

# THE MATRIX

*"Welcome to the desert of the real"*

*Een filosofische beschouwing op realiteit binnen en buiten **THE  
MATRIX***



Fabian de Graaf  
0116092  
Eindwerkstuk Bachelor  
Onder begeleiding van: Dr. J. Raessens  
April 2004

*"Toch bestaat er geen gemoedstoestand, hoe eenvoudig ook, die niet telkens verandert, omdat er geen bewustzijn zonder geheugen is, geen voortzetting van een toestand zonder de toevoeging van de herinnering van de vroegere momenten aan het tegenwoordige gevoel. Daaruit bestaat de duur. De innerlijke duur is het voortgaande leven van een geheugen dat het verleden voortzet in het heden(...) Zonder dit voortbestaan van het verleden zou er geen duur maar alleen ogenblikkelijkheid bestaan"*

(H. Bergson, 1903, 1411)

*"The simulacrum is never what hides the truth— it is truth that hides the fact that there is none. The simulacrum is true."*

(J. Baudrillard, 1983, 2)

# INHOUDSOPGAVE

<b>INLEIDING</b> .....	<b>4</b>
<b>POSTMODERNISME</b> .....	<b>6</b>
PLATO'S GROT .....	6
DESCARTES' HERSENEN .....	7
SIMULACRA AND SIMULATION .....	8
<b>REALITEIT</b> .....	<b>10</b>
REALITEIT BINNEN THE MATRIX .....	10
DE REALITEIT VAN HET BEELDMATERIAAL .....	12
<b>DE MEDIA EN REALITEIT</b> .....	<b>15</b>
<b>CONCLUSIE</b> .....	<b>19</b>
<b>REFLECTIE</b> .....	<b>20</b>
<b>BIBLIOGRAFIE</b> .....	<b>21</b>
<b>BIJLAGE I</b> .....	<b>23</b>
FILMANALYSE I .....	23
FILMANALYSE II .....	24
FILMANALYSE III .....	27

## INLEIDING

Er is al veel geschreven over de losse Matrix films, zowel op populair gebied, als op wetenschappelijk gebied. De hoofdvraag die in negen van de tien gevallen terugkomt is 'What is The Matrix?'. Dat deze vraag niet zomaar te beantwoorden is, blijkt uit de tienduizenden boeken en artikelen die door verschillende groeperingen geschreven zijn in de afgelopen vier jaar. Bedoeld of onbedoeld kan nagenoeg iedere groepering zich vereenzelvigen met personages of verhaallijnen in de Matrixtrilogie.

In het algemeen kun je stellen dat de Matrixtrilogie vanuit tenminste 3 overlappende invalshoeken kan worden bekeken: filosofische, religieuze en visuele. Mijn eindwerkstuk zal zich enkel richten op de filosofische invalshoek van de drie films gezamenlijk. Ik heb hiervoor gekozen, omdat de Matrixtrilogie als een soort rode draad door het Bachelor-programma steeds weer terugkwam, als een soort toonbeeld van filosofie in combinatie met techniek. Communicatie en techniek worden steeds meer verweven met ons dagelijks bestaan en met behulp van filosofische vraagstukken, is het mogelijk om verschillende implicaties te onderzoeken. Maar dit is ook één van de eerste onderzoeken die zich op de complete trilogie richt; het derde deel is sinds 1 april 2004 verkrijgbaar.

Dit eindwerkstuk richt zich, meer specifiek, op de vraag wat realiteit is en wat daarvan de effecten zijn op onze maatschappij. De focus zal hierbij liggen op de verschillende lagen van realiteit. De vraagstelling is dan ook: "*Wat is de werkelijkheid in The Matrix?*". Deze vraag heb ik uitgesplitst in drie onderdelen, namelijk: Wat is realiteit in *The Matrix*, hoe wordt dit weergegeven (het beeldmateriaal) en hoe verhouden de verschillende schijnwerkelijkheden zich tot onze realiteit?

Allereerst lijkt In *The Matrix* (Wachowski, 1999) het onderscheid tussen droom en realiteit heel duidelijk aangegeven. *The Matrix* geeft namelijk het Platoonse idee van de ontmaskering om bij de werkelijkheid te komen. Maar in *The Matrix Reloaded* (Wachowski, 2003a) en *The Matrix Revolutions* (Wachowski, 2003b) wordt deze ontmaskering heel diffuus. Er lijken verschillende lagen van realiteit te zijn. Wat op het ene moment nog werkelijkheid lijkt te zijn, blijkt het volgende moment slechts een schijnwerkelijkheid. Een duidelijk voorbeeld hiervan is op het einde van *The Matrix Reloaded*, wanneer Neo ook in de 'echte' wereld over bovennatuurlijke kracht beschikt. Kun je hier dan nog wel spreken over de ontmaskering van de werkelijkheid?

Ten tweede wordt er veel gebruik gemaakt van filmische technieken om de verschillende lagen van realiteit weer te geven. Zo wordt onder meer het begrip *bullet-time* geïntroduceerd. Hiermee kan een beeld vanuit verschillende oogpunten en snelheden worden weergegeven. Bijna alsof je naar een stripverhaal aan het kijken bent. Een andere belangrijke techniek, is het gebruik van een groen filter op de camera, wanneer er gefilmd wordt binnen de Matrix.

Maar het kunnen onderscheiden van wat werkelijkheid is en wat niet, is niet alleen toepasbaar op *The Matrix*, maar ook op het 'echte' leven. Volgens een aantal onderzoekers, waaronder Vattimo, kunnen wij niet meer bepalen wat de werkelijkheid is. Dit heeft op twee gebieden gevolgen. Allereerst zijn er maatschappelijke implicaties. Een voorbeeld hiervan is de interpretatie van de werkelijkheid door de regering Bush met betrekking tot massavernietigingswapens.

Maar daarnaast ook op het gebied van digitale media. Een voorbeeld hiervan is dat gamers hun eigen levels in games kunnen maken. Ze maken dus een eigen representatie van hun belevingswereld. Maar ze weten dat de werelden die zij creëren niet echt zijn. Ze kunnen de werkelijkheid onderscheiden van de schijnwerkelijkheid, zo ook de 'waarheid' van Bush. Gamers zijn in staat daar doorheen te kijken. Het is dus zorg om te leren dat er verschillende interpretaties van de werkelijkheid zijn.

Mijn eindwerkstuk zal zich dus richten op de vraag *Wat is realiteit in The Matrix?*. Als ik het heb over *The Matrix*, bedoel ik daar alledrie de films mee, met de Matrix bedoel ik de daadwerkelijke matrixruimte binnen de films. De filmanalyses in de bijlage richten zich dan alleen op de verschillende aspecten van de realiteit, de andere invalshoeken worden in dit onderzoek buiten beschouwing gelaten.

Daarnaast heb ik geprobeerd om *The Matrix* zoveel mogelijk vanuit een postmodernistisch oogpunt te beschouwen, aangezien het postmodernisme onder meer staat voor het vervagen van grenzen.

Tenslotte gaat het in de filosofie niet om het beantwoorden van de vraag. Het gaat erom dat mensen de kans krijgen om ergens over na te denken. In dit eindwerkstuk wil ik dan ook geen antwoord geven, in de vorm van het enige juiste antwoord. Mijn eindwerkstuk is bedoeld, om mensen aan het vragen te krijgen.

Fabian de Graaf  
Leiden, april 2004

## POSTMODERNISME

*"Het is niet genoeg om te geloven wat je ziet,  
je moet ook begrijpen wat je ziet"*  
(Wachowski, 2003c, 45)

### **PLATO'S GROT**

"Heb je wel eens een droom gehad, die levensecht leek? Stel dat je niet wakker kon worden. Hoe weet je dan het verschil tussen droomwereld en werkelijkheid?" Dit is wat Morpheus tegen Neo zegt, op het moment dat Neo twijfelt tussen de rode en de blauwe pil. Deze zelfde vraag wordt al duizenden jaren gesteld door verschillende filosofen en is juist nu weer heel actueel. Mensen hebben zich altijd afgevraagd of wat ze zien, ook werkelijkheid is. Ook in ons tijdperk, is het onderscheid soms moeilijk te maken. Is bijvoorbeeld de Eerste Golfoorlog nu wel gebeurd, zoals de media ons verteld hebben, of is het een verzinsel, zoals Baudrillard beweert<sup>1</sup>? In sommige gevallen is het onduidelijk of iets nu echt gebeurd is, een verzinsel is, of een mengvorm daarvan. Het postmodernisme staat voor het vervagen van grenzen van realiteit en gedachten, waarmee *The Matrix* duidelijk speelt. *The Matrix* is eigenlijk een soort verkenning van het postmodernisme en de spanning tussen wat realiteit is en wat een representatie van die werkelijkheid is.

De filosoof Williams definieert postmodernisme als volgt: "Scepticisme tegenover meta-verhaallijnen. Een meta-verhaallijn is een verhaal dat een context verschaft over het begrijpen van het leven, het universum, en al het andere. Met andere woorden, is het een kijk op de wereld, die gecommuniceerd wordt door een verhaal" (Williams, 2003, 83).

Één van de hoofdvragen die hierbij gesteld moet worden is, of er één fundamentele realiteit is, of dat er verschillende lagen bestaan, die je net als bij een ui, laag voor laag kunt verwijderen. "Het postmodernisme accepteert dat realiteit is als een doorzichtige ui. Hoeveel algen van onwerkelijkheden we ook kunnen doorzien, we zien nooit de uiteindelijke realiteit<sup>2</sup>" (idem, 85).

De eerste gedocumenteerde filosoof, die zich met deze vraag bezig hield, was Plato. Hij twijfelde of de wereld waarin hij leefde wel echt was. Hij verwoordde deze twijfel in zijn allegorie van de grot. In deze grot zaten een

---

<sup>1</sup> Hij wilde hiermee duidelijk maken, dat wij compleet afhankelijk van media zijn voor het beeld dat wij van de werkelijkheid hebben.

<sup>2</sup> Het idee van meerdere lagen van realiteit is de laatste paar jaar uitgebreid onderzocht en wetenschappers hebben daar nu een theorie over ontwikkeld. Deze theorie wordt in natuurwetenschappelijke kringen ook wel de snaartheorie genoemd. De afgelopen jaren heeft deze theorie steeds meer aanhangers gekregen, omdat het de link zou kunnen zijn tussen Einsteins relativiteitstheorie en de kwantummechanica.

aantal mensen gevangen; de ingang lag een flink stuk hoger, die nog nooit buiten de grot waren geweest. Het enige dat deze mensen konden zien waren de schaduwen die op de muur voor hen vielen. Deze schaduwen werden veroorzaakt doordat bewakers met marionetpoppen voor een vuur stonden. Aangezien zij nooit iets anders hebben gezien, houden ze deze schaduwen voor de werkelijkheid. Als één van de gevangen weet te ontsnappen, ziet hij de wereld zoals hij werkelijk is (inclusief het felle licht van de zon). Plato suggereerde, dat wanneer die man weer terug de grot in ging, om te vertellen over de echte wereld, hij voor gek zou worden verklaard. Plato gebruikte dit verhaal om het onderscheid tussen klaarblijkelijkheid en werkelijkheid weer te geven.

De vergelijking tussen *The Matrix* en Plato's grot is duidelijk. Neo wordt uit de legbatterij (de grot) gehaald en komt terecht in de realiteit. Zodra Neo uit het riool wordt gevist en hij bij bewustzijn is, zegt Neo: "M'n ogen doen pijn". Waarop Morpheus antwoordt: "Dat komt doordat je ze voor het eerst gebruikt". Ook aan het einde van *The Matrix Revolutions* wordt weer naar Plato verwezen. Neo ziet Machine City als één grote gouden gloed: "Het is ongelooflijk Trin, overall is er licht, alsof alles van licht is gemaakt". In de slotscène tenslotte, zie je hoe Neo op een soort brancard wordt weggedragen, omgeven door een felle, gouden gloed.

### ***DESCARTES' HERSENEN***

Een andere filosoof die zich heeft bezig gehouden met zijn positie ten opzichte van de realiteit, was Descartes. De vraag, die hij in zijn boek *The Meditations* probeert te beantwoorden is 'Hoe kan ik weten dat ik niet droom?'.

Descartes is beroemd geworden om zijn 'hersenen in een vat'-hypothese. Dit houdt in dat je geen lichaam hebt, alleen hersenen die in een vat met vloeistof zitten. Je hersenen ontvangen prikkels via een computer. Deze computer laat je geloven dat je een lichaam en allerlei ervaringen hebt. In *The Matrix* wordt verschillende malen verwezen naar het feit dat de mensen in een vat liggen en dat ze alleen maar impressies van de werkelijkheid ontvangen via een computer.

Het probleem waar Descartes mee worstelde, was dat hij een manier wilde vinden om te weten te komen, hoe hij zeker kon zeggen dat hij niet droomde. Want als je niet kon weten of de wereld echt was, of alleen maar een droom, hoe kon je dan weten of je overtuigingen over die echte wereld ook waar zijn?

Één filosofische oplossing hiervoor was zijn uitspraak "ik denk, dus ik ben". Volgens Descartes (en een aantal andere filosofen) "kun je weten dat je

bestaat. Er zijn niet alleen ideeën, er is een persoon die die ideeën moet hebben. Als je denkt, en je gedachten zouden helemaal fout zijn, dan nog moet er iemand zijn die die gedachten denkt" (Chalmers, 2003).

Neo's situatie aan het begin van *The Matrix* is vergelijkbaar met de 'hersenen in een vat'-hypothese. Hij denkt dat hij in het jaar 1999 leeft, woont in Chicago en haar heeft. Maar in werkelijkheid is hij helemaal kaal en ligt hij in een vat, waar zijn gedachten worden gestuurd door machines. Toch zijn de gedachten die Neo dan heeft niet onjuist. Ze refereren weliswaar niet aan een werkelijk iets, bijvoorbeeld of Neo wel of geen haar heeft. Maar Neo heeft wel 'virtueel' haar, en dat denkt hij ook, dus het is waar wat hij denkt (idem).

Dreyfus en Dreyfus (2003) zeggen dat het niet uitmaakt of je gelooft dat de wereld echt is of niet. Het draait om causaliteit, die ingegeven wordt door de machines. Als men eenmaal realiseert, dat causaliteit in de Matrix, alleen maar virtueel is, kan men de causale regels omzeilen en heeft dan ook geen last van de causale consequenties. Morpheus zegt tegen Neo over deze regels: "je denkt het alleen maar". Door deze regels te omzeilen is Neo in staat om bijvoorbeeld te vliegen, of om een lepel om te buigen met zijn gedachten. Ook als je niet gelooft in het bestaan van die lepel, wordt de machine gedwongen om toch een visueel beeld gegeven van een gebogen lepel. Morpheus noemt dit "het omzeilen van de regels". Neo ziet dingen niet anders, de impulsen van de machines bepalen nog steeds wat hij ziet, maar hij is wel in staat om anders tegen dingen aan te kijken.

### ***SIMULACRA AND SIMULATION***

Één van de meest opvallende aanhangers van het postmodernisme is de Franse socioloog Baudrillard. Baudrillards bekendste boek is *Simulacra and Simulation* (1983). Dit boek gaat over wat werkelijkheid is en hoe wij daar mee omgaan. Hij vraagt zich af of we de symbolen van de werkelijkheid aan zijn gaan zien voor de werkelijkheid.

Volgens hem leven we in een wereld die zo overweldigd wordt door representaties van de werkelijkheid, dat we op een punt zijn aangekomen waar we niet langer het verschil kunnen zien tussen werkelijkheid en simulatie. Deze simulatie is zo goed gemaakt, dat we niet meer geven om de werkelijkheid. Hij beweert zelfs, dat er helemaal geen realiteit meer is, alleen nog maar hyperrealiteit. Hyperrealiteit wil zeggen dat een voorwerp is gesimuleerd, maar dat er niet langer verwezen wordt naar een fundamentele realiteit. Dit noemt Baudrillard ook wel de *simulacra*.



“Volgens Baudrillard oefent de consumptiemaatschappij een homogeniserende en vervreemde werking uit op de waarneming, het denken en het gedrag van de consument. Deze voelt zich aangetrokken en gefascineerd door de aangeboden producten, een toestand waarin zijn behoeften en verbeelding geconditioneerd, gestructureerd en daarmee gecontroleerd worden” (Raessens, 2001, 70). Precies zoals ook de mensen binnen de Matrix gecontroleerd worden door de machines.

Watkins (2003a) trekt een aantal parallellen uit *The Matrix* met het werk van Baudrillard. Hij constateert dat er in de film direct wordt verwezen naar Baudrillard en dat het principe van hyperrealiteit terugkomt. Een voorbeeld uit de film van een *simulacrum* is Agent Smith. Dat personage lijkt, qua uiterlijk weliswaar op een mens, maar is niets meer dan pure code. Daarnaast beschikt hij over krachten die mensen niet hebben. Er wordt niet langer aan een bestaand persoon gerefereerd.

In de eerste scène dat je Neo ziet in *The Matrix*, word je gelijk geconfronteerd met Baudrillards *Simulacra and Simulation*. Er staan een aantal mensen bij Neo voor de deur, die een computerprogramma (regels code) willen kopen. Neo heeft de schijfjes waar die programma's op staan, verstopt in Baudrillards boek. Dat boek blijkt hol van binnen te zijn. Dus wat Neo pakt, is niet werkelijk een boek, maar een simulatie ervan. Ook wanneer Morpheus en Neo voor het eerst samen in The Construct zijn, zegt Morpheus: “Welkom in de woestijn der werkelijkheid”. Deze zin staat ook op pagina één van *Simulacra and Simulation*.

Een ander niveau om naar de film te kijken, is vanuit een hyperrealistische invalshoek. Een aantal scènes zijn compleet met de computer gemaakt. Deze scènes zijn geen kopieën van de werkelijkheid, maar een digitale simulatie van een niet-bestaande realiteit. Gedurende de films, zijn de personages een simulatie van acteurs als Keanu Reeves, maar op het moment dat er acties zijn, die onmogelijk door mensen gedaan kunnen worden, wordt er gebruik gemaakt van een gesimuleerd personage (simulatie van een simulatie). Doordat deze scènes compleet met de computer zijn gemaakt, is er ook geen gebruik gemaakt van echte camera's. Toch lijken deze scènes te zijn opgenomen vanuit verschillende oogpunten. Het beeld dat we te zien krijgen, is dus een simulatie van een door een camera opgenomen beeld, een simulacrum camera (idem).

## REALITEIT

*"Misschien is realiteit gewoon iets dat we hebben geschapen om onszelf te beschermen tegen de onverdraaglijke gedachte van ons geïsoleerde bestaan...Dat we uiteindelijk ALLEEN zijn"*  
(Wachowski, 2003c, 22)

"Hoe definieer je realiteit?" Morpheus stelt deze vraag aan Neo, maar beantwoordt hem zelf: "Echt' bestaat uit elektrische signalen, die je hersenen verwerken. De Matrix is niets anders dan neuro-interactieve simulatie. Je leefde in een droomwereld Neo". Agent Smith verwoordt het anders: "Ik geloof dat mensen hun realiteit definiëren door middel van ellende en pijn".

### REALITEIT BINNEN THE MATRIX

Een terugkerend thema in de Matrixtrilogie is de vraag wat realiteit is. In het eerste deel lijkt er een duidelijke scheidslijn te zijn, tussen wat realiteit is en wat zich afspeelt binnen de imaginaire Matrix. Maar vanaf het tweede deel<sup>3</sup> wordt deze scheidslijn diffuus en word je als kijker in verwarring gebracht.

Er wordt (vooral in het eerste deel) veel gebruik gemaakt van spiegelende oppervlakken. Deze spiegelingen kunnen worden beschouwd als een wereld binnen een wereld. Dit wordt versterkt doordat er iedere keer gebruik wordt gemaakt als er een belangrijke gebeurtenis is. Bijvoorbeeld de weerspiegeling van Neo in de bril van Morpheus, wanneer Neo voor de keuze staat om de rode of de blauwe pil te nemen. Vlak daarna raakt Neo een spiegel aan die vloeibaar lijkt te zijn. Enkele andere voorbeelden zijn nog, dat Neo zichzelf weerspiegelt ziet in een deurknop als hij voor het eerst op bezoek gaat bij het Orakel en een minuut later zichzelf in een lepel weerspiegeld ziet. "Het leven in The Matrix wordt constant weergegeven in spiegelingen, wat de vraag benadrukt 'Wat is realiteit in *The Matrix*?' (Puntis, Williams, 2003, 22)

Deleuze heeft het in zijn werk over de functie van spiegels in films. Hij spreekt over het kristalbeeld. "Het spiegelbeeld is virtueel ten opzichte van het actuele personage (...), maar zij is actueel en laat aan het personage slechts een simpele virtualiteit door hem buiten beeld te duwen" (1985, 94-95). Raessens noemt dit ook wel een modern kristalbeeld. Dit houdt in dat "bij de verdubbeling van een beeld waarin een potentiëring gerealiseerd wordt, die zich niet of niet eenduidig als een mentale voorstelling van een personage laat begrijpen" (2001, 192). Een voorbeeld hiervan is dat Neo tegelijkertijd zowel in de Matrix (geestelijk), als in de Nebuchadnezzar kan zijn.

---

<sup>3</sup> Om precies te zijn: vanaf de 31<sup>e</sup> minuut, wanneer Agent Smith zichzelf 'download' in Bane.

Er blijken verschillende lagen van realiteit te bestaan in de trilogie<sup>4</sup>. Ik heb tenminste drie lagen kunnen ontdekken. Allereerst is er het programma *The Matrix*. Voor de mensen die zich binnen de Matrix bevinden is alles wat ze zien echt. Deze mensen hebben geen weet van het feit dat alles wat ze binnenkrijgen aan informatie, wordt verstrekt door een machine. Of zoals Morpheus tegen Neo zegt in *The Matrix*: “[De Matrix] bedekt je ogen, zodat je de waarheid niet ziet (...) dat je een gevangene bent van je geest”.

Boven op de Matrix zit een tweede laag van realiteit. Dit is een wereld die tussen de Matrix en de wereld van de machines in zit. Programma’s gebruiken deze laag om te kunnen vluchten uit de Matrix. Neo bevindt zich even op dit niveau, wanneer hij in *The Matrix Revolutions* op een treinstation staat, waaruit hij niet kan ontsnappen. Maar de achterdeurtjes in de Matrix zitten ook op dit niveau. Deze achterdeuren zijn voor de programmeurs van de Matrix. Iets of iemand heeft de Matrix gemaakt. Aangezien ‘iets’ niet zichzelf kan creëren, moet er iets of iemand zijn daarbuiten die dit wel kan; de programmeur<sup>5</sup>. Als je zo’n deur opent, kom je weer in de Matrix terecht.

Daar weer boven zit een derde niveau, namelijk de wereld van de machines. Dit is ook het niveau waarop Zion zich bevindt. Neo heeft hier toegang tot Machine City. Vanaf dit niveau pluggen mensen in om weer naar de Matrix terug te keren. Een groot gedeelte van de film speelt zich op dit niveau af. Neo blijkt ook op dit niveau nog over superkrachten te beschikken. Er worden aanwijzingen gegeven dat dit ook slechts een schijnwerkelijkheid is en er nog een hoger niveau is. Deze aanwijzingen worden onder meer door de Architect gegeven in *The Matrix Reloaded*.

“99% van de proefpersonen accepteert het programma, als ze maar een keuze hebben, of ze die nou begrijpen of niet. Maar ook dat systeem [de 5<sup>e</sup> versie van de Matrix] vertoonde gebreken en kon een systematische afwijking creëren, die het hele systeem had kunnen verwoesten. De kleine minderheid die het programma weigerde, zou een groeiende bedreiging gaan vormen”. Neo: “U bedoelt Zion?”. Waarop de Architect antwoordt: “Dit wordt de 6<sup>e</sup> keer dat we het gaan vernietigen en we raken er steeds meer bedreven in”. En even later zegt de Architect dat een systeemcrash van de Matrix zal leiden tot de vernietiging van Zion. Dit kan alleen maar als Zion verbonden is met het systeem.

---

<sup>4</sup> Op dit moment wordt er veel onderzoek verricht naar het bestaan van verschillende lagen van realiteit in onze wereld. Één theorie die de discrepantie tussen Einsteins relativiteitstheorie en de quantummechanica kan overbruggen, is de snaartheorie. Deze theorie gaat ervan uit dat er verschillende dimensies zijn, die als een soort snaar zijn opgerold. De details van deze theorie zijn erg moeilijk te bevatten. Feit blijft dat er steeds meer aanhangers zijn hiervoor.

<sup>5</sup> Alle religies zijn op dit feit gebaseerd. De aarde kan niet zichzelf geschapen hebben, maar wie dan wel?

Een andere aanwijzing die de Wachowski broers hebben gegeven, is wanneer Neo en agent Smith met het slotgevecht bezig zijn in *The Matrix Revolutions*. Neo wordt door Smith een gebouw ingeslagen. De kamer in dit gebouw blijkt de trainingskamer uit The Construct te zijn. Dit programma leek weliswaar op de Matrix, maar maakte er volgens Morpheus geen deel van uit. Nu blijkt dat het zich wel in de Matrix bevindt.

Aan het einde van het laatste gevecht tussen Neo en Smith, zie je hoe Neo wordt verslagen door Smith. Door zichzelf te versmelten met Smith wordt de ongelijkheid opgelost en is er vrede mogelijk. Er komen dan als het ware regels code bij elkaar, die het mogelijk maken dat er een nieuwe versie van de Matrix opgestart wordt. In de 109<sup>e</sup> minuut zie je hoe de machines waar Neo aan gekoppeld is, een soort stroomstoot (of informatiestroom) geven via de kabels. Vlak hierna exploderen alle Smiths. Tegelijkertijd zie je in Machine City bij Neo ook een soort lichtbundel uit z'n mond komen.

De grote vraag is, of er nog een hoger niveau van realiteit is. Dat Machine City en Zion niets anders zijn dan computerprogramma's. Daarnaast geeft, zoals ik al eerder aangaf, de Architect een aantal aanwijzingen, dat Zion slechts een programma is. Deze aanwijzingen worden versterkt, doordat Neo Machine City kan zien als een soort gouden gloed. De Wachowski broers hebben echter niet meer gegeven dan deze paar aanwijzingen. Dus deze vraag is niet met zekerheid te beantwoorden.

### ***DE REALITEIT VAN HET BEELDMATERIAAL***

Niet alleen het verhaal speelt met het vervagen van de grenzen tussen werkelijkheid en illusie. Ook het beeldmateriaal is niet altijd een reproductie van de werkelijkheid. Door gebruik te maken van verschillende vernieuwende filmtechnieken wordt een werkelijkheid voorgeschoteld, die normaliter niet gefilmd kon worden.

Een eerste voorbeeld, die de kijker op het verkeerde been zet, is wanneer Neo in *The Matrix* gevangen is genomen door Agent Smith. Eerst zie je Neo op een aantal tv-schermen, maar de camera zoomt in op die televisies en na een lichte verstoring van het beeld, ben je ineens bij Neo in de kamer. Deze vervaging van projectie op een tv-scherm en de werkelijke scène, is ook zichtbaar bij het gesprek tussen Neo en de Architect. De camera springt als het ware van tv-scherm naar tv-scherm en laat de kijker in verwarring achter over wat nu echt is en wat er op een tv-scherm te zien is.

Om de verschillende lagen van realiteit aan te geven, maakten de Wachowski broers gebruik van kleurfilters. Binnen de Matrix werd geschoten

met een groen filter. Op het niveau tussen de Matrix en de wereld van de machines werd er geen filter gebruikt. Terwijl in Zion een bruin filter wordt gebruikt en in Machine City een blauw filter.

Tijdens het maken van de opnames, zijn alle scènes digitaal gemanipuleerd en een aantal daarvan zelfs compleet met de computer gecreëerd. Er is in feite een schijnwerkelijkheid gemaakt met de computer. De acteurs werkten regelmatig met een blue-screen achtergrond. Dat wil zeggen, dat de acteurs moesten doen alsof ze ergens waren, terwijl ze in feite alleen maar een blauwe omgeving zien<sup>6</sup>.

Doordat alles met computers bewerkt en gemaakt werd, was het mogelijk om dingen te filmen die normaal gesproken niet mogelijk zijn. Maar onmogelijke dingen filmen is niet de enige toegevoegde waarde van digitale films. Het was ook mogelijk om vanuit (met 'gewone' camera's) onmogelijke posities te filmen. Keanu Reeves verwoordt het in *The Matrix Recalibrated* (Dreck, 2003) als volgt: "[De Wachowski broers] gebruiken ongewone cameraposities. Extra lange opnamen, hoeken die je normaal niet ziet. De vechtscènes duren lang, dat is geen eenvoudig werk. Maar als je dit juist doet, dan is het ook net echt".

De opnamesnelheid van de films was een ander punt, waar de Wachowski broers mee speelden. Ze introduceerden het fenomeen *bullet-time*. Dit houdt in dat een camera lijkt te draaien rondom een personage, terwijl de tijd stil blijft staan. Hierdoor kreeg je het idee alsof je naar een stripverhaal zat te kijken. Strips maken tenslotte ook gebruik van stilstaande beelden.<sup>7</sup>

Tijdens de opnames werd er gewerkt met echte sets gecombineerd met digitaal gecreëerde decors. Maar daarnaast werd er ook gebruik gemaakt van miniaturen. John Gasta, de Visual Effects Supervisor: "Het zit vol met live-actionbeelden en [Computer Gegeneerde]-beelden gecombineerd met miniatuurwerk (...) Als CG-team, zijn wij verantwoordelijk voor het creëren van een complete wereld" (Dreck, 2003).

Een vijfde methode die werd gebruikt, was het gebruik van *motion-capture*. Hierbij zit de acteur in een pak, waar allemaal bolletjes op zitten. Een camera neemt geen personages waar, maar enkel de bewegingen die de bolletjes maken. Deze bewegingen worden dan gebruikt om een virtueel personage aan te sturen. Om deze bewegingen op te nemen werd vaak geen gebruik gemaakt van de echte acteurs, maar van hun *stand-ins*. In de uiteindelijke film, ziet de

---

<sup>6</sup> Saillant detail is, dat één van de blue-screen ruimtes de 'Grot' genoemd werd.

<sup>7</sup> De vergelijking met een stripverhaal is niet toevallig. *The Matrix* is ooit begonnen als een script voor een strip.

kijker een virtueel gecreëerde Neo, die beweegt dankzij de bewegingen van iemand anders.

Al deze technieken hebben ervoor gezorgd dat "de filmindustrie nu een nieuw instrument in handen heeft dat regisseurs, scriptschrijvers en cameramensen in staat stelt om de natuurkundige grenzen te doorbreken die je worden opgelegd als je in de echte wereld filmt", aldus John Gasta (idem).

## DE MEDIA EN REALITEIT

*"Het is altijd hetzelfde, de dag verandert in slaap,  
slaap in een droom, de droom wordt een nachtmerrie  
en uiteindelijk wordt de nachtmerrie realiteit"*  
(Wachowski, 2003c, 29)

Cypher weet dat het leven binnen de Matrix een illusie is, dat alleen daarbuiten het echte leven en werkelijke vrijheid is. Toch wil hij terug. Hij heeft genoeg van de realiteit, omdat dat te hard is. Hij verkiest "comfortabele illusie", zoals hij dat zelf zegt. "Voor een leven waar [hij] niet hoeft na te denken." Wanneer Cypher met Trinity aan de telefoon zit, zegt Trinity: "De Matrix is niet echt". Cypher antwoordt daarop met: "De Matrix kan echter zijn dan deze wereld". Het leven in de Matrix, kun je vergelijken met ons huidige leven in een vercommercialiseerde wereld. Hier hebben de multinationals (in plaats van de machines) het voor het zeggen. Zij bepalen wat we eten en wat voor soort kleren we dragen. (Couch, 2003a)

Een frappant voorbeeld hiervan was de man die in 2002 de Rembrandt Toren in Amsterdam bezette. Hier huisde een afdeling van Philips die verantwoordelijk was voor de breedbeeld televisies. Hij gijzelde de werknemers, omdat hij het idee had dat er allerlei verborgen boodschappen en leugens via de televisie verstuurd werden. Hij had dus het idee dat hij gemanipuleerd werd door en via de media.

Dit idee van manipulatie is niet nieuw. Baudrillard noemde het geen manipulatie, maar vervreemding. Deze vervreemding "doet zich niet alleen voor bij de consumptie van materiële goederen, maar ook bij de van beelden en informatie. De passieve toeschouwer is in zijn analyse veroordeeld tot de consumptie van homogene, eendimensionale vormen van spektakel en amusement zonder dat er nog een moment of positie denkbaar is van waaruit verzet mogelijk zou kunnen zijn, noch van buiten, noch van binnen de verschillende media" (Raessens, 2001, 70).

George Orwell vreesde in zijn boek *1984* (1948) al voor het feit dat consumenten via televisieschermen een wil kon worden opgelegd. Ook de filosoof Vattimo was bang voor het feit dat regeringen via televisies "micrologische controle zouden uitoefenen op hun burgers door middel van de verspreiding van slogans, propaganda en stereotype wereldbeelden" (Vattimo, 1998, 21).

Raessens denkt dat er twee antwoorden mogelijk zijn op de vraag of Vattimo's voorspelling correct was. "Enerzijds hebben de massamedia een

cruciale rol gespeeld in de voor de postmoderne samenleving kenmerkende van wereldbeschouwingen. Allerlei minderheden en subculturen hebben de kans gegrepen om in de relatieve chaos van de hedendaagse media het woord te nemen" (Raessens, 2001, 71). "Deze ontwikkeling heeft volgens Vattimo bijgedragen aan het ontstaan van de postmoderne samenleving, die zich kenmerkt door relativiteit en contingentie" (idem, 2002, 130). "Anderzijds wordt televisie steeds meer op commerciële basis gerund door een klein aantal mondiaal opererende mediabedrijven die programma's maken waarvan vorm en inhoud steeds meer op elkaar gaan lijken" (idem, 2001, 71).

Deze twee antwoorden op Vattimo's voorspelling hebben ook betrekking op nieuwe, digitale media. Media als internet hebben een open karakter, iedereen heeft de mogelijkheid tot toegang. Het internet is hierdoor van iedereen en van niemand. Er is geen partij die absolute macht heeft op het internet. Maar aan de andere kant worden grote gedeeltes van het internet (en trouwens ook van computergames) steeds meer gedomineerd door commerciële partijen (idem).

Je zou dus kunnen stellen, dat het verhaal van *The Matrix* steeds meer van toepassing op ons echte leven wordt. We worden afhankelijk van computers. Een voorbeeld hiervan is dat we uren per dag achter de computer zitten en gebruik maken van internet of games. Bijna iedereen is tegenwoordig afhankelijk van computers, je kunt je leven niet meer voorstellen zonder computers. "Hoe lang zal het dan nog duren voordat computers werkelijk onze hersenen 'in' kunnen, bijvoorbeeld door *virtual reality*? (Thorne, 2003, 55)".

Ook Rushkoff ziet in de snelle ontwikkelingen van nieuwe media een proliferatie van wereldbeschouwingen ontstaan, waarin jongeren een eigen positie willen hebben en ook krijgen. Vooral senioren kunnen zich lastig aanpassen aan nieuwe media, ze snappen vaak de techniek niet en hebben er geen vertrouwen in. Maar de jongeren, de *children of chaos*, weten wel met nieuwe media om te gaan. "De benodigde cognitieve vaardigheden om in deze wereld van nu te overleven, hebben ze onder andere in het spelen van computergames opgedaan" (idem, 2002, 146).

De tweedeling van Vattimo is ook van toepassing op computergames. "De bedrijven die er op uit waren computergames te verkopen creëerden niet alleen een jongerenmarkt, maar tegelijkertijd een jongerencultuur en gaven daarmee het woord aan degenen die ze wilden manipuleren" (idem, 147).

De jongeren leerden namelijk – en leren dat nu nog steeds –, dat ze invloed hadden op wat ze op het scherm zagen. Of zoals Rushkoff het zegt: "Pong was het eerste jongerenspel waarbij je zelf dingen op het scherm kon verplaatsen (...) Het belang van het Nintendo-fenomeen is ongeveer gelijk aan dat van de



Gutenberg drukpers. Hier had je een nieuwe generatie jongeren, die opgroeide met de wetenschap dat ze datgene wat ze op het scherm te zien was, kon veranderen”(Rushkoff, 1994, 30).

Daarnaast bieden steeds meer computergames de mogelijkheid om zelf levels, of werelden te maken voor het spel. De gamer wordt in staat gesteld om zijn eigen schijnwerkelijkheid te maken; hij kan een wereld indelen zoals hij dat graag zou zien.

De vraag die zich hierbij opdringt, is wat voor type werkelijkheid zo'n level eigenlijk is. Er wordt weliswaar een schijnwereld gecreëerd, maar deze wereld valt toch binnen een aantal randvoorwaarden, die de makers van het spel gedefinieerd hebben. Maar is deze gecreëerde werkelijkheid minder 'echt' dan de werkelijkheid, zoals we die bijvoorbeeld via de televisie te zien krijgen?

Tijdens de verslaggeving van de Tweede Golfoorlog benadrukte CNN bijvoorbeeld de positieve berichten van de Amerikanen, en zwakte de negatieve berichten af. Er gingen binnen CNN en de Amerikaanse regering stemmen op om de beelden van de Arabische nieuwszender Al Jazeera niet uit te zenden, omdat deze beelden niet zou stroken met de positieve berichtgeving van CNN. Dit is een duidelijk voorbeeld van hoe een medium zijn interpretatie van de werkelijkheid probeert te geven. Het gevaar bestaat dat kijkers dit als 'de werkelijkheid' beschouwen. Terwijl ze enkel een interpretatie (en dus per definitie subjectief) van de werkelijkheid te zien krijgen.

Overigens maakte Bush dankbaar gebruik van nieuwe media tijdens de persconferenties over de voortgang van de militairen in Irak. Er werden tienduizenden dollars gespendeerd aan grote plasma televisies, zodat de aanwezig journalisten alle informatie visueel aangeboden kregen. Er werd veel aandacht besteedt aan de visuele presentaties. Vattimo's angst voor de micrologische controle en verspreiding van propaganda lijkt hier waarheid geworden. Net zoals Baudrillard's punt, dat we afhankelijk zijn van de media voor onze kennis en dat we niet kunnen controleren of dat wat de media ons vertelt ook waar is.

Maar, jongeren die zijn opgegroeid met nieuwe media en regelmatig computergames spelen of bijvoorbeeld in chatrooms<sup>8</sup> zitten, zijn gewend aan het creëren van eigen levels, van eigen werkelijkheden. Deze jongeren weten dat ze te maken hebben met verschillende lagen van realiteit, omdat ze weten dat er bijvoorbeeld ook andere levels zijn. Het is voor hen vanzelfsprekend, dat

---

<sup>8</sup> Chatrooms zijn in feite ook niets anders dan een gecreëerde wereld en geven een interpretatie van een wereld, bijvoorbeeld in tekstvorm.

wanneer ze beelden via een beeldscherm binnenkrijgen, ze dit niet beschouwen als de werkelijkheid.

Deze jongeren hebben dan ook geen problemen met de ontmaskering van de werkelijkheid bij bijvoorbeeld de uitspraken van president G. Bush over de vermeende massavernietigingswapens in Irak. Zij beschouwen dat 'gewoon' als een interpretatie van de werkelijkheid zoals Bush en consorten dat zien. Ze kijken als het ware door het verhaal heen, omdat ze weten dat de werkelijkheid, zoals Bush die verkondigd heeft ook een soort level is, dat kunstmatig is gemaakt.

Dankzij deze *children of chaos* lijkt het doemscenario van George Orwell afgewend te zijn. Maar wie weet zitten we al lang in een Matrix en spiegelen machines ons dit verhaal voor....

## CONCLUSIE

"Het is niet onmogelijk. Het is onvermijdelijk."

-Bane

Zoals ik in de inleiding al aangaf was het doel van dit eindwerkstuk niet om het enige juiste antwoord op de vraag "Wat is realiteit in *The Matrix*?" te geven. Ik heb getracht een zo compleet mogelijk beeld te geven van de verschillende lagen van realiteit. Er zijn tenminste drie lagen van realiteit in *The Matrix* films. Allereerst is er de Matrix zelf, wat een 'droomwereld' is. Daarnaast heb je de wereld tussen de Matrix en de wereld van de machines in. Hier kunnen programma's naartoe vluchten en hebben programmeurs toegang tot achterdeuren. Op het derde niveau ligt Zion en Machine City. Op dit niveau denken alle mensen dat ze zich in de werkelijkheid bevinden, maar ook deze werkelijkheid staat in *The Matrix Revolutions* ter discussie. Neo beschikt op dit niveau nog steeds over superkrachten en kan, ondanks dat hij blind is, toch nog 'zien'. De Wachowski broers geven verschillende aanwijzingen dat er nog een hoger niveau van realiteit is, maar ze laten dit punt wel open voor discussie.

Ook van het beeldmateriaal kun je je afvragen, wat echt is en wat niet. Een groot gedeelte van de films is digitaal gemaakt, of aangevuld. Mede dankzij computergegenereerde beelden en *motion-capture* is er een schijnwerkelijkheid gecreëerd waarin alle mogelijke cameraposities denkbaar zijn. Hierdoor konden shots geschoten worden, die volgens de natuurkundige wetten onmogelijk zijn.

Het gevaar bestaat dat wij door de media een schijnwerkelijkheid voorgeschoteld krijgen. We zijn voor ons wereldbeeld bijna compleet afhankelijk van de verschillende media. Bush heeft hier dankbaar gebruik van gemaakt, door gemanipuleerd beeldmateriaal te laten zien, waardoor hij de noodzakelijke steun kreeg om Irak binnen te vallen.

De jongere generatie, de *children of chaos*, zijn gelukkig in staat om door deze schijnwerkelijkheid heen te prikken en te kunnen onderscheiden wat echt is en wat niet. Zij zien het beeld wat de media geven als één interpretatie van de werkelijkheid en niet als de werkelijkheid.

## REFLECTIE

*"Er zijn veel verschillende vormen om naar iets te kijken,  
waardoor er ook verschillende vormen van waarheid zijn.  
Daardoor kan er geen waarheid zijn"*  
(Guinness, 2002, 31)

Nadat ik verschillende malen de Matrixtrilogie gezien had en er een artikel over in de Com'info had gepubliceerd, dacht ik een tamelijk origineel beeld van *The Matrix* te hebben. Namelijk over de drie verschillende vormen van realiteit, zoals in dit eindwerkstuk beschreven. Daarom vond ik het verbazingwekkend om te zien, dat er al zoveel literatuur was verschenen over realiteit in *The Matrix*.

Toch denk ik, dat ik een vrij unieke invalshoek heb gekozen, om een tweetal redenen. Allereerst omvat dit eindwerkstuk alle drie de films en is – op de achtergrond – rekening gehouden met *The Animatrix* (Chung, 2003) en *The Matrix Comics* (Wachowski, 2003c). Maar ten tweede, omdat ik een duidelijke parallel trek naar onze wereld en geprobeerd heb om te laten zien wat wij verstaan onder realiteit.

Het was voor het eerst dat ik zo'n grootschalig (literatuur)onderzoek deed, en enerzijds viel het me mee, doordat er veel informatie voorhanden was. Maar anderzijds viel het tegen, omdat het schiften en doorlezen van alle informatie meer tijd in beslag nam, dan ik had ingeschat.

Er waren nog enkele andere problemen waar ik tegenaan liep. Zo was het erg lastig om precies binnen het afgebakende terrein van realiteit te blijven en niet uit te weiden over religie en keuze; twee onderwerpen die vaak terugkomen in de trilogie en die samenhangen met realiteit. Daarnaast zat ik met de beperking van 6000 woorden. Je kunt nog zoveel meer vertellen over realiteit in de Matrix. Maar een eindwerkstuk biedt helaas niet de ruimte om echt heel diep op de materie in te gaan. Het was de kunst om heel veel dingen weg te laten, zonder afbreuk te doen aan de consistentie van het verhaal. In mijn optiek is dit, in het algemeen, goed gelukt.

*- Everything that has a beginning has an end -*

## BIBLIOGRAFIE

- Baudrillard, J., Simulacres & Simulation, Paris: Galilée, 1981
- Bergson, H., "Introduction à la métaphysique (1903)", Œuvres, Paris: PUF, 1984: 1411
- Chalmers, D., "The Matrix as Metaphysics", The Matrix: Philosophy, maart 2003, Warner Bros. Pictures  
<[http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_chalmers.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_chalmers.html)>  
bezoekt op 25 maart 2004
- Chung, P., Jones, A., et al., The Animatrix. With Aiko Ôtsuka and Clayton Wanson. Warner Bros. Pictures, 2003
- Couch, S., "Down the rabbit hole: *The Matrix*", Matrix Revelations: A thinking fan's guide to the *Matrix* trilogy, Ed. Couch, S., Southampton: Damaris Publishing, 2003a
- Couch, S., "It ends tonight: *The Matrix* Revolutions", Matrix Revelations: A thinking fan's guide to the *Matrix* trilogy, Ed. Couch, S., Southampton: Damaris Publishing, 2003b
- Deleuze, G., Cinéma-2 – L'image temps, Paris: Minuit, 1985
- Dreck, J., The Matrix Recalibrated, met Keanu Reeves, Laurens Fishburne and Carie-Anne Moss. Warner Bros. Pictures, 2003
- Dreyfus, H., Dreyfus, S., "Existential Phenomology And The Brave New World Of *The Matrix*", The Matrix: Philosophy, november 2002, Warner Bros. Pictures  
<[http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_dreyfus.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_dreyfus.html)>  
bezoekt op 04 maart 2004
- Graaf, de, F., "The Matrix: Ik denk dus ik besta?", Com'info, jaargang 3, nummer 2, februari 2004: 4-5
- Guinness, O., Time for Truth: Living Free in a World of Lies, Hype and Spin, Cambridge: Baker Books, 2002
- Mul, de, J.(red), Filosofie in cyberspace: Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie, Kampen: Uitgeverij Klement, 2002
- Mul, de, J., "De filosofie van *The Matrix*: 1 Wat kan ik weten?", NRC Handelsblad, 13 juni 2003a: CS
- Mul, de, J., "Deel 2 'The Matrix Reloaded': Wat moet ik doen?", NRC Handelsblad, 30 juni 2003b: CS
- Mul, de, J., "De filosofie van *The Matrix*: Wat mag ik hopen?", NRC Handelsblad, 14 november 2003c: CS

- Puntis, C., Williams, P., "The architects", Matrix Revelations: A thinking fan's guide to the Matrix trilogy, Ed. Couch, S., Southampton: Damaris Publishing, 2003
- Raessens, J., Filosofie & film. Viv<sup>®</sup>e la difference: Deleuze en de cinematografische moderniteit, Budel: Uitgeverij DAMON, 2001.
- Raessens, J., "Cinema and beyond: *Film en het proces van digitalisering*", Filosofie in cyberspace: Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie, Ed. Mul, de J., Kampen: Uitgeverij Klement, 2002: 119-154
- Rushkoff, D., Media Virus: Hidden Agendas in Popular Culture, New York: Ballantine Books, 1994
- Rushkoff, D., Children of Chaos>\*: [Surviving the End of the World as We Know it], London: Flamingo, 1997
- Thorne, C., "Everything you know is wrong: *The Matrix Reloaded*", Matrix Revelations: A thinking fan's guide to the Matrix trilogy, Ed. Couch, S., Southampton: Damaris Publishing, 2003
- Vattimo, G., "Postmodern: een transparante samenleving?", De transparante samenleving, Amsterdam: Boom, 1998: 17-27
- Wachowski, A., Wachowski, L., The Matrix. met Keanu Reeves, Laurens Fishburne and Carrie-Anne Moss. Warner Bros. Pictures, 1999
- Wachowski, A., Wachowski, L., The Matrix Reloaded. met Keanu Reeves, Laurens Fishburne and Carrie-Anne Moss. Warner Bros. Pictures, 2003a
- Wachowski, A., Wachowski, L., The Matrix Revolutions. met Keanu Reeves, Laurens Fishburne and Carrie-Anne Moss. Warner Bros. Pictures, 2003b
- Wachowski, A., Wachowski, L., et.al., The Matrix comics. Niles, Illinois: Universal Press, 2003c
- Wachowski Brothers Transcript , Matrix Virtual Theatre, 6 november 1999  
<<http://www.warnervideo.com/matrixevents/wachowski.html>>  
bezoekt op 04 maart 2004
- Watkins, T., "This is the construct: Postmodernism and *The Matrix*", Matrix Revelations: A thinking fan's guide to the Matrix trilogy, Ed. Couch, S., Southampton: Damaris Publishing, 2003a
- Watkins, T., "Red pill, blue pill: Conclusion", Matrix Revelations: A thinking fan's guide to the Matrix trilogy, Ed. Couch, S., Southampton: Damaris Publishing, 2003b
- Williams, P., "The architects' foundations", Matrix Revelations: A thinking fan's guide to the Matrix trilogy, Ed. Couch, S., Southampton: Damaris Publishing, 2003

## BIJLAGE I

In deze bijlage staan de filmanalyses van de drie *Matrix* films. Deze filmanalyses geven géén compleet beeld van de film; de citaten zijn alleen relevant met betrekking tot de realiteit. Tussen haakjes staan mijn eigen notities. De tijden/scènes zijn vetgedrukt.

### **FILMANALYSE I**

*The Matrix* (Wachowski, 1999)

*(Wordt gelijk al gespeeld met realiteit. Voor de agenten is het werkelijkheid, maar Trinity loopt tegen de muur en wordt het fenomeen bullettime geïntroduceerd. Onderscheid realiteit & The Matrix: groen filter)*

**4' 30"**: Trinity en Agent Smith springen van dak naar dak. Agenten die daar achteraan komen zeggen: "That's impossible".

**6'20"**: Je ziet Neo slapen, computerscherm 'zegt': "Wake up, Neo".  
*(Dubbelzinnig: 1) hij moet wakker worden en 2) Kom in de echte realiteit)*

**8; 40"**: Neo tegen Choi: "Heb je wel eens het gevoel dat je niet weet of je wakker bent of dat je droomt?"

**11'30"**: Het ene moment staat Neo nog met Trinity in een discotheek, het volgende moment gaat een wekker en wordt hij wakker in zijn eigen bed.

**16'30"**: *(Het lijkt alsof je naar allemaal tv's kijkt, waarop je Neo ziet, ineens wordt je als het ware het beeld ingezogen en zit je in de cel bij Neo)*

**19'25"**: Mond van Neo is verdwenen en hij krijgt een robot in z'n buik.

**20'40"**: Neo schrikt wakker. *(Was het een droom of is het echt?)*

**Scène 8**: *(Blue pill, red pill scène)*

**25'36"**: Morpheus tegen Neo: "Je kijkt me aan als of je alles accepteert, omdat je verwacht zo wakker te worden."

**27'00"**: Morpheus: "Het [The Matrix] bedekt je ogen, zodat je de waarheid niet ziet (...) dat je een gevangene bent van je geest *(vgl. Dèscartes)*

**28'20"**: Als Neo de rode pil wil nemen zegt Morpheus: "Ik bied je alleen de waarheid, meer niet".

**30'18"**: Morpheus: "Heb je wel eens een droom gehad, die levensecht leek? Stel dat je niet wakker kon worden. Hoe weet je dan het verschil tussen droomwereld en werkelijkheid?" *(Vgl. Dèscartes)*

**Scène 10**: Je ziet Neo 'wakker worden' in een soort legbatterij.

**33'50"**: Morpheus tegen Neo, zodra die het schip binnen is: "Welkom in de echte wereld"

**38'**: Er wordt uitgelegd dat The Matrix een computerprogramma is en dat je daardoor een residuaal zelfbeeld hebt: een mentale projectie van je digitale zelf.

**38'40"**: Morpheus: "Wat is 'echt'? Hoe definieer je dat? (...) 'Echt' bestaat uit elektrische signalen die je hersens verwerken. The Matrix is niets anders dan neuro-interactieve simulatie. Je leefde in een droomwereld Neo."

**39'35"**: Morpheus tegen Neo: "Welkom in de woestijn der werkelijkheid".

**43'**: (*Verwijzing naar Architect in deel 2?*) Morpheus zegt: "In het begin van de Matrix werd er een man geboren die de macht bezat om The Matrix te herscheppen, te herbouwen. Hij bevrijdde de eerste mensen".

**50'**: Morpheus tegen Neo: "Bevrijd je geest"

**1.03'17"**: Conversatie over de interpretatie van het eten. Hoe weten machines hoe iets smaakt?

**1.09'08"**: Kind tegen Neo: "Probeer niet de lepel te buigen. Dat is onmogelijk. Probeer alleen de waarheid te beseffen". Neo: "Welke waarheid?". Kind: "Er is geen lepel".

**1.15'38"**: Neo heeft een déjà vu; hij ziet een kat tweemaal langskomen. Er wordt uitgelegd dat The Matrix dan een verandering in het programma doet.

**1.25'18"**: Cypher aan de telefoon met Trinity. Trinity: "The Matrix is niet echt". Cypher: "The Matrix kan echter zijn dan deze wereld".

**1.28'**: Smith legt uit dat er eerdere versies van The Matrix waren. Maar deze versies streefden naar perfectie en dat mislukte. "Ik geloof dat mensen hun realiteit definiëren door middel van ellende en pijn (...) De perfecte wereld was een droom waar jullie breinen uit wilden ontwaken".

**1.36'**: Agent Smith als hij Morpheus ondervraagt: "Ik haat dit oord. Aan deze realiteit, of hoe je het ook noemt".

## **FILMANALYSE II**

*The Matrix Reloaded* (Wachowski, 2003a)

**Scène 1**: Achtervolging Trinity door agent. Lijkt echt te zijn. Alhoewel alles in bullettime is gefilmd. Maar in **3'24"** zie je dat Neo wakker wordt. Het blijkt een droom te zijn. Alleen komt deze droom later precies hetzelfde terug, maar dan in het 'echt'. Hoe kan hij zo voorspellend dromen?

**5'28"**: Neo tegen Trinity: "Het zijn maar dromen" (over zijn levensechte nachtmerries)



**5'-6'**: Ze houden vergadering met een aantal kapiteins van andere schepen over het feit dat de Osiris 250.000 Sentinels heeft ontdekt. Maar deze vergadering is in The Matrix. Waarom?

**7'27"**: Neo voelt dat Agent Smith nadert. Zonder dat Neo echt weet wat hij voelt.

**9'20"**: De *agents* vallen de vergadering binnen en zien Neo staan. Ze vragen aan elkaar of ze doorgaan. "Ja, want hij is maar een mens".

**10'**: Je ziet Neo ineens de lucht in vliegen, net zoals deel 1 eindigde. Als een soort Superman.

**18'40"**: Morpheus tegen een raadslid: "Kijk naar de feiten" en vervolgens begint hij over de profetie, wat dus wellicht geen werkelijkheid is.

Tot de **31<sup>e</sup> minuut** is er een duidelijke scheiding tussen realiteit(?) en Matrix. Maar in **31'** neemt Agent Smith als een soort virus bezit van een lichaam van één van de mensen. Dit is nog in The Matrix Maar hierdoor kan Smith(wat een programma/verzinsel is) via de telefoonlijn naar de tot dan toe echte wereld gaan. Dit zou niet mogen kunnen, tenzij de echte wereld toch niet zo echt is...In The Matrix is die persoon het evenbeeld geworden van Smith, maar zodra hij door de telefoonlijn terug getransporteerd is, heeft hij weer zijn oude vorm aangenomen, alleen wel met de geest van Smith in zich. Neo schrikt op dat moment wakker, alsof hij het weer voelt. *Dit zou kunnen doordat hij ook nog steeds verbonden is met het mainframe*

**33'30"**: Neo praat met Raadsman. Neo zegt dat hij slecht slaapt. Raadsman: "Dat is een goed teken. Dat betekent dat je nog steeds mens bent".

**39'40"**. Neo is in The Matrix en ziet Seraph zitten. Hij ziet de code ook en die persoon heeft een gouden code(verwijzing boeddhisme?). Overigens is er hier niet gefilmd met een groen filter. Dit blijkt ook te kloppen, want in **41'24"** opent Seraph een deur, waarachter een gang zit met een heleboel andere deuren. De zgn. achterdeuren voor de programmeurs. Als een volgende deur opengaat, zit daar The Oracle en is er weer een groen filter.

**42'35"**: Oracle tegen Neo: "Ik weet dat je slecht slaapt", maar hoe kan zij dat weten, als zij een programma is en Neo dat alleen in de 'echte' wereld heeft?

**43'e**. Neo ontdekt dat Oracle een programma is en dat hij niet weet of hij haar kan vertrouwen. Oracle zegt hem dat aan hem de KEUS is. Oracle: "Je bent hier niet gekomen om een keuze te maken, dat heb je namelijk al gedaan. Je bent hier om die keuze te begrijpen (**44'10"**)."

**44'20"** Neo vraagt: "Waarom ben je hier? (*wat is de zin van het leven*). Oracle: "We zijn hier om te doen wat we doen".

**45'**. Oracle zegt dat er overal programma's voor zijn: voor de vogels, zonsondergang, etc. "Het programma dat doet wat het moet doen, is onzichtbaar".

Belangrijke aanwijzing?: Oracle zegt (**45'**) dat sommige programma's niet goed zijn en die 'zie ' je dan, bijvoorbeeld vampiers, spoken. Het systeem grijpt dan in om die programma's onschadelijk te maken. Neo: "Programma's die programma's kraken, waarom". Oracle: "De meeste gevluchte programma's dreigden gewist te worden. Een programma wordt gewist omdat er een ander beter programma gemaakt is, dat gebeurt constant"(verschillende versies Matrix!) "Deze programma's vluchten of hierheen, of terug naar de Bron, daar moet jij ook heen, daar eindigt het pad van de Ware".

*Dus hier is een verkapte aanwijzing dat Neo overbodig is geworden en terug naar de Source moet. Is Sati uit deel 3 de opvolger?*

**49'35"**: Agent Smith tegen Neo "U vernietigde me". Hij is nu weer terug, vervangen door een betere versie? of een exacte tegenpool van Neo, doordat hij iets van Neo in zich heeft?

**1.10'40"**: Persephone (vrouw van Merovingian) zegt over bodyguards dat zij nog uit een oudere Matrix komen.

**1.13'23"**: Merovingian zegt tegen Neo "Jij pakt ons wel? Je voorgangers hadden meer respect."

**1.36'**: Sleutelmaker: "Ik weet dit, omdat ik het moet weten. Dat is mijn doel. De reden waarom ik hier ben. Waarom we allemaal hier zijn."

**1.36'**: Shots wisselen elkaar nu af, constant in de Matrix en in de echte wereld. Diffuus.

**Scène 29**: Neo ontmoet Architect:

**1.46'**: Neo: "Waarom ben ik hier?" Architect: "Jouw leven is de som van het restant van een ongelijke vergelijking". (-1+1??)

**1.47'16"**: Architect: "Als ik me beperk tot het tellen van de afwijkingen, dan is dit de 6e versie".

**1.47'23"**: Neo: "Er zijn slechts 2 verklaringen. Of niemand heeft het me verteld...Of niemand weet het".

**1.47'31"**: Architect: "Je begint nu te begrijpen dat de afwijking de simpelste vergelijking uit balans kan brengen."

**1.48'19"**: Architect: "Mijn eerste Matrix was een kunstwerk. Kreukloos, subliem. De triomf wordt slechts geëvenaard door de monumentale fout. Het moest wel mislukken vanwege de imperfectie die in de mens zit "(Maar de mens is hier toch ook al niet meer echt, maar slechts een verzinsel??)

(...) "Een verstand dat niet geremd werd door perfectie. Het antwoord werd bij toeval ontdekt door een ander (*een ANDER!, wie/wat is dan het ENE programma*) programma dat bepaalde aspecten van de menselijke psyche onderzocht. Als ik de vader (*Dit is dus het ene programma!*) van de Matrix ben, dan is zij absoluut de moeder. 99% van de proefpersonen accepteert het programma, als ze maar een keuze hebben, of ze die nou begrijpen of niet. Maar ook dat systeem vertoonde gebreken en kon een systematische afwijking creëren, die het hele systeem had kunnen verwoesten..De kleine minderheid die het programma weigerde, zou een groeiende bedreiging gaan vormen." Neo: "U bedoelt Zion". *Zegt Architect hier niet dat Zion ook maar een programma is???*)

**1.49'58"**: Architect: "Dit wordt de 6e keer dat we het gaan vernietigen en we raken er steeds meer bedreven in."

**1.50'18"**. Architect: "Het doel van de Ware is terugkeren naar de Bron om een code in te voeren in het programma waarna je 23 individuen uit de M. kunt selecteren om Zion weer op te bouwen. Als je daarin niet slaagt, leidt dat tot een systeemcrash, die iedereen die aan de M. gekoppeld is, zal doden met als gevolg het eind van Zion en de mensheid" (*hoe kan Zion beëindigd worden, als er een systeemcrash is? Alleen maar als ze er verbonden mee is*)

**1.51'** Architect zegt tegen Neo dat alle voorgangers van de Ware een toevoeging hadden, namelijk liefde (*Sati is ook ontstaan uit liefde*).

**1.56'25"**: Neo reanimeert Trinity in The Matrix en in de 'echte' wereld komt ze ook weer tot leven.

**1.57.30"**:. Neo tegen Morpheus: "De profetie was een leugen. De Ware moest nergens een eind aan maken. Het was een ander controlesysteem" (*Zegt N. hier zelf niet dat hij een prog. is?*)

**1.59'42"**: Ze hebben net het schip verlaten, omdat dat opgeblazen is. Ze zijn nu in de echte wereld. Maar Neo zegt: "Het is anders, ik voel ze (*de Sentinels*)". Vervolgens vernietigt hij de Sentinels met z'n gedachten...

### **FILMANALYSE III**

*The Matrix Revolutions* (Wachowski, 2003b)

**1'**: Je ziet even een gouden code. Verwijzing naar Plato

**2'45"**: Arts tegen Trinity over neurologische activiteit van Bane (*waar Smith in zit*): "Dat is gek, zijn neurologische activiteit duidt niet op een coma. Maar ik herken het patroon wel. Het is hetzelfde als iemand ingeplugd is".

**3'54"**: Neo ontmoet Sati op het 'treinstation'. Zit ergens tussen The Matrix en het echte leven. (*vraag is: hoe kom je daar? Je kunt er wel weg namelijk*)

**5'38"**: Oracle tegen Morpheus en Trinity: "je weet pas of je keuze goed was als je dezelfde keuze moet maken als je weet wat de prijs is (ze doelt hierbij op het feit dat zij een nieuw uiterlijk heeft)."

**5'58"**: Oracle: "Neo zit gevangen tussen deze wereld en de wereld van de machines (*wat is dan precies de wereld van de machines? Op welk niveau van realiteit ligt dat?*) (...) De doorgang wordt gecontroleerd door een programma, dat Trainman heet" (Hier wordt dus heel duidelijk gezegd dat Trainman ook een programma is, terwijl hij ook in de wereld van de machines kan zijn (het treinstation). Dus dan is die wereld ook niet echt)

(*Dus toen Neo aan het einde van deel 2 in het riool liep, was zijn lichaam fysiek daar. Maar geestelijk is hij nu tussen The Matrix en de wereld van de machines is. Dus verschillende niveaus: 1)The matrix, 2) Tussen Matrix en wereld van machines 3) De wereld van de machines = Zion, etc(?)*). Hieruit kun je concluderen dat in ieder geval 1 en 2 niet echt zijn, maar van 3?? Als Neo en Trinity boven Machine City zijn, ziet Trinity 'gewoon' de velden (level?), terwijl Neo alles in het goud ziet. Maar hij kan Trinity niet meer zien).

**7'50"**: Neo tegen Sati en Rama-Kandra en Kamala: "Jullie zijn programma's". Rama-Kandra: "jazeker".

**9'11"**: Rama-Kandra tegen Neo: "Elk programma moet een doel hebben, anders wordt het gewist. Ik ben hier om mijn dochter (Sati) te redden" (*dus hier wordt duidelijk gezegd dat Sati een programma is.*) Neo: "Ik ken geen...". Rama: "Programma's die liefde kennen?" Neo: "Het is een menselijke emotie". Rama: "Nee, het is een woord. Het gaat om de band die het woord behelst".

**18'10"**: Merovingian tegen Seraph: "Het verloren kind is terug".

**22'37"**: Operators zien wel een soort code op hun beeldschermen, maar niet meer de specifieke code van Neo. "We zagen wel iets, maar we wisten niet wat"

**24'05"**: Oracle tegen Sati: "Ook koekjes hebben liefde nodig, net als al het andere".

**26'05"**: Neo tegen Oracle: "Hoe kon ik mijn lichaam van mijn geest scheiden zonder in te pluggen?". Oracle: "De macht van de Ware gaat verder dan deze wereld. Hij reikt van hier tot waar ie vandaan kwam. Van de Bron. Je had inmiddels al dood moeten zijn, maar daar was je nog niet klaar voor" (*Verwijzing dat hij daar binnenkort wel klaar voor is*)

**26'55"**: Over architect: "Hij begrijpt keuzes niet. Hij ziet alles als vergelijkingen. En één voor één moeten die variabelen opgelost worden. Dat is

zijn doel (*Dus ook een programma*). De vergelijking gelijk maken". Neo: "En wat is uw doel?". "Hem ongelijk maken".

**28'24"**: Oracle: "Smith heeft binnenkort de macht om deze wereld te vernietigen. Maar daar zal het niet stoppen. Hij gaat door tot er niets meer over is." Neo: "Wat is hij?". Oracle: "Hij is jij. Jouw tegenpool, jouw negatieve vorm. De vergelijking die zichzelf gelijk probeert te maken."

**29'18"**: (*Enigszins raar: Neo was in het schip niet ingeplugd, maar toch was er een vreemde code te zien op de beeldschermen. Nu in deze scène zie je ineens dat Neo uitgeplugd wordt*)

**31'22"**: Smith tegen Seraph: "Zo dat is lang geleden. Vroeger was het net of ik een geest achterna zat.". Seraph: "Ik heb je eerder verslagen"

**33'17"**: Oracle: "Je bent een schoft". Smith: "Jij kan het weten, mam" (*Verwijzing naar vader en moeder van Matrix in deel 2*)

**35'16"**: Neo heeft een visioen van Machine city (*Overigens is dit met een blauw filter gefilmd*)

(*Als Zion een simulatie is. Waarom zijn dan al die Sentinels daar naartoe op weg? Omdat ieder programma een doel heeft. Het doel van Zion is om ervoor te zorgen dat Neo doet wat hij moet doen, namelijk zorgen voor het oplossen van de vergelijking*)

**50'30"**: "Mr. Anderson. U bent in deze wereld net zo voorspelbaar als in de andere."

**54'**: Neo kan vanaf nu niets meer zien.

**54'46"**: Neo: "Ik kan je zien". En vervolgens zie je beeld van Smith, weergegeven door een gouden vuur (*Plato's vuur*), maar zonder code.

**1.23'27"**: Neo ziet Machine City weer in de vorm van een gouden vuur. Geen code, maar ook geen normaal beeld.

**1.26'22"**: Neo kan door zijn wil alle aanvallende machines tegenhouden.

**1.29'33"**: Neo: "Het is ongelooflijk Trin. Overal licht. Alsof het van licht gebouwd was." (*Plato's grot*)

**1.34'24"**: Machine tegen Neo: "Wat wilt u?". Neo: "Vrede"

**1.39'58"**: Neo wordt door Smith door een muur van een gebouw gegooid. Neo blijkt dan in de trainingsruimte van Construct te zijn.

**1.40'48"**: Smith: "Ik moet u dankbaar zijn, want het was uw leven dat mij leerde wat het doel van alle leven is. Het doel van het leven is eindigen".

**1.44'50"**: Smith: "Waar vecht u voor? (...) Illusies, Mr. Anderson. Grillige percepties. Tijdelijke bouwsels van het menselijk intellect die een zinloos bestaan trachten te rechtvaardigen. En allemaal net zo kunstmatig als de Matrix zelf, alhoewel alleen de mens zoiets stoms als liefde kan bedenken."

**1.45'38"**: Smith: "Waarom? Waarom gaat u door?". Neo: "Omdat ik daarvoor kies".

**1.48'17"**: Neo: "Je had gelijk Smith. Het was onvermijdelijk". (*Door zichzelf te versmelten met Smith, wordt de ongelijkheid opgelost en is er vrede mogelijk*)

**1.49'05"**: (*Je ziet Neo in Machine City, weer alles in het goud. Neo krijgt een soort stroomstoot of informatiestroom via de kabels toegediend. De machines besturen nu dus Neo's lichaam en niet Neo zelf. De machines maken hierdoor een einde aan deze versie van The Matrix. Je ziet de code uit Neo's mond komen, net zoals je in deel 1 zag bij het uiteenspatten van Smith.*)

**1.51'48"**: Morpheus: "Ik heb me dit moment zo lang voorgesteld. Is dit echt?"

**1.52'40"**: Neo wordt weggedragen op een soort brancard, wederom in fel licht (*Is hij nu bij de Bron?*)

**1.52'43"**: Je ziet een zwarte kat (*dezelfde als in deel 1?*) en dat de matrix gereset wordt.

**1.53'**: Gesprek tussen Orakel en Architect. Opvallend is dat er geen groen filter gebruikt wordt. Orakel: "Hoe zit het met de anderen?". Architect: "Welke anderen?". "Die eruit willen". Architect: "Die worden vrijgelaten". Orakel: "Op je woord?". "Wat denk je wel dat ik ben? Een mens?"

**1.54'27"**: Orakel tegen Sati over zonsopgang: "Heb jij dat gedaan?" "Ja". Dus de Merovingian heeft Sati een doel gegeven. Sati: "Zien we Neo ooit nog terug?". Orakel: "Ik denk het wel".

(*Geen groen filter, maar de lucht heeft wel allerlei kleuren. Aangezien zowel Orakel als Seraph, Sati en Architect te zien waren, zitten ze nu dus nog steeds in de Matrix*)