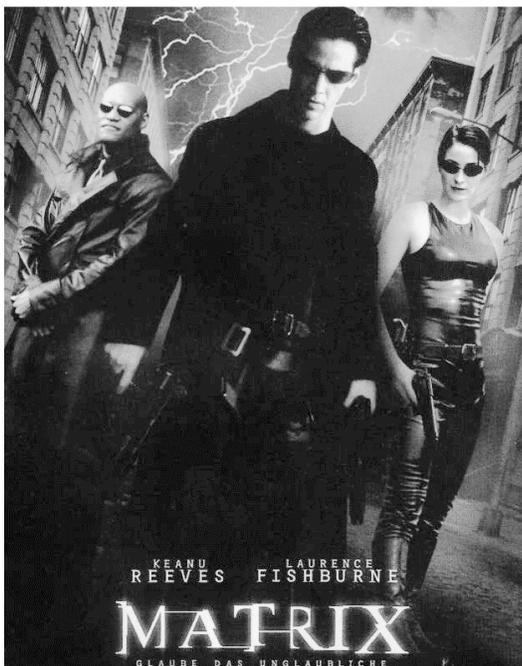


Überlegungen zum Film "Matrix"

Einleitung

Der Film "The Matrix" lief Ostern 1999 in den amerikanischen Kinos an. Die Regisseure waren Larry Wachowsky und Andy Wachowsky, die Hauptdarsteller sind Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss und Hugo Weaving. Der Film war einer der erfolgreichsten des Jahres, er erhielt vier Oscars: Schnitt, Spezialeffekte, Ton, Toneffektschnitt.

Inhaltlich geht es um die innere Individuation eines jungen Mannes, der eine Doppelexistenz führt, tagsüber als Thomas Anderson und als Angestellter in einer großen Software-Firma und nachts als krimineller Hacker unter dem Namen Neo. Über seinen Computer erfährt er von einem geheimnisvollen Programm namens Matrix und einem gewissen Morpheus, der ihm diese Matrix erklären kann. Mit dem Kontakt zu dem geheimnisvollen Morpheus entwickelt sich zugleich eine Verfolgungssituation durch sehr gewaltbereite Agenten, von denen sich herausstellt, dass sie im Dienst des Herrschaftssystems der Matrix stehen, das nicht nur die Welt, sondern auch die Realität beherrscht.



Filmplakat

Diese Agenten bekämpfen den Rebellen Morpheus und seine Gruppe, die sich gegen dieses Herrschaftssystem aufgelehnt haben. Sie versuchen, ihn zunächst für sich zu gewinnen und führen, als dies nicht gelingt, einen Minisender in Form eines Skorpions in seinen Nabel ein. Dies scheint noch alles wie ein böser Traum zu sein. Doch nehmen dann wieder Morpheus und seine Gesandte Trinity Kontakt zu ihm auf, überreden ihn zur Mitarbeit, befreien ihn von der Wanze und bringen ihn in den Aktionsraum von Morpheus, das Unterseeboot Nebukadnezar. Dort erklärt ihm Morpheus, dass die gesamte Welt, die wir kennen, eine Illusion ist,

ein Computerprogramm, das den Menschen ihre Realität nur vorgaukelt. Die Menschen seien somit in der Matrix gefangen, willenlose Sklaven einer fremden Macht intelligenter Maschinen. Von Morpheus erfährt Neo, dass er der "Auserwählte" ist, der die Matrix bekämpfen kann, wenn er nur will. Er muss die Entscheidung treffen: Eine blaue Pille bringt ihn zurück in sein bisheriges Leben und alles bleibt, wie es für ihn bisher verlaufen ist, oder er nimmt die rote Pille. Damit wird er die Wahrheit erfahren und in eine neue Welt vordringen. Neo schluckt die rote Pille.

Danach ist es die erste Aufgabe, ihn im System der Matrix zu orten. Die Menschen sind fötale Wesen, die auf riesigen Feldern in eierbecherartigen Gefäßen gezüchtet werden, damit sich die intelligenten Maschinenwesen, die die Matrix und damit die Welt beherrschen, von ihrer biologischen Energie nähren können. Von Morpheus und seiner Gruppe wird der fötalartige Körper von Neo in einem dieser Behälter geortet und aus seinen schmerzhaften Körperverdrahtungen gelöst. Nach der Lösung dieser uterusymbolischen Fixierung entwickelt sich ein düsteres Geburtsgeschehen: Er gleitet durch Gänge, wird hin- und hergeworfen, droht fast zu ertrinken und wird dann schließlich von einem Greifer erfasst und wieder in das U-Boot gezogen. Damit ist er in der realen Welt des U-Bootes gelandet und ist nicht mehr wie vorher sein eigener Traum.

Ihm wird nun von Morpheus die Dynamik der Welt der Matrix in ihrem Hintergrund erklärt. Zu Beginn des 2. Jahrtausends erfanden die Menschen überintelligente Wesen, die sich gegen die Menschen wandten, die Herrschaft zu übernehmen versuchten, aber von Solarenergie abhängig waren. Das Gegenmittel der Menschen war eine Veränderung der Bioelektrizität der Atmosphäre, wodurch es zu kontinuierlichen Stürmen und Bewölkung kam, so dass das Sonnenlicht abgehalten wurde. Der Gegenzug der Maschinen bestand darin, sich der Menschen zu bemächtigen, sie in den Zuchtfeldern als Energieressourcen zu halten und sie durch die computergesteuerte Illusion eines Lebens um 1999 herum ruhig zu halten. Die Erde selbst ist eine zerstörte Wüste ohne Leben. Es gibt nur noch die Zuchtfelder und die artifiziellen Intelligenzwesen, die die Matrix beherrschen, auf der einen Seite, und die Gruppe um Morpheus in ihrem U-Boot, das überwiegend in der Kanalisation von ausgestorbenen Riesenstädten operiert, sowie eine geheimnisvolle Restsiedlung der Menschen namens Zion, wo eine Restgruppe von Menschen überdauert hat. Auch für ihre Organisation ist ein Zentralcomputer entscheidend. Die Kerncodes werden nur von Morpheus gewusst. Ein Ziel der Agenten der Matrix ist es, Morpheus zu fangen, ihn zu zwingen, die Kerncodes zu verraten, was die Zerstörung von Zion erlauben würde. Damit wäre dann die Herrschaft der Matrix total.

Morpheus ist überzeugt, dass Neo der "Auserwählte" ist, "The One" (wovon Neo ein Anagramm ist), der die Herrschaft der Matrix überwinden könnte. Dem dient ein komplexes Ausbildungsprogramm, das vor allem aus chinesischen Kampfübungen besteht. Ein weiterer Schritt ist die Fähigkeit zu riesigen Sprüngen über erschreckende Abgründe hinweg. Es geht also darum, übermenschliche Qualitäten zu entwickeln oder sich verfügbar zu machen, um der Auseinandersetzung mit den Agenten gewachsen zu sein.

Nach dem Durchlaufen dieses Übungsprogrammes wird Neo zu einer Frau namens Orakel gebracht, die die Schicksalsbahnen der Einzelnen der Gruppe benennen kann. Orakel ist eine Art Mutti in ihrer Küche, die gerade Plätzchen bäckt,

aber eine große Ausstrahlung hintergründiger Weiblichkeit hat. Sie verfügt über prophetische Kräfte und mütterliches Urwissen. Sie sagt Neo, er sei nicht der Auserwählte, aber Morpheus glaube mit einer Unbedingtheit daran, die ihn dazu bringt, sich für Neo zu opfern. Es läge in der Macht von Neo, Morpheus daran zu hindern oder ihn zu retten. Dadurch entsteht eine ganz neue Motivation in Neo, seine äußersten Kräfte zu entwickeln.

Dazu ergibt sich sofort die Gelegenheit, denn die Gruppe hat einen Abtrünnigen namens Cypher, eine Art Judas oder Lucifer, der die Gruppe an die Agenten der Matrix verrät, insbesondere Morpheus ausliefert. Deshalb können die Agenten Morpheus und seine Gruppe in einem großen Gebäude orten und setzen Polizeieinheiten in Gang, um Morpheus und die Gruppe gefangen zu nehmen. Die Rettung scheint zunächst zu sein, über Zwischenräume in den Wänden für Abwasserröhren zu entfliehen, doch wird die Gruppe auch dort geortet und Morpheus wird überwältigt, während der Rest der Gruppe, insbesondere Neo und Trinity, entkommen können. Der Verräter Cypher, der die Regie in der Nebukadnezar übernommen hat, kann schließlich von einem schwerverletzten Besatzungsmitglied doch noch überwältigt werden. Doch Morpheus ist in der Gewalt der Agenten, wird von diesen verhört, mit einer Injektion geschwächt, damit er die Kerncodes von Zion preisgibt. Für die Gruppe in der Nebukadnezar gibt es nur die Alternative, den Körper von Morpheus, der sich in der Nebukadnezar befindet, zu töten, während er gleichzeitig mit seiner cerebralen Identität in der virtuellen Matrixwelt in den Händen der Agenten ist. Wenn man dem Körper in der Nebukadnezar das Leben nimmt, dann erlischt auch die Existenz in der virtuellen Welt und Morpheus könnte die Kerncodes nicht verraten. Die Alternative ist, Morpheus aus dem Hochhaus in der virtuellen Matrixwelt, der Zentralstation der Agenten, zu befreien. Diese zentrale Station der Agenten ist aber von starken Polizeikräften bewacht. Neo entschließt sich jedoch zum Abenteuer dieser Rettung, und Trinity hilft ihm dabei. Sie überwinden schwer bewaffnet die Bewachungstruppen am Eingang und auf dem Dach des Gebäudes und gelangen mit einem gekaperten Hubschrauber auf die Etage des Büros, wo Morpheus von den Agenten verhört wird. Sie nehmen diese Agenten unter Feuer und können Morpheus befreien. Morpheus und Trinity gelingt die Rückkehr in die Nebukadnezar, während Neo sich noch mit dem verfolgenden Hauptagenten Smith auseinandersetzen muss. Der Kampf gegen Smith in einer U-Bahn-Station wird zum zentralen Überwindungskampf. Es gelingt Neo, sich gewissermaßen in seinem wahren Selbst zu zentrieren und Angst und Furcht zu überwinden, wodurch er dem Agenten überlegen wird. Es gelingt ihm, mit seiner Kraft den Agenten von innen her zu überwältigen und zur Explosion zu bringen. In einer Phase des Kampfes scheint Neo schon tot zu sein und wird durch die Liebe von Trinity aber wieder belebt, so dass er seinen Gegner schlussendlich überwinden kann. Damit ist die anfängliche Spaltung in Thomas Anderson und Neo überwunden, und er ist die einheitliche Persönlichkeit Neo.

Matrix als Individuationsprozess

Es bieten sich bei Matrix verschiedene Interpretationsperspektiven an:

- Matrix als Mythos der Realitäts- und Identitätsgefühle der Internet-Generation
- Matrix als filmische Diskussion der philosophischen Frage: "Was ist real?" in der Welt der virtuellen Realitäten
- Matrix als filmische Inszenierung christlicher Erlösungsvorstellungen und buddhistisch-chinesischer Selbstfindungstechniken in der Cyber-Welt
- Matrix als mystische Initiation in der Szenerie von Computersimulationen
- Matrix als Schamanenreise
- Matrix als Märcheninszenierung in der Härte moderner Finanz- und Hightechwelten
- bis hin zu: Matrix als Parabel moderner Ich-Entfremdung und Ich-Auflösung gegenüber einer überwältigenden und verwirrenden Übermacht mechanisierter komplexer gesellschaftlicher Übermacht.

Aus all diesen Perspektiven lässt sich der Film ausloten, und das ist seine Stärke, wie die eines jeden authentischen Kunstwerkes, dass es auf die Fragen und seelischen Herausforderungen einer Zeit eine originäre Antwort aus der Kraft schöpferischer Fantasie findet. Hierfür hat der Film mit seinen Techniken ganz erstaunliche Realisierungsmöglichkeiten, weshalb er heute als künstlerisches Medium eine so beherrschende Stellung einnimmt.

Die Brüder Wachowsky nutzen dabei in kalifornischer Unbedenklichkeit und amerikanischer Psychoprogrammatik die Ressourcen abendländischer und asiatischer Mythologeme, Philosopheme und religiöser Erlösungsvorstellungen zu einem rasanten Psychomix. Die konkreten Anregungen für die Matrixwelt stammen aus der Science-Fiction-Literatur: Die Ideenwelt der Romane von Philip K. Dick, der Comic "Hartboiled" von Geof Darrow und das Rollenspiel "Shadowrun", in dem es um eine "Matrix"-Welt geht. Stilistisch-ästhetisch sind wohl die japanischen Mangas (Comics) bedeutsam. Die Grundstruktur der Geschichte folgt der der Heldenreise, wie sie Joseph Campbell in "Heros in 1000 Gestalten" dargestellt hat und von Christopher Vogler dann den Hollywood-Regisseuren als Drehbuch- und Regiebuch zur Verfügung gestellt wurde. Das Grundschema der Heldenreise, dem alle Mythen, Märchen mit Initiationen folgen, wird von den Brüdern Wachowsky intelligent in die Cyberwelt transponiert.

Ich will nun mein Verständnis des Filmes entlang der Linie eines Individuationsprozesses eines jungen Mannes von einem Zustand konflikthafter Zerrissenheit zu größerer persönlicher Integrität verfolgen. Die anfängliche Widersprüchlichkeit seines Lebens zwischen einem Software-Angestellten und einem Hacker erweist sich im Laufe des Filmgeschehens als Ausdruck einer tiefsten Zerrissenheit in seinem Existenzgefühl, und dies begründet die Tiefe und Radikalität seiner Individuationsreise. Die ambivalente Scheinanpassung gerät dadurch ins Schwanken, dass

er von seinem Vorgesetzten darauf angesprochen wird, er wolle offenbar etwas besonderes sein und halte sich nicht an die Regeln des Unternehmens. Wenn dies nicht anders werde, könne er gehen. Die erreichte Scheinanpassung seiner Erwachsenenheit gerät durch dieses soziale Verdikt ins Wanken, und er muss gewissermaßen seinen Pubertätsprozess noch einmal durchlaufen, weil sich die erreichte Ambivalenzidentität als sozial nicht tragfähig erwiesen hat.

Die Folgeereignisse sind die Inszenierung einer regressiven Individuations-*trance*, die damit beginnt, dass sein Realitätsgefühl ins Wanken gerät und er gleichzeitig in den inneren Zuruf einer *Imago* von Vaterqualitäten gerät, eines Vaters, der an ihn und seine Zukunft glaubt. Da Morpheus der Sohn der Nacht ist, hat er auch den männlich-weiblichen Doppelaspekt archaischer Elternimagines. Dieser Glaube des Vaters an seinen Sohn oder der Eltern an ihr Kind und seine Zukunft ist die Kraft, die eine konstruktive Individuation trotz aller Wirrnisse und Widersprüche der Welt und unseres *in-der-Welt-seins* bereitstellt. Vermittelt wird diese Kraft durch die *Imago* der *Trinity*, der heiligen Dreifaltigkeit, wobei hier der heilige Geist eine weibliche Qualität im Sinne einer *Anima* hat. Sie vermittelt den Anruf und die Botschaft von Morpheus an den prospektiven Helden Neo. Dieser ist damit auch zugleich seiner desintegrierten Durchsetzungskraft oder Aggressivität ausgesetzt, wie sie ihm projektiv in Gestalt der Agenten entgegentritt. Die unintegrierte Durchsetzungsfähigkeit oder Aggressivität ist der Grund, weshalb er seine Ambivalenz im sozialen Leben, zwischen Softwareangestelltem und Hacker, in einer sozial vermittelten Weise nicht lösen konnte. Je übermächtiger und bedrohlicher der Einbruch der — in den Agenten projektiv externalisierten — destruktiven Tendenzen ist, umso wichtiger wird der Bezug auf Morpheus und sein Vertrauen in ihn als den "Retter der Welt", wobei es um die Inszenierung des Zusammenbruchs einer persönlich-sozialen Welt durch berufliches Versagen auf der Folie eines Zusammenbruchs der ganzen Welt und ihrer Errettung geht. Morpheus steht in diesem Sinne für die am Vater oder an den Eltern festgemachte eigene *Ur-Vitalität* und Selbstbejahung, die im Glauben des Vaters an den Sohn oder der Eltern an ihr Kind projektiv dargestellt ist. Im Glauben von Morpheus an ihn findet er eine Selbstbesinnungsnische nach dem Zusammenbruch seiner Ambivalenzidentität. Morpheus ist so etwas wie eine selbstanalytische Instanz, indem er ein durch katastrophische Erfahrungen verschüttetes *Urwissen* wieder zugänglich macht bzw. einen Raum schafft, der diese Selbstbesinnung auf die Bedingungen der eigenen Existenz ermöglicht. Dies geschieht im Film in Form von Erklärungen von Morpheus: Die traumartige Verblendung in der Verfassung der Menschen in Form einer scheinbar "normalen Realität" ist Ausdruck eines vergangenen katastrophischen *Urkonfliktes* oder *Urkampfes* zwischen den Menschen und überlegenen Maschinen-Intelligenzen, die dazu geführt haben, dass die eigentliche Kernlebensbedeutung in einer Art *uterinen Fixierung* unter dem *Abhängigkeitsbann* überlegener Maschinen-Intelligenz fixiert ist. Hier wird auf einer gesellschaftlichen Ebene ein individuelles Problem reflektiert. Menschen finden für gesellschaftliche Notlagen Lösungen, z. B. den Sozialismus, oder auch eine technische Innovation, die die traumatische Situation sozialer oder wirtschaftlicher Not scheinbar "intelligent" überwinden, aber um den Preis einer auf das System verschobenen Abhängigkeit, die ihre Widerspiegelung in einer *pränatalen Fixierung* hat, bzw. auf eine solche hinausläuft. Wir haben heute

aufgrund der Kurzlebigkeit unserer Zeit und unserer Informationsmöglichkeiten einen Blick für die Entstehung solcher Abhängigkeitssysteme und auch ihr Zusammenbrechen.

Im Falle des Helden geht es aber nicht um das gesellschaftliche Problem, sondern um die Klärung des individuellen Problems im Spiegel eines Gesellschaftskonfliktes oder einer Gesellschaftskatastrophe. Diese Katastrophe ist dem Film nur implizit in der Projektion auf den Gesellschaftskonflikt zugänglich und nur in den Folgen beschrieben. Aus der symbolischen Beschreibung lassen sich jedoch reale Ereignisse der Werdensgeschichte des Helden entschlüsseln, die seine zentrale Schwächung in einer fötalen Fixierung begründet, welche ihm eine konstruktive Selbstbehauptung in den Widersprüchen der sozialen Welt nicht ermöglicht.

Die zentrale Schwächung seines Kernselbstes sehe ich in einer vom Kind als gewalttätig und bedrohlich erlebten Kaiserschnittentbindung und einem anschließendem Inkubatoraufenthalt. Die Übermacht einer technisierten Geburt erlaubt dem Kind keine beseelte Beheimatung in nachgeburtlicher Bezogenheit, sondern führt zu einer imaginativen Verhaftung an vorgeburtliche Behälter-Sicherheit. Diese Sicherheit ist aber verfremdet durch die quälenden Inkubatorerlebnisse des vielfachen Angeschlossenseins an Schläuche und Messdrähte, wie es gerade in der früheren Geburts-Intensivmedizin üblich war. Um die deprivierende Inkubatorsituation zu ertragen, wurden die Kinder "milde" sediert. Die Benommenheit wird immer wieder durchbrochen durch vielfältige invasive Maßnahmen, insbesondere Abnahme von Blutproben zu Untersuchungszwecken. Das Kind befindet sich in einer qualvollen Benommenheitssituation einer übermächtigen, entseelten Maschinenwirklichkeit gegenüber. Der positive Bezug zu Orpheus, sein tiefer Glaube an Neo und seine Potentiale überwinden die negativen fixierenden Kräfte, lösen die uterine Fixierung und ermöglichen eine Art Nachgeburtsprozess, so dass er danach wirklich geboren ist und aus der projektiven Verhaftung in einer uterusymbolischen Matrix in einem ersten Schritt befreit ist.

Die immer noch weiter bestehende Abhängigkeit symbolisiert sich in der Verhaftung der übrigen Welt an die Matrix-Existenz. Für weitere Befreiungsschritte bedarf es einer weiteren Kräftigung der Selbstkonstitution. Dies geschieht in asiatischen, stärkenden Kampfübungen, die eine selbstzentrierte Bewegungs- und Aktionsfähigkeit einüben. Es geht gewissermaßen entwicklungspsychologisch darum, die durch die Frühgeburtssituation geschwächte Motilität des Säuglings und Kleinkindes nachträglich in diesen rituellen Kampfübungen nachzuentwickeln und so eine wirkliche Verfügbarkeit über die körperlichen Potentiale herzustellen. Ein solches körperliches Kraft- und Zentrierungsgefühl ermöglicht ein Leben von aggressiven Auseinandersetzungspotentialen. Dabei symbolisieren die großen Sprünge über Abgründe den abgründigen Sprung aus der Abhängigkeit in die eigene Identität — wie Heidegger es ausdrückt: der Satz der Identität, ein Satz im Sinnes eines Sprungs. Erst dann besteht die Möglichkeit zu einer Selbstbesinnung auf die eigenen Lebensprojekte.

Diese geschieht in der Begegnung mit der Mutterfigur Orakel. Entwicklungspsychologisch geht es um die Selbstfindung im Gefühlskraftfeld der Mutterbeziehung, die gleichzeitig konkrete Mutterfigur ist und mythische Gestalt. Wie die Mutterdimension der Matrix (Mutterleib) durch die katastrophischen Geburts-

bedingungen zum fixierenden Verhängnis wurde, wird die positive mythenhafte Mutterfigur Orakel zu einer Ressource zur Selbstfindung. Ihre psychologische Lebensklugheit motiviert Neo, alle seine Kräfte für die "Rettung" der Vaterfigur Morpheus einzusetzen, der er seine Individuation ein Stück weit verdankt.

Als Morpheus durch den Verrat von Cypher in die Gewalt der Agenten der Matrix gerät, wird die neue Motivation von Neo herausgefordert und auf die Probe gestellt. Für die Befreiung Morpheus' mobilisiert er seine Ich-Ressourcen, und er erreicht eine den Agenten der Matrix gewachsene Aktionsfähigkeit, was seine zunehmende Ich-Kohärenz unter Beweis stellt. Er gerät in Gefahrensituationen nicht mehr in projektive Angst, so dass er sich nur durch die Flucht retten kann, sondern kann jetzt den Kampf mit den Agenten aufnehmen. Die Rettung von Morpheus gelingt, und Neo muss nur noch in einem Endkampf mit dem Hauptgegner, dem Agenten Smith, seine Überlegenheit und gewonnene neue Identität unter Beweis stellen. Er droht zunächst zu unterliegen und scheint schon tot zu sein. Dieser Kampf spielt sich in der virtuellen Realität ab, der reale Körper von Neo liegt in einer Art Trance in der Nebukadnezar. Dort verfolgt Trinity das Geschehen, und in der Krise drückt sie ihre Liebe zu ihm durch einen Kuss aus, wobei sie der Prophezeiung von Orakel folgt, dass der, in den sie sich verliebt, der "Auserwählte" sein wird, der die Welt errettet. Die Liebe wiederbelebt Neo, und er gewinnt wieder seine volle Kraft und Präsenz bis dahin, dass er seine Angst vollständig verliert, was sich darin ausdrückt, dass er die Kugeln aufhalten kann und sie wirkungslos an seiner abwehrenden Hand abprallen und zu Boden fallen. In diesem Moment ist er in der Lage, sich gedanklich in die Projektion seiner Aggressivität, den Agenten, von innen hinein zu begeben und damit dessen Wirkkraft aufzuheben. Er kann sich ohne Angst mit seiner eigenen Durchsetzungskraft und seinem aggressiven Potential identifizieren, wodurch er sich auch von der Übermacht der Matrix befreit, was gleichzeitig für die Gruppe wirksam wird.

Parallel zu dem virtuellen Endkampfgeschehen geschieht eine Attacke der Matrix durch eine Art Killerspinne auf die Nebukadnezar, die mit Laserstrahlsägen aufgesägt wird. Es wiederholt sich hier noch einmal, wie ich vermute, die Kaiserschnittverfahren, wo der Mutterleib aufgeschnitten wird. Dadurch, dass der Endkampf gewonnen wird, wird diese Rekapitulation der Kaiserschnittentbindung an der Nebukadnezar nicht mehr, wie in der Ursprungssituation, zu einer unverarbeitbaren und zentral schwächenden Überwältigungserfahrung, sondern zu einer Befreiungserfahrung und einer Erfahrung der Wahrung der inneren vitalen Konsistenz gegenüber der Übermacht des maschinellen Systems. Die Killerspinnen verlieren ihre Wirkung.

Das Überwiegen technik- und computerbezogener Inszenierungselemente im Film lenkt davon ab, dass es letztlich doch um Fragen der persönlichen Individuation unter den gegebenen Lebensbedingungen geht und nicht um einen großgesellschaftlichen Überlebenskampf Mensch-Maschine. Dieses großgesellschaftliche Konfliktgeschehen ist die Folie für die projektive Inszenierung des eigentlichen Individuationsprozesses von Neo.

Die Stellung der Matrix im psychohistorischen Individuationsprozess

Nicht nur das Individuum durchläuft in seinem Lebenslauf mehrere Individuationsphasen, von denen die Adoleszenz und die Lebensmittlenkrise besonders hervorgehobene Beispiele sind, sondern auch Gesellschaften insgesamt stehen in einem psychohistorischen Entwicklungs- und Individuationsprozess der Identität ihrer Mitglieder. Hier ist der in der Aufklärung erfolgende Identitätswechsel von entscheidender Bedeutung für unser Identitätsgefühl. War bis dahin im religiösen Weltbild des Mittelalters und der frühen Neuzeit der eigentliche Persönlichkeitskern externalisiert im Erleben der Dreifaltigkeit von Gottvater, Sohn und Heiligem Geist und ihren irdischen Repräsentanten Papst und Kaiser, in denen gesellschaftliche und individuelle Identität ihre Verankerung fanden, begann mit der Aufklärung eine Umschichtung der Persönlichkeitsorganisation in dem Sinne, dass, wie Schiller es ausdrückte, das Individuum seinen Grund in sich selbst suchte. Dies verband sich mit der Hoffnung, mittels der Vernunft geordnete Lebensformen zu entwickeln. Die Psychoanalyse und die moderne Kunst, wie auch die Katastrophe der beiden Weltkriege zeigten, dass in uns irrationale Tiefenkräfte von einer ähnlichen Abgründigkeit wirksam sind, wie die früher projizierten religiösen Kräfte, und in uns bewältigt werden müssen.

Die Erklärung in der Psychoanalyse wurde zunächst in einem phylogenetisch vorgegebenen Kastrationskomplex gesucht, und dann in einem angeborenen "Todestrieb", der im ewigen Kampf mit einem Vereinigungstrieb stand. Die Erkenntnis der Erlebniswirksamkeit von vorgeburtlichen und geburtlichen Erfahrungen und Belastungen, wie sie Rank und Graber konstatiert hatten, eröffnete einen neuen Erklärungshorizont für die Dimension magischer und mythischer Selbst- und Weltgefühle. Befunde in psychotherapeutischen Settings mit vorsprachlichem Charakter, wie in der Körpertherapie, LSD-Therapie, Hypnotherapie, Regressionstherapie usw. unterstützten diesen Gesichtspunkt.

In jüngster Zeit fasste Sloterdijk von philosophischer Warte aus die entsprechenden Befunde zusammen, verdichtet im achten Kapitel seiner "Sphären I", wo es um die gesellschaftliche Präsenz vorgeburtlicher Erfahrung geht. Hier zeigt er insbesondere, dass die Theologie der Heiligen Dreifaltigkeit letztlich eine Psychologie der vorgeburtlichen Mutter-Plazenta-Kind-Beziehung ist. Diese Urbeziehung konstituiert die dreieinige Urselbststruktur, die projektiv externalisiert im gesellschaftlichen Raum ein Sicherheitsbezugspunkt ist. Die dreigliedrige Struktur wiederholt sich dann in der Relation Vater - Sohn - Gläubiger, wie sie schon im Alten Ägypten vorgebildet war in der Relation Horus - Pharao - Volk mit vielfältigen symbolischen Ausbildungen.

Im Zusammenhang mit der psychohistorischen Stellung der Matrix ist relevant, dass das Zurücktreten der religiösen Projektion jeden einzelnen mit archaischen Ich-Selbst-Konflikten belastet, die vormals im rituellen kirchlichen Raum projiziert abgehandelt wurden. Dadurch war der Einzelne scheinbar entlastet, hatte aber andererseits in archaischen Kriegsinzenierungen die Urkonflikte auszuleiden. Die Nachricht vom "Tode Gottes" hatte anfangs nur die Gebildeten erreicht, ist aber in den letzten Jahrzehnten zunehmend gesellschaftliche Realität geworden. In dieser Situation werden also archaische Urkonflikte, die nicht mehr im projektiven Raum

der Kirche entsorgt werden können, u. a. im Medium moderner Filme reflektiert. Ein prominentes Beispiel hierfür ist die Matrix, die die Möglichkeit von seelischer Individuation auch im Kraftfeld multinationaler Konzerne und Internetvernetzung am Beispiel des Helden Thomas Anderson / Neo reflektiert. Es scheint so, dass die Urkraft menschlicher Selbstkonstitution, wie sie in allen Riten, Märchen und Mythen in immer gleicher Weise enthalten ist, auch unter den modernen identitätsbelastenden Bedingungen pluralistischer Gesellschaft und die seelische Integrität gefährdender technischer Möglichkeiten realisierbar ist. Der Duktus des Films folgt dabei der von C. G. Jung herausgearbeiteten Jenseitsfahrt des Helden, wie sie dann Campbell in seinem "Heros in 1000 Gestalten" an vielen Mythenbeispielen konkretisiert hat. Die perinatalen Aspekte dieser Heldenmythen hat bereits Rank 1909 in seinem "Der Mythos von der Geburt des Helden" entwickelt.

Das faszinierende Kraftpotential menschlicher Identität und Individuation wird nicht mehr in den religiösen Raum projiziert, der Auserwählte wird nicht in himmlischen Gefilden gesucht, sondern ist das einzelne Individuum selbst im Charisma seiner primären Potentiale. Man kann diese Potentiale primärnarzisstische Potentiale im Sinne Freuds nennen oder als Möglichkeit zu einem eigenen Willen, wie Rank es in seiner Willenspsychologie gefasst hatte, verstehen. Dies ist in Bezug auf die Matrix in besonderer Weise erschließend, insofern der Eigenwille sich zunächst wegen der überwältigenden Abhängigkeit nur negativ zeigen kann, hier in der Hacker-Tätigkeit von Neo. In dieser zunächst nur destruktiv möglichen Eigenwilligkeit liegt der Kern der konstruktiven Kreativität verborgen, wie sie dann in der neuen Person Neo verwirklicht wird. Hatte Freud vor allem die Seite des "Vaterschutzes", also die Bedeutung des Morpheus im Film, für eine konstruktive Individuation betont, so Rank vor allem die Eigenwilligkeit des Sohnes. Wie der Film zeigt, kann beides nur in Wechselwirkung zu einer konstruktiven Individuation führen, wie es letztlich archaisches Wissen aller Mythen und Religionen ist.

Die Botschaft des Filmes von den Möglichkeiten und dem Glück einer integrierten Identität in einer widerspruchsvollen Wirklichkeit ist ganz vergleichbar der Botschaft des zur Zeit so viel rezipierten "Harry Potter", der ebenfalls die Botschaft hat, dass auch die schwierigsten Frühbelastungen aus dem ureigensten Charisma eigener Identität bewältigt werden können, wenn sie nur ein Minimum von Bestätigung erhält.

Abschließende Bemerkungen

"Die Matrix" ist einerseits in der Perfektion seiner technischen Inszenierungsmöglichkeiten und in dem kulturellen Mix von mythischen Elementen aus aller Welt ein typisches Produkt von Hollywood und der kalifornischen Internationalitätskultur, die hochspezifische kulturelle Traditionen in amerikanisch-pragmatischer Weise mit Ausrichtung auf die psychologischen "special effects" nutzt und mixt. Zum anderen ist "Matrix" aber auch ein authentisches Kunstwerk, indem es die genuine filmische Antwort der Brüder Wachowsky in der Gestaltung des Skripts und der filmischen Imagination auf zeittypische Identitätsfragen ist und den heutigen Jugendlichen auf ihrer Identitätsreise in ihre Lebensgestaltung kraftvolle Mythologeme zur Verfügung

stellt. Dabei verarbeiten sie, wie man vermuten darf, eigene Verletzungserfahrungen bei ihrem Weg in die Welt, der ihnen eine Unsicherheit in bezug auf deren Realitätscharakter vermittelt hat, wie sie in Interviews geäußert haben. Sonst ist wenig über sie bekannt, heißt es lakonisch in den biographischen Hinweisen.

Im Vorspann der DVD-Fassung erscheinen sie als koboldartige American Boys, die aus einer verspielten Nonchalance heraus eine äußerst intelligente und wache Ausstrahlung haben, dabei ständig in Bewegung sind und an sich herum machen. Der eine streicht ständig in heftigen reibenden Bewegungen seine Backe, der andere umfasst in wühlenden Bewegungen sein Bein. Dadurch entsteht der Eindruck, dass sie eine Art Entfremdung durch Selbstberührung aufheben bzw. balancieren. Das würde zu dem Eindruck früher Entfremdungserfahrung passen, den der ganze Film vermittelt. Es gibt keine Natur, keinerlei Heimeligkeit, tiefe Entfremdung und Kühle herrschen vor. Nur ganz wenige Szenen zeigen intimen persönlichen Kontakt, der mehr in Scherzen erlaubt ist. Dominierend sind Fremdartigkeit und Ausgesetztheit, wie es auch für die Frühgeburtssituation typisch ist. Wie wir von Frühgeborenen-Elternbeobachtungen wissen, haben Inkubatorerfahrungen lange Zeit mit großen Berührungs- und Kontaktproblemen zu kämpfen. Unter günstigen Bedingungen kann dies integriert werden, unter ungünstigen Bedingungen bleibt ein Fremdheitsgefühl oder Glasgefühl als Relikt der Inkubatorerfahrung. In Krisensituationen tauchen dann diese frühen Entbehrungserfahrungen wieder auf und können gleichzeitig das Vehikel sein, sich wirklicher Individuation zu stellen und die in ihr liegende Herausforderung anzunehmen. Erfahrungen invasiver Technik am Lebensanfang können eine besondere Sensibilität für die seelische und mythische Dimension von Technik schaffen. Letztlich ist es vielleicht nicht so entscheidend, ob die Brüder Wachowsky oder einer von ihnen eine Frühgeburtssituation zu bestehen hatte oder sie nur die in den Medien ubiquitären Bilder invasiv technisierter Geburt in ihre mythopoetische Fantasie aufgenommen haben. Es gelingt ihnen auf jeden Fall, Mythologeme für heutige Individuation zu schaffen.

