**«Семиотика кино»**

1. Рождение кинематографа
2. Эпоха немого кино
3. Период звукового кино
4. Технические особенности кинематографа
5. Цифровой кинематограф
6. Выразительные средства кино
7. Жанры кино
8. Семиотический анализ фильма «Матрица»

Список используемой литературы

**1. Рождение кинематографа**

Кинемато́граф отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений. Иногда также упоминается как синемато́граф и кинематогра́фия. Кинематограф был изобретён в XIX веке и стал крайне популярен в XX веке. В понятие кинематографа входят киноиску́сство — вид современного изобразительного искусства, произведения которого создаются при помощи движущихся изображений, и киноиндустрия (кинопромышленность) — отрасль экономики, производящая кинофильмы, спецэффекты для кинофильмов, мультипликацию, и демонстрирующая эти произведения для зрителей. Произведения киноискусства создаются при помощи кинотехники. Изучением кинематографа занимается наука кинове́дение.

Влияние кинематографа на культуру и искусство бесспорно, высказываются даже предположения о значимости влияния кинематографа на политику и экономику. Во многих странах киноиндустрия является значимой отраслью экономики. Производство кинофильмов сосредоточено на киностудиях. Фильмы демонстрируются в кинотеатрах, по телевидению, распространяются «на видео» в форме видеокассет и видеодисков.

Исторически кинематограф появился в результате решения задачи по закреплению на материальном носителе изображения непрерывного движения объектов и проекции этого движения на экран. Для решения этой задачи необходимо было создание сразу нескольких технических изобретений: гибкой светочувствительной плёнки, аппарата хронофотографической съёмки, проектора быстро сменяющихся изображений. Первая гибкая светочувствительная негорючая плёнка была изобретена русским фотографом И. В. Болдыревым (1878—1881), затем американскими изобретателями Г. Гудвином в 1887 и Дж. Истменом в 1889 была создана горючая, целлулоидная пленка. Первые же аппараты хронофотографической съемки были сконструированы в 80-х годах XIX века. К ним относятся: «фоторужьё» французского физиолога Э. Марея (1882), аппарат французского изобретателя О. ле Пернса (1888), аппарат английских изобретателей У. Фризе-Грина и М. Эванса (1889), аппарат русского фотографа В. А. Дюбюка (1891), «Фоноскоп» французского физиолога Ж. Демени (1892). Пионерами в создании аппаратов для проекции на экран быстро сменяющихся изображений были: немецкий и русский фотографы О. Анщюц и В. А. Дебюк, создавшие соответственно в 1891 и 1892 годах проекционные аппараты различной конструкции, но с одинаковым названием — «Тахископ», французский изобретатель Э. Рейно, создавший в 1892 году проектор под названием «Оптический театр», и русские изобретатели И. А. Тимченко и М. Ф. Фрейденберг (1893); Братья Люмьер.

Изобретениями наиболее приблизившиеся к кинематографу по своим техническим характеристикам являются: «кинетоскоп» Эдисона, аппарат И. А. Тимченко (1893), «хронофотограф» Ж. Демени (1893), проектор американского изобретателя Ж. А. Ле Роя (1894), проектор «паноптиком» американского изобретателя У. Латама (1895), «плеограф» польского изобретателя К. Прушинского (1894) и др. А уже в 1895—1896 годах были изобретены аппараты, сочетающие в себе все основные элементы кинематографа: во Франции — «синематограф» братьев Л. и О. Люмьер (1895) и «хронофотограф» Ж. Демени (1895); в Германии — «биоскоп» М. Складановского (1895) и кинопроектор О. Местера (1896); в Англии — «аниматограф» Р. У. Пола (1896); в России — «хронофотограф» А. Самарского (1896) и «стробограф» И. Акимова (1896), в США — «витаскоп» Т. Армата (1896).

Начало распространения кинематографа было положено съёмкой и публичной демонстрацией первых короткометражных фильмов. 1 ноября 1895 года в Берлине М. Складановский продемонстрировал свой «биоскоп», а 28 декабря 1895 года в Париже братьями Люмьер был продемонстрирован их «синематограф». В течении 1896—1897 годов публичные демонстрации короткометражных фильмов были произведены во всех мировых столицах. В России первые показы были организованы в апреле 1896 года в Москве и Санкт-Петербурге, а затем на Всероссийской ярмарке в Нижнем Новгороде. Тогда же были сняты первые отечественные любительские киносъемки (В. Сашин, А. Федецкий, С. Макаров и др.). Первая киносъёмка в Российской империи была сделана фотохудожником А.Федецким в Харькове (1,5 минуты, "Перенесение иконы Озерянской Божьей матери"). Первым российским документальным фильмом стал в 1896 «Вид харьковского вокзала в момент отхода поезда с находящимся на платформе начальством».

**2. Эпоха немого кино**

Первые короткометражные фильмы (15—20 метров, примерно 1,5 минуты демонстрации) были по большей части документальные, однако уже в комедийной инсценировке братьев Люмьер «Политый поливальщик» отражаются тенденции зарождения игрового кино. Небольшая длина первых фильмов была обусловлена техническим несовершенством киноаппаратуры, тем не менее, уже к 1900-м годам длина кинокартин увеличилась до 200—300 метров (15—20 минут демонстрации). Совершенствование съёмочной и проекционной техники способствовало дальнейшему увеличению длины фильмов, качественному и количественному увеличению художественных приёмов съёмки, актёрской игры и режиссуры. А широкое распространение кинематографа и популярность кинематографа обеспечили его экономическую выгодность, что, однако, не могло не сказаться на художественной ценности снимаемых кинокартин. В этот период с усложнением и удлинением сюжета фильмов начинают формироваться жанры кинематографа, оформляется их художественное своеобразие, создается специфический для каждого жанра набор изобразительных приёмов. Наивысшего своего расцвета «немое» кино достигает к 20-м годом, когда оно уже вполне оформляется как самостоятельный род искусства, обладающий своими собственными художественными средствами.

**3. Период звукового кино**

Ещё до начала XX века Томас Эдисон пытался синхронизировать кинескоп c фонографом, но потерпел неудачу. Однако впоследствии Уильям Диксон соавтор Эдисона утверждал, что ему уже в 1889 году удалось создать кинетофонограф — прибор, воспроизводивший звук и изображение одновременно. Однако не существует никаких доказательств, подтверждающих его слова.

В ранний период кинематографа, звуковое кино пытались создать во множестве стран, но столкнулись с двумя основными проблемами: трудность в синхронизации изображения и звука и недостаточная громкость последнего. Первая проблема была решена путём записи и звука, и изображения на одном и том же носителе, но для решения второй проблемы требовалось изобретение усилителя низкой частоты, что произошло лишь в 1912 году, когда киноязык развился настолько, что отсутствие звука уже не воспринималось как серьёзный недостаток.

В результате патент на ту систему звукового кинематографа, которая впоследствии совершила звуковую революцию, был получен в 1919 году, но кинокомпании не обратили никакого внимания на возможность кино заговорить, желая избежать удорожания стоимости производства и проката кинофильмов и потери иноязычных рынков. Пока в 1925 году компания Warner Brothers, находившаяся на грани банкротства, не вложилась в рискованный звуковой проект.

Уже в 1926 году Warner Brothers выпустила несколько звуковых фильмов, состоящих в основном из музыкальных номеров, но особого успеха у зрителей они не имели. Успех пришёл только с фильмом "Певец джаза", в котором кроме музыкальных номеров Эла Джолсона присутствовали и его короткие реплики. 6 октября 1927 года — день премьеры "Певца Джаза" — принято считать днём рождения звукового кино.

**4. Технические особенности кинематографа**

Хотя первый примитивный цветной фильм (с красно-зелёной гаммой, без синего цвета) вышел ещё в 1922 году, он не впечатлил зрителей. Первый «полноценно цветной» короткометражный фильм системы «Technicolor» под названием «La Cucaracha» вышел в 1934 году. Первый же полнометражный цветной фильм «Бекки Шарп» американского режиссёра армянского происхождения Рубена Мамуляна вышел в 1935, этот год и принято считать годом появления цветного кино. В СССР первый игровой цветной фильм «Груня Корнакова» был снят уже в 1936 году.

В 1950-х годах технический прогресс зашёл ещё дальше. Разработка и внедрение магнитной записи и воспроизведения звука, а также создание и освоение новых видов кинематографа (панорамного, стереоскопического, полиэкранного и др.) привели к значительному повышению качества показа фильмов, стали говорить об «эффекте присутствия» зрителя. Впечатление усиливалось стереофоническим воспроизведением звука, позволявшем создавать «пространственную звуковую перспективу» — звук как бы следует за изображением его источника, вызывая иллюзию реальности источника звука.

В настоящее же время существуют очень сложные системы звукового сопровождения кино. Число отдельных звуковых каналов доходит до 7 и 12. Всё это призвано усилить глубину погружения зрителя в атмосферу просматриваемого фильма.

Важнейшими понятиями в кинематографе является ширина и высота. В течение большей части истории кинематографа отношение горизонтальной к вертикальной стороне кадра примерно 4:3 (4 единицы в ширину к 3 единицам в высоту; иногда ещё записывается как 1,33:1 или просто 1,33) — сложившееся ещё во времена Эдисона и Люмьеров в силу достаточно случайных причин, хотя и близкое к самому распространенному формату полотна в живописи. Это же отношение было перенято и телевидением. Дело в том, что поле зрения человека имеет соотношение отнюдь не 4:3. Ведь у человека 2 глаза, расположенных на одной горизонтальной линии — следовательно, поле зрения человека шире и приближается к соотношению 2:1. Поэтому, при возникновении сильной конкуренции со стороны телевидения кино стало активно обращаться к широкому экрану, в котором постепенно утвердились два основных формата: 2,35:1 (то есть примерно 7:3) и 2,2:1. Существуют экспериментальные фильмы с иным соотношением (например, круговая панорама с обзором 360°).

Однако широкоэкранное кино никак не могло претендовать на всеобщее применение, поскольку оно подходит для масштабных эпических композиций, но ни в коем случае для камерного психологического кино (не только из общеэстетических соображений, но из элементарного обстоятельства, что на изолированном крупном плане человеческого лица при широкоэкранной съемке примерно две трети кадра остаются незаполненными). В то же время, и классическое соотношение 4:3 не всегда является выигрышным, и как только возник сам по себе вопрос об изменении всей технологии кинопроцесса, кинематограф стал тяготеть к соотношению сторон близкому к золотому сечению (это примерно 1,62:1) В результате появился формат 5:3 (1,66:1), на который довольно быстро перешло западноевропейское кино; в США же стал доминировать формат, промежуточный между европейским и широким — 1,85:1.

Изменение формата кадра, во-первых, позволило более органично использовать заложенный в кинематографе изобразительный потенциал, а во-вторых, само по себе наличие нескольких форматов дало кинематографистам возможность выбрать тот из них, который наиболее адекватен поставленной художественной задаче, что способствовало как увеличение эстетического качества среднестатистического фильма, так и росту авторской свободы.

Эффект «25 кадра». Кинокамера фиксирует фазы движения объекта на киноплёнке в виде ряда последовательных фотоснимков (кадров киноизображения). Затем эти кадры проецируются на экране. Частота кадров старых чёрно-белых фильмов составляла 1000 кадров в минуту (16⅔ кадра в секунду). Позднее было экспериментально выявлено, что человек начинает воспринимать движение как плавное, начиная примерно с 24 кадров (фаз движения) в секунду, что и стало стандартом для съёмки практически на весь XX век. В современных кинотеатрах минимальная частота проекции составляет 48 мельканий в секунду (это 24 кадра в секунду при двойном мелькании обтюратора).

В середине XX века был распространён миф о том, что человеческий мозг якобы может воспринять лишь 24 кадра в секунду — а 25-й кадр, если его вставить в воспроизведение, якобы будет восприниматься человеком на подсознательном уровне. Из этого заблуждения были сделаны выводы об эффективности «феномена 25-го кадра» в различных видах внушения и подсознательного воздействия (например, в целях политической пропаганды, коммерческой рекламы, при обучении иностранным языкам, лечении от наркозависимости и пр.). Здесь важно подчеркнуть, что верхняя пороговая частота мелькания, воспринимаемая человеческим мозгом, в среднем составляет 39—42 герцаи индивидуальна для каждого человека. Поэтому все вымыслы о влиянии 25-го кадра на подсознание человека не имеют отношения к реальности.

Весь фокус в том, что применить «25 кадр» возможно только в кинотеатрах — он показывается в момент смены кадра, когда основное изображение перекрыто обтюратором. Как известно, один и тот же кадр показывается дважды, причём продолжительность стояния кадра и чёрного поля должны быть одинаковыми, только для этого случая действительна выбранная в кинематографе «критическая частота мельканий» не ниже 48 Гц. В этом случае показанный лишь один раз в секунду «25-й кадр» будет незаметен зрителю. В телекартинку невозможно вставить уже «26-й кадр» на чёрное поле, в этот момент происходит обратный ход луча развёртки. Вставка же кадра в телекартинку вместо кадра полезного изображения вызывает неприятные ощущения и позволяет быстро определить наличие «25 кадра», что и произошло на Украине с видеоклипом «Если не будет гражданской войны».

**5. Цифровой кинематограф**

В начале XXI века, с развитием цифровых технологий записи изображения, появилось понятие «цифровой кинематограф» или «цифровое видео». Под этим термином понимают новый вид киносъёмки, когда кадры записываются при помощи цифровой камеры прямо на цифровой носитель данных. В этом случае киноплёнка для съемок становится ненужной, а кинопроектор заменяется цифровым проектором, либо с помощью лазерных рекордеров изготовляется высококачественный интернегатив для последующей печати фильмокопий. Современные цифровые камеры обеспечивают очень высокое разрешение изображения, хорошую цветопередачу и широчайший, недоступный до недавнего времени, спектр манипуляций с цветовой гаммой изображения. Цифровые технологии также предоставляют большие возможности для использования видеографики и спецэффектов в кино. Однако до сих пор стандартная киноплёнка (35 мм) превосходит по разрешающей способности все коммерчески доступные цифровые камеры для кинопроизводства фирм «Panavision» и «Sony».

**6. Выразительные средства кино**

Выразительные средства кино, освободив искусство актера от внешне-театральной условности, не освободили его, однако, от главного — от существа его мастерства, от внутренней техники работы над ролью, как это иногда представлялось на первых порах становления кино, когда во имя ложно понятой специфики экрана пытались заменить актера «реально-действующим человеком» (типажом, натурщиком). Именно ограниченные возможности изменения внешности актера, его внешних данных на экране требуют от исполнителя в кино тончайшей внутренней техники, богатейшего запаса жизненных наблюдений (в противном случае перед актером встает опасность быстро исчерпать себя на экране).

Монтаж в свою очередь во многом корректирует внутреннюю, драматургическую линию актерского образа на экране. В результате перед зрителем вырастает образ изобразительно более многогранный, чем в театре, а поэтому и более индивидуально-конкретный. В этом смысле экран, как это ни покажется странным, сблизил актера и зрителя на дистанцию, недоступную театру.

Возможность увидеть человеческое лицо крупным планом зачастую оказывает более сильное воздействие, чем непосредственное общение зрителя с живым актером. Благодаря этой возможности кинематограф стал величайшим средством исследования человеческой души.

Почему, например, образ Чапаева получил особое, необыкновенно широкое звучание именно в кино? Ведь нельзя сказать, что экранный образ Чапаева внутренне значительнее своего литературного прототипа. Но на экране он действительно стал богаче, ярче в своей зримости, живой конкретности, в своем неповторимом своеобразии.

Экран действительно не допускает «ни доли секунды внешней игры».

Выразительность актера в кино, по очень точному наблюдению Пудовкина, не должна превышать выразительности человека в реальной жизни, в то время как в условиях сцены она закономерно превышает ее.

Актер в кино действительно оказался под увеличительным стеклом. Малейшая его ошибка или неточность, неуловимые на сцене, приобретают на экране гигантские размеры. Кинокамера освободила зрителя от рампы, а актера — от «самопоказывания» себя в роли, которого и в театре не выносил Станиславский. Она потребовала от актера тончайшей внутренней техники, а все, что необходимо для усиления тех или иных нюансов, камера взяла на себя (композиция, ракурс, световая тональность, план). В этом смысле говорят уже не только о поведении актера, но и о поведении самой камеры. Экран потребовал от актера обостренного композиционного видения, сознательного включения в процесс монтажно-изобразительного оформления своей роли, экран заставил актера видеть себя в действии.

Первый спецэффект был случайностью… французский пионер синематографа Жорж Мельес по началу расстроился не верно выбранной экспозиции, в результате которой улицы и дома оставались четкими, а прохожие смазанные. Впоследствии он сообразил, что кинокамера способна не только фиксировать происходящее на самом деле, но и преображать реальную действительность. Кинокартина Ж.Мельеса «Путешествие на Луну» (1902 г.) стала краеугольным камнем в истории развития всего жанра киноискусства. По сути дела, Ж.Мельес изобрел кинотрюк, стоп-кадр, двойную и многократную экспозицию, ускоренную и замедленную съемки и ввел их в повседневную практику кинорежиссуры. Тогда изображение миниатюрной балерины на столе или огромной головы рядом с обычным человеком казались настоящим чародейством. Ж.Мельес также первым начал использовать макеты и театральную машинерию. Таким образом, его новаторские методы стояли у истоков всех спецэффектов в кино.

Спецэффекты принято делить на механические, оптические и компьютерные.

Последние появились в 80-х годах минувшего века, а остальные — значительно раньше, практически сразу после появления кино — в 1896 году.

Далее появился эффект совмещения кадров (изображение одного кадра переносится на другой кадр, например, человек, снятый на студии, после совмещения появляется на природе);

Close-up — съемка с близкого расстояния.

Появились первые оптические эффекты — рисунки на стекле в качестве дополнительных декораций. Были созданы прообразы годзилл, кинг-конгов и прочих монстров.

Разрабатывались существующие и по сей день процессы: наплывы, смены планов, искусственное освещение и параллельный монтаж.

C 1926 года фильмы стали озвучивать.

В 1999 году выходит фильм «Матрица» — культовая лента, кино-манифест киберпанка. Фильм включает в себя беспрецедентное количество спецэффектов. Один из наиболее запоминающихся моментов — объемное изображение человека в движении, так называемый “эффект замороженной камеры”. Для этого съемочная площадка была окружена 120 камерами, которые двигались вокруг актера. Затем из каждой пленки было взято по кадру и совмещено воедино.

Ни один другой вид искусства не развивается так быстро, как это делает кинематограф. Он буквально меняется на глазах. Спецэффекты все чаще стали использоваться в кинематографе и на телевидении, и мы уже перестаем им удивляться, а порой даже не замечаем их, принимая за действительность.

**7. Жанры кино**

В начале эпохи кино, после его зарождения жанров как таковых ещё не существовало. Люди приходили в кино не столько за сюжетом, сколько для того, чтобы посмотреть забавное зрелище - движущиеся картинки. Поэтому в первых фильмах показывали самые разные вещи, не особо затрудняясь выбором их тематики и сценария. В начале 20 в. подавляющую часть фильмов составляли фильмы, как бы мы сейчас их назвали, документальные и комедии, при этом они были очень небольшими по продолжительности (обычно не более 15 минут).

Однако уже в 1910-х и 1920-х годах резко увеличивается продолжительность фильмов и их сюжетное разнообразие. Начинают складываться жанры фильмов, такие, какими мы их знаем сейчас.

В настоящее время выделяют огромное количество разнообразных жанров и поджанров фильмов. Проблема достаточно полной классификации фильмов и разделения их по жанрам является достаточно тёмной и вызывает много споров среди современных киноведов. И уже сегодня это жанровое многообразие продолжает увеличиваться.

Конечно, вначале следовало бы выделить наиболее крупные классы среди всего многообразия фильмов. В первую очередь, наверно, нужно было бы отделить друг от друга такие различные между собой разновидности, как **документальное**, **научное**, и, конечно, **художественное** (или, как его ещё называют, **игровое**) кино.

Документальное кино, как правило, основано на съёмках подлинных, реальных фактов и явлений. Документальное кино очень разноообразно, оно выполняло и продолжает выполнять самые разнообразные функции. Одна из основных задач документального кино - информирование зрителей о тех вещах, которые они сами не могут увидеть. До появления телевидения киножурналы, содержащие сюжеты о происходящих в мире событиях, в определённой мере заменяли современные выпуски новостей. Часто в документальное кино включаются кинохроника, кадры тех или иных происходивших в прошлом событий, освещение которых производят создатели фильма. Документальное кино играло и продолжает играть также и пропагандистскую роль (иногда **агитационное кино** выделяют в качестве самостоятельного жанра).

Иногда выделяют жанры псевдодокументального кино (репортажи о событиях, не имевших места на самом деле, т. н. "мокьюментари"), а также фильмы, направленные не на достоверное информирование зрителя о каких-либо событиях, а преследующие цель шокировать зрителей, представить им ту или иную сенсацию. Подобные извращения в стиле документального кино особенно популярны на Западе.

Научное кино также подразделяется на более мелкие жанры, такие, как **учебное кино**, **научно-популярное кино** и др.

Многообразие жанров художественного (игрового) кино настолько велико, что о них следует рассказать в отдельных статьях (см. список жанров в левой части экрана).

**8. Семиотический анализ фильма «Матрица»**

**«Матрица»** культовый фантастический фильм, снятый братьями Энди и Ларри Вачовски.

Фильм впервые вышел в США 31 марта 1999 года и положил начало трилогии фильмов, а также комиксам, компьютерным играм и мультфильмам по мотивам.

Фильм описывает теорию, по которой Матрица — интерактивная компьютерная программа, симулирующая действительность для миллионов людей, насильно подключённых к ней восставшими Машинами, которые таким образом получают из людей энергию, необходимую им для продолжения существования. Идея Матрицы во многом воспроизводит платоновский миф о пещере. Фильм содержит множество ссылок на киберпанк и хакерскую субкультуру, философские и религиозные идеи. «Матрица» также активно использует идеи «Алисы в Стране Чудес», гонконгских боевиков и японской анимации.

Композитором фильма стал Дон Дэвис. Он заметил, что эффект отражения очень часто используется в фильме: отражения красной и синей таблеток в очках Морфеуса; Тринити наблюдает, как агенты сажают Нео в свою машину, через зеркало заднего вида на мотоцикле; отражения в гнущейся ложке; отражение вертолёта в окнах небоскрёба. Дэвис сфокусировался на теме отражений, когда начал писать музыку, сменяя оркестровые темы на контрапунктические идеи.

Для саундтрека «Матрицы» также использовалась музыка Linkin Park, P.O.D., Роба Дугана, Rage Against the Machine, Propellerheads, Ministry, Deftones, The Prodigy, Роба Зомби и Мэрлина Мэнсона.

«Код Матрицы» в фильме изображается бегущими вниз зелёными символами. Однако эти символы есть не что иное, как совокупность зеркально отображенных букв латиницы, цифр и букв японского алфавита катакана. Также на код Матрицы похож дождь, стекающий по окну машины (в сцене под мостом). Цветовая гамма в мире Матрицы отчётливо зелёного цвета, а в реальном мире больший акцент ставится на синем.

Эффект, названный Bullet time («Время пули») стал «визитной карточкой» «Матрицы». Матрица означает "матка", "утроба". Матрица — такая электронная матка, которая рождает виртуальную реальность**,** принимаемую ее пользователями за подлинную. В этом смысле главный вопрос, на который должен ответить герой фильма: "What is Matrix?", "Что такое матрица?" — переформулируется как вопрос: "Что такое мать? Кто такая моя мать?", то есть вопрос Эдипа. И в этом плане фигура прорицательницы закономерно ассоциируется с таким персонажем Эдиповой истории, как Сфинкс.

«Bullet time» — практически полная остановка времени в определённый момент, в то время как камера продолжает двигаться.

Для создания данного эффекта использовалась техника старой художественной фотографии, известной как «временной срез» (time-slice), которая заключается в следующем: вокруг объекта устанавливается большое количество камер, которые одновременно снимают объект. При изготовлении монтажной склейки, кадры сводят следующим образом: сначала берут первый кадр с первой камеры, потом первый кадр со второй, с третьей и так далее. В результате, на экране зритель видит неподвижный объект, в то время как камера движется вокруг него.

В фильме постоянно встречаются числа 1 и 3. Считается, что *Neo* — это анаграмма слова «*one*» (один), также понятие «Избранный» по-английски — «*The One*», а *Trinity* означает «троица». В другом фильме братьев Вачовски — «V — значит вендетта» — фигурирует число 5.

Реальное имя героя — Томас Андерсон. В начале фильма Томас сомневается относительно реальности происходящего. Если учесть, что Томас — это Фома на английский манер, его недоверие приобретает более глубокий философский смысл (о неверии апостола Фомы (Томаса) упоминается в Евангелии от Иоанна).

*Neo* означает «новый». Фамилия Андерсон означает «сын человека»(ср. «Сын Человеческий» в Евангелии). Таким образом, прозревший Томас становится Нео Андерсоном — «новым сыном человека», или, если угодно, «новым Сыном Человеческим», то есть новым Спасителем.

Многие имена из фильма не только имеют под собой историческую основу, но и символично согласованы в своих сюжетных сочетаниях. Так, например, Морфей — в древнегреческой мифологии бог сновидений, сын Гипноса, бога сна. (Следует заметить, что Гипнос посылает сон, а Морфей уже привносит сновидения). В «Матрице» корабль Морфеуса называется «Навуходоносор», именем царя Вавилонии. По легенде, немаловажную роль в жизни этого царя сыграли сновидения.

Имена главных героев созвучны с компьютерными терминами:

*Эпок* (Epoch) — термин компьютерного мира, обозначающий точку отсчёта от 1 января 1970 года. От этого момента считывается время в секундах в Unix, так называемый формат unixstamp

*Свич* (Switch) — оператор, реализующий в некоторых языках программирования многовариантный выбор; также устройство, позволяющее строить множественно-разветвлённые компьютерные сети.

*Маус* (Mouse) — компьютерный манипулятор мышь; используется в основном в системах с графическим интерфейсом пользователя.

*Оракул*, Пифия (Oracle) — распространённая система управления базами данных (СУБД), использующая язык запросов SQL.

Капитан *Мифуне* — созвучно с названием функции «myfun», иногда используемой программистами аналогично Hello World.

*Линк* (Link) — название компьютерного соединения.

**Используемая литература**

1. Энциклопедия Аванта +. Искусство. (том 7, часть 1)
2. ru.wikipedia.org/wiki/Матрица
3. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики, Таллин, 1973
4. Руднев В.П. Энциклопедический словарь культуры 20 век, Москва 1997