

Z Archiwum X dwieście lat później albo alchemia cyberpunku

DAGMARA RODE

*Jaka jest pańska narodowość?
Jestem pijakiem.
Jestem nieślubnym dzieckiem
Bogarta i Marylin Monroe.
To ja
zabiłem Laurę Palmer.
To wszystko na ten temat*

Marcin Świetlicki

13 sierpnia 1999 miała miejsce polska premiera filmu Andy'ego i Larry'ego Wachowskich *Matrix*. Konteksty interpretacyjne przywoływane w recenzjach i omówieniach zaczęły się mnożyć, jednym tchem wymienia się obok siebie film kung-fu i prozę Franza Kafki, cyberpunk i *Alicję w Krainie Czarów*, gry komputerowe i gnostycyzm, *Desperado* i *Metropolis*, *Facetów w czerni* i powieści Philipa K. Dicka, żeby przytoczyć najbardziej charakterystyczne przykłady. Rzeczywiście, *Matrix* zastanawia bogactwem odniesień, swym szczególnym „dla każdego coś miłego”, jakby przytaczał Michela Butora¹. Z cytatami tymi coś jednak wypadaloby zrobić, niekoniecznie najlepsze jest obklejenie filmu etykietką KULTOWY i konstataowanie: *błyskotliwy film nie proponuje rozwiązań i nie wskazuje nowych ścieżek. Ale z chaosu czyni cnotę. Chaos, poczucie niepewności potraktowane zostają jako ideologia. Trzeba się więc do niej jakoś dostosować*. I dalej: *Dynamicznie pokazany świat jest w gruncie rzeczy eklektyczny, dobrze znany we wszystkich swoich składnikach*². W doskonałej zgodności z użytkowaniem gier komputerowych, a szerzej – wszystkich prac wykorzystujących strukturę hipertekstu, pozostanie zatem strategia zaproponowana w niniejszym esej: należy wybrać określone interteksty, a następnie sprawdzić, w jaki sposób modyfikują one znaczenie pre-tekstu filmowego, ostatecznie kształtowane przez odbiorcę.

Szczerzące się zęby bez kota

A naked lunch is natural to us, we eat reality sandwiches.

Allen Ginsberg

Film *Matrix*, mimo pewnych zastrzeżeń, łatwo daje się streścić: pewnego hackera dręczy myśl, że z rzeczywistością jest coś nie w porządku. Kontaktuje

się z nim czołowy terrorysta-prorok objawiający mu naturę perfekcyjnego systemu kontroli wyprodukowanego przez inteligentne maszyny celem oszukiwania ludzkich umysłów. Znienacka okazuje się, iż hacker o wdzięcznym imieniu Neo ma spełnić rolę Mesjasza, uwalniając ludzkość spod jarzma tyranów. Rebelianci robią przy tym wiele całkiem efektownego zamieszania, po czym objawia się nam fakt, iż program, którego kod Neo uprzednio złamał, tak się ludziom podoba, że zbawienia wcale nie pragną dostępować.

Przyjrzyjmy się początkowej sekwencji, która wydaje się zapowiadać wiele z później stosowanych zabiegów oraz podejmowanych problemów. Po obrazie pływającej, zielonej klawiatury i logo wytwórni Warner Bros, również utrzymanym w tej tonacji, widzimy spadające literki układające się w tytuł. Głos z off-u, obraz ekranu komputerowego, rozmowa o obserwowaniu. Przejście do pierwszego obrazu ze świata przedstawionego odbywa się „po kabelkach” – w zielonej przestrzeni programu komputerowego; efekt ten zostanie jeszcze kilkakrotnie wykorzystany. Zabieg włączenia czołówki w obręb dzieła rzadko bywa stosowany; w tym przypadku ujednolicenie stylistyczne wywołuje wrażenie totalności, zasady rządzące obrazem stają się wszechogarniające, anektują – także – rzeczywistość widza. Jesteś w środku programu komputerowego, zdaje się komunikować kinowy ekran, co w kontekście późniejszych scen wcale nie jest tak naiwne, jak w pierwszej chwili może się wydać.

Pierwsza scena jest utrzymana w konwencji serialu *Z Archiwum X* – wąski korytarz, nerwowo kłębiący się policjanci, punktowe oświetlenie latarek wydobywających z mroku tylko drobne fragmenty miejsca akcji, resztę pozostawiających w ciemności. Snopy światła czasem się rozmiągają, czasem krzyżują; nie potrafią jednak umożliwić nam orientacji w przestrzeni, kreują nastrój grozy, ewokują tajemnicę, ale i nieuchronność zagrożenia. W końcu policjanci decydują się na wyważenie drzwi. W pustym pomieszczeniu siedzi samotnie ubrana na czarno dziewczyna pracująca na komputerze. Dziewczyna na wtargnięcie policji reaguje spokojnie, jakby była pewna, że taki moment nastąpi, jakby była na to przygotowana. Przenosimy się do innej przestrzeni, przed budynek, w którym do tej pory toczyła się akcja; czeka tam oddział policji, zjawiają się także – najwyraźniej oczekiwani – agenci. Pieczołowicie cedząc słowa wyrażają niezadowolenie z samowoli porucznika, który mimo otrzymanych *szczególnych rozkazów*³ nadal nie zdaje sobie najwyraźniej sprawy z powagi sytuacji. *Pańscy ludzie już są martwi*, informuje go agent. I rzeczywiście, w kolejnych ujęciach widzimy, jak owa *mała dziewczynka* doskonale radzi sobie z uzbrojonymi przeciwnikami. Wypowiedź agenta z jednej strony wzmacnia więc poczucie fatalizmu, z drugiej – jakby chciała zaznaczyć jego „demiurgową” znajomość przyszłości. Trinity dość dobrze pasuje na kandydata na Obcego – wykazuje się dużym okrucieństwem, potem jednak ucieka jak bezbronne, tropione zwierzę, poza tym jest też atrakcyjną, delikatną kobietą. Wszystko jak dotąd pozostaje w określonych konwencją ramach – serial ten jest świadectwem naszego strachu przed innością i fascynacją nią. Jego „przesłanie” dałoby się sprowadzić do postulatu poznania i akceptacji Foucaultowskiego Innego; należy pamiętać jednocześnie, że obraz owego Innego w serialu w dużej mierze jest kształtowany przez projekcje zbiorowych lęków i obsesji. Strzelanie do Obcego w tej konwencji jeszcze się mieści, czego nie da się już powiedzieć o rozjeżdżaniu ciężarówką

zaszczutego uciekiniera stojącego w budce telefonicznej. Trinity w niewiadomy sposób znika, co prawie w ogóle nie wzrusza jej niedoszlých oprawców – zajmują się bowiem następnym celem. Od tej sceny wiemy także, że wśród bohaterów filmu znajdzie się zdrajca – informator.

Analogia z *Z Archiwum X* przestaje obowiązywać – wiemy na pewno, że nie chodzi o pogodne egzorcyzmowanie Inności; jeszcze dobitniej będzie to podkreślone w jednej z następnych scen (pierwsze spotkanie Trinity i Neo), kiedy zostanie niedokładnie zacytowane motto serialu *the truth is out there*. Zmiana jest znacząca – prawda zostaje zastąpiona odpowiedzią. Prawda bowiem, jedna, uniwersalna prawda o świecie nie istnieje, nawet jako niedościgniony, niemniej jednak realny konstrukt szybujący „gdzieś tam”. Możemy jedynie poszukiwać odpowiedzi – liczy się zadanie pytania, w końcu to *pytanie przyprowadziło cię tu*, jak zwraca się Trinity do Neo. Mamy więc do czynienia – w najlepszym wypadku – z odpowiedzią naznaczoną pierwiastkiem subiektywności, od wieków uznanym za element w dociekaniach naukowych absolutnie niepożądany.

W omawianej scenie zwraca uwagę widza jeszcze jeden element – zaskakująco atrakcyjne wizualnie efekty specjalne. Bohaterka biega po ścianach, zawisa w trakcie skoku w powietrzu, by kamera mogła ją okrążyć (zatrzymanie ruchu jest zresztą jednym ze szczególnie ulubionych zabiegów stylistycznych, powtarzane i celebrowane wielokrotnie), nurkuje w powietrzu. Pozornie odbiera to filmowi realistyczny charakter, kolejnym źródłem zdumienia widza będzie bowiem diegetyczne umotywowanie takich komputerowych ozdorników. Na razie jednak odbiorca oczekuje typowego filmu science fiction o nader subtelnie opracowanych obrazach.

Podejrzania wzbudzają też nader „drewniani” agenci. Dostrzegamy od pierwszej chwili, że tak jak z replikantką Rachel z *Lowcy androidów* Ridleya Scotta, coś z nimi będzie nie tak. Mówią zbyt jednostajnie, zbyt poprawnie, zbyt beznamiętnie, nawet jak na kwintesencję „agentowości”. Wyglądają trochę jak klony MiB (trzeba im się dobrze przyjrzeć, aby dostrzec indywidualne cechy odróżniające ich od siebie), którym nakazano odegranie roli chóru z antycznej tragedii. Dość znaczące wydaje się też to, że jest ich akurat trzech, jakby mieli stanowić przeciwwagę dla Trójcy Trinity. W ich rozmowie pada znamienne zdanie: *Musiemy rozpocząć poszukiwanie* (*We'll need a search running*). Tekst angielski sugeruje, że chodzi tu o poszukiwanie „komputerowe”, tropienie osób korzystających z sieci. Umożliwia to płynne przejście, znów „po kabelkach”, do celu poszukiwań, *niejakiego Neo*, który w chwili gdy go poznajemy, śpi przed komputerem, na którego ekranie widnieje ni mniej, ni więcej tylko napis „searching” – nasz bohater akurat penetrował sieć. Z kwestii drugiego agenta wiemy, że poszukiwanie zostało rozpoczęte, wiemy także, że szukają go rebelianci. Toczy się walka dwóch potężnych sił o duszę biednego hackera o znaczącym (nie po raz pierwszy w tym filmie) imieniu. Na komputerze pojawia się wiadomość – nie wiadomo tylko, kto ją wysłał. Wrażenie swoistego fatalizmu potęguje fakt, że klawisz „escape” – nie działa.

Serial *Z Archiwum X* wyraża lęki związane z postępowaniem cywilizacyjnym, niepewnością własnej natury czy też może nadchodzącym Nowym (niekoniecznie tysiącleciem). W *Matrix* można także odnaleźć amerykańską obsesję poddania się kontroli, przerażenie wywołane przez totalitarny system. Nie darmo Morpheus tłumaczy Neo, że *ich wrogiem jest system, a każdy, kogo jeszcze nie odłączyliśmy*,

jest jego częścią. Lista utworów, reprezentujących różne trendy czy tworzywa, nadających się tu do przytoczenia, jest wyjątkowo długa, od *Nagiego lunchu* Williama S. Burroughsa czy *Paragrafu 22* Josepha Hellera, przez *Television Delivers People* Richarda Serry po *Czas Apokalipsy* Francisa Forda Coppoli i *Urodzonych morderców* Olivera Stone'a albo *March* Grahame'a S. Weinbrena. W powieści Burroughsa uzależnienie od narkotyków staje się metaforą uzależnienia w ogóle, także, mówiąc słowami Allena Ginsberga, *uzależnienia od władzy lub uzależnienia od kontrolowania innych ludzi poprzez posiadanie nad nimi władzę. Książka zawiera dramatyczne portrety ludzi, których obsesją lub pożądaniem jest osiąść kontrolę nad umysłami, sercami i duszami innych ludzi*⁴. Najważniejsza w kontekście filmu Wachowskich wydaje się jednak praca Richarda Serry, wideo-manifest z 1973 roku. Została ona zrealizowana w momencie największego rozczarowania telewizją, medium, które początkowo wydawało się idealne dla poszukujących artystów, wkrótce jednak ujawniło szereg cech wysoce odstręczających. Artyści ci podjęli pracę w wideo, które mimo wspólnoty technologicznej więcej od telewizji dzieli, niż z nią łączy. Interesujące będzie przytoczenie fragmentów owego manifestu, rozpoznanie w nim zawarte jest bowiem zaskakująco bliskie spostrzeżeniom z filmu *Matrix*, choć te dotyczą znacznie bardziej zaawansowanych technicznie hybryd istniejących dziś mediów (skrzyżowanie Internetu z VR, skądinąd zapowiadane jako kwestia najbliższej przyszłości):

Produktem telewizji, komercyjnej telewizji jest Publiczność.

Telewizja dostarcza ludzi reklamodawcy. (...)

Termin mass media oznacza, że medium może dostarczyć masy.

Komercyjna telewizja dostarcza 20 milionów ludzi na minutę.

W przypadku komercyjnego przekazu widz płaci za przywilej bycia sprzedanym.

To konsument jest konsumowanym. (...)

Komercyjna telewizja definiuje świat przy użyciu specyficznych terminów. Komercyjna telewizja definiuje świat tak, aby nie zagrozić status quo.

Telewizja definiuje świat tak, aby nie zagrozić wam. (...)

Popularna rozrywka jest w gruncie rzeczy propagandą status quo. (...)

Kontrola nad przekazem jest ćwiczeniem w kontrolowaniu społeczeństwa. (...)

To, co widać w wiadomościach, jest tym, co wiecie.

Na tej podstawie budujecie swój osąd, na tej podstawie myślicie.

Jesteście kontrolowanym produktem programów informacyjnych. (...)

Płacicie, aby ktoś inny mógł dokonać wyboru.

Jesteście konsumowani.

Jesteście produktem telewizji.

Telewizja dostarcza ludzi.

W *Matrix* telewizja odgrywa niebanalną rolę. W kluczowej scenie, w której Morpheus wyjaśnia Neo naturę systemu kontroli, jakim jest *Matrix* – *nerwowo-interaktywna symulacja, serwowana wprost do mózgów ludzi, którzy nawet nie wiedzą, że nie rodzą się, tylko są uprawiani*, rzeczywistość *Matrix* i to, co pozostało z rzeczywistości materialnej – jest właśnie pokazywane na ekranie telewizora. Bohaterowie znajdują się *wewnątrz programu komputerowego* nazywanego *Konstrukt*⁵, Morpheus demonstrowa znaną Neo realność i pozostałości świata nie

pstrykając palcem i nadając taki kształt programowi (co za chwilę okaże się możliwe), ale naciskając przycisk pilota archaicznego telewizora. W chwili, gdy pojawi się obraz świata postapokaliptycznego, kamera wykona dziwaczny manewr: najazd na ekran nagle zamienia się w najazd z ogromnej wysokości na bohaterów, jakby pilnie poszukiwanych na *pustyni rzeczywistego*. Fotele pozostały niezmienione, transformacji uległo tylko białe tło, teraz zamienione w obraz zniszczenia, jakby zawartość ekranu telewizyjnego stała się całym światem. Stanowi to skrajną ilustrację prostej prawdy: status rzeczywistości nadaje zdarzeniom fakt prezentowania ich w telewizji; jak nauczył nas film Stone'a, w telewizji czy też za pomocą telewizji można kreować zupełnie nowe sytuacje społeczne. Scena ta odpowiada również na pytanie, czemu służy symulowanie realności – przerobieniu ludzi na baterie. Konfrontacja z samoświadomą rasą maszyn wypadła niezbyt korzystnie dla ludzi, okazało się bowiem, że to człowiek nie potrafi poradzić sobie bez maszyn, a nie odwrotnie.

Telewizory, tym razem jako całkiem oczywisty środek kontroli, czy może narzędzie indoktrynacji, pojawiły się nieco wcześniej, na samym początku sceny przesłuchania Neo przez agenta Smitha. Sytuację widzimy na ekranach kilku telewizorów naraz, ustawione są one w wideo-ścianę charakterystyczną dla miejsc nadzorowanych z wielu ukrytych kamer. Pokazują jeden obraz, jakby był on najważniejszy – a może jedyny; zabieg ten nie ma uzasadnienia diegetycznego, za które mogłoby posłużyć na przykład przyjęcie punktu widzenia agentów podglądających Neo. Ci bowiem dość szybko pojawiają się w kadrze na ekranie telewizorów – zastosowanie takiego sposobu prezentacji dałoby się sprowadzić do chęci zdiagnozowania roli telewizji jako medium, o którym Derrick de Kerckhove napisał: *To nie ty oglądasz telewizję – to telewizja ogląda ciebie* ⁶.

Szczególnie istotny wydaje się także sposób, w jaki Morpheus mówi o Matrix: *widzisz ją, gdy patrzysz przez okno lub oglądasz telewizję*. Zestawienie okna i telewizora przypomina cytowane już zdanie: *to, co widać w wiadomościach, jest tym, co wiesz*, ale także scenę z *Benny's video* Michaela Hanekego, kiedy tytułowy bohater pokazuje koleżance rzeczywistość zza okna... na ekranie telewizora podłączonego do kamery wideo przekazującej obraz ulicy. Benny jest skrajnym produktem cywilizacji mediów. Postanawia przyznać się rodzicom do popełnionego morderstwa (popełnionego zresztą po to, by przyglądając się jego rejestracji, stwierdzić, „jak to jest naprawdę”), czyni to, przedstawiając im nagranie wideo – nie potrafi już posługiwać się językiem, po prostu rozmawiać. Film Hanekego w jakimś stopniu demaskuje niemożność bezpośredniego kontaktu z rzeczywistością, której obraz dociera do nas wyłącznie w postaci zapośredniczonej przez rozmaite środki przekazu. Wizja ta jest dość przerażająca, jednak w kontekście *Matrix* nabiera specyficznego znaczenia.

Pamiętamy bowiem, że film Wachowskich przedstawia fatalistyczną wersję rozwoju cywilizacji, kiedy to zaawansowana technologia zgrabnie wywinęła się ludzkości spod kontroli. Ta ostatnia stanęła przed dylematem rabiego Liwy ben Becalela, który tchnąwszy życie w bezkształtną masę, przywłaszczył sobie boskie przywileje, próbując osiągnąć to, co ludziom zupełnie się nie należało (spokój i bezpieczeństwo zapewnione w boskim zamierzeniu dopiero przez przyjście Mesjasza). Niestety, technologiczny Golem okazał się silniejszy od tego ulepionego z mułu i gliny i tak od razu zgładzić się nie dał. Przejął za to kontrolę nad

ludźmi. Przypomina to także historię innego Prometeusza, doktora Frankensteina – jego twór obdarzony był jednak emocjami, dzięki którym udało się go zwyciężyć (zwycięstwo to było cokolwiek wątpliwe moralnie właśnie z powodu owego wymiaru uczuciowego). Matrix łączy najlepsze cechy tych dwóch postaci. Wolna od ich słabości – jest potężniejsza od człowieka i nieskażona piętnem emocji. W zderzeniu z czystym mechanicznym intelektem istota ludzka jest bez szans.

Intelekt ten zbudował ludziom niedostrzegalne więzienie ich własnego umysłu z rzeczywistości wirtualnej. Medium to po raz pierwszy w historii ludzkości namacalnie sproblematyzowało granice realności, czyniąc dzieło rąk ludzkich nieodróżnialnym od tego, co „realne”. Wybitnie w duchu ponowoczesnym unicestwiło ono pojęcie prawdy i resztki wiary w możliwość naukowego poznania i opisania świata. Dzisiaj hasło *seeing is believing* nadaje się co najwyżej na nazwę kremu pod oczy (*vide* katalog firmy Oriflame). Podstawowym terminem, który aż się prosi by go tu użyć, jest Baudrillardowska symulacja. *Żyjemy zatem we wszechświecie osobliwie podobnym do oryginału*, konstatuje bez związku z filmem *Matrix* Jean Baudrillard⁷. Przytoczmy motto cytowanego tekstu: „*Simulacrum*” nigdy nie jest tym, co ukrywa prawdę – to prawda ukrywa, że jej nie ma. „*Simulacrum*” jest prawdą⁸. Można stworzyć obraz, za którym nigdy nie stała preegzystująca realność; nawiązując do historii przedstawień religijnych, Baudrillard stwierdza, że nadeszła faza, w której obraz nawet nie *przesłania* *brak u głębszej rzeczywistości*, ale nie ma związku z jakąkolwiek rzeczywistością: *jest swoim własnym „simulacrum”*. I dalej: *nie ma już Boga rozpoznającego swoich, nie ma już Sądu Ostatecznego oddzielającego prawdę od fałszu, rzeczywistość od jej sztucznego zmartwychwstania, bo wszystko umarło i od razu zdążyło zmartwychwstać*⁹. Konsekwencje? *Odpada cała metafizyka. Żadnego odtąd zwierciadła natury i zjawisk, rzeczywistości i jej pojęcia. (...) Rzeczywistość jest produkowana przez mikroskopijne komórki, matryce i moduły pamięci, systemy operacyjne – da się ją zatem powielać w nieskończoność*¹⁰. Neo doskonale zdaje sobie sprawę, w jakim świecie żyje. W scenie, która rozpoczyna wędrówkę w *głąb Króliczej nory*, kiedy przychodzą do niego klienci po piracki program, okazuje się, że dyskietki z taką zawartością nasz bohater trzyma w książce pod znamienym tytułem *Simulacra and Simulation*. Wedle wszelkiego prawdopodobieństwa – nazwisko autora nie jest jednak widoczne – będzie to angielski przekład pracy Baudrillarda z 1981 roku. Neo zna te teorie tak dobrze, zna je z życiowej praktyki, że śmiało może sobie pozwolić na przerobienie tomu na schowek dla produktów swego nie do końca legalnego zajęcia. Na razie nie uzyskał świadomości istnienia w gigantycznym *simulacrum*, wydaje mu się, że sprawuje kontrolę nad tego rodzaju wytworami. Chwilę później pozna naturę cyfrowego świata snów, w którym dotąd był pogrążony, rozpocznie się wtedy jego desperacka walka o uwolnienie z zakłętą kręgą tkwiącego poza wartościowaniem prawdą – fałsz. Nieuchronność dokonania wyboru sugeruje ksywka kolegi-klienta: Choi, niewątpliwie skrócone słowo *choice* – „wybór”. Sygnalizuje ona również, że wszelkie wybory dokonywane w *Matrix* są niepełne, jakby połowiczne¹¹.

Baudrillard w omawianym tekście przywołuje także zjawisko nostalgii, wszechobecnej w świecie rządzonym *simulacrum*. Odpowiednikiem tego w filmie Wachowskich może być pęd do używania przedmiotów o dość archaicznym charakterze – fotele, na których siadają bohaterowie, wyglądają, jakby ktoś przed

momentem przyniósł je ze sklepu z antykami, telewizor Morpheusa pochodzi przynajmniej z czasów, w których Richard Serra tworzył swój manifest. Znaczące w tym świetle wydaje się również wykorzystywanie *starych* łączy telefonicznych do wizytowania Matrix, choć bez wątplenia nic nie stoi na przeszkodzie, by komunikacja z siecią odbywała się za pomocą telefonów komórkowych. Wprawdzie akurat ten szczegół jest umotywowany w filmie, jednak uzasadnienie to nie wydaje się do końca przekonujące – bowiem dlaczego niby trudniejsze bądź wręcz niemożliwe miałyby być zlokalizowanie w świecie wygenerowanym przecież przez komputer przenoszenia danych przez tradycyjne łączy?! Nie do przeoczenia są też celebrowane ujęcia przedstawiające kilkudziesięcioletnie dzwoniące aparaty. Nie chodzi więc wyłącznie o specyfikę łączy, ale o przeraźliwą tęsknotę za „tradycyjną” techniką. Technika niewyemancypowaną, chciałoby się dodać.

Sowy nie są tym, czym się wydają

Ja jestem Ubik. Zanim świat był, jam jest. Stworzyłem słońca. Stworzyłem światy. Stworzyłem istoty żywe i miejsca przez nie zamieszkiwane, umieszczam je to tu, to tam. Idę, gdzie im każę, robią, co im polecę. Jestem słowem i nigdy nie bywa wypowiadane moje imię – imię, którego nikt nie zna. Nazywają mnie Ubik, ale to nie jest moje imię. Ja jestem. Ja będę zawsze.

Philip K. Dick

Matrix całkiem otwarcie stawia dwa pytania przewijające się przez całą historię filozofii: „co i jak istnieje?” oraz: „kim jest człowiek?”. Można byłoby tu porównać film Wachowskich z rozmaitymi odpowiedziami, jakich przez wieki udzielono, jednak z uwagi na specyficzny charakter świata przedstawionego bardziej interesujące wyda się zestawienie tego rozpoznania z bezpośrednimi jego poprzednikami.

Najbardziej oczywisty wydaje się kontekst cyberpunku, nurtu w fantastyce naukowej ukształtowanego w latach 80. Cyberpunkowy sztafaż szczególnie widoczny jest w początkowych fragmentach filmu – głównym zajęciem Neo przykładnie jest nic innego jak hackerstwo, koledzy, którzy do niego przychodzą, wyglądają, jakby przed chwilą wyjęto ich na przykład z filmu *Johnny Mnemonic* Roberta Longo na podstawie opowiadania Williama Gibsona; podobny charakter ma też dyskoteka, do której trafiają. Wmontowywanie implantu-podszluchu również pozostaje w zgodzie z podstawowymi wyznacznikami tej konwencji.

Matrix zachowuje podstawowy podział na zdegradowany i zdegenerowany świat materialny i dającą nadzieję na jakiś rozwój Sieć (w niej zresztą rozgrywa się w cyberpunku większość wydarzeń). Jednak nawet powierzchowna obserwacja pokaże, że odwrócono tu niejako znaki wartości; świat materialny, choć ohydny i zrujnowany, wydaje się rajem utraconym, do którego bohaterowie uwięzieni w świecie wirtualnych halucynacji rozpaczliwie pragną powrócić.

Komputerowo generowana realność musi więc mieć wszelkie atrybuty prawdziwego świata – w końcu służy do kontrolowania ludzi, dlatego też w *Matrix* szczególnie podkreśla się materialność, stąd akcentowanie roli detalu, na przykład spadających łusek czy też rozpadających się kamiennych filarów w scenie, w której Neo i Trinity usiłują przedostać się do windy. Wszystko to jednak nie wystarcza, aby zmienić cokolwiek w naszym postrzeganiu tych rzeczywistości, nadal pozostajemy na gruncie tradycyjnego rozumienia – to, co fałszywe, jest złe. Istotną rolę odgrywa tu również fakt, że ludzie są oszukiwani, trzymani w nieświadomości po to, aby maszyny mogły ich w nieskończoność przetwarzać na energię elektryczną (akcent odhumanizowania nie będący przedmiotem zainteresowania cyberpunku).

Mimo wszystko podstawowym powodem, dla którego ten cyberpunkowy podział ulega rozmyciu i przewartościowaniu, jest obecność trzeciego poziomu rzeczywistości, transcendentnego tak wobec *Matrix*, jak i wobec pozostałości materialnego świata, którego obecność *Matrix* zakłada. To trochę Bułhakowski dowód na istnienie Boga: gdy już wyrzekliśmy się resztek dążeń do Absolutu (przecież *to my wypaliliśmy niebo*), przekonujemy się namacalnie o jego konieczności. Tego, że owa transcendentcja jednak istnieje, możemy być pewni przede wszystkim z powodu obecności Wyroczni, która stanowi łącznik z innym, ponadludzkim i ponadmaszynowym wymiarem bytu. Wyrocznia wydaje się nieco jakby przykrojona na miarę naszych agnostycznych czasów – zwyczajna kobieta, staruszka piekąca ciasteczka w kuchni z końca XX w. Przypomina ona troszkę postaci zaludniające dziwaczny świat filmów Davida Lyncha – do tego porównania zresztą za chwilę wrócimy. Kolejnym dowodem będzie oczywiście przemiana, jakiej dostąpi Neo. Transcendentcja jest bowiem w cyberpunku niemożliwa. Wprawdzie w świecie przedstawionym powieści pojawiały się na firmamencie sieci jakieś bóstwa, ich status ontologiczny był jednak nie do końca wyjaśniony i wysoce niepewny. Powątpiewać należy, czy aby na pewno były czymś transcendentnym wobec rzeczywistości Sieci; być może były one wynikiem rozwoju tejże zmierzającego do uzyskania przez nią samoświadomości, bądź też po prostu mistyfikacją grupy najzdolniejszych uczestników gry.

Film Wachowskich nie odpowiada także najzwęższej definicji cyberpunku, za którą można uznać zdanie Piotra Goćka: *Ciało to mięcho, naprawdę ważna jest tylko informacja*¹². Zakładanie podsłuchu rzeczywiście mocno kojarzy się z akceptacją dla wszelakich form ingerencji w ciało, powszechnie praktykowanych w cyberpunkowym świecie. Implant zostaje jednak natychmiast unicestwiony. Jakikolwiek pozostałości nienaturalnych zabiegów są traktowane jak bluźniercze oznaki dominacji maszyn. Nie darmo Tank chwali się Neo, iż on i jego brat Dozer *to stuprocentowo czysti, staromodni, zrodzeni z człowieka ludzie*. Podstawowym dążeniem buntowników jest połączenie z powrotem w jedną całość ciała i umysłu rozdzielonych brutalnie przez maszyny. Dlatego właśnie celebrowane powtórne narodziny-zmartwychwstanie do nowego, pełnego, prawdziwego życia Neo polega na zjednoczeniu ciała leżącego na nieskończonym polu uprawianych ludzi ze świadomością przeżywającą nierealną egzystencję; dlatego także nieustannie podkreśla się nierozzerwalność związku pomiędzy tymi dwoma elementami natury ludzkiej (*ciało nie może istnieć bez umysłu*, wystarczy umrzeć w jednym ze światów, aby umrzeć „w ogóle”). Tu

należy pomieścić także eksperyment z Kobiętą w Czerwonej Sukience i kwestię wygłoszoną przez Mouse'a: *zaprzeczanie własnym instynktom to zaprzeczanie najgłębszej istocie człowieczeństwa*. Myśl to wprawdzie nie nowa, jednak w *Matrix* nabiera specjalnego blasku.

Matrix używa kilku cyberpunkowych akcentów po to tylko, by za chwilę odwrócić podstawowe wyznaczniki tej konwencji; dlatego też niektórzy krytycy są zdania, że następuje tu kres cyberpunku, który spełnił swoją rolę kulturową¹³. Problemu natury rzeczywistości bez wątpienia analogia z prozą Gibsona nie wyczerpuje. Pewną wskazówką przy poszukiwaniu wyznaczników światopoglądowych patronujących filmowi może być specyficzny pietyzm, jakim obdarza się w nim metonimię. Ludzie szczególnie chętnie posługujący się tym środkiem stylistycznym na ogół są przeświadczeni o dualnej naturze świata, ich sposób myślenia jest uwarunkowany przekonaniem o istnieniu dwóch różnych poziomów rzeczywistości, z których jeden zasłania drugi. Jak już zaznaczono, w filmie Wachowskich przejawia się bardzo silnie intuicja istnienia wielu równoległych światów, jakże typowa na przykład dla twórczości Davida Lyncha. Najbardziej wyraziście zaprezentowała się ona w kreacji rzeczywistości *Twin Peaks*, które dwoistość czy może lustrzaność świata zakłada już w tytule. Nie tylko przeświadczenie o istnieniu kotary oddzielającej sferę złudzeń od sfery metafizycznej prawdy jest wspólne braciom Wachowskim i Lynchowi (w *Matrix* jej odpowiednikiem będzie akurat bardzo materialny świat poapokaliptycznych ruin, do którego jednak nie ogranicza się rozmaitość poziomów rzeczywistości, on sam staje się bowiem zasłoną dla omawianej wyżej sfery Absolutu. Dzielią oni także krytyczny, ale wyrozumiały stosunek do społeczeństwa amerykańskiego, którego lęki i obsesje obserwują wyjątkowo uważnie. Kwintesencja *Twin Peaks*: *Poprzez mrok przyszłej przeszłości / Sztukmistrz wypatruje / Ktoś woła na granicy światów / Ogniu kroczy ze mną* – mogłaby się stać równie dobrze wyznacznikiem działań którejś z postaci *Matrix*. Pamiętamy przecież, że w świecie, w którym nic naprawdę się nie zdarzyło, nie może istnieć także podział czasu na przeszłość, teraźniejszość i przyszłość; cokolwiek „prawdziwego” może powiedzieć jedynie Wyrocznia, a granica światów dostępna jest całkiem realnie.

Najsilniejszy jednak wydaje się wpływ prozy Philipa K. Dicka. Dla przykładu spróbujmy wskazać podobieństwa łączące film Wachowskich z najsłynniejszą chyba powieścią Dicka *Ubik*. Pierwsza analogia nasunie się niemalże sama, gdy weźmiemy pod uwagę tytuł książki: nazwa owego „Puszkowanego Absolutu”¹⁴ pochodzi, jakby nie było, od łacińskiego *ubique* – „wszędzie”. Jest to podstawowa właściwość *Matrix*, więzienia, którego nie możesz dotknąć, powąchać czy skosztować, które jest wszędzie, gdzie tylko padnie wzrok bohaterów. *Matrix* – czyli matryca, źródło wszystkiego, co może się pojawić, jak w grafice – wzór, podstawa mającego się pojawić obrazu, a raczej odbitki. *Matrix* – czyli macica, łono, z którego rodzi się gigantyczne *simulacrum*. Dość zbliżona jest sytuacja ludzi spędzających całe życie w kokonach, pogrążonych w kompletnej nieświadomości na temat swojego statusu baterii, do kondycji postaci Dickowskich zamkniętych w moratoriach, sztucznie utrzymywanych w stanie półżycia. Oni także nie zawsze potrafią rozstrzygnąć, po której stronie granicy się znajdują; jeśli nie mają poczucia, że *ze światem jest coś nie tak*, nigdy nie przyjdzie im do głowy wątpić w realność swego istnienia. Wszystko pozostaje w dotychczas-

wym porządku, dopóki nie pojawi się zbyt dociekliwy delikwent, ktoś w rodzaju Joe'go Chipa czy Neo. Jego śledztwa są jednak skazane na niepowodzenie, sam nigdy nie zdobędzie wystarczającej wiedzy. Musi otrzymać pomoc z zewnątrz, aby móc odpowiedzieć na swoje pytanie. Zwróćmy tu też uwagę, że właściwie nie wiemy, kto w powieści Dicka leży w moratoryjnej trumnie, a kto go odwiedza, bowiem opowiadana historia kilkakrotnie zatacza koło. Przypomnijmy też zabiegi kwestionujące realność zdarzeń z filmu Wachowskich – nigdy nie jesteśmy do końca pewni, czy Neo się obudził i czy przypadkiem wydarzenia poprzedzające owo obudzenie nie są li tylko marzeniem sennym. Manewr ten jest powtórzony kilkakrotnie – pierwszy raz, gdy Trinity każe mu *podążyć za Białym Królikiem*, który jako tatuaż na ramieniu towarzyszki Choia za moment pojawi się w drzwiach, następnie po powrocie z klubu – budzi się w popłochu, jakby z koszmaru snu. Najbardziej wątpliwa jest trzecia pobudka – po halucynacyjnej scenie przesłuchania, w trakcie której oprócz „zakładania” podsłuchu (który z niedużego urządzenia zmienia się w całkiem żywotnego robaczka) zostają bohaterowi zmasowane usta. W chwili gdy implant już przeniknął do jego brzucha, następuje cięcie, po którym znajdujemy się w znajomym pokoju. Szamocący się jeszcze przed momentem po łóżku Neo, otworzywszy tylko oczy – sprawdza, czy aby ma usta na ich zwykłym miejscu. Z niezliczonych filmów, w których pokazywano nam złe sny postaci, wiemy, że ten sposób pokazywania zdarzeń sugeruje, iż ujęcia bezpośrednio poprzedzające przebudzenie były relacją z koszmaru sennego. Gdy już jesteśmy skłonni w to uwierzyć, okazuje się, że podsłuch jednak znajduje się na swoim miejscu... Bracia Wachowscy po raz kolejny podważają naiwną wiarę widza w to, że wie, co na ekranie jest realne. Na pocieszenie pozostaje mu co najwyżej pomyśleć, że stan pewnego rozstrojenia nerwowego bez wątpienia dzieli z uczestnikami zdarzeń filmowych.

Omówione zabiegi nie wyczerpują podobieństw w zakresie chwytów formalnych między powieścią Dicka a *Matrix*. Innym charakterystycznym cytatem będzie *déjà vu*, pojawiające się w momencie zmiany jakiegoś elementu programu, wyjaśnione, gdy Neo widzi dwa razy tego samego kota przebiegającego przez hotelowy korytarz. Niejako rozwinięciem tego zabiegu – *Matrix* musi się namyślić, zanim coś zmieni – stanie się falowanie szyb budynku, o który właśnie uderzył helikopter, chwilę przedtem, gdy szkło posypie się efektownym gradem odłamków w wirtualną przestrzeń¹⁵. Wystarczy przytoczyć tu scenę, kiedy Joe stoi przed Apteką Archera, której wygląd oscyluje między wiekowym budynkiem o rokokowych ozdobach a nowoczesnym sklepem. Jeśli pamiętamy, że jest to rezultatem niemożności utrzymania stabilności świata przez jego twórcę, Jory'ego, sens zabiegu w *Matrix* stanie się całkowicie czytelny (przy okazji zaś dodaje pocieszające spostrzeżenie, iż nawet inteligentne maszyny nie są nieomyłne i świat przez nie wyprodukowany też się czasem rozpada).

Postać Jory'ego, złośliwego demiurga, przybliży nas do zbieżności w wizji świata w porównywanych utworach. Jeden z podstawowych motywów *Ubika* – jasnowidzenie – opiera się na założeniu, że istnieje wiele możliwych przebiegów zdarzeń, wiele wersji przyszłości. Niektórzy mają dar rozpoznawania tychże, jakby potrafili patrzeć wskroś kodu rzeczywistości. W chwili gdy poznajemy chytne manipulacje Jory'ego, zaczynamy rozumieć wątpliwości bohaterów: *Może Baltimore istnieje tylko wtedy, gdy znajduje się tam jedno z nas? A ten Supermarket*



Matrix, reż. L. A. Wachowscy, 1999.



A archiwum X, reż. R. Bowman, 1998.

*Szczęśliwców – może znikł z powierzchni ziemi, gdy tylko z niego wyszliśmy?*¹⁶ Przestrzeń wytworów imaginacji Jory'ego nie musi być ciągła, tak samo jak – zapewne – nieciągła jest przestrzeń Matrix. Do tego wcale nie jest powiedziane, że musi ona być jednakowa dla wszystkich: *nasze obrazy rzeczywistości zaczynają różnić się od siebie*¹⁷, iluzję trzeba podtrzymywać dla każdego indywidualnie. Od tego wcale niedaleko do fundamentalnego stwierdzenia: *Przecież wszystko to istnieje tylko w mojej wyobraźni*¹⁸, które chyba dobrze opisuje imaginacyjny charakter świata narzuconego przez Jory'ego współmieszkańcom z moratorium oraz symulację dostarczaną prosto do mózgów za pomocą stosownych wtyczek.

Najważniejsza jest tu oczywiście idea symultanicznych, równoległych światów, przekonanie o tym, że to, co widzimy, to wytwór złośliwych, wrogich istot, które nie tyle chcą nam bezinteresownie utrudnić dostęp do prawdziwej rzeczywistości, ile przejąć nad nami kontrolę, uczynić z nas marionetki, czy może raczej – używając języka *Matrix* – niewolników. Intuicja ta daje znać o sobie także w postaci dominanty wizualnej, jaką niewątpliwie stanowi lustro, a szerzej: pokazywanie odbicia rzeczy, nie jej samej (pozostaje to także w związku z niemożliwością bezpośredniego, niezapośredniczonego poznania oraz wiarą w to, że rzeczywistość zmysłowo dostępna jest jedynie oszustwem, podróbką). Czasem zwierciadło występuje „dosłownie”, jak w przedpokoju mieszkania Wyroczni czy w scenie pojmania Neo, którą oglądamy w lusterku motocykla Trinity, lub momencie odłączania głównego bohatera. Przejście, jak przystało na mocno Carrollowski film, odbywa się poprzez lustro ciągnące się, przylepiające do palców, skalające dopiero w chwili zlokalizowania Neo. Procedura ta zresztą wydaje się polegać na wtłoczeniu do umysłu odłączanego człowieka cyfrowego odbicia wszystkiego, co dotąd widział albo, przywołując koncepcję Jacques'a Lacana – postawieniu go naprzeciw lustra tak, aby potrafił odróżnić się od otoczenia, określić wobec niego, zupełnie jak dziecko między szóstym a osiemnastym miesiącem życia. Szok jest tak silny, że człowiek budzi się z nieświadomości. Czasami lustrem stają się inne przedmioty – okulary Morpheusa, maszyna, która dokonuje fizycznego rozdziału Neo z systemem, szyba w samochodzie, w której odbija się twarz bohatera, okna, klamki; funkcję zwierciadła dublującego rzeczywistość pełnią też ekrany telewizorów i monitorów. Metaforą lustra można też opisać agentów, którzy zdają się w sobie wzajemnie odbijać.

Połączenie lustra i drzwi – dwukrotnie klamki stają się zwierciadłami gdy Neo wchodzi do pokoju, w którym czeka na niego Morpheus i gdy udaje się do Wyroczni; motyw ten jest ściśle związany oczywiście z osobą głównego bohatera – kupia dwa centralne wątki *Matrix*: wyżej analizowaną podwójność świata oraz dążenie do wolności upostaciowane tu w przekraczaniu granicy. Wspomniano już związki z filozofią egzystencjalistyczną, szczególnie akcentującą rolę buntu w uzyskiwaniu przez jednostkę tożsamości. Bunt i specyficzny powstańczy etos jest nieodłącznym składnikiem dzieł prezentujących Ziemię po wielkiej katastrofie, zwłaszcza jeśli jest ona związana z konfrontacją człowiek – maszyna. Wątek ten mocno zarysował James Cameron w *Terminatorze* i *Terminatorze 2: Dzień sądu*. *Matrix* posługuje się tymi samymi schematami, podejmuje także problem rozmywania się opozycji człowiek – jego kopia (cyborg albo samodzielny program komputerowy). Widoczne jest ono też w *Łowcy androidów*, opartym zresztą na powieści Dicka. Z *Łowcą androidów* łączy film Wach-

wskich także zagadnienie obdarzania kontrolowanych istot wspomnieniami (*Łowca androidów*) fantomatyczną egzystencją (*Matrix*) umożliwiającymi ich funkcjonowanie¹⁹. Zauważmy, iż przez cały film wygrywa się dwuznaczność postaci agentów: z jednej strony podkreśla się ich cielesność (sic!) ²⁰, z drugiej akcentuje cyfrową wszechobecność – są rodzajem stałych, które można podstawić za którekolwiek zmienne – ludzie jeszcze nie odłączonych. Dzięki temu mogą pojawić się w dowolnym miejscu, co jednak jest pewnym udoskonaleniem w stosunku do T-1000. Ludzie natomiast są czymś w rodzaju pośledniejszego typu komputerów – tak samo jak komputer odłącza się ich, do ich mózgów włamuje się jak do komputera. Takie ujednolicenie jest rezultatem tak stopniowego usamodzielnienia się nadmiernie rozwiniętych maszyn, które w toku ewolucji udoskonalają swoje zdolności naśladowcze, jak i pozbawienia ludzi ich wymiaru cielesnego. Jednak ostateczne rozpoznanie *Matrix* różni się zasadniczo od diagnozy wspomnianych filmów. Wynika to z istnienia kilku poziomów rzeczywistości; to, co na jednym z nich zostało zmieszane, na innym może funkcjonować zupełnie oddzielnie. Dążenie do scalenia rozbitej jedności jest zatem dążeniem do przywrócenia utraconego człowieczeństwa, nie zaś próbą powstrzymania procesu zacierania się jego granic. Tak odczytany film Wachowskich jest kontynuacją Scottowskiego myślenia, przy czym przedstawia kolejną fazę rozwoju technologicznego. Na tym etapie potrzebna była interwencja Absolutu, by obudzić człowieka, *Matrix* bez istnienia transcendencji obyć się nie może. Swoją drogą, wyobrażenie sobie świata, w którym zostało się przerobionym na baterię Duracell, wystarczy, by w popłochu szukać możliwości ocalenia chociaż skrawka tego, co ludzkie.

Domem Jesteś i Mieszkańcem Domu

*Warmer Koerper
heisses Kreuz
falsches Urteil
kaltes Grab
Auf dem Kreuze lieg ich jetzt
sie schlagen mir die Naegel ein
das Feuer waescht die Seele rein
und uebrig bleibt ein Mundvoll Asche*
Rammstein

Połączenie lustra i drzwi nieodmiennie kojarzy się także z momentem zdobywania dojrzałości psychicznej, stopniowym zyskiwaniem samoświadomości, kształtowaniem tożsamości. Wachlarz symboliczny związany ze zwierciadłem, szczególnie zaś jego aspekty odnoszące się do głębokiego namysłu nad własną osobowością oraz spotkaniem odbicia – sobowtóra, natychmiast przywodzą na myśl proces indywiduacji, czyli dążenie do uzyskania pełni psychicznej przez rozpoznawanie i asymilowanie kolejnych archetypów. Można więc spróbować dopatrzeć się elementów charakterystycznych dla refleksji inspirowanej koncepcjami z nurtu psychologii głębi – w niniejszej pracy za punkt odniesienia będzie służyć psychologia analityczna Carla Gustawa Junga²¹. Zauważmy naj-

silniej rzucające się w oczy skojarzenie – ludzie utrzymywani w stanie zbliżonym do snu, ułożeni w kokonach jak larwy motyla, który jeszcze nie osiągnął dorosłej (prawdziwej?) postaci, pozbawieni możliwości świadomej reakcji na świat, są w specyficzny sposób pogrążeni w oceanie nieświadomości zbiorowej. Zniewolenie, o którym była mowa na początku tego szkicu, jest spotęgowane tym, że do mózgów pompuje się im cyfrowo wygenerowane sny²²; okradziono ich z najbardziej intymnej, osobistej dziedziny życia, zunifikowano w najbardziej subiektywnym wymiarze egzystencji. Musi pojawić się przewodnik, *psychopompos*, aby udało im się zyskać choćby przeczcucie możliwości istnienia całkowitości. Kolejnym szczegółem narzucającym taki trop interpretacyjny będzie numeracja drzwi: mieszkanie Neo ma numer 101, pomieszczenie, w którym w pierwszej scenie pracuje Trinity – 303, tak samo jak hotelowy pokój, w którym Neo zostaje zabity. Pojawia się znana symbolika liczb – Jedność, do której droga wiedzie od jednostkowości przez Tróję i wreszcie Czwórę (oczywiście ma to także związek z pseudonimami bohaterów; Neo to w końcu nic innego, jak anagram od „one”). Warto pamiętać, że jednym z podstawowych składników reprezentacji archetypu Czwórca jest dom lub pokój; w *Matrix* taką rolę spełnia również poduszkowiec, o wyjątkowo zresztą znaczącej nazwie. Pojawia się tu woda, jeden z najczęściej występujących symboli nieświadomości – w filmie występuje jako piana spływająca po oknie biura przełożonego Neo, padający deszcz w scenie pierwszego spotkania Neo i Morpheusa, do wody trafia świeżo odłączony bohater, woda wreszcie spada oczyszczającymi strumieniami na głowy agentów w chwili uwalniania Morpheusa. Zawsze jest ona związana z postacią Neo, który doświadcza konfrontacji z nieznanymi dotąd komponentami swej osobowości; obraz wody także jest zawsze związany z przekraczaniem bariery z niej utworzonej – sugestia pokonania przez bohatera kolejnych etapów rozwoju.

W pewnym momencie film traci zdolność do precyzyjnego lokalizowania zdarzeń w czasoprzestrzeni. *Myślisz, że jest rok 1999; właściwie jest coś około roku 2199*; dokładniej jednak nikt nie jest w stanie określić daty; także przestrzeń *starego systemu odpadowego* nabiera cech onirycznych, staje się coraz mniej oswojona (wypada też podkreślić, iż w przestrzeni tej czai się mnóstwo wrogich istot w rodzaju *squiddy*, które zwykły znienacka wyłaniać się z otchłani). Nieokreśloność czasu i przestrzeni, ich niemal namacalne rozmywanie się, trwanie konturów, nie tylko odpowiednio pozbawia widza i bohaterów poczucia zakorzenienia w rzeczywistości, ale też nadaje światu przedstawionemu stosownie wizyjny charakter. W takim otoczeniu odbywa się halucynacyjna podróż ku śmierci i zmartwychwstaniu; wędrówka, której cel nadają zrodzone z nieświadomości zbiorowej potwory. Neo przechodzi oczywistą koleją rzeczy wiele prób, stopniowo jest poddawany kolejnym szczeblom inicjacji, aby wreszcie dostąpić szamańskiego niemalże *rite du passage*.

Wielokrotnie już w niniejszym eseju padały aluzje do elementów kojarzących się z mitologią chrześcijańską. Aby kilka z nich pokazać, wystarczy przyjrzeć się nieco dokładniej naszym *dramatis personae*. Postać głównego bohatera zatem jest odpowiednikiem Zbawiciela; tak zresztą zwraca się do niego Choi: *jesteś moim zbawcą, facet, moim prywatnym Jezusem Chrystusem*. Zapowiedź przemiany w Jedyne stanowi także jego pseudonim. Gdy trafia na statek Morpheusa, razem z nim czytamy: *A duchy nieczyste, gdy go ujrzały, padły mu do nóg*

i wołały: Tyś jest Syn Boży (Ewangelia św. Marka 3,11) ²³. Wiemy, że ma do spełnienia misję zbawienia świata, słowo to pojawia się w dialogach *explicite*. Jest jednak niedowiakiem, nie od razu rozumie znaczenie wypowiedzi Morpheusa: *nie myśl, że jesteś, wiedz, że jesteś* (szybszy od wszystkiego, co jest zdolna wyprodukować Matrix), przemiana niewiernego Tomasza (motyw także dla jasności wyводу podsunęty widzowi jako imię bohatera) ciągnie się długo i boleśnie ²⁴. Jednak *jest różnica między znajomością drogi a podążaniem nią*. Nie wystarcza bohaterowi ochrzcić wodą, aby zrozumiał. Jako *Logos* Neo ma szansę połączyć dwa nieprzystawalne do siebie światy. Oczywiście jest to, że musi umrzeć, aby mogło nastąpić zmartwychwstanie. Agent Smith nie może go zabić od razu – z braku krzyża potrzebna jest chociaż Golgota. To nieco wyjaśnia, dlaczego Neo, który bez wątpienia umie już biegać po ścianach, pracowicie pokonuje wszystkie schody. Niezbędne jest także swoiste wyznanie wiary – agent Smith trzykrotnie zwraca się do niego *panie Anderson*, zanim ten odpowie – *moje imię jest Neo*. Kiedy już zyskuje władzę nad Matrix, widzi w rzeczywistości programu kod – zasady nim rządzące i może je dowolnie zmieniać, okazuje się, że ludzie wcale takiej zmiany nie pragną. Tak samo jak żydowski Mesjasz nie zostaje rozpoznany, czy może – ludzie, dla których się poświęcił, po prostu go odrzucają.

Podwójna natura cechuje także dwóch pozostałych bohaterów, o których warto tu wspomnieć. Morpheus będzie tak Bogiem Ojcem (Tank: *byłeś dla nas czymś więcej niż przywódcą, byłeś dla nas ojcem*), jak i zwiastującym przyjście Mesjasza Janem Chrzcicielem, który przeprowadza tegoż przez Jordan. Dużo bardziej interesująca jednak jest osoba Cyphera – połączenie groteskowego Satanaela z Judaszem Iskariotą, który nie za dobrze wie, kogo by tu sprzedać. Rolę Lucyfera przypisuje sobie sam, troszkę na wyrost; w niczym nie przypomina Louisa Cyphre'a z *Falling Angel* Williama Hjortsberga, poza tym podkreślmy, że nawet nazwiska anektuje jedynie połowę. Jak już zauważyliśmy wcześniej, praktyki takie (skrącanie imion) mają niebanalny wpływ na zachowania postaci. Bardziej sprawdza się w charakterze Judasza, który gotów jest za uwspółcześnione 30 srebrników układać się z agentem Smithem, który to agent Smith już nie jest skrzyżowaniem agenta Coopera z Everymanem, a nabiera cech arcykapłana Kajfasza ²⁵. Jego rola jest dokładnie zapowiedziana (pierwsza scena odpowiadałaby starotestamentowym prorocstwom – patrz Psalm 41,10, Psalm 69, 25, Psalm 109, 8, Księga Zachariasza 11,12-13), oprócz tego, że pokazane są jego pertraktacje ze Smithem – Kajfaszem, demaskuje go sam Neo – Chrystus (scena z *déjà vu*, kiedy, gdyby nie nadgorliwość Trinity, zdrajca zostałby rozpoznany po braku telefonu), jednak jego towarzysze tego nie dostrzegają. Dużo istotniejszy jest detal nieco innej natury – w Ewangelii św. Jana 6,70 użyto greckiego słowa *dia'bolos* na określenie cechy, która wyróżniała jednego z uczniów. Oczywiście, łączy to postać Judasza z Szatanem, jednak w kontekście filmu *Matrix* ważniejsze będzie przypomnienie, na czym polega dia-bolizacja (przeciwieństwo symbolizacji) w kulturze – jest to rozbijanie przestrzeni, rozprężanie płaszczyzn bytu... Wniosek nasuwa się sam.

Tu niestety analogia z biblijnymi postaciami urywa się, Cypher bowiem wydaje agentom Morpheusa, nie Neo. Sprzedaje Stwórcę i podnosi rękę na Chrystusa, ponieważ jednak nie jest ani Lucyferem, ani Judaszem – ponosi klęskę. Ginie z powodu własnego pożądania i własnej pychy. Cypher, człowiek słaby, dla któ-

rego ważniejszy jest komfort i możliwość realizacji czysto cielesnych zachcianek, jest postacią dość odstręcającą, trzeba jednak podkreślić, że problematyzuje on nieco, wydawać by się mogło, oczywiste pojęcie wolności. Jego definicja wolności jest prosta, żeby nie powiedzieć – prostacka, co nie zmienia faktu, że niechęć zwraca uwagę na prosty mechanizm – każdy przywódca ociera się o totalitaryzm, a jeden doskonały świat dla wszystkich – nie istnieje.

Odnaleziono w *Matrix* także elementy światopoglądu gnostyckiego; Jerzy Prokopiuk nazywa pracę Wachowskich wręcz *filmem gnostyckim – entuzjastyczną wizją nadziei w czasie marnym*”²⁶. Pouczające może okazać się przywołanie najważniejszych tez cytowanego artykułu. Podstawowe pojęcie, *gnosis*, Prokopiuk definiuje jako *transracjonalne poznawcze doświadczenie przez człowieka siebie (czyli swej jaźni duchowej). A poprzez nią świata materialnego, świata duszy i świata ducha; celem gnozy jest wyzwolenie (zbawienie) człowieka*²⁷. Gnostycyzm natomiast, jako światopogląd religijno-filozoficzny, wyznacza szereg cech, które według autora można również odnaleźć w analizowanym filmie. Będą to zatem: *radikalny transcendentyzm (przeciwstawienie Boga i świata duchowego nieświadomemu Demiurgowi – Jahwe – i światu materialnemu); antykosmizm (wrogość wobec świata jako więzienia ludzi); dualizm człowieka i świata (duch ludzki jako niewolnik duszy i ciała); postulat wyzwolenia człowieka spod władzy Demiurga i ze świata materialnego przez gnozę; skrajny ascezyzm lub libertynizm zwrócone przeciwko moralności tego świata; indywidualizm i pluralizm oparty na zasadzie wolności*²⁸.

Funkcję transcendencji miałby zdaniem Prokopiuka spełniać zmitologizowany Zion (*ostatnie ludzkie miasto*, ulokowane blisko centrum Ziemi, gdzie panuje jeszcze odpowiednio wysoka temperatura) i statek Morpheusa, enklawa wolności; Demiurgiem została mianowana maszyna, która stworzyła *Matrix*. Prokopiuk rozpatruje także dwojaki status ludzi dzielonych na tzw. jaźnie wyższe i jaźnie niższe ze świata wirtualnego, odpowiadającego indyjskiej Mayi, następnie wykazuje analogie z gnostycyzmem chrześcijańskim (Neo jako Chrystus Jezus, Bogo-Człowiek i Morpheus – hierofanta i Jan Chrzciel, Trinity – Maria Magdalena, mit Zbawcy, motyw przemiany). Wskazuje, że podstawowym warunkiem zbawienia jest *jedność wiary i poznania: w filmie oglądamy proces rozwoju ku tej jedności od niewiary i niewiedzy po pewność, jaką daje synteza pistis (wiary) i gnosis*²⁹. Drugim, nie mniej istotnym czynnikiem jest Miłość – tylko pocałunek kochającej kobiety może sprawić, by Neo zmartwychwstał.

Interpretacja Prokopiuka jest bez wątpienia najciekawszą z dotychczasowych propozycji, pokazuje bowiem, jak w całkowicie zaskakujący i jednocześnie oczywisty sposób dokonał się mariaż myśli religijnej o genezie sięgającej antyku ze zdobyczami najnowszej techniki. Być może rzeczywiście zmienia się jedynie dekoracja, dążenia, pragnienia ludzkie natomiast pozostają odwiecznie te same? W tej perspektywie pomawiany o kiczowatość i śmietnikową naturę jakby nie było film hollywoodzki okazałby się dowodem na stałość i niezmienną ludzką naturę.

Innym kontekstem tłumaczącym symbole procesu indywiduacji w *Matrix* może stać się średniowieczna filozofia przyrody – alchemia. Związek taki sugeruje już sam tytuł – *Matrix* to także (może przede wszystkim) *vas hermeticum* – retorta, naczynie, w którym dokonuje się *opus*. *Naczynie to musi być przede wszystkim okrągłe – na podobieństwo Kosmosu*³⁰, jest lustrem całego

świata. Utożsamiane niekiedy z *prima materia*, wodą filozoficzną oraz lapisem, jest raczej symbolem niż nazwą konkretnego narzędzia. *Prima materia* natomiast to jedno z najbardziej mglistych określeń alchemicznych, w każdym traktacie definiowane inaczej. Odnoszono je do pierwotnego stanu *nigredo*, stanu chaosu i początkowego niezróżnicowania, w którym pogrążone są pary przeciwieństw. Inną zastanawiającą cechą *prima materia* w odniesieniu do filmu braci Wachowskich jest jej wszechobecność.

Centralnym pojęciem związanym z alchemiczną przemianą jest *coniunctio oppositorum*, zjednoczenie przeciwieństw³¹. Zaakcentowane zostało to chociażby w hermafrodytyczności czy też ogólniej – podwójnej naturze Merkuriusza, Ducha, dzięki któremu możliwa jest transsubstancjacja. Powtarzającym się motywem jest zespolenie duszy i ciała oraz zstąpienie ducha w materię jako jeden z koniecznych etapów Dzieła. Przypomnijmy więc raz jeszcze, iż swoistą dominantę *Matrix* stanowi dwoistość, zwierciadlaność świata realizowana na wszelkich dostępnych płaszczyznach; zaznaczono ją równie mocno w warstwie efektów wizualnych jak w sposobie kreacji postaci lub samej strukturze rzeczywistości. W tym miejscu warto także dodać, że omawiane wcześniej eksponowane obrazy wody mogą mieć w jakimś stopniu pochodzenie alchemiczne. Woda w filmie jest dwuznaczna, ożywia i niszczy, oczyszcza i bruka, stanowi drzwi, ale i mur. Zjawia się zawsze w istotnych chwilach... Traktaty hermetyczne uczą, że życie w wodzie umiera, aby z wody się narodzić. Szczególnie widoczne staje się to w scenie śmierci-zmartwychwstania Neo.

Podkreślmy: uzyskanie Całkowitości wymaga pełni, nie uda się osiągnąć doskonałości, izolując poszczególne komponenty natury. Interesujące w kontekście filmu jest i to, że aby uprawiać Sztukę, nie wystarczyło mieć określonych predyspozycji psychicznych (a przecież *opus* miało jednak charakter psychologiczny), ale ważne było także nienaganne, pozbawione wad ciało.

Bardzo ważnym elementem rozważań alchemików był kamień filozoficzny, czyli *lapis*. Fragmenty pism hermetycznych traktujące o nim mogą rzucić nieco światła na dość nieoczekiwaną i tajemniczą nazwę – imię? – statku, *Nabuchodonozor*. Sny króla Nabuchodonozora były przedmiotem szczególnego zainteresowania alchemików. Inspirujący był dla nich zwłaszcza jeden werset, z Księgi Daniela, 3,25, opisujący wizję króla po wtrąceniu na jego rozkaz trzech młodzieńców do pieca ognistego: *A on odpowiadając rzekł: Oto ja widzę czterech mężów chodzących wolno w środku ognia i nie ma na nich żadnego uszkodzenia, a wygląd czwartej osoby podobny jest do anioła*. Zacytujmy komentarz Junga: *Wizja ta jest o tyle nie bez znaczenia dla alchemii, że traktaty alchemiczne powołują się na nią niezliczoną ilość razy, przypominając, iż „lapis trinus et unus est” („lapis trojaki jest i jeden”). Lapis składa się również z trzech żywiołów, przy czym ogień (...) przedstawia ducha ukrytego w materii. To właśnie on jest tym czwartym – tym, którego brakuje, który jednak jest, który zawsze pojawia się, gdy zajdzie potrzeba, w piecu ognistym, przedstawiając obecność boską: to właśnie on niesie pomoc i jest spełnieniem Dzieła*³².

Na zakończenie wspomnijmy dla ścisłości niezwykle często występującą paralelę *lapis* – Chrystus. Można zatem w tym kontekście interpretować postać Neo, wykreowaną przeciw na wzór Zbawiciela. *Opus alchemicum* odzwierciedlało starania człowieka, by z materii uwolnić drzemiącą boską Duszę Świata;

odwrotnie niż w chrześcijańskiej ofierze mszy świętej, gdzie zbawienia przez Boga potrzebuje człowiek. W *Matrix* to człowiek sprawił, że świat pogrążył się w chaosie, i tylko człowiek może ów świat ocalić. Specyficznego znaczenia nabierze zatem cytowany przez alchemików werset z Pierwszego Listu św. Pawła do Koryntian, 15,21: *Skoro bowiem przyszła przez człowieka śmierć, przez człowieka przyszło też zmartwychwstanie*³³.

* * *

Komentarz do niniejszego tekstu dopisał się niejako sam. Pop-kultura doskonale zdążyła sobie poradzić z niepokojem konstatacji *Matrix*. Nowy Rok, a wedle niektórych także Nowe Tysiąclecie, powitaliśmy w rytm przeboju *Love is the answer* Daisy Dee, która to gwiazdka niemieckiej sceny disco postanowiła przedstawić nam autorską interpretację filmu braci Wachowskich, czy może raczej – wejść z nim w dialog. Wideoklip, którego premiera pewnie całkiem przypadkiem zbiegła się z okolicami sylwestra, otwiera wizja świata, który *stał się miejscem, gdzie miłość już nie istnieje, a rząd kontroluje ludzkie umysły*. Po wprowadzeniu dowiadujemy się, że tym, co może sprawić, by świat stał się rzeczywisty, jest wytrwale stukane przez Daisy na klawiaturze komputera przesłanie zawarte w tytule. Następuje seria cytatów z filmu, Daisy występuje to w roli Trinity (oczywiste), to Neo (zagadkowe), a raz nawet zastępuje ich oboje (niewyjaśnialne). Jak głosi refren, wykryto wreszcie tak długo w filmie poszukiwaną, acz finalnie nie znaną odpowiedź. Podśpiewując zatem radośnie *love is the answer, truth is the power*, możemy śmiało odłożyć powyższe rozważania do szuflady i uznać, że bracia Wachowscy filmu *Matrix* nie zrealizowali.

luty-marzec 2000

DAGMARA RODE

¹ Cyt. za: M. Pfister, *Koncepcje intertekstualności*, tłum. M. Łukasiewicz, „Pamiętnik Literacki”, 1991, z. 4, s.190.

² A. Kołodyński, *Tropem Białego Królika*, „Film”, 1999, nr 8, s. 32-33.

³ Dialogi z filmu, wyróżnione kursywą, podaje w przekładzie własnym.

⁴ Cyt. za: „*Naked Lunch*” on *Trial*, w: W. S. Burroughs, *Naked Lunch*, New York 1966, s. XIX.

⁵ Angielskie słowo *construct* kojarzy się z konstruktywistyczną chęcią zastąpienia napiętnowanej indywidualizmem, ekspresywnej czy przedstawiającej „jedności w wielości” zwanej kompozycją, konstrukcją właśnie, czyli dziełem wytworzonym na wzór prac inżyniera, pozbawionych pierwiastka emocjonalnego, stricte racjonalnych, uporządkowanych wedle precyzyjnych, matematycznych zasad, a przede wszystkim społecznie

użytecznych. Nie dziwi takie ochrzczenie programu naśladowującego *Matrix*, której konstruktorom bez wątpienia przyświecały podobne założenia. Jeśli weźmiemy pod uwagę totalitaryzujące zapędy niektórych konstruktywistów rosyjskich, tudzież ich zamiary z fazy produktywistycznej – kreowania nowego człowieka przez zmianę jego struktury potrzeb, za pomocą dostarczanych mu przedmiotów wytwarzanych w celu stworzenia nowych, zgodnych z ideologią potrzeb, analogia nasuwa się sama.

⁶ D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, tłum. W. Sikorski i P. Nowakowski, Warszawa 1996, s. 32.

⁷ J. Baudrillard, *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, w: *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1997, s. 187.

- ⁸ Tamże, s.175.
- ⁹ Tamże, s.181.
- ¹⁰ Tamże, s.176.
- ¹¹ Wyjście na dyskotekę otwiera całą listę decyzji, które Neo w bardzo krótkim okresie czasu będzie musiał podjąć. Przewiną się one w rozmowie z szefem, później – wybór między wyjściem z budynku po rusztowaniu albo *pod ich opieką*, między tożsamością Thomasa A. Andersona a tożsamością Neo, następnie pytanie Morpheusa: *czy nadal chcesz się spotkać?* w samochodzie: *our way or the high way*, i wreszcie wybór między niebieską a czerwoną pigułką, zamykający prawie do końca filmu ową serię dylematów. Kolejnego, zresztą jedyne go już, ostatecznego wyboru Neo będzie musiał dokonać przed swoją przemianą; wybór ten skądinąd ma okazję dogłębnie przemyśleć, został on mu bowiem zaanonsowany przez Wyrocznię. Rozliczność wyborów stawianych przed Neo i ich spiętrzenie przywodzi na myśl – kolejny już raz – hipertekstualną strukturę gier komputerowych, w których trzeba każdorazowo coś wybrać, aby posunąć się dalej, ale także – paradoksalnie? – filozofię egzystencjalizmu, która podniosła rolę świadomych wyborów niemalże do statusu definiującej cechy człowieczeństwa. Trop ten potwierdzi też potrakowanie połknięcia czerwonej pigułki jako momentu, w którym bunt określa świadomość, jak powiedziałby Albert Camus.
- ¹² *Cyberpunk czeka na Conrada* (z Rafałem A. Ziemkiewiczem, pisarzem i publicystą, rozmawia Piotr Gociek), „Talizman”, nr 7, (wrzesień 1997), s. 92.
- ¹³ Por. Ł. Jonak, *Matrix i Irrehaare, czyli koniec cyberpunku*, „Nowa Fantastyka”, 1999, nr 12.
- ¹⁴ S. Lem, *Postowie* do: P. K. Dick, *Ubik*, przełożył M. Ronikier, Kraków 1975, s. 262.
- ¹⁵ W tym momencie rozważań możemy wrócić do stwierdzenia o diegetycznej motywacji efektów komputerowych wykorzystanych w filmie. Dominują one w scenach rozgrywających się w rzeczywistości Matrix, ta zaś jest właśnie realnością programu komputerowego. Widzowi dość trudno jest z początku przyzwyczaić się do tego, iż wszystko, co byłby sobie skłonny tłumaczyć jako czystą atrakcję wizualną, stanowi jak najbardziej wierne, w jakiś sposób realistyczne oddanie zasad rządzących światem przedstawionym. W trakcie sekwencji rozpoczynającej film odbiorca nie dysponuje wystarczającą wiedzą, później kolejny już raz dzieli los postaci
- musi, podobnie jak Neo, zaakceptować fakt, że *niektóre zasady można obejść, inne trzeba złamać*. Poza taką czysto diegetyczną motywacją zabiegi stylistyczne, wydaje się, mają także za zadanie kierować uwagę widza ku stosownemu kontekstom.
- ¹⁶ P. K. Dick, dz. cyt., s.131.
- ¹⁷ Tamże, s.134.
- ¹⁸ Tamże, s.135.
- ¹⁹ Zob. F. Pyle, *Making Cyborgs, Making Humans: Of Terminators and Blade Runners*, w: *Film Theory Goes to the Movies*, wyd. H. Radner, J. Collins, A. Preacher Collins, New York – London 1993.
- ²⁰ Z lubością na przykład używają oni zwrotów odnoszących się do ludzkich zmysłów; agent Smith do Neo mówi: *mieśliśmy pana na oku*, zamiast na przykład: *obserwowaliśmy pana*. W scenie przesłuchiwania Morpheusa będzie mówił o smrodzie, którego nienawidzi; dość perfidnie użyje też argumentu: *muszę się stąd wydostać*, silnie przecież związanego z ideologią wyznawaną przez przesłuchiwanego. Agenci doskonale nauczyli się naśladować ludzi; szczególnie typu mimikry posunięto na granicę absurdu – te cyfrowe twory pocą się, widać wyraźnie pory ich skóry etc.; dodatkowo cielesność owa jest eksponowana w zbliżeniach. Warto zauważyć przy tej okazji, że makijaż aktorów w sekwencjach rozgrywających się wewnątrz Matrix ma bardzo specyficzny charakter: skóra najwyraźniej nie zmatowiona świeci się, nie widać żadnej ekscentryczności, której można by się spodziewać (poza teatralnym makijażem Dujour, który ma po prostu zwrócić uwagę odbiorcy na konwencje cyberpunkowe).
- ²¹ Reszta rozważań jest oczywiście próbą wskazania pewnych szczególnie intrygujących elementów filmu, które dobrze tłumaczą akurat takie konteksty kulturowe. Psychologia głębi, gnostycyzm, alchemia czy wątki biblijne są rozpatrywane w podobny sposób jak wszelkie inne wcześniej analizowane interteksty; nie można bowiem traktować metody Jungowskiej tak jak wtedy, gdy mamy do czynienia z dziełem powstałym na obniżonym progu świadomości.
- ²² Można tu niejako na marginesie zasadniczych rozważań wskazać, w jaki sposób *Matrix* wpisuje się w pewien specyficzny sposób myślenia o filmie, upatrujący w nim przede wszystkim narzędzia do odtwarzania czy też kreacji snów, typowy dla surrealistycznego nurtu Wielkiej Awangardy. W filmie Wa-

chowskich rolę taką spełnia rzeczywistość wirtualna, traktowana czasem jako kolejny etap w historii rozwoju sztuk audio-wizualnych, dostarczająca bez wątpienia halucynacji o znacznie lepszej jakości; być może zasadne byłoby rozpatrywanie motywu zmagania ust jako cytatu z kanonicznie surrealistycznego *Psa andaluzyjskiego* Luisa Buñuela i Salvadora Dali, nawiązania skądinąd dość zaskakującego.

²³ Cytaty z Pisma Świętego podaje za przekładem Brytyjskiego i Zagranicznego Towarzystwa Biblijnego, Warszawa 1985.

²⁴ Wydaje się, że kanon ewangeliczny dobrze opisuje omawiane zagadnienie. Warto jednak tu przypomnieć, iż istnieje pewna wizja postaci Chrystusa, zakorzeniona w apokryfach i rozmaitych nieakceptowanych przez Kościół interpretacjach losów Zbawiciela, akcentująca przede wszystkim człowieczeństwo Syna Bożego. Mowa tu oczywiście o kreacji Jezusa z *Ostatniego kuszenia Chrystusa*: Scorsese jest takim właśnie niedowiarciem, nieświadomy nie dostrzega, nie rozumie najbardziej wyraźnych znaków, musi przeżyć całe życie, aby po spotkaniu z Judaszem, zmuszonym przez niego do zdrady, dobrowolnie dopełnić ofiary. Przypomnijmy jeszcze motto filmu (zaczepnięte z powieści Kazantzakisa): *Dwoista natura Chrystusa, tak ludzkie, tak nadludzkie dążenie człowieka, by osiągnąć Boga, zawsze było niezgłę-*

bioną tajemnicą. Moją największą udręką i źródłem wszelkich radości i smutków od mej młodości poczwąszy była nieprzerwana i bezlitosna walka ducha i ciała; a moja dusza jest areną, na której starty się te dwie armie.

²⁵ O motywach postępowania Kajfasza Biblia wprowadzie niedużo wspomina, zagadnienie to jednak nurtowało Michaiła Bułhakowa, który zinterpretował je jako strach przed powszechną rebelią, buntem mas przeciw skądinąd sprawnemu systemowi kontroli.

²⁶ J. Prokopiuk, *Matrix – świat gnostycki*, (Drążenie tła), „Kino”, 1999, nr 12, s.28.

²⁷ Tamże.

²⁸ Tamże.

²⁹ Tamże.

³⁰ C. G. Jung, *Psychologia a alchemia*, przełożył R. Reszke, Warszawa 1999, s. 274.

³¹ Podobnie jak Prokopiuk skłonna byłabym przypisywać duże znaczenie pozornie jedynie cukierkowo-hollywoodzkiej scenie pocałunku. Jest ona w końcu zapowiedzianym przez Wyrocznię warunkiem zmartwychwstania i przemiany Neo, który najpierw musi stać się osobowością kompletną (rozpoznanie i integracja Animy), aby mógł patrzeć wskroś kodu Matrix, co jest równoznaczne ze zdobyciem boskich uprawnień.

³² Tamże, s. 394.

³³ Zob. tamże, s. 441.