

# Matrix

Vem är jag och i vilken verklighet lever jag, är en grundläggande fråga som ställs på sin spets i dystopin *Matrix*. En film som knyter samman västvärldens idéarv och mytskaffereri med cyberrymden.

**Rekommenderad för gymnasiet**

En filmhandledning av  
AGNETA SVENSSON

## Filmens handling

Thomas Anderson är en vanlig dataprogrammerare som lever i en till synes vanlig värld. Men på sin fritid är han en kvalificerad hacker med namnet Neo, som säljer värdefull information till intresserade köpare. När ett oroväckande meddelande oväntat dyker upp på hans skärm, blir han förbryllad. Hans värld börjar gunga, och han blir osäker på om han befinner sig i en dröm eller i verkligheten.

Budskapet blir startskottet för Neo, som kastas ut i ett långt händelseförlopp vilket förändrar hans liv. Kvinnan, med namnet Trinity, som tar kontakt med honom är även hon en oerhört skicklig hacker. Hon tillhör en sekt, eller en motståndsrörelse som de föredrar att kalla sig, som letar efter en ny frälsare. Morpheus, deras ledare, är övertygad om att Neo är den som de söker.

När Neo möter Morpheus första gången får han frågan om han vill veta vad matrix är. Det vill Neo, men svaret blir mer smärtsamt än han väntat sig. Sanningen är nämligen den att den värld som han hittills betraktat som den verkliga, är styrd av artificiell intelligens. Mänskligt liv odlas som grödor istället för att födas levande på däggdjurs vis. Deras energi är det som håller matrix "igång". Traditionellt mänskligt liv finns enbart kvar i en avlägsen stad, Zion. Matrix är en skenvärld.

Uppvaknandet gör honom till en medlem i gruppen och han deltar i motståndsarbetet. Deras främsta metod och hjälpmedel är förmågan att gå in och ut i olika världar och



*Carrie-Anne Moss & Keanu Reeves som Trinity och Neo i frälsardramat "Matrix".*

dataprogram. Deras hjärnor kan materialiseras i kroppsform i en annan värld samtidigt som den fysiska kroppen ligger kvar, fastspänd i högkvarteret, svävaren Nebuchadnezzar. De svåraste fienderna är agenterna, en slags människoliknande artificiell mjukvara som klarar det svåraste motstånd genom sin förmåga att byta skepnad och anpassa sig.

Neo tränas för att klara av förväntningarna på en frälsare. Morpheus tar också honom med sig till ett orakel, som ska avgöra huruvida han är den utvalde eller ej. Svaret måste Neo behålla för sig själv. Oraklet säger att han inte är den nye frälsaren, men Neos medsvurna tror fortfarande blint på honom. Neo själv tror inte på ödet – han anser att individen själv skapar sitt liv och sin framtid.

En rad sammandrabbningar med fienden orsakar svåra förluster och Morpheus blir tillfångatagen. Neo bestämmer sig för att rädda honom,

får hjälp av Trinity och han börjar nu få en växande tilltro till sin egen förmåga. Han börjar tro att han är den utvalde och hans respekt för agenterna minskar när han inser att de trots allt styrs av regler. Med andra ord, de är möjliga att knäcka och deras koder och regler bryts ner. Han möts i envig med en agent, det ser länge hoppfullt ut men han överlistas till sist, och dör.

Trinity vägrar tro att han är död, kysser honom likt sagans prins och återuppväcker honom. Neo tar upp kampen där den slutade och nu besitter han verkligen extraordinära krafter. Han tar sig in i agenterna, det vill säga, han hackar sig in i deras system och genomskådar matrix. Han ser att matrix är tomt, det är en värld av koder, utan verkligt liv.

Har Neo därmed blivit motståndsrörelsens ledare, eller kanske frälsare?

## Saga och science fiction

*Matrix* är en film i science fiction genren. Science fiction skildrar ofta en mörk framtid, där mänskligheten försöker överleva i spillrorna från den tid som en gång var. Men science fiction kan också fungera som en kritisk skildring av vår samtid. Filmen *Matrix* fungerar på båda dessa plan.

*Matrix* är också en historia med många drag från sagans värld. En äventyrsberättelse, med drag av initiationsrit och en yttre ram som består av en resa med hinder som ska övervinnas. Publikens eller läsarnas intresse bygges på identifikation med huvudpersonen.

Kombinationen saga och science fiction är fruktbar, och har använts i flera kommersiellt framgångsrika filmer.

## Formspråk

Upphovsmännen bakom *Matrix* har åstadkommit ett intressant resultat bland annat genom att blanda uttrycksmedel från olika genrer. Här finns inslag av komponenter som dödsromantisk framtids pessimism, expressivt utopisk kärlek, raffinerad action och mer renodlad rensa-upp-i-träsket-action.

Influenserna från Asien är medvetet valda. Regissörerna anger att de influerats av japansk animation och tecknade serier, men även av ett bildspråk med långa tagningar och mycket vidvinkelperspektiv.

I *Matrix* arbetas med österländsk vajerteknik, som skiljer sig från den amerikanska. Enkelt beskrivet arbetar man i USA med en fast vajer som aktören ifråga sitter fast i. Rörelsen i luften bestäms av hydraulik och fallvikter. I *Matrix* arbetas istället med den metod som utnyttjas i asiatisk actionfilm. Aktören kan liknas vid en marionettdocka. Flera linor sitter fast i aktören, och de kraftiga "trådarna" styrs av tekniker. Resultatet blir mer sofistikerade rörelsemönster.

Skådespelarnas likhet med dockor understryks också av de olika hastigheter som används, allt från extrem slow motion till ultrasnabbt. En teknik som används i bland annat närstridsscenerna. Dessa envig är stramt koreograferade i god Kung Fu tradition.

Don Davis har komponerat specialskriven musik till filmen. Invävt i ljudmattan som består av flera lager finns också spår av andra låtar och kompositörer. Vissa ord och fraser tränger igenom, basgångar är igen-

känningsbara men inga lättköpta poänger plockas på välkända låtar.

★ Är formspråket välbekant från andra filmer? Diskutera konkreta exempel och enstaka inslag och jämför. Vilka känslor skapar musiken?

## I huvudet på en dator

Manuskriptet till *Matrix* kan ses som en gestaltning av datorns inre liv. En mängd olika världar, med olika slags innehåll. Ett universum som också är tummelplats för virus och deras motståndare, de sinnrika antivirusprogrammen. Viruserna skildras här främst som en motståndsrörelse och antivirusprogrammen kallas agenter, svåra och hart när omöjliga att överlista. Viruserna å sin sida är inte lätta att upptäcka och de gömmer sig i datorns kloaker.

I vår egen vardagstillvaro med datorn, är virus en oönskad gäst som ställer till stora och små problem. Som åskådare till filmen *Matrix* uppmanas vi till identifikation med de objudna gästerna; vi hejar på inkräktarna. En Karius och Baktus för 2000-talet om man så vill.

*Matrix* är också en film där våld driver handlingen framåt, och där skickligt våldsutövande framställs som lösningen på olika problem. Men även våldet kan ses som en metafor för konflikten mellan virus och antivirusprogram, en konkret gestaltning av en abstrakt konflikt.

En förrädare tillhör ingredienserna i en spännande äventyrsskildring. I *Matrix* heter han Cypher. Han vill inget hellre än att återvända till det stadium då han fortfarande trodde att han levde i den bästa av världar. Likt Odysseus erbjuds han, i alla fall bildligt, att dricka vatten från glömskans flod, och återvända till oskuldens tid. Cypher vill bara vara vanlig.

★ Uppror, är det bra eller dåligt? Är motstånd destruktivt eller nödvändigt? Är det möjligt att identifiera sig med Cypher? Hur många är beredda att offra sin bekväma vardagslunk för att kämpa för något de tror på? Användbara exempel kan vara Greenpeace-aktivister eller djurrättskämpare. Föredrar de flesta av oss att blunda för exempelvis miljöbrott istället för att ta upp kampen?

## What is the matrix?

"Ingen kan tala om för dig vad matrix är", säger Morpheus. Svaret måste Neo söka själv, och han måste också se med egna ögon vad matrix egentligen är.

Ordet matrix har samma innebörd som orden källa, livmoder, ursprung, gjutform, matris. Neo letar efter svaret på vem han är och var han kommer ifrån. Han får veta att han inte är en riktig människa, det har aldrig funnits någon livmoder och han är uppförd på näringslösning från döda individer. Människan som däggdjur är nästan utrotad. En skräckvision av den moderna fortplantningsteknikens landvinningar.

Men Neo vill också veta hur världen egentligen är beskaffad; vad döljer sig bakom det som är synligt för blotta ögat.

En dator är ett skal med plats för olika programvaror. Dessa program utgör olika världar och är alltså lämplig för att illustrera Platons dualistiska tanke om en idé- och en sinnevärld. Neo tror att den värld han lever i är verkligheten. Men när han lockas ut ur "grottan", inser han att den forna världen är ett bedrägligt sken. Verkligheten är idéerna, det vill säga en abstraktion. Platon beskrev universum som en matematisk konstruktion. En hyfsad definition av cyberrymden.

Neos kropp ligger fastspänd i högkvarteret samtidigt som hans hjärna är ute och rör på sig annorstädes, i andra världar. En dualistisk uppdelning av människan i kropp och hjärna. Platon menade att kroppen tillhör sinnevärlden med själen hör ihop med idériket. Föreställningen om parallella världar som människan kan färdas igenom tillhör också en schamanistisk världsuppfattning, aktualiserad genom olika New Age rörelser. Neo träder in i, inte bara två världar, utan många olika, beroende av hans behov just då.

★ Vilken verklighetsbild förmedlas i filmen? Hur förhåller sig filmen till teknologin?

★ Hot eller löfte? Kan verkligheten förklaras med matematiska termer? Resonera om modern fortplantningsteknik. Är filmens skräckbilder möjliga i en framtid? Finns det världar parallella med den vi kan uppfatta med våra sinnen? Diskutera de möjliga svar som filmen ger på frågan "What is the matrix?".

## Prins Neo blir kung

*Matrix* har också sagans form. En ung man får ett uppdrag, rider ut i världen, genomlider alla tänkbara fasor och stiger upp på andra sidan som en fullvuxen man. Morpheus skickar ut honom på egen hand i

underjorden, på en helvetesvandring i underlandet, eller en drömvärld. Neo måste också bokstavligen lära sig att flyga, han måste våga ta klivet över helvetesgapet för att bli vuxen. En initiation och mognadsprocess som heter duga.

Ett vanligt tema i sagan om den ensamme hjälten är förekomsten av två kungar. Den unge mannen måste lämna den förste, för att senare få möta den andre med vilken han försöker få ett fruktbart förhållande. Oftast i förhoppningen att få prinsessan och hela kungariket. Neo lämnar sin stränge och missnöjde chef på datafirman för att vända sig till Morpheus.

Och visst, sent omsider erövrar han herraväldet över matrix och får också prinsessan Trinity.

★ Sagorna, dessa urgamla berättelser som följt människan genom århundraden, på vilket sätt gör sagans närvaro i *Matrix* filmen intressantare?

### Snövit och krigsgudinna

Dualismen är påtaglig i *Matrix*, och det gäller även könsfördelningen. Morpheus kvinnliga motsvarighet är oraklet. Neos kvinnliga sida är Trinity. Science fiction som genre erbjuder stora möjligheter att vända upp och ner på invanda föreställningar om könsroller. *Matrix* utnyttjar inte detta fullt ut, men överraskar ändå stundtals.

Oraklet är urtypen för en kakbakande mormor, en rund, mild, klok och generös modersgestalt. Men i sagans värld finns det också andra sorters kakbakare, elaka häxor i pepparkakshus. Vilket är oraklets rätta jag?

Trinity, å andra sidan, är en krigsgudinna, en Athena i full stridsmundering, en kvinnofigur som blir allt vanligare i actiongenren. Men vad är det Trinity vill, egentligen? Hennes ambition är att hitta den rätte, och det är därför hon slåss och riskerar sin existens. Ingen bra saga utan en förlösande kyss, och likt prinsen i Snövit kysser Trinity Neo till liv igen. Neo förvandlas från en död groda till en fullfjädrad världsfrälsare på nolltid. Allt enligt oraklets förutsägelse.

Fundera också på Trinitys namn, den heliga treenigheten, d.v.s Fadern, sonen och den helige ande. Är Trinity den helige anden som kysser liv i de döda?

★ Vilka funktioner har de två stora kvinnogestalterna i *Matrix*? Pröva andra kvinnogestalter istället för de

som finns i historien. Se vad som händer med historien om kvinnorollerna blir mer förutsägbara, alternativt mer udda.

### Stålman och frälsargestalt

Sagor och myter är fyllda av gestalter som är till hälften människa, till hälften gud. Antiken hade sina hjältar, exempelvis Akilles, vars svaga punkt var den välbekanta hälen, den enda kroppsdel som inte doppats i den underjordiska floden Styx skyddande vatten. 1900-talets fiktiva hjältar och semigudar kallas Stålmannen, Läderlappen, RoboCop, terminatorer, replikanter med mera.

I *Matrix* fyller de potentiella frälsarna ett helt väntrum hos oraklet. Men Neo pekas ändå ut som den utvalde av Morpheus. En enkel gestaltning av bibelordet "Många äro kallade men få äro utvalda", ett synsätt som också kan ses som elitistiskt. Bara ett fåtal kan vara med och leda utvecklingen.

Neo själv är tveksam till utnämningen till hjälte och frälsare. Det är gruppen som valt honom, han skildras inledningsvis mer som ett offer än en potentiell gud. Han får ett nytt namn, som betyder ny, och omvänt bildar ordet one. He's the One, säger hans nya vänner. Neo måste genomgå en plågsam återfödelse och tvingas leva i något som liknar ett klosterliv. När Neos träning inleds, så är det kampsportprogram som han får sig till livs. Med våld ska han vinna över agenterna och frälsa världen.

*Matrix* är också en iscensättning av dataspelens dramaturgi. I den världen är Tank den store ledaren eller samordnaren. Det är han som styr och leder de klipska virusen på utflykt i den farliga matrixvärlden. Det är han som laddar hem dem via telefonledningen, och det är han som sänder iväg nya hjälppiler när de behöver.

★ Hur ser ledarskapet ut i *Matrix*? Hurdan ledare är Morpheus? Neo? Tank? Fundera på klädseln hos de två förstnämnda. Har liknande uniformer synts i andra sammanhang? Varför längtar människan efter en frälsare? Och hur går det till när en människa görs till halvgud? Är det ödet, gruppträck eller individens fria vilja som avgör?

### Från dystopi till utopi

Filmen *Matrix* har ett så kallat öppet slut. En öppning för en fortsättningsfilm, naturligtvis, men också en öppning för publiken att själv fylla i

kommande händelser. Publiken får inte veta hur Neo kommer att hantlera sin nyvunna insikt om matrix beskaffenhet. Inte heller får vi veta hur väl han kommer att förvalta sina exceptionella krafter och vilka konsekvenser hans genomskådande blick får.

★ Vilket samhälle har Neo och de andra möjlighet skapa, kommer de att orsaka totalhavari eller bygga upp något nytt, och hur kan ett nytt samhället se ut? Diskutera möjliga samhällsbildningar utifrån rörelsens förutsättningar. Hur ser de på könsroller, demokrati, ledarskap osv.?

### Mer av Matrix

*Making Matrix*; videokassett med ett inspelningsreportage från arbetet med filmen.

*Matrix*; DVD kopian innehåller också bakgrundsinformation om tankar och inspelningsteknik bakom filmen. *Matrix music from the motion picture*. En cd med musik av bland andra Prodigy och Marilyn Manson där vissa låtar förekommer sporadiskt i filmen.

### PRODUKTIONSUPPGIFTER:

**Manus & regi:** Larry och Andy Wachowski

**Foto:** Bill Pope

**Scenografi:** Owen Paterson

**Klippning:** Zach Staenberg

**Kostym:** Kym Barrett

**Musik:** Don Davis

**Specialeffekter:** John Gaeta

### I ROLLERNA:

Neo – Keanu Reeves

Morpheus – Laurence Fishburne

Trinity – Carrie-Anne Moss

Agent Smith – Hugo Weaving

Oraklet – Gloria Foster

Cypher – Joe Pantoliano

Tank – Marcus Chong

### TEKNISKA UPPGIFTER:

**Speltid:** 136 min

**Format:** Cinemascope

**Ljudsystem:** Dolby SRD/SDDS

**Censur:** Från 15 år

**Svensk premiär:** 14.7.1999

### DISTRIBUTION:

Warner Bros, Box 5612, 114 86

Stockholm Tel 08-762 17 00,

fax 08-10 38 50

