

Matrix. Korekta manifestacji kultury cyberpunkowej według braci Wachowskich

JOANNA SPALIŃSKA-MAZUR

Matrix Larry'ego i Andy'ego Wachowskich (1999) zachowuje wiele istotnych wyróżników kultury cyberpunkowej¹, w subtelny sposób pokonując jednak ograniczający pesymizm tego nurtu, pesymizm dotyczący kondycji człowieka skazanego na degradację w erze informacji i rozkładu tożsamości w cyberprzestrzeni. Jak bowiem twierdzi Paweł Frelik, *nie istnieje bodajże ani jedna czysto cyberpunkowa książka, która przedstawiałaby optymistyczną wizję świata i ludzi. Bliska przyszłość jest zawsze ponura, szara i beznadziejna, cyberpunkowe światy niemal zawsze są w jakimś stopniu zdeintegrowane społecznie czy politycznie, zaś ich mieszkańcy nigdy nie przypominają naszych sąsiadów*².

W obrazach rzeczywistości cyberpunkowej największy pesymizm tknie z pejzaży metropolii zamieszkiwanych przez zdegenerowanych ludzi i cyborgi. Wydaje się, że znamy topografię tych miast, ich historię, ale te wizje quasi-rozpoznanych przestrzeni zdają sprawę z represji wobec podmiotu zmuszonego do istnienia w cyberprzestrzeni³. Ta ostatnia nie istnieje na płaszczyźnie fizycznej, lecz jest generowana przez komputer jako przestrzeń, której można doświadczać mentalnie, kiedy system nerwowy operatora jest bezpośrednio wpięty w system sieci komputerowej.

W kulturze cyberpunkowej technika opanowuje i „ulepsza” ludzkie ciało. Efektem tej sytuacji jest wzrastająca liczba cyborgów zaczynających walczyć o niezależność z tymi, którzy władają cyberprzestrzenią. Świat natury niemal całkowicie jest tutaj zastąpiony przez świat cybernetyczny. W takim świecie najważniejsza jest informacja, o którą walczą hakerzy (tzw. kowboje) i megakorporacje. *Człowiek musi wybierać między alienacją i zagubieniem towarzyszącym życiu na Ziemi a utratą lub rozkładem tożsamości w cyberprzestrzeni*⁴. Ekstremalny przypadek to tzw. tożsamość terminalna⁵ – projekcja bezcielesnej świadomości w przestrzeń informacji. Taki właśnie podmiot staje się centrum wszechświata. Jest on wolny od balastu materialności, organiczności i seksualności. Frank Dawis twierdzi, że cyberprzestrzeń jest kosmosem, gdyż odśladania pragnienie o wiele starsze niż komputery cyfrowe: mistyczne pragnienie świadomości totalnej, magiczne pragnienie totalnej kontroli nad informacją⁶.

Ideologia cyberpunka zdradza ambiwalentny stosunek do cyberprzestrzeni: od zachwyty nad możliwościami nowych doznań stymulowanego elektronicznie umysłu do głębokiej depresji w momencie zdania sobie sprawy z zagrożeń w sieci. Najgorsza jest realność dezintegracji i rozpadu tożsamości ludzkiego podmiotu.

Matrix, jak się wydaje, zmienia właśnie charakterystyczny dla tej ideologii rys pesymizmu. Fabuła filmu przenosi nas w przyszłość, do roku 2199, kiedy trwa wojna pomiędzy ludźmi (rebeliantami pod wodzą Morpheusa) a maszynami, które – usamodzielniając się – by przetrwać, zaprogramowały *Matrix*: system kontroli nad umysłami ludzi. Rebelianci, którym udało się wyzwolić spod wpływu *Matrixa*, poszukują człowieka mającego – zgodnie ze słowami wyroczni – pokonać agentów systemu. Wybrańcem tym okazuje się Thomas Anderson, programista w znanej firmie komputerowej i jednocześnie haker o pseudonimie Neo. Po powtórnych narodzinach w ciele fizycznym, po odzyskaniu swej tożsamości Neo przechodzi trudne szkolenie, aż wreszcie, podczas jednej z wędrówek w świat *Matrixa*, udaje mu się pokonać agentów systemu. Świadomie przejmując wówczas ich moc i tym samym odnosi symboliczne zwycięstwo nad światem maszyn.

Przywrócić człowiekowi ludzkie cechy – oto myśl stanowiąca w filmie podstawę interpolacji ideologii cyberpunka. Ciało powinno być traktowane jak doskonała maszyna. Należy odkryć wszystkie jej możliwości – zamiast, jak to próbuje robić cyberpunk, zmieniać je lub przekraczać. Tam nowymi bohaterami na miarę epoki informacji są cyborgi: zespoleni ludzie-maszyny, przekraczający wszystkie nieosiągalne dotąd dla człowieka granice. Cyborgi nie są maszynami, ale nie są też ludźmi. Nie mają historii ⁷.

W filmowym świecie *Matrixa* istnieje wyraźny podział na ludzi i agentów (sztuczną inteligencję). Człowiek to indywidualność, jednostkowa tożsamość. Należy to podkreślić, gdyż rzecznicy epoki „człowieka elektronicznego” głoszą, że w przyszłości ciało i tożsamość albo staną się bezużyteczne, albo w ogóle znikną. Mark Taylor i Esa Saarinen przewidują, że tożsamość okaże się bezużyteczna, ponieważ w cyberprzestrzeni każdy będzie mógł sam wybierać, kim chce być ⁸. Tymczasem tożsamość – jako to właśnie ciało, ten właśnie umysł i ta właśnie duchowość, warunkujące moje niepowtarzalne bycie w świecie – określa granice mojego „ja” ⁹, mojej aktualnej historii. Sztuczna inteligencja to podobne do siebie, świadome programy komputerowe. Żaden z nich nie ma jednak takiej tożsamości, jaka jest udziałem człowieka. Mogą się wprawdzie przemieszczać i działać za pośrednictwem ciał innych ludzi, ale nie mogą się nimi stać.

Bracia Wachowscy pokazali w swoim filmie człowieka i maszynę jako dwa odmienne systemy autonomiczne. Człowiek okazuje się systemem trwalszym ze względu na owe niepowtarzalne cechy „ja”. Tym samym twórcy filmu uchronili ludzkość od katastrofy, gdyż – jak twierdzą przedstawiciele kultury cyberpunkowej – przyszłość nie istnieje, ona już się zdarzyła, istnieje w naszej teraźniejszości ¹⁰.

Czym jest więc system autonomiczny? Pojęcie to zostało zdefiniowane w cybernetyce jako system sterujący, zdolny do możliwie długiego trwania w otoczeniu, wyposażony w mechanizmy przeciwdziałające utracie zdolności sterowania ¹¹. Pozostaje w równowadze funkcjonalnej i dąży do utrzymania swojej egzystencji. Przede wszystkim jednak jest to system funkcjonujący we własnym interesie. W organizmie ludzkim są spełniane wszystkie funkcje systemu autonomicznego: oddziaływanie na otoczenie, pobieranie informacji i energii z otoczenia, przetwarzanie ich i przechowywanie, utrzymywanie się w równowadze funkcjonalnej ¹². System autonomiczny nie jest jednak – jak twierdzi Marian Mazur – modelem człowieka ani modelem maszyny (jest to pojęcie szersze od nich obu).

Natomiast człowiek jest, a maszyna może być szczególnym przypadkiem systemu autonomicznego¹³.

Obraz braci Wachowskich daje wgląd w hipotetyczną sytuację, kiedy człowiek jest zmuszony walczyć o wolność z maszynami, które usamodzielił. Rodzi się tutaj pytanie o trwałość dwóch systemów skazanych na koegzystencję: człowieka i sztucznej inteligencji. Czy maszyna może przetrwać człowieka?

Film odwraca kierunek ewolucji, jakiej obraz zaproponowała nam kultura cyberpunkowa. Cyberprzestrzeń nie jest już tutaj kosmosem, miejscem, gdzie osiąga się totalną świadomość i można mieć pełną kontrolę nad informacją. Prawdziwą rzeczywistość człowiek poznaje, wychodząc poza cyberprzestrzeń i podejmując podróż do wnętrza siebie, podróż mistyczną. Trudno uświadomić sobie wagę tej zmiany, gdyż cały film jest mocno zakorzeniony w obrazach wyrosłych z kultury cyberpunka.

Matrix nie stanowi rewolucji w zakresie stylistyki, narracji czy poetyki. Wręcz przeciwnie. Pierwsze recenzje wskazywały na liczne zapożyczenia: stylu reżyserii od Johna Woo; spojrzenia z filmowego horroru *Blade*; atmosfery z *Dark City*; stylu narracji z japońskiej animacji cyberpunkowej¹⁴. Krytycy doszukiwali się też inspiracji płynącej z *Państwa Platona*, z Biblii, z *Alicji w krainie czarów* Lewisa Carrolla, z filozofii buddyzmu zen i bogatej tradycji literatury science fiction¹⁵. Odnajdujemy tu obrazy podobne w klimacie do tych z *Łowcy androidów* i *Obcego* Ridleya Scotta, *Johnny'ego Mnemonica* Roberta Longo, *Facetów w czerni* Barry'ego Sonnenfelda i kilku innych filmów. Dobrze znane symbole z kultowych powieści Williama Gibsona, cyberpunkowej filozofii przestrzeni, mariaż zaawansowanej technologii z kontrkulturą lat osiemdziesiątych – to wszystko jest obecne w filmie braci Wachowskich¹⁶. Oni sami nie kryją fascynacji kontrkulturą, zwłaszcza tą z lat osiemdziesiątych, choć ich wizje przyszłości są odmienne od projektów Gibsonowskich. Skłonni byłiby raczej ożywić świat Alicji z krainy czarów niż Matrixa, a to już znacząca korekta manifestacji kultury cyberpunkowej.

Świat Matrixa i filozofia zen

Twórcy *Matrixa* wierzą w magiczny świat Alicji z krainy czarów. Rzeczywistość Matrixa, choć nazwana i rozpoznawalna, jest światem złowrogim, iluzją, światem fałszywych wartości, niewolą umysłów. Człowiek „wpięty” w system widzi, czuje i myśli tak, jak programuje system. A ten działa we własnym interesie.

Reżyserzy filmu odważnie podejmują temat wyzwolenia umysłu człowieka spod wpływu maszyn w duchu buddyzmu zen. Jest to tym bardziej odważne, że już Carl Gustaw Jung zauważył: *Choć buddyzm zen ogromnie pomaga w zrozumieniu procesu religijnej przemiany, jego przydatność dla ludzi Zachodu jest wielce problematyczna. Na Zachodzie brak jest duchowych pojęć, które są dla zen nieodzowne. (...) Nie wątpię, że satori zdarza się również na Zachodzie, gdyż wśród nas są ludzie, którzy wyczuwają ostateczny cel i nie pożądują największych trudów, aby się do niego przybliżyć. A jednak milczą*¹⁷. Wydaje się, że nadszedł moment przełamania milczenia. *Matrix* jest tego dobrym przykładem. Potwierdza to zwłaszcza fakt, iż zyskał już miano kina kultowego. Buddyzm zen nie ma



Matrix, reż. L. A. Wachowscy, 1999.

wyraźnej doktryny, którą trzeba przekazać; nie jest religią, zdeklarowaną filozofią czy ideologią. Jest natomiast filozofią wewnętrznego postrzegania, dążeniem do ujawnienia prawdy najgłębszej i czystej natury człowieka.

Technopol, czyli triumf techniki nad kulturą ¹⁸ doprowadził do powstania nowej sfery lęków – zagrożenia ze strony maszyn. Stan takiego zagrożenia obrazuje Matrix. To rzeczywistość sztucznej inteligencji – neurointeraktywna symulacja. Wyjście z takiej rzeczywistości, uwolnienie się spod jej wpływu może nastąpić poza intelektem, poza wszelkim wyobrażeniem, normami, zaprogramowanymi praktykami. Zen – filozofia, która odrzuca wszystko, co przypomina system czy dyscyplinę – wymyka się wszelkim próbom budowania pojęć. Dąży do wyćwiczenia samego umysłu. *Poznaj samego siebie* – przesłanie filozofii zen jest też myślą przewodnią filmu braci Wachowskich. Pojawia się tam jako maksyma wypisana nad drzwiami w mieszkaniu kobiety-wyroczeni. Twórcy *Matrixa* nie koncentrują bowiem uwagi na samym obrazie, choć ten jest perfekcyjnie skonstruowany, lecz na przekazie będącym współczesną wersją gnozy kierowaną do człowieka zanurzonego w kulturze Zachodu.

Matrix próbuje nawiązać do idei afirmacji wszystkich przejawów życia, na której skupia uwagę zen. Mistrz Daisetz Teitairo Suzuki pisał: *Chodzi o osiągnięcie afirmacji przewyższającej logiczną antytezę potwierdzenia i zaprzeczenia. Afirmacji tej nie może towarzyszyć ani jej warunkować negacja, gdyż będzie wtedy względna i bynajmniej nie absolutna. Życie, aby było wolne, musi być afirmacją bezwzględną. (...) Tak więc zen nie oznacza jedynie ucieczki z więzienia intelektu, co prowadzi czasami do jawnej przekory. Jest w nim coś, co wyzwala nas od uwarunkowań, dając jednocześnie pewien niewzruszony punkt oparcia* ¹⁹. Świat Matrixa jest konsekwencją buntu i pesymizmu ideologii cyberpunkowej. Negacja cielesności, naturalności osiąga tutaj apogeum w obrazie świata, jaki zastają i odkrywają rebelianci. Ich przywódca – Morpheus – mówi do Neo: *Witamy na pustyni rzeczywistości*. Pustynia w tym wypadku jest synonimem rozpadu świata materialnego i świata natury. Uległ on degradacji w wyniku ekspansji cywilizacji technicznej przełomu XX i XXI wieku. Ten świat stanowi więc mentalną przesłonę dla ludzi niedostrzegających śmierci natury. Uświadczenie sobie tego faktu jest bowiem doświadczeniem traumatycznym, mogącym stać się udziałem tylko jednostek silnych, akceptujących każdy przejaw życia.

Należałoby zatem zapytać o sens wszechobecnego w kulturze cyberpunkowej przekonania o możliwości totalnej kontroli nad informacją. Rebelianci z *Matrixa* dobrze znają pułapkę takiego myślenia. Ludzie przekonani, że cyberprzestrzeń jest kosmosem, łatwo poddają się manipulacji maszyn. Ci spoza Matrixa nazywają poddanych jego władzy – „baterijkami”. To populacja, której całą energię życiową przejmują maszyny, aby mogły istnieć. Tak naprawdę nic w ich życiu nie jest efektem świadomej decyzji, gdyż w cyberprzestrzeni człowiek traci tożsamość, oddala się od własnego źródła życia. W świecie Matrixa nic też nie należy do człowieka: ani ciało (uśpione, sztucznie odżywiane i unieruchomione), ani umysł (Matrix zaspokaja wszystkie potrzeby, sam je programując), ani duchowość (człowiek nie wie, kim jest, nie wie, po co jest – Matrix mówi mu, jak żyć).

Człowiek może istnieć poza Matrixem. *Chodzi przede wszystkim o to, żeby zetknąć się z wewnętrzną działalnością własnej istoty i dokonać tego w sposób*

*jak najbardziej bezpośredni – bez uciekania się do czegoś zewnętrznego albo naddanego. Tak więc zen (...) bezgranicznie wierzy w wewnętrzne życie człowieka, ponieważ wszelki autorytet, jaki jest w nim zawarty, pochodzi właśnie z wewnątrz. (...) Tym, co pragnie on uchwycić, i to uchwycić w sposób jak najbardziej bezpośredni i absolutny, jest istota samego życia*²⁰.

Aby zrozumieć konstrukcję świata w *Matrixie*, przenikające się przestrzenie i płaszczyzny czasowe – trzeba uświadomić sobie zatem naturę trwania. Trwanie czyste – jak definiuje je Gilles Deleuze – *stanowi następstwo czysto wewnętrzne, bez zewnętrzności. (...) Innymi słowy to, co subiektywne, czyli trwanie, jest tym, co wirtualne. Mówiąc dokładniej, jest to wirtualność, która się aktualizuje, jest w trakcie aktualizacji, jest nieodłączna od ruchu swej aktualizacji*²¹. „Ja” rozpoznaje tę aktualizację jako swoją i wówczas całe natężenie uwagi na niej się skupia. W *Matrixie* obserwujemy scenę, kiedy Neo budzi się ze snu w momencie, gdy komputer wyświetla informację:

Wake up, Neo... (Obudź się Neo...)

The Matrix has you. (Matrix cię więzi)

Follow the white rabbit. (Idź za białym królikiem)

W chwili, gdy na monitorze wyświetlane są słowa: *Knock, knock, Neo...* (*Puk, puk, Neo...*), słychać pukanie do drzwi mieszkania. Paradoks tej sceny polega na tym, że Neo „śni” w *Matrixie* i informacja, że tenże go więzi, nie jest zgodna z programem systemu. Jest wirtualnością, która nie mogłaby się aktualizować w warunkach czysto zewnętrznych, bez nakierowania na niego uwagi świadomości.

Świat Matrixa nie jest światem ludzkim, gdyż nie ma w nim trwania. Nic tam nie jest w trakcie aktualizacji. Cyberprzestrzeń wyklucza tzw. absolutną rzeczywistość, zwaną w filozofii buddyjskiej Umysłem Buddy²², zastępując ją pojęciem cyfrowej jaźni. Okazuje się, że Matrix to apogeum możliwości ludzkiego intelektu – przejęte w formie programu przez maszyny, następnie rozwinięte i mające zastąpić mityczny Eden. Efekt przejęcia przez autonomiczne maszyny sposobu myślenia ludzi okazał się zgubny w skutkach. Maszyny zaprogramowały świat zgodnie z kondycją umysłu człowieka końca XX wieku – świat cierpienia, ograniczeń i lęków, spełniając ludzki sen o świecie idealnym, sen, z którego ludzie nie potrafią się obudzić. Matrix przesłaniał katastrofę.

Film braci Wachowskich kryje jednak pozytywne przesłanie: wyjściem z symulowanej katastrofy jest powrót do natury człowieka, do trwania. Przykładem takiej drogi jest droga Thomasa Andersona. Tkwiąc w świecie Matrixa, śnił. Dzięki pomocy grupy rebeliantów i jako pierwszy spośród nich uwolnił się spod wpływu systemu. Posiadł moc doskonałej autonomicznej maszyny i jednocześnie odzyskał wolność. To wszystko wynik przemiany, którą zen nazywa satori²³, czyli zdobycia nowego punktu widzenia, z jakiego ogląda się istotę rzeczy, prawdziwą rzeczywistość. Otwiera to nieoczekiwanie zapoznane dotąd obszary umysłu. Mamy do czynienia z aktem postrzegania, ale jest to postrzeganie najwyższego rzędu²⁴.

Twórcy *Matrixa* pokazali przemianę Neo w sposób symboliczny, przy czym cała idea tej sceny jest głęboko osadzona w praktyce zen: następuje w samym „potoku życia”. Obserwujemy najpierw, jak Neo ginie w *Matrixie*. Postrzegając tę scenę poza systemem rebelianci nie wierzą w tę śmierć. Trinity pierwszy raz, szczerze i bez lęku, wyznaje miłość nad ciałem Neo. Jej słowa stanowią bezpo-

średni impuls przemiany, gdyż umysł Neo do niej dojrzał. Śmierć w Matrixie okazuje się śmiercią symboliczną. Po wypowiedzianych słowach wracają wszystkie funkcje życiowe organizmu. Neo wstrzymuje czas, odwraca jego wektor, zmieniając tor pocisków wymierzonych przeciwko sobie. Fenomenem jest zwolnienie swego wewnętrznego czasu do takich granic, których nie są w stanie przekroczyć agenci Matrixa, gdyż czas na zewnątrz jest tym bardziej skondensowany, im wolniej płynie wewnętrzny. Neo postrzega wówczas wewnętrznym wzrokiem prawdziwy obraz: system kodów, których żaden z rebeliantów nie potrafił zobaczyć jako całości. Zyskuje tym samym wgląd w prawdziwą rzeczywistość, rzeczywistość trwania.

Świadomy program w Matrixie

Agenci są zawsze zintegrowani z systemem, w ramach którego działają. Poprzez Matrix panują nad sferą ludzkiego „ego”. Ingerują w tę sferę przez szereg przywiązań, pożądań, zakazów i lęków. System Matrixa stał się systemem projektowania i symulowania rzeczywistości zgodnie z wyobrażeniami „ego”. Taka rzeczywistość obejmuje każdą sferę ludzkiej aktywności kontrolowanej przez „ego”. Dlatego tak trudno odróżnić sen cielesny od snu zaprogramowanego przez system. Pokonanie Matrixa jest możliwe po przekroczeniu „ego”, po zdobyciu całkowitej świadomości, osiągnięciu prawdziwej „jaźni”.

Złudzenie związane z wewnętrzną naturą człowieka jest zwyczajnym pomieszczeniem „ego” z jaźnią. Jaźń – twierdzi Jung – *jest zawsze czymś innym niż „ego”, a ponieważ pełniejsze zrozumienie „ego” prowadzi do jaźni, ma ona szerszy zasięg i mieszcząc w sobie wiedzę o „ego”, a zatem będąc wobec niego nadrzędną przewyższa je. W ten sam sposób, w jaki „ego” jest pewną wiedzą o jaźni, tak też jaźń jest znajomością „ego”, które jednakże nie jest już doświadczane w postaci „ego” szerszego czy pełniejszego, lecz jako nie-„ego”.* (...) *Zjawisko satori określane jest i interpretowane jako przedarcie się przez ograniczoną do postaci „ego” świadomość w obszar jaźni analogicznej z nie-„ego”*²⁵. Cyfrowa jaźń nie jest pełną świadomością, gdyż obejmuje wyłącznie doświadczenie „ego”. Agent Matrixa uosabia wzorcową projekcję cyfrowej jaźni, doskonałego intelektu działającego w świecie zewnętrznym. Zna każdą słabość ludzi żyjących w Matrixie. Wszystko, co dla nich jest atrakcją, pożądaniem, pragnieniem staje się ważną informacją. Takie informacje w postaci kodów stanowią bazę programu Matrixa. Symulacja rzeczywistości jest zgodnie z nimi modyfikowana. Wyjście z systemu jest szansą na złamanie kodów, czyli na przerwanie programu symulacji. Rebelianci, tak jak agenci Matrixa, mają wiedzę na temat kodów i potrafią z niej korzystać, ale w odróżnieniu od tych ostatnich, nie wykorzystują jej aby utrzymać iluzję, ale aby ją ujawnić. Żaden z rebeliantów nie osiągnął jednak takiego stanu świadomości, dzięki któremu byłby w stanie tę potężną symulację zdemontować. Tylko Neo ma wgląd w szerszą świadomość i ten nowy punkt widzenia pozwala mu w pełni pojąć, czym jest Matrix. Nagle staje się on prawdziwie świadomym „programem”, widząc wszystkie zabezpieczenia systemu z poziomu wyższej jaźni.

Twórcy *Matrixa* pokonali pesymizm cyberpunka, pokazując naturę ludzkiego trwania. Człowiek nie stanie się przecież doskonalszy, przechodząc metamorfozę

w cyborga. Sztuczne „udoskonalenie” ludzkich cech, możliwości i mocy kreuje raczej sytuację alienacji, oddala człowieka od możliwej do uchwycenia prawdy, mnoży byty pozbawione autentycznego źródła życia. Ludzkość nie stanie się też lepsza, tworząc maszyny autonomiczne, bo wówczas zagrożona jest jej wolność. Jako użytkownicy potrzebujemy maszyn funkcjonujących w naszym interesie, a nie w ich własnym. Marian Mazur słusznie zauważa: *Z punktu widzenia interesu użytkownika skonstruowanie maszyny autonomicznej byłoby równoznaczne z daniem jej prawa do błędu – jak gdyby człowiek za mało jeszcze miał kłopotów ze zwykłymi automatami, którym takiego prawa nie dał. Zresztą jakże oczekiwać, żeby automaty działały jak ludzie, skoro tak często wymaga się, żeby ludzie działali jak automaty*²⁶.

W *Matrixie* agent Smith jest obrazem wzorcowej autonomicznej maszyny, której człowiek przekazał całą swoją wiedzę. Podczas przesłuchania Morpheusa, odłączając się od systemu, wyznaje, że nienawidzi Ziemi (*tego zoo, więzienia...*), ludzi (będąc ssakami zachowują się jak wirusy) i przede wszystkim... smrodu, którym nasiąka, odkąd zaczął myśleć jak człowiek. Tenże agent okazuje się ekranem „ego” człowieka ery informacji, rzecznikiem cyberpunkowej ideologii negacji, która wypiera się cielesności, jest przepelniona nienawiścią do ludzkich słabości, a cyberprzestrzeń traktuje jak wyzwolenie kosmicznego geniuszu. W obrazie braci Wachowskich maszyny, chcąc utrzymać władzę nad ludźmi, zaprogramowały idealny świat. Ale żaden człowiek nie potrafił przeżyć w tym symulowanym Edenie. Maszyny zaczęły więc symulować Eden na miarę człowieka: z cierpieniem, głodem i bogatą sferą lęków. To skutecznie podtrzymywało uzależnienie ludzi od maszyn.

Matrix wyeksplikował i pokazał to, co cyberpunk emitował – zagubienie w rzeczywistości będącej efektem kreacji człowieka. Rzeczywistość ta wymyka się jednak jego kontroli. Ten film również konkretyzuje tę potężną sferę negacji, jaką manifestuje cyberpunk, symulując czas po spełnieniu się przesłania z kultowych powieści Gibsonowskich. Symulacja pozwala ujrzyć to, co tak naprawdę boimy się przewidywać – zagrożenie rzeczywistością *Matrixa*. Nawet jeśli istniałaby taka rzeczywistość, to *Matrix* zaszczepta w nas wiarę, że maszyny nigdy nie zdołają zrozumieć prawdziwej natury człowieka, bo nie mogą poznać natury trwania. Trwanie jest gwarancją wolności. Ta krzepiąca myśl nadaje manifestacji cyberpunkowej, jaką w gruncie rzeczy jest *Matrix*, pozytywny wymiar.

JOANNA SPALIŃSKA-MAZUR

²⁶ Cyberpunk jest produktem atmosfery lat 80., jednak jego korzenie to 60-letnia tradycja współczesnej literatury SF – twierdzi Brus Sterling w *Przedmowie do lustrzanek*. Symbolem ruchu od 1982 roku są lustrzane okulary przeciwsłoneczne, a wspólne wszystkim twórcom tematy to: motyw ingerencji w ciało (sztuczne kończyny, wszczepione podzespoły; chirurgia plastyczna, inżynieria genetyczna) oraz w umysł (interfejsy komputera i mózgu, sztuczna inteligencja, neuroche-

mia). Celem cyberpunków jest szeroki, globalny punkt widzenia. Kultowa powieść *Neuromancer* (1984) Williama Gibsona – kwintesencja cyberpunka – rozgrywa się w Tokio, Istambule, Paryżu. Narzędzia globalnej integracji – satelitarna sieć mediów, wielonarodowe korporacje – fascynują cyberpunków i niezmiennie pojawiają się w ich utworach. Por.: B. Sterling, *Przedmowa do lustrzanek*, tłum. E. Frelik, „Magazyn Sztuki”, 1998, nr 1. Oryginalne wydanie antolo-

- gii tekstów cyberpunków ukazało się w Nowym Jorku w 1985 roku. Patrz: *The Cyberpunk Anthology*, wyd. B. Sterling, New York 1986. Obszerny wybór tekstów poświęconych kulturze cyberpunka w języku polskim ukazał się w numerze 1 „Magazynu Sztuki”, j.w. W dziedzinie filmu za prekursorski uznaje się film R. Scotta *Łowca androidów* (*Blade Runner*). Spośród znanych produkcji zaliczanych do tego nurtu należy wymienić m. in.: *The Net*, *Johnny Mnemonic*, *Total Recall*. Patrz: *A History of Cyberpunk Films. From Cyberpunk to cybertech*, w: <http://www.qmw.ac.uk/~english/cbl/project/taz/neil2b.htm>
- ² Patrz: P. Frelík, *Cyberpunk*, „Magazyn Sztuki”, dz. cyt., s. 122.
- ³ Pojęcie cyberprzestrzeni spopularyzował William Gibson, jeden z czołowych twórców prozy cyberpunkowej, autor trylogii: *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1987), *Mona Lisa Over Drive* (1989).
- ⁴ Por.: A. Myszala, *Cyberprzestrzeń – wprowadzenie*, „Magazyn Sztuki”, dz. cyt., s. 6l.
- ⁵ Por.: S. Bukatman, *Terminal Identity*, Durham&London, Duke University Press 1993.
- ⁶ Por.: F. Davis, *Komputer. Wszechświat*, tłum. M. B. Guzowska, „Magazyn Sztuki”, dz. cyt., s. 106-108.
- ⁷ Donna Haraway pisze o paradoksie historii cyborgów: jest ona pozbawiona początku, ale jednocześnie powiązana z mitem androgynicznym. Por.: D. Haraway, *Manifest Cyborga*, „Magazyn Sztuki”, dz. cyt., s. 207-208.
- ⁸ Patrz: M. C. Taylor, E. Saarinen, *Imagologies, Media Philosophy*, New York 1994.
- ⁹ Jung definiował „ja” jako zespół wyobrażeń, który stanowi centrum mego pola świadomości i który ma, zdaje się, wysoki stopień ciągłości i tożsamości. Całe nasze doświadczenie świata zewnętrznego i wewnętrznego musi przejść przez „ja”, aby w ogóle mogło być dostrzeżone. Por.: C.G. Jung, *Psychologische Typen*. Cytat za: J. Jacobi, *Psychologia C. G. Junga*, tłum. S. Lypacewicz, Warszawa 1993, s.19-21.
- ¹⁰ Por.: M. Featherstone i R. Burrows, *Cultures of Technological Embodiment: An Introduction*, w: *Cyberspace. Cyberbodies. Cyberpunk*, M. Featherstone i R. Burrows (red.), London 1996.
- ¹¹ Szczegółowy model systemu autonomicznego przedstawia w swej książce M. Mazur., *Człowiek jako system autonomiczny*, w: tegoż, *Cybernetyka i charakter*, Warszawa 1976, s.163-173.
- ¹² Por. rozważania na temat tego, że człowiek jest systemem autonomicznym, tamże, s. 167-169.
- ¹³ Tamże, s. 173; podkreślenia moje.
- ¹⁴ Patrz: <http://www.geocities.com/Hollywood/Trailer/4902/matrix.html>; <http://www.cnn.com/SHOWBIZ/Movies/9904/09/review.matrix>; <http://www.filmgeek.com/pages/matrix.htm>
- ¹⁵ Patrz: <http://www.filmgeek.com/pages/matrix.htm>
- ¹⁶ Por. B. Sterling, dz. cyt., s. 114-119.
- ¹⁷ C.G. Jung, *Przedmowa*, w: D.T. Suzuki, *Wprowadzenie do buddyzmu zen*, tłum. M. i A. Grabowsky, Warszawa 1992, s. 21-22.
- ¹⁸ Patrz: N. Postman, *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, przeł. A. Tanalska-Dulęba, Warszawa 1995.
- ¹⁹ D.T. Suzuki, *Wprowadzenie do buddyzmu zen*, dz. cyt., s. 68-70.
- ²⁰ Tamże, s. 42-43.
- ²¹ Patrz: G. Deleuze, *Bergsonizm*, tłum. P. Mrówczyński, Warszawa 1999, s. 31, 37.
- ²² Umysł Buddy objawia się, kiedy zostaje wy-ciszony dualizm przedmiotu i podmiotu, kiedy udaje się zapomnieć o nich obu, kiedy wznosimy się ponad intelekt i odrywamy od rozumu. Patrz: D.T. Suzuki, dz. cyt., s. 45.
- ²³ Satori można zdefiniować jako intuicyjne wejście stojące w opozycji do poznania intelektualnego i logicznego. To zdobycie nowego punktu widzenia, z którego ogląda się istotę rzeczy. Satori oznacza wyłonienie się nowego świata, do tej pory nie dostrzeżanego w chaosie dualistycznego umysłu. Patrz: D.T. Suzuki, dz. cyt., s. 94-95.
- ²⁴ Tamże, s. 117.
- ²⁵ C.G. Jung, *Przedmowa*, w: D.T. Suzuki, dz. cyt., s. 10.
- ²⁶ M. Mazur, dz. cyt., s. 269.