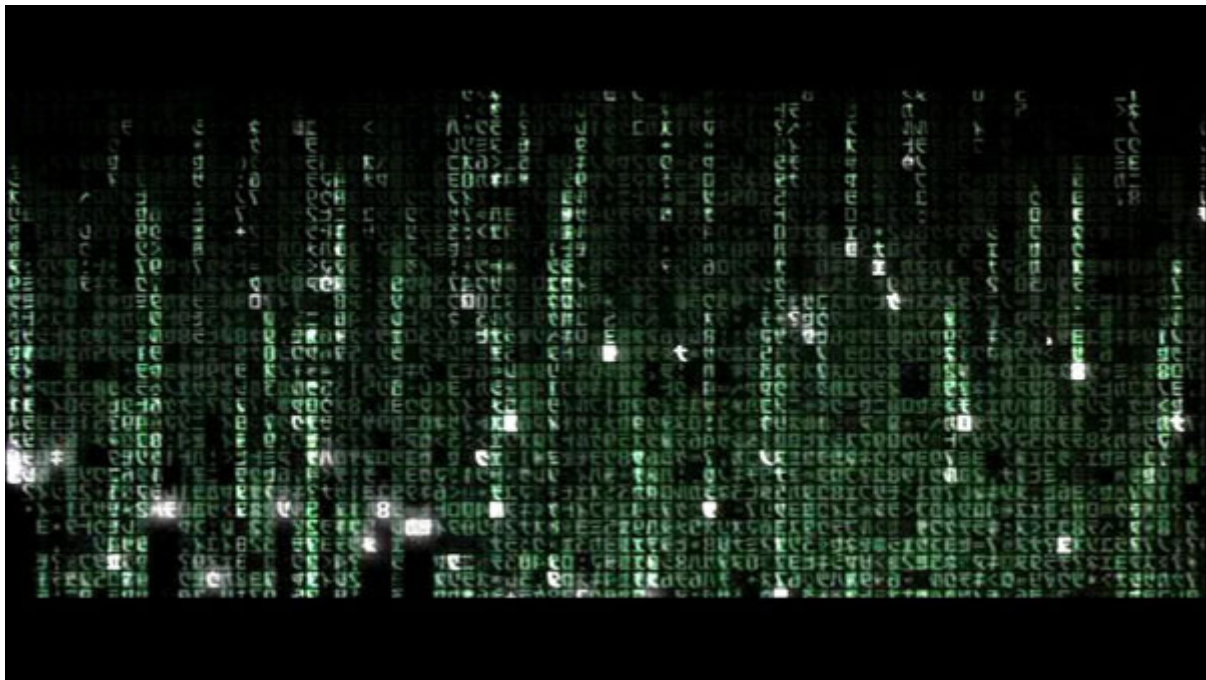
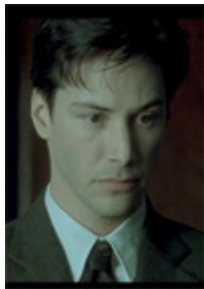


Die Philosophie der Matrix



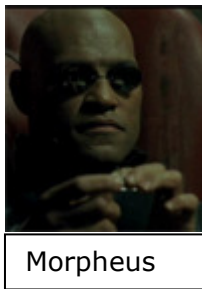
Einführung: der Matrix-Plot (kurzgefasst)¹



„Neo“



Smith



Morpheus

Die Welt, in der wir leben, ist nicht real: zu Beginn des 21. Jahrhunderts begannen die Maschinen (durch die rasante Entwicklung der KI) einen Krieg gegen die Menschen. Die Menschen versuchten – indem sie „den Himmel verdunkelten“ – den Maschinen, die auf Solarenergie angewiesen waren, ihre wichtigste Energiequelle zu nehmen.

Doch die Maschinen fanden schnell eine Alternative: da der menschliche Körper Energie produziert, legten die Maschinen „Felder“ an, auf denen Sie Menschen zur Energiegewinnung züchteten. Um diesen Gefangenen weiterhin vorzutäuschen, sie würden „normal“ vor sich hin leben, wurde die Matrix – eine interaktive neuronale Simulation – erschaffen, in der die Gefangenen glauben, sich im Jahr 1999 zu befinden.



Menschen-„Felder“ (Maschinenwelt)

Thomas A. Anderson lebt auch „normal“ in der Matrix vor sich hin, bis er von Morpheus, einem (in der Matrix) gesuchten Terroristen, kontaktiert wird. Morpheus weiht Neo

(Thomas Andersons „Nickname“) ein (in die Wahrheit über die Matrix) und befreit ihn, da er glaubt, er sei der Auserwählte, mit dessen Hilfe man die Matrix zerstören und den Krieg gegen die Maschinen gewinnen könne.

Morpheus und einige andere Befreite sind auf der Nebukadnezar, einer Art Hovercraft, in der realen Welt unterwegs und versuchen, sich über einige Computer in die Matrix zu hacken (sie können sich auch „einklinken“, müssen sich aber vor so genannten Agenten in Acht nehmen, die sie töten können²).

Das Ende des ersten Teils sei vorweggenommen: Neo wird von einem Agenten getötet, lebt aber nach einem Kuss von Trinity (eine der Befreiten) wieder und kann den Agenten (Agent Smith) zerstören und verkündet, alle Menschen aus der Matrix zu befreien – er ist wirklich der Auserwählte.

Rationalismus vs. Empirismus

Thomas Anderson ist Programmierer in einem Software-Unternehmen. Er wird von ständigen Zweifeln vorangetrieben und sucht nach einem Weg, der Welt und vor allem sich selbst trauen zu können. Er lebt mit seinem Denken gleichzeitig in der Zukunft und in der Vergangenheit, denn zu Beginn des 18. Jahrhunderts traten erste Zweifel an der Wahrnehmung der Welt auf. Neo ist zwischen dem Rationalismus (nach Leibniz, der Verstand ist unabhängig von der Erfahrung zur vollständigen Beschreibung der Welt fähig) und dem Empirismus (nach David Hume, lässt nur die Ableitung aus der Erfahrung zu) hin und her gerissen. Die Matrix betrügt natürlich beide Ansätze.

¹ Bilder aus meiner Matrix-DVD entnommen und bearbeitet

² Stirbt man in der Matrix, stirbt man auch im wirklichen Leben

Der Satz „Neo denkt“ („Neo“ als Subjekt- und „denkt“ als Prädikatbegriff) bezeichnet nach Leibniz eine Substanz, die Eigenschaften entwickelt; wobei die Substanz ohne Eigenschaften, Eigenschaften aber nicht ohne Substanz existieren können. Die Matrix trennt das Subjekt von den Eigenschaften – sie „de-rationalisiert“ es sozusagen. Anders gesagt: Neo ist – im Rahmen des Rationalismus – ein Mensch auf der Suche nach der verlorenen Substanz; ein Gedanke auf der Suche nach seinem Subjekt (das „denkt“ sucht nach dem „Neo“).

Es kann sein, dass die Matrix nicht nur eine allgemeine Illusion erzeugt, sondern eine, in der jeder Mensch seine eigene Perspektive findet. Nach Leibniz ist die Perspektive bereits eine falsche Weltanschauung – genau wie Raum und Zeit, die nichts anderes als Konstrukte sind, durch die wir Erfahrungen veranschaulichen. In dieser Welt (oder besser Simulation), die mehr aus Perspektiven als aus Substanzen besteht, ist es also wichtig, diese Perspektiven zu „harmonisieren“ – die Illusion an sich ist also gar nicht so wichtig; nur die Illusion, dass alle das Gleiche sehen. Für Leibniz ist alles, was jenseits meiner Perspektive liegt, die richtige Idee von unserer Welt – insofern ist die Matrix unwirklich, da sie ja nur aus Perspektiven entsteht.

Hier wären wir wieder bei Hume: er meint, dass mir nur die Ableitungen aus meinen Erfahrungen die Wahrheit vermitteln (wahr sein können) – die Matrix hat durch die Perspektiven also einen eher empiristischen Ansatz. Für Hume gibt es allerdings keinen Gegenstand ohne meine Erkenntnis von ihm. Als Neo in der Wirklichkeit aufwacht, erkennt er, dass es nicht genügt, der Matrix zu entkommen, sondern dass man viel mehr tiefer in sie hinein muss, um sie verstehen zu können – jede objektive Anschauung erweist sich also als umso trügerischer, je näher man sie sich ansieht. Als Neo wieder beginnt, an sich selbst zu zweifeln, stößt er vom empiristischen Ansatz her an ein Problem: es gibt keinen Gegenstand namens „Ich“, den man irgendwie erfahren könnte. Ist die Welt also wie der Empirismus aus Erfahrungen aufgebaut, führt das am Ende immer zu einer Auflösung von Gewissheiten, der in einen Zweifel an fast allem mündet. Die computer-generierte Matrix-Welt ist also eine Hume-Welt.

Hume lebt zu einer Zeit, in der die Naturwissenschaften sehr im Aufschwung sind – sein Empirismus ist also weniger willkommen. Den Mittelweg zwischen den beiden Strömungen (Empirismus und Rationalismus) findet Kant: er behauptet, dass man weder mit der sinnlichen Erfahrung, noch mit dem Verstand allein die wirkliche Welt erkennen könne. Es kommt also darauf an, Verstand und sinnliche Wahrnehmung so zusammenzuführen, dass eine Erkenntnis entsteht. Das heißt aber umgekehrt, dass man die Wirklichkeit an sich gar nicht erkennen kann – sie steckt nur voller möglicher Erfahrungen, die wir wahrnehmen können.

Es gibt „apriorische“ Wahrnehmungen, die immer stimmen – egal, was ich im Moment wahrnehme (z.B. es gibt eine Sonne, obwohl ich sie gerade nicht sehe). Solche sind auch in der Matrix zu finden (z.B. es gibt ein planetarisches System, in der es eine Beziehung zwischen Erde und Sonne gibt). Und es gibt „aposteriorische“ Wahrnehmungen: etwas stimmt, weil und solange es den Erfahrungen entspricht. Da alles, was lebt, das Aposteriorische produziert, bringt das die ganze Sache (die Welt) durch Neugier und Zweifel in Bewegung.

So kann man Neos Abenteuer folgendermaßen deuten: Morpheus (Leibniz) und Trinity (Hume) erwecken ihn (Kant behauptet übrigens, durch Humes Radikalität aus dem „dogmatischen Schlummer“ erweckt worden zu sein). Seine Voraussetzung für Erkenntnis ist der Widerstand gegen die Apriori-Wahrheit; und um nicht einfach ein anderer Dogmatiker zu werden, bleibt ihm nur der Umweg über die Metaphysik. Er sucht nach der Wahrheit (nach der richtigen Idee, der richtigen Wahrnehmung und dem richtigen Ich), da ihm die Matrix seine Ideen und die sinnliche Wahrnehmung genommen hat. Für Neo gibt es nicht nur das „Draußen“ (Zion, die letzte Zufluchtsstadt der Menschen in der realen Welt), sondern vor allem das Darüberhinaus: den Erlöser (in seinem Fall der Auserwählte), das Wunder, das Opfer etc.

Die Matrix ist die Natur und gleichzeitig ihr genaues Gegenteil, da es für uns keinen Unterschied macht, ob sie nur deren Double ist, wenn wir sie als Vorstellung begreifen.

Die Matrix als Höhlengleichnis

Wir erinnern uns an Platons Höhlengleichnis (vgl. PPP-Buch S 48f): eine Gruppe von Menschen ist seit ihrer Geburt mit dem Rücken zum Eingang einer Höhle an Stühle gefesselt und sieht nur die Schatten der Gegenstände, die die so genannten Puppenspieler durch Hochhalten letzterer über ein Feuer an eine Felswand vor die Gefangenen projizieren. Diese glauben, das sei die Realität; sie können weder die wahre Form der Gegenstände, noch die Puppenspieler erkennen, da es ihnen nicht möglich ist, ihre Köpfe zu wenden. Ihre Realität besteht also nur aus einem Haufen schattenhafter Bilder.

Die Matrix kann auch als Höhlengleichnis betrachtet werden, da sie mit diesem sehr viele Gemeinsamkeiten hat. Die Gefesselten in der Höhle entsprechen den Menschen in der Matrix, die Puppenspieler sind die Maschinen, die den Menschen die Matrix als Realität vortäuschen. Alles, was die Menschen sehen und hören, nehmen sie als real an, da sie seit ihrer Geburt nichts anderes in der Matrix wahrnehmen.

Als Neo aus der virtuellen Realität der Matrix befreit wird, ist er gezwungen, die schmerzvolle Wahrheit zu sehen: seit seiner Geburten wurden ihm Reflektionen³ bzw. Schatten der Wirklichkeit gezeigt – jetzt, da er befreit ist, sieht er die Wahrheit. Die Parallelen zu Plato wären hier: (PPP-Buch, S49, 2. Absatz) „Und wenn man ihn zwänge, ins Licht selbst zu blicken, dann würden ihn seine Augen schmerzen (..)“ bzw. „Und wenn er ans Sonnenlicht käme, da könnte er wohl (..) nicht ein einziges der Dinge erkennen, das man ihm nunmehr als wahr hinstellt. Er bräuchte Gewöhnung (..)“. Der letzte Satz ist in einer Szene des Films besonders gut zu sehen: als Morpheus Neo die Wahrheit über die Matrix und die reale Welt erzählt, will Neo wieder zurück, da er nicht glauben will, was Morpheus ihm erzählt.

Die Puppenspieler, also die Maschinen (die KI), nutzen die Matrix bewusst, um ihre Insassen (die gefangenen Menschen) zu manipulieren und zu kontrollieren. Wie bereits am Anfang erwähnt, werden die Menschen als Energiequelle benötigt – die Matrix lenkt sie von dieser Realität ab und stellt sie sozusagen ruhig, in dem sie ihnen ein „normales“ Leben am Ende des 20. Jahrhunderts vortäuscht.

Sieht man auch die Agenten als Puppenspieler, erkennt man, dass auch diese in einer gewissen Art und Weise an die künstliche Welt, die sie miterschaffen und –gestaltet haben, gebunden sind. Besonders deutlich sieht man das an Agent Smith, der gegen Ende des Films beginnt, menschliche Emotionen wie Wut und Hass zu entwickeln. Es sei vorweggenommen, dass sich dieser Prozess in den beiden Fortsetzungen der Trilogie weiterentwickelt, sodass Agent Smith letztendlich durch seinen Größenwahn und seinen Willen, alles beherrschen zu wollen zu Grunde geht. Er entwickelt sich zu einem Egoisten, dessen einzige Bestimmung es zu sein scheint, sich selbst zu replizieren und sich damit allen anderen Lebens zu bemächtigen. Dass es so weit kommt, liegt daran, dass Smith nach Ende des ersten Teils gelöscht werden sollte (Smith ist „nur“ ein Programm), da er versagt hatte (Neo hat ihn „zerstört“). Er widersetzte sich allerdings und ist in den beiden letzten Teilen der Trilogie als „Virus“⁴ in der Matrix unterwegs⁵.

Das Weltbild der Gefangenen wird in Platons Höhlengleichnis ebenso wie in der Matrix durch die Schatten bestimmt; sie sind die Grundlage für die verfälschte und verzerrte Wahrnehmung der Realität. Die Schatten in der Matrix sind der computergenerierte Code, den man in allen drei Teilen immer wieder als grüne, fallende Zeichen auf schwarzem Hintergrund sieht. Wie bereits erwähnt, haben diese Schatten, und damit die Matrix, eine Art Kontrollfunktion, die verhindert, dass sich die Menschen aus ihrer Gefangenschaft und somit ihrer Funktion als Energielieferant für die Maschinen zu

³ Der ganze Film wird von Spiegeleffekten durchzogen, was diese Tatsache verstärkt.

⁴ Smith vergleicht im Gespräch mit Morpheus den Menschen mit einem Virus, da er sich an einem Ort so lange vermehrt, bis er weiterziehen muss, um nicht auszusterben. Am Ende wird Smith selbst zum Virus.

⁵ Das geht so weit, dass er im zweiten und dritten Teil sogar in den Körper in der realen Welt eindringen kann. Das wäre vergleichbar mit einem Computer-Virus, der einen Schnupfen hervorruft.

befreien versuchen – sie können sich gar nicht befreien, da sie die Realität durch die Matrix nicht erkennen können.

Um das oben erwähnte „Aufwachen“ aus der virtuellen Realität noch etwas auszuführen: Plato schreibt, dass sich der Gefangene, der mit der Realität konfrontiert wird und diese zuerst gar nicht als wahr begreifen kann, lieber wieder „seiner“ Realität zuwendet, da ihm diese vertraut ist und ihm nicht schaden bzw. schmerzen kann. Die Parallele zu Matrix ist der auf den Menschenfeldern erweckte Mensch, der sich – von seinen Anschlüssen befreit und auf das Hovercraft gerettet – die Matrix weiterhin als real ansieht und sich lieber ihr zuwendet, da sie ihm vertraut ist und die „reale“ Realität als böser Alptraum erscheint.

Interessanterweise zieht Plato auch mentale Fesseln der Gefangenen in Betracht. Das heißt, sie könnten sich selbst aus ihrer Schein-Realität befreien, wenn sie es nur wollten. Diese Thematik ist auch im Film zu finden: Neo spürt sein ganzes Leben lang, dass mit der Welt irgendetwas nicht in Ordnung ist – er weiß nur nicht, was. Die Suche nach der Antwort seiner Frage (was mit der Welt nicht in Ordnung ist) treibt ihn voran – und so begegnet er Morpheus, der ihn befreit und ihm zeigt, was nicht in Ordnung ist.

Plato meint auch, die Augen des Gefangenen würden sich langsam der Realität anpassen, sodass er am Ende sogar in der Lage sei, die Sonne selbst zu sehen. Der Weg dorthin ist allerdings schwer und kann beim Gefangenen kurzzeitige Schmerzen und Blindheit hervorrufen. Diese Idee ist auch im Film wieder zu finden: Neos Augen brennen, als er sich auf der Nebukadnezar zum ersten Mal umsieht. Der Film liefert hierfür aber auch einen anderen Grund: da Neo seine Augen noch nie benutzt hat (zumindest in der realen Welt nicht), müssen diese sich erst an das Licht der Umgebung gewöhnen.

Weiters kommt Plato zum Schluss, dass der Befreite (vorausgesetzt er erkennt die reale Welt als Realität vollkommen an) auch seine Leidensgenossen befreien möchte und ihnen von der realen Welt erzählen möchte. Für ihn wäre ein Leben in der alten „Realität“ undenkbar – er könnte es das karge Dasein, das seine Gefährten fristen müssen, nicht ertragen. Im Film treten diese Aspekte auch auf: Neo will die anderen Menschen aus der Matrix befreien und ihnen die reale Welt zeigen. Doch wie Morpheus richtig sagt: „Man kann nicht erklären, was die Matrix ist. Man muss sie selbst gesehen haben“; die anderen Gefangenen würden den Erzählungen des Befreiten nicht glauben und ihn für verrückt halten – auch das ist bei Plato wieder zu finden.

Zudem würden die restlichen Gefangenen meinen, er habe sich dadurch, dass er die Sonne erblickt hat, so stark verändert, dass man ihn kaum wieder erkenne. Er wäre blind für die Schatten an der Höhlenwand – er könnte nur noch die Sonne erkennen. Die Gefangenen würden es niemals für möglich halten, dass ihre Realität möglicherweise verfälscht sein könnte. Sie würden Angst davor haben, ebenfalls die Sonne zu sehen und dadurch zu erblinden, sodass sie ihre „reale“ Welt nicht mehr erkennen könnten – so wie es aus ihrer Sicht scheinbar dem Befreiten passiert ist. Am liebsten würden Sie den Befreiten wahrscheinlich töten, da sie lieber einen Mord begehen würden, als selbst zu erblinden und sich vom einzig sicheren Ort, den sie kennen, zu entfernen.

Dieses Motiv tritt auch im Film wieder auf: Cypher (einer der Befreiten auf der Nebukadnezar) ist bereit, seine Kameraden zu opfern, nur um wieder in die Matrix eingegliedert zu werden (er vereinbart das insgeheim mit einem Agenten). Durch sein Handeln wird Morpheus von Agenten gefangen genommen – Cypher selbst stirbt, nachdem er drei Bordmitglieder durch „Ziehen des Steckers“ (während diese in die Matrix eingeklinkt waren) getötet hat.

Morpheus erklärt Neo diese Problematik: viele Menschen sind noch nicht bereit, loszulassen bzw. von der Matrix gelöst zu werden, da sie noch so gefangen und abhängig von ihr sind, dass sie sie sogar (zu ihrem eigenen „Schutz“) verteidigen würden.

Platos Vorstellungen heben auch die doch sehr problematische Rolle der Gesellschaft hervor: wir sind – wenn auch verschieden stark – von den Meinungen und Handlungen anderer beeinflusst, obwohl wir alle über die Fähigkeit verfügen, Dinge in Frage zu stellen und persönliche Schlüsse zu ziehen, um letztendlich unsere eigene Entscheidung zu treffen. Wer also den Mut hat, die rote Pille zu nehmen (bzw. sich umzudrehen und von den mentalen Fesseln zu lösen), macht den ersten wichtigen Schritt in Richtung persönlicher Freiheit.

Anhang: Leben wir in einer Matrix?

Wie könnte man eine Matrix erschaffen? Wer könnte sie erschaffen – und warum?

Nehmen wir einmal an, wir leben in einer Matrix. Die erste Frage, die sich auftun würde, wäre wohl: Wer hat diese Matrix erschaffen? Die zweite wahrscheinlich: Warum? Die erste Frage ließe drei Möglichkeiten zu: 1.) künstliche Intelligenz (wie im Film), 2.) Außerirdische oder – um es wissenschaftlicher zu sagen – extraterrestrische Lebewesen mit einer menschenähnlichen Intelligenz, oder 3.) unsere Nachfahren. Wenn wir annehmen, es wären unsere Nachfahren (wir dürfen nicht vergessen: die reale Welt der Matrix spielt im Jahr 2199), dann könnten wir über ihre Motive in etwa so viel aussagen, wie die Neandertaler über unsere; wäre es künstliche Intelligenz, wäre der Ansatz von Matrix zwar brauchbar, wenn auch unrealistisch. Denn einige Millionen Menschen könnten niemals genügend Energie produzieren, um die Maschinen und die Matrix mit Energie zu versorgen. Mehr hierzu später.

Die Größe der Simulation stellt natürlich unterschiedliche Anforderungen an den Schöpfer; nicht nur von der Energie (siehe unten), sondern vor allem von der Konsistenz her: der oder die Schöpfer müssten es zuwege bringen, den „Bewohnern“ der Simulation weiszumachen, dass alles, was sie sehen, real ist. Vor allem die technischen Probleme würden große Anforderungen an den/die Schöpfer stellen: die Reflektion eines Photons (Lichtteilchens) von einem Planeten etc. ist keine Schwierigkeit im Vergleich zu einer Welt, in der man nicht nur die Reflektion sehen, sondern auch den Planeten „angreifen“ kann. Das Problem der Konsistenz ist für den/die Schöpfer maßgebend, da die Simulation jedes Objekts perfekt sein muss – kein Test darf das simulierte Objekt von seinem realen Gegenstück unterscheiden; sonst würden neugierige Wahrheitssucher schnell Fehler finden. Eine Simulation, die das Höchstmaß physikalisch möglicher Datenmenge enthält, bezeichnet man als Maximalsimulation.

Nur eine solche Maximalsimulation könnte alle Objekte perfekt – und somit auch „real“ – erscheinen lassen. Was sich hier so leicht sagt, ist zwar wirklich möglich (begründet durch die Gesetze der Quantenmechanik), aber enorm energieaufwendig. Durch die Heisenberg'sche Unschärferelation (wir erinnern uns an Chemie) lässt sich zeigen, wie „körnig“ die Realität ist (man denke an Pixel). Aus dieser Relation leitet sich die Beckenstein-Grenze ab, die die maximale Informationsmenge für ein bestimmtes Volumen angibt. Die Beckenstein-Grenze eines Wasserstoff-Atoms liegt beispielsweise bei einem Megabyte⁶.

Um die Energie aufzubringen, eine solche Simulation zu betreiben, müsste der Schöpfer bereits sehr weit entwickelt sein; um beispielsweise unsere Erde in einer Maximalsimulation zu simulieren, würde der Schöpfer die Energie eines ganzen Sterns benötigen. Würden die Menschen in der Simulation den Weltraum bis zum Pluto erforschen, stünde der Schöpfer vor einem Problem: er würde für eine Maximalsimulation die Energie einer ganzen Galaxie benötigen. Und wenn die Menschen es schließlich schaffen würden, bis ins Innere der Sterne vorzudringen, müsste der Schöpfer mehr Energie aufwenden, als es in unserem gesamten sichtbaren Universum gibt.

Wie könnten wir nun herausfinden, ob wir bereits in einer Matrix leben? Wir müssten die Simulation testen! Würde das Laserecho eines Raumschiffs „hinter“ dem Pluto ins Leere laufen, würde es interessant werden. Oder wir suchen ganz einfach Fehler (Neos Déjà-Vus z.B. sind Fehler in der Matrix). Doch sollten wir das wirklich tun? Sollten wir wirklich versuchen, herauszufinden, ob wir nur in einer Simulation leben? Was, wenn es so wäre? Würden wir uns befreien oder würden wir das gar nicht wollen?

In jedem Fall gibt es keinen Morpheus, der uns auf seiner Nebukadnezar erwartet und uns nach Zion fliegt.

⁶ Das hört sich vielleicht wenig an; man bräuchte allerdings über 200 DVDs, um die Information einer Million Wasserstoff-Atome zu speichern (und eine Million Wasserstoff-Atome sind aneinandergereiht nicht einmal so breit wie ein Haar...)