erkennen begonnen hast. Denn du hast schon erkannt, daß ich die Erkenntnis der Wahrheit bin. [...] Und du sollst (später) einmal ‚der (Mensch), der sich selber erkennt‘ genannt werden. Denn wer sich selbst nicht erkannt hat, hat gar nichts erkannt. Wer aber sich selbst erkannt hat, hat auch schon Erkenntnis über die Tiefe des Alls erlangt. (LibTh, NHC II,7 p.138)

Die Belehrung jenes Jungen, den Neo aus der Matrix befreite, zeigt, dass der Einzelne selbst die Verantwortung für das Erlösungsgeschehen trägt. „I told you kid, you found me. I didn't find you. [...] You saved yourself“ (M2).³³ Die gnostische Elite rettet sich selbst, Gnostiker sind jene Menschen, die nicht wie die träge Masse von der materiellen Welt gänzlich eingeschlafert wurden. In ihnen ist eine Ahnung, eine dunkle Erinnerung an ihre Herkunft wach geblieben. Sie sind auf der Suche. Diejenigen, die schließlich zur Erkenntnis gelangt sind, sind die Sehenden. So antwortet Morpheus auf Neos Frage: „Why do my eyes hurt?“, lakonisch: „You've never used them before.“ (M1).³⁴ Dabei unterlag das Wissen um die gnostischen Geheimnisse, die zunächst oft nur hervorragenden Offenbarungsträgern mitgeteilt wurden, der Arkandisziplin; sie durften Außenstehenden nicht bekannt gemacht werden. In MATRIX findet sich ein Hinweis auf die esoterischen Züge der gnostischen Gemeinde in Morpheus' Warnung vor den Unverständigen, die als Feinde agieren und das System verteidigen. Auch das Geheimnis, das die Wachowski-Brüder um ihr Werk und ihre Person machen, erinnert ein wenig an die Geheimhaltungspflicht der Eingeweihten.³⁵

Die Frage nach der Erlösung wird in der Gnosis wie in der Trilogie bestimmt von einer Spannung zwischen der Entscheidung und dem Schicksal respektive der Bestimmung, der Vorsehung. Viele Handlungsstränge innerhalb der Trilogie sind so verknüpft, dass aus ihnen ein anscheinend vorher bestimmtes Ergebnis resultiert. Viele kleine, wie Zufälle erscheinende Begebenheiten führen zuletzt zum guten Ende für die Rebellen. Die handelnden Figuren müssen sich nicht entscheiden, sie haben ihre Entscheidung bereits getroffen und müssen sie nur noch verstehen. Das Heil liegt nicht im Handeln, sondern im Erkennen. Andererseits müssen sich die Figuren engagieren, und selbst das Orakel suggeriert, es gäbe offene Entscheidungssituationen. Neo scheint sich zunächst für die rote Pille der Erkenntnis – das Orakel wird im zweiten und dritten Teil rote Bonbons verteilen – entscheiden zu müssen. Dieser Moment ist in MATRIX wirkungsvoll ins Bild gesetzt. In Morpheus' dunklen Brillengläsern spiegeln sich zwei auf seinen Handflächen ruhende

³³ Neos Rolle bleibt jedoch herausgehoben. Trinity: „You know what they say about the life you save.“ (M2).

³⁴ Morpheus über die Matrix: „It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.“ (M1). Vgl. EvPh 56 (NHC II,3 p.64): „Ein Blinder und ein Sehender, die beide zusammen im Dunkeln sind, unterscheiden sich nicht voneinander. Sobald das Licht kommt, wird der Sehende das Licht sehen, doch der Blinde wird im Dunkeln bleiben.“

³⁵ Vgl. dazu *Bohn*, Matrix (Anm. 14), 243–245. Von daher sind klare Statements von den Brüdern nicht zu erwarten. Vgl. etwa *Wagner: Flannery-Dailey*, Wake up! (Anm. 17), 259, Anm. 3.

Pillen. In jedem Glas ist der Wählende zu sehen, auf der Seite der blauen Pille gleichsam Thomas Anderson, auf der Seite der roten Neo, der die Erkenntnis wählt.

Die aus der Matrix befreiten Menschen bleiben zum Teil jedoch uneinsichtig. Die Feste, die in Zion gefeiert werden, bleiben ekstatisch-körperbetont und unterscheiden sich an der Oberfläche wenig von den drogenschwangeren Disco-Events innerhalb der Matrix.³⁶ Zion wird nicht von Maschinen kontrolliert, bleibt aber abhängig von ihnen,³⁷ auch in Zion schläft man, träumt man.³⁸ Der Glaube an den Erlöser, an die Prophezeiung des Orakels, an das Schicksal ist auch in Zion nicht bei allen vorhanden. Lock will im Gegensatz zu Morpheus die Menschen auch in Zion über die Wahrheit im Unklaren belassen. Diese Welt ist nicht vollkommen.³⁹ Auch Zion ist nicht die heile Welt der Erkenntnis, in der es keinen Zweifel, kein Unwissen mehr gibt. Für die wahren Zusammenhänge bleiben die Menschen blind. In REVOLUTIONS wird das Motiv des Sehens daher noch einmal variiert.⁴⁰ Erst als Neo von Smith in der realen Welt mit Blindheit geschlagen wird, beginnt er wirklich zu sehen, während er in Niobes Schiff „Logos“ sitzt. Er kann das Licht der Menschen, deren Funken als Energielieferanten dienen, in den Maschinen, die zu gleißenden Lichtfiguren werden, fließen sehen. Erst als Blinder kann er den Weg gehen, der ihn zu seinem Herkunftsort zurückführt.

Wahrlich, unsere Seele ist krank, denn sie wohnt in einem armseligen Gehäuse, und die Materie schlägt ihre Augen mit dem Wunsch, sie blind zu machen. Deshalb eilt sie dem Logos nach und legt ihn sich auf die Augen wie ein Heilmittel, [...] und jener dann, [wenn] er sich in Unwissenheit befindet, in vollständiger [Dunkelheit] und Materie ist, so [empfängt] die Seele jederzeit einen Logos, um ihn wie ein Heilmittel sich auf die Augen zu legen, damit sie sehen möge und ihr Licht die Feinde überflute, die mit ihr kämpfen; auf daß sie sie blende mit ihrem Licht und sie gefangen nehme in ihrer Gegenwart, sie zu Fall bringe durch Unermüdlichkeit und freimütig handle durch die Stärke und ihr Szepter. Während ihre Feinde ihr beschämt nachblicken, flieht sie nach oben in ihre Schatzkammer – in der ihr Verstand (Nous) wohnt. (AuthLog, NHC VI,3 p. 27–28)

Der Dualismus

Der gnostische Dualismus zeigt sich in der Trilogie zunächst in der Konfrontation der zwei Welten, der zwei Leben, welche die Figuren führen, wobei sich Ablösungsprozesse vom fiktiven Leben schon in der Matrix zeigen. Agent Smith bringt es bei aller Doppeldeutigkeit auf den Punkt: „It seems that you’ve been living two lives. In one life, you’re

³⁶ Mouse, der mit seinen animierten Frauen den „digital pimp“ gibt, philosophiert entsprechend über den Sinn des Lebens: „To deny our own impulses is to deny the very thing that makes us human.“ (M1).

³⁷ Councillor: „Now here sometimes I think about all those people still plugged into the Matrix. And when I look at these machines, I can’t help thinking that, in a way, we are plugged into them.“ (M2).

³⁸ Morpheus wünscht den Menschen in Zion „sweet dreams“ (M2) wie zuvor Cypher Neo (M1).

³⁹ Vgl. auch Wagner; Flannery-Dailey, Wake up! (Anm. 17), 268. Das führte D. Bowma, The Gnostic Illusion: Problematic Realized Eschatology in *The Matrix Reloaded*, in: Journal of Religion and Popular Culture 4 (2003): <http://www.usask.ca/rcelst/jrpc/art4-matrixreloaded-print.html> (09.08.2007), dazu, den gnostischen Charakter des zweiten Teils zu hinterfragen.

⁴⁰ Vgl. auch die Beobachtungen bei Wagner; Flannery-Dailey, Wake up! (Anm. 17), 269.

Thomas A. Anderson [...]. The other life is lived in computers where you go by the hacker alias ‚Neo‘ [...]. One of these lives has a future. And one of them does not.“ (M1).

Darüber hinaus begegnet das dualistische Konzept im Gegenüber unterschiedlicher Figuren. „Cypher“ lässt sich nicht nur als Kurzform zu Luzifer verstehen, sondern steht als Ziffer „Null“ im Gegensatz zu „*The One*“, mit dem zusammen er das binäre System der Computerwelt repräsentiert. Alles ist aus 0 und 1 aufgebaut, Strom oder nicht Strom.⁴¹ Neo lebt als *The One* in Zimmer 101. Die Zahl, die auch darüber hinaus in der Trilogie begegnet,⁴² kann gleichsam als Chiffre für die dualistische Weltsicht der Gnosis dienen. Der Name Trinitys, die sich am Beginn von MATRIX in Raum 303 aufhält, durchbricht dieses dualistische Konzept. Vor der Tür dieses Zimmers wird Neo sterben und auferstehen. Cypher ist jedoch nicht der eigentliche Counterpart Neos, sondern als Kombattant von Smith lediglich Teil der dunklen Seite der Welt. Smith selbst wird zum zentralen Gegenspieler Neos zwar erst nach der Auferstehung; doch schon als er Morpheus verhört, nimmt er zeitweilig seine Verbindung mit der Matrix-Schaltzentrale aus dem Ohr, klagt über seine Existenz in der Matrix und seinen Wunsch, endlich zurückkehren zu können.⁴³ Nachdem Neo im Anschluss an seine Auferstehung in Smith' Haut geschlüpft ist, zeigt sich Smith verändert. Er entfernt zu Beginn des zweiten Teils den Knopf aus seinem Ohr und schenkt ihn Neo, seinem „Befreier“. Auch er ist – auf andere Weise – jetzt „unplugged“, er schreibt nicht mehr den Code der Agenten, sondern einen ganz neuen Code. Auch er kann die Matrix jetzt verändern. Schließlich gelingt es ihm, Bane, der Name ist wiederum Programm, zu vereinnahmen und in dessen Körper nach Zion zu gelangen. Er ist gänzlich außer Kontrolle geraten. Innerhalb der getrennten Welten wie übergreifend über sie zeigt sich das Gegenüber von schwarz und weiß, gut und böse. Neo schließt daraufhin mit den Maschinen einen Pakt, er wird dem gänzlich aus der Kontrolle geratenen Smith Einhalt gebieten und dadurch Frieden mit den Maschinen für Zion erwirken. Anders als nach der ersten Auferstehung geht er zuletzt nicht aggressiv gegen Smith vor, sondern lässt sich schließlich von ihm überwältigen und vereinnahmen. Auch in dieser Wehrlosigkeit ist ihm das Orakel eine Führerin. Auf die Frage Neos, was Smith sei, antwortet es: „He is you. Your opposite, your negative. The result of the equation trying to balance itself out.“ (M3). Smith selbst nennt sein Gegenüber am Ende des Films zum ersten Mal nicht „Mr. Anderson“, sondern „Neo“ und erkennt so dessen Identität an. Er verweist auf das notwendige Ende des Seins, indem er das Orakel zitiert: „Everything that has a beginning has an end, Neo.“ (M3). Der Dualismus wird überwunden, Neo wird von Smith überschrieben, er wird zu einer weiteren Smith-Copy und stirbt in der Matrix. *The One* liefert sich seinem Alter Ego aus. Das Phänomen, das nach der ersten Vereinigung mit Smith auftrat, wiederholt sich. Wieder bricht sich das Licht seinen Weg hinter

⁴¹ Vgl. auch Wagner; Flannery-Dailey, Wake up! (Anm. 17), 261, Anm. 11.

⁴² Der Merowinger tafelt im 101. Stock (Aufzugknopf und Etagenbezeichnung sind zu sehen), der Highway, den Trinity nehmen soll, trägt diese Nummer wie auch der Zug, in dem der Trainman sitzt. 101 steht zudem für die dezimale „fünf“. Vgl. dazu <http://www.matrix-architekt.de/reloaded/kapitel-16-architekt.shtml#hinter> (09.08.2007). Die Zahl „fünf“ bezeichnet nicht nur die Anzahl der Vorgänger, sondern spielt auch in der Gnosis eine zentrale Rolle (s. o.).

⁴³ „I hate this place, this zoo, this prison, this reality, whatever you want to call it. I can't stand it any longer. It's the smell. [...] I must get out of here. I must get free.“ (M1).

den dunklen Sonnengläsern hervor, der Körper zerbricht. Doch dieses Mal kommt nicht Neos Gestalt darunter zum Vorschein. Stattdessen vergeht Smith samt seiner Kopien. Die zwei Seiten des Dualismus fallen in eins zurück und lösen sich auf. Neo liegt währenddessen im Kreise der Maschinen, die Arme ausgebreitet, wie gekreuzigt. Ein Lichtkreuz strömt aus ihm hervor. Dieses Mal schießt auch aus dem realen Körper ein Lichtstrahl hervor gegen den Himmel. Der Sohn kehrt als Licht zum Vater zurück.⁴⁴ Erst jetzt kommt es zur wahren „Opferung“ und „Auferstehung“, die von den Maschinen mit „It is done“ (M3) kommentiert wird (vgl. Joh 19,30).

Und während wir von ihm umfungen werden bis zu unserem Untergang – das ist unser Tod in diesem Leben –, werden wir von ihm zum Himmel hinaufgezogen, wie Strahlen von der Sonne, ohne daß wir von irgend etwas zurückgehalten werden können. Dies ist die geistige Auferstehung; (p. 46) sie verschlingt die seelische und ebenso auch die fleischliche.⁴⁵

Neo wird innerhalb der Matrix mit seinem Gegenspieler eins und besiegt auf diese Weise gleichsam die dunkle Seite, den Gegenpol. Er weist den Weg zum Heil: Erlösung gründet in der Aufhebung des Dualismus durch Aufgabe der eigenen nicht-geistlichen Existenz.⁴⁶

Das gnostische Weltbild

Auch wenn sich nicht jedem Aspekt der Trilogie ein entsprechendes Element des gnostischen Mythos eindeutig zuweisen lässt, die zitierten Texte nicht immer den Kontext des Filmes treffen und vieles schillernd bleibt, bietet das Science-Fiction-Computer-Szenario zuletzt eine große Allegorie, mit der die Wachowski-Brüder ein gnostisches Bild der menschlichen Existenz und der Welt zeichnen.

Das zeigt sich auch, wenn man die Kosmogonie der Trilogie betrachtet.⁴⁷ Obwohl für das gnostische Weltbild wie für die Gnosis insgesamt gilt, dass sich keine Uniformität beobachten lässt, zeigen sich, trotz aller Divergenzen, Ansätze zu einer Systematisierung des vorgestellten Kosmos, für die exemplarisch das Ophiten-Diagramm stehen kann, das Origenes in *Contra Celsum* 6,24–38 beschreibt.⁴⁸ Überträgt man die Rekonstruktion des Diagramms von Hans Leisegang auf die Trilogie,⁴⁹ lassen sich einzelne Szenen besser veranschaulichen, auch wenn sich die Filme nicht in allem mit dem Diagramm decken.

⁴⁴ Oracle: „The power of the One extends beyond this world. It reaches from here all the way back to where it came from. [...] The source.“ (M3).

⁴⁵ Rhog. NHC I,4 p.45f. Schon die Befreiung aus der Matrix, die neue Geburt, lässt sich als Auferstehung verstehen, sodass auch die Trilogie drei Auferstehungen kennt.

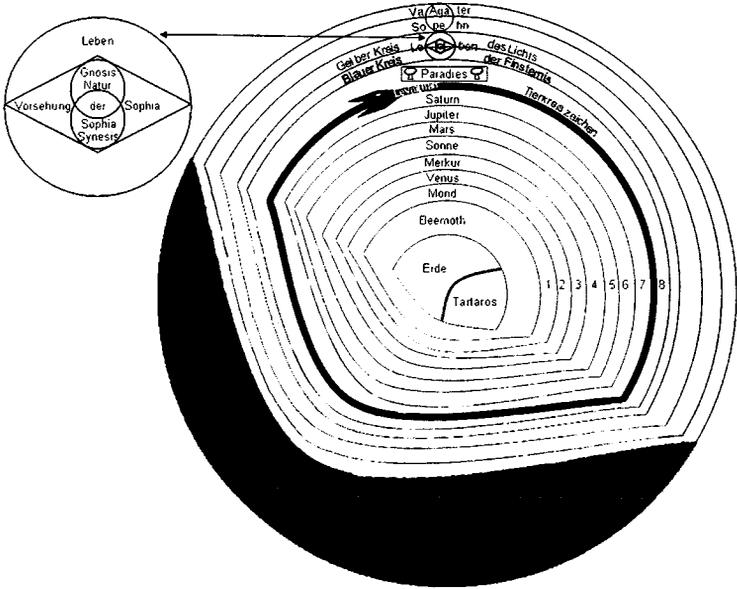
⁴⁶ Smith: „After all, it was your life that taught me the purpose of all life. The purpose of life is to end.“ (M3).

⁴⁷ Vgl. auch Wagner; Flannery-Dailey, *Wake up!* (Anm. 17), 263–271.

⁴⁸ Text und Übersetzung bei B. Witte, *Das Ophitendiagramm nach Origenes' Contra Celsum VI 22–38*, Altenberge 1993.

⁴⁹ Vgl. H. Leisegang, *Die Gnosis*, Stuttgart ¹1955, 32; vgl. auch 168–173.

Leisegangs Rekonstruktion ist umstritten,⁵⁰ für die Deutung der Trilogie ist aber nicht nur das antike Verständnis des Kosmos relevant, sondern auch dessen moderne Rezeption.⁵¹



Am Ende von *REVOLUTIONS* erzählt das Indermädchen Sati, es habe eigens für Neo einen Sonnenaufgang gemacht. Der Film ruft so noch einmal in Erinnerung, dass die Matrix den gesamten erfahrbaren Kosmos, einschließlich des *sichtbaren* Himmels, umfasst. Die Reaktion des Orakels kontrastiert dabei Trinitys gleich lautende Beschreibung des *realen* Himmels („beautiful“ M3). Unsere gesamte sichtbare Welt ist nach der Lehre der Gnosis eine Scheinwelt. Wenn Neo am Ende von *MATRIX* zum Himmel aufsteigt, durchkreuzt er nur die Atmosphäre, die Leisegang mit dem „Beemoth“ identifiziert. Geschaffen wurde dieser Kosmos von einem Demiurgen, der in *RELOADED* als „the Architect“ vorgestellt und im Verbund mit einem naiven Gottesbild von Neos Bildschirm-Dubletten als „old, white prick“ (M2) diffamiert wird.

Möglich wurde seine durch und durch negative Schöpfung aufgrund einer eigenwilligen Initiative der Sophia,⁵² die als untere Sophia in der Trilogie innerhalb der Matrix vom Orakel repräsentiert wird. In der Gnosis muss der eingeschlossene Geist auf seinem Weg zurück zum Ursprung durch sieben Planetensphären schreiten, bis die Achtheit erreicht wird. Auf diesem Weg muss er an den Toren jeweils Lösungen bereit halten, damit die

⁵⁰ Vgl. neben Leisegang auch *T. Hopfner*, Das Diagramm der Ophiten, in: *Charisteria*. FS A. Rzach, Reichenberg 1930, 86–98; *A.J. Welburn*, Reconstructing the Ophite Diagram, in: *NT* 23 (1981) 261–287; *Witte*, Ophitendiagramm (Anm. 48), 9–14, 23–30, 84–148.

⁵¹ Die hier wiedergegebene, vereinfachte Abbildung des „Ophitendiagramms“ folgt derjenigen Leisegangs.

⁵² Die Eigenwilligkeit wird in *REVOLUTIONS* angedeutet: Oracle: „You are a bastard.“ Smith: „You would know, Mom.“ (M3). Architect: „If I am the father of the Matrix, she would undoubtedly be its mother.“ (M2).

Torwächter,⁵³ die Archonten, ihn passieren lassen (vgl. Prot, NHC XIII,1 p.48f., auch Orig. Cels. 6,31). In der Matrix dreht sich siebenmal ein Schlüssel in einem Schloss,⁵⁴ bevor Neo dank des Keymakers den Architekten erreicht und vor der Tür steht, die zur Quelle führen soll. Doch so gelangt er nicht aus der Matrix.

Die U-Bahn-Linie, die Neo im dritten Teil abläuft, bis er wieder bei der Ausgangsstation „Mobil Ave“ ankommt, macht nicht nur deutlich, dass der Held nicht entkommen kann, indem er dem Zug folgt. Die Szene bringt zugleich zum Ausdruck, dass die gnostische Welt von einem Ring umgeben wird, dem Leviathan, der großen Schlange (vgl. etwa ActTh 32.108). Im Film treffen Seraph und die anderen auf den Trainman, der eine U-Bahn-Linie zwischen den Welten geschaffen hat und kontrolliert, in einem Wagen der Linie „City Rail Loop“, was auch als Fahrtziel an der Spitze des nächsten Zuges angezeigt wird.⁵⁵ Der Trainman selbst untersteht einem der ältesten Programme, das den Namen „the Merovingian“ trägt, eine Hadesfigur mit Persephone an seiner Seite.⁵⁶ Den Merowingier findet man jedoch nicht nur im untersten Stockwerk des Gebäudes, sondern auch im obersten, im 101. Stock, er ist gleichsam der Herr der materiellen Welt.

Jenseits des Leviathans liegt die Sphäre der Tierkreiszeichen, in der das Paradies angesiedelt ist, das jedoch nicht den eigentlichen Ort des Heils bildet.⁵⁷ In der Trilogie liegt dieser Bereich unterhalb der Erdoberfläche, wo Zion gegründet wurde. Er gehört nicht mehr zur Matrix; vielmehr agieren in dieser mit den Maschinen geteilten Sphäre „Sentinals“, die aufgrund ihrer Namensgebung an Wächterengel erinnern. Über dieser Sphäre liegt das zweigeteilte Zwischenreich, das aus einem blauen Gürtel der Finsternis, der von den bösen Mächten dominiert wird, und einem gelben des Lichts besteht, in dem das Gute wirkt. Um diese Sphäre ins Bild zu setzen, lassen die Wachowski-Brüder Neo und Trinity in der „Logos“ aufgrund des zunehmenden Maschinenbeschusses die düstere Wolkendecke der grau-blauen Maschinenwelt durchbrechen und einen kurzen Moment den sonnigen Himmel sehen. Von oben betrachtet erscheinen die Wolken vom Licht der Sonnenstrahlen gelb umflutet. Auf dem Weg zur Wolkendecke müssen die feindlichen Sentinals von der „Logos“ ablassen.

⁵³ Morpheus charakterisiert die Agenten, die Gegenspieler von The One, als Torwächter. „But they are the gatekeepers. They are guarding all the doors, they are holding all the keys which means that sooner or later, someone is going to have to fight them.“ (M1). Es sind nach den Schergen des Merowingiers zunächst die Agenten, dann die Smith-Copies, die Neo auf seinem Weg zum Architekten aufhalten wollen.

⁵⁴ Den 1. Schlüssel benutzt Persephone auf dem Weg zum Keymaker. Der Keymaker selbst verwendet den 2. auf dem Weg zum Parkhaus, den 3. für das Motorrad – beim Anlassen des Wagens wird kein Schlüssel gezeigt –, den 4., um mit Morpheus und Neo in den Flur der Programmierer zu gelangen, den 5., um allein in einen Raum zu fliehen, den 6., um gemeinsam mit den beiden, den Flur zu verlassen. Den 7. Schlüssel verwendet Neo, um zur Quelle zu gelangen. Rechnet man die drei Schlüssel hinzu, die Seraph im Kontext der Zusammenkunft von Neo und dem Orakel verwendet, ist der letzte der 10. Schlüssel. Smith will dagegen von Morpheus den Schlüssel für Zions Zentralrechner: „And in this mind is the key. My key.“ (M1).

⁵⁵ Oracle: „He is trapped in a place between this world and the machine world. The link is controlled by a program called the Trainman.“ Rama-Kandra variiert: „This place is nowhere. It is between your world and our world.“ (M3).

⁵⁶ Vgl. Wagner: *Flannery-Dailey*, Wake up! (Anm. 17), 261, Anm. 11.

⁵⁷ Die Matrix-Trilogie nimmt dabei eine chronologische Scheidung der Welten vor, die Traumwelt entspricht der Welt am Ende des zweiten Jahrtausends. Dabei geht die Schöpfung der Matrix mittelbar freilich auf die Menschen selbst zurück, insofern sie die künstliche Intelligenz geschaffen haben.

Die Welt des Vaters und des Sohnes, zu der Neos göttlicher Lichtfunke am Ende zurückkehrt, liegt jenseits des Zwischenreiches. Dieses eigentliche Ziel der Erlösung wird im Film nicht in Bildern dargestellt, sondern allenfalls angedeutet. Die wahre Quelle ist das Lichtreich. Dorthin kehrt das Göttliche, das in der Matrix gefangen und auch im Zwischenreich nicht wirklich beheimatet ist, zurück. Den drei Weltteilen entsprechen in einigen gnostischen Systemen drei Formen des Menschen: „Drei Menschen gibt es – und ihre Geschlechter sind auf der Welt bis zum Ende des Äons –, den pneumatischen und den psychischen und den choischen.“⁵⁸ Doch der Plot sieht – zumindest zunächst – nur einen Aufstieg Neos vor, der nach Mk 3,11 der Sohn ist, der zum Vater zurückkehrt, nachdem er aufgrund der Liebe in das Reich der Menschen gelangt war. Trinitys Weg endet daher, nachdem sie die gelbe Sphäre des Lichts im Zwischenreich gesehen hat. Wenn sie nach ihrer Erweckung durch Neo meint: „I guess this makes us even.“ (M2), ist das daher nur bedingt korrekt. Obwohl sie männlich und somit für die Gnosis positiv charakterisiert wird,⁵⁹ gar von den meisten Männern für einen Mann gehalten wird, bleibt sie der Zwischenwelt verhaftet („I can't go with you, Neo. I've gone as far as I can.“ M3). Sie symbolisiert die gnostische Trinität zwischen Vater, Sohn und Mutter, die jedoch eine gestufte Trinität bleibt, und repräsentiert möglicherweise die Sophia außerhalb des Pleromas, die mit dem Sohn im paradiesischen Zion das Brautgemach teilt (vgl. Hipp Ref 6,36).

Das Ende der Trilogie hält daher auch nur ein gnostisches Happy-End bereit. Die Matrix existiert weiterhin, nicht mehr als düstere Regenwelt, wie sie Smith geschaffen hatte, aber als Illusion; sie hat, wenn auch farbenfroh und nicht grau in grau, Bestand. Die Prophezeiung erfüllt sich zunächst nicht.⁶⁰ Zwar wurde der Krieg beendet, das Ende der negativen Schöpfung ist aber nicht erreicht. Weiterhin werden Menschen auf Plantagen angebaut, eingekerkert und mit Leichen der eigenen Spezies ernährt, um die Maschinen zu erhalten. Diejenigen, die aus der Matrix ausbrechen wollen, dürfen das System allerdings verlassen. Jene, die auf der Suche nach der Wahrheit sind, die die Tristesse ihres materiellen Daseins und ihre wahre Herkunft erkennen, können ohne Widerstand der Maschinen aus der Matrix befreit werden, um unter der Erde selbstbestimmt zu leben. Die Trilogie endet mit einer impliziten Aufforderung, sich selbst durch Erkenntnis zu befreien, dem Beispiel des Orakels zu folgen und zu glauben. Das Paradies der Wachowski-Brüder ist ein Paradies für eine Erkenntniselite, vorerst bleibt es jedoch wüst und leer, ein tristes Wunderland. „Welcome to ‘the desert of the real’.“⁶¹

3. Welche Pille, welcher Santa Claus?

Die meisten Zuschauer und Zuschauerinnen werden die Matrix-Trilogie als aufwändiges Science-Fiction-Spektakel rezipieren und allenfalls die Anspielungen auf biblische Moti-

⁵⁸ OrigMund, NHC II.5 p.122. Vgl. auch TracTrip, NHC 1.5 p.118f., außerdem Iren. haer. 1.7.5.

⁵⁹ Vgl. nur EvTh 114, NHC II.2 p.51. Zur Kritik der Frauen-Rollen vgl. *M. Lipp*, Welcome to the Sexual Spectacle: The Female Heroes in the Franchise, in: Kapell; Doty (Hg.), *Jacking* (Anm. 15), 14–31.

⁶⁰ Morpheus: „After he died the Oracle prophesied his return and that his coming would hail the destruction of the Matrix, end the war, bring freedom to our people.“ (M1).

⁶¹ Vgl. *Baudrillard*, *Simulacra* (Anm. 23), 1.

ve wahrnehmen. Aber auch wenn die meisten Rezipienten sich der gnostischen Botschaft gar nicht bewusst werden, prägt der präsentierte Plot gleichwohl unsere Einstellungen und Wertungen. Natürlich kann man die Botschaft der Matrix-Trilogie positiv dahingehend wenden, dass sie Jugendliche wie Erwachsene davor warnt, bei Problemen in der realen Welt in eine schönere Computerwelt zu flüchten, in die man sich über die Telefonleitung einklinkt, um dort eine andere, bessere Identität anzunehmen und mit anderen zu verkehren – wenngleich „Second Life“ allenfalls am Anfang eines langen Weges zur perfekten Matrix steht. Diesem hehren Ziel verschließen sich die Filme jedoch schon dadurch, dass sie für die Computerspielindustrie marktgerecht verwertbare Action-Sequenzen zuhauf bereithalten. Die Matrix-Trilogie bietet gleichsam die Filme zum Spiel, die Erzählwelt schwimmt mit langen Action-Sequenzen, die aus animierten Kampfspielen zu stammen scheinen und ihre Herkunft gar nicht verleugnen wollen. Vor allem aber ist die als Matrix abgebildete Welt unsere Welt. Es gibt nichts Schönes oder Wahrhaftiges in dieser Welt, wenn unser Kosmos die Welt der Matrix ist. Es gibt keine Freude über das neugeborene Kind, ein weiteres Mal ist ein göttlicher Funke in das Gefängnis des Leibes eingekerkert worden: Unwissend, leidvoll, identitätslos ist die weltliche Existenz.

NARNIA mag in erster Linie als unterhaltsamer Fantasy-Film rezipiert werden, der die biblische Botschaft spielerisch Kindern nahe bringt. Gleichwohl bleibt zu fragen, ob der Aufruf, den Führern zu folgen, um in einen apokalyptischen Kampf zu ziehen, die Frohbotschaft angemessen wiedergibt. Auch bei der Auseinandersetzung mit der Religion im Rahmen der Populärkultur stellt sich die Frage, wessen Jünger man sein will, wem es zu folgen gilt, wohin der eigene Weg führen soll. Auch die Populärkultur berührt mit Ernsthaftigkeit die Frage nach dem eigenen Weltbild, nach dem eigenen Leben. Die Antwort darauf gibt das amerikanische Kino so wenig wie das europäische oder das indische, aber es stellt Fragen und es stellt infrage.

Popular movies often deal with issues of religious ideas on an imaginative level that is not transparent at first sight. Some plots include scenes that remind the viewer of the life of Jesus as it is told in the canonical gospels. However, referring to the gnosticising *Matrix* trilogy as well as to the adaptation of the *Chronicles of Narnia* in 2005, the present paper tries to show that a more precise analysis of these movies may reveal a concept of world and redemption that diverges remarkably from the biblical testimony.