

Adam Franke
(Uniwersytet Warszawski)

MATRIX JAKO CYKL INTERTEKSTUALNY

Trylogia *Matrix*¹ zapisała się w historii kinematografii jako nowatorskie dzieło z gatunku *science fiction*, opowiadające o walce ludzkości z maszynami obdarzonymi sztuczną inteligencją. Dziś, po szesnastu latach od premiery pierwszej części filmu istotne jest spojrzenie na tę historię z nowej perspektywy. Wśród badaczy i recenzentów dominuje opinia, że tylko pierwsza część filmu jest wartościowa i godna uwagi². Pogląd ten jest tak samo powszechny, jak niesłuszny. Bracia Wachowscy wielokrotnie podkreślali, że historia ta od początku pomyślana była jako dzieło kilkuczęściowe i aby w pełni zrozumieć sens całości opowieści, niezbędne jest zapoznanie się zarówno z trylogią filmową, jak i z filmem animowanym *Animatrix*³. Historia zawarta w filmach spod znaku *Matrixa* nie może być odczytana w sposób jednoznaczny. Poszczególne motywy czy postacie w zależności od perspektywy badawczej nabierają innego znaczenia. Opowieść tę powinno się odczytywać z kilku różnych, ale jednocześnie równoprawnych perspektyw: religijno-mistycznej, politycznej, ale także jako manifest ekologiczny.

Tekst ten nie jest analizą wszystkich nawiązań oraz idei zawartych w cyklu *Matrix*. Jego rola to zwrócenie uwagi na elementy mniej znane czy też zupełnie pominięte w innych tekstach, a składające się na bogactwo interpretacyjne opowieści. Wpierw nieodzowne jest jednak przywołanie kluczowych wątków wielokrotnie poruszanych przez badaczy. W filmie można odnaleźć szereg nawiązań do myśli Jeana Baudrillarda⁴. Dino Felluga w swoim tekście *Matrix: postmodernistyczny paradygmat czy poza?* doszukuje się w filmie nawiązań do Jacques'a Lacana⁵. Znane są także interpretacje postaci Neo jako nowego wcielenia Jezusa czy Buddy⁶, odradzającego się w wirtualnym świecie. W *Matrixie* badacze odnajdują nawiązania do szeregu klasycznych filmów *science fiction*, w których również

¹ *Matrix* (1999); *Matrix: Reaktywacja* (2003); *Matrix: Rewolucje* (2003), reż. Larry i Andy Wachowscy.

² A. Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, Łódź 2014, s. 340.

³ *Animatrix* (2003) to film animowany składający się z dziewięciu epizodów osadzonych w realiach znanych z trylogii filmowej *Matrix*. Scenariusz do dwóch historii napisali reżyserzy cyklu *Matrix* Andy i Larry Wachowscy.

⁴ Zob. A. Lancelin, [Rozmowa z Jeanem Baudrillardem], „Le nouvel Observateur”, n°2015, http://web.archive.org/web/20080113012028/http://www.empyree.org/divers/Matrix-Baudrillard_english.html.

⁵ D. Felluga, *Matrix: postmodernistyczny paradygmat czy poza?*, w: *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka filozofia i religia w Matrix*, pod red. G. Yeffeth, Gliwice 2003, s. 88.

⁶ P. Fontana, *Poszukiwanie Boga w Matrix*, w: *Wybierz czerwoną pigułkę...*, s. 139.

występują wrogie ludziom maszyny czy też sztuczne inteligencje. Listę otwiera seria filmów pt. *Terminator*, w której ideą przewodnią jest wojna pomiędzy ludźmi a zbuntowanymi maszynami. Kolejnym wzorcowym przykładem jest *Odyseja kosmiczna* w reżyserii Stanleya Kubricka, w której obdarzony sztuczną inteligencją komputer pokładowy Hall przeciwstawia się załodze statku kosmicznego, czy w końcu *Blade Runner* Ridleya Scotta, w którym przypominające ludzi cyborgi buntują się przeciw narzuconym im rolom i uciekają się do morderstw. Poetyka filmów braci Wachowskich ściśle łączy się z estetyką kina azjatyckiego. Zarówno oni, jak i inni twórcy kina akcji wyraźnie inspirowali się filmami Johna Woo, chińskiego reżysera kultowych filmów akcji⁷ oraz tradycją chińskich opowieści popularnych z kanonu *wuxia*⁸. Kolejny film mający wpływ na serię *Matrix* to *Ghost in the Shell*, należący do absolutnej klasyki filmów *anime*. *Matrix* to także szereg nawiązań do klasyki literatury *science fiction*, poczynając od klasycznego dzieła Harlana Ellisona *I Have no Mouth but I Must Scream*, aż po szereg dzieł Philipa K. Dicka⁹ (tj. *Valis*, *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*) oraz Williama Gibsona (tj. *Neuromancer*, *Graf Zero*, *Mona Lisa Turbo*). Istotne jest również przywołanie analizy fabularnej pierwszej części jako jednego z najważniejszych wątków interpretacyjnych.

Jak słusznie zauważa Adam Mazurkiewicz, fabuła pierwszej części trylogii filmowej odnosi się do scenariusza opowieści inicjacyjnej¹⁰. Szczegółowa analiza struktury fabularnej filmu dowodzi, że kolejne etapy historii wiążą się z monomitem – odkrytym przez Josepha Campbella wzorcem opowieści mitycznej¹¹. Campbell twierdził, że mity różnych nieznających się wzajemnie kultur mają ten sam rdzeń fabularny, niezależnie od czasu i miejsca powstania¹², jego zaś realizacja, choć różni się szczegółami, w swej głównej strukturze jest zawsze taka sama. Poszczególne etapy monomitu Campbell nazwał jądrem monomitu i przedstawił za pomocą schematu: oddzielenie – inicjacja – powrót. Thomas Anderson, główny bohater opowieści, powołany zostaje do wyruszenia na wyprawę (odkrycia, czym jest *Matrix*), równoznaczną z oddzieleniem czy też porzuceniem znanego mu świata¹³. W przeciwieństwie do bohatera baśniowego, odnoszącego zwycięstwo lokalne, mikrokosmiczne, cel bohatera mitycznego stanowi zwycięstwo makrokosmiczne (w wypadku Neo jest to wyzwolenie ludzkości z niewoli maszyn). Na jego drodze pojawiają się kolejni pomocnicy¹⁴ (między innymi Trinity oraz Morfeusz), gotowi wesprzeć go w dążeniu do celu, ale także szereg przeciwników (maszyny oraz złowrogi sztuczne inteligencje). Po wielu próbach bohater musi przejść etap inicjacji, zakładający jego przemianę, tzn. śmierć oraz zmartwychwstanie (śmierć z rąk Agenta Smitha oraz ponowne narodziny jako Neo). Ostatni etap monomitu zakłada powrót bohatera do świata, z którego przybył, po to, aby nieść ludzkości

⁷ John Woo's Influence on American Films, <http://www.hkfilm.net/wooinf.htm>.

⁸ *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*, pod red. S. Gillis, London 2005, s. 30.

⁹ Wart uwagi artykuł na temat *Matrixa*, twórczości Dicka i Johna Woo zob.: F. Rose, *The Second Coming of Philip K. Dick*, http://archive.wired.com/wired/archive/11.12/philip_pr.html.

¹⁰ A. Mazurkiewicz, *Cyberpunk. Słowo...*, s. 338.

¹¹ Na potrzeby rozszerzenia kontekstu artykułu jedynie sygnalizuję kwestię analizy filmu z perspektywy opowieści mitycznej. Pełną analizę przedstawiam w *Matrix oraz Alicja w Krainie Czarów jako archetypiczne opowieści mityczne*, Warszawa 2015.

¹² J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, Poznań 1997, s. 37.

¹³ Tamże, s. 49.

¹⁴ Tamże, s. 61.

skarbu czy też sekretną wiedzę, którą uzyskał na drodze wyprawy¹⁵. Neo po pokonaniu Agenta Smitha oraz ostatecznym odkryciu własnego przeznaczenia i posiadanych mocy powraca do Matrixa, aby wyzwolić wciąż uwięzionych w nim ludzi. Klasyfikacja pierwszej części trylogii fabularnej jako historii mitycznej uzupełnia różnorodne interpretacje opowieści, nie wyczerpuje jednak mnogości wątków i nawiązań, z których opowieść jest zbudowana. Pełne ich przedstawienie dostrzec można z kolejnej perspektywy, obejmującej całość trylogii filmowej oraz *anime Animatrix*.

Historia zawarta w cyklu opowieści spod znaku *Matrixa* wyraźnie nawiązuje do tradycji gnostyckich i choć już pierwsza część filmu wskazywała na ten trop, to dopiero w kontekście filmowej trylogii możliwe jest pełne zrozumienie tej idei. W pierwszej części trylogii odnaleźć można nawiązania do idei jednego z najbardziej intrygujących mistyków XX w. Georgija Gurdżijewa, którego idee kosmogoniczne wskazują na źródła gnostyckie. Według nauczania Gurdżijewa ludzkość egzystuje w stanie hipnotycznego snu, który utrzymuje ją w stanie niewoli¹⁶. Hipnoza ta podtrzymywana jest przez wrogie człowiekowi siły uosabiane przez Księżyc, dla których ludzkość odgrywa rolę pożywienia i źródła energii. Jedyną szansą ucieczki z symbolicznego więzienia, w którym znajduje się człowiek, jest dążenie do przebudzenia na drodze pracy wewnętrznej, obejmującej każdy aspekt życia. Wizja twórców *Matrixa* w większości elementów nawiązuje do myśli Gurdżijewowskiej. Ludzkość zniewolona przez wrogie jej maszyny, nieświadoma swego położenia, egzystuje w obrębie wirtualnej rzeczywistości (w filmie niejednokrotnie porównywanej do snu), sprowadzona do roli nawozu i dostarczyciela energii dla więżących ją sztucznych inteligencji. Droga, którą musi przebyć Neo, obejmuje każdy element życia, faktycznie od podstaw uczy się on nowego funkcjonowania w obrębie cyfrowej iluzji, a ostateczny cel, do którego dąży, to oświecenie. Najistotniejszym elementem wspólnym idei Gurdżijewa oraz wizji braci Wachowskich jest niewątpliwie obraz ludzkości uwięzionej w okowach snu, będącego więzieniem bez murów. Wizja hipnotycznego przeżywania urojonej rzeczywistości koreluje z wizją upadku duszy w świat materialny, a co za tym idzie – upadku w sen¹⁷. Jedynym sposobem ucieczki ze sfery złych mocy jest wyzwolecie się z symbolicznego snu przez akt samopoznania. Podobnie jak przedstawiają to tradycje gnostyckie, bohaterowie filmu na drodze pracy wewnętrznej i rozwoju świadomości starają się uciec z oków cyfrowego więzienia.

Obraz ten, skłaniając odbiorcę do wnikliwszego spojrzenia na całą trylogię filmową, pozwala dostrzec kolejne motywy potwierdzające gnostycki charakter opowieści. Najistotniejszym z nich jest niewątpliwie para postaci: Architekt oraz Wyrocznia. W pierwszej części trylogii Wyrocznia pełni funkcję mędrca, według Campbella jednej z kluczowych figur w strukturze opowieści mitycznej¹⁸. Dopiero

¹⁵ Tamże, s. 146.

¹⁶ P.D. Uspienski, *Fragmenty nieznanego nauczania*, Warszawa 2010, s. 143–144, 345.

¹⁷ „Owo zapomnienie duszy o własnym pochodzeniu, przedstawiane jako «upojenie», czy «sen» [...] należy do stałego repertuaru tekstów, które opisują cierpienia duszy. Dusze chcą w swej sferze zatrzymać ciemne i złe moce, które dlatego też bałamucają ją, usypiają, upijają. Dopiero akt poznania i pomoc wybawiciela mogą ją z tego wyzwolić; wszystkie te kwestie stanowią wielki temat gnostyckiej soteriologii [...]”. *Nag-Hammadi-Kodeks*, cyt. za: K. Rudolf, *Gnoza. Istota i historia późnoantycznej formacji religijnej*, Kraków 2011, s. 122.

¹⁸ J. Campbell, *Bohater o tysiącu...*, s. 65.

pojawienie się w drugiej części trylogii postaci Architekta umożliwia zrozumienie, kim jest Wyrocznia i jaki symboliczny związek tworzy ta para. Te dwie postacie to personifikacje sztucznych inteligencji, których zadaniem było wspólne stworzenie Matrixa. W rozmowie z Neo Architekt opisuje udział swój oraz Wyroczni w tworzeniu cyfrowego więzienia następującymi słowami: „*If I am the father of the Matrix, she would undoubtedly be its mother*”¹⁹. Idea stworzenia świata przez dwie przeciwstawne sobie siły charakterystyczna jest dla zaraostranizmu, ale przede wszystkim dla tradycji gnostyckich, takich jak manicheizm czy kataryzm. W zależności od tradycji, do której odnosi się mit kosmogoniczny, relacje pomiędzy tymi dwiema siłami (a co za tym idzie – przebieg powstania wszechświata) różnią się²⁰. Jednak to dualistyczne przedstawienie źródła aktu stworzenia zawsze traktowane jest jako przyczyna powstania świata²¹. W filmach obraz ten jest reprezentowany właśnie przez akt stwórczy maszyn obdarzonych świadomością. Architekt z samej nazwy nawiązuje do mitologicznej postaci demiurga, złego stwórcy świata, dążącego do zniewolenia ludzkości przez odcięcie jej od wiedzy (gnozy) na temat natury rzeczywistości (uwięzienia w wirtualnej iluzji). Nieprzypadkowo zatem bohaterowie opowieści dążą do odkrycia prawdy i znalezienia odpowiedzi na pytanie, czym jest tytułowy Matrix. Jednocześnie pomagają im w tym jedyny sprzymierzeniec ze świata maszyn, jakim jest Wyrocznia. Postać Wyroczni jako drugiej siły, która mimo przeciwstawiania się demiurgowi współtworzy z nim świat, to filmowa realizacja idei *Sophi Pistis*, uosobienia Boskiej Mądrości, często przedstawianej w postaci kobiety. W tradycjach gnostyckich jest ona utożsamiana z Duchem Świętym, emanacją prapoczątku, czynnikiem życiodajnym, bez którego demiurg nie jest w stanie stworzyć świata materialnego, ona zaś, żałując popełnionego błędu, stara się naprawić wyrażoną szkodę²². Urzeczywistnienie tej idei również znajduje swoje miejsce w filmie. Jak zostało przedstawione w *Matrix: Reloaded*, Architekt tworzy kolejne wersje wirtualnej rzeczywistości, lecz każda z nich instynktownie jest odrzucana przez podłączonych do niej ludzi²³. Jedynie przez włączenie Wyroczni w dzieło stworzenia możliwe było powstanie finalnej wersji programu-więzienia. Choć wizja ta odnosi się do gnostyckiego mitu stworzenia świata materialnego, będącego więzieniem dla niematerialnej duszy, warto zwrócić uwagę na pewien filmowy paradoks, polegający na swoistym odwróceniu porządku tego mitu, z jednoczesnym zachowaniem idei pierwowzoru. W filmie akt stworzenia oraz droga

¹⁹ *Matrix: Reloaded. Script*, <http://www.horrorlair.com/movies/scripts/matrixreloaded.pdf>.

²⁰ Zob. K. Rudolf, *Gnoza. Istota...*, rozdz. *Kosmologia i kosmogonia*, s. 65; M. Brumlik, *Gnostycy. Marzenie o samobawieniu człowieka*, Gdynia 1999.

²¹ Jak dowodzi Kurt Rudolf, „podłoże gnozy stanowi dualistyczny obraz świata, który na płaszczyźnie ontologicznej i kosmologicznej determinuje wszystkie jej wypowiedzi”. Więcej na temat gnostyckiej dualistycznej wizji dzieła stworzenia zob.: K. Rudolf, *Gnoza. Istota...*, s. 59.

²² „Koncepcja ta [...] w sensie ontologicznym opiera się na idei zstępującej ewolucji pierwiastka boskiego [...] (częstokroć nazywany *sofia* czy *ennoia*) musiał za zrządzeniem losu ulec jakiemuś kryzysowi i – nawet jeśli pośrednio – zrodzić świat, którym później o tyle nie może nie być zainteresowany, że musi z powrotem wyciągnąć zeń tę boską «iskrę» (częstokroć określaną jako *pneuma*, «duch»). Opis ten faktycznie ujmuje istotną ideę podstawową gnostyków”. K. Rudolf, *Gnoza. Istota...*, s. 64.

²³ *Matrix: Reloaded. Script*, <http://www.horrorlair.com/movies/scripts/matrixreloaded.pdf> s. 119. Interesujący zdaje się trop, że pierwotna wersja Matrixa miała przypominać Raj, lecz ludzkość w związku z instynktowną potrzebą niszczenia i prowadzenia wojen nie była w stanie „zaakceptować” takiej formy iluzji rzeczywistości.

wyzwolenia się z oków iluzji prowadzą w przeciwną stronę niż w micie gnostryckim, bohaterowie bowiem dążą do uwolnienia się z wirtualnej rzeczywistości, aby powrócić do świata materialnego.

Innym istotnym elementem opowieści jest postać Agent Smitha. Tak jak wiele elementów składających się na całość opowieści, funkcja i znaczenie tej postaci zmienia się w zależności od perspektywy badawczej. W pierwszej części filmu Agent Smith przedstawiony jest jako program komputerowy, będący niejako strażnikiem i nadzorcą wirtualnej rzeczywistości. Z perspektywy opowieści mitycznej pełni on funkcję głównego przeciwnika Neo, symbolicznego smoka, którego pokonanie jest ostatecznym celem na drodze bohatera. Zanim to nastąpi, Agent Smith zabija Neo, wypełniając przepowiednię związaną ze zmartwychwstaniem głównego bohatera oraz jego przemianą w wybrańca. Wydaje się jednak, że w kolejnych częściach opowieści równie interesującą przemianę przechodzi postać Agent Smitha. Pokonany przez Neo, Agent Smith „odradza się” i dąży do przejęcia władzy nad Matrixem przez replikowanie własnej osoby kosztem istnienia innych osób. Smith staje się zatem swoistym wirusem komputerowym, infekującym całą sieć wirtualnej rzeczywistości. Warto zauważyć, że trop ten można odczytać również z innej perspektywy. Kolejne repliki Agent Smitha są identyczne, przez co wygląda on jak zuniformowany pochód klonów. Z perspektywy interpretacji mistycznej, tzn. interpretacji postaci Neo jako swoistego wcielenia Jezusa Chrystusa czy też Buddy, Agent Smith w swoim zreplikowanym przedstawieniu wydaje się uosobieniem biblijnego Legionu. Figura ta, utożsamiana z diabłem lub demonem²⁴, przedstawiana była jako jedna osoba w wielu postaciach, dlatego nawiązanie do postaci Agent Smitha wydaje się jednoznaczne. Interpretacja ta nie wyczerpuje jednak pełni odniesień, które wiążą się z tą postacią. Kolejne ponownie prowadzi widza w stronę idei Gurdżijewa, a dokładnie ku nawiązującej do Ewangelii koncepcji dotyczącej iluzorycznego obrazu tożsamości człowieka, której symbolicznym przedstawieniem jest ów ewangeliczny Legion, demon o wielorakiej naturze²⁵. Z tej perspektywy walka pomiędzy Neo a Agentem Smithem może być odczytywana nie tylko jako główny element historii mitycznej lub ścierania się Jezusa z Diabłem, ale także jako nawiązanie do tradycji idei Gurdżijewa i wewnętrznej pracy na drodze do oświecenia.

W filmie odnajdujemy również szereg elementów wskazujących na to, że przesłanie zawarte w filmach z cyklu *Matrix* nie odnosi się jedynie do tradycji religijno-mitologicznych, ale także związane jest z ideologią anarchistyczną oraz

²⁴ *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Poznań – Warszawa 1990, s. 1163.

²⁵ „Człowiek nie ma stałego i niezmiennego «Ja». Każda myśl, każdy nastrój, każde pragnienie, każde doznanie mówi «ja». I zawsze przyjmuje się za oczywistość, że wszystko to przynależy do Całości, do całego człowieka, i że dana myśl, pragnienie czy niechęć są wyrażane przez tę Całość. W rzeczywistości nie ma żadnej podstawy do takiego założenia. Każda myśl i pragnienie człowieka pojawia się i żyje całkiem oddzielnie i niezależnie od Całości. A ta Całość sama się nigdy nie uwiadcza z tego prostego powodu, że jako taka istnieje tylko fizycznie jako rzecz, a abstrakcyjnie jako koncept. Człowiek nie ma pojedynczego «ja». Ale zamiast tego istnieją setki i tysiące małych, oddzielnych «ja», bardzo często zupełnie sobie nieznanych, nigdy niestykających się ze sobą albo też wrogich wobec siebie, wzajemnie się wykluczających i ze sobą niezgodnych. W każdej minucie, w każdej chwili człowiek mówi albo myśli «ja». I za każdym razem jego «ja» jest inne. W jednej chwili jest to myśl, w innej pragnienie, jeszcze w innej doznanie, inna myśl i tak dalej bez końca. Człowiek jest wielością. Imieniem człowieka jest legion”. P.D. Uspienski, *Fragmenty nieznanego...*, s. 46.

szeroko rozumianym ruchem alterglobalistycznym. Bohaterowie prowadzą niestanną walkę z maszynami, których reprezentacjami w wirtualnej rzeczywistości są postacie agentów. Stylistyka, do której odnoszą się te postacie, jest jednoznaczna. Ubrani w jednakowe czarne garnitury, chowający oczy za ciemnymi okularami, nawiązują do stereotypowego wyobrażenia agentów służb specjalnych pracujących dla rządu Stanów Zjednoczonych²⁶. Pojawienie się „mężczyzn w czerni” odnosi się do dobrze zakorzonego w kulturze popularnej motywu agentów rządowych, którzy mają za zadanie zatajenie niewygodnych informacji czy zdarzeń, często dotyczących wypadków związanych z UFO²⁷. W pierwszej części trylogii w napisach końcowych autorzy filmu wykorzystali utwór zaangażowanego politycznie zespołu Rage against the Machine²⁸ pt. *Wake up*. Tekst utworu nawiązuje do zabójstwa Martina Luthera Kinga oraz domniemanego spisku agentów FBI, którzy mieli stać za zabójstwem pastora. Co więcej, kontrola przeprowadzona przez Agentów w obrębie Matrixa porównywana jest przez głównego bohatera do metod gestapo²⁹. Walka z symbolicznym uosobieniem władzy rządowej, dążenie do uwolnienia ludzkości z jarzma maszyn/rządów zakłamujących rzeczywistość są zbieżne z charakterem działalności bohaterów filmu, gdyż jako hakerzy walczący z hegemonią Matrixa poszukiwani są oni na całym świecie. Ze świata filmu trop ten prowadzi do świata rzeczywistego. Wpływy cyklu *Matrix* można odnaleźć w środowisku rzeczywistych hakerów, a dokładnie w obrębie grupy aktywistów, znanych jako Anonymous. Paralela pomiędzy bohaterami opowieści a aktywistami działającymi za pomocą Internetu rozwija się dwutorowo: i w sferze symbolicznej, i w sposób dosłowny. Zarówno bohaterowie *Matrixa*, jak i Anonymous to osoby poszukiwane za przestępstwa internetowe, postacie filmowe symbolicznie walczą z ciemniącym ludzkość rządem, Anonymous zaś uważają się za aktywistów walczących o wolność obywatelską, sprzeciwiających się korupcji, konsumpcjonizmowi, cenzurze, katolickiej etyce seksualnej czy łamaniu praw zwierząt³⁰. Zatem Matrix jako wirtualne więzienie może być odczytywany jako metafora współczesnej szkodliwej kultury popularnej oraz związanego z nią konsumpcjonizmu, agenci zaś – jako obrońcy ustalonego porządku na usługach rządów kontrolujących media oraz ich wpływ na społeczeństwo. Co więcej, Anonymous wykorzystują w swojej działalności symbolikę zaczerpniętą bezpośrednio z filmu, ale i porównują swoją aktywność do aktywności filmowych bohaterów. Strony internetowe czy też wiadomości udostępniane przez Grupę Anonymous niejednokrotnie sięgały po jednoznacznie kojarzący się z filmem motyw płynących przez ekran jednostek danych. W Internecie można odnaleźć nieprzebrane zasoby tapet, zdjęć czy memów, które oprócz użycia najbardziej znanego symbolu Anonymous, jakim

²⁶ Chyba tylko jako ciekawostkę warto przytoczyć książkę *The Real Men in Black* autorstwa Nicka Redferna, w której autor usiłuje przedstawić „prawdziwą” historię tzw. mężczyzn w czerni jako nieludzkich istot bezpośrednio związanych z UFO.

²⁷ *Men in Black*, http://en.wikipedia.org/wiki/Men_in_Black.

²⁸ Muzycy zespołu to, podobnie jak Anonymous, aktywiści, czynnie działający w obszarach polityczno-społecznych.

²⁹ „Neo: You can't scare me with this gestapo crap. I know my rights. I want my phone call”. *The Matrix Movie Script*, http://project.cyberpunk.ru/idb/thematrix_movie_script.html.

³⁰ *The Anonymous Knight. Supporting the poor & powerless. Bringing justice to the world* [oficjalny profil Grupy Anonymous na portalu Facebook], https://www.facebook.com/OffiziellAnonymousPage/info?tab=page_info.

jest maska Guya Fawkesa³¹, odnoszą się właśnie do cyklu braci Wachowskich³². W jednym z filmów manifestujących postulaty oraz zamierzenia Grupy wykorzystany jest fragment pierwszej części trylogii. W scenę końcową, w której Neo zapowiada upadek Matrixa, hakerzy wkopiowali własny symbol (maskę Guya Fawkesa), symbolicznie jednocząc działalność bohaterów filmu oraz swoją własną³³.

Filmy z cyklu *Matrix* to także radykalny manifest ekologiczno-społeczny. W filmie *Animatrix* w części *Drugie odrodzenie* przedstawiona zostaje historia upadku rodzaju ludzkiego, rozpoczęcia wojny pomiędzy ludźmi i maszynami, a także przyczyny powstania Matrixa. Opowieść ta ma duże znaczenie w ogólnej ocenie historii walki pomiędzy ludźmi a maszynami, gdyż wyraźnie wskazuje na dążenie ludzkości do samozagłady. Wydaje się wręcz, że nieznaną *Drugiego odrodzenia* pozbawia widza możliwości zapoznania się z przesłaniem zawartym w całej opowieści. Obraz relacji ludzi i maszyn, nakreślony jedynie na podstawie fabularnej trylogii, jest niepełny lub wręcz sprzeczny z perspektywą przedstawioną w opowieści animowanej. W pierwszej części trylogii, w czasie rozmowy pomiędzy Morfeuszem i Neo, maszyny są przedstawione jako wrogie człowiekowi byty³⁴. Kontynuację takiego poglądu pozornie można odnaleźć również w *Drugim odrodzeniu*. Incydent, który zapoczątkował konflikt na linii: ludzie – maszyny, spowodowany został przez cyborga, który zbuntował się przeciwko swoim właścicielom i zabił ich. Obdarzony sztuczną inteligencją robot odmówił poddania się karze śmierci czy unicestwienia, co pociąga za sobą konsekwencje wobec innych samoświadomych maszyn. Istotne jest jednak zwrócenie uwagi na relację pomiędzy ludźmi a maszynami, zanim doszło do powstania Matrixa. Wydaje się, że właśnie z tej perspektywy można odnaleźć inną, nie tak heroiczną wizję ludzkości, jak ta z trylogii kinowej. Rodzeństwo Wachowskich w *Drugim Renesansie* przedstawia rodzaj ludzki w negatywnym świetle, wyraźnie nawiązując do ideologii pacyfistycznej i ekologicznej. Ludzkość pochłonięta przez technologię tworzy samoświadome maszyny na swój kształt i podobieństwo³⁵, co wyraźnie nawiązuje do biblijnego motywu stworzenia³⁶. Próba powtórzenia boskiego aktu stworzenia równoznaczna jest z próbą zajęcia miejsca Boga, co z perspektywy religijnej jest aktem skrajnego bluźnierstwa. Co więcej, ludzkość traktuje obdarzone samoświadomością maszyny jak niewolników i służbę, powielając znany z historii model niewolnictwa. Z tej perspektywy filmy z cyklu *Matrix* wydają się przestroga

³¹ Symbol ten zaczerpnięto z powieści graficznej *V jak Vendetta*, jednego z najwybitniejszych dzieł gatunku. Zob. A. Moore, *V jak Vendetta*, Kraków 2003.

³² Przykłady można mnożyć, zob. obrazy ilustrujące działalność Grupy Anonymous: http://fc07.deviantart.net/fs71/f/2012/098/a/3/anonymous_by_lord_iluvatar-d4os70j.png; http://i73.photobucket.com/albums/i225/iamfanboy/matrix_red_blue_Scientology.jpg; https://c2.staticflickr.com/8/7152/6834291327_df7eb6b39f.jpg.

³³ *ANONYMOUS MATRIX DON'T FUCK WITH US!*, <https://www.youtube.com/watch?v=7iDCMHIDMzE>.

³⁴ „Morpheus: It started early in the twenty-first century, with the birth of artificial intelligence, a singular consciousness that spawned an entire race of machines. At first all they wanted was to be treated as equals, entitled to the same human inalienable rights. Whatever they were given, it was not enough”. *Matrix*, written by L. and A. Wachowski, <http://www.imsdb.com/scripts/Matrix,-The.html>.

³⁵ „Narrator: Then man made the machine in his own likeness”, http://animatrix.thesolarnetwork.org/sert_ren.htm.

³⁶ *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, s. 25.

przed dążeniem ludzkości do stworzenia sztucznej inteligencji. Paradoksalnie, gdyż w przeciwieństwie do przeciwników idei transhumanistycznych, zagrożenie miało by nadciągnąć nie ze strony sztucznej inteligencji, lecz – nieokreślonej w swych dążeniach natury ludzkiej. Wachowscy przestrzegają, że człowiek w obliczu stworzenia sztucznej inteligencji nie potrafiłby z nią współistnieć. Sceny zabójstw czy okaleczeń cyborgów biorących udział w pokojowych manifestacjach nawiązują do realnych sytuacji ataków na mniejszości społeczne. Obrazy wojny pomiędzy ludźmi a maszynami dosłownie nawiązują do wojny w Wietnamie³⁷. Masowe groby, do których wrzucane są „ciała” cyborgów, to kopie obrazów masowych grobów znanych chociażby z czasu drugiej wojny światowej³⁸. Przedstawiona w *Animatrix* próba rozpoczęcia przez maszyny rozmów pokojowych kończy się katastrofą. Ludzie nie uznają bowiem możliwości współistnienia z maszynami na jednym terenie. Scena ta nie nawiązuje wprost do konkretnej sytuacji politycznej, ale przykłady takich wojen w rzeczywistości nietrudno odnaleźć. Te oraz inne przykłady odnoszą się do realnych zachowań ludzi, przez co diagnoza Wachowskich jest jednoznaczna. Ludzkość przez swoje działania dąży do własnej zagłady i nie jest w stanie żyć w pokoju. Kulminacyjnym momentem działań ludzkości na drodze do samozagłady i finalnego zerwania więzi z naturą jest symboliczne zniszczenie nieba i odcięcie ludzkości od światła słonecznego. Pograżenie się w mroku nabiera w tej historii dosłownego wyrazu.

Największą sztuką, która udała się braciom Wachowskim, było stworzenie filmu będącego uosobieniem idei iluzji. Za fasadą dobrze znanej z innych opowieści *science fiction* historii o walce ludzkości ze zbuntowanymi maszynami rozwija się symboliczna opowieść nawiązująca do wątków społecznych, religijnych i kulturowych. Podobnie jak *Matrix*, który zaślepił uwiecznionych w nim ludzi ideą wirtualnej rzeczywistości ukrywającej obraz prawdziwego świata, tak twórcy za pomocą filmu starają się odwrócić zastany porządek rzeczy i „wybudzić” odbiorcę, wykorzystując ukryte w filmie treści. 15 marca 2015 r. Grupa Anonymous upubliczniła film, w którym wypowiada cyberwojnę Państwu Islamskiemu³⁹. Oprócz słynnego motywu płynącego kodu *Matrix* w oświadczeniu wykorzystano sparafrazowaną kwestię Agenta Smitha⁴⁰: „From now on, there [will be] no safe place for you online—you will be treated like a virus, and we are the cure.

³⁷ „The screen shows further snippets of random and organized anti-machine violence and destruction. An android is executed by pistol whilst kneeling in front of a civil defence member in a scent reminiscent of the photo of a similar execution in the Vietnam war”, http://animatrix.thesolarnetwork.org/scrt_ren.htm.

³⁸ „The screen shows further of scenes that are reminiscent of the Nazi mass executions and graves of World War Two. Bulldozers push and dump hundreds of android bodies into massive excavations. Androids are pushed off the sides of barges and shot as they fall into the sea below”, http://animatrix.thesolarnetwork.org/scrt_ren.htm.

³⁹ All ONLINE account of Islamic state (ISIS) was HACKED, <https://www.youtube.com/watch?v=95vQhrWSoR4>.

⁴⁰ „Agent Smith: I’d like to share a revelation that I’ve had during my time here. It came to me when I tried to classify your species and I realized that you’re not actually mammals. Every mammal on this planet instinctively develops a natural equilibrium with the surrounding environment but you humans do not. You move to an area and you multiply and multiply until every natural resource is consumed and the only way you can survive is to spread to another area. There is another organism on this planet that follows the same pattern. Do you know what it is? A virus. Human beings are a disease, a cancer of this planet. You’re a plague and we are the cure”. *Quotes for Agent Smith (Character) from Matrix* (1999), <http://www.imdb.com/character/ch0000745/quotes>.

We own the internet”. Zatem miarą żywotności tego cyklu jest nie tylko fakt, iż stanowi on kolejny element postmodernistycznej gry zapożyczeń, ale przede wszystkim to, że wykroczył poza sferę wirtualną i bezpośrednio inicjuje rzeczywiste działania społeczne.

MATRIX AS INTERTEXTUAL CYCLE

Summary

The text is an attempt to present lesser-known plot interpretations of the *Matrix* series (both film trilogy and anime *Animatrix*) movies. The author uses various research perspectives (religio-mystical, political and socio-economic ones) to present possible ways of interpretation of particular motifs and characters, referring among others to mystical beliefs, Gnostic ideas and the tradition of initiation novel, but also to contemporary popular culture regarding films and science fiction novels. The analysis contains as well socio-political issues touched upon in the movie; moreover on the example of Anonymous Group activities the author reveals the way *Matrix* series still influences contemporary culture.

Trans. Izabela Ślusarek