

UNIVERZA V LJUBLJANI

FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Andrej Černic

FILOZOFSKI VIDIKI FILMSKE TRILOGIJE MATRIX

DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA, 2006

UNIVERZA V LJUBLJANI

FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Andrej Černic

mentor: docent dr. Jernej Pikalo

somentor: docent dr. Marko Milosavljevič

FILOZOFSKI VIDIKI FILMSKE TRILOGIJE MATRIX

DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA, 2006

*Bela svetloba lije počasi
lahnò, lahnò
iz tvoje večnosti v moj hudi čas.*

Tone Pavček, Belo (Dediščina)

*Z vsakim sončnim zatonom,
v vsaki večerni zarji
lepota premaga smrt.*

Marko Pavček (*Z vsako pesmijo me je manj*)

KAZALO

UVOD	str. 1
1. MATRIKA KOT POSTMODERNA PRISPODOBA PANOPTIKONA	str. 3
1.1 PANOPTIKON – PRINCIP PERFEKTNE MATRIKE	str. 3
1.2 MATRIKA V SODOBNI REALNOSTI ZABAVNE INDUSTRIJE	str. 8
1.2.1 <i>Središčni stolp, ki ga zaseda MTV</i>	str. 8
1.2.2 <i>Hollywoodska totalnost in sodobni medijski panoptikon</i>	str. 12
1.3 MATRIKA – TOTALNI SISTEM	str. 14
1.3.1 <i>Thomas Anderson v Orwellovem 1984</i>	str. 14
1.3.2 <i>Foucaultov binom vednost – oblast v Matriki</i>	str. 17
1.3.3 <i>Vednost, ki jo vzpostavlja Matrika</i>	str. 18
1.4 LOGOFOBIJA – RECEPT ZA TOTALNOST MATRIKE	str. 22
2. KAKO JE NEO POSTAL MESIJA? FIGURA MORFEJA	str. 26
2.1 MORFEJ, SANJSKI UČITELJ	str. 26
2.1.1 <i>Morfej in beli zajec</i>	str. 26
2.1.2 <i>Neo mora sanjati</i>	str. 28
2.1.3 <i>Sanje – računalniški konstrukt?</i>	str. 29
2.1.4 <i>Morfejeve sanje</i>	str. 31
2.2 MORFEJEVA INTERPRETACIJA FREUDOVIH SANJ	str. 33
2.2.1 <i>Morfej v vlogi psihologa</i>	str. 33

2.2.2	<i>Morfej, Orakljev sin?</i>	str. 36
2.3	MORFEJ, FILOZOF, KI IZVABLJA IZ PLATONOVE VOTLINE	str. 40
3.	NEO, SINGULARNI ČLOVEK IN MESIJA	str. 45
3.1	PROTI KOMU (ČEMU) SE BORI NEO?	str. 45
3.1.1	<i>Zakoni o vzročnosti</i>	str. 45
3.1.2	<i>Meroving, gospodar pekla</i>	str. 46
3.1.3	<i>Agent Smith, absolutno zlo</i>	str. 49
3.2	ODREŠENIK NEO	str. 53
3.2.1	<i>Neo, novodobni Jezus Kristus</i>	str. 54
3.2.2	<i>Neo, Descartesov učenec</i>	str. 54
3.2.3	<i>Neo noče Vsega</i>	str. 59
3.3	SKRIVNI OROŽJI ČUSTVENOSTI: LJUBEZEN IN ČUTNOST	str. 62
3.3.1	<i>Zaljubljeni Mesija in njegova ljubezen</i>	str. 62
3.3.2	<i>Strast in nagonkost singularnega človeka</i>	str. 67
3.3.3	<i>Različni vidiki dojetanja seksualnosti</i>	str. 68
3.4	ČAROBNI TRIKOTNIK SINGULARNEGA ČLOVEKA	str. 71
4.	DIONIZ PROTI APOLONU	str. 76
4.1	NIETZSCHE O ORAKLJU IN ARHITEKTU	str. 76
4.2	ORAKELJ IN ARHITEKT: SMRTNA SOVRAŽNIKA	str. 78

4.3 ORAKELJ IN ARHITEKT: NAJBOLJŠA ZAVEZNIKA

str. 80

SKLEP

str. 82

SEZNAM VIROV

str. 85

UVOD

Živijo Neo!
Matrika te ima...
Sledi belemu zajcu...
(The Matrix)

S filmsko trilogijo Matrix sta dokaj neznana režiserja Larry in Andy Wachowski v svet filmske industrije izstrelila uspešnico, ki je postala mejnik dolgometražne pop produkcije. Pisalo se je leto 1999, ko je prvi del trilogije žel neverjetne uspehe v kinematografih celega sveta. Film je postal prava uspešnica v tehnološkem in vsebinskem vidiku. V diplomski nalogi se bomo vsekakor omejili na drugi »revolucionarni« vidik, vsebini. Pod drobnogled bomo vzeli vse tri filme in jih skušali analizirati s filozofskega zornega kota.

❖ Hipoteza: filmska trilogija Matrix je prispodoba poti, ki jo človek opravi od stanja nezavedanja samega sebe in posledične podrejenosti avtoritetam do tako idealizirane »svobode za« in popolne avtonomnosti od vsakega zunanjega pritiska.

Trilogija Matrix je visokobudžetna filmska produkcija, ki na platnu predstavlja najrazličnejše like, umeščene v svojstven, filozofski, psihološki, družbeni okvir.

Režiserja v treh filmih nakazujeta pot človeka, ki v postmoderni demokraciji želi biti svoboden. Glavni junak Neo je prototip tega človeka. Neo, ki se v prvem delu prvega filma imenuje Thomas Anderson, se v teku treh filmov razvije iz panoptične celice, ki je podrejena sistemu (veliko je v tem delu podobnosti z Orwellovim romanom *1984*), v svobodnega človeka, ki se je sposoben odločati in za svoje odločitve sprejemati odgovornosti. Matrika je torej svet, ki človeku sicer ponuja udobje in totalno varnost. V njej pa se človek razčloveči, saj mora žrtvovati to, kar ga najbolj označuje, svojo edinkost, svojo singularnost. Človek v Matriki ni več človek. Umetna inteligenca je ljudi spravila v panoptične celice, v katerih jih nadzoruje. Ljudje postanejo fotokopije drugih, ker živijo v umetno zgrajenem svetu in jim je konformizem predpisan. Proti takemu stanju se upre peščica ljudi v skrivnem podzemnem mestu Zion, ki se pod vodstvom Morfeja in drugih osvobodi Matrike. Morfej vidi v Neu, mladem hekerju, Mesijo, ki lahko človeštvo odreši in ga zato odklopi od Matrike.

V diplomski nalogi bomo skušali orisati zgodovinske in filozofske povezave, ki jih režiserja vzpostavljata. Trilogija Matrix je za mnoge punk-futuristična različica novodobnih visoko tehnoloških filmov. V naslednjih treh poglavjih bomo skušali predstaviti vzporednice med punk-

futurističnim izdelkom, ki ga predstavljata brata Wachowski, in filozofskimi, psihološkimi in komunikološkimi tokovi, značilnimi za razvoj zahodne misli. Iskali bomo skupne točke med Neovimi nenavadnimi sposobnostmi in nadnaravno močjo ter idejami, ki so jih v antični Grčiji na dan prinašali očetje zahodne filozofije od Platona dalje. Navezali se bomo tudi na grško mitologijo, ki je stalna spremljevalka Neovega razvoja. Pomembna pa je predvsem pri razumevanju vsevednega Oraklja in njegovih nenavadnih prerokb, pa tudi učiteljske figure, ki jo igra Morfej. S komunikološkega zornega kota bomo skušali prikazati sistem Matrike, sinonim za totalno družbo nadzora. Matrika, kot jo načrtata brata Wachowski, je ustrezna prisposoba mediatizirane družbe, ki jo viški tehnologije spremenijo v totalno – totalitarno. Virtualni svet, ki ga ustvarjajo računalniki, je na las podoben sistemu, ki sta ga odkrila že Bentham in Foucault v Panoptikonu ter Orwell v svojem romanu 1984. Brata Wachowski ta model izpopolnita in tako ustvarita prisposobo sodobne družbe nadzora, ki se vzpostavlja skozi medije in mediatiziranje človeka. Agenti in računalniki se sistema Panoptikona poslužujejo kot svojevrstni oglaševalci, ki ljudem vsiljujejo svoje blago, virtualni svet na višku tehnološkega razvoja. Oglaševalci dejansko ljudem ne vsiljujejo samo blaga, ampak tudi modus vivendi: v tem je Matrika podobna sodobni mediatizirani družbi, človek v Matriki pa sodobnemu mediatiziranemu človeku. Neove nadčloveške sposobnosti bomo skušali razumeti tudi s psihološkega vidika. Analizirali bomo, kako lahko Freudove teorije v *Interpretacijah sanj* in zamisli predstavnikov frankfurtske šole postajajo recept za Neovo nepremagljivost in končni uspeh nad agentom Smithom.

Iztočnica analize bo seveda filmska trilogija. Na podlagi prizorov in dialogov med posameznimi liki bomo izpeljali filozofsko misel, ki je botrovala rojstvu filmskega scenarija in ki je oblikovala posamezne like. Metodologija analize bo torej teoretične narave. Preučili bomo nekatere tekste s področja filozofije, psihologije in komunikologije ter jih poskušali umestiti v filmski kontekst. Teksti, ki jih bomo preučili, so dela nekaterih izmed pomembnejših mislecev v zgodovini zahodne filozofije: šli bomo skozi Platonove ideje, zaustavili se bomo pri Descartesu ter prišli do Freuda, Adorna in Horkheimerja. Ob tem bomo v pretres vzeli tudi različne analize filmske trilogije, ki so jih medijski in filozofski analitiki opravili v letih po izidu filma.

1. MATRIKA KOT POSTMODERNA PRISPODOBA PANOPTIKONA

1.1 PANOPTIKON – PRINCIP PERFEKTNE MATRIKE

Morfej: »Matrika je računalniško generirani sanjski svet, ki so ga zgradili, da bi nas nadzorovali in spremenili v to (baterijo, op. av.)«

(The Matrix).

Matrika, računalniško generirani svet, v katerem vlada umetna inteligenca, je od ljudi vzela na posodo njihova telesa. V zameno jim je podarila namišljen svet, vrhunec zahodne civilizacije, leto 1999, magično vigilio pred prelomnim letom 2000. Podarila jim je novodobni in virtualni 1984. Podarila jim je zlato kletko, postmoderni Panoptikon.

Gre torej za idejo, ki je stara že nekaj stoletij, preneseno v virtualni svet. Oblikoval jo je utilitaristični mislec Jeremy Bentham (1748-1832). Angleški filozof je s Panoptikonom, totalnim zaporom, požel precejšnje odobravanje. Sam je pred sporom s kraljem Jurijem III. tudi izpeljal načrte za nekaj kaznilnic. Oblika panoptičnega zapora je bila po Benthamovem načrtu okrogla. Na obodu je poslopje v obliki prstana, v središče pa je postavljen stolp. V tega so vgrajena številna velika okna, ki ponujajo pogled na obod. Krožno v obod so vgrajene celice. Njihova širina odgovarja širini obodne stavbe. Celice so neke vrste gledališče, saj so s centralnega stolpa popolnoma vidne. Zapornika torej lahko nadzornik stalno opazuje, hkrati pa zidovi ob robovih celic onemogočajo katerikoli stik med zaporniki samimi. Komunikacija med zaprtimi torej ni mogoča. Hkrati zaporniki nikoli ne vidijo nadzornika. Samo tako so lahko učinki nadzora optimalni: nadzorovanje je nepreverljivo, zaprti morajo tako biti vedno disciplinirani. Gre torej za asimetrični binom (ne)videti – biti viden. Zaporniki so v obodnem krogu stalno videni in nikoli ne vidijo, v centralnem stolpu pa »policaj« stalno vidi, a ni nikoli viden. (Haynes, 1939: 22 – 26). Umetna inteligenca je Matriko načrtovala po istem postopku, tako fizično kot idejno. Struktura, v kateri so ujeti ljudje v trilogiji bratov Wachowski na las spominja na Benthamovo arhitekturno zgradbo s postmodernim tehnološkim pridihom. V središču imamo centralni generator, ki ureja svet Matrike in torej skrbi za priklopjanje ljudi v virtualni Panoptikon. Na obodu stojijo milijarde celic, v katerih so zaprti posamezniki, priklopljeni v Matriko. Ljudje se med seboj ne vidijo, ker ne živijo v realnem svetu. Iz istega razloga ne vidijo nadzornika v centralnem stolpu. Skriti nadzornik ljudi nenehno opazuje, saj sam ureja njihovo življenje v Matriki.

Model Panoptikona je pravzaprav še nekoliko starejši. Po Foucaultovem mnenju gre izvor Benthamove ideje iskati v 17. stoletju. Gre za princip kvadriljiranja, ki so ga takrat oblasti uporabljale v primeru kuge. To je nadziranje, ki se opira na sistem registriranja. Ljudje, potencialni okuženci, se ne smejo premikati iz hiše. Za nadzor skrbi večplastni obrambni zid policajev in predstavnikov javnega reda. *»Inšpekcija nenehno deluje. Pogled je povsod buden: "precejšen korpus milice, ki mu poveljujejo dobri častniki in poštenjaki", gardni korpusi ob vratih v mestni hiši in v vseh četrkih, da bi ljudstvo nemudoma ubogalo, oblast magistratov pa bi postala bolj absolutna, "pa tudi zato, da nadzorujejo vse neredne, tatvine in plenjenja". Pri vratih so nadzorne postojanke, na koncu vsake ulice straže. Intendant vsak dan obišče četrk, za katero je zadolžen, poizve, ali mestni zastopniki izpolnjujejo naloge, ali se prebivalci pritožujejo čeznje; "nadzorujejo njihova dejanja". Mestni zastopnik prav tako vse dni preživi v ulici, za katero je odgovoren; ustavlja se pred sleherno hišo, vse prebivalce pokliče k oknom (tistim, ki stanujejo na dvoriščni strani, določijo okno na ulico, pri katerem se ne sme pokazati nihče drug); vsakogar pokliče po imenu, poizve po stanju vseh po vrsti – "nato so prebivalci prisiljeni povedati resnico, sicer jih kaznujejo s smrtjo"; če se kdo ne pokaže pri oknu, mora mestni zapornik vprašati po vzrokih. "Tako bo zlahka odkril, ali ljudje prikrivajo mrtve in bolne." Ko je vsakdo zaprt v svojo kletko, ko je vsak pri svojem oknu in odgovarja na svoje ime ter se pokaže, ko od njega to zahtevajo, je to velik pregled živih in mrtvih.«* (Foucault, 2004: 216)

Gre torej za model disciplinskega sistema, ki je zaprt, razrezan in na vseh točkah nadzorovan. Kuga se lahko uspešno premaga samo z redom. Vloga slednjega je rešiti vsako zmedo. Ustvari se vsevedna in vsepričujoča oblast, ki vsakomur pripiše njegovo mesto. Popolna hierarhija je prvi porok za disciplino. Disciplina sama postane medicinsko-politični antibiotik za kugo, ki je realna in namišljena oblika nereda. V Panoptikonu ljudje zbolijo za dve vrsti bolezni: gobavost in kuga. Gobavci se najprej zavržejo v množici, ki je ni vredno imenovati, spoznavati in diferencirati. Prenašalcev kuge pa po drugi strani oblast, kot smo že videli, ne zavrže, ampak jih taktično kvadriljira. Gobavost je sinonim za veliko Zapiranje, oziroma gre za sen o čisti skupnosti, kuga pa pomeni dobro dresiranje, kar nas nujno privede v disciplinirano družbo. V zaporniškem sistemu 19. in 20. stoletja se modela gobavosti in kuge združita. V prostoru izključitve in izolacije (njen simbolni predstavnik je gobavec) se je umestila disciplinska tehnika kvadriljiranja. Po tem principu so začele delovati vse t.i. popolne ustanove: kaznilnica, psihiatrični azil, popoljševalnica ter vzgojne ustanove. In na vse to je razmišljal Bentham, ko je načrtoval svoj Panoptikon. Panoptična struktura sama je arhitektonska uresničitev združevanja modelov gobavca in kužnega bolnika (glej Foucault, 2004: 215-22). Je ločevanje in izolacija s ciljem discipliniranja in splošne učinkovitosti s pomočjo komformizma. Bentham je sam označil mnogovrstno učinkovitost svoje zamisli: »Reformiranje

morale, ohranjanje zdravja, ojačenje industrije, širitev izobrazbe, reševanje javnih problematik, ustalitev ekonomije, kot bi slednja slonela na trdni skali, reševanje Gordijskega vozla zakonodaje glede revnih, ne da bi ga presekali, ampak razvezali, vse to je možno s preprosto idejo arhitektonske zgradbe« (Haynes, 1939: 23).

Na podoben način sta se režiserja lotila filmske trilogije Matrix. Ljudje so se v začetku simbolno okužili. V animiranem *prequelu* Animatrix slednji zavrnejo možnost sodelovanja in sovladanja, ki jim ga ponuja Umetna inteligenca. Pa ne samo to, ljudje skušajo uničiti vse robote, ki se bojujejo za svoje pravice, in želijo ohraniti popolno nadoblast nad računalniškim svetom. »Človeške« robote z umetno inteligenco želijo še naprej obdržati v suženjskem razmerju. Človek se na tak način dvakrat pregreši: prvič v odnosu do »bližnjega«, androidnega robota, kateremu ne prizanva osnovnih »človekovih« pravic in kasneje v odnosu do narave. V boju proti Umetni inteligenci namreč človek zamegli popolnoma sonce, t.j. prepreči stik s sončnimi žarki in tako odvzame sovražniku vir energije (razvidna je kritika sodobni družbi in njenemu odnosu do človekovih pravic, posebej v Tretjem svetu, ter njenemu odnosu do ekoloških problemov). Človek se s tema »izvirnima grehoma« okuži, umetna inteligenca ga ob tem obravnava kot gobavca in kužnega bolnika hkrati. Potem ko ga namreč premaga, izolira posebej vsakega predstavnika človeške vrste ter ga izloči v samostojno samico, kot bi bil gobavec. Ko ga priklopi v Matriko, ga hkrati »okuži« še s kugo in ga začne kvadriljirati na najbolj popoln način. Nadzoruje oz. natančneje presaja v možgane ljudi misli in (virtualna) čustva, ki so izredno učinkovita pri discipliniranju in komformiranju. Ponovno lahko govorimo o Panoptikonu, tokrat o onem virtualnem in hkrati resničnem. O miselnem Panoptikonu, Velikem bratu Matrike.

Morfej: »Matrika je povsod okoli nas, celo v tej sobi je. Vidiš jo lahko skozi okno ali na televiziji. Čutiš jo, ko greš na delo, v cerkev ali ko plačuješ davke. To je svet, potegnjen čez tvoje oči, ki te je zaslepil in ti prikrikl resnico.«

Neo: »Katero resnico?«

Morfej: »Da si suženj, Neo. Da si bil, kot vsi drugi, rojen za suženjstvo... da živiš v zaporu, ki ga ne moreš vohati, okušati ali se ga dotikati. V zaporu za tvojega duha.«

(The Matrix)

Thomas Anderson je bil v svojem prejšnjem življenju suženj. Suženj je bil pravzaprav njegov duh v odnosu do Umetne inteligence. To razmerje je vzpostavljal že omenjeni miselni panoptikon, zlata kletka viška zahodne civilizacije. Duh človeka živi v virtualnem svetu fantazem. Arhitekt v *Matrix Reloaded* razlaga, da je hotel ljudem ponuditi popoln matematizirani svet, Matriko

popolnosti, ki bi zadovoljila vseh 6 milijard ljudi. Človek take Matrike ni sprejel, ker je bila preveč matematična in racionalna, brez duše. Torej, pretirano računalniška. Zato je moral Arhitekt ponovno sestaviti Matriko, ki naj bi bila prepojena z duhom. To pa je za računalniški program seveda nemogoče. Zato je Arhitekt ustvaril nekaj, kar je bilo duhu čim bližje. Ustvaril je fantazme. Slednje so paradoksalno imele še preveč duše. Pretirani so bili »vsebina«, njen simulirani duh, njena subjektivizacija. *»V hladnem matematičnem svetu ni prostora za subjekt in željo; v zasičenem fantazmatskem svetu pa tudi ne, saj se zaradi prehitre in prevelike ponudbe Vsega sploh ne moreta konstituirati«* (Rutar, 2003: 41). Ljudje, ki so »na posodo« dali svoja telesa, so v zameno dobili fantazmatski panoptikon, ki je bil sicer odlična kopija »idealnega« leta 1999 in v katerem so ljudje radi živeli virtualno, a so se nevede hkrati disciplinirali in se »odobravajoče« spreminjali v neusahljiv vir energije za delovanje Umetne inteligence.

V tem pogledu lahko dobimo novo sliko fantazmatskega panoptizma, ki sta ga sestavila brata Wachowski. Po Foucaultu načelo panoptične oblasti ni toliko v osebi, ampak v usklajeni razvrstitvi teles, površin, svetlobe in pogledov. Bistvena je torej mašinerija sama, ki vzpostavlja asimetrijo. Nadzornikova oseba je s tega vidika nepomembna. V centralnem stolpu je lahko kot paznik prisoten kdorkoli. Dejanska podvrženost nastane mehanično iz nekega fiktivnega razmerja. Ni pomembno, kdo nadzoruje zapornike, pomembno je le, da so nadzorovani. Oziroma, pomembno je le, da zaprti dobijo občutek, da so nadzorovani. Iz tega lahko sklepamo, da je mesto centralnega stolpa dejansko izpraznjeno, ker ga lahko zapolni kdorkoli. To je posledica dejstva, da sta *»Učinkovitost oblasti in njena prisiljevalna sila nekako prešli na drugo stran – na stran površine, na katero se aplicira. Kdor je podrejen polju vidnosti in to ve, sam prevzame prisile oblasti; spontano jih uporablja na samem sebi; vase vtisne oblastno razmerje, v katerem igra hkrati obe vlogi; postane načelo svoje lastne podvrženosti«* (Foucault, 2004: 222). Preslikavo te podobe lahko umestimo v Matrix. Gre za oblast virtualnega duha (Umetne inteligence) nad človeškim duhom. Ljudje s priklopom stopijo avtomatično v proces konformiranja in discipliniranja, t.j. avtocenzuriranja. Izvrševanje oblasti se ne izvaja od zunaj kot toga prisila ali kot obremenitev, temveč je v družbi – matriki zakoreninjena dovolj subtilno, ker tako poveča učinkovitost. V konkretnem primeru predstavljajo to subtilno prežetost v filmu agenti. Slednji se ljudem v Matriki predstavljajo kot varuhi reda pred nekonformiranimi posamezniki, ki v virtualnem svetu rušijo red (Neo, Trinity, Morfej in vsi osvobodjenci). Agenti, računalniški policaji Umetne inteligence, ki so pred tem pomagali zaslužjati ljudi, se nevednim priklopljenim ljudem približajo »subtilno« kot njihovi rešitelji. Agent Smith v prvem Matrixu želi nevednega Thomasa Andersona oddaljiti od njegovega namena, da se približa Morfeju, češ da je le-ta navadni prestopnik in kriminallec, heker, ki si zasluži mesto za zapahi. Isti zaključek lahko povlečemo že iz prve scene filma: agent Smith poveljuje policijskemu

oddelku, ki lovi nevarno žensko, računalniško kriminalko. Ta je v svetu informatike poznana pod imenom Trinity. Priklopljeni osebki, ki v virtualni Matriki igrajo vnaprej določeno vlogo policistov, dejansko ubogajo tisto lovko Umetne inteligence, ki jih je zaslužnija, in se bojujejo proti svojim rešiteljem, odklopljenim nekonformiranim ljudem. Princip Matrike je torej na las podoben Foucaultovim ugotovitvam, da gre za »način vsajanja teles v prostor, distribucije individuov v medsebojnih odnosih, hierarhične organizacije, dispozicije oblastnih središč in kanalov, določanja instrumentov oblasti in načinov poseganja, ki ga lahko uporabimo v bolnišnicah, delavnicah, šolah in zaporih« (Foucault, 2004: 225). Panoptizem sam na sebi torej ne proizvaja oblasti, ampak, kar je še pomembnejše, proizvaja skozi svoje institucije disciplino, pravo *conditio sine qua non* za prevzem in utrditev oblasti, ki ne bo poznala opozicije. Disciplina sama bo namreč poskrbela, da bo v panoptičnem svetu obveljala ena sama resnica. Govorimo seveda o disciplinirani birokratski družbi, ki je postavila na glavo teorije spektakularizacije, značilne za antiko, ko so prevladovali templji, gledališča in cirkusi. Bistvenega pomena ni več ne skupnost ne javno življenje, temveč zasebnost in v prvi vrsti nadzorovanje zasebnosti. V Matriki človeštvo prave javnosti sploh ne pozna, saj virtualno javnost vsakdo doživlja zaprt v svoji »zlati« kletki skozi računalniške programe, ki mu jih nastavlja Umetna inteligenca. Panoptizem ne uvaja torej velikih revolucionarnih gibanj, družba ohranja na videz vseskozi svojo obliko. Izdelan in discipliniran posameznik – to je prava nevidna revolucija Panoptikona.

Thomas Anderson je imel velike težave s prilagajanjem na disciplino. Na delovno mesto je redno zamujal. Kljub sposobnosti in učinkovitosti, mu je zaradi nediscipliniranosti grozila odpoved službe. Šef, g. Rhineheart mu je jasno zabičal:

G. Rhineheart: »Napočil je čas, ko boste morali odločiti, gospod Anderson. Ali boste, od tega dne dalje, za svojo delovno mizo natanko ob času ali pa boste poiskali novo službo. Sem bil dovolj jasen?« ... »To podjetje je eno najboljših podjetij za računalniške programe na svetu zato, ker vsak zaposleni razume, da je del celote. To pomeni: če ima delavec problem, ga ima tudi podjetje... vi, gospod Anderson, imate problem. Mislite, da ste nekaj posebnega. Verjamete, da pravila za vas nekako ne veljajo«.

(The Matrix)

Thomas Anderson je bil nediscipliniran. Natančneje povedano, ni bil konformiran pravilom, ki jih je postavila Umetna inteligenca v Matriki. Čeprav nezavedno, se je že pred odklopom postavljaj po robu disciplini in panoptični mašineriji Matrike.

Družba discipline, ki jo v virtualni svet postavlja Matrika in ki jo je Thomas Anderson nezavedno zavračal, je po Foucaultovem mnenju v principu tista, ki ureja industrijsko družbo. Gospod Anderson je bil primer te družbe, saj je bil zaposlen v discipliniranem računalniškem podjetju, simbolu viška človeške tehnologije. Tako v *Matrixu* kot pri Foucaultu gre za disciplino po principu tekočega traka, disciplino, ki jo je v *Modernih časih* prikazal Charlie Chaplin. Disciplina je s tega vidika nek podaljšek prava. Ljudi namreč določa, jih razvršča, klasificira in predalčka. Gre za oblike obnašanja in življenja, ki so od vsakega »civiliziranega« državljana pričakovane, čeprav niso formalno predpisane. Disciplina je mehanizem, da se pravno predpisane norme čim globlje vtisnejo v človeka in se tako podaljšajo v splošne oblike življenja. Socialna kontrola, ki se po principu kvadriljiranja izvaja v javnosti delovnega mesta in organiziranega družbenega delovanja, se postopoma prenaša tudi v psevdo-zasebno življenje posameznika in njegove družine.

1.2 MATRIKA V SODOBNI REALNOSTI ZABAVNE INDUSTRIJE

1.2.1 Središčni stolp, ki ga zaseda MTV

Panoptizem je princip, ki deluje vseskozi. Prispodoba, ki nam jo ponujata brata Wachowski je ta, da Matrika deluje stalno, 24 ur na dan, 7 dni na teden, 365 dni na leto. Ljudje – priklopljeni osebki - se ne upirajo, ker se sistema ne zavedajo. Podobno sta ugotavljala Theodor W. Adorno in Max Horkheimer z delom *Dialektika razsvetljenstva*. V poglavju, ki govori o kulturni industriji, razlagata, da je človek ujet v panoptični stroj ne samo v javnosti in na delovnem mestu, temveč vseskozi, tudi v privatni sferi zabave. »Zabava je podaljšek dela v razmerah poznega kapitalizma. Išče jo tisti, ki se želi umakniti iz mehaniziranega delovnega procesa, da bi mu bil na novo kos. Hkrati pa ima mehaniziranost tolikšno moč nad uporabnikom prostega časa in nad njegovo srečo, tako temeljno določa fabriciranje zabavnih dobrin, da ta ne more izkusiti drugega kot kopijo samega delovnega procesa. Domnevna vsebina je zgolj obledelo ospredje; kar se vtisne v spomin, je avtomatizirano sosledje normiranih pravil« (Adorno in Horkheimer, 2002: 149). Tudi neformalna, zabavna, neobvezna plat človekovega življenja torej ni »svobodna«, ampak podvržena panoptičnim postavkam, namišljeni Matriki. Kulturna industrija, sistem »lahke« kulture se po Adornovem in Horkheimerjevem mnenju drži pravil, ki jih je postavila kapitalistična družba. Ljudje, ki so v delovnem času vklopljeni v tekoči trak industrije ali, prevedeno v jezik 21. stoletja, sedijo za računalniškim ekranom, se ob povratku domov ne odklopijo, temveč z istim mehničnim tempom prehajajo na področje zabave, ki ne sme biti naporna. Za gledalca je bistveno, da ni treba razmišljati. Kratkočasje in zabava sta sinonima za beg pred potrebo razmišljanja. Gre za tisto

industrijsko kulturo, ki je proizvedena serijsko in ki teži k standardizaciji. V tem pogledu se umetniški vidik izdelka žrtvuje na račun njegove serijskosti po vzoru tekočega traka. Obstaja sicer več nivojev kulturne industrije, ki pa so že vsi vnaprej »pripravljeni«. Kulturna industrija shematizira in določa meje, v katerih se prepoznavajo ljudje. Vsakdo se vklene v enega od nivojev in misli, da je sam našel svoj družbeni status (ki ga tudi danes komplementarno določata formalni del delovnega časa in službe ter neformalni del, v katerem deluje kulturna industrija). Dejansko človek ne klasificira in ne predalčka ničesar, ker je bilo to že prej storjeno. Kulturna industrija ponuja določene vzorce, v katerih se filtrira realni svet. Primer tega je višek novodobne kulturne industrije, MTV-jevsko pridelana lahka glasba. Britney Spears je najočitnejši dokaz kulturne industrije, ki ima kot ciljno publiko najstniško mladino. Kljub temu, da se forma (vsebina) njene glasbe v vseh teh letih ni nikakor spremenila, so se v zadnjih časih spremenile pomembne podrobnosti. Britney, ki je svojo kariero začela kot hudomušna srednješolka v šolski uniformi, se je nato spremenila v odraščujočo najstnico, ki je v svojem filmu in za to pripravljeno pesmijo »razmišljala« *I'm not a girl, not yet a woman* (Nisem več deklica, a niti še ženska) in svoj razvoj sklenila kot sexy lolita z albumom *My Prerogative*. Gre za podrobnosti, s katerimi je postopoma spreminjala svojo ciljno publiko, snov pa je pri tem ostajala vedno ista. Britney Spears je bila vedno nosilka tradicionalnih vrednot, ki jih zagovarja neokonzervativni del ZDA. V javnosti je večkrat uradno podprla administracijo Busha ml., ob tem pa vseskozi z manjšimi odstopanji utelešala vrednote, s katerimi je Bush zmagal na zadnjih volitvah. Podoba srednješolke, ki z razliko od Christine Aguilere ni odigrala vloge upornice brez razloga; vloga na videz prijetnega dekleta, ki z izjemo 12 ur trajajoče poroke, ni nikoli povzročila odmevnejšega škandala, medijska figura pevke, ki je vseskozi poudarjala svojo deviškost in se po poroki zaobljubila, da bo pustila kariero ob strani in se posvetila družini. Vse to jo je seveda izstrelilo v svetovno javno sfero ne samo na glasbenem prizorišču, ampak v celotni kulturni industriji in jo postavilo kot vzornico številnim štirinajstletnicam. Tudi v tem primeru lahko govorimo o določenem panoptizmu. V izpraznjen prostor centralnega stolpa kulturne industrije je vstopila Britney Spears, v celicah na obodu pa je bil zaprt ves najstniški svet, ki ga doseže MTV. Plavalasa pevka ni odigrala samo svoje glasbene vloge, opravila je totalno družbeno-politično nalogo. Vplivala je na javno mnenje pogosto nekritične mase najstnikov med štirinajstim in osemnajstim letom. Ne moremo govoriti o čisti identifikaciji. Mnenjski voditelj je namreč podoben navadnemu človeku, navadni človek pa ne more biti podoben njemu. Liki, ki se promovirajo in zasedajo izpraznjeni prostor v središčnem stolpu panoptikona, niso naključni, temveč so izbrani in skrbno obdelani. Zato je človek v središču panoptične mašinerije nujno podoben vsem v obodnih celicah, v nasprotni smeri pa se vzdržuje absolutna razlika. Osebkni – ljudje ne morejo biti podobni središčnemu liku, ker je ta idealen in potemtakem

logično nerealen. Idealnost seveda teži k temu, da se čimbolj razširi in konformira med ljudmi. Ljudje ne bodo mogli nikoli doseči idealne podobe, ki jim jo posreduje centralni stolp. (glej Adorno, 1981: 155-62). Najstnica ne bo mogla nikoli postati Britney Spears, ker je medijska Britney Spears popolnoma skonstruirana. To pa niti ni glavni cilj nosilcev središčnega stolpa. Bistveno je, da atomizirani posamezniki v obodnih celicah osvojijo vrednote in nauk panoptikona ter sami začnejo čim bolj stremeti h konformizmu. Vsakdo je namreč v panoptični logiki samo še nadomestni člen v neskončni verigi. Človek je uporaben samo toliko, kolikor je nadomestljiv. V panoptikonu je človek »pomemben«, če je konformen in če lahko zaradi tega v katerem koli trenutku nadomesti kogar koli. Razlike so s tega vidika nedopustne. Ne moremo sicer govoriti o tradicionalni tiraniji, temveč o nelagodju pred nekonformnostjo. *»Gospodar nič več ne govori: "Mislili boste tako kot jaz ali pa boste umrli." Temveč: "Ni vam treba misliti tako kot jaz; vaše življenje, imetje, vse vam ostaja; a od danes ste med nami tujec". Kar se ne konformira, je obsojeno na ekonomsko nemoč, ki se nadaljuje v duhovno nemoč samotarja. Ko je izločen iz pogona, mu je zlahka mogoče dokazati nezadostnost«* (Adorno in Horkheimer, 2002: 146). Človek, ki je socialno bitje, se boji samote. Zato se zateka v konformizem, ne zavedaje se, da je v konformizmu ravno tako obravnavan kot atomizirana celica v panoptičnem obodu. V tem lahko vidimo panoptičnost psevdoposameznika. Njegova »avtonomija« je možna samo v kolikor »je njegova brezrezervna identičnost z občim nedvomna« in je psevdoindividualnost, ki jo lahko prepoznamo kot originalno, del totalne kulturne industrije (glej Adorno in Horkheimer, 2002: 134-66). Zato osebki v Matriki niso pripravljene na odklop: z odklopom namreč stopijo na stran nelagodnega nekonformizma in postanejo tujci. Postanejo samotarji.

Morfej: »Dolgujem ti opravičilo (obrača se na Nea, op. av.). Imamo pravilo, zato nikoli ne osvobodimo uma, ko doseže določeno starost; nevarno je, um ima pri tem težave. To sem že videl, zato mi je žal«.

...

Morfej: »Razumeti moraš, da večina teh ljudi ni pripravljena odklopiti se. Mnogi od njih so tako inertni, tako brezupno odvisni od sistema, da se bodo bojevali, da bi ga zaščitili.«

(The Matrix)

Človek, ki je dosegel določeno starost, ni primeren za odklop. Neo se tega takoj zave, saj kljub temu, da se bo dejansko v filmu izkazal za Mesijo, ob ugotovitvi, da je več kot trideset let živel v Panoptikonu, naenkrat opeša in bruha. Drugi dokaz o primernosti osvobajanja umov je prvo

srečanje Nea z Orakljem. V preddverju »sprejemne pisarne« se je namreč Neo srečal z ostalimi kandidati za mesto Mesije. Vsi so bili otroci.

Um, ki je dalj časa podvržen Matriki, se težko privadi na novo stanje realnosti. Indoktrinacija je šla predaleč, Matrika se je pregloboko zažrla v posameznika na obodu svoje panoptične zgradbe. Um odraslega človeka je pretog, medtem ko so otroci še fleksibilni in elastični. Postopek konformizma je pri odraslem človeku že opravil svoje, pri otrocih pa še ne. Princip, ki deluje v Matrixu, lahko prenesemo skozi Adorna in Horkheimerja tudi v vsakdanje življenje.

Gre torej tudi v tem primeru za konformizem, ki temelji na reprodukciji vedno istega. Tistega istega, ki je na videz za odtenke različen, a so ti odtenki vključeni v Panoptikon. Tistega istega, ki igra karto psevdoindividualnosti, a je s tem še bolj vključen v konformistično celico. Kulturna industrija, televizijsko-internetno naravnano virtualno torišče je seveda tesno vezano na družbenopolitično elito, ki jo Foucault imenuje oblast. V našem svetu je to akter potrošniške družbe. Po tej logiki se torej tudi lahka glasba in vsa pop kultura, ki človeka zaposluje v prostem času, podreja določenim pravilom. Gre za kanone reprodukcije, v kateri je novo nezaželeno, ker postane tvegano. Kulturna industrija opravi s konformizmom in reprodukcijo pravi prenos umetnosti v potrošniško sfero. Gledalec, poslušalec, član občinstva ne sme čutiti potrebe po tem, da razmišlja. Proizvod mora predvideti vsako akcijo in glede na to začrtati vsako reakcijo. V kulturni industriji postaja posnemanje čedalje bolj absolutno. Kulturna industrija postane na tak način ekonomski prostor, pa tudi politični prostor.

Šifra: »Brezbrižnost je blaženost.«

...

Šifra: »Ne želim se ničesar spominjati. Ničesar! Razumete? In hočem biti bogat. Nekdo, ki je pomemben. Na primer igralec.«

Agent Smith: »Kar želite, gospod Reagan!«

(The Matrix)

Brata Wachowski se v prvem delu trilogije porogljivo poigrata s t.i. svetom kulturne industrije upodobljene z Matriko. Gre za trenutek, ko Šifra izda Morfeja, Nea in vso posadko Nebukadnezerja. Kibernetski Juda Iškarijot se z agentom Smithom pogodi, da ga v zameno za izdajo Nea ponovno priklopijo. Šifra med nekonformnimi samotarji ne zdrži. Raje izbere brezbriznost in postavi resnico na stranski tir. Brezbriznost (in nevednost) je namreč blaženost. Priklop v Matriko pomeni blaženost. Celični zapor v obodu Panoptikona pomeni blaženost. Ni naključje, da se Šifra odloči novo psevdoživljenje v Matriki zaživeti kot pomemben, bogat igralec.

Želi si v tisti svet kulturne industrije, ki postavlja na noge panoptično mašinerijo. Iz realnega sveta se torej odloči preseliti se v najbolj panoptično območje panoptičnega sveta Matrike. Poda se v svet, ki prosto po Adornu in Horkheimerju potvarja empirična dejstva ter nadaljuje postopek uniformiranja ljudi v prostem času, ko naj bi ljudje sami bili najbolj svobodni. Agent Smith ustreže željam Šifre, a se z njim poigra, ko mu odgovori: »*Kar želite, g. Reagan*«. Šifra se torej res spremeni v bogatega, pomembnega igralca. A to še ni vse. Predvsem se nevede spremeni v najpomembnejšega človeka na svetu, ameriškega predsednika. Matrika mu v nekem smislu ponudi celo več, kot je sam zahteval. Sami sicer ne ugotovimo, ali si tega Šifra res želi. V hedonističnem zanosu prosi za višek panoptičnega hedonizma, igralsko kariero. Dobi pa, poleg Hollywooda, tudi Belo hišo, kar ni več tako hedonistično, čeprav še vedno spada v Matriko, kjer človek nima objektivne odgovornosti. Iz pogovora med Šifro in agentom Smithom lahko izluščimo še nekaj. Brata Wachowski dejansko v omenjenem dialogu nakažeta strinjanje s tezami, ki sta jih zagovarjala Adorno in Horkheimer. V samem bistvu panoptične strukture - Matrike postavita izenačita kulturno industrijo in politiko. Gre torej za tezo mislecev iz frankfurtske šole o totalnosti konformizma, ki se uresničuje skozi uradni, javni del človekovega življenja (tukaj ga predstavlja politika) in se nato dopolnjuje v prostem času (simbolizira ga figura filmskega igralca). Reagan s svojima dvema obrazoma, filmskim in političnim, postane torej simbol te totalnosti, panoptičnosti, postane simbol Matrike.

Figura Reagana je zanimiva še iz enega zornega kota. Šifra postavi kot pogoj izdajstva tudi izbris spomina. Tudi ta pogoj je izpolnjen. Zanimivo je, da se v Matriki spremeni ravno v Reagana. Slednji na stara leta zboli za Alzheimerjevo boleznijo, ki najprej prizadene ravno njegov spomin (glej Rutar, 2003: 82-84).

1.2.2 *Hollywoodska totalnost in sodobni medijski panoptikon*

Jean Baudrillard v svojih analizah razlaga razvoj postmoderne sveta ob koncu 20. in na začetku 21. stoletja. Realnost našega sveta je po njegovem mnenju postala spektakel. To, kar je bilo realno, je postalo tematski park. Svet je po Baudrillardovem mnenju danes Disneyland. Spektakelska realnost je polna dogodkov, za katere se potrošniki lahko odločajo, jih trošijo ter porabljajo. Svet – Disneyland je vseskozi poln dogodkov in poln adrenalina (Baudrillard v Rutar, 2003: 91). Čim bolj je realnost spektakularna, tem bolj se človek spušča v njeno totalnost. In kaj je bolj spektakularno od fikcije, ki se prodaja kot realnost? Kaj je bolj spektakularno od javnega nastopaštva, ki se skriva pod krinko zasebnosti izpostavljene pogledu širše javnosti? Preprosto, kaj je bolj spektakularno od reality šova, novodobnega panoptikona? Resničnostni spektakel, ki se odvija na televizijskih ekranih po celem svetu in ki ustvarja najsodobnejšo različico Panoptikona,

medijskega Panoptikona. Gre za pogruntavščino postmoderne 21. stoletja, ki ni več posledica nasilnega nadzora oblasti, ampak udejanjanje perverzne logike mazohističnega posameznika v iskanju pozornosti. Da bi bil nekoliko vidnejši, se sodobni človek odreka zasebnosti in se na lastno pobudo povsem izpostavi očesu središčnega stolpa panoptikona. Veliki brat je v tej logiki postal ponovno zelo aktualen. Leta 1949 ga je v obrisih strašnega diktatorja izrisal Eric Arthur Blair, ki se je uveljavil s psevdonimom George Orwell. Orwellov roman *1984*, ki ga bomo natančneje analizirali v naslednjem podpoglavju, je bil prava Kasandra, ki ji ljudje skoraj niso prisluhnili. Danes je Veliki brat v televizijskih reality šovih le še dobrohotni striček. Umberto Eco je 12. oktobra 2000 v svoji rubriki *La bustina di Minerva* v italijanskem tedniku *L'Espresso* zapisal: »Z Orwellovim Velikim bratom so maloštevilni nadzorovali vse. S televizijskim pa vsi nadzorujejo (opazujejo) maloštevilne«. Ti opazovani maloštevilni uživajo danes status privilegirancev, ker postanejo zvezde zaradi voyerizma splošne javnosti. Kdor je nadzorovan, ni več žrtev in tarča totalitarnega sistema (to je bil človek – panoptična celica oz. človek, ki ga je nadzoroval Veliki brat). V današnjem svetu reality šovov postaja privilegiranec, ki se lahko ponaša, da ga vsi poznajo, ker so ga vsi opazovali. (glej Berselli, 2006: 386)

Človek, produkt reality šova, medijskega Velikega brata, se je postopoma razvijal v drugi polovici 20. stoletja. Orwell je svoj roman *1984* objavil leta 1949. Že leta 1951 je na ameriške televizijske ekrane prišla prva serija oddaje *Candid Camera*, ki jo je vodil Allen Funt. Tovrstna oddaja se je nato razširila predvsem v 60-ih in 70-ih. Tudi prvi reality šov je ameriška pogruntavščina. Leta 1973 so predvajali prvi resničnostni šov *An american family*. Snemali in predvajali so vsakdanje življenje povprečne ameriške družine. Prva uspešna reality oddaja je bila *Cops*, ki je očarala ameriško publiko ob koncu osemdesetih in začetku devetdesetih let prejšnjega stoletja. Kamera je sledila policajem na delovnem mestu. Prava revolucija panoptične medijske družbe je bil seveda proces širjenja interneta med preprostimi ljudmi. Posebno poglavje v zgodovini virtualnega medmrežnega sveta predstavljajo računalniške kamere webcam. Vsakdo se tako lahko sam posname in svoje posnetke ponudi širšemu virtualnemu občinstvu. Gre za prvi »domači« poskus televizijske oddaje *Veliki brat*, ki je obnorela svet na prehodu v tretje tisočletje. Med pionirji webcam verzije Velikega brata moramo omeniti pet študentov iz zvezne države Ohio, ki že več let živijo pod budnim očesom 40 kamer in svojo intimnost delijo z vsemi internetnimi uporabniki. Velikega brata je v literarni predlogi upodobil George Orwell, na filmsko platno pa so ga prenesli leta 1998. Režiser Peter Weir se je s filmom *The Truman show* dejansko vpisal v zgodovino kot predhodnik današnjega televizijskega Velikega brata. Prikazal je namreč zgodbo o panoptičnem človeku. Glavni junak, ki ga igra Jim Carrey, od rojstva živi pod očesom kamere, ne da bi za to vedel. Njegov svet je velik filmski studio, ki ga avtorji oddaje zamaskirajo v tipično ameriško

podeželsko mestece. Današnje medijske upodobitve Velikega brata so na las podobne Weirovemu filmu. (glej ur. Gnoli ur., 2006: 389)

Reality šovi nimajo kaj dosti skupnega z realnostjo. Gre namreč za oddaje, ki jih avtorji pripravljajo in režirajo tako, da dosežejo čim močnejši emocionalni in senzacionalni učinek. Njihove izumetničenosti se zavedajo gledalci in tudi sami tekmovalci. Da bi pristal v središču pozornosti brez pretiranega napora, si je postmoderni človek, ki na svoji koži občuti breme relativizacije in razsrediščenja, omislil gesla *Sem viden, torej sem*. Gre za geslo, ki se odlično sklada s televizijskimi potrebami in zahtevami medijev. Domnevna zasebnost junakov, ki so zaprti v hiši *Velikega brata*, postaja prevladujoče razmerje sil v središčnem stolpu sodobne postmoderne družbe. Panoptične celice – povprečni postmoderni ljudje - to domnevno zasebnost nekritično sprejemajo, čeprav se zavedajo njene fiktivnosti. Gre za proces, po katerem pojem *live* (predvajanje v živo) vse radikalneje prevzema mesto pojma *life* (realno življenje). TV igra vlogo velikega kalejdoskopa, zaradi katerega smo bližji in bolj občutljivi za vse, kar se dogaja okoli nas. Tako lahko vse panoptične celice občutijo in razmišljajo enako. Tako postajajo konformne. (glej Ginori, 2006: 388)

1.3 MATRIKA – TOTALNI SISTEM

1.3.1 *Thomas Anderson v Orwellovem 1984*

Panoptična mašinerija je totalna, ker zajame posameznika v njegovi celovitosti. Zaradi tega se je posameznik pogosto niti ne zaveda. Človek živi svoje življenje, ki je na videz avtonomno in svobodno, in ne vidi Matrike oz. panoptikona, ki ga obkroža. Tak kompleksen sistem je razvil George Orwell v politično obarvanem romanu *1984*. Popolnost, edinstvenost in »nezmotljivost« Panoptikona, katerega vlogo v *1984* igra Veliki brat (in ki je primerljiv z Umetno inteligenco v Matriki), zelo natančno opiše O' Brien, tajni agent Velikega brata (v prisposobi *Matrixa* ga lahko primerjamo z agentom Smithom, dokler je slednji še odvisen od Umetne inteligence), med mučenjem glavnega junaka romana, Winstona. Razlaga mu:

»V srednjem veku je obstajala inkvizicija. Izkazala se je kot polomija... Za vsakega na grmadi zažganega heretika se je pojavilo tisoč novih. Zakaj se je to dogajalo? Ker je Inkvizicija ubijala svoje nasprotnike na odprtih prostorih in ubijala jih je, ko se še niso resnično pokesali. Ljudje so umirali, ker so ostajali zvesti svojim idejam in iskrenemu prepričanju. Kasneje, v dvajsetem stoletju, so prišli na vrsto totalitaristi, kot so jih takrat imenoval: nemški nacisti in ruski komunisti. Rusi so zasledovali herezijo bolj kruto, kot so to počeli Inkvizitorji. In mislili so, da so se naučili iz napak preteklosti. Vedeli so, da vsekakor ne smejo ustvarjati mučenicov. Preden so žrtve postavljali pred

javna sodišča, so jih pripravile do tega, da so se same izvotlile in uničile svojo človeško dostojanstvo. Že po nekaj letih pa se je ponovilo isto. Ubiti ljudje so postali mučeniki in njihova nedostojanstvenost je bila pozabljena. Zakaj se je to ponovno zgodilo? V prvi vrsti zato, ker so bile izpovedi (zapornikov) izsiljene in neresnične... Mi ne uničujemo heretika, ker se nam upira. Vse dotlej, dokler se nam upira, ga ne uničimo. Mi ga spreobrnemo, polastimo se njegovega notranjega uma, ga preoblikujemo. Iz njega izločimo vse zlo in vse iluzije; prepeljemo ga na našo stran, ne navidezno, ampak iskreno, s srcem in dušo. Spremenimo ga v enega izmed nas, preden ga ubijemo.» (Orwell, 1990: 266-67).

Orwell skozi usta birokrata, ki se podreja Velikemu bratu, odlično prikaže bistvo popolnega totalitarnega aparata. Ponovno lahko tudi pri Orwellu govorimo o Panoptikonu. Totalitarizem si ne sme postaviti kot cilj ubijanje sovražnikov. Mora jih reformirati. Cinični O' Brien omeni, katera je bila glavna »napaka« nacizma in komunizma. Ljudi nista disciplinirala, spravila sta se nanje fizično. Opustila sta tisto postavko, ki sta jo najprej Bentham in nato Foucault v tolikšni meri poudarjala: dosego popolne discipline. Veliki brat je za to poskrbel s sistemom, ki ga je orisal že Foucault: izločenje – ozdravljenje (discipliniranje) – reintegracija. Princip, po katerem deluje Panoptikon, princip kvadriljiranja. Bolnik se kot gobavec najprej izolira, se kot kužni bolnik ozdravi (disciplinira) in se nato reintegrira v družbo. To zelo jasno pove tudi O' Brien Winstonu: *»Naj ti povem, zakaj smo te pripeljali sem. Da bi te ozdravili! Da bi ozdravel! Razumeš, Winston, da nihče ne zapusti teh prostorov, ne da bi prej ozdravel?«* (Orwell, 1990: 265)

V tem lahko povlečemo še eno vzporednico med Matriko, Panoptikonom in strukturo Velikega brata. Cilj teh totalnih sistemov ni nikoli ubiti zapornika, sovražnika oz. atomizirano celico na obodu. To bi pomenilo neuspeh. Človeka je treba enostavno reformirati, normalizirati, »ozdraviti«. Nasilje, ki se v tem kontekstu zgodi, je stranski učinek, je neokusno a prepotrebno zdravilo. Partija, tako kot Umetna inteligenca, ne izvaja destrukcije človeka, ker ga dejansko sama ustvarja. Tiranije v pomenskem smislu, ki smo ga tej besedi dali v dvajsetem stoletju, ni, ker ni potrebna. Ob prvem srečanju med Thomasom Andersonom (ki se še ni spremenil v Nea) in agentom Smithom postane to jasno.

Agent Smith: » ... Skušam biti čim bolj neposreden. Tukaj ste, ker rabimo vašo pomoč. Vemo, da je z vami prišel v stik človek, ki sam sebe imenuje Morfej. Karkoli mislite, da veste o njem, je nepomembno. Oblasti vidijo v njem najnevarnejšega živega človeka. Kolega menita, da z vami izgubljam čas. Sam pa sem prepričan, da se želite ravnati pravilno. Želimo "očistiti" vaš dosje, želimo, da bi vi lahko začeli znova. In kar vas sprašujemo v zameno je samo vaše sodelovanje, da izročimo znanega terorista v roko pravice.«

Thomas Anderson: »Ja. To zveni izvrstno. Jaz imam vsekakor boljše ponudbo. Kaj menite na to?« (agentom pokaže iztegnjeni sredinec) »Zdaj pa dovolj. Ne zanimajo me vaše gestapovske metode. Dajte mi telefon, da pokličem odvetnika.«

Agent Smith: »V redu, ampak kaj boste s telefonom, če ne morete spregovoriti?«

(Thomasu Andersonu se v tem trenutku začne ustna votlina, tako da se zgornja in spodnja ustnica zalepita in mu onemogočita vsako besedo).

(The Matrix)

Agent Smith se ne spravi fizično na Andersona, kljub temu, da se slednji upira. Ni mu treba. Anderson je še vedno zaprt v obodni celici panoptične Matrike in je zato samo atomizirana celica. Iz tega logično sledi, da ne more spregovoriti, ko bi hotel poklicati odvetnika. Posamezniki v Matriki nimajo nikakršnega stika z ostalimi zaporniki, ker bi bilo to porazno za disciplino. Torej, nasilja ni, je pa strožje nadzorovanje (Andersonu v trebuh umestijo kibernetično trakuljo, da bi ga laže zasledovali), ki teži k ozdravitvi in ponovni reintegraciji v svet Matrike. Govorimo torej o novem področju, ki si ga lastijo vse panoptične mašinerije. O značilnosti, brez katere enostavno ne gre: totalnost. Da bi vse to nekoliko laže obrazložili, se bomo ponovno obrnili na Foucaulta. Francoski filozof vidi celotno družbo kot rezultat razmerja med oblastjo in vednostjo. Oblast je po Foucaultovi definiciji kompleksna strateška situacija v dani družbi, gre za razmerje sil. Oblast torej ni nekaj stalnega in nespremenljivega, kroji jo kompleksna in decentralizirana mreža posameznih odnosov moči. Če si ponovno izposodimo prispodobo panoptikona, pomeni oblast osvojitve središčnega stolpa. Kdor se iz prej omenjene mreže posameznih odnosov moči ovenča kot zmagovalec, ima dostop do središčnega stolpa in torej do oblasti. V Foucaultovi logiki igra torej oblast vlogo Drugega v nasprotju s človeškim Sebstvom. Zanimivo je osvetliti podobi Drugega in Sebstva v zgodovini Foucaultove filozofije.

V zgodnjem obdobju je Sebstvo določalo red, zagotavljalo je urejen potek družbenih interakcij, bilo je zdravilo. Sebstvo so bili normalni ljudje, ki so nadzirali Drugega (t.j. bolezen in norost). Sebstvo je bil človek (psihiater, zdravnik), ki se je bojeval proti družbenemu tujku, nenormiranemu Drugemu. Sebstvo je bil discipliniran človek, Drugi pa odtujen objekt podvržen procesu reintegracije v institucijah (norišnice, bolnišnice). Panoptizem to logiko postavi na glavo. Sebstvo ni nikoli dovolj disciplinirano, da bi lahko samo naprej širilo disciplino in postane posledično objekt, ki ga je treba disciplinirati. Vlogo Drugega, ki vseskozi ostaja tujek družbi, odteje igra sistem panoptičnosti, sistem Velikega brata, sistem perfekcioniranega reda, sistem totalne urejenosti. To je hkrati sinonim za Foucaultovo oblast. Oblast v panoptičnem smislu je torej Drugi, ki ureja nenormiranost Sebstva. Sebstvo, ki ga sedaj sestavljajo ljudje, pomeni nepopolnost (človek

ne more biti popoln!). V jeziku panoptikona prevedemo to kot nered, neurejenost, torej okuženost, bolezen, norost. Drugi, vsevedni panoptikon, matematizirana Matrika, neosebni Veliki brat, so v tem smislu popolni, so prototip reda, prototip nadzornika, psihiatra, zdravnika, ki se trudi »zapornike/bolnike« ozdraviti in jih normirano ponovno vključiti v družbo. Nasilje in represija nista izključena, sta pa, tako kot ustrahovanje, le stranska učinka na poti k ozdravitvi (glej Fink-Eitel, 2002: 64-65). V romanu *1984* igra to funkcijo soba 101. Soba, v kateri Winston dokončno ozdravi in postane zvest Velikemu bratu. Gre za sobo, v kateri je »zapornik« podvržen svojemu največjemu strahu. Winstonu pred obraz nastavijo kletko z velikimi podganami. Strah pred mišmi Winstona »spreobrne«, da ne samo racionalno, ampak predvsem emocionalno vzljubi Velikega brata. Nasilje se je torej zgodilo, a ni bilo namen samo sebi. Podgane Winstonu ne iznakazuje obraza, ker slednji zadnji trenutek le »ozdravi«. Winston v sobi 101 ne umre, se spreobrne. To je veliki uspeh, ki ga doseže Veliki brat.

1.3.2 *Foucaultov binom vednost – oblast v Matriki*

Nasilje pa ni vedno potrebno. Veliki brat ga uporablja, ker Winston ni discipliniran, Umetni inteligenci pa se ga v trilogiji Matrix ni treba posluževati, ker so priklopljeni ljudje dovolj poslušni. In kako doseči to poslušnost, ki je prvi pogoj za totalnost oblasti? V paradigmo totalnosti oblasti moramo vključiti drugi pojem, ki ga Foucault veže na sintagmo oblasti: gre za pojem vednosti.

Vednost je v panoptičnem razumevanju spremenljivka oblasti. V filozofskem delu *Red diskurza* Foucault pravi, da so diskurz in diskurzivne prakse podvržene nediskurzivnim pogojem: oblasti in želji. Vednost torej ne more biti objektivna. Oblast kot razmerje sil proizvaja vednost. Če je oblast kompleksna in decentralizirana mreža posameznih odnosov moči, je vednost nedvomno rezultat bitke med omenjenimi odnosi moči in posledica dominacije prevladujočega sistema moči. Iz tega lahko izpeljemo, da ni nič objektivno dano. Vse je torej relativno. To je bistvo Matrike. Svet, ki je postavljen kot višek zahodne civilizacije. Ki pa bi vsekakor lahko bil tudi popoln (matematični) raj na zemlji, če bi ga ljudje sprejeli (tako Arhitekt v *Matrix Reloaded*). Arhitekt, nosilec oblasti, je za svoj program, Matriko, določil tip vednosti. Izbral je sistem 20. stoletja, a izbral bi lahko katerega koli drugega. Vednost je v tem vidiku sredstvo socializacije (normiranja, discipliniranja) človeka, atomiziranega posameznika v panoptični sistem. Z vednostjo obodni celici panoptikona vcepiš koordinate, v katerih se ustvarjajo znanost, vrednote in modus vivendi. Diskurzivne prakse, ki jih ustvarja vednost, proizvajajo objekt, o katerem govorijo, hkrati pa določajo mesto subjekta. Ta proces lahko imenujemo tudi proces subjektivizacije (katerim pogojem je subjekt podrejen, kakšen status mora prevzeti zato, da dobi legitimacijo) in objektivizacije (kakšni morajo biti pogoji, da nekaj lahko postane objekt spoznanja/vedenja). In iz tega binoma se razvije t.i. igra resnice,

posledica spopada na osi subjekt-objekt. Vednost se torej vzpostavlja sproti glede na trenutno razmerje sil moči (torej glede na oblast) in kot posledica vzajemnega razvoja področij subjektivizacije in objektivizacije, ki izhajata iz oblasti same (Lukšič in Kurnik, 2000: 169-75). Orwell to situacijo prikaže z nazornim opisom oblastnih institucij v družbi Velikega brata, ministrstev za Resnico, Ljubezen in Mir: »*Ministrstvo za Resnico, ki se ubada z novicami, zabavo, vzgojo in umetnostjo. Ministrstvo za mir, ki se ubada z vojno. Ministrstvo za ljubezen, ki ohranja red in spoštovanje zakonov. In Ministrstvo za blaginjo, odgovorno za ekonomske zadeve*« (Orwell, 1990: 6). Vednost, ki jo vzpostavi Veliki brat (sinonim za oblast) preko subjektov svojega diskurza (se pravi ljudi s statusom partijskih funkcionarjev), postavi na glavo prvotno vednost, ki je veljala pred njegovim nastopom. Resnica kot objekt diskurza je pri Velikem bratu sinonim za potvarjeno podajanje novic, indoktrinirano vzgojo in umetnost ter zabavo; beseda mir predstavlja dejansko vojne zadeve, ljubezen pa panoptični red in prisilno (ustrahovalno) spoštovanje zakonov. Proces, ki ga Foucault opredeljuje kot vednost, je v 1984 opredeljen kot dvojno mišljenje (*doublethinking*). Winston ga v dnevniku tako opiše: »*(Po)znati in ne (po)znati, zavedati se popolne resnice medtem ko govoriš skrbno pripravljene laži, zagovarjati stališča, ki med seboj niso skladna, ob tem vedeti, da so si nasprotna, a jim kljub temu verjeti; uporabljati logiko proti logiki; zavračati moralo medtem ko se nanjo sklicujemo; verjeti, da demokracija ni možna in da je Partija branik demokracije, pozabiti to, kar je potrebno pozabiti, kasneje to priklicati ponovno v spomin in takoj nato spet vse pozabiti: in predvsem ta proces izvajati pri razvijanju samega procesa. V tem se skriva zadnja podrobnost: zavestno uvajati nezavedanje in potem, ponovno, ne zavedati se postopka hipnoze, ki si ga pravkar izpeljal. Tudi pri razumevanju besede "dvojno mišljenje" je treba uporabiti dvojno mišljenje.*« (Orwell, 1990: 37-38). Winstonovo razmišljanje se udejani v zadnjem delu romana, ko protagonista zaslišuje funkcionar O' Brien. Koliko je 2+2? O' Brien je Winstonu zatrjeval, da je odvisno od tega, kaj partija želi. Še tako enostavna in dogmatična vednost kot je preprosta vsota 2+2, je odvisna od tega, kaj pravi partija. Tudi rezultat preprostega izračuna je odvisen od mreže odnosov moči – oblasti. Proces dvojnega mišljenja omogoča ljudem sprejemanje spremenljivih resnic. Koliko je torej 2+2? O' Brien pravi: »*Včasih je 4, Winston, včasih 5, včasih 3. Včasih pa kar vse skupaj hkrati.*«

1.3.3 Vednost, ki jo vzpostavlja Matrika

V tako zarisanem panoptičnem svetu se totalnost oblasti vzpostavlja nujno skozi vednost. Oblast pravzaprav določa vednost, ker lahko samo tako doseže popolni panoptikon, v katerem ni potrebno uporabljati nasilja, ker so se ljudje že sami dovolj disciplinirani. To je primer Matrike, ki je nasprotno od prebivalcev Oceanije (roman 1984) res totalna družba. Umetna inteligenca se nikoli ne

spravlja nad priklopljene posameznike, ker so le ti nenevarni in sistemu celo pomagajo. Priklopljeni posamezniki v Matriki so torej popolni objekti diskurza, ki je nastal kot posledica oblasti Umetne inteligence. So prototipi človeka, kot ga razumeva vednost Arhitekta. V čem je pa razlika med Velikim bratom in Matriko? Ljudje pod režimom Velikega brata živijo v resničnem svetu. Veliki brat sicer res spreminja zgodovino iz dneva v dan, briše in ponovno vzpostavlja kolektivni in singularni spomin, s (skrivnim) nasiljem vzpostavlja svoj režim in svojo vednost. Vseeno pa ljudje še vedno živijo v pravem, stvarnem svetu. V Matriki tega ni. Ljudje so priklopljeni. Živijo v celici, a se tega ne zavedajo. Prepričani so namreč, da živijo v 20. stoletju. Dejansko pa je namišljeno bivanjsko okolje, v katerem ljudje mislijo, da živijo, popolnoma zgrajeno, oziroma programirano. Umetna inteligenca ga lahko spremeni kadarkoli in kakorkoli. Pri Velikem bratu je svet realen, naravnega okolja ni mogoče spreminjati.

V Matriki, simbolu totalnega totalitarističnega sistema, v ospredje stopa problematika, ki je sicer izpostavljena tudi v romanu *1984*, a ne tako izrazito. Lahko bi rekli, da gre za neke vrste dodano vrednost, ki jo brata Wachowski vključita v svoj filmski izdelek. Posamezniki, atomizirane celice v obodni krožnici panoptikona, ne morejo vzpostaviti pravega odnosa med lastnim izkustvom in objektom izkustva. Podobno bi lahko trdili za družbo Velikega brata, v Matriki pa je to nekoliko bolj poudarjeno. Razlog za to smo že omenili: Veliki brat res nadzira vse, a fizično okolje, v katerem se zgodba dogaja, je realno. V trilogiji *The Matrix* pa je totalnost izpopolnjena do zadnje pičice, ker je celo kraj dogajanja velika namišljena scenografija. V Matriki torej ljudje, ki se sicer tega ne zavedajo, ne morejo vzpostaviti naravne vzročno-posledične vezi med izkustvom in objektom. To vez ustvarja sama Umetna inteligenca, ki je edina vez med človekom in namišljenim svetom, vabo za priklopljene človeške možgane. Računalniki torej ustvarjajo okvir vsakega objekta izkustva, za katerega človek misli, da je naravno človeški in torej apriorno njegov. Apriornosti pa v tem oziru v Matriki ne poznamo. Računalniki človeškim možganom dajejo inpute, ki se v virtualni Matriki spremenijo v niz petih čutov. Dojemanje zunanjega sveta, t.j. objektov izkustva, je v tem smislu strogo vezano na inpute, ki jih sprožajo računalniki in ki so spremenljivi glede na zahteve in potrebe Umetne inteligence. Absolutne oporne točke za priklopljenega človeka (imenujmo jih aksiomi ali dogme) v Matriki ne obstajajo. $2+2$ lahko v vsakem trenutku brez odvečnega nasilja in groženj postane 5, 3 ali kar eno in drugo hkrati. Ista teorija velja seveda za pojem spoznanja, ki je neposredno vezano na paradigmo vednosti. Med izkustvom spoznanja in objektom spoznanja v Matriki ni nobene harmonične, vnaprej določene vezi. Tudi v tem primeru gre za uveljavitev principa boja in odnosov moči, ki so vezani na Umetno inteligenco in njene potrebe. Ponovno ne moremo govoriti o nikakršni apriornosti, ker en sam računalniški ukaz lahko popolnoma spremeni dojemanje zunanjega sveta v percepciji priklopljenega atomiziranega posameznika (glej Lukšič,

Kurnik, 2000: 171-75). Nazoren in zelo pomenljiv je iz zornega kota tematike, ki smo jo komaj obdelali, pogovor med članoma posadke Nebukadnezerja.

Tank: »Postrezi si, kolega. Zajtrk prvakov.«

Miš: »Če zapreš oči, boš čutil, kot da ješ jajca.«

Miš: »Ali veste, na kaj me to spominja? Na "Tasty Wheat" (neke vrste okusna pšenična kaša, op. av.). Ali si jo že kdaj jedel?«

Stikalo: »Ne, toda tehnično vzeto, je tudi ti nisi.«

Miš: »Natanko to je moja poanta. Natanko. Kajti sedaj bi se moral vprašati, kako stroji sploh vedo, kakšen okus ima "Tasty Wheat". Morda pa so se zmotili. Čisto mogoče je, da je to, kar jaz mislim, da je okus "Tasty Wheat" v resnici okus ovsene kaše ali tune. Zaradi tega se začneš spraševati o mnogih rečeh...«

(The Matrix)

Posadka na Nabukadnezerju se, delno v šali, delno zares, sprašuje, o okusih različnih tipov jedi, na katere so bili navajeni v Matriki. Njihov pogovor se spaja s foucaultsko tematiko neskladja med izkustvom in objektom izkustva samega, med spoznanjem in objektom spoznanja. Ljudje, ki v Matriki okušajo pšenično kašo, prepoznavajo njen okus. Ampak, kako smo lahko prepričani, da je okus pšenične kaše v Matriki enak resničnemu (originalnemu) okusu? Umetna inteligenca je morda zamešala ali pa namerno spremenila okus. In tako morda okus, ki ga v Matriki pripisujejo pšenični kaši, odgovarja v realnosti okusu tunine, ovsene kaše ali pa česarkoli drugega. Objekt izkustva (realni, originalni okus hrane, v tem primeru pšenične kaše) morda ne odgovarja izkustvu atomiziranega človeka (okus, ki ga človek občuti, tisti okus, ki ga računalniki programirajo za človeka). Človek pa se tega ne zaveda in sprejema vse kot realno, naravno in absolutno.

V tem se skriva največja domislica ideje o totalnosti. Oblast namreč ni več negativistični princip pravne prohibicije, represije oz. negativnega pojma, ki se mu postavlja po robu pozitivni, dobri pol peščice upornikov. Oblast zajema tudi pozitivne plati. Njena produktivnost obstoji v tem, da ustvarja posledice, ki vodijo v integriranje, konformiranje, panoptizem. Oblast torej zajema vse, pozitivno in negativno, dobro in slabo, črno in belo. Zunaj oblasti ne obstaja nič, zunaj Matrike (za priklopljenega posameznika) ni nič. V tem smislu je oblast totalna in monistična. Obvladuje vse vidike življenja in kot smo že povedali določa vednost ter proces subjektivizacije in objektivizacije. Človek se proti tako zastavljeni oblasti ne more bojevati. V Matriki ni nobenega organiziranega upora (le-ta se ustvarja izven Matrike med izklopljenimi ljudmi). V svetu, ki ga je ustvarila Umetna inteligenca, namreč ni prve in najpomembnejše postavke, iz katere se lahko rodi želja po upor.

Atomizirani posamezniki nimajo sposobnosti dualističnega (oz. pluralističnega) razmišljanja dobro-slabo. Zanje obstaja samo monistični vidik, ki jim ga je vnaprej pripravil in v katerega jih je izstrelil panoptični stroj. Obstaja sistem, v katerem je vse vnaprej predvideno in v katerega je posameznik vgrajen. Sistem in oblast, ki sta posamezniku zgradila njegov svet. V totalnem svetu ni prostora npr. za marksistično razumevanje, v katerem je na eni strani kapitalistični razred absolutno zlo in ki ga v tej luči z lahkoto prepoznamo, zasovražimo in se mu upremo. Na drugi strani imamo namreč proletarski razred, ki ima odrešenijski značaj in predstavlja absolutno dobro. Posameznik se na tak način idejno takoj postavi na stran dobrih in se bori proti paradigmi oblasti – kapitalizmu. Tudi razmišljanje o samih sebi na freudovski način ni možno. V totalno razumevanje sveta namreč ne moremo postaviti potlačene seksualnosti kot prvino vsega slabega, ki povzroča histerijo in nevrozo in ki se ga mora posameznik zavedati ter ga nato pri psihologu s katarzo premagati. Vsega tega v totalnem svetu ni. Tam namreč manjka spoznanje slabega, ki se mu je treba upreti. Proizvedena vednost ne dopušča, da bi ljudje v družbi, v kateri živijo, začutili omenjeni dualizem. Zato je Matrika idealen svet. V njej ni nič negativno, ljudje ne poznajo absolutnega zla. Zato se ne morejo nikomur upreti. Človek ni svoboden, je suženj v zaporu za um. To pa je pravzaprav njegova blaženost. Šifra je z izdajstvom Morfeja in Nea hotel doseči ravno to, kar je potrdil z izjavo: »Nevednost (*ignorance*) je blaženost.« Totalna oblast poskrbi za vse vidike posameznikovega življenja, vesele in žalostne, srečne in nesrečne. Človek je vanjo vpet 24 ur na dan in se je zato ne zaveda. Nima namreč nobenega drugega objekta primerjave, na katerega bi se lahko nanašal in od katerega bi se totalnost lahko razlikovala. Gre torej za nevidno, a najbolj učinkovito totalitarizacijo, ki se je človek ne zaveda in jo zato sprejema, kot bi šlo za njegovo lastno življenje, o katerem lahko svobodno odloča. Človek v Matriki živi v tej iluziji in s to iluzijo hrani in krepi panoptični stroj (glej Fink-Eitel, 2002: 73-80).

Panoptični stroj Matrike smo s foucaultovskim izrazom že večkrat opredelili kot kompleksno razmerje sil, decentralizirano mrežo posameznih odnosov moči. V Matriki, tako kot v družbi Velikega brata, ni apriornosti, ker je vse podvrženo trenutnemu razmerju sil in je torej resnica – vednost spremenljiva. Panoptikon je v tem pogledu absolutno relativen. Odvisen je od tega, kdo trenutno zaseda mesto v središčnem stolpu. Nadzornik (Matrika, Veliki brat) vodi t.i. Igro resnice. S prisposodbo iz Nietzscheja bi torej lahko rekli, da je v totalnih sistemih Bog mrtev. Ta je namreč prisposoda, s katero Foucault opredeljuje družbo. Družba, v kateri ni neke apriorne gotovosti, ki jo v krščanski kulturi predstavlja Bog. Nasprotno gre za družbo relativnosti in trenutnosti. Ljudje – obodne celice panoptikona ne morejo v verskem besednjaku izražati vere v »enega Boga, Očeta vsemogočnega, Stvarnika nebes in zemlje, vseh vidnih in nevidnih stvari...«, po drugi strani pa niso sposobni niti laičnega Descartesovega razumevanja »*cogito ergo sum*«, v katerem človek in njegov

razum dejansko določata svet okoli sebe. V Matriki torej ni ne Boga (v verskem pomenu) in niti človeškega razuma (v laični govorici), da bi postavljala jasne okvire in določala enkratno in nespremenljivo mesto subjekta in objekta diskurza. Totalni sistem je tako hkrati ateističen in antropofobičen, ker je zasičen s svojo totalnostjo in torej v njem ni mesta za nič drugega kot za sistem sam. Slednji pa je, kot smo že večkrat omenili, spremenljiv in relativiziran. Ne obstaja Oblast z veliko začetnico, ni Oblasti od zgoraj navzdol, v primeru panoptikona lahko govorimo le o mikrofiziki oblasti, o oblasti od spodaj navzgor, o množtvu oblasti in o stalnem boju.

To ugotavljanje je pomembno v luči razumevanja vloge, ki jo v filmski trilogiji odigra Neo. Neo namreč svojo vlogo Edinega postopoma dokazuje tako, da premaga svet discipline in konformizma ter hkrati dokazuje lažno zasičenost ateističnega in antropofobičnega sveta Matrike. S pomočjo antropofilije in trdnega zavedanja jaza, ki ju postavi nasproti panoptičnemu relativizmu množtev oblasti, se Neo spopade z Umetno inteligenco in agentom Smithom. Neo se mikrofiziki oblasti ne upre z veliko Revolucijo, ki bi po foucaultovski logiki bila samo sinonim za vzpostavitev nove totalne oblasti: Oktobrska revolucija in vzpostavitev komunističnega režima najprej v SZ in kasneje v celi vzhodni Evropi ter v satelitskih državah sta v tem primeru zelo nazorni. Neo se torej poslužuje revolucije z malo začetnico, tiste ki gre nujno preko vsakega posameznika in ki jo posplošeno lahko imenujemo zavedanje in vzpostavljanje jaza. To pravzaprav počenja že Morfej, ko izvaja proces odklapanja. Torej v boju proti oblasti (sistemu množtev oblasti) je potrebna revolucija z malo začetnico (glej Lukšič in Kurnik, 2000: 184-86). Te tematike bomo vsekakor bolj poglobljeno obravnavali v naslednjih poglavjih .

1.4 LOGOFBIJA – RECEPT ZA TOTALNOST MATRIKE

Zanimiv vidik, ki ga vzpostavlja komunikološko - panoptični pogled, je tudi logofobija oblasti. Oblast se v totalnih sistemih legitimira skozi vednost, ki ji je podrejena. Vednost pa je totalna na vseh področjih t.i. humanistike. Skozi oblast vzpostavljena vednost je torej totalna tudi v množični komunikaciji oz. komunikaciji, ki se izvaja v odnosu oblast – podrejeni, v komunikacijski sferi, ki gre od središčnega panoptičnega stolpa v smeri obodnih atomiziranih celic. Potencial, ki ga v sebi ima komunikacija, je namreč neizmeren. Oblast se tega boji in posledično ustvari logofobijo. V *Redu diskurza* Foucault razlaga, da gre za »vrsto bojazni pred temi dogodki, pred maso izrečenih stvari, pred vsem kar bi lahko bilo nasilno, nestalno, bojevito, neurejeno, hujskaško, pred nerazumljivim in nenehnim šumenjem diskurza« (Fink-Eitel, 2002: 60). Skozi monopol nad vednostjo skuša oblast urediti diskurz, besednjak povprečnega človeka z vsemi konotacijami in

denotacijami, ki izhajajo iz kulturnega in vrednostnega območja posamezne civilizacije, posamezne družbe. Oblast mora torej strogo slediti in usmerjati vzpostavljanje »besednega zaklada« in pomena posameznih fraz, besednih zvez in samih besed. Neprijetni deli diskurza se torej tabuizirajo, ritualizirajo se diskurzivna stanja, zapirajo se »norci«, vzpostavljajo se (trenutne) dogmatske resnice. Za nazoren primer se lahko ponovno obrnemo na Orwella in njegov *1984*, ki logofobijo obdela zelo podrobno. Gre za princip nove govorice *Newspeak*, ki jo v družbi Velikega brata dopolnjujejo oz. cepijo na prafaktorje. Cilj totalnega sistema Velikega brata je enajsta izdaja *Newspeak* slovarja, popolnega jezika, ki vsebuje samo najbolj nujne slovnične in sintaktične elemente in ki naj bi bil nared do leta 2050. *Newspeak* ni samo sredstvo komunikacije, temveč predvsem način ustvarjanja modusa vivendi in mišljenjskih pogojev za atomizirane celice v obodu panoptikona. In, kar je najpomembnejše, *Newspeak* preprečuje oz. onesposablja vse druge načine mišljenja, ki ne odgovarjajo ideologiji *Ingsoc*. Novi jezik je namreč zgrajen tako, da bi preprečil enega izmed najhujših zločinov, ki ga lahko zagreši človek, zločin mišljenja. *Newspeak*, ki krči besedni zaklad na najenostavnejše sintagme, človeka pripelje do tega, da si zločin razmišljanja sploh ne more več zamisliti, ker je razmišljanje vezano na besede. Torej, če besedišča ni (in za njegov izbris skrbi prav odbor, ki urejuje slovar jezika *Newspeak*), je mišljenje onemogočeno. Primanjkuje nam namreč osnovno sredstvo razmišljanja: besedni zaklad z vsemi denotacijami in konotacijami. *Newspeak* slovnica je zgrajena na tak način, da ima vsak izraz zelo jasen, nedvoumen in predvsem en sam pomen. Označenec besede mora biti jasen in ne sme imeti sekundarnih pomenov: to bi namreč lahko škodilo integriteti partije. Bistvenega pomena je torej, da se nepotrebni izrazi popolnoma odpravijo, preostale besede pa je treba očistiti denotacijskih (v prvi vrsti ideoloških in mišljenjskih) pomenov. Kot primer vzemimo besedo *prost*. Omenjeni pridevnik v *Newspeaku* ohranja samo svoj »materialni« pomen. Npr. v stavku *Danes sem prost* nosi pridevnik neobremenjen pomen *Danes mi ni treba v službo*. To je v *Newspeak* jeziku dovoljeno. Ni pa dopuščen drugi, ideološki pomen besede *prost*, ki se denotacijsko veže na pridevnik *svoboden*. V novi govorici Velikega brata ne moremo govoriti, da je bivši zapornik sedaj *prost*, ker že večkrat omenjeni pridevnik dobi v tem kontekstu pomen *svoboden*. V tem trenutku smo seveda prekoračili mejo ideološkega/mišljenjskega in smo zato po zakonih Velikega brata zapadli v zločin razmišljanja. *Newspeak* besedi *prost* odvzame denotacijski pomen *svoboden*, tako da je za ljudi zločin mišljenja neizvedljiv, ker ne morejo poznati njegovih leksikalnih in pomenskih osnov.

Logofobija postane tako očitna. Zelo pomenljiv je pri tem pogovor med Winstonom in sodelavcem, ki je zaposlen v uradih, kjer *Newspeak* nastaja:

»Ali ne vidiš, da je cilj jezika *Newspeak* spremeniti obseg razmišljanja? Ob sklepu tega procesa bo zločin razmišljanja dobesedno nemogoč, ker ne bodo obstajale besede, s katerimi se bo lahko

izrazil. Vsako nujno potrebno misel bomo lahko skrčili v eno samo besedo: njen pomen bo strogo določen, vsi stranski pomeni pa bodo izbrisani in pozabljeni. Vsekakor smo v enajsti izdaji (slovarja Newspeak, op. av.) temu že zelo blizu. Proces pa se bo nadaljeval še dolgo potem, ko bova ti in jaz mrtva. Vsako leto manj in manj besed, raven zavesti postaja vse nižja. Sicer tudi danes nimamo nobenega opravičila, da zapadamo v zločin mišljenja. Gre za samodiscipliniranje, nadzorovanje. Nekoč v prihodnosti tega ne bomo potrebovali. Revolucija bo popolna, ko bo jezik popoln. Newspeak je Ingsoc in Ingsoc je Newspeak« ... »Tudi gesla se bodo spremenila. Kako bi lahko še vedno obstajalo geslo "Svoboda je suženjstvo", ko pa je bil pomen besede svoboda izbrisan. Celoten proces mišljenja bo drugačen. Razmišljanje, kot ga mi danes razumemo, ne bo več obstajalo. Ortodoksnost pomeni odsotnost razmišljanja, oz. sploh ne čutiti potrebe po razmišljanju. Ortodoksnost je nezavedanje.« (Orwell, 1990: 55-56).

Izhajajoč iz zadnje misli se lahko vrnemo na trilogijo *Matrixa*. Ortodoksnost (pravoverje) je nezavedanje. To je sprejel Šifra, ko je izdal Morfeja in Nea, v to so vtopljeni vsi atomizirani posamezniki na obodu panoptikona. In Umetna inteligenca se v ustvarjanju stanja nezavedanja spretno poslužuje tudi logofobije. Človek ne sme nikoli dobiti (leksikalnih) sredstev, s katerimi lahko ugotovi, da je sam prazvapprav več kot samo konformna celica na družbenem tekočem traku. Zato agent Smith glavnega filmskega junaka vseskozi imenuje Mr. Anderson, tudi ko Neo že zelo očitno prevzame vlogo Odrešenika, torej svobodnega človeka. Še v zadnjih prizorih prvega filma se med divjim bojem agent Smith obrača na nasprotnika z besedami:

Agent Smith: »Užival bom v gledanju, kako umirate, gospod Anderson«

Agent Smith nato porine Nea na tračnice podzemne železnice in mu pred drvečim metrojem šepne:

Agent Smith: »To je zvok neizbežnosti, zvok smrti. Na svidenje, gospod Anderson.«

Neo takrat še zadnji trenutek odrine Smitha na tračnice, sam pa odskoči stran in zavpije:

Neo: »Moje ime je Neo!«

(The Matrix)

Sintagma "gospod Anderson", s katero se agent Smith vseskozi obrača na Nea, je prototip logofobije, ki jo ustvarja Umetna inteligenca v svetu Matrike. Ljudje se ne smejo zavedati svoje sposobnosti razmišljanja, zato morajo vsi ostati g. Anderson, nihče se ne sme spremeniti v Nea, ki je dojel, kaj pomeni misliti s svojo glavo. Pojem Neo v slovarju Umetne inteligence in Matrike ne obstaja, zato da ljudje ne bi dobili možnosti (ali vzpodbude) za »drugačno« razmišljanje. Thomas Anderson je bil namreč v Matriki priklopljeni neverni Tomaž (ime ni naključno). Bil je torej

konformirani posameznik, panoptična celica, uspešni dosežek računalniškega sveta. G. Anderson ima denotacijski pomen konformiranega, priklopljenega, panoptičnega človeka, Neo ima denotacijski pomen svobodnega, odklopljenega (in za Matriko nezaželenega) človeka. G. Anderson je zato dopusten. Agent Smith se tega zaveda, zaveda se hkrati tudi, da Neo ni dopusten, ker je sinonim za človeka, ki se je odklopil. Agent Smith potemtakem vseskozi za nasprotnika uporablja samo tisto ime, ki je dopustno in doumljivo v svetu računalniške Matrike.

2. KAKO JE NEO POSTAL MESIJA? FIGURA MORFEJA

2.2 MORFEJ, SANJSKI UČITELJ

2.1.1 *Morfej in beli zajec*

Človek, ki je vklopljen v Matriko, je strogo vezan na računalnike. Slednji mu ustvarjajo virtualni svet, v katerega verjame in ki mu je edina gotovost. Ko Trinity in Stikalo v prvem delu filma peljeta Thomasa Andersona prvič k Morfeju in se jima »gost« nekoliko upira, mu zelo jasno ponudita dve možnosti: »*Our way or the highway* (Naša pot ali hitra cesta)«. Thomas Anderson torej lahko izbere med novim in nepoznanim svetom, o katerem ne ve ničesar, ter gotovim sistemom računalniških koordinat v binarnem sistemu, ki jih predstavlja hitra cesta in ki jo Thomas Anderson pozna do potankosti, ker je tam živel trideset let. Izbere seveda neznano pot, ker hoče dobiti odgovor na vprašanje: »*Kaj je Matrika?*« V tem trenutku prvič premaga Matriko, saj izbere v nasprotju z naukom in ustaljeno rutino Umetne inteligence. Izbere pot nekonformnosti in iskanja novega, kar seveda ni zaželeno.

Kako Thomas Anderson sploh pride do nepričakovanega nekonformizma? Uporništvo ima v genih. V Matriki je njegovo ime bilo sicer res (neverni) Tomaž, ki še ni spoznal resnice, hkrati pa je imel tudi zelo poseben priimek: Anderson, angleško-starogrško mešanico, ki nam veliko pove. Son je v angleščini sin, ανήρ (aner) pa je v antični grščini mož oz. človek. Če ju združimo, priimek Anderson lahko prevedemo z besedno zvezo Sin Človekov, ki je v krščanstvu nedvoumni označevalec Jezusa Kristusa, Mesije, Odrešenika. Neo je torej še kot v Matriko priklopljena celica imel v genih zapisano svojo mesijansko vlogo.

To pa še ni vse. Thomas Anderson je potreboval spodbudo, da se je zavedal, kdo pravzaprav je. Nekdo ga je moral odklopiti in mu spregovoriti, da se je nato iz nevernega Tomaža spremenil v Sina Človekovega. To vlogo odigra Morfej, skrivnostni heker, vzornik Thomasa Andersona in Neov učitelj. Režiserja tudi Morfejevega imena nista izbrala naključno. V antični mitologiji je bil namreč Morfej bog sanj. Isto vlogo obdrži Morfej tudi v vseh treh filmih. Tudi v Matriki nagovarja ljudi v sanjah, njegova sporočila je treba razčleniti in jih interpretirati, vzpostavlja stik s posameznikom v njegovi singularnosti in nenazadnje odklaplja panoptične celice. Njegov delovni prostor ima svoj naravni humus v svetu sanj, iz njega črpa moč in preko njega deluje.

Živijo, Neo...

Thomas Anderson, ki je s slušalkami zaspal na pisalni mizi, se zbudi in opazi čudne napise na ekranu.

Matrika te ima...

Slèdi belemu zajcu...

Tok, tok, Neo...

(The Matrix)

Morfejeva sanjska narava je prikazana že v prvem prizoru prvega Matrixa. Thomas Anderson sredi noči zaspri pred računalnikom. Tedaj je za Morfejeva sporočila veliko bolj dojemljiv, ker je panoptični sistem nekoliko bolj ohlapen. Človek, ki je buden, je bolj podvržen panoptičnim pravilom, zaporu za um. Posameznik takrat s čutili doživlja vnaprej pripravljeno realnost, njegov um pa vpija ideološko plat Umetne inteligence. Budni človek v Matriki s freudovskim izrazom razvija svoj superego zelo solidno. Edini trenutek, v katerem je človeški superego nekoliko bolj ranljiv, je spanec oziroma sanjanje, ko se nezavedno v šifrirani cenzurirano onirični obliki prikaže sanjavcu. Zato lahko ima Morfej, ki je v Matriki le navaden računalniški kriminallec, do atomiziranega posameznika dostop le, ko slednji sanja. To se zgodi tudi Thomasu Andersonu. Sam zaspri pred računalnikom, Morfej pa ga takrat s skrivnim sporočilom »*Sledi belemu zajcu*« usmeri na pot zunaj Matrike. Usmeri ga na pot, ki vodi zunaj panoptičnega sveta, v katerem nesporno prevladuje superego. Svetuje mu, naj sledi belemu zajcu. Tistemu, ki je Alico v pripovedki povedel v jamo sanj. Thomas Anderson sporočilo – svoje sanje pravilno interpretira in se tako po zaužitju rdeče tabletki znajde v nepriklopljenem novem svetu, v katerem mu Morfej ponuja samo resnico in nič drugega.

Resnica, ki jo ponuja Morfej, je resnica odklopljenega človeka, ki se z izstopom iz Matrike osvobodi. Zato je resnica, ki jo bog sanj ponuja z odklopom, namenjena nekonformiranemu posamezniku, ki kot človek prvič začuti stvarnost in realnost. V Matriki namreč človek nima presežne vrednosti čutnosti in kreativnosti, ker je podrejen računalniškimi pravilom. Vse je vnaprej preračunano in predvideno, prostora za ustvarjalnost ni. Človek v Matriki zaznava nekaj, kar je bilo vnaprej predvideno. Tega pa nikakor ne občuti in ne zazna v svoji individualnosti. Morfej odklopljenim ponuja ravno to, da resnico prvič občutijo na lastni koži, s svojimi čutili in ne pod vplivom vnaprej določenega računalniškega sistema.

V Matriki je človek podvržen svojemu superegu do skrajnosti. Zaradi tega ima Morfej do posameznika težak dostop. Edini trenutek dneva, v katerem vnaprej določena računalniška pravila (superego) niso tako močna, je spanec in sanje, v katerih se lahko, čeprav v cenzurirani obliki,

pojavi nezavedni in potlačeni - singularni del človekove osebnosti. Takrat bog sanj spregovori človeku, ki je med spanjem oz. med sanjanjem najbolj dojemljiv za njegova sporočila.

2.1.2 *Neo mora sanjati*

Sigmund Freud je v *Interpretaciji sanj* povzemajoč nekatere filozofe in mislece izpostavil odnos med sanjami in budnostjo. Freud je vzpostavil primerjavo različnih mnenj. Nekatera zagovarjajo idejo, da so sanje nadaljevanje budnosti oz. projekcije tega, kar smo čez dan videli, slišali, občutili. Tem mnenjem nasproti je Freud postavil tiste mislece, ki so se ogrevali za razlago sanj kot pojava, ki nima nič skupnega s stanjem budnosti, češ da dodaja ali jemlje drobce iz »realnega« življenja in jih prosto kombinira ali pa da ustvarja čisto nove podobe. Neko vmesno pot med obema skrajnostima v Freudovem pregledu najde filozof J.G.E. Maass: *»Izkušnje potrjujejo našo tezo, da najpogosteje sanjamo tiste stvari, ki zadevajo naše najbolj goreče strasti. Od tod lahko sklepamo, da naše strasti nujno pogojujejo sanje. Častihlepnež sanja, kako dosega nove uspehe, zaljubljenec se ubada z objektom svojega sladkega upanja...«* (Freud, 1985: 20). Sanje so torej vsekakor odraz človeka samega, ne glede na to, če se v večji ali manjši meri vežejo na to, kar smo doživeli v budnosti. V tem smislu lahko jemljemo sanje kot resnične. Sanje so resnične, ker odražajo pristno človekovo reakcijo na stvarno dogajanje in doživljanje slednjega. Te reakcije niso strogo vezane na superego, ki ga je v Matrixu ljudem vsilila Umetna inteligenca skozi virtualno Matriko, ker so sanje v domeni človeškega nezavednega, v katerem ima superego manjšo moč. Resničnost sanj, ki jih jemljemo kot cenzurirano-onirični zamaskirani produkt našega nezavednega, se potrjuje skozi Freudove besede v že omenjenem delu: *»Nezavedni procesi psihe pomenijo funkcionalno in stvarno izražanje jasnega dejstva... Številne pripetljaje, ki smo se jim zaradi njihove manifestacije v sanjah čudili, ne moremo pripisovati sanjam samim, temveč nezavednemu, ki deluje tudi čez dan... Ko se proces sanjanja pojavi kot nadaljevanje ali zaključek dnevnih dejavnosti in nam razkrije nove povsem verodostojne ideje, moramo celotni proces le sleči nepotrebne sanjske preobleke, posledice oniričnega delovanja in pomožnih aktivnosti temačnih sil, ki prihajajo na dan iz globin psihe«* (Freud, 1985: 552-54). Ko o sanjah govorimo kot o znanilkah realnosti, nam mora seveda biti jasno, da govorimo o realnosti ali realnem svetu, ki ga doživlja vsak človek kot avtonomen posameznik, ki ga ne nadzoruje totalni panoptični stroj. Drugače povedano, gre za svet, ki ga doživlja vsak človek, a se večkrat tega ne zaveda, ker nanj delujejo zunanji pritiski v obliki superega. To je v Matrixu jasno prikazano. Superego in strogo moralno avtoriteto predstavljajo računalniški sistemi in Umetna inteligenca, ki izvajajo nadzorovanje in tako preprečujejo človeku doživljanje realnosti, o kateri smo govorili v zvezi s sanjskim svetom.

V Matriki pa se ob tem postavljajo tudi novi dvomi v zvezi s svetom sanj in zvezo med sanjami, ki jih vzpodbuja Morfej in tistimi, ki jim je človek podvržen v virtualnem svetu Umetne inteligence.

Morfej: »Si kdaj sanjal, Neo, in bil prepričan, da so sanje resnične? Recimo, da se ne bi mogel zbuditi iz teh sanj, kako bi potem vedel, kakšna je razlika med sanjskim svetom in resničnim svetom?«

(The Matrix)

Neo se po nastanku na Nabukadnezarju in postopnem ozaveščanju svoje mesijanske vloge zave, kako so pomembne sanje kot dodana vrednost v življenju svobodnega človeka. Pred tem korakom je Neo, še kot Thomas Anderson, živel v drugem svetu, v svetu Matrike. A ni tudi svet Matrike po svoje sanjski svet? Navsezadnje sam Thomas Anderson pred odklopom doživi kar nekaj nejasnih dogodivščin, o katerih ne zna natančno povedati, ali jih je sanjal ali jih je res doživel. Gre za prizore, ko Thomas Anderson zamudi v službo, ga nadrejeni nadere, kasneje ga na delovno mesto pokliče Morfej, da bi ga opozoril pred nevarnostjo agentov. Policija ga aretira pod vodstvom agentov, ki mu nazadnje spustijo v trebuh trakuljo nadzorovalko. Po vseh teh prizorih se junak naenkrat prebudi iz hude nočne more. Prebudi ga pravzaprav telefon. Neo dobi Morfejevo sporočilo in se odpravi k njemu v družbi Trinity in Stikala. Trinity mu tedaj s posebno napravo izsesa trakuljo. Thomas Anderson torej vsega le ni sanjal. Kako je v tem primeru v Matriki z mejo med sanjami in realnostjo?

2.1.3 *Sanje – računalniški konstrukt?*

Vsekakor ne moremo govoriti samo o Morfejevem pojmovanju sanj. Colin McGinn meni, da je pravzaprav celotna Matrika pravcati sanjski svet, v katerega računalniki uspavajo ljudi in jim programsko pripravijo čudovite sanje. Po njegovem mnenju gre za psihološko stanje človeka, ki ga ustvarja in spreminja Umetna inteligenca. Pomembno je, da se ljudje ne prebudijo, ker bi v tem primeru, tako kot Neo, vsi spoznali pravo naravo Matrike. Sanje so torej iz tega vidika podobe in kot take sredstvo nadzоровanja. Z Wittgensteinovimi besedami so namreč podobe »podrejene volji«, volja pa je lahek plen panoptične mašinerije. McGinn trdi, da je Umetna inteligenca pogreznila človeka v globoke sanje, iz katerih se ne more sam prebuditi. Vsiljenih sanj človek ne more nadzorovati, ker se ne more z njimi zavestno soočiti. Priklopljeni posameznik je v panoptičnih sanjah pasiven. Obstaja sicer posebno stanje, ko se na videz globoke sanje dajo uspešno

nadzorovati. Lucidne sanje so fenomen, s katerim nadzorujemo globoki del spanca v Matriki: to je stanje, ko se zavedamo svojih sanj in jih lahko zato nadzorujemo. To je v filmski trilogiji Matrix seveda omogočeno samo odklopljenim prebivalcem Ziona. Neu to docela uspe. Z odklopom postane lucidni sanjač, ki je sposoben v vsakem trenutku prevzeti nadzor nad vsiljenimi sanjami. Wittgenstein je govoril o sanjah kot o podobah podrejenih volji. V Matriki voljo ljudi določa Umetna inteligenca. Neo to postavi na glavo. Odklopljeni in osvobojeni Neo »vsili« svojo voljo virtualnemu svetu in zato lahko brez težav prelamlja zakone fizike in ustavlja leteče krogle. Sam postavi pravila, ki zanj veljajo v svetu vsiljenih sanj. Konec prvega filma nam pokaže, da sami agenti postanejo objekti Neove volje in zato njegov lahek plen (glej McGinn, 2002).

Andy Clark, profesor filozofije na univerzi v Indiani, se spušča v podobno razmišljanje. Tudi sam meni, da so sanje, ki jih povzroča Matrika, le sredstvo, s katerim bi Umetna inteligenca nadzorovala in onespobila spečega sanjavega človeka, medtem ko računalniki iz njega srkajo potrebno energijo. V tem kontekstu lahko govorimo, da Umetna inteligenca uspava posameznika v globok spanec, ki ga strokovno imenujemo faza REM, v kateri so za vsakega spečega človeka značilne dodelane in »žive« sanje, ki pa jim primanjkuje koherence in logičnega upoštevanja splošnih fizičnih in moralnih načel. Človek nanje ne more vplivati. Računalniki so dejansko predelali ta del sanjanja, ga priredili svojim potrebam ter pri tem izkoristili nekritičnost priklopljenih posameznikov. V morju nekritičnosti, ki ga je povzročila Matrika, postane Neo lucidni sanjavec, ki je sposoben sanje vzeti v svoje roke. V teh idejah sta si McGinn in Clark zelo podobna, Clark pa pri tem gre korak dlje. Ne zadovolji se z razlago sanj. Če bi bila Matrika enaka fazi spanja REM, bi morali ljudje popolnoma nekritično sprejemati vse, kar se v njej zgodi. To pomeni, da bi morali popolnoma brežhibno sprejemati tudi Neove vragolije in divje boje med dobrimi odklopljenci in hudobnimi računalniki. Priklopljene celice se res ne sprašujejo pretirano, zakaj se vse to dogaja, a vseeno to dojemajo kot nekaj nenavadnega. Zato Clark postavi še eno tezo: Matrika ni svet sanj, ampak izredno dobro dodelana simulacija realnega sveta. Umetna inteligenca je ustvarila do potankosti natančno virtualno realnost fizike in strukture normalnega človeškega sveta. Računalniki neprestano nadzorujejo živčni (nevro) sistem človeških možganov. V tem primeru je proces, ki so mu virtualno vsak dan podvrženi človeški možgani, na las podoben realnemu vsakdanjiku: stanje budnosti, faza N-REM (lahki spanec), faza REM (globoki spanec in sanjanje). Človeški možgani, ki jih računalniki izstrelijo v svet virtualnosti, po tej teoriji doživljajo realno stanje budnosti in spanja ter sanjanja. Izjema je pravzaprav v tem, da so realni občutki preneseni v nerealen svet. Svet Umetne inteligence se odziva na človeške potrebe z ustreznimi povratnimi informacijami. Seveda se ob tem postavlja vprašanje: kje so pravzaprav priklopljeni ljudje? So v celici, v kateri so fizično prisotni in ki jim jo je dodelila Matrika ali so v virtualni Matriki, v katero

so izstreljeni njihovi možgani. Tak simuliran svet zaradi svojih lastnosti (na las je podoben realnemu) predvideva ohranjanje vseh zakonitosti realnega sveta: živi od Kantovih apriornih dimenzij čas – prostor in se posledično naslanja na zakone fizike. Težava pri sprejemanju omenjene teze nastane ob dejstvu, da se Neo v Matriki poigrava z zakoni fizike vsakič, ko si to zaželi. Če povzamemo po Clarku, moramo torej trditi, da je Matrika kombinacija obeh hipotez: delno gre za vzpostavljen sanjski svet, delno za simuliranje, ki je na las podobno realnemu svetu (glej Clark, 2003).

Korak dlje gre filozof Mark Rowlands. Sam se opredeli za interpretacijo Matrike kot sveta sanj in to prisopodobo prenese na (naše) vsakdanje življenje. Gre za dva tipa sanj, zanimive in dolgočasne. Zanimive naj bi bile sanje, ki jih človek dojema kot take. Če se poslužimo besednjaka iz prejšnjih poglavij, je zanimiva faza REM, nezanimiva pa je faza budnosti. Vprašanje, ki ga izpostavi Rowlands, je: kaj pa če je stanje budnosti le dolgočasno in nekoliko koherentnejše nadaljevanje sanjanja iz faze REM? Če bi namreč tezo o sanjskem svetu vzeli za resnično, bi človek znotraj tega sanjskega sveta nikoli ne mogel ugotoviti, da ne živi v realnem svetu. Postavljal bi si lahko dvome o tem, nikoli pa bi mu ne uspelo dobiti dokončnega odgovora. S tem se dejansko dotakne tudi Descartesovega skepticizma. Človek ne more nikoli biti gotov, da je svet, za katerega meni, da je realen, resnično realen. Morda je samo sanjski svet. Prevedeno v jezik Matrike: človek ne more nikoli biti prepričan, da živi v realnem svetu, ker obstaja vedno dvom, da je nad vsem virtualni sanjski svet Matrike. Umetna inteligenca in Matrika igrata v Descartesovem besednjaku vlogo zlobnega demona, ki človeka zapeljuje na stran pota. Računalniški demon prepričuje ljudi, da obstajajo in živijo v realnem svetu, medtem ko jim sam pripravlja in prireja celotno življenje (glej Rowlands, 2003: 33-39).

2.1.4 *Morfejeve sanje*

Kakšno vlogo igrajo torej sanje v filmski trilogiji Matrix? So sredstvo, s katerim Morfej odklappja ljudi in jih osvobaja? So torej odločilna sestavina, ki spremeni panoptično celico v človeka z občutki in razumom? Ali so le krinka pod katero Umetna inteligenca parazitsko zlorablja človeka, da bi mu izsesala prepotrebno energijo? Iz gornjih poglavij lahko določimo dve antitetični tezi. Dejansko pa je antiteza le navidezna, ker govorimo o dveh popolnoma različnih stvareh. Kar je Freud (in poznejši psihologi) dognal v zvezi s sanjami, je v popolnem nasprotju z vnaprej določenimi sanjami, ki jih ustvarja Matrika. Freudove in dejansko Morfejeve sanje odrešujejo človeka, ker mu ponujajo tisto bilko človeškosti, ki jo je izgubil s priklopom v panoptično celico. V nasprotju s tem, pa skuša Umetna inteligenca ljudem vsiliti sanje, v katerih prevladuje računalniški superego in v katerih je torej bilka človeškosti iz Morfejevih sanj dejansko nemogoča. Bog sanj

skuša iz človeka spraviti na dan tisto njegovo plat, ki ga najbolj razlikuje od računalnikov: nepredvidljivost človeške ustvarjalnosti. Nepredvidljivost je ključ pri razumevanju celotne zgodbe. Računalniki se ljudi bojijo zaradi te lastnosti, ki je pravzaprav človekova dodana vrednost. Cilj Umetne inteligence je spraviti ljudi na življenjski nivo binarnega sistema, v katerem sta vedno možni samo dve opciji. Računalniki delujejo po tem sistemu in zdi se jim nevarno, da bi ljudje, njihov vir energije, delovali večplastno.

Morfej: »Kljub vsemu njihova moč in hitrost še vedno izhajata iz pravil, na katerih stoji svet. Prav zaradi tega ne bodo nikoli tako močni ali hitri, kot si lahko ti.«

Neo: »Kaj mi hočeš povedati – da se bom lahko izogibal kroglam?«

Morfej: »Ne, Neo, rad bi ti povedal, da se ti ne bo treba, ko boš pripravljen.«

(The Matrix)

Agenti, čisti produkt računalniškega sveta, so se sposobni umikati kroglam, ker so bili za to programirani. Njihova spretnost je za priklopljene ljudi nemogoč dosežek, ker so bili programirani na nižjem nivoju. Računalniško programirani superego priklopljenemu človeku veleva, da se v Matriki krogli ni mogoče izogniti. Sanje, ki jih vsili Umetna inteligenca s tega vidika omejujejo človeka, ker mu pred kroglo nudijo eno samo možnost: smrt. Priklopljeni človek lahko razmišlja (ali bolje rečeno sanja) samo v binarnem sistemu, ker mu računalniki dajejo na razpolago samo to možnost. Priklopljena panoptična celica se seveda tako spremeni v računalniški proizvod, ki ji primanjkuje osnovna človeška sestavina, čustvena plat. Od tod lahko logično izpeljemo, da je panoptični človek, tako kot navsezadnje računalniki, skrajno predvidljiv. Deluje namreč po tistem binarnem sistemu, ki se ga da do potankosti vnaprej predvideti z logičnimi izračuni. Z Morfejevimi besedami povzeto, izhajajo panoptični posamezniki in računalniki iz pravil, ki so določena in imajo neprekoračljive meje.

Za Nea to ne velja. Mesijanska vloga, ki jo v trilogiji odigra Keanu Reeves, je pravzaprav samo simbolična prispodoba za neizmerni potencial, ki ga ima vsak osvobojeni človek, človek, ki se zave vseh svojih plati, racionalnih in čustvenih. Zaradi čustvene plati postane osvobojeni človek nepredvidljiv. Ne razmišlja v strogo racionalnem binarnem sistemu, včasih sprejema tudi na videz neracionalne odločitve. To se zgodi v drugem delu trilogije Matrix Reloaded, ko Arhitekt predoči Neu dve možnosti: rešiti Trinity ali rešiti Zion. Logična odločitev *Tistega* bi morala biti rešitev Ziona, Neo pa se odloči najprej rešiti Trinity. S tem na videz obsodi Zion na propad, a dejansko ga ne. Izigra binarno logiko računalnikov. Že prej izigra Umetno inteligenco v prvem filmu, ko uresniči Morfejevo napoved, da se mu ne bo treba izmikati kroglam. Spozna, da lahko binarni svet

nadzoruje, ker je njegov potencial večji in obsežnejši od binarnega razmišljanja. Takrat se Neo dokončno odklopi od virtualne Matrike, njene binarne logike in spozna resnico, ki mu jo je Morfej razodel ob prvem srečanju.

Dilema o tem, katera je prava narava sanj v Matrixu (računalniška ali Morfejeva) se torej ne postavlja. Sanje, ki jih proizvajajo računalniki pravzaprav niso sanje, ampak simulirane in omejene podobe, medtem ko resnico, ki jo ponuja Morfej, sestavljajo sanje, ki jih mora človek sicer razvozlati in razumeti, jih nato v realnem življenju dograditi, a zato posamezniku ne postavljajo nobene meje. Zaradi njih postane človek edinstven in se oddalji od konformnosti, ki mu jo hočejo vsiliti računalniki. Čim bolj osvobojeni posameznik razvija in dograjuje sporočila boga sanj, tem učinkoviteje in lažje se bori proti agentom. V tem je skrivnost nepredvidljivosti in ustvarjalnosti, ki ločuje človeka od računalnikov. V tem je skrivnost, zakaj se Neo na koncu ni treba umikati krogam.

2.2 MORFEJEVA INTERPRETACIJA FREUDOVIIH SANJ

2.2.1 *Morfej v vlogi psihologa*

Ko govorimo o svobodnem človeku, ki mu uspe odklop od Matrike, ne moremo mimo Morfeja in njegove vloge boga sanj. Skozi sanje namreč kapetan ladje Nabukadnezar prebudi v osvobajajočem se človeku potlačeni nezavedni del, ki ga je vsiljeni superego binarnega sistema računalnikov človeški duši onemogočil. Morfeja lahko iz tega zornega kota razumemo kot psihologa, ki človeku pomaga razvozlati latentni pomen njegovih sanj. Manifestna podoba namreč vedno vsebuje onirično cenzuro, tančico skrivnosti, ki jo mora človek razkriti, da bi svoje sanje bolje razumel. Sanjanje je v svojem latentnem pomenu dejansko odslikava necenzuriranih, pristnih človeških doživljanj posameznih dogodkov in soljudi. Zavest, ki jo obvladuje superego in je vezana na družbena pričakovanja in moralne avtoritete, ta doživljanja v sanjah potvori oz. jih cenzurira, ker se ji ne zdijo primerna in postajajo družbeno moralno sporna. Človek se mora pri njihovem dešifriranju in razbiranju pošteno potruditi. Ljudje, ki so konformirani družbenemu superegu, težko sprejemajo latentna sporočila sanj: v tem jim skuša pomagati Morfej. Neo je primer človeka, ki mu to uspe in zato postane *Tisti* (The One) (glej Mariani, Tarizzo, 1980: 54 – 66).

Trinity: »Še vedno ne moreš spati? Bi se pogovarjal?«

Neo: »Saj so samo sanje.«

Trinity: »Če se česa bojiš...«

Neo: »Želim le... Želim, da bi vedel, kaj naj naredim. To je vse; želim le to, da bi vedel.«

Trinity: »Saj bo poklicala, ne skrbi.« (govor je o Oraklju - Pitiji, op.av.)

(The Matrix Reloaded)

Neo v teku filmske trilogije le počasi odkriva svoj potencial in ga zato lahko uporablja le postopoma. Najprej se izmika krogam, nato krogle sam ustavlja, kasneje leti, v drugem filmu se sam sooča s tisoči klonov agenta Smitha, v tretjem pa sam z močjo misli premaguje straže – robote, ki spominjajo na hobotnice z lovkami. To se dogaja v realnem svetu in ne več v Matriki. Neo dobi z vsem tem res mesijanske razsežnosti, do tega dosežka pa mora prehoditi precejšnjo pot. Gornji odlomek je uvod v drugi del Matrixa in simbolično prikazuje Neov prehod v mesijansko vlogo, ki mu je namenjena. Nobenega naključja ni, da se dogajanje ponovno vrti okoli sanj. Neo namreč sanja, kako agent strelja na Trinity. Gre za nočno moro, režiserja pa mori pripiseta simbolno vlogo sanj. Gre namreč za opozorilne sanje, ali natančneje in z manj mističnimi besedami povedano, gre za neko »skrivno« odločitev, ki jo je Neo podzavestno sprejel, a je zavestno še ne more sprejeti. Neo tega sprva ne razume, stvar mu postane jasna komaj ob koncu filma, ko je dejansko postavljen pred težko odločitev, ki mu jo predoči Arhitekt: lahko se odloči, da bo rešil smrtno ranjeno Trinity in s tem obsodil na propad Zion in vso človeško vrsto. Lahko pa se odloči, da se bo vrnil k Viru in ohranil pri življenju človeško vrsto, a bo pri tem moral žrtvovati življenje ljubljene Trinity. Ko je v tem trenutku pred odločitvijo, se zave, da mu je bil odgovor že ponujen. Pravzaprav je odgovor v nezavednem že sprejel, a se tega ni zavedal. Odločitev – želja se mu v latentni obliki prikaže v nočni mori. Manifestna oblika je dejansko res le nočna mora, njena latentna vsebina pa sanjavcu nakazuje njegovo željo - odločitev, skrito v podzavesti. Sanje so torej ključ, s katerim Neo naposled reši hkrati Trinity in Zion (ter človeško vrsto). Moč in odgovornost Neove izbire in odločitve izigrata računalniško gotovost Arhitekta: nepredvidljivost človeškega faktorja pravzaprav izigra statistično preračunano gotovost binarnega sistema.

O sanjah kot znanilkah človeških podzavestnih odločitev je pisal tudi Freud. V *Interpretaciji sanj* omenja legende o vojskovodjih, ki so se po nočnih sanjah odločili za rizično in nevarno akcijo in se z njo vpisali v zgodovino. Gre za isti princip, ki smo ga zasledili že pri Neu. Sanje niso preroške znanilke in nimajo čarobnih funkcij. S Freudovimi besedami jih lahko opredelimo kot »izrazito obliko nagonov, ki jih sicer čez dan tlači odpor, a se ponoči ojačijo v virih nezavednega razburjenja« (Freud, 1985: 554). Ideje, misli, želje in odločitve človeka, ki morajo biti potlačene, lahko izhajajo iz spominov ali občutkov. Pri sublimiranju gre torej včasih za odstranjevanje spominov, v drugih primerih pa potlačeno nismo zavestno občutili. Vse, kar ostaja izven dometa

zavesti ali se vanjo pretihotapi cenzurirano, privede do psihonevrotičnih fenomenov. Gre za odnos med zavestjo in cenzuro. Sanje so torej spomini (in občutki), ki so bili dalj časa potlačeni, in podobne nezavedne nianse, ki prihajajo v zavest posredno v obliki na prvi pogled nesmiselnih podob. Nezavedni nagoni, ki nam jih razkrivajo sanje, imajo v psihičnem življenju zelo veliko potencialno moč. Sanje izhajajo iz preteklosti in vodijo človeka v prihodnost. Omenjena prihodnost, ki jo sanjavec obravnava kot sedanost, je vsekakor ustvarjena po podobi preteklosti, iz katere same sanje izhajajo (glej Freud, 1984: 554 – 60).

V grški mitologiji je Morfej bog sanj. Morfejeva vloga boga sanj v trilogiji Matrixa je ta, da nagovarja vsakega posameznika. Človek je božji sogovorec, hkrati je tudi božji naslovljenec. Pri tem je bistvenega pomena, da Morfej nagovarja ljudi v njihovi singularnosti. Vsak posameznik dobi od boga sanj različno sporočilo. Sanje so namreč posledica preteklih izkušej in potlačenih želja. Ker ima vsak človek za seboj različno preteklost, morajo biti sporočila boga sanj nujno prirejena ad personam. Morfej seveda pričakuje od vsakega človeka odziv vzpodbudi primeren.

Morfej: »Zion! Prisluhni mi! Res je, kar ste mnogi izmed vas že slišali. Stroji so zbrali vojsko in medtem ko govorim, se ta vojska približuje našemu domu...

...Verjemite mi, ko vam pravim, da so pred nami težki časi. Toda če se hočemo pripraviti nanje, moramo najprej odvreči strah pred njimi! Stojim pred vami, resnično brez strahu. Zakaj? Ker verjamem v nekaj, česar vi ne verjamete? Ne! Tu stojim brez strahu, ker se spominjam. Spominjam se, da sem tu zaradi poti, ki je za mano, in ne zaradi poti, ki je pred mano! Spominjam se, da se že stoletje bojujemo s temi stroji. Spominjam se, da že sto let pošiljajo vojsko nad nas, da bi nas uničili. In po stoletju vojne se spominjam najpomembnejšega. Še vedno smo tukaj.«

(The Matrix Reloaded)

Gornji odlomek je del Morfejevega govora v jami, v središču Ziona. Bog sanj se obrača na vse odklopljene ljudi. Nagovori jih zelo odkrito in iskreno. Pove jim resnico: v prvem delu trilogije je resnico obljubil in jo ponudil Neu, v drugem filmu jo razkrije vsem prebivalcem Ziona. V tem delu se jasno izpostavi nasprotje med Morfejem, ki mu je resnica edino vodilo, in obrambnim ministrom, ki se resnice boji, češ da je za širšo javnost nesprejemljiva. Zato prevzame obrambni minister Lock vlogo piara, ki prebivalcem Ziona ovije nevarno vojno stanje v tančico skrivnosti in megle. Pred svojimi ljudmi skuša demantirati vse prej kot obetajoče novice izza bojne črte. Morfej pri tem razmišlja drugače. Ljudem, ki jih nagovori, pove resnico naravnost v obraz. Večkrat smo že omenili, da je pravzaprav to najpomembnejši del poslanstva boga sanj. Svobodnim ljudem lahko Morfej govori samo resnico, ker je od nje odvisen in ji je zavezan. Igra namreč vlogo tistega dela

človeške psihe, ki je sicer podvržena samocenzuri in superegu (zato lahko Morfejeve pozive slišijo samo odklopljeni svobodni ljudje), a zato predstavlja pristni del človeških misli in občutkov. Zaradi tega Morfej ne more in ni sposoben lagati. Hkrati sproži tudi pri množici v votlini, tako kot že pri Neu, pomemben proces, ki spremlja razkritje resnice: pogum in spoznanje lastnih potencialov. Množica se po Morfejevem nagovoru ne ustraši in ne sproži panične reakcije, temveč se z vriskanjem in plesom pripravi na odločilni boj. Gre za tribalni prizor, ki ga bomo sicer kasneje še podrobneje analizirali, a pri katerem velja že tu podčrtati pozitivno (in propozitivno) reakcijo svobodnih ljudi. Zavedajoč se svojih sposobnosti, ki jih jim je nakazal bog sanj (*»Tu stojim brez strahu, ker se spominjam. Spominjam se, da sem tu zaradi poti, ki je za mano in ne zaradi poti, ki je pred mano«*), se pred odločilno bitko veselijo poti (spoznavanja resnice), ki so jo dotlej opravili in ki jih je pripeljala do tega, da sploh lahko stopijo v boj proti računalnikom (glej Rutar, 2003: 23 – 26).

2.2.2 Morfej, Orakljev sin?

Neo: »Domnevam, da je najbolj očitno tole vprašanje: kako ti lahko zaupam?«

Orakelj: »Zadetek v polno! Seveda to je rana na sol, o tem ni nobenega dvoma. Slaba novica je, da ne obstaja način, ki bi ti pomagal ugotoviti, ali ti pomagam, ali ne. V resnici je vse odvisno od tebe. Preprosto: odločiti in sprejeti ali pa zavrniti boš moral, kar ti bom povedala. Bonbon?«

Neo: »Ali že veš, kakšen je moj odgovor?«

Orakelj: »Bila bi slab Orakelj, če ne bi vedela.«

Neo: »Toda, če že veš, kako se potem lahko odločam?«

Orakelj: »Saj sem nisi prišel, da bi se odločil, kajti v resnici si se že odločil. Tu si zato, da bi razumel, zakaj si se odločil. Mislila sem, da boš do tega trenutka to že zvedel.«

(The Matrix Reloaded)

Zelo zanimiva, celo bistvena, je v filmski trilogiji vloga Oraklja. Tudi za razumevanje tega lika se moramo obrniti na antično grško mitologijo. Orakelj je bila v grški mitologiji ženska figura, ki so jo imenovali Pitija. Svoje goste je sprejemala na trinožnem stojalu pod Parnasom, goro, na kateri so domovale Muze in ki je bila sveta za Apolona in Dioniza. Apolon je bil prvenstveno bog mladosti, luči. S časom so mu v mitologiji pripisovali nove in nove sposobnosti: postal je tako bog umetnosti, poezije in glasbe, pa tudi bog prerokb. On je ljudem govoril iz ust Pitije, oraklja oz. prerokinje, ki je imela lovorov list v ustih in vejico v rokah. Svoje prerokbe je izrekala v stanju ekstaze, ko je bila v stiku z Apolonom. Vsaka prerokba je bila seveda dvoumna in težko razumljiva. Vsakdo jo je zlahka interpretiral sebi v prid. Kljub temu je preroško polbožanstvo v antičnem svetu igralo nadvse

pomembno vlogo tudi na področju političnih odločitev: govorimo o t.i. delfski politiki (glej Manusakis, 2003). Podobno vlogo igra Orakelj v trilogiji Matrix. Svobodnim ljudem pušča sporočila, ki sicer niso jasna, a jim nakažejo pot do resnice. Tudi v Matrixu lahko upravičeno govorimo o delfski politiki, saj Morfej in Neo, ki postaneta prava vodja Zionskega ljudstva, uresničujeta prerokbe nenavadnega Oraklja. Pitija je bila že v antičnem svetu vezana na boga umetnosti in poezije, torej boga zavetnika najvišjega izraza človekove ustvarjalnosti, ki je seveda sinonim za politološko aktivno svobodo in odklopljenost od matrike. Apolon bo kasneje v Nietzschejevi prisposobi in primerjavi z Dionizom sicer dobil popolnoma drugačno denotacijo, v povezavi z Orakljem pa ga interpretiramo kot zastopnika svobodnega človeka, ki se je rešil panoptične pasivnosti.

Orakelj je torej, tako kot Morfej, figura, ki človeku priskoči na pomoč in mu s šifriranimi sporočili skuša pojasniti posamezne odločitve, ki se jih človek že zaveda ali so mu še nejasne in nerazumljive. Morfej napove Neu Orakljeve besede že pred prvim srečanjem. Omeni mu, da mu bo Orakelj povedal to, kar mora Neo slišati.

Orakelj: »Sedaj bi morala reči: zanimivo, toda... potem ti rečeš...«

Neo: »Kaj?«

Orakelj: »Seveda že veš, kaj ti bom povedala.«

Neo: »Nisem Tisti (The One)«

Orakelj: »Sorry, kid. (Žal mi je, dečko)«

... ..

Orakelj: »Vem. Ubogi Morfej. Brez njega smo izgubljeni.«

Neo: »Kako to misliš, brez njega?«

Orakelj: »Si prepričan, da želiš to slišati? Morfej verjame vate, Neo. Nihče, niti ti niti jaz, ga ne more prepričati drugače. Vate verjame tako slepo, da bo pripravljen žrtvovati svoje življenje, da bi rešil tvoje.«

Neo: »Kaj?«

Orakelj: »Odločiti se boš moral. V eni roki boš imel Morfejevo življenje, v drugi pa svoje. Eden od vaju bo umrl. Od tebe je odvisno, kdo. Žal mi je mladenič, zares mi je žal. Dober si in ne maram dajati dobrim ljudem slabih novic. Oh, ne skrbi zaradi tega. Komaj boš stopil skozi tista vrata, se boš počutil bolje. Spomnil se boš, da ne verjameš v nakladanje glede usode. Ti nadzoruješ svoje življenje, se spomniš? Izvoli kolač. Obljubim ti, da se boš počutil svežega kot rosa, še preden boš pojedel kolač.«

(The Matrix)

Orakelj ob sklepu prerokbe Neu ponudi kolaček, tako kot je kolaček ponujala tudi Pitija v Delfih. Mitološki pomen kolačka in njegova čudežna moč sta podobna tistima, ki jima ga pripisuje Orakelj v Matrixu: človeka razbremenita pritiska in neprijetnih občutkov pri sprejemanju prerokbe.

Neo potrebuje razbremenitev. Orakelj ga s prerokbo šokira. Kar pa je pomembnejše, strategija Orakljeve prerokbe je na las podobna temu, kar je izjavil Morfej: Orakelj je Neu povedal to, kar je Neo moral slišati. Pitija iz *Matrixa* torej Neu samo nakaže pot, ki jo mora on sam prehoditi. Gre za princip prerokbe, ki se izvrstno izriše že v prvem prizoru srečanja med odrešiteljem Ziona in prerokom. Komaj Neo vstopi, ga Orakelj pomiri, da se mu ni treba opravičevati in da je že v redu. Neo tega ne razume, a še preden karkoli vpraša se nehote dotakne vaze na mizi, ki pade na tla in se razbije. Orakelj se tedaj obrne proti njemu in se mu nasmehne: *»Rekla sem ti, da se ti ni treba opravičevati. Zdaj pa se ti gotovo poraja novo vprašanje: "kako je to vedela?" in morda še bolj zanimivo: "kaj pa če bi me ne opozorila, bi se to vseeno zgodilo?"«*

V tem prizoru zapopadeta režiserja vlogo, ki jo igra Orakelj v prvem delu trilogije. Gre za Pitijo, ki ne napoveduje resnice neposredno, ampak po ovinkih nakazuje pot. Neo razbije vazo, ker ga v to posredno napelje Orakelj. Ravno tako se v sklepnemu delu prvega *Matrixa* Neo zave, da je zares *Tisti* (Edini), ker ga je v to posredno napeljala Pitija, ko mu je razkrila, da bo moral izbirati med svojim in Morfejevim življenjem. Ker junak trilogije ni verjel sam vase, je sprejel sicer težko odločitev, da bo žrtvoval sam sebe, se priklopil v Matriko in rešil Morfeja. S tem se je spremenil v pravega Nea in prerokbi je bilo zadoščeno. Neo je bil res izbranec, a je moral to ugotoviti sam. Orakelj ga je s prerokbo v to samo napotil.

Za zaključek se vrnimo k začetku tega podpoglavja. Kako lahko Oraklja povežemo z zaupanjem in navsezadnje tudi z Morfejem? Režiserja predstavljata prerokbe kot bi bile sanje. Medtem ko so sanje del boga sanj, so prerokbe sad neke višje avtoritete, Pitije, ki je povezana z božanstvom človekove kreativnosti in aktivne svobode. Morfej in Orakelj delujeta na podoben način: »prikradeta« se do človeka in mu pustita sporočilo. Človek sam mora nato šifrirano sporočilo razvozlati. Skrivnost vseh sporočil je zajeta v napisu nad vrati Pitijinega stanovanja: Spoznaj sam sebe. Kar smo že dovolj poglobljeno razlagali o sanjah, moramo ponoviti tudi za prerokbe. V *Matrixu* imajo tudi prerokbe funkcijo, da v človeku prebudijo njegov potlačeni in samocenzurirani del osebnosti. Spet lahko torej govorimo o Freudu. S tem besednjakom lahko pridemo do zaključka, da sta Morfej in Orakelj dejansko Neova psihologa oziroma iniciatorja v svobodno življenje (tako kot je bil Janez Krstnik za Jezusa Kristusa). Obe učiteljski figuri sta potemtakem samo in izključno v funkciji novega človeka. Če bi novi človek (kar pravzaprav ime Neo pomeni) ne obstajal, bi tudi obstoj Morfeja in Oraklja ne imel nobenega pomena. Postavka je torej človek v svoji singularnosti (Neo, Jezus Kristus), človek v svoji edinskosti, na katerega se edino lahko obračata taki figuri kot

sta Morfej in Pitija. Bog sanj stopi v stik s priklopljenim človekom ter ga pripelje v Zion, Orakelj pa pri odklopljenem posamezniku nadaljuje z delom, ki ga je začel Morfej. Prerokbe so v tem kontekstu nadgradnja sanj. Medtem ko sanje odkrivajo človekovo nezavedno plat v Matriki, jih prerokbe odkrivajo v realnem svetu. Orakljeva sporočila, tako kot sanjanje, niso čudežne besede, ki jih je čarovnik stresel z rokava. Brata Wachowski sta v besedah Pitije želela ponovno naslikati nezavedno - nekonformno, ki ga človek skriva v sebi. Neo postane *Tisti*, ko pravilno razume prerokbo in se dokončno odklopi, ko dojamemo sporočila, ki jih skriva njegova nezavedna plat. V tem kontekstu postane jasno, zakaj mora Neo zaupati Oraklju. Človek pravzaprav z zaupanjem Pitiji zaupa sam sebi oziroma tistemu delu samega sebe, v katerega je že itak prepričan, a se tega prepričanja ne zave, ker ga tlači globoko vase. Zaupanje prerokbam je po tem ključu torej pravzaprav spoznavanje samega sebe in samozavest, lastnosti, ki sta v Matriki globoko sublimirani v človeški podzavesti in ki ju posameznik odkrije z odklopom. Neo se s tem sprva težko sooča. Čeprav se mu ni treba izmikati kroglam, ima še vedno težave pri sprejemanju svojih odločitev. To se izkaže tudi v pogovoru z Orakljem glede usode Trinity.

Orakelj: »Sedaj vidiš, Neo. Gledaš v brezčasni svet.«

Neo: »Zakaj potem ne vidim, kaj se ji je zgodilo?« (govor je o Trinity op.av)

Orakelj: »Nikoli ne vidimo izbir, ki jih ne razumemo.«

Neo: »Ali hočeš reči, da se bom moral odločiti, ali bo Trinity živel ali ne?«

Orakelj: »Ne, saj si se že odločil. Sedaj moraš to le še razumeti.«

Neo: »Ne, tega ne morem, ne bom.«

Orakelj: »Moraš.«

Neo: »Zakaj?«

Orakelj: »Ker si Tisti.«

Neo: »Kaj pa, če ne morem? Kaj se bo zgodilo, če mi ne uspe?«

Orakelj: »Potem bo Zion padel. Najin čas je potekel. Poslušaj me, Neo. Lahko rešiš Zion, če boš dosegel Vir, vendar boš za to potreboval Ključarja.«

(The Matrix Reloaded)

Orakelj je v tem primeru zelo neposreden. Neo je po ostrih besedah prestrašen. Tokratna prerokba spominja na govor Morfeja v jami. Pitija je tokrat jasna in direktna. V svojih besedah se ne spreneveda, ker govori resnico. Čeprav sta Orakelj in bog sanj v svojih sanjah večkrat dokaj zapletena (razumevanje nezavedne plati je dokaj zapleteno), sta vedno zavezana resnici, ker predstavljata sestavni del človekove osebnosti. Orakelj spodbuja Nea k sprejemanju odločitve, ki je

še ni razumel. Tudi to spada v kontekst napisa *Spoznaj sam sebe*, ki visi na vratih Pitije. Neo se vsega tega dokončno zave ob koncu drugega dela trilogije, ko ga dejstva postavijo pred težko odločitev. Šele takrat Neo ugotovi, da se je res že zdavnaj odločil, a se tega prej ni zavedal.

2.3 MORFEJ, FILOZOF, KI IZVABLJA IZ PLATONOVE VOTLINE

Brata Wachowski sta med svoje vire prištela celo kopico filozofov. Med najbolj neposrednimi in najbolj citiranimi je nedvomno velikan antične misli, Platon. Sama po sebi se v Matrixu večkrat ponuja prispodoba votline iz 7. knjige Platonove države. Gre za prispodobo, s katero želi Platon orisati težavno pot do resnice. Platon trdi, da je te poti sposoben samo filozof, ki se iz votline povzpne na plan in zagleda luč sonca, ki je v tej metafori prispodoba za resnico. V Platonovo votlino so priklenjeni ljudje, ki zrejo v kamnito steno pred seboj. Nad njimi in za njihovim hrbtom je izhod iz jame. Daleč nad priklenjenimi ljudmi gori ogenj. Vse dogajanje zunaj jame se odseva na kamnito steno. Ljudje v votlini lahko spremljajo dogajanje na odprtem preko podob, ki se izrisujejo na steni. To, kar priklenjeni ljudje pojmujejo kot resnico, je pravzaprav samo njen odsev. Da bi videli resnico, bi si morali ljudje sneti okove in stopiti na plan, kjer bi jih obsijalo sonce – Resnica. Podobnost z odklopom iz Matrike je v tem primeru na dlani. Človek, ki mu uspe preboj v beli dan, je filozof, ki spozna resnico. Filozof je tudi edini, ki je sposoben vladati, ker pozna idealno resnico in je podvržen ideji absolutnega dobrega in pravičnega. Filozof je tista oseba, v kateri prevladuje racionalna plat. Slednja je prva postavka za pravičnost. Votlina je torej prispodoba za nevednost. Nevedni zaporniki vidijo svet kot prehajanje dvodimenzionalnih senčnih podob na kamniti steni. Vklenjeni torej spoznajo samo minimalni del resnice. Spoznavanje resnice pa s Platonovimi besedami pomeni soočanje s formo samih stvari, oz. s tistim njenim bistvom, zaradi katerega je stvar absolutno dobra. Čeprav vklenjeni mislijo, da so sence na steni realne, bi se morali v iskanju forme stvari osvoboditi okovov in se povzpeti proti izhodu. Kaj bi se zgodilo v tem primeru? Močna svetloba bi jih zaslepila. Videli ne bi nič in bi zato ne mogli sprejeti dejstva, da so se približali resnici. V jami so namreč lahko vsaj zrl v sence, zunaj jame pa so slepi. Zato se jim v trenutku zdi, da je votlina dosti bolj realen svet, kot je življenje pod soncem (glej Patridge, 2003). Zato gre pri osvobajanju ljudi od okovov za postopen in dolgotrajen proces. Platon sam pravi, da človek ne more postati takoj filozof, ampak mora prej opraviti ustrezno izobraževalno pot, da si nabere izkušnje. Filozofi so dejasno elitni intelektualni razred, ki se izoblikuje po 30 letih (od dvajsetega do petdesetega leta starosti) izobraževanja. V to je vključeno tudi spoznavanje gibalnih

veščin, glasbe, matematike, geometrije, kasneje še astronomije, stereometrije in drugih znanosti. Nenazadnje bo moral filozof študirati pravila in principe dialektike. Po vsem tem *cursusu honorum* bo med številnimi kandidati izbran elitni razred filozofov. (glej Platon, 2001: 240-58).

V Matrixu se dogaja podobno. Morfej pravi, da običajno odklapljajo ljudi še v mladih letih, ker bi kasnejši odklopi lahko bili za osebek pretravmatični. Od ondod se morajo svobodni ljudje izobraževati in pripravljati na to, da se bodo lahko v prihodnosti borili proti armadi strojev. Tudi v Matrixu gre torej za neke vrste *cursus honorum*, ki zajema večkratne obiske pri Morfeju in Oraklju, ter seveda za samovzgojo pri spoznavanju samega sebe kot najboljši trening za boj proti agentom v Matriki sami. Neo je pri tem izjema. Bog sanj sam prizna, da je bil njegov odklop rizičen, ker se je zgodil prepozno. Takoj po osvoboditvi je Neo na številne nove informacije reagiral šokirano. Šlo mu je na bruhanje in hotel je nazaj v Matriko. Ni še dojemal stvarnosti novega sveta. Še pomenljivejši je kratek pogovor med Neom in Morfejem, ko Neo skuša razumno sprejemati novosti.

Morfej: »To lahko vidim v tvojih očeh. Imaš pogled človeka, ki sprejema, kar vidi, ker pričakuje, da se bo vsak hip zbudil. Ironija je, da to sploh ni daleč od resnice.«

Neo: »Zakaj me skelijo oči?«

Morfej: »Še nikoli jih nisi uporabljal.«

(The Matrix)

Gornji del scenarija je dobesedni citat iz 7. knjige Države. V tem trenutku postane navezava na Platona najbolj očitna. Platon namreč o človeku, ki se osvobodi in najde izhod iz votline, piše:

»In, če bi ga prisilili, da gleda v svetlobo, mar bi ga ne zasketele oči?« (Platon, 2001: 230)

Osvoboditev Nea je bila rizična, ker je bil njegov odklop zelo poznen. Logično je bilo torej, da so ga na Nabukadnezerju skelele oči. Prvič se je namreč soočil z resnico in, s Platonovo metaforo, je bila zanj sončna svetloba premočna. Ker pa se je Neo dejansko izkazal za Osvoboditelja, se je na svetlobo belega dne in na formo stvari navadil v dokaj kratkem času. Pri približevanju k resnici oziroma pri odklapljanju Nea od Matrike režiserja posnameta sceno, ki simbolično nakazuje prehod iz sveta senc v beli dan. Neo, ki je iz celice padel na svojevrstni tobogan, se končno znajde v posebnem vodnjaku, ki spominja na votlino. Tedaj ga zgrabi žerjav in ga povleče proti izhodu. Ko se odprejo vhodna vrata, v kamero posije močna svetloba, ki zaslepi celo gledalca pred ekranom, tako da na prvi pogled ni mogoče razumeti, kaj se na izhodu skriva. Gre za postmoderen nekoliko poenostavljen prikaz Platonove prisodobne.

Neo, ki se dviga v svetlobo dneva, je plastičen prikaz filozofa, ki je našel pot iz votline. Pred votlino *Tistega* čaka Morfej, ki je že pred tem dosegel status filozofa. Morfej pravzaprav izvleče Nea iz sveta senc v svet luči: na ta način je njegova vloga svečenika oz. iniciatorja v resnico bolj jasna. Človek, ki želi doseči resnico, mora zaupati bogu sanj, prepustiti se mora torej svoji nezavedni želji. Samo tako lahko odklopljen človek po zamisli bratov Wachowski doseže Platonovo resnico in to se je pravzaprav zgodilo Neu. Glavni junak spozna, kako pomemben je tisti del njega za katerega sploh ni vedel, da obstaja in ga je občutil samo takrat, ko je nanj opozoril Morfej (glej Rutar, 2003: 26-27).

Dvom, ki se nam lahko vzpostavi pri obravnavanju Nea kot Platonovega filozofa, je navidezno nasprotje med Platonovimi besedami, da mora v filozofu prevladovati racionalni del, medtem ko Neo z odklopom prvič občuti nezavedno, ki ga je moral zaradi računalniškega superega tlačiti in je po svoji naravi pogostokrat neracionalno, posledica občutkov in čustev. Nasprotje pa je le navidezno. To, da Neo spozna svojo nezavedno plat, še ne pomeni, da se iz racionalnega človeka spremeni v popolnoma nagonsko bitje, ravno nasprotno. Novo odkritje mu nekoliko posplošeno povedano omogoča širšo paleto izborov za vsako odločitev, ki jo bo moral sprejeti v vlogi *Tistega*. Medtem ko je človek v Matriki omejen na binarni računalniški sistem tipa *tertium non datur* (v tem svetu sta možni samo dve rešitvi, belo ali črno, temno ali svetlo, nič ali ena), ima odklopljeni človek veliko širše obzorje možnih odločitev. Neo torej še zmeraj (oz. pravzaprav prvič) odloča racionalno, na podlagi utemeljene presoje, ki sloni na argumentih, a ima pri tem izboru nad samim seboj jasnejši pregled, ki vključuje tudi njegov potlačen del osebnosti in sublimiranih želja. Z odklopom osvobodi dejansko svoj um in zaradi tega postane hitrejši in močnejši od agentov.

Tako kot poteka v binarnem sistemu življenje priklopljenih celic samo skozi različne nize števil 0 in 1, tudi Platonove človeške celice, vključene v votlino, zaznavajo svet dvodimenzionalno. Podobnost je več kot očitna. Prehod na sončno stran pomeni v Platonovi prisposobi spoznavanje forme dobrega in pravičnega. Gre torej za iskanje nečesa absolutnega, saj Platona ne zanima dobro in pravično v okviru nekega partikularnega interesa: išče pojem dobrega a priori, absolutne vrednote za človeka, s krščanskim besednjakom, išče Boga. Brata Wachowski se problematike lotita na podoben način. Računalniško generirana Matrika je foucaultovski primer Panoptikona, v katerem je osrednji nadzorni stolp izpraznjen. V njem se izmenoma vrstijo posamezni odnosi moči, ki trenutno prevladujejo, a so vedno le začasni. Temeljna strateška situacija je stalno spremenljiva, zato ni prostora za Platonovo absolutno resnico, za Boga. Zion (biblično ime za edino preostalo človeško mesto v svetu računalnikov ni naključno) pa je prostor zunaj Platonove votline, namenjen ljudem, ki so že uzrli svetlobo sonca, ugledali formo stvari in se približali absolutni resnici in pravičnosti. Platonovi absolutni vrednoti za državo sta torej resnica in pravičnost. Katere vrednote vodijo Nea,

Morfeja in ostale? Spoznavanje samega sebe je v funkciji osebne izpolnitve posameznika, ki je vezana na človekove odločitve. O tem vsekakor nekoliko podrobneje v naslednjem poglavju.

Kakšno vlogo igra pri tem Morfej? On je učitelj, spremljevalec, njegova vloga je v celoti vezana na učenca, ki je spremljan. Lahko ga primerjamo z Janezom Krstnikom, ki je Jezusa krstil v reki Jordan. V spomin nam lahko priključimo figuro Vergila iz Božanske komedije in njegovo vlogo Dantejevega vodiča skozi pekel in vice vse do rajskega praga (tam bo Dante zagledal Luč – svetlobo). Če se povrnemo v svet zabavne industrije nas Morfej spominja na Obija Wana Kenobija, ki je najprej mentor Anakinu Skywalkerju (do njegovega spreobrnjenja v Dartha Waderja) in kasneje njegovemu sinu Lukeu. Nenazadnje bi lahko po določenih lastnostih Morfej primerjali tudi z Belim Gandalfom, duhovnim vodjem Bratovščine prstana in posebej še Froda Bagginsa v Tolkienovi trilogiji Gospodar prstanov. Morfej je učitelj, ki novince uvaja v svet resnice in jim nakaže pot do svobode in resnice. Najprej jim z izklopom pokaže konkretno resnico: postavi jih pred dejstvo, da so dotlej živeli v virtualnem, računalniško generiranem svetu in jim postavi na ogled realno podobo sveta v razvalinah. Nato jih začne usmerjati proti filozofskemu spoznavanju resnice, ki je podobno Platonovemu izobraževanju filozofov. Glavni del poti ostaja na plečih človeka, potencialnega filozofa, učitelj (Morfej) ga samo usmerja po poti (glej Patridge, 2003).

Morfej: »Pošljimo nocoj sporočilo tej vojski. Naj se nocoj zatrese ta votlina! Naj nocoj zadrhtijo te zemeljske dvorane in ti kamni! Naj nas slišijo razbitine Zemlje in naj nas sliši črno nebo. Naredimo nekaj, da se nas bodo spominjali. To je Zion. In mi se ne bojimo!«

(The Matrix Reloaded)

Odlomek je citat iz Morfejevega nagovora v podzemlju, kjer se skriva Zion. Režiserja se v tem prizoru ponovno poigrata s Platonom. Nagovor boga sanj je postavljen v namišljeno votlino, ki seveda v hipu priključuje v zavest Platonovo votlino. Ljudje, na katere se je obrnil bog sanj, sicer sveta ne vidijo več dvodimenzionalno, ker so bili od računalniško binarne Matrike že prej odklopljeni. Vseeno pa je od zloma okovov do izhoda iz votline pri Platonu še dolga pot. Morfejeve besede so s tega vidika pomembne za vse prebivalce Ziona. Bog sanj jim namreč nakazuje pot, ki jo bodo morali še prehoditi. In pri tem poudarja pogum. V njegovih besedah ni prostora za strah, ker se slednji ne more spajati z resnico. Morfej vlije svojim poslušalcem novega poguma. In to postane očitno tudi ob reakciji nepopisne množice. Besede boga sanj poženejo ljudi v divji ples, ki ga spremlja tribalna glasba. V ospredje stopi čutnost, plat, ki so jo morali v Matriki ljudje skrbno tlačiti (glej Rutar, 2003: 25-26).

Bog sanj igra torej ponovno vlogo učitelja, ki želi učencem pomagati pri samospoznavanju. Morfej je tudi v tem primeru popolnoma v funkciji ljudi. Nakazuje jim pot, kako priti iz votline. Kot se na vabilo odzove Neo, tako na Morfejeve besede reagirajo tudi ljudje v votlini. Sprejemejo jih in se tako dokončno osvobodijo okovov, v katere so bili simbolično vklenjeni v votlini.

3. NEO, SINGULARNI ČLOVEK IN MESIJA

Orakelj: »Vse, kar se je nekoč začelo, se mora skleniti«

(The Matrix Revolutions)

3.1 PROTI KOMU (ČEMU) SE BORI NEO?

3.1.1 *Zakoni o vzročnosti*

Vsaka zgodba in vsak mit doživi po svojem vrhuncu še katarzični zaključek. To je seveda nujno, zato da lahko človek s samo zgodbo doživi preporod in se po igri poosebljanj z glavnimi junaki tudi sam odreši in se prečiščen spusti v svoj vsakdanjik. Isto velja za trilogijo Matrix, ki je, čeprav v postmoderni punk-futuristični preobleki, navsezadnje še vedno prosta obdelava mita z vsemi njegovimi značilnostmi. Glavno vlogo pri vsem tem igra seveda Neo, novodobni Mesija, ki mora rešiti Zion pred uničenjem in celotno človeško vrsto pred izginotjem. Neo v Matrix Revolutions dokončno razume svoje poslanstvo in se ga loti končno brez pomislekov in dvomov. Ve torej, kaj mora storiti in čemu gre naproti. Navsezadnje je on Izbranec, *Tisti*, ki ga je božja roka Oraklja (pitijskega boga) in Morfeja (boga sanj) določila za najtežjo in najodgovornejšo nalogo: navadnemu človeku mora nakazati pot, ki jo je sam opravil z neverjetno dojemljivostjo v obdobju treh filmov. Gre za razumevanje čudežnih besedic, ki so zapisane na vhodu Orakljevega apartmaja: *Spoznaj sam sebe*. To je Neova naloga, to je z žargonom, ki ga radi uporabljajo računalniki, a ki je za človeka reduktiven, njegov namen in cilj. Na naslednjih straneh bomo preučili, kako se s to nalogo spopade Neo, obravnavali bomo razvoj njegove misli v zadnjem delu zgodbe ter analizirali pomen njegovega poslednjega spopada z agentom Smithom.

Morfej: »Kako označiš realno? Če govoriš o tem, kar čutiš, vohaš, okušaš in vidiš, potem je »realno« preprosto niz električnih impulzov, ki jih tvoji možgani interpretirajo.«

(The Matrix)

Ena prvih težav, s katerimi se mora Neo spopasti takoj po odklopu iz Matrike je svojevrstna shizofrenija, ki jo povzroči nov nepričakovan razplet dogodkov. Thomas Anderson, ki je bil dotlej priklopljena panoptična celica, mora naenkrat spremeniti svoje gledanje na svet in sam nase. In to radikalno in popolnoma. Thomas Anderson mora čimprej razumeti prevaro, v kateri je živel, in se

prilagoditi novim zahtevam, ki so mu postavljene. Skratka, čimprej se mora iz nevernega Tomaža spremeniti v Nea, novega človeka s svojim poslanstvom.

Ravno na to problematiko se navezuje Descartesova misel: *»Ne morem imeti nobenega vedenja o tem, kaj je zunaj mene, razen s posredovanjem idej, ki so v meni.«* (Dreyfus in Dreyfus, 2002). Stik z zunanjim svetom je samo posreden. Posledično lahko rečemo, da objektivni zunanji svet, ki vključuje tudi naše telo, morda ne obstaja. Prepričani smo lahko samo o obstoju našega subjektivnega življenja. V nekoliko manj radikalni različici prejšnjega razmišljanja, lahko trdimo, da je treba vzpostaviti jasno ločnico med idejo o objektu in objektom samim. Objekt, ki ga dojemamo s pomočjo svojih idej, je morda različen od objekta samega na sebi. Ta meja postane tanjša in nejasna, ko govorimo o človekovem ubadanju z objektom: takrat se namreč zgodi fizični stik, o katerem ne moremo reči, da je virtualen ali da ga mi dojemamo na različen način. V filmski trilogiji Matrix so vse te problematike zapopadene v računalniškem panoptikonu, ki Descartesovo razmišljanje radikalizira. V Matriki nimamo nobenega neposrednega stika ne z zunanjim svetom in še manj z našim telesom. Električni impulzi in možgani so samo vzročna postavka za čutenje, niso objekti čutenja samega. Ljudje v Matriki si svoja prepričanja ustvarjajo na podlagi izkušenj, ki jih doživljajo kot posledico občutene realnosti. Možgani in čuti so v tem primeru samo sredstvo, ki prevajajo izkušnje in ustvarjajo vzročno-posledične zveze, ki jih človek jemlje dogmatično. Ker so možgani vezani na izkušnje iz Matrike je realno telo zunaj nje dejansko neobstoječe. Obstaja samo virtualno telo v panoptičnem sistemu. Ljudje si torej svet vzročno-posledičnih dejstev, ki nastaja preko občutkov, razlagajo samo na podlagi izkušenj. Gre za ideje, o katerih je veliko razpravljal mislec David Hume. Sam je trdil, da ne moremo vzeti logiko vzroka in posledice za absolutno, čeprav smo jo večkrat konkretno preizkusili. To, kar smo dojeli kot vzročno-posledično pravilo, je po Humovem mnenju samo stvar občutkov in zaznavanj, je samo stvar izkušnje. Humovsko gledano torej v primerih, ko je izkušnja prva postavka za vzročno-posledično logiko. V trilogiji Matrix delujeta dva junaka-filozofa: Meroving in agent Smith, ki radikalno zagovarjata vzročno-posledično logiko 3. Newtonovega zakona o nujnosti ustrezne reakcije na vsako akcijo (glej Dreyfus in Dreyfus, 2002).

3.1.2 Meroving, gospodar pekla

Meroving: »Glejte, obstaja ena sama konstanta, en univerzalni zakon. In to je edina resnica. Vzročnost. Akcija, reakcija. Vzrok in posledica.«

Morfej: »Vse se začinja z odločitvijo.«

Meroving: »Zgrešeno. Odločitev je iluzija, ki ločuje tiste, ki imajo oblast, od onih, ki je nimajo. Poglejte tisto žensko, moj Bog, samo pogledajte jo. Obvladuje vse okoli sebe. Tako logično, tako

buržujsko, tako dolgočasno. Ampak, pozor. Poglejte! Poslal sem ji sladico, zares posebno sladico. Sam sem jo napisal... Začne se nezahtevno. Vsaka vrstica programa ustvarja nove občutke: to je kot poezija. Najprej: naval vročice, srce ji bije. Vidiš to Neo, a? Ne razume, zakaj. Učinek vina? Ne. Kaj pa je potem? Kje tiči razlog? V kratkem to ne bo več pomembno. V kratkem bosta zakaj in vzrok izginila in kar bo zares pomembno bo občutek sam na sebi. In to je zakon vesolja. Borimo se proti njemu, skušamo ga znikati, a vse to je pretvarjanje. Za našo zastrupljeno zunanostjo se skriva resnica: popolnoma smo nemočni.

- Dekle, o kateri je Meroving govoril, vstane od mize vidno vznemirjeno in odide. -

»Vzročnost. Ne moremo ji uteči. Smo njeni sužnji. Naša edina rešitev je razumeti zakaj. "Zakaj" ločuje njih od nas, vas od mene. "Zakaj" je edini resnični vir moči, brez njega smo nemočni. In vi ste k meni prišli na tak način, brez Zakaja, brez moči. Le vezni člen verige. A ne bojte se... Videl sem, kako ubogljivi ste, zato vam bom povedal, kaj morate storiti. Tecite nazaj in vsevedki pošljite to sporočilo: njen čas se je iztekel...«

...

Perzefona: »Kam odhajaš?«

Meroving: »Prosim, ma cherie, vsi smo žrtve vzročnosti. Pil sem preveč vina, zdaj moram odtočiti.«

(The Matrix Reloaded)

Meroving v drugem delu *Matrixa* zelo natančno postavi svojo prognozo. Človek ne more ničesar storiti, ker je suženj neke verižno proizvedene usode. Človek je potemtakem podrejen logiki računalnikov, pri katerih ima vsako dejanje svoj vzrok in svoje posledice, neodvisne od človekove volje. Morfej temu nasprotuje, češ da se vse začenja s (človeško) odločitvijo. To postavi na glavo Merovingovo teorijo. Upoštevajoč Morfejeve besede se mora namreč absolutna vzročnost ukloniti človekovi pristni volji. Računalniški Meroving pa je pretirano vezan na svoj svet in vidi le to, kar govori. Binarna logika ima seveda vse rešitve vnaprej predvidene in je zato neizpodbitno vezana na logiko akcija – reakcija. Zagovarja jo brez pomislekov, saj v njej živi oz. živi samo v njej lahko.

Meroving: »Nekateri menijo, da je to samo naključje. Pa ni. Radoveden sem, kako se je pravzaprav to zgodilo. Ali ti veš?«

Trinity: »Ne.«

Meroving: »Ne? Ne verjamem ti. Ampak, bolje je vprašati.«

Morfej: »Želimo skleniti posel.«

Meroving: »Vedno takoj k poslom, mar ne, Morfej? OK. Jaz imam nekaj, kar vi želite. Da lahko sklenemo kupčijo, morate tudi vi imeti nekaj, kar si jaz želim. In res obstaja nekaj, kar si jaz želim. Nekaj, kar si želim odkar sem prvič prišel sem. Pravijo, da te stvari ni mogoče vzeti. Lahko je samo dana.«

Morfej: »Kaj?«

Meroving: »Orakljeve oči. Hahahahaha (cinično). Saj sem vam povedal, da ni mogoče ubežati zakonom vesolja. Ti zakoni so vas ponovno pripeljali k meni. Kjer nekateri vidijo naključje, vidim jaz posledičnost. Kjer drugi vidijo priložnost, vidim jaz strošek. Prinesite mi Orakljeve oči in jaz vam vrnem vašega odrešenika. Zdi se mi pošten in popolnoma razumen posel.«

(The Matrix Revolutions)

Ponovno lahko v tem odlomku zasledimo šolski primer razmišljanja računalniškega programa. Po tej logiki dejstvo, da so se na Merovingovi veselici naenkrat pojavili Seraf, Morfej in Trinity ni slučaj. Je le del načrta, po katerem mora Meroving sam dobiti najdražje, Orakljeve oči. Vse je čisto jasno, vse ima svoj vzrok in posledico. Vse je preračunano natančno do zadnje decimalke. Vse ima svoj namen. Taka igra poteka v svetu determinizma logike, ki človeku ne prinaša svobode. Torej ni naključja, ampak posledičnost. Izkazalo se bo sicer, da tudi Neo ne verjame v naključje, izogiba pa se tudi togemu tehnoracionalnemu sistemu »če - potem«. Računalniška logika je svojevrstna »protestantska etika« predestinacije, ki pa ne velja za posmrtno življenje, ampak za to, kar ljudje občutijo kot realni, tuzemski vsakdanjik. Človek je popolnoma nemočen proti nedosegljivim zakonitostim, na katere ne more vplivati in katerim ne more ubežati. Meroving je gospodar podzemlja, nadzoruje »pekel«. Nazorno je to prikazano v zadnjem delu trilogije, ko se tja spustijo Seraf, Morfej in Trinity, da bi rešili Nea. Gre za pekel, ki scensko spominja na prizorišče rave partyja. V njem ima Meroving popolno oblast, vse funkcionira v vzročno-posledični logiki. Programi in priklopljene človeške panoptične celice se ji ne morejo izmuzniti. Odličen prikaz tega je prizor s prelestno in na videz samozavestno žensko, ki zaradi slaščice gospodarja pekla izgubi nadzor nad seboj. Pekel je torej prisposoba za odsotnost človekove svobode, je prostor, v katerem nesporno prevladuje determinizem. Meroving se celo do take mere poslužuje determinizma, da pošilja vse programe, ki ne služijo več svojemu pravemu namenu v ne-kraj in ne-čas, t.j. v tisto nenavadno postajo podzemne železnice, do katere ima dostop samo Strojnik. Gre dejansko za pokopališče programov brez namena. Če torej ponovno obnovimo logiko, ki žene Merovinga, moramo govoriti o najstrožji obliki determinizma, ki je že v svoji osnovi toga. Vedno sta namreč možni samo dve rešitvi: logika vzročno-posledičnega ali neobstoj. Ostajajoč v besednjaku logike lahko potemtakem trdimo, da se ponovno uveljavi pravilo *tertium non datur* (tretje možnosti

enostavno ni). Ravno odprtost k tretji možnosti se bo pri Neu izkazala za odločilno: predstavlja namreč človekovo ustvarjalnost, njegove velike potenciale, njegovo aktivno svobodo. Slednje seveda Meroving ne pozna, zanj ne obstaja. Tretja možnost je samo napaka sistema, ki se je zgodila zaradi tako nestabilnih človeških bitij. Univerzum in posameznikov svet izhajajoč iz izkušenj se za gospodarja pekla spajata: izkušnje so namreč nadgradnja logike vzročnosti. Človek se po Newtonovih zakonih nauči, kakšne reakcije sledijo vsaki akciji in si tako izdelava rutinski plan akcij in dejanj, ki mu ustrezajo in mu ne bodo škodovali. To je v nasprotju s tisto naravo človeka, ki jo v figuri Nea zagovarjata brata Wachowski. Človek v Matriki, tako kot računalniški programi, veruje v Merovinga in njegovo teorijo, da je vse neizogibno, vnaprej predvideno. Gre torej za življenjsko pot, ki jo mora človek samo prehoditi, ne da bi se pri tem spraševal kako in zakaj. Neo pa je v tem nekoliko bolj platonski: on je namreč človek, ki je splezal iz votline. Ve torej, da so mu Bog oz. absolutna Resnica in Pravičnost postavili zahtevno nalogo, ki jo mora najprej odkriti in šele nato izpeljati. Gre seveda za zahtevnejšo nalogo: slednja pa ni vezana na vzročni determinizem logike računalnikov, ki predvideva eno samo pot. Absolutna Resnica je po Platonu res edinstvena, kljub temu pa ne zatira človekove ustvarjalne plati. Da pride do Platonove Resnice si mora namreč človek sam postaviti pravilna vprašanja in nanje dobiti prave odgovore. Gre torej za proces, ki ga mora človek ustvariti iz nič. V peklenškem svetu Merovinga je to postavljeno na glavo: človek nima te zahtevne avtonomije. Dovolj je, da sledi že ustaljeni tirnici (glej Rutar, 2003: 191 – 200).

3.1.3 *Agent Smith, absolutno zlo*

Merovingu je v tem razmišljanju podoben agent Smith. V filmski trilogiji Matrix, v katero so posamezne figure postavljene zelo simetrično, je agent Smith antiteza Nea. Gre dejansko za njegovo senco, za projekcijo zla, gre torej z besednjakom Georgea Lucasa za temno stran moči. Neo lahko postane to, kar je, samo s »pomočjo« svojega negativnega alter-ega. Glavni junak se zave svojega potenciala po zaslugi hladnega in brezčutnega Smitha. S tem, da ga premaga, premaga pravzaprav negativno in neodločno plat samega sebe, ki teži v svet absolutiziranja vzrokov in posledic. Tudi agent Smith namreč, kljub svoji navidezni neodvisnosti od Umetne inteligence, deluje po računalniških principih binarnega sistema (glej Horsley, 2003: 225-26).

Bane / agent Smith: »A vam ni ta prizor znan? Tukaj sva že bila. Se ne spominjate? Jaz se. O ničemer drugem ne razmišljam.«

Neo: »Kdo si ti?«

Bane / agent Smith: »Me še vedno ne prepoznaš? Priznam, da je težko, ko sem vklenjen v to gnilo oblogo mesa. Njen smrad vonjaš neprenehoma, dušeči vonj, ki mu ne moreš pobegniti. Fuj! Poglej, kako patetično šibko je vse to. Nič od tega ne bo preživel.«

Neo: »Kaj želiš?«

Bane / agent Smith: »Želim to, kar ti želiš. Da. To je to, g. Anderson. Poglej v preteklost. Poglej skozi želatinaste oči te nore krave in videl boš svojega sovražnika.«

Neo: »Ne!«

Bane / agent Smith: »Oh, ja, g. Anderson!«

Neo: »To ne more biti res!«

Bane / agent Smith: »Ni kraja, ki bi mi bil nedostopen. Ni kraja, kjer bi te ne mogel najti.«

Neo: »Saj je nemogoče.«

Bane / agent Smith: »Ne nemogoče. Neizogibno! Na svidenje g. Anderson!«

(The Matrix Revolutions)

Tudi agent Smith, ki preživi sicer dobršen del tretjega filma kot utelešenje dvoličnega Banea, zelo rad uporablja deterministično izrazoslovje, ki ga najdemo že pri gospodarju pekla: če je namreč Meroving gospodar pekla, je agent Smith pravo utelešenje absolutnega zla, hudiča v krščanski tradiciji. Njegov »*Neizogibno je!*« je simptomatičen dejavnik pri razumevanju njegove figure. Tako kot Meroving tudi agent Smith govori o življenju, ki da mora biti podvrženo določenemu namenu (*purpose*). Spet pa moramo opozoriti, da je namen, o katerem govori agent Smith deterministične narave. Ni prepuščen človeški svobodi in njeni ustvarjalnosti, temveč je vnaprej določen namen, ki je človeka ustvaril. Natančno to pove agent Smith Neu ob njunem srečanju v drugem delu trilogije.

Agent Smith: »Ste presenečeni, da me vidite?«

Neo: »Ne.«

Agent Smith: »Potem se zavedate.«

Neo: »Česa?«

Agent Smith: »Najine povezanosti. Ne razumem čisto dobro, kako se je zgodilo. Morda se je del vas vtisnil vame, se prepisal ali kopiral. Ta trenutek je sicer to nepomembno, kajti pomembno je tole: kar se je zgodilo, se je zgodilo zaradi razloga.«

Neo: »In kaj je ta razlog?«

Agent Smith: »Ubil sem vas, gospod Anderson, gledal sem vas, kako umirate... Bilo mi je v zadovoljstvo, če lahko dodam, potem pa se je nekaj zgodilo. Zgodilo se je nekaj, za kar sem vedel, da se ne more zgoditi, vendar se je kljub temu zgodilo. Sesuli ste me, gospod Anderson. Kasneje

sem spoznal pravila, doumel sem, kaj bi moral narediti, vendar tega nisem storil. Nisem mogel. Bil sem prisiljen ostati, prisiljen sem bil k neubogljivosti. Sedaj sem tukaj, in sicer zaradi vas, gospod Anderson; zaradi vas nisem več agent tega sistema, zaradi vas sem se spremenil. Odklopljen sem, postal sem nov človek, tako rekoč, navidez sem svoboden.«

Neo: »Čestitam.«

Agent Smith: »Hvala lepa. Toda zelo dobro veste, da so pojavi (videzi - appearances) lahko prevare, kar me vrača nazaj k razlogu, zaradi katerega smo tukaj. Tu nismo zato, ker smo svobodni, ampak zato, ker nismo. Ne obstaja razlog za odrešitev, ne obstaja razlog za zanikanje. Oba namreč dobro veva, da ne bi obstajala brez namena.«

Agent Smith 2: »Ustvaril nas je namen,«

Agent Smith 3: »namen, ki nas povezuje,«

Agent Smith 4: »namen, ki nas vleče,«

Agent Smith 5: »nas vodi,«

Agent Smith 6: »nas žene,«

Agent Smith 7: »To je namen, ki nas določa,«

Agent Smith 8: »namen, ki nas potrjuje.«

Agent Smith: »Tu smo zaradi vas, gospod Anderson, tu smo, da bi vam vzeli nekaj, kar ste vi skušali vzeti nam. Smisel.«

(The Matrix Reloaded)

Agent Smith pravi, da je podrejen namenu. Namen je tisto počelo, ki se udejanja v vsakem razlogu in v vsaki posledici. Namen je *conditio sine qua non* ne samo za vsakega človeka, ampak za vsako stvar. Zato vse programe, ki ne služijo več namenu, pošilja Meroving v brezčasni in brezprostorski vakuum, ki ga nadzoruje Strojnik. Namen je smisel vsega. Ponovno si torej v tem kontekstu lahko sposodimo prisodobno iz Webrove *Protestantske etike in duha kapitalizma*. Višja instanca (za protestantizem je to Bog, za agenta Smitha pa Namen) determinira človeka: slednji lahko dobi potrditev o svoji »božji« izbranosti samo v doseganju vedno višjih in zahtevnejših ciljev, oz., prevedeno v jezik Matrike, človek in računalniški program sta izbrana samo če imata vedno jasno pred seboj, kakšen je njun namen in temu slepo sledita. Tako dojemanje namena seveda ustreza računalniški inteligenci, za človeka pa je nekoliko omejujoče. Deterministična logika ne dopušča nikakršnega maneverskega prostora, tako kot tudi Smithov Namen ne. V območju te forme mentis nastane tudi najljubša besedna zveza, ki jo uporablja agent Smith: »Neizogibno je!«. Omenjeni besednici negativni lik iz filmske trilogije večkrat izreče Neu in Oraklju. Prepričan je namreč v veljavnost sveta, iz katerega izhaja, njegovih smernic ter zakonitosti. Človek je zanj samo

prazgodovinska verzija umetne inteligence, ki ima zelo omejeno kapaciteto trdega diska, malenkostno velikost spomina in ki podatke v bazi RAM obdeluje po polževo. Zato so računalniki neprimerno uspešnejši, hitrejši in učinkovitejši pri izpolnjevanju svojega namena. V to je agent Smith prepričan vse do zadnjega trenutka v zadnjem delu trilogije, kljub temu, da ga Neo pred tem večkrat porazi (na koncu prvega filma in večkrat v *Matrixu Reloaded*). Tudi to gre po Smithovem mnenju pripisati Namenu ter vzročno-posledični logiki. Zaradi Namena se arhetip dobrega in zlega sploh srečata, zaradi Namena *Tisti* v prvem delu trilogije raztrešči agenta Smitha, dalje zaradi Namena agent Smith nevede ukrade nekaj Neu ter se odklopi od Umetne inteligence. In zaradi Namena se »Božji Izbranec« in »Satan« ponovno srečata v sklepnem delu *Matrix Revolutions*. Agent Smith je prepričan, da gre za vnaprej predviden plan, ki mu ga je pripravil Namen. V to prepričanje ga navajajo dejstva, ko nazadnje uspe klonirati v sebi enake še Serafa, simbol krščanskega angela, ki ostane zvest božjim silam Orakljeve pravičnosti, Sati, deklico, ki simbolizira goloba miru in sprave med računalniškim in človeškim svetom, ter seveda samega vsemogočnega Oraklja. Ti uspehi, ki jih negativni junak trilogije bere v ključu končnega cilja vzročno-posledične logike svojega Namena, dokončno prepričajo agenta Smitha, da je uspeh v dvoboju z Neom neizogiben.

Agent Smith ne sovraži Nea samo zato, ker je njegovo pravo nasprotje. Obtožuje ga tudi, da mu želi odvzeti nekaj bistvenega, Smisel. Ob drugi priložnosti Smith pojasni, kaj bi lahko bil Smisel, ko nagovori Nea z besedami: »*Želim natanko to, kar želite tudi sami. Želim vse.*« Kako bi lahko Neo odvil agentu Smithu Smisel in kaj pomeni, da želi agent Smith vse?

Agent Smith se v drugem delu trilogije predstavi v nekoliko drugačni preobleki. V prvem delu je namreč navaden agent, ki ga Umetna inteligenca programira znotraj Matrike, da bi jo nadzoroval. Po nenadejanem bližnjem srečanju z Neom (ob koncu prvega dela) postane agent Smith nekaj več. Tudi sam se odklopi od sistema Matrike in je torej popolnoma avtonomen. Ni pa svoboden. Še vedno je namreč njegov izvor računalniški in je njegovo razmišljanje osnovano na vzročno-posledičnem Namenu. Ko se osvobodi od Matrike in začne ogrožati Umetno inteligenco, spozna hkrati svojo odvisnost od Namena: zato nujno potrebuje Nea, svoje diametralno nasprotje. Nea potrebuje, ker išče svoj novi Namen. V prejšnjem priklopljenem življenju ima namreč determiniran namen: služiti Umetni inteligenci. O tem mu ni treba kaj dosti razmišljati: tako je bilo določeno, to je bil vzrok njegovega nastanka in posledica vsakega njegovega delovanja je težila k že omenjenemu namenu. Odklopljeni agent Smith prerase sam sistem Matrike in postane od njega neodvisen. Določiti pa si mora nov namen. In to je nepremostljiva čer, ob katero naleti negativni junak filmske trilogije. Kljub temu, da ima namreč v sebi nekaj skrivnostnega, kar mu je posredoval Neo in zaradi česar se je odklopil, je agent Smith navsezadnje še vedno računalniški konstrukt. Nesposoben je

poiskati si sam svoj cilj, svoj namen, ker je vaje, da je slednji vnaprej določen. Njegov smisel je vedno določal nekdo drug in je zato v trenutku, ko si mora smisel določiti sam, v velikih težavah. Razdvojen in v preteklost ujet bo iskal svoj Smisel: njegovi vse hujši dvomi so očitni najprej v srečanju z Orakljem, ko agent Smith prvič izgubi nadzor nad samim seboj, in drugič v trenutku, ko navidez uspešno klonira Nea ob sklepu zadnjega dela trilogije, in se zave, da le ni dosegel tega, kar si je najbolj želel. Agentu Smithu ne uspe, da bi imel Vse. Ko vse kaže na to, da je izpolnil svoj Namen, se nekaj zalomi (glej Rutar, 2003: 194 - 200).

Kaj se pri tem dejansko zgodi? Ko se odklopi, skuša agent Smith zase poiskati nov Namen. Uporablja seveda računalniško logiko, edino, ki jo obvlada. Ponovno se posluži vzročno-kavzalne logike, ki se je razvila v tako razmišljanje: »Ker sem jaz močnejši od Matrike, lahko imam (obvladam) vse.« Logično: vzrok – posledica, akcija – reakcija. Ker je pred njegovim odklopom Matrika imela Vse (seveda po računalniški logiki), potem ko se zave, da je z avtonomijo postal močnejši od sistema, povleče agent Smith logične zaključke: po osamosvojitvi lahko sam prevzame mesto Matrike in ima Vse. Ker v Neu vidi svojega največjega sovražnika, je prepričan, da želi tudi *Tisti* isto, kot on sam: Vse. In kaj je pravzaprav Vse? Vse je lahko po eni strani preprosta floskula, ki ne pomeni nič, ker je samo teoretično-matematični pojem. V binarnem svetu Umetne inteligence pa je Vse stvarnost (samo virtualna, seveda). Za boljše razumevanje se moramo vrniti nekoliko nazaj in vzeti v pretres panoptikon in njegovo totalnost. Pojem Vsega obstoji samo v svetu popolne totalnosti, torej v svetu, ki je neskončno vnaprej determiniran, ki je predvidljiv v vsaki malenkostni niansi, v svetu, kjer ni pogojev za nastanek sistemske napake. Tak svet pa je seveda lahko samo virtualen. Resnični svet je totalnemu lahko neverjetno podoben in sličen, ne more pa postati totalen. Tega se zaveda tudi sam Arhitekt, ko v drugem delu trilogije razlaga Neu kozmogonijo Matrike. Sam namreč potoži, da je želel ustvariti popoln svet, ki pa se je zalomil zaradi »nepopolnosti« človeških bitij. Sama Matrika ni bila popoln totalni svet, saj je dopustila sistemske napake, Oraklja in Nea. Agent Smith, ki se je odklopil od Umetne inteligence, želi Vse: tega v realnem svetu ne more doseči. Njegov novi Namen se izjalovi, ker ni dejansko nikoli obstajal. Vse je v totalnem svetu zaprtost in determiniranost, je t.i. postavka *tertium non datur*: to je ne samo neizvedljivo, temveč tudi nepojmljivo. Njegov »*Neizogibno je*« nakazuje ravno logiko Vsega, ki naj bi bilo posledica prej zastavljenih vzrokov. Smithov Vse je torej skrajno omejujoč in ne popolno dopolnjuječ ter odpira novo poglavje, v katerem režiserja pojasnjujeta vlogo in figuro Nea.

3.2 ODREŠENIK NEO

3.2.1 *Neo, novodobni Jezus Kristus*

Thomas Anderson: »Kaj? Kaj za vraga? ... Sledi belemu zajcu? ... (tok, tok) Kdo je?«

Choi: »Choi.«

Thomas Anderson: »Ja, ja. Zamujaš dve uri.«

Choi: »Vem, toda kriva je ona.«

Thomas Anderson: »Ja, dva cegla.«

Thomas Anderson: »Samo trenutek.«

Choi: »Aleluja. Ti si moj Odrešenik. Moj osebni Jezus Kristus.«

Thomas Anderson: »Če te zasačijo, ko boš to uporabljal...«

Choi: »Ja vem. Tole se ni zgodilo. Ti ne obstajaš.«

(The Matrix)

Neo ima v filmu svojo prav posebno vlogo. Je Mesija, je *Tisti*, je Jezus Kristus. Pokazati mora človeštvu pravo pot, tako kot Platonov filozof, ki se je povzpel iz jame. Tako kot Jezus Kristus lahko človeka odreši, a mu potem pusti svobodno izbiro in ga sooči s pravo svobodo. Neo ne verjame v Vse. Ta pojem namreč zanj ne obstaja: spoznal je njegovo virtualnost in neresničnost. Neo, tako kot Jezus Kristus, prebudi človeka in mu nakaže pot (do svobode). Človek mora po tej poti zakorakati sam, odločati se in nositi breme svojih odgovornosti. Samo iz te perspektive lahko zaživi svobodo, ki jo zagovarja Odrešenik Neo. Podoba Nea je s prisposodbo Jezusa Kristusa figura *primus inter pares*. V svojem življenju Neo ne osvobodi vseh ljudi (tega ni storil niti Jezus Kristus), ampak človeku ponudi sredstva za osvoboditev. Neposredna osvoboditev vseh ljudi sploh ni Neov namen (če ta pojem v povezavi z glavnim junakom sploh lahko uporabljamo). Svoboda mora biti »namen« vsakega posameznika posebej.

Neo si torej ne želi Vsega. Sploh si ne želi tega, o čemer sanja agent Smith. V dožemanju Smisla in Namena se razdalja med glavnim in negativnim junakom meri v svetlobnih letih. Nikakor ne moremo vzeti v poštev teze agenta Smitha, da si pravzaprav oba želita eno in isto. O naravi želje negativnega lika v trilogiji Matrix smo že govorili. Natančneje obdelajmo še poglavje, ki nam bo pojasnilo Neov pogled na njegovo poslanstvo in vlogo.

3.2.2 *Neo, Descartesov učenec*

Kot izhodišče vzemimo ponovno Matriko in Descartesovo pojmovanje skepticizma in teorije »*Cogito ergo sum*«. Če nekoliko povzamemo filozofovo misel, lahko izluščimo nauk: »*Ne moremo verjeti, da je vse res. Zato sprejmimo hipotezo, da je vse neresnično. Po tem potresu preverimo, kaj nam je sploh še ostalo. Zagotovo vem samo to, da razmišljam. Če razmišljam, obstajam in če*

obstajam, nujno obstaja nekdo, ki me je spravil na svet. Ko vse to ugotovim, se odločim, da bom stvaritelja imenoval 'Bog' in razmišljujočo stvar v meni 'duša'» (De Crescenzo, 2004: 13).

Descartesov človek mora najprej biti svojevrsten skeptik. Biti mora torej sistematični skeptik in podvomiti v vsako stvar. Občutki lahko namreč človeka varajo: z zunanjim svetom nima posameznik nikakršnega neposrednega stika. Varljivi občutki so edina povezava. Zato jih je treba jemati za neresnične in jih ne upoštevati. Treba je pravzaprav odkriti, kaj je sploh resnično. Treba je poiskati, kaj je prestalo naš miselni potres. Odgovor je za Descartesa logičen: človekovo razmišljanje in torej človekova ontologija. Že sam dvom o tem, da sem, potrjuje, da sem. Če dvomim, obstajam. Če ne bi obstajal, ne bi bil sposoben dvomiti. In zato: mislim, torej sem. *Cogito ergo sum*. V ospredje stopi človekova misel in Descartesov antropocentrizem, ki odigra v treh nadaljevanjih Matrike pozitivno vlogo v nasprotju s totalnostjo računalniškega sistema Umetne inteligence. Človek je v tem smislu »res cogitans«, ki ga moramo kot takega razumeti tudi na metafizični ravni. *Cogito* nam omogoča usmišljanje metafizičnega sredstva, s katerim se omenjeni pojem izraža. Ne gre za telo, ker je slednje vezano na zunanji svet in na občutke (Descartesove *Meditacije*). Zaradi tega je varljivo in je lahko neresnično. Razmišljanje omogoča notranja, nematerialna substanca, ki je in je zato samostojna. Človek ji je v laični preobleki dal ime duh, v verskem ali krščanskem pojmovanju pa ji pravimo duša. Lahko torej trdimo, da se pri Descartesu vzpostavi dualizem med prvobitnim in obstoječim cogitom na eni strani ter varljivimi in (morda) neresničnimi občutki telesa na drugi (glej Parodi, 2003: 147-49).

Morfej: »Zakaj sem te premagal?«

Neo: »Prehiter si.«

Morfej: »Misliš, da je moja hitrost povezana z mišicami v tem prostoru? ... Misliš, da je zrak to, kar vdihuješ?«

(The Matrix)

Omenjen Descartesov razkorak med cogitom in občutki je v prvem delu Matrixa zelo očiten, ko Morfej v simuliranem programu prvič izzove na dvoboj Nea. Bog sanj skuša že od vsega začetka opozoriti svojega varovanca na novost, da so občutki in telesnost (predvsem v Matriki) nepomemben faktor v nasprotju s sposobnostjo razmišljanja. Morfejeva navidezna hitrost in fizična spretnost sta namreč samo virtualni in sta dejansko posledici umskih sposobnosti Neovega iniciatorja v resnični svet. To razumeti je za Nea pravi izziv: Orakelj mu namreč vseskozi svetuje, naj spozna sam sebe, bog sanj pa ga s takimi nauki spominja na pravo naravno moči in spretnosti, posebej še v Matriki, ki je popolnoma virtualen, neresničen in varljiv svet. Tam torej fizična moč ne

velja, ker fizični svet sploh ne obstaja. In v tem postane povsem očitna Descartesova zakonitost »*Cogito ergo sum*«. Fizika v svetu Umetne inteligence ni operativna, saj navsezadnje v Matriki ljudje ne opravljajo niti najelementarnejšega in najosnovnejšega mehanično-fizičnega opravila, dihanja. Življenje in dogajanje v Matriki je popolnoma odvisno od človeškega cogita.

Deček s turbanom: »Ne poskušaj zviti žlice. To je nemogoče. Poskušaj raje razumeti resnico.

Neo: »Katero?«

Deček s turbanom: »Žlica ne obstaja. Ne zvijaj žlice in videl boš, da kar se resnično zviija, si ti.«

(The Matrix)

Treba je dodati, da vsebina posameznikovega uma ni nujno resnična. To, kar človek misli, je namreč odvisno od njegovih občutkov, ki ga pogojujejo. Ti občutki lahko privedejo posameznika do napačnih zaključkov. Zato moramo nujno pri razlagi Descartesove misli opozoriti in pojasniti morebitno nejasnost. »*Cogito ergo sum*« je vsekakor veljaven in temu ne gre oporekati. Moramo pa razumeti in pojasniti razliko med ontološkim »razmišljam, torej sem« in epistemološkim »kako razmišljam«. Če je namreč dejstvo, da razmišljam, stvarnost, ki ji ne gre oporekati, je vsebina našega razmišljanja vse prej kot stvarnost. Kot naročen je v tem pojasnjevanju odlomek iz prvega dela Matrixa, ko se pred apartmajem Oraklja pogovarjata Neo in deček s turbanom. Neo, ki je takrat priključen v Matriko, začudeno opazuje dečka z Daljnega vzhoda, kako z močjo misli zviija žlico. Ne zaveda pa se, da žlica pravzaprav ne obstaja, ker se prizor dogaja v Matriki, ki je virtualen (torej neresničen) svet. Neo vidi in misli, da se žlica zviija, čeprav se v resnici nič ne dogaja. On torej v svojem bistvu obstaja, ker razmišlja, v omenjenem primeru pa ne razmišlja resnice, ker je še preveč vezan na občutke in »telesnost« Matrike. V Neo mora dozoreti prepričanje, da žlice ni in da je vse, kar se zviija samo on sam in njegova (lažna) zaznavanja. V tem se torej skriva prava novost. Neova prva naloga, ko ga Morfej odklopi iz Matrike, je spoznati sam sebe oz. razumeti Descartesov »antropocentrični« *Cogito ergo sum* in takoj za tem ugotoviti razliko med omenjeno ontološko gotovostjo in absolutnostjo biti in epistemološko varljivostjo občutkov in reakcij na dogajanje Matrike. Navsezadnje, žlica ne obstaja (glej Rowlands, 2003: 46 - 52).

Žlica, ki jo Neo vidi, je samo posledica tistih električnih impulzov, o katerih je že govoril Morfej. Ljudje v Matriki električnih impulzov ne sprožajo sami, marveč jih namesto njih sprožajo računalniki. Vse, kar občuti človek, je neka umetna tvorba, ki je do njega prišla posredno, s pomočjo sredstev, ki so tako ali drugače spremenila naravo čutenega objekta. Objekt je sam na sebi različen, popolnoma drugačen od čutenega. V Matriki se to dogaja vseskozi: ljudje občutijo svoje telo, ki ga v resnici ni, čutijo v bližini soljudi, ki so v resnici bogvekje. Ves omenjeni virtualni svet

se stalno in ponovno proizvajajo v možganih posameznikov. Možgani so seveda resnični, so Descartesova ontološka postavka, iz katere izhaja možnost osvoboditve. Hkrati ravno možgani (kot prisposoda uma, duha ali duše) odločilno pripomorejo k zavajanju človeka, ker so vzročna postavka za vsako izkušnjo. Ker ljudje v Matriki vidijo in premikajo samo od računalnikov zarisano virtualno telo, je seveda zanje tisto telo tudi edino pravo in resnično. Navsezadnje tudi oni verjamejo, da se zemlja vrti okoli sonca in zato vsak večer sonce zaide. To njihovo prepričanje je seveda napačno, ker v Matriki sonce zahaja zato, ker so to programirali računalniki in ne zato, ker se zemlja vrti okoli sonca. Ljudje v Matriki, tako kot navsezadnje zelo pogosto tudi mi, jemljejo za resničen svoj svet in vse, kar se v njem dogaja, ker je ta svet postavka za vse njihove izkušnje. Verovanje v vzročnost in izkušnje se na tej točki srečata. Človek verjame v svet, ker je navajen na dogajanje v njem. Izkusil ga je in ga preko izkušenj spoznal. Vzročnost, pravi parameter za resničnost v svetu logičnega človeka, ki posnema računalnik, izhaja ravno iz teh izkušenj.

Seveda to velja tudi za Nea. Po komaj opisani logiki Neo ob odklopu ugotovi, da je bil dotlej prepričan v kup neresnic. Hkrati pa ne more biti gotov, da je po vkrcanju na Nabukadnezer spoznal Resnico. Prepričan je lahko samo v to, da je za stopničko više in da je njegovo čutenje resničnosti nekoliko pristnejše od tistega na prejšnjem nivoju – v Matriki. To pa je tudi vse, kar z gotovostjo lahko ugotavlja Neo. Glavni junak filmske trilogije ob odklopu iz Matrike dejansko osvobodi svoj um in ga odklopi od računalnikov. Šele ko se vse to zgodi spozna Neo virtualnost svojega prejšnjega domovanja. In šele v tem trenutku spozna neveljavnost kavzalnih zakonitosti, ki vladajo Matriki. Čeprav so omenjene kavzalne zakonitosti na las podobne tistim, ki veljajo v realnem svetu, je njihov izvor drugačen. Če v realnem svetu človek ne more leteti, ker mu to ne dopušča gravitacijska sila, v Matriki to ne velja. Tam namreč gravitacijske sile ni in bi moral biti po fizikalnih zakonih tudi človek sposoben lebdenja v zraku. Tega pa navadni priklopljeni člani panoptične mašinerije niso sposobni, ker sledijo kavzalni logiki utečenih pravil, ki izhajajo iz preteklih izkušenj in ne iz dokazanih resnic. Na Nabukadnezarju se Neo tega zave in ugotovi, da lahko z umom premaga neobstoječa pravila Matrike. Takrat reši problem, ki mu ga je bil postavil Morfej v prvem simuliranem dvoboju: *»Misliš, da je moja hitrost povezana z mišicami v tem prostoru? ... Misliš, da je zrak to, kar vdihuješ?«*. Ko se Neo prepriča, da zakonitosti iz Matrike ne obstajajo in vanje ne verjame več, se dokončno osvobodi njihovih okovov. Računalniki na novo spoznanje Nea ne morejo reagirati in se mu morajo ukloniti. Zato lahko Neo zvije žlico, lahko skače od nebotičnika do nebotičnika, z mislijo ustavlja krogle in leti. Gre za svojevrstno nadgradnjo Descartesove postavke *»Cogito ergo sum«*. Matrika temelji na prepričevalnem elementu kavzalno-sosledične logike, ki izhaja iz totalne in totalitarne miselnosti Arhitekta in Umetne inteligence.

Ljudje so odvisni od splošnega prepričanja, slednje pa izhaja iz široke palete in zaporedja izkušenj (glej Dreyfus in Dreyfus, 2002).

Bane/Agent Smith: »Želim si, da bi se lahko videla, g. Anderson. Slepi mesija! Vi ste simbol za vse iz vaše vrste, g. Anderson. Brez pomoči. Patetični. Čakate samo na trenutek, ko vas bo kdo rešil vašega trpljenja.«

Neo: »Vidim te!«

(The Matrix Revolutions)

Prizor iz gornjih vrstic uvaja zadnjo, odločilno bitko med Neom in agentom Smithom. Gre ponovno za simboličen prikaz Descartesovega gesla o razmišljujočem človeku, ki je prva postavka za svobodo. Neo, ki se v tretjem delu uspe vrniti iz ne-prostora in ne-časa ter gre na zadnji posvet k Oraklju, se ob povratku na ladjo, ki naj bi ga odpeljala v Zion, oddalji od ostalih in še zadnjič preizkusi svoj »cogito«. Odloči se, da se odpelje v mesto računalnikov, naravnost k Umetni inteligenci. V tem trenutku že doseže takšno stopnjo samozavedanja, da je sposoben odločiti se, kako bo nastopal. V prizoru, v katerem Bane (oz. agent Smith) Nea oslepi, želita brata Wachowski junaka samo še bolj markirati z izrazitim mesijanskim nabojem. Slepí Neo nam seveda v spomin takoj priklíče slepca Teireziasa, ki v grški tragediji o Ojdipu edini sprevidi resnico in ugotovi vzroke kuge v Tebah. Teirezias je sposoben prerokovati in vidi resnico prav zato, ker je metaforično slep za materialno. Lažni in varljivi občutki ga ne varajo preprosto zato, ker se ustreznih čutil ne more posluževati. Zato razvije tisto področje, ki ga Descartes imenuje cogito: tako Teirezias lahko gleda resnici v oči. Pri Neu je oslepítev simbolični zaključek njegove rasti skozi celotno trilogijo. Dokončno namreč spozna vlogo Odrešenika, ki mu je bila dodeljena, jo sprejeme in se odloči, kako bo postopal. Oslepítev je v tem kontekstu svetniški sij in metaforični dokaz, da se je Neo dokončno in popolnoma rešil spon svojih občutkov. Omenjeno Neovo osebno rast lahko seveda interpretiramo tudi v luči orientalske filozofije doseganja stanja Nirvane. V tem kontekstu moramo razumeti tudi prej citirani prizor, ko se Bane posmehljivo obrne na Nea, češ, glej ga slepega mesijo. Neo seveda odgovori: »Vidim te!«, kar pomeni: Spoznal sem sebe in svet okoli nas! Vidim, da si tudi ti samo varljivi in virtualni konstrukt, ki ne moreš doseči vsega, sploh pa ne »resnice«.

Kakšna je torej navsezadnje Neova revolucija? V čem se njegov »namen« razlikuje od tistega, ki ga želi doseči agent Smith? Razlikovanje, ki smo ga začeli oblikovati s pojasnjevanjem Descartesovega pojma cogito v nasprotju s Smithovim *Vsem*, bo v naslednjih vrsticah dobilo nekoliko jasnejšo sliko. Pri tem je ključnega pomena že večkrat omenjeno *Vse*, ki ga Smith tako rad uporablja. *Vse* je za agenta Smitha vnaprej pakiran svet, ki ga mora osvojiti. *Vse* je stvar osebne

lastnine in totalnega nadzora. Vse je torej Smithova nadgradnja Matrike, ki deluje vsekakor po istem sistemu, kot je delovala Matrika sama. Vse je zaprt svet, ki ga od zunaj ni mogoče prestopiti. Vse je zaokrožen svet, ki si ga je zamislil Arhitekt in ga z Namenom kavzalno-posledične logike želi uresničiti agent Smith. Kako v ta sklop popolnosti pristopi Neo?

3.2.3 Neo noče Vsega

Arhitekt: »Prva Matrika, ki sem jo zasnoval, je bila popolna, bila je umetniško delo, brezhibna, sublimna. Bila je zmagoslavje primerljivo le z njenim monumentalnim neuspehom. Neizogibnost njenega poloma mi je sedaj jasna, saj je posledica nepopolnosti, ki je vgrajena v vsako človeško bitje. Zato sem jo preoblikoval skladno z vašo zgodovino, da bi čim bolj natančno odražala spreminjajočo grotesknost vaše narave. Toda ponovno me je začudil njen neuspeh. Tedaj sem razumel, da se mi odgovor izmika zato, ker terja združljivost (med računalniki in panoptičnimi ljudmi, op. av.) manj razvit um ali morda um, ki ni tako zavezan logiki popolnosti. Tako sem prišel po naključju do odgovora z naslednjim, intuitivnim programom, ki je bil prvotno namenjen raziskovanju nekaterih področij človekove duševnosti. Če sem jaz oče Matrike, je ona prav gotovo njena mati.«

Neo: »Orakelj!«

Arhitekt: »Prosim. Kot sem že povedal, je ona (Orakelj, op. av.) slučajno našla rešitev, s katero je skoraj 99,9% vseh poskusnih oseb sprejemalo program, dokler so imeli možnost izbire, čeprav so se slednje zavedali le na praktično nezavedni ravni. Kljub temu da je rešitev delovala, je bila očitno v temelju pomanjkljiva, zato je ustvarjala kontradiktorne sistemske motnje, ki bi lahko resno ogrozile sam sistem, če jih ne bi odpravili. Tisti, ki so program zavrnil, so sicer bili v manjšini, toda kljub temu bi lahko na daljši rok povzročili pravo katastrofo, če jih ne bi ukinili.«

Neo: »Govorite o Zionu.«

... ..

Arhitekt: »To naju je končno pripeljalo do trenutka resnice, ko se je pokazala temeljna napaka, sistemska motnja se je razkrila kot oboje: konec in začetek. Tam je dvoje vrat. Vrata na tvoji desni vodijo k Viru in rešitvi Ziona. Vrata na levi vodijo nazaj v Matriko, k njej (Trinity, op. av.) in poginu tvoje vrste. Kot si pravilno ugotovil, problem je odločitev. Toda midva že veva, kako se boš odločil, kajne? Vnaprej poznamo verižno reakcijo, kemične znanilce, označevalce nastanka čustev, ki smo jih oblikovali nalašč za to, da preplavijo logiko in razum. Govorim o čustvu, ki te je že zaslepilo pred preprosto in očitno resnico: umrla bo (Trinity, op. av.) in ničesar ne moreš narediti, da bi to preprečil.«

(The Matrix Reloaded)

Ustrezno pojasnilo smo dobili že v prejšnjih poglavjih in se dejansko skriva tudi v gornjih besedah Arhitekta. Neo je sistemska napaka in to je njegova najpomembnejša vrlina. Tudi Orakelj je sistemska napaka, ki je bila nujna zato, da je Arhitekt lahko v Matriko ljudi sploh vključil. In v čem obstaja ta sistemska napaka? V postavki, da človek ne more živeti v »popolnem« svetu, kakršnega si je zamislil Arhitekt, da ni sposoben videti v vsakem dogodku kavzalno-posledične logike, kot to dojema Meroving, in da ni »sposoben« želeli si *Vse* na način, kot si to želi agent Smith. V iskanju popolnosti postane človek vsakič moteči element, nepopolna spremenljivka v popolnem sistemu, nepopolna sestavina popolnega sveta. Arhitekt pa tudi agent Smith obravnava ljudi tako vseskozi. Ljudje res niso sposobni take popolnosti in dlakocepske natančnosti, kakršno lahko proizvajajo računalniki. Umetna inteligenca pa se ob vsem tem ne zave lastne omejenosti. Sposobnost popolnosti je namreč hkrati obsodba na dokajšnjo omejenost. Kot smo že večkrat povedali, je namreč omenjena popolnost dejansko to, kar agent Smith pojmuje kot *Vse*. Gre torej za zapakirano in vnaprej določeno stvarnost, v kateri nujno vlada determinizem in v kateri ni prostora za svobodo. *Vse* pomeni totalnost: samo v totalnem svetu lahko obstaja pojem *Vse*. Če namreč nimamo neke vnaprej zakoličene in omejene stvarnosti, postane pojem *Vsega* neobstojeen oziroma nemogoč.

Neova naloga je prav ta, da dokaže neobstojeenost in virtualnost *Vsega*. On je torej sistemska napaka, biti mora nepopoln zato, da lahko premaga agenta Smitha. Če bi namreč bil popoln (v totalnem smislu Matrike), bi ne bil sposoben ustaviti krogel samo z močjo svojega uma. To je Neu, kot dober prerok, napovedal že Morfej. Dejal mu je, da se mu ne bo treba izmikati krogelam, ko bo dovolj pripravljen. In glavni junak je naenkrat pridobil omenjeno sposobnost, ko se je zavedel, da je res svojevrstna sistemska napaka, ki edina lahko prekriža račune popolnim računalnikom. Neova hitrost in moč v Matriki nista vezani na sam računalniški sistem, vezani sta samo in izključno nanj, na njegov um, na njegov cogito. Potencial človeškega razuma ni omejen z ničemer, medtem ko so računalniške inteligence jasno in nedvoumno omejene s parametri, ki so vnaprej dani in načrtani. Tudi to napove Morfej že v prvem delu trilogije: Neu pove, da mu ne bo treba bežati pred agenti, ker bo hitrejši in močnejši od njih. Neo namreč lahko računa na svoj um, ki je svoboden in neomejen, medtem ko imajo računalniki to napako, da že od vsega začetka štartajo z zelo visokimi, a vsekakor omejenimi in jasno načrtanimi, sposobnostmi. Pri človeku tega ni. Čeprav mora človek svoj um zelo dobro »trenirati«, da doseže nivo računalnikov, jih s primernim treningom lahko premaga. To je storil Neo, ko je razumel in osvojil dejstvo, da lahko prelomi zakone Matrike, ker v njo ni več vpet in ker zanj njeni zakoni ne veljajo, medtem ko predstavljajo življenjski prostor za vse računalnike, ki se ji morajo podrediti, da lahko sploh preživijo.

Zakaj je torej človeški razum »manjvreden« in zakaj navadni ljudje niso hitrejši in močnejši od agentov? V totalni Matriki so priklopljeni posamezniki prepričani, da so njihove sposobnosti omejene. Ljudje se preprosto ne zavedajo potenciala človeškega razuma že zaradi tega, ker ni omejen. Ljudje v Matriki ne izkoriščajo v celoti potenciala svojega »cogita«. Računalniki so po drugi strani tako programirani, da v Matriki uporabljajo nivo Umetne inteligence, ki je višji od povprečne človeške inteligence, t.j. nivoja izkoriščanja možganov oz. uma. Ljudje, rojeni in ujeti v totalno Matriko, seveda ne morejo razmišljati drugače kot totalno in v iskanju popolnosti. Kdor izstopa in začne uporabljati nekoliko višji delež potenciala svojega »cogita«, postane sistemska napaka, saj krši popolnost sistema. Matrika je namreč poseben začaran krog, ki se ohranja samo zato, ker si nihče ne upa pogledati čez rob. Obod kroga predstavlja perfektnost, ki si jo je zamislil Arhitekt in mejo, znotraj katere se mora vse dogajati. Zunaj oboda je nič. To hoče doseči tudi agent Smith. Najbolj izrazito dokaže to v zadnjih prizorih tretjega dela trilogije, ko v poslednjih trenutkih odločilnega boja zavpije Neo v obraz: »*To je moj svet*«. Smith si *Vse* predstavlja kot svoj *Svet*, torej nekaj zacementiranega in jasno določenega. *Vse* je določljiva »gmota« z jasnimi obrisi, ki ji je mogoče nataktni pridevek moj. To spada v logiko končnosti in determiniranosti, ki ju propagirajo računalniki. Agenti imajo določljivo omejeno moč in hitrost, Umetna inteligenca lahko predvidi omejeno določljivo število možnih rešitev za vsako akcijo (Merovingova vzročno-kavzalna logika), *Vse* je končno določljiv pojem. In v tem je glavna omejenost računalnikov, to je njihova šibka točka. Računalniki lahko namreč res vseskozi delujejo z največjim možnim potencialom, njihov potencial pa je omejen. Potencial človeškega uma je zaradi svoje narave neomejen. Izvorno je človek svobodno bitje, njegov um ni podvržen nobenemu zunanjemu dejavniku. Zaradi tega ga noben zunanji dejavnik ne omejuje. In zato je v virtualnem prostoru človeški um potencialno hitrejši in močnejši od računalnikov. To je v filmski trilogiji dokazal Neo in to je tudi eno od glavnih sporočil režiserjev in scenaristov. Gre za (miselno) revolucijo, ki jo sproži glavni junak v filmu zato, da bi zrušil Matriko in osvobodil soljudi. V tej revoluciji lahko vidimo tudi kritiko bratov Wachowski na strukturo sodobne družbe: živimo namreč v družbi, ki je podobna Velikemu bratu oz. Matriki in v kateri se uveljavlja splošni trend po konformnosti. Rešitev je tudi v tem primeru princip, s katerim Neo transcendirata pravila Matrike, leti in zaustavlja krogle z močjo misli.

Gre za omenjeni princip, po katerem se človek ne zapre v začarni krog totalnosti in ne podleže Smithovi želji po determiniranem *Vsem*. Človek lahko namreč kot »sistemska napaka« ta začaran krog zlomi in teži po nečem višjem. Svobodni človek lahko pravzaprav odkriva nove sveteve. Zaradi totalnosti sistema v Matriko priklopljeni posamezniki tega ne morejo storiti, svobodni ljudje pa so tega sposobni. Gre za sposobnost sprejemanja in ustvarjanja različnosti in sprememb, gre za svet pluralnosti idej in mnenj v nasprotju z monolitno konformnostjo, ki nam jo ponuja Matrika.

Smithov pojem Vsega pomeni, da je bilo Vse že odkrito in da Vse poznamo. To je mogoče v determiniranem svetu, svet svobodnega človeškega uma pa nima meja, ker je svoboden in torej popolnoma neodvisen. Vsak človek lahko odkrije svoj nov svet, ki ni predeterminiran in torej ni del *Vsega*. Novi svetovi, sad singularnosti in svobode vsakega človeka, razbijajo začaran krog *Vsega* in so postavke t.i. človeških sistemskih napak. Za svobodnega človeka (njegov prototip je Neo) torej ni tako pomembno podiranje obstoječega sveta in sistema, temveč predvsem ustvarjanje drugačnega sveta ter možnost izbire med pisano paleto opcij. Svobodni človek, ki ga predstavlja glavni junak v filmu, je svoboden v kolikor ima možnost spreminjati svet s svojo ustvarjalnostjo, s svojo aktivno svobodo. Preseganje pravil, ki omogoča Neo v Matriki letenje, se v realnem svetu za navadnega človeka odraža v sposobnosti ustvarjanja novih svetov, v njegovi sposobnosti, da uporablja svoj cogito z ustrežno miselno širino, da je pripravljen svoj zorni kot razširiti na 360 stopinj. Tako lahko prebije omejitve, ki jih postavlja totalnost sistema, miselna širina postane za človeka dodana vrednost. Človek mora razumeti, da totalni red, ki ga vsiljuje Matrika, ni absoluten. Ne sme ga jemati za nespremenljivega, zavedati se mora svoje sposobnosti, da ga spreminja. To sposobnost pripisuje človeku njegova singularnost, ki ga razlikuje od vsakega drugega posameznika. Človek je lahko singularen, ker ni omejen in zato lahko za razliko od računalnikov razvije svoj um na nešteto načinov. Računalniki so v svoji logiki predvidljivi, ker sledijo točno določenim vzorcem in shemam. Človek ne more biti predvidljiv, ker je svoboden, da ne sledi logiki totalnih vnaprej predvidenih modelov. Neo zaradi svoje človeške nepredvidljivosti preseneti Arhitekta, ko reši Trinity in prepreči propad Ziona ter nazadnje premaga agenta Smitha. Človeško nepredvidljivost kot posledico neomejenosti človeškega uma lahko torej označimo za pravo Neovo revolucijo (glej Dreyfus in Dreyfus., 2002).

3.3 SKRIVNI OROŽJI ČUSTVENOSTI: LJUBEZEN IN ČUTNOST

3.3.1 *Zaljubljeni Mesija in njegova ljubezen*

Človek je po svoji naravi singularen. To pomeni, da se razlikuje od vsakega drugega človeka. Naravne raznolikosti ljudi ni mogoče simulirati, ker je nepredvidljiva in je postavka za človekovo kreativnost in za večkrat omenjeno odkrivanje novih svetov. Neova revolucija se lahko uresniči za vsakega človeka, le pod pogojem, da se človek zaveda svoje singularnosti oz. svoje različnosti. Singularnost je pogoj za kreativnost in je previsna točka notranjega zloma vsake matrike. Zakaj je človek sposoben take raznolikosti in kako je lahko človek singularen? V posameznikovem umu, v procesu njegovega cogita obstaja plat, ki je računalniki ne premorejo. Gre seveda za plat

nepredvidljivosti, ki se razlikuje od človeka do človeka: govorimo o človeški čustvenosti in nagonskih strasteh. Prava dodana vrednost, ki človeka obogati s singularnostjo, se skriva v prej omenjenih besedah. Človek namreč premore čustva in strasti, ki so sestavni elementi njegovega cogita in ki v večji ali manjši meri vedno vplivajo na njegovo ravnanje.

Trinity: »Neo, nič več se ne bojim. Orakelj mi je povedal, da se bom zaljubila in da bo moški, ki ga bom ljubila, Tisti. Vidiš, ne moreš biti mrtev. Ne moreš biti, ker te ljubim. Me slišiš? Ljubim te... sedaj pa vstani.«

(The Matrix)

Ljubezen je sestavina, ki v prvem delu trilogije Neo reši življenje in ga obudi od smrti. Neo potrebuje ljubezen, da lahko v polnosti razume svoje poslanstvo. Potrebuje Trinity, žensko, ki ga dopolnjuje, ki ga ljubi in kateri lahko sam Neo izkazuje pristno ljubezen. Ljubezen je nujna. Gre za tipično človeško čustvo. V filozofiji bratov Wachowski je ravno to čustvo najpomembnejši dejavnik medčloveških odnosov. V tem sklopu moramo ljubezen seveda razumeti samo in izključno kot čustvo. Gre torej za ljubezen kot transferni pojav med dvema osebama, posebno močno čustvo med moškim in žensko. Režiserja sta se v tej prisposodbi približala judovsko-krščanski tradiciji in Jezusovim besedam: *»Ljubi svojega bližnjega kakor sam sebe«*.

Človek, singularni posameznik, prototip, ki ga poseblja Neo, mora namreč najprej ljubiti sam sebe. To seveda ne pomeni, da je posameznik narcisoiden in egoističen ter poln samoljubja. Gre za drugačen tip ljubezni, ki ima svojo štartno točko v že večkrat omenjeni misli, ki visi nad vrati Oraklja: *»Spoznaj sam sebe!«*.

Ljubiti sam sebe pomeni spoznavati se, naučiti se sprejemati in spoštovati. To spada tudi v t.i. Neovo revolucijo: človek mora vzpostaviti odnos do samega sebe. V Matriki to ni možno, ker človek ne vzpostavlja odnosa do samega sebe, ampak do Matrike (oz. Velikega brata). Človekovo Sebstvo nadomesti Veliki drugi, ki je determiniran in določen. Človek se mu mora prilagoditi in Sebe popolnoma izbrisati. Priklopljene celice v panoptični Matriki to vestno izvršujejo in v tem smislu ne poznajo ljubezni do samih sebe. Odsotnost ljubezni do sebe sicer ne pomeni sovraštva, ampak, kar je še hujše, ravnodušnost. Ljudje v Matriki so do pojma Sebstvo in Jaz popolnoma ravnodušni, ker imajo drug objekt, h kateremu kanalizirajo svoje »spoštovanje«. Omenjeni objekt spoštovanja, ki se redno izrojeva v bolešno preganjavico (paranojo), je seveda Matrika. Ljubezen do samega sebe nima ničesar skupnega z libidom. Ljubezen do samega sebe je namreč vedno in samo spoštovanje Sebstva, njegove celovitosti in singularnosti. Ljubezen do bližnjega predpostavlja namreč človekovo sposobnost, da ljubi. Prosto povzeto po Frommu, človek ne more ljubiti samo

točno določene osebe. Človek mora dozoreti v ljubezni, ker je slednja univerzalno čustvo, ki mora v prvi vrsti vključiti osebo, ki ljubi. Še vedno govorimo o tisti ljubezni, ki jo je v antičnem svetu predstavil delfijski Orakelj z mislijo »*Spoznaj sam sebe*« in jo je Kristus dopolnil z »*Ljubi svojega bližnjega kakor sam sebe*«. V tem smislu in s pomenom, ki smo ji ga pripisali, je torej ljubezen univerzalna, a ne totalna. Človeku odpira vrata do vsakega sočloveka in do samega sebe (univerzalnost) in mu ne zapira nobene možnosti ter ga nikakor ne omejuje. Sama rast in sreča ter seveda svoboda posameznika so torej odvisne v prvi vrsti od ljubezni do samega sebe. Če bi Neo ne upošteval nasveta iznad Orakljevih vrat in bi ga ne implementiral s samospoštovanjem in spoznavanjem Jaza, ne bi bil sposoben leteti in se izmikati kroglam (glej Fromm, 1975: 75-81).

Trinity: »Neo, kaj je? Kaj je narobe? V redu je, lahko mi poveš.«

Neo: »Trinity...«

Trinity: »Ne boj se.«

Neo: »Ne smem te izgubiti.«

Trinity: »Saj me ne boš. Čutiš to? Nikoli ne bom odšla.«

(Matrix Reloaded)

Človek je po naravi družabno bitje. Nujno rabi sočloveka, ki ga dopolnjuje. Neova revolucija obstoji v spoznavanju sebe in drugega. Brez drugega (Trinity) bi Neo nikakor ne mogel ponovno oživeti, potem ko ga smrtno rani agent Smith. Brez Trinity bi bil Neo popolnoma osamljen. Neo lahko postane *Tisti*, samo če je ob njem Trinity. Tudi v tem primeru se režiserja sklicujeta na krščansko filozofijo. Trinity namreč nosi ime krščanske svete Trojice in jo po svoje pooseblja. Krščanska tradicija namreč uči, da sveta Trojica ljubi človeka in ko človek občuti in zaživi to ljubezen, postane novi človek (Neo) in kasneje singularni posameznik (*Tisti*). To se zgodi Neu, ko se mu Trinity izpove, potem ko ga agent Smith ustrelji. Trinity Nea obudi k življenju. Polega tega v trenutku njene izpovedi Neo spozna nujnost bližnjega, ki je za človeka, čeprav (ali pa zato ker) je Mesija in *Tisti* neobhodno potreben. Ljubezen med Neom in Trinity lahko torej obravnavamo na dva načina: gre za ljubezen Boga do človeka in za ljubezen med moškim in žensko. Tudi o tem je Fromm na široko razpravljajal v *Umetnosti ljubezni*. Bog sam je za kristjane poosebljena ljubezen. Ljubiti Boga in čutiti se od Boga ljubljene torej pomeni skušati doseči sposobnost ljubiti. Človek vidi v Bogu, Alahu, Jahveju (oz. kakorkoli imenuje boga) svoje vrednote. Ljubezen nedvomno sodi med najpomembnejše. Ponovno pa se moramo ob tem spomniti, da pomeni ljubezen v tem kontekstu tisto univerzalno čustvo, ki se začinja pri človeku samem in se nato kanalizira v smeri bližnjega. Omenjeni tip ljubezni implicitno vsebuje tudi drugo postavko, ki je nadvse pomembna za

svobodnega človeka: enakost. V misli »Ljubi svojega bližnjega kot sam sebe« se namreč postavljata na isti nivo človek kot subjekt, ki ljubi, in bližnji, ki je ljubljen. Posameznik ljubi bližnjega in ga zato spoštuje in jemlje za sebi enakega. V tem primeru enakost seveda ne pomeni za Matriko značilno uniformnost, temveč spoštovanje in upoštevanje vseh singularnosti, ki jih nosijo posamezniki (glej Fromm, 1975: 89-92).

Podobno vlogo ima tudi ljubezen med moškim in žensko, erotična ljubezen. Zahodna kultura obravnava tak tip ljubezni kot ekskluzivističen: vsak moški ga namenja samo eni ženski in vsaka ženska ga prav tako namenja samo enemu moškemu. Ekskluzivnost erotične ljubezni je posledica želje spoznavanja in življenja s točno določeno osebo. Tudi v tem smislu torej postane pomembno spoznavanje in spoštovanje izbranega bližnjega.

Orakelj: »Veš, kaj to pomeni? Napisano je v latinščini, pomeni pa Spoznaj sam sebe. Povedala ti bom skrivnost. Biti Tisti je tako kot biti zaljubljen. Nihče ti ne more povedati, da si zaljubljen – to preprosto veš. Skoz in skoz. Od jajc do kosti.«

(The Matrix)

Spoznati sam sebe je kot biti zaljubljen. Singularnost Sebstva se povezuje torej s singularnostjo bližnjega. In še več: gre za dopolnitev singularnosti človeka s singularnostjo bližnjega. Človek potrebuje ta dopolnilni element, ki ga bogati. Taka ljubezen je namreč posledica človekove rasti in preišljene odločitve. Je čustvo, ki ga je obdelal tudi človeški um.

Ljubezen je torej iz več razlogov za Nea bistvenega pomena. V prvi vrsti je ljubezen čustvo, ki so ga ljudje sposobni čutiti, računalniki pa nikakor. Ljubezen je eden od ključev pri razbijanju totalnosti sistema Matrike. Ljubezen, kot smo jo predstavili v gornjih vrsticah, namreč dodeljuje človeku aktivno vlogo protagonista. Dodeljuje mu vlogo razmišljujočega bitja. Ljubezen torej v tem smislu predpostavlja cogito. Človek se mora zavedati sam sebe, bližnjega in njune povezanosti (Boga). To seveda sili v precejšnji miselni napor, ki pomeni rušenje panoptičnega sistema. Totalnost Matrike pomeni splošno relativizacijo, po kateri je človek samo konformna celica sistema. Pojem ljubezni uvaja vrednoto, h kateri stremi svobodni človek in razbija prevlado relativnosti Matrike. To pomeni, da prosto po Nietzscheju lahko rečemo, da za svobodnega človeka Bog ni mrtev, temveč je živ in življenjski. Ljubezen ni to, kar agent Smith imenuje Namen. Namen je namreč determiniran, je posledica vzročno-kavzalne logike. Ljubezen pa je pojem, ki ga mora vsak človek sam ustvariti. Ker ne pripomore k totalnosti, je seveda v Matriki nezaželen. Agent Smith to zelo jasno pokaže v zadnjem delu trilogije, ko se obupan obrne na Nea.

Agent Smith: »Zakaj gospod Anderson? Zakaj, zakaj, zakaj? Zakaj počenjate vse to? Zakaj vstajate? Zakaj se boste še bojevali? Mislite, da se bojujete za pravično stvar? Za kaj več kot vaše golo preživetje? Mi lahko poveste, kaj je to? Ali sploh veste? Je to svoboda ali resnica? Morda mir? Bi lahko to bila ljubezen? Iluzije, g. Anderson. Izkrivljenja, ki jih povzročajo zaznave (čuti). Časovne konstrukcije slaboumnega človeškega intelekta, ki obupano želi opravičiti (svoj) obstoj brez pomena in Namena. In vse to je tako umetno kot sama Matrika, čeprav samo človeški um lahko izumi nekaj tako neokusnega kot je ljubezen.«

(The Matrix Revolutions)

Agent Smith pojma ljubezni ne razume in ga ne more razumeti. Skuša ga namreč razložiti z vzročno-kavzalno logiko. Dokazuje, da ne obstaja noben logičen mehanizem, ki bi upravičil obstoj ljubezni. Ker spadajo čustva med tiste dodane vrednosti, ki jih računalniška inteligenca ni sposobna dojeti, je logično, da agent Smith ljubezni ne pozna in zanika njen obstoj. Človek, ki ljubi, se ne osredotoča na konformnost, ki jo predpisuje sistem, ampak v Sebstvu in bližnjem išče izhod iz Matrike in pot do svobode. Ljubezen, kot smo jo opisali v gornjih vrsticah, v panoptičnem sistemu ni predvidena in ni mogoča. Agent Smith ne more ljubiti, ker pozna samo vzročno logiko Namena in ni sposoben ustvarjati nove svetove. Na ta način lahko razumemo tudi zadnji boj med Neom in agentom Smithom. Slednji se bori, ker želi osvojiti *Vse*. Zato se klonira. S konformnimi kloni želi ustvariti svet agentov Smithov. Želi ustvariti svet popolne Totalnosti. Svet klonov je najboljši približek Totalnosti. Agentu Smithu torej uspe ustvariti popoln svet. Uspe mu klonirati Oraklja, Serafa in malo deklico Sati. Misli, da je s tem delo uspešno opravil. Ne vzame pa v poštev dejstva, da je kloniral samo računalniške programe. Z isto tehniko želi dopolniti to, kar je sam imenoval svoj Namen: hotel je klonirati Nea. Neo nasprotno od agenta Smitha gre v boj sam. Predstavlja namreč človeka, ki je singularen. Predstavlja posameznika, ki se je osvobodil in prebil čarobni krog totalnosti. V boj proti determiniranemu klonu se odpravi kot človek, ki je sposoben odkriti nove svetove in ljubiti. Zato stopi pred agenta Smitha prepričan v svoj uspeh. To je namreč obljubil tudi Umetni inteligenci v zameno za mir med ljudmi in računalniki. Agent Smith želi klonirati Nea, a mu to ne uspe. Neo je namreč singularen človek, je *Tisti*. Ni ga mogoče klonirati, ker se je osvobodil totalnega sistema, v katerem je kloniranje mogoče. Ker je Neo svoboden človek, ki ljubi, ga ni mogoče klonirati. Vsak poskus agenta Smitha, da bi Nea kloniral, je že vnaprej obsojen na propad. To je dejansko edino, kar je neizogibno. In to so tudi zadnje besede, ki jih pred končno odrešitvijo Ziona Neo nameni agentu Smithu: *»Prav si imel, Smith! Vedno si imel prav. To je bilo neizogibno!«*. Neizogibno je bilo, da je singularni človek (*Tisti*), ki se je naučil čutenja in ljubezni, prevladal nad povprečnejem, ki si želi kloniranega konformizma.

3.3.2 *Strast in nagonkost singularnega človeka*

Poleg ljubezni, ki deluje v singularnem človeku kot ena izmed glavnih postavk svobode, je človek od strojev bogatejši še za eno lastnost, ki prebija čarobni krog totalnosti: človek ima strasti in je po naravi nagonski. Tudi to poglavje je za stroje nerazumljivo, ker ga ni mogoče predvideti in programirati. K singularnosti človeka odločilno pripomore prav dejavnik nagonkosti. Gre za Nietzschejevo interpretacijo dionizičnega duha. Človek namreč »sestoji« tako iz racionalnega dela, ki mu vladajo harmonija, red in logika (ter je torej računalniško predvidljiv) in ki mu pravimo apolinični duh, ter iz iracionalnega dela, v katerem prevladujejo strasti, nagoni in t.i. šesti čut, ki jim pravimo dionizični duh. Logika, ki smo jo omenjali že pri razlaganju računalniškega nesprejemanja čustev, dobi ponovno potrditev v primeru, ko obravnavamo strasti in nagoni. Totalnost Matrike nagonov ne dopušča, ker jih ne more nadzorovati. V panoptični stroj priklopljene posameznike prisili Umetna inteligenca v sublimiranje nagonskega. Gre za princip Freudove potlačitve nedovoljenega. Prebivalci Ziona, ki so se osvobodili, seveda razumejo pomen in pomembnost svoje dionizične narave, enega od pogojev njihove singularnosti. Človek lahko teži k temu, da postane singularen in kasneje *Tisti (The One)*, samo če se zave, spozna in sprejme svojo dionizično plat.

Brata Wachowski nam omenjeno tematiko prikažeta zelo slikovito v *Matrix Reloaded* s prizorom v jami, potem ko Morfej sklene svoj nagovor:

Morfej: »Pošljimo nocoj sporočilo tej vojski. Naj se nocoj zatrese ta votlina! Naj nocoj zadrhtijo te zemeljske dvorane in ti kamni! Naj nas slišijo razbitine zemlje in naj nas sliši črno nebo. Naredimo nekaj, da se nas bodo spominjali. To je Zion. In mi se ne bojimo!«

(Matrix Reloaded)

Omenjeni prizor smo že obravnavali v prejšnjem poglavju, a ga bomo tokrat obdelali natančneje. Z gornjimi besedami Morfej nagovori množico v t.i. Platonovi jami – Zionu. Morfej se na poslušalce obrne zelo neposredno: njegov govor ni vnaprej naštudiran in ne prikriva realnih dejstev in nevarnosti. Morfej svoje besede nabije s pathosom in strastnostjo. Njegov govor je pravi bojni krik, ki privre na dan zaradi čutnega in nagonskega doživljanja vojne. Temu ustrezen je tudi odziv prebivalcev Ziona. Sprejmejo namreč poziv, naj se ne bojijo, in na s strastjo in nagonkostjo nabit govor reagirajo prav s strastmi in nagoni. Svobodni ljudje v Zionu se na boj proti hladnim in preračunljivim računalnikom pripravijo s popolnoma dionizičnim »obredom«. Potem ko namreč Morfej zapusti govorniški oder, se v jami oglasijo ogromni bobni, ki v ogromno votlino spustijo naval etnično tribalnih ritmov s podlago house glasbe. Nepregledna množica ljudi se spusti v divji ples, ki postavi v ospredje element telesnosti in čutnosti. Režiserja namreč na podlago vse bolj

priganjajočega ritma bobnov postavita prizore, ki bi jih lahko opredelili kot antični orgiastični obred. Mladenci in mladenke telo ob telesu ustvarjajo senzualne plesne gibe, v katerih daleč prednjači čutnost. Ozračje se popolnoma erotizira. Orgiastični obred postaja vse bolj izrazit. Kamere se zaustavljajo na mišičastih telesih mladcev in na popolnih oblinah mladenk. Mladi se vse bolj razgaljajo, dekolteji in ženska oprsja pa vse bolj stopajo v ospredje. Golota udeležencev orgiastičnega obreda se seveda poudarja ob potnih telesih in vlažnih oprijetih oblačilih, ki telesnost samo še bolj izpostavljajo. Trenutki nagonosti dosežejo višek, ko se jim prepusti celo sam glavni junak, Neo. Vrhunec, ki se ustvarja z orgiastičnim obredom, doseže višek s prizorom ljubljenja med Neom in Trinity. Spolnost je v tem kontekstu višek človeške čutnosti, višek nagonosti, ki jo režiserja vseskozi vrednotita pozitivno. Pristni užitek, ki se sprošča v divjem plesu in dobi svojo najvišjo obliko v obredu spolnosti in čiste erotike sigularnega moškega in singularne ženske, ima v svojem vsebinskem sklopu poseben pomen. Omenjeni prizor, ki se z ritmičnim stopnjevanjem bobnov in v vse bolj čutno-erotičnem ozračju sklone v katarzičnem orgazmu Nea in Trinity, nakazuje skozi spolnost pomen čutnosti, strasti in nagonosti za vsakega človeka. Na čutnem področju ta trenutek nakazuje višek in dovršitev ljubezni med svobodnima človekoma. Ravno katarzični orgazem je torej med simbolnimi elementi, ki Nea dvignejo nad agenta Smitha in ki pomenijo korak k spoznavanju samega sebe in bližnjega.

3.3.3 *Različni vidiki dožemanja seksualnosti*

Način obravnavanja seksualnosti v *Matrixu* je prikrita kritika današnjemu človeku. Čutno uživanje je namreč v naši družbi pogostokrat razvrednoteno s tabuiziranjem kot rezultatom ene skrajnosti pojmovanja in deerotiziranjem (zaradi preobilice dozdevne javne erotike) kot posledico druge skrajnosti.

Prva zgodovinsko tradicionalna skrajnost je tabuiziranje spolnosti kot nečesa slabega, o čemer sploh ni vredno izgubljati besed. Pretirano moraliziranje, ki skuša območje erotike popolnoma izbrisati, ima podobne vzroke kot v prejšnjem poglavju omenjeno omejevanje čustva ljubezni: v obeh primerih človek ni več slepo predan totalnemu sistemu Matrike (Velikega brata), ampak začne razmišljati o sebi in bližnjem. Sistem mora zato ljubezen in seksualnost popolnoma prepovedati. Idealen primer tega pojava nam ponuja George Orwell v romanu *1984*. Veliki brat namreč omeji vlogo spolnosti in jo pojmuje zgolj kot nujno zlo: zastopniki njegovega *Ingsoca* obravnavajo seksualnost kot »dolžnost do države, ki jo je treba izpolniti«. Gre torej za potrebno (reproduktivno) opravilo, ki se ljudem gabi. Še več: mladina sama ustanavlja posebne krožke proti spolnosti (*»Antisex leagues«*). Junaka Winston in Julia morata za svoja srečanja neprestano iskati čim bolj odročne prostore. In ravno v enem od teh ju vsevidni Veliki Brat zasači ter ju odvede v

totalni zapor, ki se nahaja, ironično in sarkastično, na Ministrstvu za ljubezen. Zapor je pravzaprav nekaj vmesnega med zaporniško in psihiatrično institucijo. Njegov cilj je »ozdraviti« ljudi, intelektualno in emocionalno. Veliki brat Winstona intelektualno ozdravi v kratkem času, emocionalno pa z večjo težavo. Izbrisati mora namreč ljubezenska čustva, ki ga vežejo na Julio, in fizično privlačnost (torej strast in spolni nagon) do ljubljene ženske. Izbris čustev in strasti je torej najbolj naporno, a tudi najvažnejše opravilo Velikega brata. Tabuiziranje ljubezni in spolnosti je torej še pomembnejše od intelektualnega konformizma, zaradi nenadzorljivosti t.i. človeškega šestega čuta.

Druga skrajnost je (samo navidez) diametralno nasprotna. Gre za postmoderno prikazovanje liberalnega dojetja spolnosti, ki je v družbi vseprisotna. Dejansko gre tudi v tem primeru za deerotizacijo seksualnosti. Ta pojem dobro opredeljuje Foucault. Gre za koncepcijo, ki se je spolnosti oprijela v postmodernem obdobju. Deerotiziranje ne pomeni tlačenja področja spolnosti, kvečjemu ravno nasprotno. Spolnost se v današnji družbi ne zakriva: obelodanja se v najmanjše podrobnosti. Stereotipno se spolnost v redundantni obliki pojavlja v vsakem diskurzu. Lahko govorimo o transpoziciji spolnosti v diskurz. Spolnost, ki smo jo zaznavali v njeni čutni obliki, se naenkrat zaradi redundance in stereotipiziranja spremeni v t.i. »scientia sexualis«. To, kar bi morali občutiti kot užitek, postane stvar hladne in preračunljive znanosti. Od diskurzu podvržene spolnosti zahtevamo in si pričakujemo osebno katarzo, ne zavedamo pa se papirnate narave tega, kar imenujemo spolnost. Deerotizacija se začne s procesom ustvarjanja »scientie sexualis«, ki na prvi pogled res zgleda kot izhod iz potlačitve čutnosti, ima pa dejansko enake učinke. Spolnost se tako vkalupi in postane stvar vzorcev. Prilagodi se sistemu in vklopi se v panoptikon Matrike (Velikega brata). Svoboda in liberalizem na področju spolnosti se tako pogosto izrodita v nadzorovano totalno matriko seksualnosti. Slednjo v panoptičnem sistemu seveda določajo posamezniki in institucije, ki zasedejo centralni nadzorni stolp panoptikona oz. tisti, ki s foucaultskim izrazom prevlada v razmerju sil. Po Foucaultu »scientia sexualis« razvrednoti in totalizira pojem spolnosti na štiri omejujoče kategorije: pedagogizacija spolnosti pred otrokom, histerizacija ženskega telesa, psihiatrizacija perverzega užitka in socializacija rodnosti (glej Fink-Eitel, 2002: 75-78). Tako dojetje spolnosti je v Matriki dovoljeno, ker spada v »scientio sexualis« in je zato nadzorljivo in napovedljivo. Ljudje, ki mislijo, da imajo liberalen in odprt pogled na področje erotike in spolnosti, se ne zavedajo, da so pravzaprav ujeti v monistični okvir, ki ne dopušča veliko manevrskega prostora. Spolnost, tako kot vsaka druga strast, se dopušča do tiste mere, do katere se lahko nadzorjue. O spolnosti se res lahko govori v najmanjših podrobnostih, dejstvo pa je, da je ta spolnost samo papirnata oz. podrejena zakonom Matrike. Kategoriziranje seksualnosti je v totalnem sistemu nujno, ker to pomeni njeno omejevanje.

Podobno je postmoderno pojmovanje spolnosti označil semiolog Roland Barthes v svoji analizi fenomena ženskega striptiza. Z erotiko nabito slačenje je namreč po njegovem mnenju prototip tega, kar smo pri Foucaultu imenovali »scientia sexualis«. Striptiz po njegovem mnenju deseksualizira žensko. Prizorišče, sredstva in pripomočki pri tovrstnem slačenju namreč popolnoma stereotipizirajo erotičnost striptiza. Čutnost samega dogodka izgubi svoj pomen na račun njegove ritualizacije. Slačenje v tem kontekstu ne pomeni več odkrivanja čarobnosti erotike, temveč utrjevanje stereotipnih ženskih oblik. S striptizom javnost same striptizete dejansko ne sleče, temveč njeno telesnost ovije v tančico shematičnosti in predalčkanja. V preteklosti so slačipunce na oder stopale v dolgih rokavicah, ki so segale čez komolce, s krznenimi plašči, z mrežastimi nogavicami, z boo okoli vratu in s cigaretami v značilnih dolgih ustnikih. Bile so stereotipne podobe visoke buržuazije, vkalupljene podobe luksuza: to je bil pravzaprav prototip striptizete v *Moulin Rougeu* (a la Nicole Kidman v musicalu *Moulin Rouge*). Danes lahko tudi izluščimo nekaj tipičnih podob striptizete. Poznamo stereotip temnolase domine, ki ima strogo usnjena oblačila, visoke škornje, v eni roki bič in v drugi lisice, ter ima na prizorišču šova vedno kak velik motor (recimo Harley Davidson). Dalje obstaja stereotip plavolase medicinske sestre, ki ima minimalno belo minikrilo, belo srajco ali jopič z zelo globokim dekoltejem, belim pokrivalom z rdečim križem na glavi, najlonskimi nogavicami ter belimi čevlji z visoko peto. Še en tipični stereotip pri striptizu je marljiva srednješolka s kitkama, okroglimi očali, šolsko uniformo, v katero spada minikrilo in srajca z vozlom nad popkom, ter nogavicami do kolen. Lahko bi našli še nekaj takih stereotipov, ki dokazujejo da se erotični moment pri striptizu ne začne s slačenjem, ampak že pri samih oblačilih oz. stereotipnih podobah slačipunc. V preprostejših besedah, striptiz je uspešnejši in moška publika občuti z erotiko nabito ozračje, če se slačipunce pojavijo kot eden izmed omenjenih stereotipov. Erotičnost torej ni slačenje, ampak obleka in pripomočki pred samim slačenjem? Bolj logična je druga razlaga: striptiz ni sredstvo za podoživljanje čutnosti, ampak način proizvodnje stereotipov. Če so namreč oblačila in pripomočki, ki ponazarjajo visoko buržuazijo iz 19. stoletja, domino, medicinsko sestro, srednješolko ali karkoli drugega, v realnem življenju skrajno nerealni, postane nerealno tudi kasnejše slačenje in golota (glej Barthes, 2001: 143-46). Lahko bi torej prej sklepali, da je navsezadnje striptiz samo dodatek k prikazovanju stereotipov, s katerimi se (moška) publika oddalji od realnosti in z izgovorom, ki ji ga nudita striptiz in slačipunce, skuša olajšati frustracije zaradi potlačenih travm. Kdor v realnem življenju noče sprejemati odgovornosti in se s težavo odloča, v nerealnem spektaklu striptiza se rad popolnoma in brez dostojanstva podredi domini, kdor si želi večje pozornosti in pogreša skrb bližnjih, najde zatočišče pri medicinski sestri, ki ga bo negovala. Večni mladeniči in Petri Pani pa seveda z velikim navdušenjem spremljajo srednješolke.

Spektakel striptiza, katerega prvotni namen je vzbuditi v gledalcu čutnost in erotiko, postane tako sredstvo za kanaliziranje psiholoških travm.

3.4 ČAROBNI TRIKOTNIK SINGULARNEGA ČLOVEKA

Morfej: »To je tvoja zadnja možnost. Za tem ni več povratka nazaj. Vzemi modro tabletko, zgodba se bo zaključila, zbudil se boš v svoji postelji in verjel, karkoli želiš verjeti. Vzemi rdečo tabletko in ostal boš v Čudežni deželi in pokazal ti bom, kako globoka je zajčja luknja... Spomni se, vse, kar ti ponujam, je resnica. Nič več.«

(The Matrix)

Neo ima neprestano zelo obremenjujočo nalogo: mora se odločati. Gre za temeljno postavko vsakega svobodnega človeka. Te postavke Neo ni bil vajen, ker je dotlej živel v Matriki, kjer mu ni bilo treba sprejemati nikakršnih odločitev. Konformizem panoptične mašinerije namreč razbremeni človeka v zvezi z odločanjem, ker je v Matriki že vse vnaprej odločeno. Odklop prinaša torej novost. Neo novost sposobnosti odločanja spozna že nekaj trenutkov pred tem in sicer takrat, ko mu Morfej pod nos pomoli rdečo in modro tabletko. Ta je samo prva v verigi pomembnih odločitev, ki jih je moral Neo sprejeti do končne odreditve Ziona in človeške vrste. Rdečo tabletko Neo sicer izbere bolj iz radovednosti, ker ga v to žene želja, da bi spoznal, kaj je Matrika. Seveda si ne more predstavljati, kaj bo vsemu temu sledilo. Vseeno pa je že v tem prizoru prisoten ključni element odločanja: izbira. Izbira je za človeka vedno problem. Človek, ki se odklopi, se mora odločati. Odločati se mora, ker je svoboden. Z odklopom ni več namreč nad človekom hiperinstitucije, ki sprejema odločitve namesto njega. Problem izvira iz tega, da človekovo odločanje ne zadeva samo človeka, ampak tudi njegove bližnje. Odločanje je s tega vidika premagovanje načela ugodja, egocentričnosti in narcisoidnosti. Človek se mora namreč odločati za Dobro. Podoben sistem je navsezadnje predlagal tudi Platon v *Državi*. Filozofi morajo stremeti k Dobremu, k Pravičnosti. Singularni posameznik mora torej uokviriti abstraktni model, ki ga po Platonovo imenujemo Pravičnost, v krščanski tradiciji je to Ljubezen, v splošno abstraktni formi pa bi to lahko imenovali Dobro. Torej singularni človek, ki je spoznal sam sebe in ki ljubi, stremi k Dobremu in to skuša doseči z odločitvami, ki so nujne. Režiserja sta se v tem primeru ponovno odločila, da bosta s svojo kinematografsko produkcijo sledila Platonovi in Jezusovi filozofiji o vrhovni (absolutni) vrednoti, ki je za človeka nedosegljiva, a h kateri mora stremeti. Tudi v tem primeru lahko torej potrdimo domnevo, da se brata Wachowski nista odločila za Nietzschejevo različico interpretacije »Bog je

mrtev«: Bog je v Pravičnosti in Ljubezni zelo živ in življenjski. Trditev Bog je mrtev ustreza Matriki, v kateri vlada kompleksna in decentralizirana mreža posameznih odnosov moči: slednji so spremenljivi in so rezultante trenutne hegemonije ene ali druge sile. Matrika predstavlja višek civilizacije ob koncu 20. stoletja: totalnost Matrike je v tem smislu kritika današnji družbi, za katero (tako kot za Matriko) lahko rečemo, da je Bog mrtev. Odklop in Zion sta idealna predstava situacije, v kateri človeku ne vladajo več trenutna razmerja sil, ampak sam posameznik prevzame odgovornost in željo, da se bo odločal. To je svet, v katerem je Bog življenjski.

Morfej: »Vse se začne z izbiro!«

Meroving: »Ne. Nasprotno. Izbira je iluzija med temi, ki imajo moč in onimi, ki je nimajo...«

...

Arhitekt: »Natanko tako. Brez dvoma si že ugotovil, da gre za sistemske motnje, kreativne fluktuacije, ki se pojavljajo celo v najbolj preprostih enačbah.«

Neo: »Izbira, problem je izbira.«

(The Matrix Reloaded)

Možnost, sposobnost in dolžnost odločanja so za singularnega človeka tako pomembne, kot je sposobnost ljubezni in čutnosti. Zaradi odločitev in človekove izbire namreč svet ne more biti totalen, ne more biti saturiran ne more biti računalniško perfekten. Saturirani perfekten svet je samo tisti, ki je že vnaprej določen in v katerem zaradi tega ni prostora za odločanje. Realni svet pa je vedno nenasičen. Svet je nepopoln in zato odprt novostim, ki jih proizvajajo odločitve. Nepopolnost sveta je hkrati njegov blagoslov, ker pomeni njegovo odprtost. Odločanje je v primeru vsakega singularnega človeka vezano samo nanj in ga ni mogoče vnaprej predvideti. Neo se odloči za rdečo tabletko, ker je želja po spremembi večja od zadovoljstva s statusom quo. To se ne sklada s popolnostjo Matrike po zamisli Umetne inteligence: rdeča tabletko je v tem primeru simbol človekove svobodne izbire in človekove želje, ki ne more zamreti, pa če je še tako potlačena. Neo je pri tej izbiri smel: drzne si skočiti v neznano. Arhitekt s svojo togostjo tega ni sposoben razumeti in zato označi vsako tako dejanje preprosto kot sistemsko napako.

Problem odločanja ni tako preprost. Odločitev namreč s sabo vedno nosi dolžnost in odgovornost. Izbira nikoli ne zadeva samo posameznika, ki se zanjo odloči, ampak širšo skupino ljudi. Za posledice odločitve si mora torej posameznik prevzeti odgovornost: v tem se skriva prava težava. Človek v odločitvah kaže svojo svobodo, prav zato, ker pomenijo odločitve dolžnost in odgovornost, ki jo moramo pripisati neizpodbitno in samo singularnemu posamezniku (nad njim ni nobene Matrike, nobenega Velikega brata). Odgovornost povezuje polje odločitve s pojmom Jaz in

Drugi. Neo nosi za vsako odločitev veliko odgovornost: Orakelj mu napove, da bo moral odločati o življenju ali smrti ljubljene Trinity, Arhitekt mu postavi še hujšo dilemo: rešiti Trinity ali celotno človeško vrsto. Izbrati pomeni v tem primeru spoznati, katera je prava odločitev.

Neo: »Ali že poznaš moj odgovor?«

Orakelj: »Bila bi slab Orakelj, če ne bi vedela.«

Neo: »Toda, če že veš, kako se potem lahko odločam?«

Orakelj: »Saj sem nisi prišel, da bi se odločil, kajti v resnici si se že odločil. Tu si zato, da bi razumel, zakaj si se odločil. Mislila sem, da boš do tega trenutka to že vedel.«

... ..

Orakelj: »Sedaj vidiš, Neo. Gledaš v brezčasni svet.«

Neo: »Zakaj potem ne vidim, kaj se ji je zgodilo?« (govor je o Trinity, op.av.)

Orakelj: »Nikoli ne vidimo izbir, ki jih ne razumemo.«

Neo: »Ali hočeš reči, da se bom moral odločiti, ali bo Trinity živela ali ne?«

Orakelj: »Ne, saj si se že odločil. Sedaj moraš to le še razumeti.«

Neo: »Ne, tega ne morem, ne bom.«

Orakelj: »Moraš.«

Neo: »Zakaj?«

Orakelj: »Ker si Tisti.«

(The Matrix Reloaded)

Neo se ne more odločiti glede življenja in smrti svoje ljubljene Trinity. Tako razmišlja, ker ni še docela dojel narave odločanja. Ni še popolnoma sprejel dejstva, da je on *Tisti* in, kar je še pomembnejše, ni se zavedel, da se je podzavestno že odločil, a svoje odločitve še ni sposoben razumeti. Gre za svojevrstno samospoznavanje. Odločitve izhajajo iz volje in razuma singularnega posameznika. Oba spadata v človekov »cogito«, torej v tisti del, zaradi katerega je človek svoboden, a ga mora vsak posameznik poiskati in najti, če želi res biti svoboden. Tudi v tem primeru igra torej zelo pomembno vlogo spoznavanje: gre za isto spoznavanje, ki se je začelo že z delfskim napisom pri Oraklju (»*Spoznaj sam sebe*«) in se nadaljevalo s spoznavanjem bližnjega. Tudi to je že jasno v besedah Oraklja: odločitve so neločljivo vezane na poznavanje samega sebe. Svoje odločitve moramo spoznati, šele nato jih bomo lahko razumeli. Izbiramo lahko vseskozi, a če odločitev ne razumemo, ne moremo biti zanje odgovorni oz. ne moremo ugotoviti, kakšne bodo posledice.

Neo: »Kam vse to pelje? Kje se bo zaključilo?«

Orakelj: »Ne vem.«

Neo: »Ne veš, ali mi ne želiš povedati?«

Orakelj: »Povedala sem ti... Nihče ne more videti odločitev, ki jih ne razume. Nihče.«

Neo: »Katero izbiro?«

Orakelj: »Ni važno. Gre za mojo odločitev. Jaz sprejemam svoje odločitve, tako kot ti svoje.«

Neo: »Vključuje to tudi odločitev, kaj mi boš povedala in kaj ne?«

Orakelj: »Ne!«

Neo: »Zakaj mi nisi povedala o Arhitektu? O Zionu in o ostalih mojih predhodnikih? Zakaj mi nisi povedala resnice?«

Orakelj: »Ker takrat za to še ni bil pravi čas.«

Neo: »In kdo je to odločil?«

Orakelj: »Ti veš kdo.«

(Orakelj pokaže Neu vhodna vrata, nad katerimi visi napis »Spoznaj sam sebe«)

Neo: »Jaz sem odločil.«

(The Matrix Revolutions)

Odločitve težko razumemo. To se dogaja tudi Neu. On ima namreč veliko odgovornost: njegova »dolžnost« je rešiti svet. S tem se Neo ne zna in noče soočiti. Gre namreč za neizmerno odgovornost, ki jo je težko sprejeti nase. Ker Neo podzavestno ne sprejema dejstva, da je Odrešenik, ne razume (ne vidi) odločitev in se mora pogosto zatekati k Oraklju. Rešitev vsake tovrstne težave pa vedno visi nad Orkljevimi vrati in sestoji iz preproste misli. Gornji prizor je zadnji pogovor med Neom in Orakljem pred dokončnim bojem z agentom Smithom. Šele v tem trenutku glavni junak razume v polnosti pitijisko misel tudi v razsežnosti, ki zaobjema odgovornost in odločitve. Spoznati sam sebe pomeni torej sprejeti odgovornosti, za katere je posameznik pristojen, in v istem trenutku spoznati in razumeti odločitve in izbire, ki jih mora sprejeti (glej Rutar, 2003: 122-30). Po tem pogovoru Neo uspešno razčisti še zadnje dvome in je pripravljen na boj z agentom Smithom. Kljub temu, da medtem oslepi in se s Trinity odpravi sam v mesto strojev, do same Umetne inteligence, je v svojem poskusu rešitve človeštva uspešen, ker sam ugotovi, kaj mora storiti in kako se odločiti. Uspešen je, ker zavestno sprejme nase vse odgovornosti in se odloči, da bo naloge izpeljal do konca. Spozna svoje sposobnosti, ugotovi, da lahko svoje naloge izpelje, in se za to odloči. Svojo izbiro jasno vidi pred seboj dasiravno slep.

Agent Smith: »To bi morali vedeti. Ne morete zmagati. Nesmiselno je, da se bojujete še naprej. Zakaj, g. Anderson, zakaj? Zakaj še vztrajate?«

Neo: »Ker sem se tako odločil.«

(The Matrix Revolutions)

V boju proti klonirani konformnosti agenta Smitha se Neo uveljavi prav zaradi človeškega dejavnika odločitve. Gre za čisto posebno vrsto odločitve, ki ni odraz danih objektivnih dejavnikov, temveč čiste subjektivnosti singularnega človeka, ki svojo izbiro popolnoma ponotrani in sprejme. V tem trenutku je Neo res *Tisti*, ker to preprosto začuti in ve, tako kot mu je napovedal Orakelj: *»Biti Tisti je kakor biti zaljubljen: nihče ti ne pove, da si zaljubljen, to preprosto veš«*. Vsaka odločitev in vsaka izbira je tedaj logična, ker *Tisti* pozna sam sebe ter svoje odgovornosti. Človek je tako popolnoma svoboden. In v tem se sklene čarobni trikotnik singularnega človeka: odločitev – odgovornost – svoboda. Svoboden je človek zato, ker je ustvaril nov svet, se zanj odločil, prevzel zanj odgovornost in svojo izbiro izvršil. Svoboden je v svoji ustvarjalnosti, ki je povezana z odločitvijo in odgovornostjo. Gre za t.i. aktivno svobodo, da se nekaj ustvari. Svoboden je zaradi tistega dejavnika, ki omejuje in zaslužnjuje računalnike.

Svoboda je torej kronanje človekovega prizadevanja in je neločljivo povezana z aktivnim in propozitivnim pristopom do življenja, ki ga Hannah Arendt imenuje *Vita activa*. Neova odločitev, da se bo bojeval naprej, izvira iz prej omenjenega čudežnega trikotnika odločitev-odgovornost-svoboda. V zadnjem delu *Matrix Revolutions* sprejme rizično in iracionalno odločitev, da se bo sam vrnil v mesto strojev (podpirajo ga samo Trinity, Morfej in Niobe). Pred Umetno inteligenco si je prevzel celotno odgovornost za rešitev človeške vrste in vseh računalnikov. V to je prepričan, ker se je dokopal do spoznanja samega sebe in svojega poslanstva. Spoznal je svojo singularnost in edinkost ter hkrati svojo svobodo. Človek je dejansko svoboden šele tedaj, ko sprejme nase neko dolžnost. Tako postane človek odgovoren in avtentičen. V tem smislu je svoboda dejansko kreativnost, človekova ustvarjalnost. Ustvarjalnost in kreativnost pomenita totalno realizacijo Jaza. Realizacija se mora zgoditi na fizičnem, intelektualnem in emotivnem področju. Pozitivno svobodo torej udejanja posameznikova iniciativa, ki jo izvaja človek zavedajoč se svoje celostne osebnosti. Človek pri vsem tem ne sme tlačiti posameznih vidikov svoje osebnosti. V nasprotnem primeru lahko govorimo o tem, da uživa človek negativno svobodo. Slednja ga sicer opredeljuje kot posameznika, ki svobodo doživlja pasivno. Pasivna svoboda posamezniku ne dodeljuje tistega manevrskega prostora, v katerem se lahko realizira njegova osebnost. Neo s svojim poslanstvom odkriva aktivno svobodo. Aktivna svoboda postavlja celostno podobo človeka v ospredje, singularni človek postane najvišja institucija. Singularni posameznik je seveda tisti, ki se na podlagi samozavedanja zaveda tudi bližnjega (pojmovanje ljubezni) in svoje ravnanje utemeljuje v trikotniku odločitev-odgovornost-svoboda (glej Fromm, 1974: 221-37).

4. DIONIZ PROTI APOLONU

4.1 NIETZSCHE O ORAKLJU IN ARHITEKTU

Orakelj: »No! Ni to presenečenje?«

Arhitekt: »Igrala si zelo nevarno igro.«

Orakelj: »Sprememba je vedno nevarna.«

Arhitekt: »Kako dolgo pa misliš, da bo ta mir trajal?«

Orakelj: »Kolikor pač bo... Kaj pa ostali?«

Arhitekt: »Kateri ostali?«

Orakelj: »Tisti, ki želijo ven.«

Arhitekt: »Osvobodili jih bomo. Logično.«

Orakelj: »Obljubiš?«

Arhitekt: »Mar misliš, da sem človek?«

(The Matrix Revolutions)

Tudi zaključek filmske trilogije nam ponudi nekaj zanimivih iztočnic. Režiserja postavita v ospredje dva lika, ki sta kljub svoji pomembnosti, odigrala stransko vlogo: Oraklja in Arhitekta. Gre za njuno prvo in edino srečanje v celotni trilogiji. Z zadnjimi prizori brata Wachowski soočita dve komplementarni sili, ki njuno komplementarnost dokažeta prav v teh prizorih. Potem ko Neo premaga virus, agenta Smitha, ostaneta na prizorišču akterja, ki sta sicer z nasprotnih bregov odločilno pogojevala celotno zgodbo. Nenazadnje ju Neo prav iz pogovora z Arhitektom prepozna kot očeta in mater Matrike. V zadnjem prizoru trilogije ju spoznamo kot pogajalca, ki s pomočjo Nea, figure deusa ex machina, vzpostavita mir med ljudmi in računalniki.

Arhitekt in Orakelj, oče in mati, računalniki in ljudje. Dva različna pogleda na svet. Racionalnost proti emocionalnosti. Dve perspektivi: arhitektova, ki je ustvarila računalnike, in orakljeva, ki je vodila Nea do odrešenja. Zanimivo je, da režiserja skleneta film z »mirovno pogodbo« med omenjenima perspektivama, ki se skozi vse tri filme bojujeta na nož. Gre pravzaprav za nekoliko nenavaden razplet, v katerem se absolutno zlo kanalizira v agenta Smitha, računalniki pa dobijo nekoliko bolj človeški obraz.

Dialog med Arhitektom in Orakljem pa je navsezadnje zanimiv tudi, ker idejno sklene tematiko, ki jo skozi celotno dogajanje v sebi nosi Neo. Če se poslužimo nietzschejanskega besedoslovja, lahko govorimo o soočanju dionizičnega in apoliničnega duha.

Nietzsche si je kot prisposodbo človeškega življenja vzel starogrškega boga Dioniza. Dioniza danes mnogi poznajo kot boga razvrata in orgiastičnih obredov. V stari Grčiji je veljal za boga veseljaka in boga vina. Bil je Zevsov sin, vzgojile so ga ninfe. Dioniz je simbol vinskega veseljačenja. Ikonografsko je vedno naslikan z grozdem in kozarcem vina. Miti in legende govorijo o tem, da se je Dioniz (v rimski mitologiji se spremeni v Bakhusa) selil iz kraja v kraj in tam veseljačil v družbi satirov, ninf in menad. Hkrati je bil Dioniz bog trpljenja in žalosti: dejansko je bil bog ekscesov. V njegovo čast so Grki organizirali Dionizove praznike (Dionizije) in Orgiazme, v Rimu pa zasledimo Bakhanalije. Vsa ta praznovanja so imela za skupni imenovalec dionizov kult, kjer sta precejšnjo vlogo igrala tako alkohol kot seks (Motta in Motta, 1990b: 526).

Tudi Apolon je bil Zevsov sin. Grki so ga dojemali kot pravo nasprotje Dioniza. Bil je bog lepote, bog harmonije. V prvi vrsti je bil bog luči in bog svetlobe. Lahko bi mu torej nadedli oznako popolnosti. Upodabljali so ga kot boga s harfo, torej boga glasbe in splošneje boga umetnosti. Umetnost je pri antičnih Grkih imela tipično lastnost, zaradi katere je Nietzsche vzel Apolona kot prisposodbo nasprotja Dioniza. Klasično grško umetnost lahko strnemo v eno besedo: mera oz. harmonija. Od Homera dalje (in pri Nietzscheju je prav Homer prelomna točka) se grška kultura meri po harmoniji. To velja za arhitekturo in kiparstvo, kjer so tako za kurose in kore kot za templje (atenski Partenon) veljali določeni kanoni, ki so se jih morali umetnik držati. Tudi vsa lirična in epska umetnost antičnih Grkov ima svoj ritem, ki so mu Grki pravili μέτρον (metron). Šlo je torej za doseganje vnaprej določene perfekcije, ki so jo postavljali kanoni.

Apolon je bil torej bog harmonije, univerzalnega ravnovesja, perfekcije, Dioniz pa bog kaosa, razvrata, iracionalnosti, skrajnosti. In v tej optiki je grška bogova jemal tudi Nietzsche. Nemški filozof je življenje interpretiral kot sosledico dogodkov, ki jih odločilno zaznamujejo žalost, trpljenje, uničevanje. Torej gre za čisto nasprotje apolinične harmonije in perfekcije. Nasprotno, življenje je strogo vezano na iracionalnost, ki nima nobenega logičnega vzroka in posledice. Izhajajoč iz teh postavk se človek po Nietzschevem mnenju z življenjem lahko spopada na dva načina: posameznik se preizkusi v begu od življenja in se samemu življenju odpove. V tem pristopu se po mnenju nemškega filozofa rojeva askeza. S takim pristopom se človek odpoveduje življenju, tak pristop sta po Nietzscheju zagovarjala tako Schopenhauerjeva iracionalno-vzhodnjaška filozofija kot tipično zahodnjaška krščanska morala.

Dioniz poseblja drugačen, popolnejši pristop do življenja. Nič nima skupnega s pasivnim sprejemanjem dogajanja. Gre za pravo nasprotje vdajanja v usodo, ki ga v Nietzschejevi filozofiji

simbolizira prav askeza. Dioniz, bog opojnosti in skrajnosti, je poosebljanje orgiastičnih teženj po polnem življenju v vseh njegovih potencialih. Vse vrednote, ki izvirajo iz odrekanja in žrtvovanja, so nekonsistentne. Vrednote so za Nietzscheja tisti pristopi, ki so redundantni z življenjskostjo in ki življenjskost zajemajo s polno žlico. Spopadanje s tistim življenjem, ki je v osnovi trpljenje in žalost, je po Nietzscheju dejansko polno interpretiranje življenja: to je vrednota v nasprotju s pasivnim sprejemanjem. Dioniz je tako simbol sprejemanja življenjskosti in zavračanja vsakega postavljanja omejitev človeški naravi. (Abbagnano, 2006: 644 - 50). Brata Wachowski figuri Nea vrišeta prav ta pramen Nietzschejeve filozofije: Neo ne postavlja omejitev svoji (in torej splošno človeški) naravi.

Dionizični in apolinični duh sta prisotna tudi v Nietzschejevem dojemanju umetnosti. Apolinični duh je tisti, ki obvalduje t.i. plastično umetnost. Slednjo obvladuje občutek za mero, harmonijo. Taka umetnost se meri v kanonih, njena prva postavka je mera in vnaprej določena forma. V nasprotju odlikuje dionizični duh odsotnost vsakršnih kanonov in smisla za uravnoteženo harmonijo. Iz tega zornega kota lahko podrobneje analiziramo tudi dialektiko Orakelj - Arhitekt. Gre namreč za figurativni prenos prisposobe dionizičnost – apoliničnost.

4.2 ORAKELJ IN ARHITEKT: SMRTNA SOVRAŽNIKA

O Oraklju smo v precejšnji meri govorili že v drugem poglavju. V naslednjih vrsticah bomo izpostavili Oraklja kot protipol apoliničnega Arhitekta. Orakelj je torej poosebljeni dionizični duh. Ob tem je potrebno pojasnilo: v grški mitologiji je bil pitijski Orakelj posrednik prerokb Apolona, Dionizovega »nasprotnika« v Nietzschejevi filozofiji. Vseeno pa ima Orakelj v Matrixu dionizični predznak. Že v grški mitologiji je Orakelj svoje prerokbe izrekal v stanju ekstaze, ki je tipično dionizična postavka. Poleg tega v Matrixu Orakelj Nea uči polnosti življenja. Glavnega junaka uvaja v tisti del osebnosti, ki jo je kot Thomas Anderson v Matriki tlačil. Uvaja ga v tisti del osebnosti, ki je sličen Dionizovim postavkam. Z Orakljem spoznava Neo svoj čustveni in čutni del, sestavna elementa dionizične orgiastične narave in njenih opojnih skrajnosti. V Matriki človek ne more začutiti polnosti življenja, ker ne pozna iracionalno-čutnega dela svoje osebnosti. In Orakelj Nea vseskozi opozarja in vzpodbuja z napisom nad vrati: »*Spoznaj sam sebe!*«. Subjektivizacija je po Nietzscheju bistvenega pomena za vživljanje v dionizičnost. Nemški filozof se ob tem ustavi v *Rojstvu tragedije* v poglavju, v katerem primerja Homera in Arhiloha. Medtem ko Homera opisuje kot starega sanjača, ki se pogreza vase in je zato tipični apolinični umetnik, je Arhilohos »*bojevit služabnik muz*«. Medtem ko je Homer umetnik objektivnosti, je Arhilohos mojster subjektivnosti.

Arhilohos se namreč vedno izraža z besedico »jaz« in »pred nami zapoje celotno kromatično lestvico svojih strasti in želja.« (Nietzsche, 2000: 40). Orakelj je v tem smislu Arhilohos, ki poje v 1. osebi in prisili Nea v subjektivno gledanje na dogodke. Neo spozna, kaj je ljubezen in kaj so strasti, šele takrat ko začne tudi sam subjektivno peti Nietzschejevo kromatično lestvico. Preko Oraklja Neo spoznava drugi del osebnosti, ki je bil prej potlačen, in tako zaživi v polnosti (glej Nietzsche, 2000: 39-45).

Na drugi strani se postavlja figura Arhitekta, prototipa matematične perfekcije. Arhitekt bi bil dejansko idealni kipar ali arhitekt v grškem klasičnem obdobju. Harmonija Homerovih verzov tako kot idealni kanoni Fidiasovih arhitektonskih struktur črpajo iz filozofije, ki jo izpostavlja Arhitekt v drugem delu trilogije.

Arhitekt: »Prva Matrika, ki sem jo zasnoval, je bila popolna, bila je umetniško delo, brezhibna, sublimna. Bila je zmagoslavje primerljivo le z njenim monumentalnim neuspehom. Neizogibnost njenega poloma mi je sedaj jasna, saj je posledica nepopolnosti, ki je vgrajena v vsako človeško bitje. Zato sem jo preoblikoval skladno z vašo zgodovino, da bi čim bolj natančno odražala spreminjajočo grotesknost vaše narave. Toda ponovno me je začudil njen neuspeh. Tedaj sem razumel, da se mi odgovor izmika zato, ker združljivost (med računalniki in ljudmi, op. av.) terja manj razvit um ali morda um, ki ni tako zavezan logiki popolnosti. Tako sem prišel do naključju do odgovora z naslednjim, intuitivnim programom, ki je bil prvotno namenjen raziskovanju nekaterih področij človekove duševnosti. Če sem jaz oče Matrike, je ona prav gotovo njena mati.«

(The Matrix Reloaded)

Apolinični duh je duh popolnosti, duh perfekcije. Vse mora biti na svojem mestu, vladati mora popolna harmonija. Kaos, ki mu v tem kontekstu kot sopomenko lahko pripišemo neurejenost, ni predviden in se zato preprečuje z vnaprejšnjimi izračuni in kanoni in torej s popolno harmonijo forme. To apolinično popolnost je hotel Arhitekt »vsiliti« ljudem v Matriki. In to se je po Nietzschejevem mnenju zgodilo tudi v zahodni civilizaciji z nastopom Homera, Sokrata in Platona. Slednji so s svojim opusom in svojimi idejami po mnenju nemškega filozofa začeli pretirano poudarjati apolinični duh, oz. natančneje povedano začeli so tlačiti in prepovedovati dionizičnost. Posledično so se odpovedali življenju in življenjskosti, ki jo dionizični duh postulira. Vse to je po Nietzschejevi filozofiji privedlo do propada grške družbe. Tudi v filmski trilogiji *Matrix* Arhitekt želi osnovati Matriko na temelju popolnega apoliničnega duha. Dionizičnost za stvarnika virtualnega sveta ne obstaja in jo zato (nevede) v svojih programih popolnoma izniči. Ker človek kljub še tako velikim potlačitvam brez dionizičnosti ne more živeti, mora Arhitekt dopustiti obstoj

nepopolnega in dionizičnega Oraklja. V Matriki ostaja vsekakor dionizičnost pokopana globoko v človeško podzavest, kar je Arhitektov glavni cilj. To je tudi glavni Nietzschejev očitek zahodni civilizaciji.

4.3 ORAKELJ IN ARHITEKT: NAJBOLJŠA ZAVEZNIKA

Seraf: »Si vedela, da se bo zgodba tako sklenila?«

Orakelj: »Ne. Nisem. Ampak, verjela sem.«

(The Matrix Revolutions)

Zanimivo je, kako sta režiserja, brata Wachowski, razrešila zaplet celotne trilogije in kako sta na prizorišče pripeljala Deusa ex machina, ki reši človeštvo, pa tudi računalnike, početnike Matrike. Trilogija se razplete z veličastnim dvobojem med Neom in agentom Smithom, končnim bojem med dobrim in zlim. To pa ni vse. V zadnjem trenutku se Neo poveže z Umetno inteligenco, z Arhitektom. Agent Smith medtem namreč postane nevaren celo za Arhitekta. V računalniškem žargonu je agent Smith nevaren virus, ki ogroža hard disk Matrike in Umetne inteligence. Arhitekt se tega zaveda in privoli v koalicijo. Neo, ki s svojo odločitvijo in prevzemom odgovornosti dejansko z eno potezo premaga Smitha in osvobodi ljudi iz Matrike, v sklepni potezi nakaže še zadnjo tematiko trilogije. Arhitekt in Orakelj lahko (oz. morata) sobivati. Zadnje prizore bi lahko, seveda v postmoderni in lahki pop preobleki, primerjali s strukturo grške tragedije. Dvoboj med glavnima igralcema, pozitivnim likom Neom in negativnim, agentom Smithom, v ozadju vzporedno spremlja zbor, ki ga režiserja prikažeta z dvobojem med Zionom in stroji iz sveta računalnikov. Neo premaga agenta Smitha in se pri tem žrtvuje za ostale ljudi. Junak fizično propade, a doživi pri tem duhovno katarzo, ki se udejanji v uničenju zla in odrešenju človeške vrste: tudi v tem je krščanska simbologija zelo prisotna. V Nietzschejevi perspektivi pa je treba nujno opozoriti na pobotanje in mirovno pogodbo med Zionom in Umetno inteligenco. Gre za idejno spravo med dionizičnim in apoliničnim duhom, torej med Orakljem in Arhitektom, ki se v zadnjem prizoru filma prvič v celi trilogiji srečata in spregovorita iz oči v oči. Režiserja s tem soočenjem ponovno citirata Nietzscheja. Umetnost kot najvišjo obliko človekovega izražanja je po nemškem filozofu treba iskati v komplementarnosti dionizičnega in apoliničnega duha. Pristno umetnost ustvarja dionizični duh, potem ko ga apolinični primerno »kanalizira«. To je uspevalo antičnim Grkom v zgodnjem obdobju starogrške civilizacije. Tako se je rodila grška tragedija. Umetnost tipa grške tragedije je antičnim Grkom preprečevala beg pred življenjem, v kolikor so takrat ljudje znali združevati dionizičnost in

apoliničnost (glej Abbagnano, 2006: 655-56). S premirjem med Zionom in Umetno inteligenco ter s soočenjem Orakelj – Arhitekt nam želita režiserja idejno predstaviti komplementarnost dionizičnega in apoliničnega duha, tako kot si ga je zamišljala Nietzsche.

V pogovoru, ki zaključuje zadnji del trilogije, izpove Orakelj svojo vero v Nea. Gre za izraz vere, ki je hkrati tudi upanje. Orakelj, ki je bil Neov učitelj, na koncu prizna, da ni vedel, kako se bo boj z agentom Smithom sklenil, da pa je v Nea verjel. Ponovno lahko v tem primeru govorimo o religiji kot postavki, s katero je trilogija Matrix vseskozi prežeta. Religija, ki temelji na veri, je namreč eden od vidikov človekove osebnosti, ki jih panoptična celica v Matriki ne premore. Religija vključuje upanje, presežno vrednost, ki človeka dviga nad stroje in nad agenta Smitha. Neova odločitev, da se spopade z agentom Smithom in koalizira z Arhitektom, je sad verjetja. Tudi sam Neo ni vedel, kako učinkovita bo koalicija z Umetno inteligenco. Ocenil pa je, da je taka povezava najboljša rešitev, se za predlog premirja odločil in v svojo odločitev verjel in upal. Do tega zaključka je Neo prišel potem ko je spoznal svojo mesijansko vlogo. Mesijanstvo je spoznal, ko je sprejel Nietzschejev dionizični duh čustvenosti in čutnosti. Ob tem pa Neo ni ovrigel krščanske morale in nauka Platonove jame. Neo torej ni prototip človeka, za katerega velja nietzschejanski rek, da je Bog mrtev. Neo sprejema vrednote, ki izhajajo iz zahodne civilizacije in jim komplementarno ob bok postavi dionizičnost. Že v samem Neu in v njegovi veri torej lahko vidimo komplementarnost dionizičnosti in apoliničnosti.

SKLEP

Agent Smith: »To bi morali vedeti. Ne morete zmagati. Nesmiselno je, da se bojujete še naprej. Zakaj, g. Anderson, zakaj? Zakaj še vztrajate?«

Neo: »Ker sem se tako odločil.«

(The Matrix Revolutions)

Katarzični sklep filmske trilogije Matrix dejansko odreši vse ljudi, pa tudi vse računalnike. Neo uspešno izpelje svoje poslanstvo in se pri tem za človeštvo žrtvuje. Gre za prisodobno Jezusa Kristusa, ki je odrešil in osvobodil najprej sebe in nato vse človeštvo. V diplomski nalogi smo v treh poglavjih in v dodatku skušali potrditi hipotezo, ki smo jo postavili v uvodu:

- Hipoteza: filmska trilogija Matrix je prisodoba poti, ki jo človek opravi od stanja nezavedanja samega sebe in posledične podrejenosti avtoritetam do tako idealizirane »svobode za« in popolne avtonomnosti od vsakega zunanjega pritiska.

Hipoteza je potrjena. Filmska trilogija *Matrix* je torej metafora za razvoj človekove osebnosti od stanja zaslužjenosti in mentalne ujetosti v virtualni panoptikon do odklopa od nevidne zunanje avtoritete, doživljanja samega sebe kot edinstvenega posameznika in doživljanja polnosti življenja v vseh vidikih.

Neo se najprej spopade sam s seboj in z Matriko. Razumeti mora, da je bil kot priklopljena celica neverni Tomaž, da pa že v priimku Anderson nosi »božji« pečat. Anderson je namreč sestavljenka grškega *άνήρ* (aner - človek) in angleškega *son* (sin), Anderson je torej Sin Človekov oz. Jezus Kristus. Ko je to razvozlal, se je Neo soočil s sistemom, Matriko. Matrika je navsezadnje Veliki brat oz. nadzornik v panoptikonu, ki si zlahka nadene krinko MTV-jevske družbe yuppiejev. To smo dokazovali na primeru najrazvpitejše pop- pevke zadnjih let, Britney Spears. V prvih letih novega tisočletja je ameriška pevka postala prva medijska ikona mladih, hkrati pa je s svojo večkrat izraženo podporo Bushu in politični opciji *neocoon* med mladimi utirala pot predsednikovi popularnosti. Dober primer komunikološkega vidika, ki ga izpostavljata režiserja, je ironični del pogovora med Šifro, ki se želi ponovno vključiti v Matriko, in agentom Smithom, ki mu zagotavlja, da mu bo željo izpolnil in ga ponovno vklopil s slavnim imenom g. Reagan. Reagan je v tem paradigma (in predhodnik) omenjene MTV-jevske družbe, ki se je iz šovbiznisa zavihtela v sam politični vrh. Matriko samo lahko primerjamo z najsodobnejšo različico sistema Velikega brata, z družbo reality šovov. V zgodovinskem razvoju, ki gre od Orwellovega romana *1984* vse do prvih

oddaj, ki so uporabljale skrite kamere, do internetnega širjenja web-cam posnetkov ter nazadnje do razmaha resničnostnih šovov tipa Veliki brat, je pojem "biti opazovan" dobil popolnoma drugačno razsežnost.

Režiserja se psiholoških teorij lotita predvsem skozi dva lika, Morfeja in Oraklja. Obe omenjeni figuri igrata dejansko vlogo psihologov, ki pomagajo pri interpretaciji sanj in pri odkrivanju lastne podzavesti. Morfej Nea seznanja z njegovo dodano vrednostjo, ki jo predstavljajo prav iracionalni, čustveni in čutni del osebnosti. Morfej in Orakelj se v svojem poslanstvu spuščata na področje, ki ga je raziskal oče psihoanalize Sigmund Freud v *Interpretaciji sanj*. Orakelj se ob tem navezuje na starogrško mitologijo pitijskih prerokb. Režiserja zarišeta zanimivo vzporednico med pitijskimi prerokbami in freudovskimi interpretacijami sanj. V obeh primerih je treba pravilno razumeti in poiskati latentni pomen. Singularni posameznik se mora po Orakljevem načelu »*Spoznaj sam sebe*« spustiti v zapleteno razvozlavanje manifestne oblike.

Filozofski del načenjata režiserja že pri Platonu. Tehnološki odklop iz Matrike je dejansko simboličen 2500-letni časovni zamik prispodobe votline, ki jo je Platon zapisal v 7. knjigi *Države*. Gre za idejni prehod človeka iz stanja umskega suženjstva, ko je prisiljen gledati neresnične podobe na stenah jame, v stanje svobode, ko lahko ob sončni svetlobi zagleda resnično formo sveta, ki ga obkroža. Človek, ki izstopi iz Platonove jame, se v Matriki implementira z nauki Descartesa in njegove antropocentričnosti tipa *Cogito ergo sum*, z nauki Jezusa Kristusa in krščanstva. Neo dalje spoznava iracionalno plat svoje osebnosti, ki jo z nietzschejanskim besednjakom lahko opredelimo za dionizično: nauči se živeti in sprejemati svoja čustva in čutnost. Pri tem ima pomembno vlogo Trinity, ki poseblja krščansko sveto Trojico, pojem Ljubezni, in tudi žensko figuro, ki Neu skozi spolnost pomaga spoznavati fizično, čutno ljubezen. Zadnji korak Nea na njegovi poti je sprejetje »čudežnega trikotnika«, ki zapopade pojem politološke *svobode za*: v realnosti filma je to prikazano z dokončno zmago Nea nad agentom Smithom. Gre za čudežni trikotnik svoboda - odločitev - odgovornost.

Zaključek režiserja obarvata nietzschejansko. Prvič v celotni trilogiji soočita dionizičnega Oraklja in apoliničnega Arhitekta, ko opravita nenavadni obred sprave med dvema povsem različnima svetovoma apoliničnih računalnikov in dionizičnega človeka.

Filmsko trilogijo *Matrix* lahko torej uvrstimo med novodobne poskuse, da bi se na velikih platnih ustvarjali miti in legende. To, kar je George Lucas s serijo *Star wars* začel v sedemdesetih in nadaljeval v devetdesetih ter v novem stoletju, so v zadnjih sedmih letih povzeli Peter Jackson z ekranizacijo *Gospodarja prstanov*, Tolkienovega življenjskega dela, in brata Wachowski s trilogijo *Matrix*. Brata Wachowski izhajata iz tradicije stripov in svoj poskus ustvarjanja mita obarvata s paleto temačnih gotskih barv, ki upovedujejo postmoderno zgodbo. Zgodba *Matrixa* je

postmoderna v kolikor nam režiserja in scenarista citirata vrsto mislecev, filozofov in idej, ki so oblikovale razvoj človeštva na vseh kontinentih. *Matrix* je postmoderni mit, ker posamezne miselne tokove združi v eno samo zgodbo. *Matrix* je torej svojevrsten collage, ki je postal del svetovne filmske kulture. V *Matrixu* lahko gledamo odsev starogrških tragedij z glavnimi igralci in zborom, s tipično dramsko strukturo, ki nas skozi zaplete vodi do vrhunca in katarzične rešitve. *Matrix* je življenjepis Jezusa Kristusa: mesijanskega Nea obkrožajo biblijske figure Morfeja (Janeza Krstnika), Trinity (svete Trojice), Serafa (božjega angela), Šifre (Jude Iškarjota). Osvobojeni ljudje, ki Neo sledijo, so prebivalci Ziona, so torej izvoljeno božje sionsko ljudstvo. *Matrix* je navsezadnje tudi dober psihološki prerez človeka, ki živi v panoptičnem dvajsetem stoletju oz. v Platonovi jami in se skuša iz nje izvleči. Ko govorimo o *Matrixu*, govorimo seveda o produktu pop-kulture, torej tistega sveta, ki ga režiserja tako kritizirata. Režiserja oblikujeta svoje kritike pravzaprav v samem središču tistega sveta, ki ga sama imenujeta Matrika. Njihov izdelek je zaradi tega argumenta lahko deležen kritik. Vseeno pa jima moramo priznati, da v postopnem oblikovanju zgodbe učinkovito upovedujeta današnjo družbo in status, ki ga v njej zaseda človek – panoptična celica. Neo je s tega vidika cilj, h kateremu stremita brata Wachowski.

SEZNAM VIROV

Samostojne publikacije

1. Ur. Abbagnano, Nicola (2006): *Storia della filosofia. Volume 4. Il pensiero moderno: dal romanticismo a Nietzsche*. Bergamo: Gruppo editoriale L'Espresso
2. Adorno, Theodor Wiesengrund (1981): Freudovska teorija in struktura fašistične propagande. V Močnik Rastko, Žižek Slavoj, Baskar Bojan (ur.): *Psihoanaliza in kultura*, 145 – 172. Ljubljana: Državna založba Slovenije
3. Adorno, Theodor Wiesengrund. in Horkheimer, Max (1944/2002): *Dialektika razsvetljenstva – Filozofski fragmenti*. Ljubljana: Studia Humanitatis.
4. Barthes, Roland (1957/2001): *Miti d' oggi*. Milan: Fabbri editori.
5. De Crescenzo, Luciano (2004): *Storia della filosofia moderna: da Cartesio a Kant*. Milan: Mondadori editore.
6. Fink-Eitel, Hinrich (2002): *Foucault*. Rim: Carocci editore
7. Foucault, Michel (1975/2004): *Nadzorovanje in kaznovanje. Nastanek zapora*. Ljubljana: Založba Krtina.
8. Freud, Sigmund (1899/1985): *L' interpretazione dei sogni*. Turin: Boringhieri, s.p.a.
9. Fromm, Erich (1941/1974): *Fuga dalla libertà*. Milan: Edizioni di Comunità
10. Fromm, Erich (1956/1975): *L' arte di amare*. Firenze: Il saggiatore
11. Haynes, Fred E. (1939): *The American prison system*. New York, London: McGraw- Hill book company.
12. Horsley, Jake (2003): *Matrix Warrior. Being The One*. London: Gollancz, Orion publishing group.
13. Lukšič, Igor in Kurnik, Andrej (2000): *Hegemonija in oblast. Gramsci in Foucault*. Ljubljana: ZPS (Znanstveno in publicistično središče).
14. Mariani, Massimo in Tarizzo, Domenico (1980): *Freud e la scoperta dell' inconscio*. Milan: Ottaviano, s.r.l.
15. Motta, Anselmo in Motta, Virginio ur. (1990): *Enciclopedia Motta I*. Milan: Federico Motta editore
16. Motta, Anselmo in Motta, Virginio ur. (1990): *Enciclopedia Motta V*. Milan: Federico Motta editore
17. Nietzsche, Friderich (1871/2000): *La nascita della tragedia*. Milan: Adelphi edizioni.
18. Orwell, George (1949/1989): *Nineteen Eighty-four*. London: Penguin books.

19. Parodi, Giuliano ur. (2003): *Il profilo di argomentare. La filosofia dalle origini al novecento*. Milan: Mondadori editore.
20. Platon (2001): *La Repubblica*. Bari: Editori Laterza.
21. Rowlands, Mark (2003): *The philosopher at the end of the universe. Philosophy explained through science fiction films*. London: Random house.
22. Rutar, Dušan. (2003): *Matrica forever*. Ljubljana: Umco d.d. / Zbirka Modra premiera.

Članki v revijah in zbornikih

23. Berselli, Edmondo (2006): Dove ci porta l' Italia virtuale. V Gnoli, Antonio (ur.): *Diario di Repubblica. Le parole del 2005*, 386. Rim: Gruppo editoriale L' Espresso SPA
24. Ginori, Anais (2006): Ecco l' immaginario che ha preso il potere. V Gnoli, Antonio (ur.): *Diario di Repubblica. Le parole del 2005*, 388. Rim: Gruppo editoriale L' Espresso SPA
25. Masenza, Claudio (2003): NEO realismo. *Ciak* leto 19, številka 11, 62-67.
26. Perniola, Mario (2006): Sono visto dunque esisto. V Gnoli, Antonio (ur.): *Diario di Repubblica. Le parole del 2005*, 390. Rim: Gruppo editoriale L' Espresso SPA
27. Philadelphia, Desa (2003): Unlocking the Matrix. *Time* vol.161 (No. 19), 48-57.
28. Rugelj, Samo in Šetina, Uroš (2003): Matrica: Reloaded. *Premiera* leto 4, številka 60, 4-5.
29. Rutar, Dušan (2003): Matrika. *Premiera* leto 4, številka 60, 4-5.

Internetni viri

30. Clark, Andy (2003): *The twisted Matrix: Dream, Simulation or Hybrid?* Dostopno na <http://whatisthematrix.warnerbros.com/> (05. maj 2006)
31. Dreyfus, Hubert in Dreyfus, Stephen (2002): *The brave new world of The Matrix*. Dostopno na <http://whatisthematrix.warnerbros.com/> (05. maj 2006)
32. Manusakis, Giorgio (2003): *I luoghi del mito: Delfi fra esterno e museo Δέλφοι*. Dostopno na <http://www.miti3000.it/mito/grecia/grecia.htm> (05. maj 2006)
33. Mc Ginn, Colin (2002): *The Matrix of dreams*. Dostopno na <http://whatisthematrix.warnerbros.com/> (05. maj 2006)
34. Patridge, John (2003). *Plato's cave and the Matrix*. Dostopno na: <http://whatisthematrix.warnerbros.com/> (05. maj 2006)