



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 61, Nr. 1, 2023
doi: 10.21243/mi-01-23-14
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Die Matrix wiederbelebt – Bildungstheoretische Zugänge und retroaktive Kontinuität

Jens Holze

*Der Beitrag beschäftigt sich mit der Frage von flexiblen narrativen Strukturen als Bildungspotenziale am Beispiel des Films *Matrix Resurrections* aus dem Jahr 2021, einer Fortsetzung der erfolgreichen *Matrix* Trilogie (1999–2003) der Wachowski-Schwestern. An der Schnittstelle zwischen Filmwissenschaft und Bildungswissenschaft im Kontext der Strukturalen Medienbildung geht es spezifisch um die narrative Technik, Erzählung rückwirkend neu zu interpretieren, die Friedenthal als *Retroactive Continuity (RetCon)* bezeichnet. Es wird die These verfolgt, wie die dargestellte Liebesbeziehung der Protagonist*innen durch den vierten Film neu kontextualisiert wird und damit für Zuschauende Distanz zur eigenen Rezeptionserfahrung der früheren Filme geschaffen werden kann.*

*This paper addresses the question of flexible narrative structures as potentials for educational transformation using the example of the 2021 film *Matrix Resurrections*, a sequel to the Wachowski sisters' successful *Matrix* trilogy (1999–2003). At the intersection of film studies and educational studies in the context of *Strukturelle Medienbildung* (translatable as *Structural Media Education*), it specifically addresses the narrative technique of retroactively reinterpreting narrative, which Friedenthal refers to as *Retroactive Continuity*. The argument focuses on how the depicted love affair of the protagonists is re-contextualized by the fourth film and how distance can be created for viewers to their own reception experience of the earlier films which can lead to transformative learning processes called *Bildung* in the German tradition.*

1. Einleitung

Die Geschwister Wachowski haben mit ihrem zweiten Spielfilm *Matrix* (Wachowski/Wachowski 1999) einen der erfolgreichsten Filme des Jahrtausendwechsels produziert. Nicht nur hat der Film eine sehr positive Kritikerreaktion ausgelöst (88 % bei rottentomatoes), auch der Erfolg an der Kinokasse war mit mehr als 450 Mio. US-Dollar Umsatz äußerst beachtlich. Vergleichbar bedeutsam und für diese Analyse relevanter ist aber der (pop-)kulturelle Eindruck, den der Film hinterlassen hat, sodass auch zwanzig Jahre später die *Matrix* noch präsent ist. Der kommerzielle Erfolg hat in relativ kurzer Zeit zu den zwei Fortsetzungen *Matrix Reloaded* und *Matrix Revolutions* (Wachowski/Wachowski 2003a und 2003b) sowie zu zahlreichen crossmedialen Produkten wie der Anime-Reihe *Animatrix* (Chung et al. 2003) oder den Computerspielen

Enter the Matrix (Wachowski/Wachowski 2003c) und *Path of Neo* (Wachowski/Wachowski 2005) geführt. Nach einer längeren Pause erschien 2021 die dritte Fortsetzung *Matrix Resurrections* (Wachowski 2021), die man als Teil einer beachtlichen Retrowelle popkultureller Werke aus den 1980er-, 1990er- und 2000er-Jahren beschreiben kann. Man denke etwa an Filme und Serien wie *Ready Player One* oder *Stranger Things*, die offensiv die vergangene Popkultur referenzieren und sich ganz gezielt an der Nostalgie des Publikums ausrichten. Schaut man auf die Liste der Fortsetzungen aus den letzten Jahren, wird der Trend noch deutlicher: *Tomb Raider* (Reboot, 2018), *Bill und Ted – Save The Music* (Sequel, 2020), *Dune* (Reboot, 2021), *Ghostbusters Afterlife* (Sequel, 2022), *Obi-Wan Kenobi* (Sequel, 2022), *The Batman* (Reboot, 2022), *Top Gun: Maverick* (Sequel, 2022), *Star Wars: Andor* (Pre-/Sequel, 2022), *Herr der Ringe – Rings of Power* (Prequel, 2022) oder ganze Franchises wie das *Marvel Cinematic Universe* (seit 2008) oder *Jurassic World* (seit 2015). Sie alle erweitern Franchises oder – weniger ökonomisch konnotiert – sogenannte Story-Worlds (Freeman 2016), die teilweise mehr als 50 Jahre alt sind. Sie tun dies nicht nur, indem sie die Geschichten linear weitererzählen, mitunter werden auch bereits etablierte Narrative nachträglich umgewandelt oder neu kontextualisiert.

Weniger subtil als die genannten Beispiele geht der vierte Matrix-Film ganz offensiv, unverblümt und teils subversiv mit den Konventionen des Sequels ins Gericht und hinterfragt teils die Gründe, die zum Trend der ewigen Fortsetzungen und der Neuauf-

gen im Hollywood-Kino führt. Insbesondere die Filmstilistik, das wäre die erste These dieses Beitrags, zielt weniger darauf ab, eine Kontinuität zur Trilogie herzustellen, als vielmehr eine Differenzierung zur etablierten Bildwelt zu inszenieren. Auch die Narration mäandert zwischen Wiederholungen, Referenzen, Spiegelungen und Brüchen. Dabei, so die zweite These dieses Beitrages, wird eine Form der literarischen Technik *Retroactive Continuity* (Rückwirkende Kontinuität, abgekürzt als RetCon) verwendet, um letztlich der vergangenen Erzählung eine reflexive Distanz und neue Perspektiven zu verleihen.

Das Ziel dieses Beitrags ist die Analyse des Films vor genau diesen Thesen. Es werden zwar viele der narrativen Fäden der vorhergehenden Medienprodukte des Matrix-Franchises 18 Jahre später wieder aufgenommen, der Film ist aber in einer Art und Weise inszeniert, die das Publikum zumindest streckenweise aus dem Modus der Nostalgie werfen kann und womöglich soll. Der Call zu diesem Band legt nahe, dass Science-Fiction einen Beitrag zum Bildungsprozess des Einzelnen und damit zum Selbst- und Weltverhältnis leistet, die dann auch zu kollektiven Effekten führen können. Diese These soll hier im Anschluss an die Strukturelle Medienbildung für *Matrix Resurrections* modelliert werden. Es geht deshalb darum, das mediale Produkt (hier konkret den Kinofilm) zu analysieren und Bildungspotenziale herauszuarbeiten. Dabei wird das filmische Werk als eigene komplexe Struktur aus audiovisuellen und narrativen Gestaltungsmitteln verstanden, deren Bedeutung sich aber nur im Kontext von Filmkunst insgesamt er-

schließt. Ein Zugang zu dieser Perspektive ermöglicht die neoformalistische Filmanalyse der Filmwissenschaftler*innen David Bordwell und Kristin Thompson (Bordwell/Thompson 2019; Bordwell 1997; Thompson 1995), die von Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki (2009) als strukturelle Filmanalyse aufgegriffen und weiterentwickelt wurde.

Es muss vorangeschickt werden, dass eine Diskussion von Filmen als komplexen audiovisuellen Bewegtbildmedien in Textform immer zu einem gewissen Teil misslingen muss. Die Kenntnis des Plots und der Ästhetik der Filme sei daher vorausgesetzt, sie kann im Artikel auch durch Szenenfotos nicht adäquat reproduziert werden.¹

Eine strukturelle Filmanalyse benötigt ferner, wenn sie nicht völlig ausufern soll, einen Fokus. Dieser ergibt sich hier aus dem formalistischen Konzept der Dominanten (bei Erlich „dominanta“), die Juri Tynjanov als „hervorstechende Komponente oder Gruppe von Komponenten“ eines Kunstwerkes definiert (vgl. Erlich 1973: 221). Bei Jakobson ist die Dominante

[...] die Leitkomponente eines Werks, eine Komponente also, die alle anderen Komponenten steuert, beeinflusst, transformiert. Es ist die Dominante, die die strukturelle Einheit garantiert. Die Dominante gibt dem Werk das Besondere. (Jakobson 1991: 258)

Kristin Thompson greift dieses Konzept mit dem Neoformalismus für den Film auf und bezieht sich ebenfalls auf Tynjanov:

In the case of very standardized artworks such as B westerns in Hollywood, the dominant may be a set of conventions common to

many films; in a work with any degree of originality, a dominant structure peculiar to that work will be constructed. (Thompson 1988: 34)

Der Fokus soll in dieser Analyse auf der Inszenierung der Beziehung zwischen den Figuren Neo und Trinity liegen, da dies als das Grundmuster oder eben die Dominante des vierten Matrix-Films betrachtet werden kann. Liebe und Paarbeziehungen, insbesondere vielleicht die klassisch romantische, exklusive, heterosexuelle Liebesbeziehung, können womöglich als eine der prominentesten Dominanten menschlicher Erzählungen und auch des Kinos überhaupt gelten. Sie tauchen in einer Vielzahl von Filmen, in eigenen Genres und auch nicht exklusiv nur in Hollywood auf. Schon in den ersten drei Filmen der Matrix-Reihe ist dieses Thema von starker Bedeutung, weshalb die Betrachtung als Dominante erfolgversprechend scheint. Gleichzeitig ergibt sich aber die Frage, inwiefern das Thema Liebe in den Matrix-Filmen womöglich auch variiert, verfremdet oder neu konnotiert wird.

Der Beitrag wird zunächst einige grundlegende Annahmen der strukturalen und neoformalistischen Filmanalyse erläutern und dadurch auch in die Methodologie einführen. Im zweiten Schritt soll der Begriff der retroaktiven Kontinuität als Stilmittel eingeführt werden. Im Fokus stehen daran anschließend zwei konkrete Szenen des Films, anhand derer speziell das Phänomen der Modalisierung illustriert und diskutiert werden soll. Insbesondere wird eine Erweiterung des Konzepts anhand des Begriffs der retroaktiven Kontinuität exploriert werden, der das reflexive Poten-

zial medialer Inszenierung von der linearen (fiktionalen) Zeitlichkeit entkoppelt und damit Verknüpfung sowie De- und Rekontextualisierung ermöglicht, die aus bildungstheoretischer Sicht besonders spannend sind.

2. Erläuterung der neoformalistischen Filmanalyse

Der methodische Zugang zur Filmanalyse erfolgt über die von Jörissen und Marotzki 2009 im Rahmen der Einführung in den Begriff einer Strukturalen Medienbildung vorgestellte strukturelle Filmanalyse (Jörissen/Marotzki 2009: 41 ff). Es gibt mittlerweile einige aktualisierte Darstellungen des Ansatzes (z. B. Holze/Verständig 2018), hier sollen nur überblickshaft die Kernthesen eingeführt werden.

Die zentralen Annahmen sind aus der neoformalistischen Filmanalyse nach David Bordwell und Kristin Thompson (2019) übernommen, die in ihrem Ansatz in Anschluss an die russischen Formalisten des frühen 20. Jahrhunderts etabliert haben, den Film als Kunstwerk mit der Zielsetzung zu betrachten, dass eine alternative, nicht alltägliche Wahrnehmung ermöglicht wird (Thompson 1988: 3 ff.; Übersetzung erschienen als Thompson 1995). Das Publikum nimmt eine aktive Rolle ein, weil bei Zuschauenden ein aktiver Prozess des Sinnhaftigmachens der dargestellten Bilder und Töne vorausgesetzt wird. Dafür orientieren sich Filmschaffende an etablierten Konventionen der Inszenierung, die aus früheren Filmerfahrungen, aber auch dem Alltag gelernt werden. Um den Zweck einer alternativen Wahrnehmung zu erfüllen, sind Film-

künstler*innen aber kontinuierlich aufgerufen, diese Konventionen zu variieren oder auch sie zu verlassen. Daraus begründen sich historische Veränderungen von Filmästhetiken. Es ergibt sich daher eine spannende Bandbreite zwischen Kontinuität und Bruch von Konventionen.

Bordwell/Thompson betonen ebenfalls, dass sie keine Form-Inhalt-Logik verfolgen (Bordwell et al 2019: 51f). Alle objektiv wahrnehmbaren Elemente filmischer Werke sind Form, die auch eine narrative Struktur, Dialoge und Charaktere umfasst. Inhalt im Sinne von Bedeutungen werden durch die Zuschauenden rekonstruiert, damit begründen die Filmwissenschaftler*innen die Trennung zwischen Plot (im Film dargestellte Ereignisse) und Story (im Kopf der Zuschauende rekonstruierter Ablauf von Ereignissen), ausgehend von der Differenzierung von Sujet und Fabula durch die russischen Formalisten.

Die Aufgabe der Ermöglichung einer alternativen Wahrnehmung durch die Kunst fassen die (Neo-)Formalisten als einen Akt der Verfremdung von Realität (Schklowski 1991: 11). Durch diese Verfremdung wird eine neue Perspektive auf bereits bekannte Situationen und Aspekte ermöglicht. Mit Blick auf einen strukturalen Bildungsbegriff, wie ihn Marotzki 1990 formulierte, bieten Filme (und Kunstwerke im Allgemeinen) also Bildungspotenziale, weil sie durch ihre Form Distanz zu Realität und persönlicher Betroffenheit und damit Reflexion ermöglichen. Jörissen und Marotzki argumentieren für ein gestiegenes Bedürfnis an Reflexion und damit Bildung, damit Orientierung in modernen oder auch spätmo-

deren Gesellschaften möglich wird oder bleibt (Jörissen/Marotzki 2009: 15 ff.). Darin findet sich auch eine Begründung für die steigende Popularität und Relevanz von Filmen nicht nur in Form des klassischen Hollywood-Spielfilms, sondern in mannigfaltigen audiovisuellen Konstellationen in digitalen Medien. Gleichzeitig ist aber damit auch die Herausforderung verbunden, kritisch mit den Bedeutungsangeboten von filmischen Medien umgehen zu können. Die Intention der Strukturalen Filmanalyse ist es daher, die Mechanismen und Macharten, die Konventionen und Brüche filmischer Werke zu analysieren, um damit ein pädagogisches Training der Wahrnehmung, wie es Marshall McLuhan in den 1960er-Jahren (z. B. McLuhan 1992) explizit forderte, zu ermöglichen. Das Was und das Wie der Erzählung, also die narrative Struktur und die Stilistik, sind somit nur gemeinsam zu betrachten. Die folgenden Interpretationen berücksichtigen diese Perspektive im Spannungsfeld von Konvention und Abweichung, Immersion und Distanz, Bekanntem und Verfremdeten.

3. Retroaktive Kontinuität

In seinem Buch *Retroactive Continuity and the Hyperlinking of America* stellt Andrew J. Friedenthal (2017) das Konzept als fest etabliertes Stilmittel zeitgenössischer Kunstformen wie Comic, Serien und Spielfilmen vor und verfolgt seine historischen Wurzeln weit in die Vergangenheit zurück, da die erzählerische Praxis tausende Jahre existiert, auch wenn der konkrete Begriff dafür erst im 20. Jahrhundert auftaucht. Friedenthal kontextualisiert die gegenwärtigen

tige Popularität des Stilmittels auch im Rahmen einer kontinuierlichen Aktualisierung von Menschheitsgeschichte, wie sie in der Geschichtswissenschaft (und nicht nur dort) seit einigen Jahrzehnten praktiziert wird. Man kann ferner schlussfolgern, dass das Phänomen – auch bedingt durch steigende Unbestimmtheit der Moderne – von Zygmunt Bauman (2007; 2013) auch als flüchtige und flüssige Moderne bezeichnet, insbesondere in einer Digitalen Medialität (Jörissen 2014) relevant geworden ist, weil Umdeutung und Reinterpretation von historischen Erkenntnissen durch neue Erkenntnisse ein unveränderliches statisches Wissen über die Vergangenheit immer wenig zweckmäßig erscheinen lässt. Die Zuverlässigkeit von Wissen nimmt zusammen mit seinen Halbwertszeiten im digitalen Zeitalter weiter ab (vgl. dazu Holze 2017). Digitales Wissen zeichnet sich, mehr als das Wissen im vorherigen Gutenbergzeitalter (McLuhan 1962), durch seine Vorläufigkeit und Volatilität aus.

Retroaktive Kontinuität entsteht als Begriff im Kontext von Comics und Graphic Novels, die Geschichten aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs mit den in dieser Zeit präsenten fiktionalen Superhelden entwickeln, wobei aber die Autoren sich selbst die Pflicht auferlegen, historische Ereignisse aufzugreifen, ohne den Verlauf der tatsächlichen Geschichte zu verändern (Friedenthal 2017: 33 ff). Im Verlauf der 1970er- und 1980er-Jahre kehren die Autor*innen immer wieder auch in diese Zeit zurück, um das Universum in dieser Periode noch zu ergänzen. So kommt es zu Erzählungen, die erklären, warum die versammelten Superhelden den Angriff der

Japaner auf Pearl Harbor nicht verhindern konnten. Andererseits setzen sich diese Geschichten aber auch kritisch mit historischen Ereignissen wie der Internierung japanischer Amerikaner*innen im Anschluss an Pearl Harbor auseinander (ebd.). Die Geschichten rekonstruieren also Geschichte aus der Perspektive der Gegenwart, in der sie entstehen, reinterpretieren damit historische Fakten und machen diese neu oder erstmalig sichtbar.

Gleichzeitig tauchen in diesen Geschichten historische Charaktere wie Präsident Roosevelt oder Premierminister Churchill auf, die als Heldenfiguren teilweise aber eben nicht völlig historisch akkurat abgebildet werden. Retroaktive Kontinuität definiert sich laut Friedenthal dann auch als

[...] narrative technique that allows for this shifting view of the past to become embodied in the narratives of popular culture, and thus became a crucial trope in the late twentieth century as what was at first viewed as 'historical revisionism' became the de facto mode of 'history.' (Friedenthal 2017: 69)

Wie man anhand der rekonstruierten Beispiele im Buch nachvollziehen kann, stellt das literarische Stilmittel ein Werkzeug dar, bestimmte Trends und Nachfragen des Publikums zu adressieren. Im Zentrum steht dabei die Herausforderung, komplexe Welten zu entwickeln, an die immer wieder neue Geschichten angeschlossen werden können. Dabei wollen Autor*innen nicht nur an eine zuvor etablierte Kontinuität anknüpfen, sondern diese auch reinterpretieren oder rückwirkend umgestalten können. Friedenthal argumentiert, dass damit Fans angesprochen werden sollen

(vgl. ebd. 75 ff.), die sich in den fiktionalen Universen schon auskennen, aber auch neue Fans gewonnen werden, indem eben keine oder nur wenige Kenntnisse vorausgesetzt werden müssen und eine heterogene Leser*innenschaft die Geschichten neu entdecken kann.

Damit wird im Sinne des russischen Formalismus eine Grundfigur in der Kunst aufgegriffen, nämlich die Kunst als Verfremdung (Ostranenie) und Modus alternativer und spezifisch nicht alltäglicher Wahrnehmung (Schklowski 1991: 17 ff., Eichenbaum 1995). Insbesondere Schklowski argumentierte in den 1920er-Jahren, dass Kunst die Möglichkeit beinhalte, uns die Welt jenseits einer lebensnotwendigen, alltäglichen Wahrnehmung zu präsentieren. Die Gegenstände müssen dazu nicht völlig unbekannt sein, es genügt sie (im Kontext des Formalismus in Form eines literarischen Textes) aus einer anderen Perspektive und mit unerwarteten Mitteln darzustellen. Diese spielerische Form ermöglicht neue Eindrücke und stellt eine Alternative zur automatisierten, alltäglichen Wahrnehmung dar (Schklowski 1991).

Genau diese Argumentationsfigur greift auch Thompson für den Neoformalismus auf. Die Kunst muss aber ständig neue stilistische Mittel finden, um diese Verfremdung zu erreichen, weil sonst ein Gewöhnungseffekt eintritt und die aus dem Alltag bekannte automatische Sinneswahrnehmung übernimmt. Insofern ist auch die retroaktive Kontinuität ein ökonomisches Stilmittel, bekannte Figuren, Events oder Teile von Welten recyceln zu können und mit ihnen erneuerte narrative Konstrukte zu erschaffen.

Diese Versuche, so beschreibt Friedenthal, sind nicht immer erfolgreich, das Stilmittel ist also allein kein Erfolgsgarant oder genügt als alleinige Innovation, um interessante Geschichten zu erzählen. Retroaktive Kontinuität kann aber als Indiz gegenwärtiger narrativer Trends interpretiert werden: Einerseits werden sowohl in der Literatur, als auch im Kino und Fernseh-/Streamingproduktion immer stärker Franchises oder Storywelten konstruiert, die über längere Zeiträume Geschichten hervorbringen, welche miteinander verknüpft sind und meist eine zusammengehörende Welt- und Wissenslogik – einen Kanon – verfolgen. Andererseits zeigt sich, wie eingangs erwähnt, in den vergangenen Jahrzehnten – hier insbesondere wieder im Kino und vergleichbaren Filmproduktionen für TV und Streaming – dass Erzählstrukturen immer komplexer und selbstreferenzieller werden. Während die klassische TV-Serie noch bis in 1990er-Jahre hinein überwiegend aus einzelnen, abgeschlossenen Stories bestanden, die mit Ende einer Folge ebenfalls endeten, haben seitdem immer mehr Autor*innen Storywelten entwickelt, bei denen jede Episode als Teil einer Fortsetzungsgeschichte einen Beitrag zur Gesamtstory leistet und somit episodens- und staffelübergreifend komplexe Erzählungen möglich sind. Beispiele dafür findet man z. B. in den Serien *Akte X* (1993–2018), *Babylon 5* (1994–1998) oder den zahlreichen *Star Trek*-Serien der 1990er-Jahre.

4. Eine Reinterpretation der Matrix-Trilogie

Mit diesen theoretischen Begriffen im Rücken scheint nun ein Blick auf den Gegenstand der Matrix-Filme möglich. Bezogen auf die ersten drei Matrix-Filme der Geschwister Wachowski gibt es in der Literatur zahlreiche Diskussionen zu den Themen, dem Symbolismus und der mythologischen Qualität, die in den Interpretationen der Filme gesehen werden können (vgl. Grau 2005; Irwin 2002/2005; Wartenberg 2003; Yeffeth 2004). Dieser Rezeptionskontext steht hier nicht im Fokus. Aus neoformalistischer Sicht fällt zunächst die Komplexitätssteigerung des Plots vom ersten Teil zu den mittleren Teilen auf, in denen nicht nur die Zahl der Nebencharaktere und damit der Nebenhandlungen erhöht wird, sondern auch die Welt sich in vielerlei Hinsicht öffnet. Viele im Film von 1999 nur unkonkret angesprochenen Aspekte wie z. B. die Stadt Zion, in der die letzten freien Menschen überleben, werden in den Filmen von 2003 elaboriert eingeführt und audiovisuell ausgearbeitet. Gleichzeitig werden scheinbar klare Gesellschaftsstrukturen der Matrix aufgebrochen. Hier sind kaum Prozesse von retroaktiver Kontinuität zu verorten, vielmehr wird die Welt systematisch ausgebaut und konkretisiert.

Allerdings gibt es auch hier Elemente, die zuvor etablierte Erkenntnisse primär der Protagonist*innen (womit aber auch die Zuschauer*innen adressiert werden) infrage stellen oder gar ihnen explizit widersprechen. Die Rolle des Auserwählten wird etwa ganz prominent in Zweifel gezogen und man kann aufgrund der Aussagen des Architekten vermuten, dass der Auserwählte eine

weitere Kontrollfunktion für die Maschinen erfüllt, also gar nicht für die Freiheit der Menschen sorgt, wie es die Prophezeiung des Orakels suggeriert hat. All diese Aspekte geraten in Teil 4 jedoch in den Hintergrund.

Der vierte Film kann narrativ als Versuch interpretiert werden, zwei Dinge zu tun: Einerseits wird die Geschichte des eigentlich abgeschlossenen dritten Films fortgesetzt und die Zuschauenden erfahren, was einige der Konsequenzen waren. Gleichzeitig werden durch Verweise, Zitate, transformierte Charaktere und eine deutlich andere Inszenierung, etablierte Logiken und Interpretationsansätze aus den ersten drei Filmen zumindest in ihrer Plausibilität herausgefordert. Daraus folgt die Möglichkeit oder Notwendigkeit einer Neuinterpretation. Dies drückt sich, das ist die hier zugrunde gelegte Interpretationshypothese, nicht nur in Handlungen, Dialogen und der Narrationsstruktur aus, sondern auch und insbesondere im Kontrast von Inszenierungsmitteln wie Kamera und Licht, Settings, Musik oder auch Maske und Kleidung. Diese Form der Verfremdung, um narrative Differenzenerfahrungen zu schaffen, bezeichnet Marotzki als Modalisierung (Jörissen/Marotzki 2009: 50).

Wie im Begriff der Dominanten dargelegt, kann davon ausgegangen werden, dass Filme ein zentrales inszenatorisches Konzept verwenden, an dem alle formalen Elemente des Films ausgerichtet sind. Dieses formale Element kann auf narrativer Ebene liegen, muss es aber nicht. Sie sollte also nicht mit der umgangssprachlichen Botschaft eines Films verwechselt werden. Die Do-

minante bezieht sich auf die Inszenierung, während eine Botschaft die Interpretation der Zuschauenden fokussiert. Die Dominante in der folgenden Analyse ergibt sich aus dem narrativen Fokus auf die Charaktere Neo und Trinity, deren erneutes Zusammentreffen im Kern den Plot von *Matrix Resurrections* bestimmt, was sich auch in der Inszenierung deutlich abzeichnet. Es gibt keine Welt zu retten (oder es spielt sich eher als Hintergrundhandlung mit ab) und es gibt keine mythische Prophezeiung oder ähnliche Elemente aus der Trilogie als Rahmen. Der primäre Fokus von Neo, vor und nach seiner Befreiung aus der neuen Matrix ist die Begegnung und dann Befreiung von Trinity und diese stellt auch den Höhepunkt des Films dar. Im Folgenden wird daher die besondere Beziehung zwischen Neo und Trinity in den Blick genommen, die in *Matrix Resurrections* als ein – wenn nicht sogar das zentrale – Muster interpretiert werden kann und die daher auch rückblickend auf die vorhergehenden Filme bezogen wird. Dazu wird überblickshaft die Inszenierung der Beziehung in der Trilogie rekonstruiert, um dann Veränderungen gegenüber dem vierten Film herauszustellen.

5. Das Muster der Liebe?

Der Aufbau und die Inszenierung der Beziehung zwischen Neo und Trinity werden gegenüber den Vorgängerfilmen noch einmal neu kontextualisiert und in den Fokus gerückt. Im ersten Film war die unausgesprochene Liebe zwischen den Charakteren zwar Teil des narrativen Höhepunktes, erschien aber primär als rätselhaft.

Auch die Relevanz für Neos Funktion als Auserwählter wird hier maximal angedeutet. Im Gespräch mit Cypher, der ihr ein besonderes Interesse an Neo unterstellt, reagiert Trinity ausweichend (Wachowski/Wachowski 1999, 00:56.05). Später erfahren wir, dass das Orakel ihr prophezeit hat, dass sie sich in den Auserwählten verlieben würde (oder, dass der Mann, in den sie sich verliebt, der Auserwählte wird). Die Beziehung nimmt aber parallel zur Suche Neos nach sich selbst eher eine untergeordnete Rolle ein, bis zu dem Höhepunkt, an dem es scheinbar der Kuss von Trinity ist, der Neo „wiederbelebt“ (ebd. 02:04:10). Am Ende des Films sehen wir aber nur Neo, wie er besondere Kräfte entwickelt hat und scheinbar seine Funktion als Auserwählter annimmt. Trinitys Rolle bleibt nebulös.

Das setzt sich in *Reloaded* und *Revolutions* fort. Der zweite Film beginnt mit einer Sequenz, in der Trinity im Sturz von einem Hochhaus erschossen wird und dies nicht verhindern kann (Wachowski/Wachowski 2003, 00:02:20). Das stellt sich als Traum (oder Vision) von Neo heraus, der selbst schon anfangs als übermächtiger Charakter eingeführt wird. Zunächst gilt das nur für Neo in der Matrix, wo er sich mit Leichtigkeit gegen verbesserte Agenten zur Wehr setzt, später erfahren wir, dass er auch außerhalb der Matrix Kräfte wirken kann. Für größere Teile des Films gehen Neo und Trinity (in der Matrix) getrennte Wege, z. B. wenn Neo nach dem Orakel sucht, sich gegen den viralen Smith zur Wehr setzt oder er durch den Merowinger von Trinity und Morpheus getrennt wird. Ihre Liebesbeziehung wird primär in der physischen

Welt von Zion dargestellt, wobei diese eher selten in der Öffentlichkeit stattfindet, sondern als besonders privat gerahmt wird. Das zeigt sich in der überraschende Kusszene im Aufzug (ebd. 00:19:56), nachdem alle ausgestiegen sind. Die beiden werden aber jäh durch eine quasi-religiöse Anhänger*innenschaft unterbrochen, die Neos Zuspruch erwartet. Während ganz Zion im Tempel ausgelassen tanzt und feiert, ziehen sich Neo und Trinity zurück (ebd. 00:29:05).

Dies bleibt die einzige körperbetonte Darstellung ihrer Beziehung, die sich ansonsten eher in gegenseitiger Aufopferung ausdrückt. Die Inszenierung weicht insofern von Hollywood-Konventionen einer romantischen Beziehung eher grundsätzlich ab. Letztlich ist es der Grund, warum Neo am Ende von *Reloaded* gegenüber dem Architekten die Wahl trifft, Trinity zu retten und nicht Zion (ebd. 01:56:15). Glaubt man den Aussagen des Architekten, unterscheidet sich Neos Entscheidung von den vorhergehenden. Gleichzeitig suggeriert der Dialog, dass die Beziehung quasi ein Werkzeug des Orakels sein könnte, um Veränderung in der Matrix zu bewirken und da sie es war, die Trinity schon die Liebe prophezeite, bleibt die Frage offen, inwiefern die Beziehung genuin ist und nicht bewusst als Teil eines Algorithmus ausgelöst wird, was in sich eine spannende Metapher für Liebe und Partnerschaft in der modernen Gesellschaft wäre. Wenn Neo Trinity am Ende von *Reloaded* durch quasi-magische Herzmassage wiederbelebt, scheint die Beziehung in gewisser Weise ausgeglichen (ebd. 02:01:16). Es scheint beachtenswert, dass Neos Herzmassage in der Matrix of-

fenbar ihr physisches Herz wieder in Gang setzt, nachdem er die Dialogzeile „ich lasse Dich nicht gehen“ spricht. Es bleibt also viel Raum für Interpretation, was genau geschehen ist. Die Szene endet aber mit einem Kuss.

In *Revolutions* wird ein erster Teil des Plots um die Befreiung von Neo aus Mobil Ave gestrickt, beachtenswert sind hier die Kommentare von Persephone, der Frau des Merowingers, die schon im vorherigen Film Trinity eine übermächtige Liebe attestiert hat (ebd. 01:11:00), die aber „nicht von Dauer“ sei und durch den Wunsch nach einem Kuss Neos andeutet, dass sie Liebe als ein primär biologisch induziertes Phänomen versteht. In *Revolutions* droht Trinity im Club des Merowingers damit, alle zu töten und Persephone bestätigt: „Sie wird es tun, wenn sie es muss, wird sie uns alle umbringen. Sie ist verliebt“ (Wachowski/Wachowski 2003b, 00:23:18). Der Merowinger erwidert: „Es ist bemerkenswert, wie ähnlich das Muster der Liebe dem Muster des Wahnsinns ist.“ Direkt im Anschluss holt Trinity Neo aus der U-Bahn-Station, das Wiedersehen gipfelt eher untypisch in einer Umarmung und einem Kuss in der Matrix.

Das Ende von *Revolutions* besiegeln Neo und Trinity durch ihren Kamikazeeinsatz in der Maschinenstadt, bei dem Trinity augenscheinlich das Leben verliert (ebd. 01:33:10). Trinitys intim inszenierter Abschiedsmonolog resümiert die Beziehung auch jenseits der gemeinsamen Bestimmung, die aber immer noch das primäre Ziel bleibt. Später sehen wir, wie Neo sich für den Kampf mit Smith opfert und dieser Aspekt eingelöst wird. Ob Neo und Trinity

aber im Tod zusammenkommen, bleibt offen. In der Interpretation in Rückschau kann man noch hervorheben, dass sowohl Neo als auch Trinity eher als androgyne Charaktere inszeniert werden und das schon damals als ein Kommentar der Regisseurinnen zum Thema Transsexualität und Geschlechterrollen interpretiert werden konnte. Das spricht auch für ein Verständnis von Liebe, welches eher abstrakt und funktional ist. Der Charakter der Beziehung bleibt auffallend wenig körperbetont (außer im Privaten) und fokussiert partnerschaftliche Aspekte primär im Modus von Aufopferung: Beide sind bereit, für den jeweils anderen das Leben zu lassen und tun das endlich auch.

6. Liebe überwindet den Tod?

Matrix Resurrections spielt chronologisch nach der ersten Trilogie und rekontextualisiert insbesondere die Beziehung zwischen Neo und Trinity. Zu Beginn weiß Neo selbst (erneut) nicht wer er ist, die Geschichte der ersten Filme existiert in der augenscheinlich neuen Matrix als Videospiele, das Thomas Anderson (Neos Name in der Matrix) erschaffen hat. Seine Erinnerungen an diese Welt werden primär durch seinen Analytiker als seelische Krankheit und Wahnvorstellungen gerahmt. Erst Bugs, eine freie Kapitänin aus der physischen Welt und eine Variante von Morpheus, die auf einem Programm von Anderson basiert und ebenfalls befreit wurde, überzeugen Anderson davon, dass er Neo ist und die Ereignisse seiner Erinnerung wirklich geschehen sind. Zuvor trifft Anderson in einem Café auf Tiffany, die er als Trinity aus seinem

Spiel erkennt (Wachowski 2021, 00:15:40). Beide scheinen ein unausgesprochenes Interesse füreinander zu hegen, kennen sich jedoch in dieser Version der Matrix nicht. Tiffany ist verheiratet und hat zwei Kinder.

Es stellt sich heraus, dass der neue Architekt (Neos Analyst) dieser Matrix die Kraft, die zwischen Neo und Trinity existiert hat, gezielt ausgenutzt und die beiden dafür am Leben erhalten hat (ebd. 01:35:00). Sie befinden sich in der physischen Welt in zwei Kapseln nahe beieinander, werden jedoch sowohl dort als auch in der Matrix auf Abstand gehalten, damit das System nicht zusammenbricht. Nachdem Neo erneut aus der Matrix befreit wird, ist sein nächstes Ziel Trinity ebenfalls zu befreien. Der Analyst erlaubt ihm den Versuch, aber Trinity muss aus eigenem Willen gehen wollen. Darum strickt sich dann der Höhepunkt des Films und als Trinity befreit ist und mit Neo vor den Angreifern des Analysten flieht, stellen beide letztlich fest, dass auch Trinity nun die Kräfte des Auserwählten hat und sie sich wieder nur gemeinsam retten können.

Die Interpretation an dieser Stelle wäre also, dass im Gegensatz zur Trilogie der vierte Teil die Relevanz und auch die Qualität der Liebe zwischen Neo und Trinity reformuliert und damit auch rückblickend uminterpretiert. Während in den ersten Filmen der Charakter der Liebe eher infrage gestellt wird und die Beziehung aus Sicht des Orakels, des Architekten und anderer Programme eher utilitaristisch und eher selten emotional gerahmt wird, gerät die Beziehung in Teil 4 in einen Kontext des Unerklärlichen, einer bei-

nahe magischen emotionalen Verbindung und kann als unvermeidbar gelesen werden: Der Analyst kann Neo und Trinity nicht auf Dauer voneinander trennen und zusammen übernehmen Sie die Kontrolle über die Matrix (ebd. 02:14:00). Neo und Trinity entscheiden sich für die Liebe und diese Entscheidung wird, anders als in der Trilogie, als autonom getroffen inszeniert. Auch wenn die Liebe bereits in der Trilogie eine wichtige Rolle spielte, ist sie nicht die primäre Treibkraft der Charaktere, vielmehr geht es häufig um mythologische Prophezeiungen, die Rettung der Welt und die Bestimmung oder auch das Schicksal. Liebe und die Beziehung der Protagonist*innen sind bedeutsam, stellen aber nur eine Linie neben anderen dar. In *Resurrections* wird Trinity der zentrale Pfeiler aller Bemühungen von Neo. Liebe wird als etwas dargestellt, das selbst die Veränderungen der Matrix der letzten 20 Jahre und der Tod beider Charaktere nicht haben begraben können. Obwohl philosophische Themen auch noch eine Rolle im vierten Teil spielen, scheint die Perspektive sehr viel weniger existenzialistisch, dafür sehr sentimental und die Antwort auf das Warum wird ebenfalls eindeutiger: Die Liebe ist es, die offenbar alles ermöglicht hat.

Konsistent bleibt die eher geistige Verbindung der beiden Charaktere, das entkörperlichte Moment (was generell als durch die Matrix determiniert interpretiert werden kann) bleibt bis zu den letzten Minuten des Films erhalten. Wir sehen im gesamten Film die physischen Körper von Neo und Trinity nicht interagieren, nur ihre digitalen Selbstbilder in der Matrix begegnen sich. Die erste

physische Begegnung außerhalb der Matrix bildet den Höhepunkt des Films (ebd. 02:13:00), endet mit Berührungen, aber mit Blick auf Hollywood-Schemata (und die vorherigen Filme) überraschend ohne einen Kuss. Ferner kann die abschließende Szene auf dem Dach als Wiederauferstehung analog zu Neo in *Matrix 1* gelesen werden. Nach dem Beschuss durch Hubschrauber werden beide durch eine Explosion zurückgeworfen und als Trinity erwacht, kann sie den Code der Matrix in der Goldfärbung des Sonnenaufgangs sehen (zumindest wird es für die Zuschauer*innen so inszeniert.) Das ist eine andere Färbung als der grüne Code der früheren Filme, sie erinnert an die Energie in der Maschinenwelt von *Revolutions*. Trinity erinnert sich an die Vergangenheit, dann springen beide vom Hochhaus (ebd. 02:12:00) und Trinity entdeckt ihre Kraft zu Fliegen. Wenngleich diese Szenen viele Aspekte von Neos Weg zum Auserwählten im ersten Film spiegeln, stellt sie doch eine neue Augenhöhe zwischen den Charakteren dar. Im Epilog wird diese neue Paarheit mit ihren Kräften noch einmal bekräftigt (ebd. 02:13:40).

Ähnlich wie in *Matrix 1* und im Gegensatz zu *Matrix 2* und *Matrix 3* wird damit erneut ein offenes Ende geschaffen, Neo und Trinity sind wieder lebendig und haben die Kontrolle über ihr Leben UND das der Matrix. Während die Beziehung in der Trilogie innerhalb eines starren Korsetts aus externen Anforderungen (die Rolle des Auserwählten, die Prophezeiung, der Rettung Zions, dem Kampf gegen Smith usw.) gefangen schien, ist sie nun beinahe Selbstzweck, die einzige Wahrheit und eines von wenigen narrati-

ven und auch stilistischen Elementen, welches mehr oder weniger unverändert im neuen Film auftaucht. Die stilistisch und narrativ veränderte Matrix, der Konflikt zwischen Mensch und Maschine, die gesellschaftskritischen Untertöne, welche zweifelsohne im Film vorhanden sind, die religiösen, mythologischen und philosophischen Symbole (vielleicht mit Ausnahme der Nostalgie) und Ideen sind diesem Grundmuster, der Dominanten, deutlich untergeordnet. Manche tauchen sogar fast gar nicht mehr auf oder werden bewusst distanziert aufgegriffen und ironisch gebrochen. Daraus ergeben sich kritische Konsequenzen. Einerseits kann man dem Film vorwerfen, ein klassisches Hollywood-Schema zu verfolgen, bei dem (auffällig) alle Haupt- und Nebencharaktere die Ereignisse unbeschadet überstehen und die Protagonist*innen glücklich in den Sonnenuntergang fliegen.

Andererseits wird damit Nostalgie verbunden, die genau diesen Wohlfühlaspekt adressiert. *Matrix Resurrections* stapelt im Vergleich mit der Trilogie fast schon tief, indem der Film lediglich die Liebe und die Wiederherstellung der Beziehung der Protagonist*innen zu verfolgen scheint. Selbst die Befreiung aus der Matrix tritt letztlich dahinter zurück. Es steht verhältnismäßig wenig auf dem Spiel und man könnte beinahe von einer introvertierten Inszenierung ohne große Massenszenen oder Zerstörungsmetaphern sprechen, insbesondere weil die neue Matrix in viel wärmeren, angenehmeren Farben und Settings erstrahlt und nur punktuell zum verfallenen Look der Trilogie zurückkehrt. Mit dem Stilmittel der rückwirkenden Kontinuität stellt sich die Frage:

War die Beziehung von Neo und Trinity auch in den vorherigen Film ein zentrales Thema? Oder wenn nicht, was hat sich verändert? Ein finales Resümee könnte lauten: Während Neo und Trinity in der Trilogie mehr Werkzeuge der Umstände und der beteiligten Kontrolleure wie dem Orakel und dem Architekten zu sein schienen, erlangen sie in *Matrix 4* scheinbar endlich Autonomie, die Kontrolle über ihr Leben und womöglich die Freiheit, für die sie in der Trilogie gekämpft und am Ende von *Revolutions* gestorben sind.

7. Bildungstheoretische Anknüpfungen und Schlussfolgerungen

Am Ende der Analyse steht also die zu Beginn angedeutete Interpretation in leicht anderem Licht da: Betrachtet man den Film für sich, zeigen sich wenige reflexive Angriffspunkte. Stellt man den Film aber in den narrativen Kontext, interpretiert ihn als Kommentar zur vorherigen Trilogie und gesteht ihm Elemente der Retroactive Continuity zu, dann ergeben sich neue Reflexions- und damit Bildungspotenziale.

Der Erfolg und die Beliebtheit des Films hält sich deutlich in Grenzen, insbesondere scheint in der Rezeption die Kritik zentral, dass der Film im Vergleich zur Trilogie nur wenige der beliebten Elemente zur Zufriedenheit des Publikums wieder aufgreift. Aus strukturaler Perspektive mit Blick auf Bildungspotenziale ist das wiederum spannend: Der Film thematisiert die Nostalgie, die häufig Gegenstand von Fortsetzungen ist, aber er bedient sie eigent-

lich kaum oder zumindest nicht ohne Zuschauenden die Freude daran bewusst zu machen und zu erschweren: Der Film macht dies zu Beginn eher zum kontingenten Thema, indem Charaktere es direkt ansprechen und die Inszenierung durch filmstilistische Mittel immer wieder die Vorgeschichte referenziert, kommentiert und dann in Frage stellt. Insbesondere durch die Kommentierung (im Dialog oder durch uneinheitliche formale Elemente) entsteht die Möglichkeit für Reflexion, hier insbesondere der eigenen Rezeptionspraxen oder der Rolle von Erzählungen und ihren Konventionen. Der Film bezieht sich rückwirkend auf die frühere Filmerfahrung und fügt den zahlreichen Lesarten der Trilogie einen neuen Kontext hinzu: Neo und Trinity als autonome, selbstbestimmte Subjekte, die über ihr eigenes Leben wieder Kontrolle erhalten. Das war ihre Grundmotivation schon im ersten Film, die aber in Teil 2 und 3 womöglich nur dazu führte, dass sie gezielt instrumentalisiert werden konnten.

Am Ende sterben beide für den Wandel, den die Herrschenden in der Welt (der Matrix und Zions) erreichen wollen. Morpheus ist der einzige aus dem zentralen Trio, der die Früchte seines Kampfes genießen konnte und taucht in *Matrix 4* bezeichnenderweise nur als Abbild und simulierte digitale Referenz auf. All die kleinen Irritationen, die mit der Freude des Wiedererkennens in *Matrix 4* verknüpft sind, ergeben sich daher nur in der Kontinuität der früheren Filme. Sie spielen ganz gezielt nicht mit dem, was man objektiv in den Filmen gesehen hat, sondern mit der Erinnerung und mit dem, was man zu sehen oder verstehen glaubte. Das umfasst

damit auch den Hype, die popkulturellen Auswirkungen, die Fan-
kultur und letztendlich auch Kritikpunkte. In gewisser Weise setzt
der Film den Trend der früheren Film fort, die Kontinuität auf-
recht zu erhalten, dabei aber nicht vorhersehbar oder formelhaft
zu sein, indem er eine der typischen Formeln der Liebe als ultima-
tiven Ziels aufgreift und dabei alle anderen Aspekte relativiert.

Es zeigt sich daher auch, dass für eine bestimmte Strömung des
modernen oder postmodernen Kinos, Filme als Teil einer umfas-
senden Story-World im Grunde nur eingeschränkt für sich selbst
interpretiert werden können. Dies gilt in der Logik des Neoforma-
lismus ganz grundsätzlich, verschärft sich aber, wie hier gezeigt
wurde, immer mehr. Insbesondere für die narrative Form in der
Filmkunst zeigt sich verstärkt eine enge Vernetzung unterschiedli-
cher Einzelwerke.

Nicht nur hängt Bedeutung, wie bei Bordwell und Thompson
schon formuliert, von den jeweiligen Bedingungen der Filmkunst
ihrer Zeit und damit auch der Filmgeschichte ab, sondern sie er-
schafft immer öfter komplexe filmische Gesamtkunstwerke aus
mehr als einem Werk, die nicht nur über Genre und damit Stilistik
auf einander verweisen, sondern durch rückwirkende Kontinuität
komplexe und dynamische Narrative entwickeln, die fast grenzen-
los ergänzt und an die jeweiligen Trends und Entwicklungen ange-
passt werden können.

Geschichte und Geschichten sind nicht mehr in Stein gemeißelt,
sondern als digitale Anordnungen von Nullen und Einsen dynami-
sche Reflexionsanlässe, die in Zukunft eventuell sogar noch viel

individueller an die subjektive Vorerfahrung angepasst werden können. Man denke an Filme oder Serien, in denen Dialoge dynamisch angepasst werden, je nachdem, ob man vorherigen Folgen gesehen hat oder nicht, wie das teils schon in digitalen Spielen gemacht wird. Womöglich eignet sich Science-Fiction und Fantasy besonders für solche dynamischen Erzählungen, weil narrative Elemente wie Zeitreisen und alternative Geschichte hier schon lange existieren. Für Bildungsprozesse als ein Ziel von pädagogischer Arbeit bedeutet das aber auch, dass ein bewusster Modus des Wahrnehmens filmischer Werke notwendig ist und trainiert werden muss, um diese Konstruktionsprinzipien durchschauen und hinterfragen zu können. Im besten Fall hat dies Konsequenzen, wie wir als Menschen unsere eigene Geschichte, unsere Biografie durchschauen und hinterfragen können, oder die Erkenntnis zu befördern, dass wir nicht auf eingefahrene Muster festgelegt sind und auch Fehler der Vergangenheit nicht wiederholen müssen.

Aus pädagogischer Sicht mögen solche fragmentierten Narrative zunächst abstrakt erscheinen, in der digitalen Medienwelt stellen sie jedoch eher die Regel als die Ausnahme dar. Denn nicht nur Serienformate und Filme, sondern auch Kurzvideoformate wie sie bei TikTok, YouTube, Instagram oder Snapchat millionenfach konsumiert werden, können womöglich als Story-Worlds konzipiert werden. Auch diese komplexen Bilderwelten zielen letztendlich auf fragmentierte und bruchstückhaft verfügbare Narrative ab, die erst bei Zuschauenden wieder zusammengefügt werden. Re-

ferenzialität und flexible Kontexte zeichnen diese Angebote aus. Verstehen wir wirklich, wie diese Bildwelten, die wir als Erinnerungen nicht mehr kognitiv, sondern digital herstellen, funktionieren? Insofern erscheint die vorliegende Filmanalyse als Anlass, sich auch mit eigenen Medienpraxen, der eigenen Medienrezeption, mit Nostalgie und deren Grenzen reflexiv auseinanderzusetzen.

Anmerkungen

- 1 Hilfreiche Zusammenfassungen der Handlung finden sich unter anderem in den jeweiligen Wikipedia-Artikeln: [https://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_(Film)), https://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_Reloaded, https://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_Revolutions, https://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_Resurrections, (letzte Zugriffe: 15.03.2023).

Literatur

Bauman, Zygmunt (2007): *Leben in der Flüchtigen Moderne*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bauman, Zygmunt (2013): *Liquid Modernity*, Hoboken (New Jersey): John Wiley & Sons.

Bordwell, David/Thompson, Kristin/Smith, Jeff (2019): *Film Art – An introduction* (12. Auflage), New York et al./McGraw-Hill Education.

Bordwell, David (1997): *On the history of film style*, Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press.

Eichenbaum, Boris M. (1995): *Probleme der Filmstilistik*, in: Albersmeier, Franz-Josef (Hg.): *Texte zur Theorie des Films* (100–

140), Leipzig: Philipp Reclam jun.

Erlich, Viktor (1973): Russischer Formalismus, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Freeman, Matthew (2016): Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds, London: Routledge.

Friedenthal, Andrew J. (2017): Retcon Game: Retroactive Continuity and the Hyperlinking of America, Oxford: Univ. Press of Mississippi.

Grau, Christopher (Hg.) (2005): Philosophers Explore The Matrix, Oxford: Oxford University Press on Demand.

Holze, Jens (2017): Digitales Wissen: bildungsrelevante Relationen zwischen Strukturen digitaler Medien und Konzepten von Wissen, Otto-von-Guericke-Universität, online unter: <http://dx.doi.org/10.25673/4666> (letzter Zugriff: 15.03.2023).

Holze, Jens/Verständig, Dan (2018): Film und Bildung, in: Geimer, Alexander/Heinze, Carsten/Winter, Rainer (Hg.): Handbuch Filmsoziologie, Wiesbaden, Springer VS.

Irwin, William (2002): The matrix and philosophy: Welcome to the desert of the real, Chicago: Open Court Publishing.

Irwin, William (2005): More Matrix and philosophy: Revolutions and Reloaded decoded, Chicago: Open Court Publishing.

Jakobson, Roman (1991): Die Dominante, in: Mierau, Fritz (Hg.): Die Erweckung des Wortes – Essays der russischen Formalen Schule (2. Auflage: 258–264), Reclam Verlag.

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung – Eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen (1. Auflage), Stuttgart: UTB.

Jörissen, Benjamin (2014): Digitale Medialität, in: Wulf, Christoph/ Zirfas, Jörg (Hg.): Handbuch pädagogische Anthropologie, Wiesbaden: Springer VS, 503–513, online unter: http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-18970-3_46 (letzter Zugriff: 15.03.2023).

Marotzki, Winfried (1990): Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie, Weinheim: Deutscher Studienverlag.

McLuhan, Herbert Marshall (1962): The Gutenberg galaxy – the making of typographic man, London: Routledge/Paul.

McLuhan, Herbert Marshall (1992): Die magischen Kanäle. Understanding Media. Berlin: Econ.

Thompson, Kristin (1988): Breaking the Glass Armor, Princeton: Princeton University Press, online unter: <https://doi.org/10.2307/j.ctvzxx93s> (letzter Zugriff: 15.03.2023).

Thompson, Kristin (1995): Neoformalistische Filmanalyse. Montage AV, 4(1), 23–62, online unter: http://www.montage-av.de/pdf/04_01_1995/04_01_1995_Kristin_Thompson_Neoformalistische_Filmanalyse.pdf (letzter Zugriff: 15.03.2023).

Schklowski, Viktor (1991): Kunst als Verfahren, in: Mierau, Fritz (Hg.): Die Erweckung des Wortes – Essays der russischen Formalen Schule (2. Auflage.: 11–32), Leipzig: Reclam.

Wartenberg, Thomas E. (2003): Philosophy screened: Experiencing the matrix, in: Midwest studies in Philosophy, 27(1), 139–152, online unter <https://www.academia.edu/download/51103539/1475-4975.0007620161229-25992-6o705m.pdf> (letzter Zugriff: 15.03.2023).

Yeffeth, Glenn (2004): Taking the red pill: Science, philosophy and religion in the matrix, Dallas: Smart Pop.

Filme

Chung, Peter/Jones, Andy/Maeda, Mahiro/Kawajiri, Yoshiaki/Koike, Takeshi/ Morimoto, Kōji/Watanabe, Shinichirō (2003): The Animatrix, USA: Village Roadshow Pictures.

Wachowski, Lana/Wachowski, Lilly (1999): The Matrix, USA: Warner Bros.

Wachowski, Lana/Wachowski, Lilly (2003a): Matrix Reloaded, USA: Warner Bros.

Wachowski, Lana/Wachowski, Lilly (2003b): Matrix Revolutions, USA: Warner Bros.

Wachowski, Lana/Wachowski, Lilly (2003c): Enter the Matrix, USA: Shiny Entertainment/Infogames.

Wachowski, Lana/Wachowski, Lilly (2005): The Matrix: The Path of Neo, USA: Shiny Entertainment/Atari.

Wachowski, Lana (2021): Matrix Resurrections, USA: Warner Bros.