

MATRIX

og ulydighedens evangelium

Af Rune Engelbreth Larsen

Af samme forfatter

Forsvar for verden, 1994

Det nye højre i Danmark, 2001

Terrormyten og det amerikanske imperium, 2003

MATRIX

og ulydighedens evangelium

Af Rune Engelbreth Larsen

Bindslev

Matrix og ulydighedens evangelium

© Rune Engelbreth Larsen, 2004

Omslagsdesign: Jakob Hjort / www.jakobhjort.dk

Idé: Rune Engelbreth Larsen

Bogen er sat med New Century Schoolbook

Printed in Latvia 2004

ISBN 87-91299-12-8

Forlaget Bindslev

Forlagsgruppen Bindslev ApS

www.forlagetbindslev.dk

Til Uta, min elskede hustru

Indhold

Forord	9
1. Hvad er MATRIX?	13
Matrix og Wachowski-brødrene	13
Maskinen og mennesket	17
Den metafysiske filmrevolution	23
2. MATRIX og messianismens genkomst	34
Neo og Kristus	34
Arkitekten og Demiurgen	39
Oraklet og Slangen	50
3. MATRIX og mytologiens rekonstruktion	65
Programmører og guder	65
Neo og Vishnu	68
Yin og Jahwe	75
4. MATRIX og virkelighedens reetablering	81
Det hyperreelle blændværk	81
Den utilgængelige virkelighed	86
Den paradoksale verden	93
5. MATRIX og meningen med galskaben	103
Tro, håb og kærlighed	103
Oprørets cyklus	108
Ulydighedens evangelium	115
Appendiks: Referencer i MATRIX	123

*Evig og uden Forandring
Er kun det Tomme.
Alt, hvad der var og der er
Og hvad der skal komme,
Vækkes, spirer og fødes,
Skifter, ældes og dødes.*

*Kloder have vandret
Hvor Kloder nu vandre,
En Gang i Tiderne
Kommer der andre.
Hvad der er Livets maa gaa og komme,
Evig er ene Rummet det tomme.*

J. P. Jacobsen

Forord

Matrix-fænomenet brød overraskende gennem filmindustriens lydmur i påsken 1999, da der var premiere på Andy og Larry Wachowskis spektakulære science fiction-film, *The Matrix* med Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Laurence Fishburne og Hugo Weaving i hovedrollerne. Filmen indspillede ca. 28 millioner dollars alene i åbningsweekenden og har siden indspillet over 450 millioner dollars verden over.

Samme år gik forfatter- og instruktørbrødrene i gang med at arbejde på yderligere to film, *Matrix Reloaded* og *Matrix Revolutions*, som fik premiere i henholdsvis maj og november 2003. Til sammen har de tre film i dag indspillet omkring halvanden milliard dollars og er blandt de meste indbringende film i historien.

Så meget desto mere er det bemærkelsesværdigt, at disse film mere end nogen anden blockbuster er spækket med udspekulerede referencer, analogier og metaforer fra filosofi-, litteratur- og religionshistorien, som ellers synes skræddersyet til et smalt publikum.

Men ikke mindst takket være de mange action-scener og et overflødigshorn af special-effects er resultatet imidlertid blevet tre, bredt appellerende science fiction-film, der samtidig rummer mange og

flertydige lag, som publikum kan vælge at dykke ned i eller ej. Ikke ulig Neos valg i *The Matrix*, da han bliver stillet over for valget mellem at indtage én af to piller og således enten lade sig nøje med verdens overfladiske tilsynkomst eller vove at udforske det, der ligger bag, og som han just er begyndt at ane: »Hvis du tager den blå pille, slutter historien her. Du vågner op i din seng og tror, hvad end du måtte tro om det hele. Hvis du tager den røde pille, bliver du i Eventyrland, og jeg viser dig, hvor dybt kaninhullet er.«

Neo vælger den røde pille og falder ned i »kaninhullet« ligesom Alice i Lewis Carrolls berømte fortælling, *Alice in Wonderland*. I *Matrix* og *ulydighedens evangelium* forsøger vi at følge med ned i kaninhullet og se nærmere på, hvor *Matrix*-trilogiens underliggende lag fører hen.

Det betyder ikke, at trilogien kan eller skal analyseres udtømmende i en kortfattet fremstilling som denne. Hensigten er heller ikke at erstatte den uforberedte filmoplevelse i sig selv med alskens fodnoter og teoretiseringer, men derimod at påpege og afdække dele af trilogiens spændvidde efter filmoplevelsen – og eventuelt under et nøjere gensyn. At afdække nogle væsentlige elementer og måske forøge forudsætningerne for at dykke videre, både inden for og ikke mindst uden for trilogien, og undervejs give nogle bud på, hvordan dette usædvanlige film-fænomen placerer sig i et bredere samtidsbillede.

Jeg forudsætter, at læseren har set alle tre film og redegør derfor kun nødtørftigt for de bærende grundtræk, samt lejlighedsvist for visse, isolerede handlingsforløb, hvor det måtte lette fremstillingen i øvrigt. Skulle der alligevel være enkelte, som får lyst til at læse videre uden at have set filmene, er det dog ikke et umuligt forehavende. Blot må man være forberedt på, at væsentlige af filmenes overraskelsesmomenter i givet fald er tabt for et senere gennemsyn, eftersom fremstillingen uundgåeligt refererer til mange konkrete hændelser, herunder trilogiens slutning i *Matrix Revolutions*.

De få, som ikke har set filmene, og som ikke vil have deres filmoverraskelser røbet og dermed ødelagt, være hermed advaret.

Selv om *The Matrix* kan ses uafhængigt af efterfølgerne, fremstår de tre film i deres helhed som en fremadskridende og sammenhængende trilogi, og som sådan bliver de i det følgende analyseret. Trilogien er desuden blevet fulgt op af et computerspil, en række tegnefilm og tegneserier, samt en omfattende hjemmeside (www.thematrix.com), der udbygger filmenes univers.

For begrænsningens skyld er det dog kun de tre biograf-film, der vil blive inddraget her, og lejlighedsvis referencer til tegnefilmene med fællestitlen *Animatrix*, mens tegneserierne, computerspillet og de mange tilhørende oplysninger fra den officielle

hjemmeside i »Zion Archives« ikke berøres. Nok udvider alle disse tilføjelser både fortællingen og fortolkningsmulighederne i Matrix-universet, men de følgende kapitler om trilogien vil dog også kunne supplere perspektiverne herpå med en række vinkler fra trilogien, der kan genfindes (og suppleres og/eller korrigeres) i de øvrige Matrix-medier.

Kort fortalt er bogens anliggende primært en analyse af historien, sekundært af fænomenet »Matrix«, hvilket indebærer en afkodning af nogle af trilogiens grundlæggende referencer (hvoraf nogle af de vigtigste er samlet i en kortfattet oversigt bagest i bogen). Der er med andre ord ikke tale om en vurdering af skuespilpræstationer eller specifikke filmiske kvaliteter (eller mangel på samme) – det overlader jeg til filmhistorikere og andre filmeksperter, som har forstand på den slags.

Anbefalinger af yderligere læsning, herunder udvalgte artikler og links fra Internet kan findes på bogens hjemmeside: www.humanisme.dk/matrix.

Afslutningsvist vil jeg især gerne takke gode venner for berigende samtaler om alverdens emner med afsæt i Matrix-trilogiens univers, ikke mindst Ali Nicolaisen, Niels Allan Larsen og Mikkel Johannsen.

Rune Engelbreth Larsen

1. Hvad er MATRIX?

Matrix og Wachowski-brødrene

Agent Smith: »Why, Mr. Anderson? Why do you do it? Why get up? Why keep fighting? Do you believe you're fighting for something? For more than your survival? Can you tell me what it is? Do you even know? Is it freedom? Or truth? Perhaps peace? Yes? No? Could it be for love? Illusions, Mr. Anderson. Vagaries of perception. The temporary constructs of a feeble human intellect trying desperately to justify an existence that is without meaning or purpose. And all of them as artificial as the Matrix itself ...«

Matrix-trilogien er bygget op som en række komplekse puslespil i form af talrige referencer og tegn, der griber ind i hinanden på kryds og tværs og derfor også kan udlægges på flere forskellige måder.

Derfor er det også på sin plads indledningsvist at knytte et par bemærkninger til Wachowski-brødrene, der har skabt historien og instrueret filmene, og som naturligvis har ønsket at fortælle en meningsfuld historie. Spørgsmålet er bare *hvilken* historie – for personligt har de holdt utrolig lav profil, og der er heller ingen foregribende spor at finde i deres tidligere produktion.

Deres historie i filmbranchen begynder med manuskriptet til *Assasins* (1995), der bliver instrueret af Richard Donner og har Sylvester Stallone og Antonio Banderas i hovedrollerne. Den endelige film afviger imidlertid så meget fra det oprindelige manuskript, at de forgæves forsøger at få deres navne slettet fra credit-listen.

Assasins bliver dog adgangsbilletten til deres filmkarriere, og med større held skriver og instruerer de den væsentlig mere interessante og kritiker-roste *Bound* (1996) med Jennifer Tilly og Gina Gershon i hovedrollerne.

Wachowski-brødrene er således ikke ubeskrevne blade, men trods alt langt fra heller store navne i filmens verden, da de skal rejse den fornødne kapital til filmatiseringen af *The Matrix*, hvortil manuskriptet allerede er blevet udarbejdet før indspilningen af *Bound*.

Som nævnt er de generelt overordentlig tilbageholdende med at kommentere dette projekt og har omhyggeligt overladt PR-interviews til bl.a. filmenes producent, Joel Silver, og diverse skuespillere. I kontrakten for *Matrix Reloaded* og *Matrix Revolutions* er det således ekstraordinært stipuleret, at de ikke behøver lade sig interviewe, hvorfor deres egne udlægninger af *Matrix*-trilogien er af særdeles begrænset omfang.

I et meget sjældent interview i *New York Times* den 5. april 1999, forklarer de dog, at manuskriptet

til *The Matrix* er resultatet af en syntese af vidt forskellige interessefelter, der bl.a. kommer til udtryk i bestræbelserne på at »gøre mytologi relevant i en moderne kontekst«. De udnævner *Odysseen* til deres favoritbog, som de også i forbindelse med produktionen af *The Matrix* har læst og genlæst.

I november 1999 besvarer de endvidere en række fan-spørgsmål på Internet, men det forbliver yderst sparsomt, hvad deres udsagn tilføjer spekulationerne om fortolkningerne af *Matrix*, da seancen hovedsageligt består af smalltalk om tekniske detaljer, forskellige inspirationskilder, favorit-scener og den slags.

Om forholdet mellem *The Matrix* og *Bound* udtaler de kortfattet og generelt: »Begge film udforsker ideen om individet, der søger sit sande selv, i bestræbelserne på at undslippe den kasse, man ofte reducerer livet til.« De fastslår desuden, at hovedparten af den religiøse symbolik i *The Matrix* er intenderet, og at alle filmens personnavne er omhyggeligt udvalgte og har multiple betydninger. De fremhæver, at de er meget inspireret af *Alice in Wonderland*, og at ideerne om »verdener indeni verdener« er et afgørende tema. Desuden nævner de gnosticisomens relevans og udtrykker i øvrigt deres store fascination af sammenfald mellem visse naturvidenskabelige og religiøse erkendelser – uden at komme nærmere ind på hvilke.

Med andre ord – ikke ret meget. I forlængelse heraf påpeger de da også, at det væsentligste er, hvordan den enkelte selv udlægger filmen(e).

Rammefortællingen, tegnene, referencerne og symbolikken i Matrix-trilogien giver individuelle fortolkningsveje, men meget lidt er tilrettelagt på vilkårlig vis, hvorfor visse ideer og budskaber er vanskeligere at komme uden om end andre.

Matrix I-III stiller de store spørgsmål: Hvad er virkeligt? Hvad er formålet? Frihed? Kærlighed? Sandhed? Hvad er meningen med det hele?

Umiddelbart betragtet synes det måske at være udtryk for en noget tilfældig sammenrodning af alt fra filosofiske problemstillinger og litterære allusioner til mytiske referencer og religionshistoriske paralleller. Nu skal man naturligvis heller ikke afkræve fiktion en overdreven stringens, men tillade en vis, filmisk »poetic license« og ikke stirre sig blind på enhver, overfladisk inkonsistens – og da slet ikke hvor der er tale om inkonsistens, der udstyrer fortællingen med berigende perspektiver.

Men med det lille forbehold in mente viser det sig ved nøjere eftersyn, at der bestemt er mening med galskaben, og at i det mindste en hel del af det, der ved første øjekast ser ud til at være ordinær inkonsistens, tilsyneladende er tilstræbt for at introducere en ny mening. At denne »mening« måske vil vise sig at være mindre konventionel og mere paradoksal

end forventet, er så noget andet, som vi selvfølgelig skal vende tilbage til.

Maskinen og mennesket

Morpheus: »What you know you can't explain, but you feel it. You've felt it your entire life, that there's something wrong with the world. You don't know what it is, but it's there, like a splinter in your mind, driving you mad.«

På overfladen er *Matrix I-III* et science fiction-epos, der udspiller sig i en fremtid, hvor bevidste maskiner udgør en trussel mod menneskeheden. Maskinen kontra mennesket er et klassisk tema, der i forskellige versioner dukker op som centralt eller perifert omdrejningspunkt i mange science fiction-film, både med og uden litterært forlæg, f.eks. *2001: A Space Odyssey* (1968), *Westworld* (1973), *Dark Star* (1974), *Demon Seed* (1977), *Star Trek The Motion Picture* (1979), *Blade Runner* (1980) og *Terminator I-III* (1984, 1991, 2003).

Matrix indoptager mange elementer, som kendes fra disse film, men iscenesætter dem i sit helt eget univers.

Maskiner har besejret deres skabere i en verdensomspændende krig, som har forvandlet jorden til en

askehob og dækket solen bag et tungt, sort skydække. Herefter bliver menneskene kunstigt fremdyrket i kolossale produktionsanlæg, hvor de må tilbringe hele livet i komaagtig tilstand, reduceret til en slags »batterier« som maskin-civilisationens levende energikilder. For at hjernen ikke helt skal hensygne, bliver menneskene imidlertid tilkoblet en computersimuleret verden, der i det store hele er en tro kopi af et moderne, vestligt samfund anno 1999 – Matrix er denne pseudoverden.

Som Morpheus forklarer i ruinhobene fra »den virkelige verden«: »Du har levet i en drømmeverden, Neo.«

På et tidligt tidspunkt efter den store krig mellem mennesker og maskiner er det imidlertid lykkedes ét menneske med ganske særlige evner at påvirke og omforme Matrix indefra. Denne usædvanlige, halvt mytologiske helteskikkelse befriir andre fra deres koma og gengiver menneskeheden håb. Efter hans død spår den mystiske kvinde, The Oracle, at han en dag vender tilbage, og at hans genkomst skal indvarsle Matrix' undergang.

De befriede bliver til en effektiv, men hårdt trængt modstandsbevægelse, som søger tilflugt i den underjordiske by, Zion, hvorfra de hacker sig ind og ud af Matrix i forsøg på at underminere den computer-genererede illusion og befri menneskene fra deres slavebundne pseudoeksistens i et ensrettet og

gennemkontrolleret samfund af den mest udspekulerede slags. »Hvad er Matrix? Kontrol,« understreger Morpheus: »Et fængsel, som du ikke kan se, ikke kan røre og ikke kan smage – et fængsel for sindet.«

Bag den overordnede fortælleramme formidles en reaktualiserende nytolkning af skræmmende elementer fra det tyvende århundredes store dystopier af George Orwell, Franz Kafka og Aldous Huxley, henholdsvis opgøret med den iscenesatte og overvågede (pseudo)virkelighed, den absurde meningsløshed og det apatiske, teknologiske »paradis«.

Parallellerne til *1984* er udviklet i detalje.

I Matrix-trilogien er det Maskinerne, der står bag den udspekulerede undertrykkelse, i *1984* er det Partiet, men i begge tilfælde betjener magthaverne sig af en konstrueret pseudovirkelighed med en tilhørende, fiktiv fortid.

»Vi behersker materien, fordi vi behersker menneskenes tanker. Virkeligheden befinder sig inden for i menneskenes hjerner,« hedder det om magthavernes strategi i *1984*. I *The Matrix* er materien reduceret til »elektriske signaler, fortolket af din hjerne,« eller som Morpheus uddyber: »Matrix er overalt. (...) Du kan se den, når du kigger ud af dit vindue, eller når du tænder dit fjernsyn. Du kan mærke den, når du går på arbejde. Når du går i kirke. Når du betaler din skat. Det er den verden, der er blevet trukket ned over dine øjne for at blinde dig og skjule sandheden.«

Hvilken sandhed, spørger Neo, og Morpheus svarer:
»At du er en slave.«

Trods hele propagandaapparatets effektivitet følger Winston i 1984 instinktivt, at noget er galt: »... den stumme protest inden i en, den instinktive følelse af, at de forhold, man levede under, var utålelige, og at de engang måtte have været anderledes.« Neo oplever noget lignende, her ekspliciteret af Morpheus: »Du har følt det hele dit liv – der er noget galt med verden. Du ved ikke, hvad det er, men det er der, som en splint i din hjerne, der driver dig til vanvid.«

Om Winston siger torturbødlen O'Brien i 1984: »Du er en fejl i mønsteret, Winston. Du er en plet, der må fjernes.« I Matrix-trilogien kalder agenter Neo for »anomalien«, om hvem The Architect uddyber: »Du er eventualiteten af en anomali, som jeg trods mine intense bestræbelser ikke har været i stand til at udslette fra det, der ellers er en harmoni af matematisk præcision.«

I 1984 er »værelse 101« det frygtede torturkammer, i hvilket oprørske individer ved hjælp af grusomme metoder bringes til at tro på den falske virkeligheds realitet; Neo bor i nr. »101«, mens han som Thomas Anderson endnu er uvidende om at være fanget i den virtuelle virkelighed.

I 1984 er Winston for så vidt det sidste menneske: »Din art er uddød, vi er jeres arvtagere,« siger O'Brien på vegne af Partiet. I *The Matrix* er det Morpheus'

torturbøddel, Agent Smith, der tilsvarende bedyrer: »Evolution, Morpheus, evolution. Ligesom dinosaurerne. I har haft jeres epoke. Fremtiden er vores verden, Morpheus, fremtiden er vores epoke.«

Partiets undertrykkelsesmekanisme består altså i 1984 i at tvinge individet ind i en ensrettet »sandhed« og »virkelighed«, som magthaverne har 100 procent kontrol over, hvor to og to kan være fem, hvis det er hensigtsmæssigt for systemet, hvor »krig er fred, frihed er slaveri, uvidenhed er styrke«.

Som O'Brien forklarer Winston: »Du tror, at virkeligheden er noget objektivt, noget ydre, der har sin egen eksistens. Du tror også, at virkelighedens natur er selvindlysende. Når du narrer dig selv til at tro, at du ser noget, går du ud fra, at alle andre ser det samme som du. Men jeg kan fortælle dig, at virkeligheden ikke er noget ydre. Virkeligheden eksisterer i den menneskelige hjerne og kun dér. Ikke i det enkelte menneskes hjerne, for han kan tage fejl og lever i alle tilfælde kun kort, men i Partiets hjerne, for Partiet er kollektivt og udødeligt. Det, som Partiet anser for at være sandhed, er sandhed. Det er umuligt at se virkeligheden undtagen gennem Partiets øjne.«

Erstatter vi »Partiet« med »Maskinen«, er denne undertrykkelsesmekanisme helt identisk med den, vi finder i *Matrix I-III*, hvor denne »virkelighedskontrol« er udviklet til sit alleryderste, fordi menneskene ikke blot »indoktrineres«, men fordi deres hjerner

radikalt »fodres« med elektriske stimuli, der konstruerer en virtuel virkelighed, som af samme grund erfares lige så empirisk konkret som den oprindelige virkelighed, den har erstattet.

Oprørerne i de to fortællinger reagerer imidlertid forskelligt herpå. I 1984 insisterer de på objektiviteten; Winston forsøger f.eks. at modstå torturen ved at fastholde, at to og to er fire.

Neo og Morpheus bevæger sig derimod overraskende i en anden retning. De bekæmper unægtelig magthavernes virtuelle virkelighed, men filmene understøtter snarere end underminerer den opfattelse, at virkeligheden i en vis forstand er et resultat af menneskelig hjerneaktivitet. Hvad det kan tænkes at indebære, skal vi vende tilbage til i kapitel 4.

Parallellerne til Orwells skræksscenario er uundgåelige og betydningsfulde. *Matrix I-III* benytter den 1984-agtige rammefortælling til iscenesættelsen af et politisk opgør med magthavernes ensretning, sandhedspatent og »virkelighedskontrol«. Det er essentielle pointer, som vi også skal vende tilbage til – men *Matrix*-trilogien er mere end det.

Aldrig så snart er man dykket længere ned i fortællingen, før en lang række dybereliggende paradokser folder sig ud, og »mennesket kontra maskinen« ud over at være et billede på »mennesket kontra magten« transformeres i utallige fortolkningsmuligheder.

Her åbnes ikke mindst for en bredere horisont af

tilsyneladende metafysisk karakter, og som vi allerede har bemærket, er det ikke mindst denne retning, som Wachowski-brødrene udtrykker særlig interesse for i deres bestræbelser på at »gøre mytologi relevant i en moderne kontekst«.

Det indebærer, at erkendelsesrejsen ikke bare har mytisk karakter for filmenes hovedperson, Neo, men at noget tilsvarende også må gælde afdækningen af i det mindste *væsentlige* dele af filmenes tematik. Dermed synes trilogien på overfladen at skrive sig ind i visse paradoksale tendenser i tidsånden, nemlig de tilsyneladende uudryddelige rester og brudstykker af religionernes og myternes arvegods, der i vore dages nok så sekulariserede Vesten sniger sig tilbage med massiv vedholdenhed, og som går på kryds og tværs af verdslige, politiske problemstillinger.

Den metafysiske filmrevolution

Trinity: »It's the question, Neo. It's the question that drives us. It's the question that brought you here. You know the question, just as I did.«
Neo: »What is the Matrix?«

Al sekularisering til trods har religiøse tendenser i vidt forskellig form tag i tiden. Det sker f.eks. på den ene side i form af hele det »alternative« marked for

livsanskuelser, der omfatter alt fra spåkoners kaffe-grums og astrologers pseudovidenskab til spektakulære forestillinger om åndernes magt og det overnaturliges kraft – men vi ser det på den anden side også i kunstnerisk form, hvor socialrealisme udfordres af magisk realisme i alverdens afskygninger.

Reminiscenser fra årtusinders myter og tro myldrer tilbage i bl.a. filmens og litteraturens nye og oftest forvrængede skikkelser som dobbelttydige metaforer og symboler eller som konkrete fænomener fra en magisk fabelverden. Det sker naturligvis ikke mindst i fortælle- og filmkunstens stadig mere rummelige *fantastiske genre*, der spænder fra behersket, eventyrlig magi som familieunderholdning til ubehersket brutalitet for splatterfilm-entusiaster.

Harry Potter og *Lord of the Rings* er vel symptomatiske for store dele af tendensens globale, litterærfilmiske karakter, men den manifesterer sig også i en underskov af fantasy i flere medier. Også tv satser på populærmystikken – for få år siden skulle man således til kristent lokal-tv's ukristelige sendetider for at se tv-healere uddrive onde ånder og tilsyneladende rejse lamme mennesker fra deres kørestole. I de senere år har disse og mange andre »mirakel-seancer« imidlertid indtaget de etablerede kanaler i familieprogrammernes bedste sendeflader (f.eks. *Åndernes magt*, *Troldmandsskolen*, *Klarsyn*, *Oraklerne* og *Den sjette sans*).

Dæmoner og engle, magi og trolddom flourerer eksplisit i populære tv-serier som *X-files*, *Buffy*, *Angel*, *Sabrina – skolens heks* og *Heksene fra Warren Manor*, for slet ikke at nævne oceaner af computerspil, tegneserier, tegnefilm og rollespil.

Myter, sagn og legender har altid været godt filmstof og er selvfølgelig ikke blevet det i mindre grad, i takt med at special effects er blevet mere og mere avancerede. Det er blevet muligt at filmatisere mytiske forløb og religionshistoriske fænomener fra guder og dæmoner til trolde og genfærd med stadig stigende »realisme« – helt eller delvist lånt og inspireret fra mytologien. Når det gælder »religiøsitetens« evne til at snige sig ind ad bagvejen, er biografmørket åbenbart særlig ideelt, for der findes snart sagt ikke den mirakuløse myte eller det magiske folkeeventyr, som vor tids special effect-virtuoser ikke kan fremstille med forunderlig, filmisk troværdighed.

Ikke mindst den revolutionerende udvikling inden for computeranimation har utvivlsomt medvirket til at skabe et væld af blockbuster-film, der frivilligt eller ufrivilligt står i stor gæld til religionshistorien og mytologien, lige fra horror- og science fiction-film til klassiske spøgelseshistorier og familieunderholdning, hvoraf *Matrix*-trilogien, *Lord of The Rings*-trilogien, *Star Wars*-serien og *Harry Potter*-filmatiseringerne er blandt de mest udbredte og indbringende eksempler, men ikke står alene.

Det gælder også film fra de senere år som bl.a. *Pi* (1998), *Stigmata* (1999), *What Lies Beneath* (2000), *The Mothman Prophecies* (2001), *The Others* (2002) og *Signs* (2002). Og for at det hele nu ikke skal blive helt udenlandsk, er det mytologiske og religiøse islæt f.eks. også uomgængeligt i så forskellige danske film som henholdsvis tegnefilmen *Drengen, der ville gøre det umulige* og Lars von Triers *Breaking the Waves*, om end det er undtagelsen og langt fra reglen i dansk filmproduktion.

Der er naturligvis betydelige genremæssige og kvalitative forskelle disse eksempler imellem, men fællestrækket er, at havde det ikke været for religionshistorien og religionsfænomenologien og kreative sjæles evne til at udnytte (og ofte forvrænge) elementer herfra, ville der ikke være mange filmstrimler tilbage af ovenstående produktion – eller de ville i det mindste have set markant anderledes ud.

Som bekendt er det nye ikke, at fænomener fra religionshistorien blander sig i film (Jesu lidelseshistorie og andre bibelske fortællinger er filmatiseret et utal af gange), men at nye synteser bliver til verdensomspændende biograffænomener som især *Lord of the Rings*, *Star Wars* og *Matrix I-III*, der træder ud af etablerede religionsforståelser, og hvis gennemslagskraft samtidig antager noget nær kultiske dimensioner i den vestlige verden.

F.eks. opgør søgemaskinen Google lister over de mest udbredte søgeord på Internet, og blandt over 55 milliarder søgninger på Google globalt set i 2003 var »harry potter« den næsthøypigste søgning, kun overgået af »britney spears«, mens »matrix« var nr. 3 og »lord of the rings« nr. 8.

Den ekstreme udbredelse er ikke sket uden litterær gæld; f.eks. skylder *Star Wars* og *Matrix I-III* ikke så lidt til Frank Herberts flerbinds science fiction-epos, *Dune*, om end forskellige aspekter heraf. Herberts messianske hovedperson, Paul Atreides reaktualiserer ligeledes utallige religionshistoriske og mytologiske pointer, ikke mindst inspireret af islam. Første bind blev genstand for en mislykket filmatisering af David Lynch i 1984, mens tv-serierne *Dune* (2000) og *The Children of Dune* (2003) er baseret på hele Frank Herberts fortælling og holder sig langt tættere til romanerne.

Midt i gennemsekulariserede vestlige samfund, hvor islam er ildset, hvor jødedommen lever et tilbagetrukket liv i snævre cirkler (bortset fra Israel), og hvor kristne kirker rummer stadig færre kirkegængere, skovles milliarder af dollars ind på direkte og indirekte fremstillinger af profeter og guder i film, litteratur, tegneserier, rolle- og computerspil, hvor skæbnetunge fortællinger trækker ordinære mennesker ud i ekstraordinære kampe, eller hvor ekstraordinære outsiders bliver helte imod alle odds og trods

al logik. Mens kirker står tomme, valfarter millioner af unge i biograferne og butikkerne for at sikre sig det seneste evangelium i *Lord of the Rings*-sagaen og de nyeste »skriftsteder« fra The Oracle i *Matrix* eller fra *Star Wars*' Jedi-orden. Børn bliver opkaldt efter heltene fra *Lord of the Rings*, og storstilede lege organiseres i skove, hvor både børn og voksne klæder sig ud og opfører sig som Tolkiens figurer.

At det er action-scener og special-effects, som trækker hovedparten af publikum til filmene, og i langt mindre grad eventuelle filosofiske pointer og udspekulerede religiøse paradokser (eller lomme-filosofiske og pseudoreligiøse aspekter, om man vil), gør kun tendensen så meget desto tydeligere. For heri adskiller filmenes og populærkulturens multireligiøse univers sig naturligvis ikke fra de spektakulære historier, med hvilke de fleste religioner er opstået eller iscenesat.

Flere af disse film- og kultfænomener analyseres endvidere med eksegetisk akkuratets af fans på titusindvis af hjemmesider i tusindvis af formelle eller uformelle fanklubber og diskussionsfora, som ligger helt og aldeles uden for f.eks. kirkernes, synagogernes eller moskeernes domæne.

I de senere år synes fænomener fra religionshistorien og mytologien med andre ord at danne direkte og indirekte grundlag for film med verdensomspændende massetiltrækningskraft, hvor de mest

længselsfuldt ventende fans slår lejr uden for biograferne i dage- eller ugevis før premieren på deres foretrukne epos og ofrer i dyre domme på alverdens produkter i tilknytning hertil.

Der er tale om en type film, som ofte har det fælles, at de viser en verden, påvirket af fundamentale over- eller ikke-naturlige drivkræfter, der til tider opererer med flere lag i virkeligheden eller parallelle universer, som hovedpersonerne kan afdække og bruge i kampen mod alskens uretfærdigheder. Om det er Peter Parker, der opdager sit »kald« som Spiderman, eller Mr. Anderson, der finder sit »sande jeg« som Neo, om det er Harry Potter eller Luke Skywalker, der »indvies« på Hogwarts trolddomsskole eller i Jedi-mysterierne, eller om det er den lange kamp for at destruere Magtens Ring, som forener heltene i *Lord of the Rings*, er og bliver det troen på at kunne og skulle gøre det umulige, og ofte den stædige insisteren på håbet og kærligheden, der styrker hovedpersonerne – og altid tvivlen, der svækker dem.

Det er, om ikke »religion« som sådan, så utvivlsomt en form for implicit troslære i ganske basal forstand, om så ånden eller guddommen(e) bliver til *the Force* eller *the Source* eller noget helt tredje.

Matrix I-III er på mange måder en syntese af disse tendenser i samtiden i al deres mangfoldige idérigdom og kvalitative spændvidde fra det platte til det sublime. Film-trilogien er således langt mere

eksplicit i sin religiøsitet, fordi den er så belæsset med konkrete religionshistoriske referencer, og fordi den grundlæggende kredser vedholdende om paradokset med religionernes (og mystikernes) metafysik i form af et dybereliggende formål med livet og en eller flere »virkeligheder« ved siden af den umiddelbare verden. Hvor vores rationelle og sekulariserede verdensbillede finder kausalitet og tilfældigheder, åbenbarer disse film formål og skæbne.

Verdens umiddelbare tilsynekomster giver derfor ofte anledning til tvivl, en nagende anelse om, at virkeligheden »i virkeligheden« er hildet i et bedragerisk slør, der skjuler hemmeligheder og dybder, som kun vanskeligt lader sig afdække – som Trinity siger til Neo: »Det er spørgsmålet, Neo. Det er spørgsmålet, der driver os. Det er spørgsmålet, som bragte dig her. Du kender spørgsmålet, ganske som jeg gjorde.«

»Hvad er Matrix?« Hvad er virkeligt, hvad er bedrag, hvad er sandt, hvad er falsk – ja, hvad er *meningen*?

De uløste spørgsmål, den tilbagevendende tvivl ved autoriteterne, ved lederne og ved hele systemet fører måske til banal eskapisme fra den stadig mere uoverskuelige verden – men måske er det, der er eskapisme i systemets øjne, netop vejen ud af systemets spindelvæv i oprørernes øjne.

I *Matrix I-III* er »spørgsmålet«, som Trinity henryder til – eller »splinten« i hjernen, som Morpheus

siger – udtryk for lidt af det hele. Men allermest er det et udtryk for en åbenbart uudryddelig religiøs impuls efter en dybere mening med livet, der finder sit afløb de mest uventede steder.

Der kan gives mange forklaringer på baggrunden for, at vi trods sekulariseringen ser en bølge af metafysiske fænomener i global, filmisk iscenesættelse med masse-appeal og en kultisk dyrkelse af replikker og filmiske detaljer – men hvad end forklaringen er, er det en kendsgerning, at det sker.

Få steder er det så tydeligt som netop i Wachowski-brødrenes iscenesættelse, og ikke mange detaljer er overladt til tilfældighederne, når vi paradoksalt bevæger os fra Matrix' virtuelle univers og Zions underjordiske virkelighed til maskinernes mørke, futuristiske bykomplekser – og når Neo fanges »imellem« verdenerne på en mystisk undergrundsstation med det betegnende navn *Mobil Avenue* (»Mobil« er et anagram for »Limbo«).

Men finurlighederne rækker langt videre end som så. Personnavne, værelsesnumre, nummerplader, gadenavne, skilte og bogtitler, sågar ørenringe, cigaret-pakker, interiør og meget andet er ofte konstrueret som små spidsfindige tegn.

En bogtitel henviser f.eks. til den franske filosof, Jean Baudrillards *Simulacres et simulation*, referencer alluderer som nævnt til Lewis Carrols *Alice in Wonderland* og andre til Frank Baums *The Wizard of*

Oz. En af oprørerne hedder Mifune efter den japanske skuespiller Toshiro Mifune, som spiller med i flere af Akira Kurosawas mesterværker, og f.eks. dukker kult-tv-serien *The Prisoner* op, både direkte og indirekte. Flere aspekter er inspireret af William Gibsons *Neuromancer*, ja, hele ideen med konstruktionen (og benævnelsen) af en computersimuleret virkelighed, Matrix, som man kan bevæge sig rundt i, stammer herfra. Også Zion, der i *Neuromancer* er en rastafarianisk rumkoloni, som minder om Istanbuls patchwork af beboelsesejendomme, har tydeligvis inspireret den underjordiske oprørsby, Zion i *Matrix I-III*.

I *Matrix Revolutions* har Wachowski-brødrene endvidere ladet den amerikanske professor, Cornel West optræde i en birolle som en hyldest til hans antiracistiske kulturkritik. I det hele taget er en del af baggrundshistoriens konfrontation mellem mennesker og maskiner skåret over raceoptøjer og historiske problemstillinger mellem sorte og hvide i USA, især i »The Second Renaissance I-II« fra *Animatrix*, og det er næppe en tilfældighed, at flertallet af de indbyggere, vi ser i Zion i *Matrix Reloaded* og *Matrix Revolutions*, tydeligvis har afroamerikanske aner.

Den mytologiske symbolik er dog den allermest udtalte og næsten uudtømmelig: Et par ørenringe bærer symbolet for *yang* og *yin*, nummerplader refererer til skriftsteder i Daniels Bog, Esajas' Bog og Femte Mosebog, og tekniske inskriptioner referer til

Markus Evangeliet. En lang række navne har mytologisk og religionshistorisk ophav, f.eks. Trinity (treenhed), Morpheus (græsk gud for drømme), Sati (hinduistisk gudinde), Nebuchadnezzar (nybabylo-nisk konge, ca. 605-562 f.v.t.), Horus (egyptisk gud) og mange flere.

Der er i det hele taget så omfattende reference-rammer, at filmene må ses som et ambitiøst forsøg på at fremstille en syntese af tegn og henvisninger i et veritabelt billede på verden og eksistensen i al sin mangfoldighed.

Det er imidlertid ikke så meget detaljerne som fortællingens overordnede forløb og de filosofiske dialoger, der forlener mylderet af refererende tegn og detaljer med sammenhængende strukturer i *Matrix*-trilogien, selv om de tjener som retningspile.

Som det er fremgået, bevæger filmene sig ind og ud af flere begrebsrammer, men det er inden for reli-gionshistoriens og mytologiens metafysiske begrebs-rammer, at de helt store paralleller skal findes, og det er ad denne vej, trilogiens gennemgående budskaber og symbolik skal afkodes.

I det følgende skal analyser af en række vigtige betydningskomplekser illustrere, hvor spidsfindigt de mytologiske kort blandes, og hvordan religionshi-storiske paralleller etableres – og ommøbleres.

2. MATRIX og messianismens genkomst

Neo og Kristus

The Oracle: »The power of the One extends beyond this world. It reaches from here all the way back to where it came from.«

Matrix er ladet med tegn og forløb, der refererer til kristendommen. I centrum står Neo, en messiansk skikkelse, der giver mindelser om Kristus, sådan som vi i almindelighed er bekendt med hans liv og gerninger i skabelonform: Han udfører mirakler, tilbedes, forfølges af magthaverne, forrådes og dør, men genopstår og fuldender sin messianske mission.

Trilogien rummer en række direkte referencer hertil; f.eks. tilbagelægger Neo sin lidelseshistorie ombord på et fartøj, der hedder *Logos* for at udbygge allusionerne til Johannes Evangeliets identifikation af Kristus med Guds Ord (Joh. 1,1-14) – *logos* er græsk og betyder bl.a. »ord«. I *Matrix Revolutions* bliver Neo afslutningsvist opslugt af lys (i overensstemmelse med Johannes Evangeliets sammenstilling af Lyset, Ordet og Kristus) og manifesterer sig tilmed i et blændende kors.

En tordenrøst lyder derefter: »It is done!«; parallelt med Jesu egne ord, da han udånder på korset: »Det er fuldbragt!« (Joh. 19,30).

Neo betyder »ny«, men er også et anagram for »one« (som i »den udvalgte«: *The One*). Hans evner »rækker ud over denne verden«, betoner The Oracle. Hans borgerlige navn i Matrix, Thomas A. Anderson, rummer tilsyneladende samme reference: Thomas betyder »tvilling« på aramæisk (hans »tvilling« er Neo), og eftersom Anderson refererer til det græske *andros*, der betyder »menneske«, bliver efternavnet en reference til »menneskesønnen«. En messias-titel, som Jesus bruger om sig selv i Det Nye Testamente.

Sådanne allusioner kan måske beskyldes for at være fortænkte, men de er i det mindste ingenlunde tilfældige, og begynder man først at grave lidt, vil man finde et utal af den slags hele trilogien igennem.

Der er rebellen Apoc, en forkortelse af *apocalypse*, som refererer til dommedagssceneriet i Johannes Åbenbaring, og som muligvis skal indikere, at fortællingen kan ses som et apokalyptisk drama ved tidernes ende. Der er Zion, som i film-trilogien er navnet på menneskenes sidste by, og som i Det Nye Testamente er det himmelske Jerusalem. Den ventede »befrier« skal ifølge Paulus netop »komme fra Zion« (Rom. 11,26), sådan som det også profeteres om »genløseren« i Det Gamle Testamente (bl.a. Es. 59,20).

Ligesom Johannes Døberen proklamerer Kristi

komme og baner hans vej, er Morpheus en slags profet, der udbreder troen på the One, forbereder hans virke og indvier Neo i mysterierne bag Matrix – der er sågar en slags »dåb« i *The Matrix*, hvor Morpheus guider Neo ud af computersimulationen. Efter at være blevet »unplugged« fra den virtuelle virkelighed under dramatiske omstændigheder, skylles Neo ud i et beskidt afløb, for endelig at blive reddet og »løftet op« i lyskeglen fra Morpheus' fartøj.

Der er en pendant til Judas i Cypher (*Lucifer*), som forråder oprørerne for personlig vindings skyld, også med visse paralleller til den sidste nadver. Skønt Cypher og Neo dog ikke samtidig rækker hånden i fadet, som det er tilfældet med Jesus og Judas (Matt. 26,23), drikker de dog af samme bryg, og scenen afløses af et indblik i, hvordan Cypher over en middag med Agent Smith aftaler at forråde sine hidtidige medsammensvorne.

Et skilt, der udgiver sig for at være en teknisk klassifikation af Morpheus' avancerede luftpudefartøj, bærer endvidere indskriften »Mark III No. 11« og er utvivlsomt en henvisning til Markus Evangeliet, kapitel 3, vers 11: »Og når de urene ånder så ham, faldt de ned for ham og råbte og sagde: 'Du er Guds søn!'«.

Skiltet på fartøjet Osiris i »The Last Flight of the Osiris« fra *Animatrix* bærer inskriptionen »Mark VI No. 16« og henviser til et andet skriftsted i Markus

Evangeliet, der beretter, at kong Herodes tror, at Johannes Døberen er genopstået, da han hører om Jesus: »Men da Herodes hørte det, sagde han: 'Johannes, som jeg har ladet halshugge, han er opstået.«

Flere gange udbryder personer spontant »Jesus« i samtale med Neo. Dette sker også i den virtuelle virkelighed, hvor en ung mand køber illegale computerprogrammer af Neos alter ego, Thomas Anderson, og taknemmeligt udbryder: »Halleluja. Du er min frelser. Min egen, personlige Jesus Kristus.«

De såkaldte agenter kan i forlængelse heraf ses som dæmonerne i Det Nye Testamente. De er avancerede vagter, »bevidste programmer« fra maskinverdenen, som vilkårligt kan indtage (»besætte«) sagesløse forbipasserende, og som gennem søger koderne bag den virtuelle virkelighed for at uskadeliggøre de indtrængende rebeller (»disciple«).

Afkodningen af referencer fører med andre ord til centrale elementer og forløb fra den nytestamentlige beskrivelse af Kristi liv. Trilogien kan altså tilsyneladende forstås som en opdateret og slet skjult iscenesættelse af den kristne messias-myte.

Og dog – netop kun tilsyneladende.

Som det skal vise sig flere gange siden hen, er dette et typisk eksempel på etableringen af en række overbevisende paralleller i *Matrix I-III*, der i den sidste ende så at sige afmonterer sig selv.

En række forhold varslers således den kristne for-

ståelseshorisonts vanskeligheder ved at blive omsat til Matrix-terminologi. Hvad skal vi f.eks. stille op med Trinity?

Neos forhold til Trinity har ingen pendant i Det Nye Testamente. Den kødelige kærlighed imellem den filmiske Messias og Trinity, samt Trinitys specifikke karakter i trilogien i øvrigt er helt uden fortilfælde i Det Nye Testamente og kirkens etablerede, religiøse univers omkring Jesus.

Og fortsættes afkodningen af tegn og referencer, står det hurtigt klart, at vi kun har taget højde for de mest indlysende referencer i en kristen forståelseshorisont – de kan imidlertid ikke stå alene.

I *Matrix Reloaded* møder Neo således den centrale figur, The Architect, der kolliderer med den kristne forståelse, selv om hans navn er et oplagt billede på Den Almægtige, monoteistiske Gud. F.eks. har den visionære digter og billedkunstner, William Blake malet et berømt billede, der udstyrer Gud med en passer under hans skabelsesgerning, mens frimurerne direkte refererer til Gud som »Universets store arkitekt«.

The Architect bliver da også fremstillet som en slags verdensskaber, der kundgør: »Jeg er Arkitekten. Jeg skabte Matrix.« Men netop her opstår problemerne for alvor i forhold til kristendommen, for han er ikke alene skaber af en pseudo-verden, den virtuelle Matrix-virkelighed, han er dermed tillige

en direkte legemliggørelse af en bagved stående programør, dvs. en hovedfigur i den verdensomspændende computerbevidsthed, som har slavebundet menneskeheden.

I trilogien er The Architect af denne grund Neos modstander, hvilket selvsagt får parallellen mellem Wachowski-brødrenes fortælling om Neo og den traditionelle Kristus-forestilling til at halte. Hvis The Architect skulle være Gud, kunne Neo vanskeligt være »Guds søn«, hvilket jo ellers er altafgørende for Det Nye Testaments fremstilling af Kristus.

Men halter den etablerede kristendom med The Architects karakter således, giver netop denne figur imidlertid mening inden for en ganske anden, men i høj grad *beslægtet* tradition – gnosticismen.

Arkitekten og Demiurgen

Agent Smith: »Did you know that the first Matrix was designed to be a perfect human world, where no one suffered; where everyone would be happy. It was a disaster. No one would accept the program. Entire crops were lost. Some believed that we lacked the programming language to describe your perfect world, but I believe that as a species, human beings define their reality through misery and suffering. So the perfect world we dreamed, but your primitive

cerebrum kept trying to wake up from. Which is why the Matrix was redesigned to this: The peak of your civilization.»

Som bekendt er kirkehistorien fuld af alternative Kristus-tolkninger, der rækker langt ud over de divergerende opfattelser på tværs af de store etablerede kirker, som vi kender fra bl.a. katolicismen og protestantismen. Utallige kirkesamfund, bevægelser og sekter samt individuelle teologer, filosoffer og mystikere har hver deres forståelse af kristendommen – som naturligvis i vekslende udstrækning overlapper hinanden.

Gnosticisismen er en helt særlig retning, som har haft afgørende betydning for kristendommen og kirken, men som især har haft det negativt, derved at den på centrale punkter afviger fra alment accepterede, kristne hovedtræk.

Det er ikke tilfældigt, at et af modstandsbevægelsens fartøjer i *Matrix*-trilogien hedder *Gnosis* (et græsk ord, der betyder »erkendelse« og »indsigt«, som er centralt for gnosticisismen), men før vi kan komme nærmere ind på, hvorledes denne detalje faktisk fører til et omfattende kompleks af gnostiske paralleler i *Matrix*, må vi kort skitsere gnosticisismen.

Gnosticisismen er en bred betegnelse, som dækker fællestræk blandt mystikere og religiøse retninger og skoler, der i særlig grad manifesterede sig fra det

andet århundrede efter Kristus, og som på markante områder afveg fra de senere anerkendte kirkefædre i forhold til de anskuelse, som efterhånden kom til at karakterisere den etablerede kristendom.

Selv om Kristus er en central skikkelse, og selv om et fællestræk var en eller anden grad af forsagelse af kødet og verden, var der mange og modsigende midler til at fremme dette blandt forskellige kristne og gnostiske sekter, lige fra den ene yderligheds askese og cølibat til den anden yderligheds orgiastiske dyrkelse af forskellige former for seksuelle udskjelser.

Yderpunkterne fortæller dog mest af alt noget om samtidens generelle religiøse spændvidde (også når man betragter det vide spektrum inden for tilsyneladende fælles, religiøse begrebsrammer), end de i sig selv fortæller noget om gnosticisomens fællestræk.

Gnostikerne anså i udgangspunktet sig selv som sande kristne og hævdede at basere deres opfattelser på åbenbaringer og hemmelige overleveringer, der gik direkte tilbage til Jesus og hans disciple. De forsøgte at bevare en tilknytning til kirken, inden for hvilken de nærmest betragtede sig som en slags aristokrater, men blev efterhånden udstødt og dannede deres helt egne menigheder og kirker over det meste af Romerriget.

Den tidlige kirkehistorie kan i en ikke ubetydelig grad ses som en fortløbende afstandtagen til diverse gnostiske tendenser, som blev imødegået af en

fælleskirkelig dogmatik og fastlæggelse af den nytestamentlige kanon, som efterhånden effektivt udrensede gnosticiseringen fra den »sande«, dvs. katolske kristendom.

Som overordnet fænomen er gnosticiseringen bl.a. inspireret af apokalyptisk jødedom og græsk, platonisk filosofi, men inkorporerer også elementer fra flere mysteriereligioner før kristendommen. Den får dog sin særlige karakter som følge af en urkristen forståelsesramme, ikke mindst visse træk, som er afspejlet i Paulus' breve og i Johannes Evangeliet, der jo også blev en del af kirkens kanoniserede tekstsamling: Det Nye Testamente.

Gnosticiseringen står med andre ord ikke uden videre i et kategorisk modsætningsforhold til Det Nye Testamente, sådan som kirkens repræsentanter gennem tiden ofte har hævdet, og som det af samme grund tidligere var en udbredt teologisk antagelse.

Gnosticiseringen er i udgangspunktet udtryk for en pessimistisk verdensanskuelse. Verden er fordærvet som et mørke eller en ørken fuld af lidelse og ondskab, befængt med onde magter, hvilket nok er fremmedartet i moderne, kirkelig forståelse, men ikke afviger fra kristne forestillinger i samtiden. Kløften imellem gnostikerne og kirken finder vi til gengæld især i den konklusion, som gnostikerne drager på *baggrund* heraf: For gnostikerne følger det nemlig, at verden umuligt kan være *Guds* værk.

Gnostikerne betragter Guddommen som det Højeste Væsen, der ikke alene er højt hævet over verden og som sådan dybest set principielt ubeskrivelig og ukendt, men som også står i et modsætningsforhold til verden, hvorfor selve skabelsen er udtryk for en slags oprør mod Guddommen. Menneskenes verden er altså slet ikke skabt af (denne) Guddom, men derimod af en laverestående skabergud, *Demiurgen*.

Den slette skabergud identificeres af gnostikerne gerne med den jødiske gud, Jahwe, der af mange også betragtes som identisk med Satan.

Verdens skabelse er således intet mindre end en katastrofe, et oprør og et fald – hvis ikke direkte en *abort* – hvorved noget af lyset fra den højeste Guds ånd er blevet blandet med den fordærvede, materielle verden og derfor er fanget i det menneskelige legeme.

Det hedder f.eks., at det åndelige udspring er i »eksil«. Det er et begreb, der også bruges i *Matrix*-trilogien om bl.a. The Keymaker. Han er ikke af denne (den virtuelle) verden, men tilhører de ikke-menneskelige programmer. Det samme gælder pigen Sati, til hvem Agent Smith siger: »Du må være den sidste forviste (*exile*).«

Matrix minder da også påfaldende meget om gnostikernes negative billede af materien. F.eks. omtaler gnostikerne verden som en illusion og de jordiske ting som irreelle skygger, og Adams og Evas tilværelse i

Edens Have betragtes ikke som en positiv og efterstræbelsesværdig tid før syndefaldet, men derimod som en tid under skabergudens slaveri.

Den centrale figur i Matrix-universet, The Architect, som kolliderer med den traditionelle kristne fortolkning af film-trilogien, fordi han både har skabt Matrix og samtidig er menneskets modstander, passer derved ganske godt i den gnostiske forståelsesramme, fordi The Architect jo netop derved repræsenterer Demiurgen, som på én og samme tid er verdens (materiens) skaber og menneskets modstander.

Det Højeste Væsens modtræk mod Demiurgen består ifølge gnosticismen i et *himmelsk sendebud*, der skal befri mennesket (eller rettere: menneskenes iboende åndelige »gnister«), der er fanget i kødet. Urgudens sendebud er f.eks. den førstefødte, Nous, som i skikkelse af Kristus forkynder den sande, religiøse erkendelse (*gnosis*) for menneskene.

I manikæismen, der er en udløber af gnosticismen (opkaldt efter stifteren, Mani, 216-277 e.v.t.), findes denne, pessimistiske antropologi også uddybet. Mennesket er her skabt af dæmoner, men Gud har sendt forskellige sendebud for at frelse mennesket, bl.a. Enok, Noah, Abraham, Zoroaster, Buddha, Jesus og Mani.

Neo er altså et sådant sendebud i gnostisk forstand, som skal befri menneskene fra deres slavetilværelse i den materielle verden (Matrix's virtuelle

virkelighed) og vække dem til erkendelsen af, at deres egentlige selv og skæbne ligger uden for denne (pseudo)verden.

Den højeste Guddom er af en helt anden karakter end The Architect, i *Matrix*-trilogien symboliseret af det mere dunkle, flertydige og svagere antydede »fænomen«, The Source (Kilden).

The Source møder vi i slutningen af *Matrix Revolutions* som et rent lysfænomen, der udspiller sig for Neos indre øje, men det er herfra, at Neos kræfter stammer ifølge The Oracle.

Demiurgen, skaberguden, er langt fra det eneste gudelignende væsen i gnosticismen (udover den højeste, absolutte Gud) – han er blot én af eonerne. Eonerne er personifikationer af Guddommens egenskaber, f.eks. Sandhed, Visdom og Tro, der er »udstrømmet« fra Guddommens »fylde« (*pleroma*). De er en slags overmenneskelige væsner eller magter, der kan opfattes som menneskelige, fordi de antager et skin af mennesker, men det er blot en illusion, for de er ikke kødelige.

Dermed falder yderligere en del på plads i *Matrix*-universet, der netop er befolket med talrige ikke-menneskelige væsner af forskellig orden. Nogle er Demiurgens vogtere, helt parallelt med agenternes funktion i *Matrix I-III*: »De er ledvogterne. De bevogter alle dørene. De besidder alle nøglerne.« Andre har mere mystiske funktioner, f.eks. The Merovingian,

The Keymaker, The Trainman og Seraph m.fl., der også ligner mennesker, men i lighed med agenterne tilhører de »bevidste programmer«, og altså stammer fra maskinverdenen (som eonerne stammer fra *pleroma*).

En meget vigtig skikkelse i det gnostiske univers er Sophia, Visdommen, der også tilhører eonerne, men samtidig anskues som eonernes moder. Hun er faldet dybt ned i materien og er for så vidt indespærret i denne verden.

Som med meget andet gnostisk tankegods er der flere forskellige versioner af begivenhederne, men her skal vi nøjes med at konstatere, at hun i sit fald bliver moder til selve materien, som gennem hende også arver noget af Lyset i form af gnister fra Det Højeste Væsen. Af materien opstår eller fødes Demiurgen (Jahwe, Satan), der heraf skaber verden og mennesket, og til Sophias vrede sågar udnævner sig selv til at være den eneste Gud (i lighed med Det Gamle Testaments Jahwe).

Filmene bevarer således også den gnostiske dobbelthed i forhold til den materielle verdens ophav, eftersom både The Architect og The Oracle har andel heri, ganske som både Sophia og Demiurgen har det.

The Oracle er Matrix' Moder, røber The Architect over for Neo: »Hvis jeg er Matrix' Fader, må hun utvivlsomt være Moderen.« Agent Smith – i dette

perspektiv endnu en af eonerne – kalder hende spidst (men i en gnostisk forståelse uhyre rammen-
de) for »mom« (mor). I øvrigt er Neo også et anagram
for »eon«.

Ligesom gnostikernes Sophia er The Oracle tvun-
get til at inkarnere i forskellige kvindelegemer og
på sin vis fornædres i materien. Dermed er gnosti-
ske hovedpersoner med andre ord på plads i Matrix:
Guddommen (Det Højeste Væsen) er Kilden; skaber-
guden, den onde demiurg er The Architect; Neo er
Kristus, Frelseren; og The Oracle er Sophia, Visdom-
men. Og hele trilogien igennem støder vi på talrige
karakterer, der kan anskues som andre eoner og
archonter.

På baggrund af gnostikernes identifikation af Ja-
hwe med den onde demiurg må de selvfølgelig også
foretage en skarp adskillelse mellem Det Gamle og
Det Nye Testamente, som stående i et absolut modsæt-
ningsforhold til hinanden, hvilket umuliggør en sam-
ling heraf i én »bibel«, sådan som kirken har gjort.

Berømt og berygtet er ikke mindst gnostikeren
Markion (død ca. 160 e.v.t.), der sammenstillede be-
skrivelserne af Gud i Det Gamle Testamente med
Gud i nogle af de skrifter, der senere kom til at indgå
i den etablerede version af Det Nye Testamente. Poin-
ten var at demonstrere, at den gammeltestamentlige
Jahwe ikke kunne være den samme Gud, der blev
refereret til i kristen sammenhæng.

Til trods for at gnostikerne også trækker på tendenser i den apokalyptiske jødedom, er gnosticismen i disse henseender markant anti-jødisk.

Men selv om gnostikerne i modsætning til den tidlige kirke modstillede jødiske og kristne helligskrifter, betyder det som tidligere nævnt ikke, at de kristne skrifter, som kirken udvalgte, nødvendigvis stod i udelt kontrast til gnostikernes opfattelser. Vigtige gnostiske pointer findes især i Paulus' breve og Johannes Evangeliet.

Paulus siger f.eks., at »i mit kød bor der intet godt« (Rom.7,18), og han betoner, at kødet må »forvandles« for at komme i Gudsriget. Ikke mindre betydningsfuld er dog den gnostiske pointe i Paulus' og Johannes Evangeliets tilsyneladende adskillelse mellem den jødiske skabergud, Jahwe, der indirekte sammenstilles med Satan, og så den egentlige »Gud«.

I Johannes Evangeliet siger Jesus lige ud til jøder, at de »har Djævelen til fader« (Joh. 8,44). Hyppigt refereres da også negativt til »denne verdens fyrste« i Johannes Evangeliet (bl.a. Joh. 12,31), underforstået at verdens fyrste ikke er den samme som den egentlige Gud. Hos Paulus hedder det ligefrem, at »denne verdens gud« har slået de vantro med blindhed, så de ikke ser lyset (2.Kor. 4,4). I et andet af brevene, der også er en del af kirkens kanon i Det Nye Testamente, hedder det, at »hele verden er i den Ondes vold.« (1. Joh. 5,19).

Det viser sig altså, at The Architect som billede på (en) Gud (Demiurgen) giver mening i tidligere gnostiske sammenhænge, der inkluderer kontroversielle træk, som også er at finde i kanoniske kristne skrifter, der er en del af kirkens bekendelsesgrundlag den dag i dag.

Hele konstruktionen i *Matrix I-III* skriver sig tilsyneladende ind i denne tradition og synes derfor at fungere som en selvstændig iscenesættelse af gnostiske hovedtræk.

Og dog.

For nøjagtigt som vi i forrige afsnit også måtte konstatere en afsporing efter at have fulgt væsentlige ligheder mellem den mere *etablerede* (dvs. almene, kirkelige) Kristus-forståelse og Neos rolle – er parallellerne i dette afsnit netop kun tilsyneladende.

Også denne tolkning synes nemlig at ophæve sig selv, trods de umiddelbare fællestræk.

Den gnostiske Kristus-skikkelse, der som ren ånd skal lede de frelste til deres forening med Gud, repræsenterer nemlig en frelse, der er betinget af fuldkommen verdensforsagelse som endemål – noget, som vi imidlertid hverken finder hos Neo, The Oracle eller i menneskenes sidste by, Zion – faktisk snarere tværtimod.

Zion er på ingen måde indbegrebet af et helligt og strengt religiøst fællesskab à la mange gnostiske sekter eller andre retninger omkring den tidlige

kristendom og senere munkeordner. Indbyggere i Zion lever ikke op til de asketiske og verdensforsagende idealer, som kendetegnede hovedparten af gnosticismen (og urkristendommen i øvrigt). Til trods for de dystre udsigter under maskinernes angreb er der derimod tale om et samfund, som tydeligt dyrker den fysiske kærlighed og ekstase, ikke mindst symboliseret af den store fest, der udspiller sig i grotten ved Zions tempel i *Matrix Reloaded*, umiddelbart efter (eller i forlængelse af) en religiøs ceremoni.

Som vi skal se i næste afsnit, er det faktisk iøjnefaldende, i hvilken grad *Matrix I-III* negerer de (ur)kristne og gnostiske paralleller, den ellers så omhyggeligt har konstrueret, så snart vi går endnu mere i detaljen.

Resultatet er så påfaldende, at pointen næsten synes at være, at de umiddelbare kristne og gnostiske træk i *Matrix*-filmene til syvende og sidst tjener et dybere formål, der radikalt tager parti for et *oprør* mod de selv samme træk.

Oraklet og slangen

The Architect: »The first matrix I designed was quite naturally perfect, it was a work of art, flawless, sublime.«

Hvis Neo skulle være et billede på Kristus, er det slående, hvor mange karakteristika der rent faktisk glimrer ved deres fravær. Neos »mirakler« er f.eks. stort set begrænset til hans overlegenhed i krig og kamp og handler ikke om at helbrede syge eller ud-drive onde ånder. Han holder ingen bjergprædiken eller ytrer noget, der blot perifert minder om Jesu lignelser i Det Nye Testamente, og han nævner slet ikke på noget tidspunkt nogen himmelsk Fader eller Gud.

Neo er heller ikke en leder, sådan som Jesus var det, og selv om Morpheus proklamerer Neos messianske skæbne og er Neos evner klart underlegen, forbliver Morpheus hele vejen igennem den ledende figur i den gruppe af oprørere, som Neo er en del af.

Neo opvækker heller ingen Lazarus fra de døde – men han genopliver sin elskede Trinity, og det med fare for alle andre menneskers skæbne i øvrigt. Tilmed er Neos egen genopstandelse ikke videre parallel med Kristi genopstandelse – Neo genopvækkes selv fra de døde af Trinity i *The Matrix* – med et kys.

Hvem er hun egentlig, Trinity? Hendes navn refererer som allerede nævnt indlysende nok til en treenighed, men hun synes ikke at passe på den kristne treenighed og ligner heller ikke kvindeskikkelserne omkring Jesus i Det Nye Testamente. Den prostituerede Maria Magdalene har hun ikke andet til fælles med end den kærlighed, de begge nærer til

henholdsvis Jesus og Neo; og Maria, Jesu moder er hun af endnu mere oplagte grunde ikke nogen parallel til.

Hun er i mange henseender absolut den stærkeste af dem alle i Morpheus' gruppe, eftersom hun ikke alene genopliver Neo, men ved hjælp af sit mod og sin viljestyrke klart er den mest udslagsgivende, når de afgørende missioner skal reddes fra at slå fejl. En sådan kvindefigur er ikke-eksisterende i Det Nye Testamente – trods sit navn peger hun således ud af, ikke ind i den kristne forståelseshorisont.

Neos vej er heller ikke »vejen og sandheden og livet«, som Kristus udtrykker opfordringen til efterfølgelse i Det Nye Testamente (Joh. 14,6). Neo er en befrier, der overlader friheden og vejen til den enkeltes egen søgen, ikke til at følge i Neos fodspor, hvilket Jesus ellers udtrykker i bl.a. Mattæus Evangeliet (Matt. 10,38), og som Paulus tilsvarende kræver det (1.Kor. 11,1).

Endelig er Zion – oprørernes by – en underjordisk konstruktion og dermed temmelig paradoksalt lokaliseret, når man tænker på, at Zion i Det Nye Testamente fungerer som forjættelsen af det himmelske Jerusalem, der ved dommedag skal afløse det jordiske Jerusalem.

I forrige afsnit blev det fremhævet, at The Architect vanskeligt kan repræsentere det kristne Gudsbillede, fordi vi dermed ville få en Gud, der

bekæmper Guds Søn, Neo – i stedet syntes det mere mystiske begreb, »The Source« (Kilden) oplagt til at etablere en kristen begrebsramme. Men også dette er blot tilsyneladende, for hvis vi anskuer The Source som en metafor for Gud, bliver problemerne ved nærmere eftersyn nemlig ikke mindre end i tilfældet med The Architect.

The Source er slet og ret »the machine mainframe«, konstaterer Neo under sin samtale med The Oracle i *Matrix Reloaded*. Efter sin lange lidelseshistorie møder han da også dette fænomen i dets mørkeste og mest truende udtryksform (sammensat af tusindvis af vagtrobotter, de såkaldte *sentinels*), der paradoksalt nok samtidig fremstår som et overvældende orgie af lys for Neos *indre øje*.

Neo indgår her en pagt, der skal slutte fred maskiner og mennesker imellem: Maskinerne indstiller krigen, mod at Neo til gengæld nedkæmper Agent Smith, der er blevet et problem for både mennesker og maskiner og således truer med at udslette begge verdener.

Hvis det skulle være kristendommens (eller en anden monoteistisk religions) almægtige Gud, Neo her slutter pagt med, er Gud alligevel ikke almægtig, eftersom det kun er Neo, som kan bekæmpe Agent Smith. Dertil kommer den endnu større selvmodsigelse, at The Source ikke alene er en integreret del af maskinverdenen, men som sådan netop i lighed

med The Architect har været Neos og menneskenes ultimative modstander hele forløbet igennem.

Omvendt bliver problemet ikke mindre i den kristne fortolkning, hvis det *ikke* er Gud, som Neo her slutter pagt med, og som altså fremstilles som en art kollektiv bevidsthed for maskinerne – for hvem er det så? Satan? I givet fald bryder den kristne fortolkningshorisont atter sammen, eftersom Messias i så tilfælde indgår en pagt og slutter fred med Djævelen – hvilket heller ikke er nogen udpræget kristen forestilling.

Godt nok er den berømte trosformel, *credo quia absurdum* (jeg tror, fordi det er absurd), der tilskrives kirkefaderen Tertullian, et kirkehistorisk credo med stor virkningshistorie; og nok er det en tilbagevendende teologisk pointe, at Gudsbegrebet i sidste ende uvilkårligt må transcendere den menneskelige begrebsramme, f.eks. udtrykt som »modsætningernes sammenfald« af bl.a. den indflydelsesrige filosof og teolog fra 1400-tallet, Nicolaus Cusanus. Men det betyder naturligvis ikke, at Gud af filosofiske og erkendelsesteoretiske spidsfindigheder kan tages til indtægt for hvad som helst, eller at der er frit slag for direkte begrebsdevaluering, hvis den øvrige kristne forståelseshorisont samtidig skal forblive intakt. Gud kan trods alt ikke både være den kristne messias' ophav og største fjende, hvis kristendommen skal bevare sin indre sammenhæng.

Dette bliver imidlertid konsekvensen i *Matrix*-trilogien, for uanset om vi identificerer Kilden eller The Architect med »Gud«, falder den kristne konstruktion. Den kristendom, som begivenhedsforløbet ved første øjekast tilsyneladende symboliserer, eroderes altså igen og igen, både i kirkelig, nytestamentlig og gnostisk forstand.

Breder vi perspektivet ud over trilogiens elementer i øvrigt, forekommer denne tilbagevendende, kristne erosion derved overraskende at føre til en antikristen forståelse.

Matrix I-III synes at benytte diverse Kristus-analogier som tegn, der formelt bevarer referencer til den kristne messias-skabelon, blot for at vende dem om som en art nietzscheansk omvurdering af dens værdier. Foretager vi dette træk, begynder figurerne at falde på plads, hvor de før ikke kunne høre hjemme.

The Architect bliver i dette perspektiv således alligevel et billede på kristendommens og kirkens Gud, og ikke blot på Demiurgen i gnosticisernes forstand, men Neo bekæmper slet og ret den kristne Gud. Omvendt fremstår The Oracle til gengæld som et positivt og menneskevenligt billede af Djævelen.

Det er hende, der har skrevet »den frie vilje« ind i *Matrix* og derved skabt et element af uforudsigelighed og oprør i en ellers idyllisk, men apatisk, virtuel virkelighed. Agent Smith forklarer i overensstemmelse hermed, at menneskene slet ikke accepterede

den oprindelige, paradisiske version af Matrix – mennesket blev uddrevet af Paradis.

Neo er i modsætning til den nytestamentlige Kristus heller ikke nogen forsager af »kødet«, hvilket ikke alene hans kærlighed og begær til Trinity er en klar eksplicitering af. Og selv om kredsen omkring Morpheus lever spartansk og munkeagtigt, er det af nød, og ikke af valg. Den unge Mouse henviser f.eks. til en sexet kvinde i en computersimulation og siger til Neo: »At fornægte vore impulser er at fornægte dét, der gør os til mennesker.« Ikke en typisk bemærkning blandt Jesu disciple.

Det er betegnende nok netop Neos *modstander*, Agent Smith, der ytrer den afstandtagen til kødet, som vi ellers møder hos Jesus og hans disciple, især ifølge gnostikere, men også i Det Nye Testamente.

Smith udtrykker sin utvetydige foragt for Matrix (materien): »Jeg hader dette sted. Denne zoo. Dette fængsel. Denne virkelighed. Hvad end du måtte kalde det – jeg kan ikke holde det ud længere.« Men heller ikke »den virkelige verden« uden for Matrix har han noget til overs for.

Faktisk er hans afsky over for kødet og den densidige, dødelige eksistens så udtalt, at netop Smith er helt på linje med forsagelsen af kødet, da han i skikkelse af Bane vrænger: »Se bag kødet, se gennem disse sløve køjnes bløde gelatine og se din fjende. Jeg indrømmer, at det er vanskeligt blot at tænke,

indhyllet i dette rådnende kød. Stanken fylder hvert eneste åndedrag, som en kvælende sky, man ikke kan undslippe. Frastødende. Hvor patetisk skrøbeligt er det ikke. Intet så svagt er bestemt til at overleve.«

Han giver altså snarere udtryk for den messianske afstandtagen fra kødet og verden, der er typisk gnostisk, men også hyppigt forekommende i Det Nye Testamente: De onde gerninger er selve verdens gerninger (Joh. 7.7), »venskab med verden er fjendskab med Gud« (Jak. 4,4), og »kødets attrå er jo fjendskab imod Gud,« som Paulus siger (Rom. 8,7).

Er Agent Smith fornægteren af kødet, bliver Neo det modsatte: Antikrist.

Matrix er derved i udgangspunktet et billede på eksistensen i Edens Have, uden fri vilje, uden menneskelighed i egentlig forstand, indtil The Oracle i lighed med Slangen i Paradiset introducerer Valget (kundskab om »godt« og »ondt«). Neo spiser den røde pille (af Kundskabens Træ), og ryger ud af paradiset til en slidsom, hård eksistens, ja, det er tilmed visualiseret som et dramatisk fald.

En tilsyneladende uskyldig bemærkning af The Oracle i *Matrix Reloaded* indikerer også dette, da hun besvarer Neos spørgsmål om, hvorfor hun selv er »her« (i Matrix) ved at henvise til, at det er oprørske programmere tilflugtssted for at undgå at blive »slettet«. Som en sidebemærkning siger hun: »Jeg elsker slik.« Forbuden frugt. Hun sidder på en bænk og

fodrer fugle – ikke hvide duer, som vi forbinder med Helligånden, men derimod sorte ravne og krager.

The Seraph, som beskytter The Oracle, bliver af The Merovingian rammende kaldt for »den fortabte søn«, »min lille Judas« og »L'ange sans ailes« (englen uden vinger), hvorved det antydes, at han tidligere har været på samme side som The Merovingian. Og da seraferne ifølge Esajas' Bog i Det Gamle Testamente er en særlig klasse af engle, der lovpriser den almægtige, er denne vingeløse seraf øjensynligt en *frafalden*.

I denne fortolkning står Neo som nævnt vitterlig foran Gud, da han møder The Architect – Gud er den pæne herre i lyst jakkesæt, siddende i et klinisk rum med tv-skærme, der eksponerer billeder fra hele kosmos, både Zion og Matrix: »Den første Matrix, jeg designede, var indlysende nok perfekt. Et kunstværk. Fejlfri, sublim. En triumf, kun tangeret af dens egen monumentale fiasko. Undergangens uundgåelighed er nu åbenlys for mig som konsekvens af menneskets ufuldkommenhed. Jeg redesignede den derfor baseret på jeres egen historie med henblik på at afspejle diverse groteske udslag (*grotesqueries*) af jeres natur med større akkuratessé.«

Over for The Architect står den rebelske Antikrist. Denne konstellation forklarer The Architects foragt for Neo og den tilbøjelighed til afvisning af den herskende orden (The Program, The Matrix), som Neo

repræsenterer, og som i sidste ende er et resultat af The Oracles virke.

The Oracle sætter alt ind for at hjælpe Neo, Trinity og Morpheus, og selv om hun i Matrix præsenterer sig som en midaldrende, sort kvinde, hvis foretrukne beskæftigelse består i cigaretrykning og bagværk, skjuler denne gimmick selvfølgelig ikke, at hun ligesom The Architect hører til på et andet plan. Hun er den væsentligste (religiøse) autoritet for Morpheus' oprørsgruppe.

Denne negering af Matrix og dermed den herskende verdensorden repræsenteres godt nok kun af en minoritet, men selv som et mindretal er Neo & Co. en signifikant anomali, der udgør en potentiel trussel mod Guds planer, og som derfor må kontrolleres i detalje.

The Architect forklarer i retrospekt: »De, der afviste programmet – skønt kun en minoritet – ville konstituere en eskalerende sandsynlighed for en katastrofe, hvis ikke de blev kontrolleret.«

Det er denne »eskalerende sandsynlighed«, som Neo legemliggør.

The Architect lader Neo vælge mellem to veje, to døre. Går han ud ad døren til højre, kan han givetvis redde Zion (verden) fra undergang, men til gengæld må Trinity (kærligheden, begæret, hans elskede) dø. Dermed ville han træde i Guds (The Architects) tjeneste – måske parallelt med, at Jesus sidder ved

Guds højre hånd (jf. Ap.G. 2,32). Vælger han derimod den venstre dør for at forsøge det umulige – at redde Trinity – vil det ifølge The Architect ske på bekostning af Zion og den sidste rest af frie mennesker, der vil blive udsløttet.

Logikken ville vælge verden på bekostning af kærligheden til Trinity, der tilsyneladende alligevel ikke kan reddes. Men Neo inkarnerer netop ikke logikken, som The Architect bemærker: »Jeg kan allerede se kædereaktionen; de kemiske forstadier, der signalerer begyndelsen til en følelse, specifikt designet til at overmande logik og fornuft. En følelse, der allerede gør dig blind for den simple og åbenlyse sandhed: Hun vil dø, og der er intet, du kan gøre, for at forhindre det.«

Neo er blevet fristet af Gud til at forlade sin anti-kristne skæbne, ligesom det i Det Nye Testamente er Satan, der frister Kristus til at forlade sin kristne skæbne – i begge tilfælde må fristeren give fortabt.

Neo vælger at gå til venstre. Han vælger Trinity, han vælger kærligheden imod al logik.

Dermed sætter hans valg imidlertid også syndfloden i gang. Den syndflod, der i skikkelse af Agent Smith truer med at dræbe menneskeheden, men også udsløtte kosmos. En syndflod, som understreges af den visuelle symbolik under trilogiens store klimaks, opgøret mellem Agent Smith og Neo i slutningen af *Matrix Revolutions* – kampen udspiller sig

under et tungt, mørkt regnskyl af kosmiske dimensioner.

Vi er tilbage ved de bibelske urmyter, men de kendte elementer vendes og drejes med andre ord.

I *Matrix Reloaded* og *Revolutions* møder vi også The Merovingian, en rationalistisk og sofistikeret aristokrat, der regerer en kriminel underverden fra sin natklub Hel (Helvede) sammen med sin hustru, Persephone (dødsguden Hades' hustru i græsk mytologi). Han er en af programmørerne og altså også fra maskinverdenen, men i modsætning til The Oracle har han ingen tiltro til viljen – alt er blot et udtryk for kausalitet; årsag og effekt, aktion og reaktion.

The Merovingian står ikke blot i opposition til The Architect, men også i skarp modsætning til The Oracle og stræber derfor både Neo og The Oracle efter livet. I en bibelsk referenceramme giver The Merovingian og Persephone faktisk også mindelser om desillusionerede versioner af Adam og Eva, der her synes lige langt fra den Gud, der smed dem ud af Paradis, som fra den Slange, der fristede dem med kundskabens forbudne frugt.

Persephone lader således Neo forstå, at hendes kærlighed til The Merovingian går tilbage til en tid, hvor han ikke var denne Godfather-agtige skikkelse med anløbne motiver, som vi nu møder, men: »Han var ligesom dig, for lang tid siden.«

Andre tegn tyder på parallelterne de to imellem.

Ligesom Neos (Thomas Andersons) værelsesnummer er nummer 101, befinder The Merovingians restaurant sig f.eks. tilsyneladende på 101. etage og bærer i øvrigt navnet *Le Vrai* (Det Sande). Og endelig præsenterer Persephone programmerne Cain og Abel, der er i The Merovingians sold, og som bekendt er Adam og Evas sønner i den bibelske mytologi.

Hele trilogien igennem træffer Morpheus, Neo og Trinity deres valg, der fravælger Matrix' stillestående apati, den bevidstløse autoritære følgagtighed, men dermed også den paradisiske idyl (betinget, som den tilsyneladende er, af ignorance – »uvidenhed er lyksalighed«, siger Cypher, da han forråder sine venner med håbet om selv at blive reinstalleret i den virtuelle virkelighed).

Neo vælger oprøret, forandringen, kærligheden og al den smerte, den medfører – og i bibelsk forstand for så vidt er betinget af. Gevinsten er derfor heller ikke Utopia, nærmere tværtimod – gevinsten er som allerede antydnet den hårde tilværelse i Zions undergrund, antitesen til den himmelske fryd, den »jordiske fryd« iblandet den jordiske lidelse. Et Zion, der minder mere om Det Nye Testaments skræmmebilede af Babels utugt end om det rene, himmelske Jerusalem.

Heller ikke efter pagtslutningen mellem mennesker og maskiner i *Matrix Revolutions* åbenbares noget paradys, men en ny solopgang, der afløser

generationers mørke. Der tegner sig ikke noget billede af himmelsk evighed og fryd, men »blot« en verden i et nyt kapitel på nye – og indtil videre for mennesket bedre – præmisser.

Det er altså en antikristen handlingsgang, som Wachowski-brødrene på udspekuleret vis har smuglet ind i en Hollywood-blockbuster ved at dække sig ind under en række formelle Kristus-analogier. Analogier, der imidlertid atter og atter negeres og dybest set cementerer den mørke, oprørske, krigeriske Neos skæbne som Kristi modpol.

Og dog.

Som tidligere forsøg på at stable en overbevisende parallel op, der i sidste ende måtte kollapse, løber også den antikristne parallel ud i sandet.

Det korte af det lange er, at *Matrix I-III* for så vidt rummer væsentlige (kristne og antikristne) elementer inden for en formel kristen begrebsramme – men at de af mange grunde netop også *ophæver* hinanden igen.

Fortsættes afkodningen af tegn og referencer, står det nemlig atter klart, at Wachowski-brødrene har iscenesat mange flere og andre tegn og referencer, som løfter begivenhederne ud ad helt andre tangenter, hvor de kristne (og antikristne) referencer måske blot er en formel ramme, der fyldes ud med andet, mytologisk stof.

Måske skyldes det simpelthen, at *Matrix I-III* gan-

ske enkelt nok er en religiøs film-trilogi, men trods sine tilsyneladende referencer til kristendommen i virkeligheden trækker sine væsentligste pointer fra en meget bredere, religionshistorisk tradition, som vi skal se i næste kapitel.

3. MATRIX og mytologiens rekonstruktion

Programmører og guder

*Neo: »Are there other programs like you?«
The Oracle: »Oh, well, not like me. But ... look, see those birds? At some point a program was written to govern them. A program was written to watch over the trees, and the wind, the sunrise, and sunset. There are programs running all over the place.«*

Kristendommen og gnosticisismen er som langt hovedparten af alle religiøse udtryk flettet ind i et netværk af fortællinger, der udgør hver deres komplekse mytologi. Flere religioner skelner imidlertid i deres selvforståelse ofte mellem (andre religioners) myter og (egne) historisk faktuelle begivenheder, hvad enten de sidstnævnte nu lader sig verificere eller ej ud fra almene historiekritiske principper, og hvad enten de inkorporerer magiske og mirakuløse brud på den umiddelbare virkelighedsopfattelse eller ej.

Myter er grundfortællinger, der ofte karakteriserer væsentlige træk ved en kulturs eller en stammes identitet og verdensforståelse, og er i mange religioner befolket af et væld af mere eller mindre

guddommelige væsner. I nogle traditioner genopføres centrale, mytiske handlingsforløb under højtidelige, offentlige ceremonier eller i eksklusive mysteriespil for særligt indviede.

Matrix-trilogien er (bl.a.) en moderne iscenesættelse af talrige mytiske referencer, hvoraf vi har set træk fra kristendommens og gnosticisomens mytekomplekser.

Officielt er den kristne kirkes guddommelige aktør(er) begrænset til treenighedens Fader, Søn og Helligånd, der dybest set blot er forskellige udtryk for (eller manifestationer af) én Gud. Kirkens (»tredelte«) monoteisme anfægtes ikke af, at både Det Gamle Testamente og Det Nye Testamente desuden opererer med engle og dæmoner som udtryk for hver deres særlige klasse af overnaturlige væsner, der altså hverken er Gud eller menneske – eller af at Det Gamle Testamente i øvrigt omtaler en flerhed af guder i forskellige sammenhænge, hvis egennavne imidlertid sjældent bevares i oversættelser af de hebraiske grundmanuskripter. Inden for katolicismen overtages desuden semi-polyteistiske træk næsten åbenlyst i helgendyrkelsen, mens gnosticismen ligefrem opererer med et vidt forgrenet, åndeligt scenario, der i endnu højere grad får polyteistisk karakter.

Denne flerhed af guder og åndelige væsner af forskellig størrelsesorden og betydning er naturligvis helt åbenlyst i de entydigt polyteistiske religioner. I

dag er polyteismen til gengæld blevet udkonkurreret af monoteismen mange steder i verden efter kristendommens, buddhismens og islams ekspansion de forløbne par årtusinder.

Det er ikke desto mindre i et polyteistisk perspektiv, at også centrale figurer i *Matrix I-III* synes at finde en række mytologiske paralleller.

Ved at betragte Matrix som et billede på verden som sådan, og maskinerne og maskin-civilisationen som billede på myternes hel- og halvguddommelige sfære, kan The Oracle, The Architect, The Seraph, The Merovingian, The Keymaker, agenterne og flere andre figurer i kraft af navnesymbolik og en række øvrige (direkte og indirekte) religionshistoriske referencer forstås som »overmenneskelige« eller hel- og halvmytologiske karakterer i en polyteistisk begrebsramme.

De kan bevæge sig på tværs af »virkelighederne« og har »magiske« kræfter. Flere af dem er programmører (eller strengt taget »programmerende programmer«) hvilket ret beset er skaberne – guderne. Nogle er stærkere og mere magtfulde end andre, rangerer højere i det udtalte hierarki; nogle interagerer i højere grad på menneskenes side end andre, og deres respektive formål og missioner går netop på kryds og tværs af hinanden. Og som det er karakteristisk for polyteistiske religioner lader aktørerne sig ikke uden videre anskue som to skarpt adskilte

sider eller modpoler, der bekæmper hinanden i form af henholdsvis »de gode« og »de onde«, men er derimod sammenvævede i flertydige lag og flere fronter.

Neo og Vishnu

The Architect: »You played a very dangerous game.«

The Oracle: »Change always is.«

The Architect: »Just how long do you think this peace is going to last?«

The Oracle: »As long as it can.«

Den største, entydigt polyteistiske religion i dag er hinduismen, og der er da også flere forløb i trilogien, der refererer hertil.

Ikke blot fordi *Matrix Revolutions* bevæger sig eksplicit ind på dette hinduistiske spor ved at introducere navne og begreber som Sati, Rama-Kandra og Karma, men også fordi den særlige, iboende paradoksalitet, der optræder blandt centrale, hinduistiske guder og myter, stemmer overens med det gennemgående mønster i *Matrix*.

Hvis Neos møde med maskinernes kollektive bevidsthed skal symbolisere mødet med en gud af overordnet betydning, men ikke »Gud« i monoteistisk forstand, er f.eks. Shiva en mulig parallel – gudens paradokser og flertydigheder inklusive.

Shiva repræsenterer netop ikke bare det destruktive, men paradoksalt nok også det skabende, og samme dobbelthed udspiller sig, da Neo på samme tid konfronterer den mørke, truende maskin-bevidsthed, som han for sit indre øje er placeret i et scenario, der er badet i lys.

Neo møder også en lille indisk pige i Limbo, der bærer samme navn som Shivas hustru, Sati. Hensigten kan være at henvise til elementer af den hinduistiske myte, hvor Shiva har trukket sig tilbage i dyb meditation, mens verden trues med ødelæggelse af den usårlige dæmon, Taraka. Kærlighedsguden vækker imidlertid Shivas begær, så han får øje på sin elskede Sati, og sammen får de sønnen Kumara, der dræber Taraka og redder verden.

I denne version af fortællingen bliver én af tolkningerne af det grundlæggende opgør i *Matrix I-III*: Shiva (The Source), som ophavet til sønnen, altså ikke Kristus, men Kumara (Neo), der ifølge hinduismen netop er den eneste, som kan besejre Taraka (Agent Smith), som truer med at lægge verden(erne) øde.

Selv om Shiva også er kendt som Terror, Død og Ødelægger, repræsenterer han samtidig verdens organisator og illusionernes destruktion. Det sidste uden verdenspessimisme eller verdensforsagelse, men derimod som et glædesstrålende, dansende incitament til at tage del i livets spil – hvilket måske har

været en inspirationskilde for den store ekstatiske dans i grotten i *Matrix Reloaded*, der samtidig danner ramme om en rituel samling.

Shivas dans symboliserer skabelse, vedligeholdelse, destruktion, inkarnation og befrielse, som *Matrix I-III* indarbejder i et mod- og medspil modstandere og medsammensvorne imellem. Der er for en umiddelbar betragtning tale om en kamp mellem »godt« og »ondt«, men ligesom i det hinduistiske kæmpe-epos *Mahabharata* (hvoraf det mere kendte skrift, *Bhagavadgita* er en lille del) er alle overordnede formål og kosmiske forløb dybest set hinsides en kategorisk bestemmelse af »godt« og »ondt«.

Det samme gør sig i sidste ende også gældende i *Matrix I-III*. Neo er på én og samme tid det personificerede oprør mod den eksisterende verdensorden (Matrix), men erfarer samtidig under sit møde med The Architect i *Matrix Reloaded*, at han selv (tilsyneladende i kraft heraf) faktisk også er en del af den selv samme orden, som han bekæmper.

Også treenigheden er en meningsfuld størrelse i forhold til hinduismen. Der er således langt fra tale om en figur, der er enestående for kristendommens begrebsramme; mytologiske triader er derimod ofte tilbagevendende konstruktioner i religionshistorien (og rekonstruktioner, når religionshistorikere søger – og konstruerer – mønstre og strukturer i mytiske overleveringer). Den centrale, hinduistiske triade

består f.eks. af guderne Shiva, Vishnu og Brahma, i hvilken sammenhæng Vishnu er af særlig relevans i forhold til en hinduistisk bestemmelse af Neo. Karakteristisk nok er et af lys-fænomenerne ved Neos endemål f.eks. ikke blot det tidligere omtalte kors, men tilsyneladende også en stiliseret lotus, der er blandt Vishnus kendetegn.

Brahma er den oprindelige skabergud, der spiller en mere tilbagetrukket rolle, mens Vishnu er Opretholderen, og Shiva i denne sammenhæng Ødelæggeren, om end hinduistisk mytologi er så vidtfavnende og strækker sig over årtusinders vidtforgrenede fortællinger, at de utallige guder har mange betydninger og sine steder modsatrettede roller i forskellige sammenhænge.

Hustruerne til Shiva, Vishnu og Brahma er henholdsvis Sati, Lakshmi og Sarasvati (som de fleste guder har de dog flere navne), hvilket åbner en plads i den mytologiske skabelon for Trinity, der som nævnt i sidste kapitel er uplacerbar i det kristne perspektiv. Neo kan således også tolkes som en af Vishnus mange avatarer eller inkarnationer, hvis hustru netop er kærlighedsgudinden. Når Vishnu inkarnerer, inkarnerer også Lakshmi for at finde ham og atter blive hans hustru.

Det giver også mening i forhold til mødet mellem The Architect og Neo, hvor Neo får at vide, at han ikke er den første »The One«, men derimod den *sjette*.

The Merovingian refererer ligeledes til tidligere versioner/inkarnationer, da han bliver konfronteret med Neo i *Matrix Reloaded*.

Den ene version af Matrix har altså afløst den anden, ikke blot som et »syndefald«, der adskiller Matrix i et før og efter, men derimod i en *cyklisk* verdensforståelse, der minder om den hinduistiske.

Paradokset cementeres i slutscenen i *Matrix Revolutions*, hvor The Architect og The Oracle begge er fuldt afklarede i forhold til, at den udståede kamp blot er en pause i forløbet, før et *nyt* kosmisk »game« er under opsejling. »Præcis hvor lang tid, tror du, at denne fred kommer til at vare?« spørger The Architect (og underforstår: ikke lang tid, hvis det står til ham). »Så langt tid, den kan,« svarer The Oracle.

En forståelse, som også The Merovingian har antydet i *Matrix Reloaded*: »Det er et spil. Det er kun et spil.« Det hele er et kapitel i livets spil og kosmos' cykliske orden – i *Matrix*-trilogien såvel som i hinduismen.

I *Matrix I-III* er vi således vidner til én af Vishnus inkarnationer, måske netop den sjette: Parashurama, som udsletter hele krigerkasten (agenterne i Matrix). Det understøttes af, at Neo møder en inder med navnet Rama-Kandra på undergrundsstationen Mobil Avenue. Rama-Kandra præsenterer sig som Satis far, men hans navn er faktisk identisk med den syvende inkarnation af Vishnu – Neos efterfølger?

Rama-Kandras hustru hedder også i filmen Kama-la, der atter er en inkarnation af Vishnus hustru, Lakshmi.

Der er med andre ord flere hinduistiske referencer, som åbner nye veje ind i og ud af *Matrix*-trilogien.

Men hinduismen er trods alt også et temmelig taknemmeligt sted at lede efter paralleller – mytologien er som nævnt omfattende og gudernes egenskaber og handlinger overordentlig mangfoldige og ofte genfortalt i forskellige versioner. Blandes kortene på ny, kan Brahma være udtrykt af The Source i *Matrix'* optik, mens Shiva f.eks. i sin dobbelttydighed også kan ses udtrykt i de to figurer, The Merovingian og Agent Smith, der begge bekæmper Neo, men i givet fald repræsenterer hver sit aspekt.

Shiva fremstår således også på den ene side som nydelsens eksponent, og har tilmed engang reddet menneskeheden fra udryddelse, parallelt med at The Merovingian netop har en fortid, der faktisk minder om Neos rolle, som nævnt i kapitel 2. Nok rummer The Merovingian det destruktive, hævnende aspekt, men menneskefjendsk eller verdensødelæggende er han næppe i definitiv forstand, derimod excellerer han i nydelsen i alle former, som den kommer til udtryk i natklubben Hel (i *Matrix Revolutions*), og måske antydningen af hans udenomsægteskabelige eskapader i restauranten Le Vrai (i *Matrix Reloaded*).

Shivas destruktive aspekt kommer derimod til fuld udfoldelse i skikkelse af Agent Smith. Ligesom Vishnu og Shiva er komplementære, er Neo og Agent Smith komplementære: Til Neo siger The Oracle om Agent Smith: »Han er dig. Din modsætning, dit negativ.« Og ligesom komplementariteten mellem Vishnu og Shiva også udmønter sig i et voldsomt himmelsk slagsmål, hvorunder Shiva gennemborer Vishnus bryst (hvilket ikke desto mindre resulterer i en genoprettelse af universets harmoni med Brahmas indgriben), munder *Matrix*-trilogien ud i et klimaktisk, himmelsk slagsmål mellem Neo og Agent Smith, der tillige resulterer i en genoprettelse af freden mellem mennesker og maskiner.

Der er med andre ord en vis samklang mellem trilogiens særegne metafysik og den metafysik, vi finder i elementer af hinduismen, hvor de blot er mere skjulte og lettere fortoner sig for et typisk vestligt biografpublikum, der måske umiddelbart bemærker de mere åbenlyse referencer til den kristne tradition.

Men til syvende og sidst betyder det alt sammen indlysende nok ikke, at trilogien er spor mere hinduistisk end kristen eller gnostisk, selv om den i et religiøst og mytologisk perspektiv generelt er lettere at parallelisere i et polyteistisk end i et monoteistisk scenario. Som det efterhånden er fremgået, er det jo netop så iøjnefaldende, at vi blandt de eksplicitte

referencer i alle tre film finder navne og begreber, der nærmest får *metamytologisk* betydning, eftersom deres ophav ikke »bare« er at finde inden for så forskelligartede religiøse horisonter som kristendommen, gnosticisismen og hinduismen, men f.eks. også inden for græsk mytologi, jødedom og taoisme.

Yin og Jahwe

The Oracle: »You and I may not be able to see beyond our own choices, but that man [The Architect] can't see past any choice.«

Neo: »Why not?«

The Oracle: »He doesn't understand them, he can't. To him they are variables in an equation. When in time each variable must be solved and counted. That's his purpose. To balance the equation.«

Neo: »What's your purpose.«

The Oracle: »To unbalance it.«

Hvordan vi end vender og drejer det, kan vi ikke placere f.eks. The Oracle, Trinity og Sati inden for samme mytologiske horisont på konsistent vis, og selv om *Matrix*-trilogiens paradokser i visse henseender falder på plads i hinduismens polyteistiske perspektiv, vil også en tolkning, der gør filmene til en hinduistisk trilogi komme til kort.

Der er imidlertid også referencer til jødedommen, som i kraft af kirkens overtagelse af Den Hebraiske Bibel (der er blevet til Det Gamle Testamente i den kristne bibel) naturligvis overlapper kristne referencer. Der er f.eks. klare reminiscenser af den gammeltestamentlige Jahwe og eksempler på dennes voldsomhed i form af maskinernes bevidsthed (*the machine mainframe*), som i slutningen af *Matrix Revolutions* modvilligt accepterer menneskene i Zion, efter at have været på nippet til at udrydde dem – og givetvis havde fuldendt sit destruktive forehavende, havde det ikke været for Neos mellemkomst. Også i Det Gamle Testamente er Gud faktisk parat til at tilintetgøre sit udvalgte folk, men overtales af Moses til at lade dem leve (2.Mos. 32,9-14). Zion stammer også fra jødedommen og var oprindelig navnet på et klippebjerg på Jerusalems sydøstlige høj, men betegner bl.a. også hele Jerusalem. I jødisk eskatologi bliver Zion f.eks. stedet, hvor alle folk ved tidernes ende skal tilbede Jahwe.

Jødiske paralleller kontrasteres til gengæld af Morpheus' sære referencer til den nybabyloniske konge, Nebuchadnezzar – hans fartøj bærer ligefrem dette navn. Nebuchadnezzar var den konge, der jævned Jerusalems med jorden i 587 f.v.t. og en af de traumatiske skikkelser i jødisk selvforståelse, som den kommer til udtryk i Den Hebraiske Bibel. Men det var også Nebuchadnezzar, som

ifølge Bibelen havde vanskeligheder ved at få tydet en profetisk drøm om et kollapsende imperium på lerbødder. En nummerplade i *Matrix Reloaded* (DA203) refererer til Daniels Bog, kapitel 2, vers 3: »Da sagde kongen til dem: 'Jeg har haft en drøm, og mit sind falder ikke til ro, før jeg får at vide, hvad den betyder'.«

Også Morpheus har en profetisk drøm, som han forventer skal gå i opfyldelse – nemlig at krigen skal ophøre efter Neos møde med The Architect. Dette skæbnesvangre møde resulterer imidlertid i stedet i en intensivering af krigen.

Morpheus' tro undermineres alvorligt, og hans fartøj udslettes umiddelbart derefter, mens han resignerende hvisker: »Jeg har drømt en drøm, men nu er den drøm forsvundet fra mig.«

Kristendom, gnosticisme, hinduisme, jødedom osv. – de mytologiske kort blandes godt og grundigt hele trilogien igennem. Der er ingen af parallelterne, der *enkeltvist* holder som fortolkningsnøgle i den metafortælling, som de alle er en del af i trilogien.

Det skyldes selvfølgelig ikke alene, at der her som i de øvrige tilfælde skal spekulative konstruktioner til for at få referencerne til at falde helt i hak inden for isolerede religioner, men naturligvis at vi netop ikke kan isolere hverken de jødiske, hinduistiske eller kristne elementer fra de mange øvrige referencer i filmene.

Neo er således hverken Kristus, Moses eller Vishnu, lige så lidt som han er Buddha eller Muhammad for den sags skyld.

Han er ikke Buddha, for skønt hans mission godt nok er et opgør med den umiddelbare (her »virtuelle«) virkelighed, er det ikke nogen meditativ, metafysisk væren, frakoblet de kødelige behov og frakoblet livets cyklus, som Neo advokerer. Nærmest tværtimod.

Han er ikke jødernes Moses, for han er ikke leder af et »udvalgt folk« til forskel fra alle andre folkeslag. Han er en frelserskikkelse, men han bringer ingen bud fra nogen navngiven, endsige overhovedet ekspliciteret »guddom«, og selv om han i høj grad er religiøs kriger, er han heller ikke nogen Muhammad, for han er hverken profet eller religionstifter.

Han er ikke dette eller hint aspekt af Shiva, og filmenes Sati er ikke »i virkeligheden« en inkarnation af Shivas hustru.

Matrix I-III inkorporerer med andre ord et væld af særegne detaljer såvel som overordnede træk fra religionshistorien, men det sker hele tiden på en særlig modsætningsfyldt måde, hvorfor ethvert forsøg på at bringe filmenes niveauer på f.eks. én specifik religions fællesnævner hurtigt viser sig problematisk – der er netop tale om en bred vifte af faktorer, som gensidigt spiller på, men måske derfor samlet set op hæver og negerer sig selv og deres respektive referencerammer.

Der er f.eks. referencerne til taoismens *yin* og *yang*, her personificeret i The Oracle og The Architect (The Oracle bærer ørenringe med symbolet for *yin* og *yang*). Som vi har været inde på, er disse to karakterer tilsyneladende de ultimative hovedprogrammører af den virtuelle Matrix-virkelighed. The Architects formål er »at bringe balance i ligningen«, hvorimod The Oracles er »at skabe ubalance«.

Orden kontra Kaos – forenklet og fortegnet fortalt – der bekæmper hinanden, men samtidig også paradoksalt nok inkluderer og nødvendiggør hinanden i modsætningernes bestandige mod- og samspil i en universel cyklus. Et forløb, der mere end antydes i trilogien, og som vi allerede har berørt: F.eks. i *The Matrix*, hvor Agent Smith fortæller om tidligere »versioner« af den virtuelle virkelighed; i *Matrix Reloaded*, hvor The Architect røber, at der har været seks tidligere forløb med hver sin »messias«; og i afslutningen af *Matrix Revolutions*, hvor The Oracle og The Architect mødes og som nævnt antyder et kommende »game«, en ny version, en ny cyklus. Taoismen og hinduismen bliver her begge relevante betydningshorisonter.

I filmenes isolerede univers(er) fungerer parallelverdenerne overbevisende på trods af denne indbyggede paradoksalitet – lige så længe man betragter historien som et *selvstændigt* kompleks af verdener, der nok udfolder filosofiske problemstillinger og religiøse

referencer, der bestræber sig på at gøre mytologien relevant i moderne kontekst, men netop gør det i bestræbelsen på at skabe et nyt og egenartet hele.

4. MATRIX og virkelighedens reetablering

Det hyperreelle blændværk

Morpheus: »Welcome to the desert of the real.«

Ud fra en overordnet religiøs referenceramme har vi i de foregående kapitler betragtet *Matrix I-III* som et paradoksalt system af myter på kryds og tværs af hinanden. I dette kapitel flytter vi rundt på puslespilsbrikkerne atter en gang for at se nærmere på, om al den religiøse symbolik dybest set blot er en gimmick, der skal tjene til illustrere nogle helt andre (postmodernistiske) pointer, ikke mindst som de kommer til udtryk hos den franske filosof, Jean Baudrillard.

Baudrillard udgav i 1981 essaysamlingen *Simulacres et simulation*, der siden 1999 er blevet læst og studeret som en nøgle til Wachowski-brødrenes *Matrix*-univers, bl.a. fordi den dukker op i *The Matrix*, hvor Neo benytter en udhulet udgave af bogen til at skjule illegalt software.

Baudrillard beskæftiger sig med den såkaldt postmoderne kultur, som han beskriver som en slags selvrefererende kompleks af tegn, der adskiller samtiden fra tidligere epoker ved ikke længere at henvise til

nogen egentlig virkelighed. I stedet opstår det, Baudrillard kalder »det hyperreelle«.

Det er dog ikke umiddelbart indlysende, hvad han egentlig mener hermed, hvilket naturligvis heller ikke letter betydningen for *Matrix I-III*, der som bekendt er flertydig nok i forvejen.

Bogens første essay indledes med et citat, der tilskrives Prædikerens Bog, og som eksemplificerer problemstillingen (om end på karakteristisk flertydig vis): »Det er aldrig Simulacrum, som skjuler sandheden – det er sandheden, som skjuler den kendsgerning, at der ikke er nogen. Simulacrum er sandhed.«

Simulacrum er latin og betyder »billede« og »kunstværk«, men kan også forstås i betydningen »skygge« og »afglans« og benyttes i dag forholdsvist synonymt med »blændværk«.

Citatet er imidlertid fiktivt. Det findes således intetsteds i Prædikerens Bog – eller andetsteds i Den Hebraiske Bibel (Det Gamle Testamente) for den sags skyld. Det er altså et »citat«, som dermed slet ikke refererer til noget reelt, i hvert fald slet ikke til det, det giver sig ud for – og netop dette forhold indeholder nok en væsentlig del af sagens kerne.

Ved således at fungere som en pseudoreference (uden at gøre eksplicit opmærksom på det) illustrerer »citatet« for så vidt pointen om samtidens virkelighed som et netværk af pseudoreferencer, det »hyperreelle« – som vi reagerer på, som om det var virkeligheden.

Det kan dog fortsat være vanskeligt at begribe, hvor konkret dette skal forstås.

En tilgangsvinkel kan bestå i at se det som et finurligt perspektiv på en forholdsvis ordinær samfundskritik, der f.eks. anskuer vor tids reklamekultur inden for både erhverv, politik og underholdning som en art blændværk, der fastholder borgerne i »uvirkelige« behov.

I denne henseende kan Baudrillard bl.a. læses som et kritisk opgør med en medieskabt (pseudo)virkelighed, der får en kontrollerende og passiverende funktion. Vi ser ikke længere tv, det er tværtimod tv, der »ser os« – ikke som en slags overvågningsinstans i traditionel forstand, men snarere i den betydning at vore referencer skabes af (og vores virkelighed for så vidt erstattes af) mediernes konstruerede hyperrealitet.

Eller måske som det sættes på spidsen i David Cronenbergs fremsynede film, *Videodrome* fra 1983: »Fjernsynsskærmen er nethinden for bevidsthedens øje. Derfor er fjernsynsskærmen en del af hjernens fysiske struktur. Hvad end der udspiller sig på tv fremstår derfor som rå erfaring for dem, der ser det. Derfor er tv virkelighed, og virkelighed er mindre end tv.«

Alt, der omgiver os, og som vi omgiver os med, er dikteret af tv, lige fra indretning og mode til kunst og musik, hvorfor kultur, underholdning og politik glider i ét i mediernes malstrøm.

Tv's reality-shows er måske et særlig velegnet eksempel på det hyperreelles karakter og effekt. Seere verden over rives med af tv-skæbner i stedet for virkelige skæbner, bekymrer sig, forarges, ophidses og glædes over medieskabte events uden reference til andet end andre medieskabte events. Tv skaber deres »reality«, aviserne følger op med historier om og fra samme »hyperrealitet«, og ugebladene står for en yderligere og opfølgende tapetsering af det offentlige »hyperrum«.

Den medieskabte virkelighed, hvor f.eks. moden indoptager og omklamrer tidligere »revolutionære« trends; hvor MTV promoverer »amoralsk« musik; og hvor Hollywood producerer »systemkritiske« film, er i en vis forstand med til at trække tænderne ud på ethvert fænomen, som står i opposition til etablerede konventioner. Derigennem ophører alle disse fænomener med at være udtryk for det oprør, de var (tiltænkt som), og transformeres i stedet til passiviserende billeder i den samme, iscenesatte medievirkelighed – de bliver med andre ord mursten i den selv samme mur, som de kun tilsyneladende »repræsenterer« sprækker i.

Nyhederne adskiller sig ikke principielt fra denne tendens. Pressen bliver derimod i stigende grad meddelagtig i opretholdelsen af magtens simulerede virkelighed, selv hvor den umiddelbart forekommer uafhængig og kritisk. Baudrillard analyserer f.eks.

betydningen af Watergate derhen, hvor skandalen dybest set blot bliver et element i en omhyggelig konstruktion, der skal foregøgle os, at retfærdigheden trods alt sker fyldest, og at systemet vitterlig lader sig afsløre. På snedig vis tjener dette dog blot til at cementere systemet, bekræfte magten og blokere al virkelig kritik og modstand.

Systemet legitimeres af mediernes overfladiske eksponering af tilsyneladende systemkritik og offentlige skandaler, ligesom loven i virkeligheden legitimeres af tilsyneladende lovovertrædelser osv., der blot er systembevarende instanser – alt sammen medvirker derfor til at skabe en illusorisk tiltro til selv samme systems grundlæggende frihed og retfærdighed.

Selv proklamationen af valgfriheden tjener samme formål. Valgene er nemlig i forvejen indskrænket til en éndimensional farvepalet af sparsom og overfladisk variation, hvorimellem der »frit« kan vælges – men palettens farveudbud er allerede valgt og tilrettelagt *for* os inden for snævre rammer, og vi kan ikke vælge blandt de multiple farver uden for paletten.

»Du har levet i en drømmeverden, Neo,« forklarer Morpheus i *The Matrix* efter at have præsenteret ham for den verden, han kender, gennem tv. Og med en let omskrivning af et citat af Baudrillard præsenterer han en computersimulation af den udbombede jord med ordene: »Velkommen til virkelighedens ørken.«

Det er da heller ikke vanskeligt at se, hvorledes

Matrix I-III i flere henseender synes at spille på Baudrillards kritiske pointer, hvis vi begrænser deres betydning til at være af ovenstående karakter. Den virtuelle Matrix-virkelighed er Baudrillards hyperrealitet, en konstruktion, der fastholder menneskene i et udspekuleret forløb af pseudoevents, som skjuler systemets disciplinerende kontrol.

Fra systemets side er konstruktionen af hypervirkeligheden naturligvis en sublim bedrift, der for så vidt tager et vist hensyn til undersåtternes velbefindende: »Har du nogen sinde stået og betragtet den? Beundret dens skønhed? Dens genialitet? Milliarder af mennesker lever deres liv ... uvidende,« siger Agent Smith.

Der er utvivlsomt pointer i *Matrix I-III*, som stemmer overens med en sådan forståelse af Baudrillard. Meget tyder imidlertid på, at *Simulacres et simulation* skal læses med langt mere vidtrækkende implikationer end ovenstående, hvilket i givet fald giver dens betydning for Matrix-trilogien tilsvarende, vidtrækkende implikationer.

Den utilgængelige virkelighed

Neo: »It was all another system of control.«

Måske er det Wachowski-brødrenes hensigt at fortælle en historie, som mest af alt handler om at

nedbryde ethvert postulat om metafysisk og al form for meningsfuldhed. Det forklarer måske også alle de mytologiske og religionshistoriske referencers tendens til at negere sig selv, som vi har set i kapitel 2 og 3. Faktisk gør det trilogien til ét stort dekonstruktivistisk projekt, dvs. et projekt, der bevidst dekonstruerer sig selv og sin egen metafysik indefra ved at afdække de valgte referencers selvmodsigelser.

Tager vi Baudrillard mere entydigt til indtægt for, hvad han skriver i *Simulacres et simulation* (hvilket trods alt ikke er selvindlysende, jf. bl.a. bogens fiktive indledningscitater), bliver konsekvensen måske den radikale, at der enten er en virkelighed, som vi ikke længere kan erfare eller referere til, og som altså er *utilgængelig* for mennesket, eller også *er* der slet ikke nogen virkelighed længere.

Der er således ingen tegn eller referencer, som *repræsenterer* nogen original, for der gives ingen »ækvivalens« mellem et tegn og noget virkeligt længere – repræsentation er med andre ord fuldstændig afløst af ren simulation. Ifølge et tidligt udkast til filmmanuskriptet siger Morpheus direkte til Neo: »Du har levet inde i Baudrillards vision, inde i kortet, ikke i territoriet.«

Der *er* for så vidt ikke noget »territorium«, kun »kortet«.

Det hyperreelles karakter af et selvrefererende netværk af tegn, lægger sig altså i dette perspektiv ikke

»blot« over tilværelsen som en form for fernis af passiverende pseudobehov, men har i helt fundamental forstand umuliggjort, at vi overhovedet kan opfatte andet end »det hyperreelle«, hvad enten virkeligheden så slet ikke »er« til, eller den »bare« er utilgængelig.

»Illusion er derfor ikke længere muligt, eftersom det virkelige ikke længere er muligt,« fastslår Baudrillard.

Er det dybest set en variant af denne læsning, som Wachowski-brødrene har lagt til grund for forholdet mellem verden på den ene side og computersimulationen på den anden i *Matrix I-III*? Er alt en *simulation*, og intet *virkeligt* i Matrix-trilogien?

Hidtil har vi underforstået, at filmene opererer med et todelt univers, fordi det er det umiddelbare indtryk, de selv tilvejebringer: Der er med andre ord en verden uden for Matrix (bl.a. den underjordiske by, Zion), der fungerer som den »virkelige virkelighed«, til forskel fra den anden (pseudo)virkelighed, computersimulationen Matrix.

Men måske er der grund til at overveje, om ikke filmenes univers bliver desto mere konsistent, hvis vi også vælger at fortolke Zion (og enhver anden lokalitet, der afbildes i *Matrix I-III*) som en *del* af den computergenererede virkelighed. Derved kan hele trilogien netop ses som en særegen afspejling af den tekstnære læsning af denne præmis hos Baudrillard: *Virkeligheden er ikke længere til(gængelig)*.

Den tilsyneladende befrielse fra Matrix, som Neo oplever, da han vågner om bord fartøjet Nebuchadnezzar, ville dermed blot være en del af simulationen, og de tilsyneladende frie oprørere i Zion er således fortsat tilkøbt Matrix, mens deres kroppe »i virkeligheden« henligger i koma og fungerer som maskinernes energikilder. De ville med andre ord *tro* sig ude af Matrix, men til forskel fra de øvrige mennesker blot være blevet bedraget desto snedigere og netop lide under den endnu stærkere vildfarelse, at de skulle have gennemskuet (og forladt) computersimulationen.

Uafvidende tjener modstandsbevægelsen derved selv som en snedig kontrolforanstaltning, designet til at fastholde rebelske individer i troen på systemets skrøbelighed og foranderlighed, hvorved de reelt styrker og bekræfter systemet i stedet for at svække det. »Det var alt sammen blot endnu et kontrolsystem,« siger Neo om sin egen messianske skæbne efter at have mødt The Architect, for hvem Neo og modstandsbevægelsen blot er faktorer i en omfattende ligning – tegn i den store, ultimative kode, der er en iscenesat del af simulationen.

Dette perspektiv giver historien en absolut pessimistisk karakter, men det forklarer f.eks., hvorfor (computerprogrammet) Agent Smith kan inkarnere i (mennesket) Bane *uden for* Matrix. Inden for rammerne af nærværende udlægning er begge lokaliteter

nemlig blot forskellige scenarier i den samme, virtuelle computersimulation.

Endelig giver det mening, hvis vi ser The Architects ord om de foregående fem versioner i dette lys. Menneskene i Zion er i givet fald aldrig sluppet ud af Matrix, men blot flyttet fra én computersimulation til en anden – eller fra ét domæne i Matrix til et andet – der som et computerspil begynder forfra efter »game over«, dvs. hver gang Zion er blevet destrueret. *Alt*, som menneskene oplever i *Matrix I-III*, er altså tilsyneladende *simulation*.

Og så igen: Tilsyneladende.

For selv om enkelte paradokser i filmene løser sig ad denne vej, er der utvivlsomt tale om, at trilogien i sin helhed (atter) afmonterer, hvad den i dette perspektiv ellers kan se ud til at have konstrueret (eller hvad vi selv måtte have tillagt den).

Hvis hensigten med referencerne til Baudrillard er, at filmene skal afspejle virkelighedens principielle utilgængelighed, må Zion som en nødvendig forudsætning anskues som en del af computersimulationen. Hvis Zion derimod reelt er uden for computersimulationen, er der inden for rammerne af filmenes eget univers dog en klar reference til en virkelighed, der falder uden for Baudrillards »hypervirkelighed«, hvorfor *Matrix I-III* næppe er spundet over denne læsning af *Simulacres et simulation*.

Slutningen på *Matrix Reloaded* er en cliffhanger, ikke blot i forhold til handlingsforløbet, men også i filosofisk forstand, for det er her, fortolkningsmulighederne for alvor sprænges åbne. Det er her, Morpheus' tro på profetien bryder sammen, og det er her, Neo resignerer, efter at han har erfaret, at oprøret i Matrix er indskrevet i computersimulationens kode, hvilket peger på en endegyldig opløsning af oprørets realitet og en dekonstruktion af ikke bare al mytologi, men af al meningsfuldhed og håb – ja, af virkelighed i traditionel forstand. Dette synes at være i rimelig overensstemmelse med Baudrillards *Simulacres et simulation*: Der er »ikke længere noget håb for meningsfuldhed«, konstaterer han netop på bogens sidste side og kalder det »ubetvivleligt godt«.

Men *Matrix Reloaded* fortsætter jo i *Matrix Revolutions*, hvor det omvendt viser sig, at Neos evner rent faktisk rækker ud over den funktion, som The Architect havde tiltænkt ham. Og ikke mindst at Zion ikke er en del af computersimulationen, eftersom The Architect i den afsluttende dialog anerkender nødvendigheden af at befri de mennesker, der ønsker det, fra Matrix.

At den indstiftede fred kun er midlertidig, at The Architect antyder begyndelsen på endnu et spil, og at den computersimulerede verden tilsyneladende heller ikke er slettet, ændrer ikke herved. Matrix er fortsat »online«, om man så må sige, og genstand for

fortsat programmering (Sati har allerede »programmeret« solopgangen).

Men det betyder altså ikke, at der ikke *er* en tilgængelig virkelighed uden for Matrix.

De brud på den ellers stringente fastholdelse af de to adskilte »verdener«, Zion og Matrix, som f.eks. finder sted i forhold til Agent Smiths (computerprogrammets) paradoksale evne til at forlade Matrix (der i forrige afsnit blev anskuet som belæg for, at Zion måtte være en del af computersimulationen), er således snarere et forsøg på at vise, at der vitterlig er en højere mening og indgriben, som rækker ud over både Matrix og Zion, udover maskiner og mennesker.

Som vi har set, rekonstruerer *Matrix I-III* en lang række religionshistoriske og mytologiske træk og iscenesætter dem i nye, selvstændige betydninger, der insisterer på relevansen af meningsfuldhed og håb, i modstrid med *Simulacres et simulation* og på tværs af al tilsyneladende dekonstruktion.

Håbet, som Baudrillard diskvalificerer som en »svag værdi«, er tværtimod uhyre centralt i filmene, og det håb og den meningsfuldhed, der umiddelbart syntes elementært dekonstrueret og endegyldigt tabt på gulvet i *Matrix Reloaded*, reetableres netop med fornyet styrke i *Matrix Revolutions* (hvad denne meningsfuldhed mere konkret kan tænkes at bestå af, vender vi tilbage til i næste og sidste kapitel).

Referencen til Baudrillards udtryk, »virkelighedens

ørken« i *The Matrix* og tilstedeværelsen af det eksemplar af *Simulacres et simulation*, som Neo (i skikkelse af Thomas Anderson) åbenbart ikke finder anden anvendelse for end til at udhule og gemme computerprogrammer i, synes derved næsten at antage karakter af sarkasme på Baudrillards bekostning – hans bog er hul.

Idet Baudrillard hævder at afdække et særegent postmoderne vilkår, der indebærer, at alt er simulation, bliver *Simulacres et simulation* jo i samme grad selv et udtryk for ren simulation. Det er Baudrillard selvfølgelig helt bevidst om, ja han synes ligefrem at spille på det, bl.a. i forhold til det fiktive citat, som tilskrives Prædikerens Bog – men dette forhold åbner samtidig for en væsentlig kritik, eftersom en konsekvens heraf uundgåeligt bliver, at *Simulacres et simulation* i Matrix-universet dermed har medvirket til at fastholde Thomas Anderson i den simulerede verden af meningsløshed og apati – og derfor sidst af alt befriet ham.

Baudrillard var måske blot »endnu et kontrolsystem« i Thomas Andersons tilværelse.

Den paradoksale verden

Boy: »Do not try and bend the spoon. That's impossible. Instead ... Only try to realize the truth.«

Neo: »What truth?«

Boy: »There is no spoon.«

Neo: »There is no spoon?«

Boy: »Then you'll see, that it is not the spoon that bends, it is only yourself.«

Jean Baudrillard er på sin vis en yderligtgående repræsentant for den postmodernistiske bølge, der har spillet en fremtrædende rolle inden for humaniora i den akademiske verden siden midten af 1980'erne. Der er imidlertid mange forskellige positioner, der bliver karakteriseret som postmodernistiske uden nødvendigvis at være voldsomt overensstemmende eller overlappende, og selv om Baudrillards *Simulacres et simulation* på visse områder snarere synes at stå i kontrast til *Matrix I-III* end at udgøre det intellektuelle forbillede for filmenes filosofiske lag, kan trilogien selvfølgelig i princippet stadig væk indskrive sig i en postmodernistisk horisont.

Postmodernismen er bl.a. kendetegnet ved kritikken af de »Store Fortællinger« og af en tendens til at betragte sproget som en form for *virkelighedsetablerende* medium, snarere end en begrebsramme til blot og bar kommunikation af en i forvejen givet virkelighed, samt af en relativisering af det absolutte sandhedsbegreb.

Hvordan kunne Matrix-trilogien eksempelvis se ud som brik i et postmodernistisk puslespil?

For postmodernismen er de Store Fortællingers æra ved at rinde ud. Uanset om det drejer sig om f.eks. kristendommen, marxismen, psykoanalysen eller andre store, religiøse, filosofiske og ideologiske systemer, kommer disse historiske skemaer til kort i et postmodernistisk perspektiv, fordi virkeligheden slet ikke kan begribes og beskrives i altomfattende systemer med en fælles, fastlagt betydning.

Kulturhistorien, mennesket eller virkeligheden som sådan hænger med andre ord ikke sammen i ét, velordnet system, med én given mening, men er snarere sammenstykket af øer af meningsfuldhed eller små fortællinger, der udgør egne sammenhænge inden for hver sine rammer.

På den ene side ser det ud til at være denne, postmoderne erfaring, som *Matrix I-III* afspejler, i og med at filmene trækker talrige mytologiske, litterære og filosofiske fortællinger ud af deres oprindelige fortælleforløb og begrebsramme og i stedet tegner et billede af en række isolerede betydningsfelter, der til gengæld fremstår kaotisk og paradoksalt, når de anskues som et fælles hele inden for ét af de traditionelle perspektiver. Som vi har set i eksemplerne i kapitel 2 og 3, kan vi f.eks. isolere kristne, gnostiske, hinduistiske og taoistiske referencer og forløb, der således giver mening hver for sig, hvorimod sammenstillingen heraf til gengæld atter sprænger disse meninger itu, fordi ingen af dem kan rumme eller forklare de øvrige

uden at resultere i absurditeter og selvmodsigelser.

På den anden side standser Wachowski-brødrene åbenlyst ikke her, men benytter derimod alle disse »mytiske øer« og fragmenterede betydninger i sammenhænge, der blot konstituerer delelementer af en ny, »Stor Fortælling«. *Matrix I-III* er således en sammenhængende fortælling med et overordnet, fælles forløb; et univers, der udgør sin helt egen mytologi med overmenneskelige aktører og tilmed en medierende messias-skikkelse.

I dét lys har Matrix-trilogien ikke meget postmodernistisk islæt over sig.

Til gengæld er der en vis samklang mellem filmene og postmodernistiske tendenser i forhold til en pointe om menneskets sansning og sproglighed som virkelighedsetablerende, og ikke blot virkelighedsregistrerende faktorer.

Da Neo møder Rama-Kandra på Mobil Avenue, undrer han sig over, at Rama taler om kærlighed til sin datter, eftersom Rama er et computerprogram:

Neo: »Jeg har bare aldrig – «

Rama-Kandra: » – hørt et program tale om kærlighed?«

Neo: »Det er en menneskelig følelse.«

Rama-Kandra: »Nej, det er et ord. Hvad der betyder noget, er den forbindelse, som ordet knytter. Jeg kan se, at du er forelsket. Kan du fortælle mig, hvad du ville give for at bevare den forbindelse?«

Neo: »Hvad som helst.«

Rama-Kandra: »Så er grunden til dit ophold her måske ikke så forskellig fra grunden til, at jeg er her.«

Sproget er betydningskabende; betydningen er ikke givet før eller uden for sproget.

Hos The Oracle belæres Neo ydermere om, at ikke bare betydningen, men virkelighedens fænomener så at sige udspringer af ham selv:

Boy: »Forsøg ikke at bøje skeen. Det er umuligt. Prøv i stedet ... at erkende sandheden.«

Neo: »Hvilken sandhed?«

Boy: »Der er ingen ske.«

Neo: »Der er ingen ske?«

Boy: »Så vil du se, at det ikke er skeen, som bøjer, men at det blot er dig selv.«

Dialogens hensigt er vel at tilføje zen-buddhistiske associationer til filmenes øvrige brug af multiple, religionshistoriske referencer, men det er naturligvis ikke en hindring for erkendelsesteoretiske implikationer.

I fortællingen »Matriculate« fra *Animatrix* udspiller sig følgende, lille dialog:

– For en kunstig bevidsthed er al virkelighed virtuel. Hvordan skulle den kunne afgøre, om ikke den virkelige verden blot er endnu en simulation? Hvordan ved du det?

– Jeg ved, at jeg ikke drømmer nu, fordi jeg ved,

hvordan det er at være i en drøm.

– Så det at drømme giver dig vished om, at virkeligheden eksisterer?

– Nej. Kun at min bevidsthed eksisterer. Resten ved jeg ikke noget om.

Her er vi tilbage ved den moderne filosofis udgangspunkt, René Descartes, der satte sig for at betvivle alting, indtil han fandt ét ubetvivleligt fundament at opbygge sit filosofiske system ud fra. Han mente således, at det var meningsløst at betvivle sin egen eksistens, eftersom der måtte være et afsæt for tankevirksomheden, og skrev de berømte ord: *Cogito ergo sum* (jeg tænker, altså er jeg).

Matrix I-III har selvsagt næppe til hensigt at opbygge et filosofisk system, men underminerer dog opfattelsen af den klippefaste virkelighed gennem de tilbagevendende paradokser, der opstår i handling og dialog, hvor forviklingen mellem to »virkeligheder« er centrale. Undergravningen af den absolutte virkelighed er imidlertid ikke et led i magthavernes strategi, som det f.eks. er tilfældet i Orwells *1984* (jf. kapitel 1), men omvendt et led i *opgøret* med systemet – en vej ud.

I filmene er det en del af plottet, at computersimulationen sanses nøjagtigt så virkeligt som den »virkelige virkelighed«, hvorfor de paradokser, der følger heraf – såvel som enhver skepticisme i det hele taget – dermed netop udgør en trussel mod systemet.

Paradokserne skal tjene til at øge skepticis­men for derigennem at undergrave tiltroen til computer­simulationen, der opretholdes af The Architect og agenterne osv. Men de rækker også udover filmenes eget univers som erkendelsesteoretiske paradokser, der peger i retning af et opgør med den absolutistiske virkelighedsforståelse i det hele taget.

Filmmediet i sig selv er nærmest skræddersyet til dette formål i kraft af dets umiddelbare funktion som en slags virtuel eventyrverden. Turen til paralleluni­verset er jo for så vidt allerede foretaget af publikum som følge af turen i biografen, hvorfor det vel er nær­liggende for filmskabere at lade filmplottet udforske dette tema som endnu en kinesisk æske i æsken.

At biografen er indgangen til en virtuel virkelig­hed, er vi netop vænnet til gennem et århundredes filmhistorie, f.eks. i mere traditionel iscenesættelse i form af oplagte filmatiseringer af f.eks. *The Wizard of Oz* og *Alice in Wonderland* eller klassiske folkeeven­tyr, myter og beslægtede film med mere eller mindre magiske indslag.

Men i forlængelse heraf har computerteknologiens udvikling efterhånden gjort drømmen (eller marerid­tet) om en computergenereret *virtual reality* til en ny tids tematik i filmmediet. Det gælder ikke mindst ba­nebrydende film som *Tron* (1982) og især *Videodrome* (1983), men også en række øvrige film fra de sidste par årtier, fra *Brainstorm* (1983), *Total Recall* (1990),

Lawnmower Man (1992) og *Abre los Ojos* (1997, aka *Open Your Eyes*), til *The Thirteenth Floor* (1999), *eXistenZ* (1999), *Vanilla Sky* (2001, amerikansk remake af *Abre los Ojos*) og *The Cell* (2002).

Ligesom *Matrix I-III* går f.eks. også David Cronenbergs *Videodrome* længere end til tematiseringen af forviklingerne mellem den »virtuelle virkelighed« og den »virkelige virkelighed« inden for rammerne af selve filmens plot, og nøjes således heller ikke med at spille på de deraf afledte paradokser »for paradoksernes skyld«. Cronenberg benytter dem derimod til at antyde en videre, erkendelsesteoretisk pointe: »Når alt kommer til alt, er der intet virkeligt uden for vores perception af virkelighed, er der?«

Under Neos træning forklarer Morpheus tilsvarende i *The Matrix*: »Hvad er virkeligt? Hvordan definerer du virkelighed? Hvis du taler om dine sanser, hvad du føler, smager, lugter eller ser, så er alt, du taler om, blot elektriske signaler, fortolket af din hjerne.«

Et forhold, som det i al sin paradoksalitet er vanskeligt at komme uden om, hvad enten vi befinder os inden for eller uden for en computersimulation. Det åbner op for en virkelighedsopfattelse, som uundgåeligt slår skår i den almindelige, såkaldt naivrealistiske forestilling om, at virkeligheden er objektivt givet, og at sproget og sanserne blot afspejler denne klippefaste virkelighed.

Det kommer dog ikke til et decideret ophør af virkelighedsbegrebet – hvilket dybest set også ville være udtryk for en meningsløs devaluering af sproget, som f.eks. en ordret læsning af *Simulacres et simulation* kan føre til. En mindre ordret læsning leder måske til, at virkeligheden blot har mistet sit skær af absolut uforanderlighed, hvorfor vi må forstå den mindre rigidt og afvise forestillingen om en *absolut forbindelse* mellem en virkelighed og repræsentationer af en virkelighed. Tegn »repræsenterer« ikke en bagvedliggende virkelighed, men virkeligheden må forstås som en mere elastisk størrelse, fordi sanseoplevelsen trods alt blot er en følge af elektriske signaler, fortolket af hjernen – for nu at sige det med Morpheus' ord.

Selv om det på den baggrund bliver vanskeligere at definere præcist, hvor grænserne så egentlig går for det, vi kalder »virkeligt«, betyder relativeringen af virkeligheden ikke nødvendigvis, at alting skrider ud i subjektiv vilkårlighed. Det sociale og sproglige samspil skaber rammerne for den fællesmenneskelige interaktion, inden for hvilken vi agerer og oplever, men når vores erkendelse uundgåeligt beror på fortolkning, bliver den virkelighed, vi oplever som resultatet af erkendelsen, altså tilsvarende variabel i en eller anden udstrækning.

Dermed undermineres både virkeligheds- og sandhedsbegrebets absolutisme i stil med postmodernistiske tendenser (om end sådanne pointer naturligvis

findes i mange forskellige filosofiske og videnskabs-teoretiske varianter fra hele det 20. århundrede og har idéhistoriske rødder hele filosofi- og kulturhistorien igennem).

Matrix I-III gør med andre ord tydeligvis brug af visse anskuelser, der overlapper postmodernistiske tendenser, mens den samtidig står i kontrast til andre, hvorfor den trods alt ikke uden videre kan karakteriseres som iscenesættelsen af et postmodernistisk projekt.

5. MATRIX og meningen med galskaben

Tro, håb og kærlighed

The Architect: »Hope. It is the quintessential human delusion, simultaneously the source of your greatest strength, and your greatest weakness.«

Den religiøse dimension i *Matrix I-III* er en integreret og altafgørende del af handlingsforløbet såvel som af centrale figurers karakter, ikke en postmodernistisk gimmick, der skal illustrere dekonstruktionen af al meningsfuldhed eller »De Store Fortællingers« død.

Vi, der er født og opvokset i et sekulariseret samfund, kan kvie os herved eller se med undren på de »forstyrrende«, religiøse elementer i filmene, men vi kan også vælge at betragte det ud fra den basale observation, at religion altid har været hovedreglen i årtusinders kulturhistorie, hvor sekularisering trods alt er undtagelsen. En film-trilogi som denne, der skaber en moderne fabel om verdens beskaffenhed og menneskets eksistens ved bl.a. at benytte et væld af mytologiske referencer, afspejler således på dette punkt blot det mest afgørende træk ved den almene, menneskelige verdensforståelse.

Var *Matrix I-III* ikke også forbundet med sådanne religiøse kategorier, ville filmene ganske enkelt ikke være blevet det ambitiøse billede på verden og mennesket, som Wachowski-brødrene utvivlsomt har tilstræbt. Derfor giver det næppe heller megen mening, hvis ikke man tager højde for og accepterer deres mytologiske begrebsramme i en analyse – men det betyder selvfølgelig ikke, at man også behøver at dele denne begrebsramme.

I *Matrix*-trilogien er det i øvrigt heller ikke tilfældet for alles vedkommende. Oprørernes øverstkommanderende, Lock er f.eks. fjendtligt stemt over for de religiøse tendenser; selv Morpheus' tro lider som tidligere nævnt et knæk, da profetien om krigens ophør ikke går i opfyldelse efter Neos møde med *The Architect*; og en af de øvrige oprørsledere, Niobe, vælger at stole på Neo som det menneske, han er, frem for at tro på ham som »udvalgt« dette eller hint:

Morpheus: »Du har aldrig troet på *The One*.«

Niobe: »Det gør jeg stadig væk ikke. Jeg tror på ham [Neo].«

Filmenes skabere er som bekendt amerikanere, og USA er i visse henseender væsentligt mindre sekulariseret end Vesten i øvrigt, ikke mindst Nordeuropa, hvilket kan forklare, at den metafysiske filmrevolution (jf. kapitel 1) i så udtalt grad er udsprunget fra Hollywood.

Det kan imidlertid ikke forklare Matrix-trilogiens og andre semireligiøse films kolossale, globale udbredelse og den intense dyrkelse, de bliver mødt med, også i (endnu) mere sekulariserede samfund end USA. Dermed fastholder (og ikke mindst reaktualiserer) *Matrix I-III* religionens og mytologiens kulturhistoriske betydning i de sekulariserede samfund, hvor den udbredte selvforståelse ellers er en form for fremskridtstro, der i modstrid hermed betragter historiens udvikling som en lineær bevægelse bort fra religionerne.

I *Matrix I-III* vender religionen tilbage, ikke som modsætning til oplysning og videnskab, men forbundet hermed, og heller ikke som systemets allierede eller moralens løftede pegefinger, men derimod som oprørets katalysator.

Kernen i dette oprør kommer dermed til fuld udfoldelse i noget så umiddelbart gammeldags og romantisk som *tro, håb og kærlighed*. I al sin tilsyneladende banalitet, måske trods alt den menneskelige tilværelses essens – hvor forskelligartet et indhold disse begreber så ellers er blevet tillagt kulturhistorien igennem.

I såkaldt primitive kulturer såvel som i tidligere kulturreligioner var troen i højere grad oplevelsesbetonet, bl.a. i form af en ritualiseret tilværelse, både i dagligdagen og til højtiderne. I senere bogreligioner bliver troen dogmatiseret og defineret i trosartikler,

hvor fortolkningen af minutiøse detaljer kan samle eller splitte fraktioner, mens troen i et nutidigt perspektiv, hvor sekulariseringen har præget samfundet og tilværelsen, er stadig mindre konkret og smelter sammen med håbet i løs forstand. Overbevisningen om eller håbet på, at der i det hele taget er en mening med galskaben, et formål med den enkeltes eksistens. En rest fra religionen, et luftigt holdepunkt i trængte situationer – et håb, der, som The Architect udtrykker det over for Neo, er »den essentielle menneskelige vildfarelse, på samme tid kilden til jeres største styrke og jeres største svaghed.« Et håb om, at selv den mest umulige situation rummer en udvej, at selv de mest hårdnakkede og udspekulerede undertrykkere kan bekæmpes, umulige odds til trods.

Tro, håb og kærlighed – »men størst af dem er kærligheden,« som Paulus skriver i Første Korintherbrev. I *Matrix I-III* er der heller intet over og intet ved siden af kærligheden, som den indtrængende og betingelsesløst portrætteres gennem forholdet mellem Neo og Trinity – i en grad, så Neo end ikke tøver med at sætte hele verdens eksistens over styr for at redde Trinitys liv.

Matrix I-III vender dermed op og ned på mere almindelig, politisk oprørs-terminologi og placerer sig i det hele taget på tværs af typiske politiske, religiøse og filosofiske positioner.

Der er tale om et opgør med den rationelle, mekanistiske verdensforståelse (symboliseret ved maskinerne), et opgør, der på den ene side står på religionens grund, men som på den anden side ikke er udtryk for nogen som helst, specifik religion.

Det er på den ene side et opgør med en snusfornuftig *common sense*, der ser virkeligheden i et entydigt, naivrealistisk lys, men på den anden side alt andet end udtryk for nogen typisk postmodernistisk tradition eller nihilistisk vilkårlighed.

Og det er på den ene side et politisk oprør imod et undertrykkende og ensrettende system – men et oprør, der på den anden side hverken er typisk »venstreorienteret« eller »højreorienteret«.

Puslespilsbrikkerne kombineres slet og ret i skæve mønstre.

Matrix I-III er ikke socialistisk, for der er ingen kommunistisk utopi, som udmales af oprørerne, og hverken kritikken af den private ejendomsret eller kapitalismen i øvrigt synes at beskæftige Neo & Co. det mindste. Rebellerne fra Zion betyder ingen klassekamp, og Marx's materialistiske verdensforståelse kommer til kort i denne eksplícit religiøse fabel. I lighed med liberalismen beskæftiger den sig til gengæld overordentlig meget med den enkeltes integritet og personlige frihed kontra (stats)magtens kontrol og formynderi.

Dette er imidlertid ikke nogen eksklusiv liberalistisk tanke, og andre af liberalismens nøgletræk som

den frie konkurrence eller markedskræfternes frie spil er på intet tidspunkt relevante ingredienser i et handlingsforløb, der er hævet over klassiske, ideologiske stridsspørgsmål om f.eks. økonomiske paradigmer.

Det er derimod mennesket og menneskets centrale placering som unik karakter, hvis individuelle erkendelse har altafgørende indflydelse på opfattelsen og beskaffenheden af verden, som er afsættet i Matrix-trilogien.

Oprørets cyklus

Morpheus: »But when you're inside, you look around and what do you see? Businessmen, Teachers, Lawyers, Carpenters ... The very minds of the people we're trying to save. But until we do, these people are still a part of that system, and that makes them our enemy.«

Den gennemsnitlige venstreorienterede, som qua venstreorienteret står i opposition til magten og autoriteterne, vil måske glæde sig over det antiautoritære opgør med systemet, som *Matrix I-III* giver udtryk for, men vil til gengæld som ateist ærgre sig over den religiøse dimension, inden for hvilken alt dette udspiller sig.

Den gennemsnitlige højreorienterede, der ser liberalismen som den kolde krigs globale sejrherre efter kommunismens sammenbrud, vil måske glæde sig over den udtalte individualisme, der eksponeres trilogien igennem, men til gengæld ærgre sig over radikaliteten, hvormed oprøret finder sted i et samfund af moderne vestligt tilsnit.

Den gennemsnitlige postmodernist vil måske glæde sig over dekonstruerede begrebsrammer og referencer til Jean Baudrillard, men ærgre sig over den tilbagevendende insisteren på et dybere formål og rammefortællingens formelle lighed med en ny, »Stor Fortælling«.

Den gennemsnitlige troende vil måske glæde sig over, at religiøsitet iscenesættes under en opdateret og appellerende fernis, som ikke står i kontrast til den moderne tilværelse, men ærgre sig over, at de fleste aspekter peger væk fra den specifikke religion, som vedkommende måtte bekende sig til (uanset hvilken).

Den gennemsnitlige tilhænger af diverse nyreligiøse bevægelser vil måske glæde sig over filmenes syntese af alverdens myter og se det hele i et spirituelt perspektiv, der ligner tendenser i moderne, alternative religionsformer, men ærgre sig over de direkte referencer til klassiske religioner i kontrast til det totale fravær af f.eks. astrologi, auralæsning og andre udbredte, »nyreligiøse« fænomener.

Den gennemsnitlige fundamentalist vil ærgre sig over trilogien i det hele taget: Den »blasfemiske« religiøse synkretisme og mytologiske pluralisme, den antiautoritære og antidogmatiske fundament, den ekstatiske dans, den amoralske vold, den eksplicite-rede seksualitet osv.

Matrix I-III er således vanskelig at fastholde inden for »kasser«, som vi for overskuelighedens skyld kan reducere visse træk ved forskellige overbevisninger til.

Neo, der vel med en vis ret må ses som personifikationen af filmenes budskab, er på den ene side eksponent for Kaos, idet han legemliggør verdensordens nedsmeltning, men er på den anden side lige så meget eksponent for Orden, al den stund at der ud af frihedskampen netop vokser en ny verdensorden, symboliseret ved freden mellem mennesker og maskiner – og den solopgang, som Sati skaber i slutningen af *Matrix Revolutions*.

Det synes givet, at denne Orden både omfatter verden og (en ny) Matrix, eftersom det afsluttende møde mellem The Architect og The Oracle ikke kan udspille sig andre steder end i den virtuelle verden, da de begge er programmer.

Som det også fremgår af denne scene, er freden mellem mennesker og maskiner dog ikke udtryk for nogen endegyldig balance, men blot en midlertidig ligevægt i den bestandige cyklus (jf. titlen,

Revolutions, der betyder »revolutioner« i form af samfundsmæssige »omvæltninger«, men også i form af »omdrejninger« og »omløb« i det hele taget). En balance, der altså en gang i fremtiden atter brydes.

Impulsen fra det individuelt menneskelige, repræsenteret af Neo, har således i sidste ende fået systemet til at kollapse, men samme impuls har lige så paradoksalt (gen)oprettet den kosmiske orden og derefter i realiteten atter (gen)skabt verden – cyklus fortsætter.

Det behøver ikke være så abstrakt, som det måske tager sig ud ved første øjekast.

Hvor der er mennesker og samfund, vil der ganske enkelt altid være magt og derfor også risiko for magtmisbrug; og hvor magten falder, er der også altid en risiko for, at modmagten udvikler sig i retning af nøjagtig samme magtmisbrug, og derfor altid behov for tilbagevendende modmagt, som den bliver personificeret af Neo og Neos genkomst. Al magt korrumpere, og ledere er og bliver ledere, ledere og ledere, hedder det som bekendt, og det behøver man heller ikke have læst mange kapitler af kulturhistorien for trods alt at finde bekræftet med en vis regelmæssighed.

Af den grund behøver det naturligvis ikke blive ophævet til en metafysisk »lovsmæssighed« eller absolut »konstant« i historien, men det er dog én af flere gode grunde til altid at holde lederne i skak og

magten i ave – af hvilken grund, der også altid vil være brug for oprør og dissens.

Dermed har vi taget hul på det *konkrete* »budskab«, der ikke modsiges af de mange paradokser, som trilogien er så rig på: Hvad er det egentlig, vi så skal »tro« og »håbe« på, hvad er så at sige trilogiens – eller Neos – budskab?

Lader vi for en stund alle de mytologiske referencer hvile, begynder det hele med Mr. Anderson, der går under hacker-aliaset Neo i den virtuelle virkelighed, og som siden bliver befriet af Morpheus. Anderson erkender herefter, at hans hidtidige tilværelse har været et bedøvende fængsel af kontrol og bedrag, at hans egentlige eksistens er betinget af manifestationen af Neo, som indtil da har været henvist til en skyggetilværelse i et småkriminelt hjørne af hans fritid. En erkendelse, der betyder, at han må udskifte sit faste job og sin relativt ordinære eksistens med en tilværelse blandt jagede rebeller under Morpheus' ledelse – den Morpheus, som systemet ikke tøver med at karakterisere som »en kendt terrorist«.

Neo bryder ud af hjørnet og reducerer Mr. Anderson til en vag erindring om en disciplineret og normaliseret mønsterborger og begiver sig ud på en særegen odysse, der er enestående i filmhistorien. Han gør det som frihedskæmper i en modstandsbevægelse (i oprørernes øjne) – eller som kriminel i en terrororganisation (i systemets øjne). Hvordan man

end vil karakterisere den sammenhæng, han bliver en del af, er det ikke en sammenhæng, der levner megen plads til pacifisme. Enhver, der står i vejen for oprøret og beskytter systemet – hvad enten det er et menneske eller en maskine – risikerer uden videre at blive ryddet at vejen.

Det er denne radikale tankegang, Morpheus indskærper under Neos oplæring: »Matrix er et system, Neo. Det system er vores fjende. Men når du er inde i Matrix og ser dig omkring, hvad ser du så? Forretningsmænd, lærere, advokater, tømrere ... De menneskers bevidsthed, som vi forsøger at redde. Men indtil vi gør det, er disse mennesker stadig væk en del af dette system, og det gør dem til vores fjende. Du er nødt til at forstå, at de fleste af dem ikke er parate til at blive frakoblet. Og mange af dem er så håbløst afhængige af systemet, at de vil kæmpe for at beskytte det.«

Heri ligger naturligvis enhver modstandskamps dilemma, som imidlertid ikke bliver udfoldet. Det klassiske spørgsmål er jo i den sammenhæng, hvordan man skelner mellem frihedskæmpere og terrorister? Begge begår som regel alvorlige ulovligheder og udøver som regel også vold og mord med det formål at fremme et politisk eller religiøst mål.

Der er ingen tvivl om, at næsten alle, der betragter sig selv som frihedskæmpere, af deres modstandere betragtes som terrorister, og at næsten alle, der

af systemet betragtes som terrorister, betragter sig selv som frihedskæmpere. Man behøver blot tænke på den danske modstandsbevægelse, som politiske partier med den største selvfølge stemplede som ku-jonagtige sabotører og samfundsundergravende pariaer under besættelsen, men som efter Anden Verdenskrig lige så selvfølgelig blev hyldet som modige helte – af de samme partier.

Hvis den danske modstandsbevægelse bestod af terrorister, er Neo & Co. også terrorister; hvis væbnede oprør med risiko for civile ofre i det hele taget er terrorisme, handler Neo og hans medsammensvorne unægtelig som sande terrorister (f.eks. sprænges et atomkraftværk i luften). Hvis imidlertid terrorisme bestemmes som bevidst angreb på civile, placerer Neo og de øvrige oprørere fra Zion sig måske nærmere i en gråzone, der grænser op til terrorisme-begrebet, eftersom filmene på den ene side ikke viser bevidste angreb på civile, men på den anden side trods alt betragter almindelige mennesker – »forretningsmænd, lærere, advokater, tømrere« – som en del af det system, de bekæmper, og dermed som fjender.

Det er en tankegang, hvis dilemmaer det overlades til beskueren selv at fundere over; trilogien præsenterer en frihedskamp og en tro, men som vi skal se i næste og sidste afsnit – ikke af den grund en absolut sandhed, ikke et moralsk bud og ikke en religiøs dogmatik.

Ulydighedens evangelium

Neo: »I'm going to hang up this phone, and then I'm going to show these people what you don't want them to see. I'm going to show them a world ... Without you. A world without rules and controls. Without borders or boundaries. A world where anything is possible.«

I *Matrix Reloaded* forstår vi på Morpheus, at »troen« er lige så tvangsfri, som budskabet er udogmatisk, eftersom Morpheus besvarer den anklagende bemærkning om, at ikke alle deler hans tro, med ordene: »Det kræver min tro heller ikke af dem.«

Hvis *Matrix*' evangelium indeholder dogmer, er de »dogmer« altså snarere udtryk for paradoksale negationer af dogmatik. En skepsis over for og modstand mod social og politisk kontrol, som det også fremgår af parallellerne til Orwells *1984* (jf. kapitel 1).

Derfor er *The Oracle* på Neos side, skønt hun er fra den »anden« side, programmørernes side, fordi hun netop er eksponenten for individualisme, kaos og dissens i et system af ensretning, kontrol og disciplinering.

Matrix I-III er en forvandlingskugle, der placerer sig midt imellem (eller ved siden af) mange stole, men den munder ikke ud i skinbarlig og vilkårlig selvde(kon)struktion – der er grænser for galskaben, også her.

Det oprørsbudskab, der formuleres i disse film, har godt nok lagt de klassiske ideologier på hylden og lader sig som nævnt heller ikke let placere i andre typiske politiske, endsige religiøse og filosofiske kasser i øvrigt, men skærer så til gengæld ind til benet i oprørets og modstandens arketypiske fænomenologi i sin modstilling af Maskinen og Mennesket – hvilket her umiddelbart lader sig oversætte til Magten mod Mennesket såvel som Massen mod Mennesket.

Om noget er helt evident og umiskendeligt i Matrix' evangelium er det således først og fremmest *individualismen*. Individualismen som frihedens forudsætning; det enkelte menneske – *hvert* enkelt menneske – som centrum og omdrejningspunkt (ikke at forveksle med *egoisme*). Den enkeltes unikke særegenhed, konfronteret med magtens selvtilstrækkelige og gennemkontrollerede ensretning.

Et elementært konfliktscenario, der har relevans, hvor som helst mennesker er underlagt magt, hvor forskelligt denne magt så ellers udøves – ikke mindst i det totalitære diktatur, men også i det sekulariserede demokrati.

Wachowski-brødrene lader da også filmene rette en mere end antydet kritik mod det moderne, vestlige samfund, ikke »blot« fordi Matrix' surrogatvirkelighed som nævnt er en tro kopi heraf, men også gennem mere spydige referencer.

Eksempelvis er Judas-figuren, Cypher parat til at

angive Neo & Co. til Agent Smith, fordi han brændende ønsker sig tilbage den illusoriske computersimulation, som han er træt af at bekrige efter ni års udsigtsløs modstandskamp:

Cypher: »Efter ni år – ved du, hvad jeg har indset? Uvidenhed er lyksalighed.«

Agent Smith: »Så har vi en aftale.«

Cypher: »Jeg vil ikke kunne huske noget som helst. Intet! Forstår du? Og jeg vil være rig, du ved, en eller anden vigtig person. Ligesom en skuespiller.«

Agent Smith: »Hvad end du ønsker, Mr. Reagan.«

Ronald Reagan er ikke den eneste amerikanske præsident, der må stå model til sådanne, lidet flatterende hentydninger.

Da The Architect forklarer Neo, at han har baseret den virtuelle virkelighed på verdenshistorien i bestræbelserne på så omhyggeligt som muligt at afspejle menneskehedens »varying grotesqueries«, illustreres ordene af tv-billeder, der ikke blot afbilder diktatorer som Hitler, Mussolini og Saddam Hussein, men også præsidenterne George Bush og George W. Bush.

At dette lader sig gøre i en amerikansk blockbuster, skyldes nok ikke mindst, at det radikale budskab er indlejret i en overflod af actionscener og special-effects samt de utallige (religionshistoriske og erkendelsesteoretiske) paradokser, der overfladisk betragtet kan overses som underfundige gimmicks. Det får trods alt det hele til at glide lettere ned hos

et biografpublikum, der er forvænt med computer-ef-fekter, som overgår sig selv i film efter film, mens selve historiens originalitet og budskab måske bliver stadig mindre interessant.

Man kan i princippet let (vælge at) ignorere sam-fundskritikken, nedtone radikaliteten og stirre sig så blind på den filmiske æstetik, at alt andet fortoner sig.

Men set uden skyklapper er og bliver Neo frihe-dens forkæmper i kulisser, der ligner vore egne, hvor han træder i karakter som antitesen til kontrol og overvågning, individualismens eksponent og ensret-ningens radikale modstander.

Klimakset i *Matrix Revolutions* visualiserer denne pointe på den enklest tænkelige måde, men så meget desto mere elementært: Neo – The One – kæmper ene mod Agent Smith, der karakteristisk nok har multipli-ceret sig selv i tusindvis af identiske kloner og helt kon-kret legemliggør både Maskinen, Magten og Massen.

Er der altså en konstant blandt de fluktuerende referencerammer i *Matrix I-III*, er det filmenes ra-dikale individualisme, og er der en konstant inden for rammerne af individualismen, er det den ulydig-hed, som er den absolut grundlæggende tilbøjelighed blandt hovedpersonernes adfærdstræk.

Det er således ulydighed, der karakteriserer Tho-mas Andersons kriminelle løbebane som hacker. Og det er hans tilbøjelighed til ulydighed, der får ham

til totalt at fejlbedømme situationens alvor, da han indkaldes til forhør af agenterne og næsvist insisterer på sine »rettigheder« og kræver at blive tilstået et telefonopkald. Her begynder problemerne – og her begynder friheden.

Det er selvsagt ulydighed, der pr. definition udgør hele essensen i en modstandsbevægelse, men den rækker dybere end som så i Zion.

Morpheus er ulydig over for ordrerne fra sin overordnede, Lock – men havde han ikke været det, ville ingen af oprørernes fartøjer være undsluppet maskinernes angreb.

Neo trodser Morpheus' ordrer og trænger ind i det bygningskompleks, hvor Morpheus er fanget – men havde han ikke herved gjort nøjagtig det *modsatte* af det, der i Morpheus' og Neos egne øjne umiddelbart forekom afgørende for troen på Neos skæbne, havde han ikke realiseret selv samme skæbne.

Trinity bryder sit løfte til Neo om ikke at lade sig blive »plugged in« i Matrix, mens han forsøger at nå frem til den Dør, som kun The One kan åbne – men havde hun ikke gjort det, var det aldrig lykkedes Neo at nå frem.

Som Morpheus minder en gruppe rebeller om: »... vi ved, at grunden til, at de fleste af os er her, er vores slægtskab med ulydighed.«

»Ulydighed« er naturligvis for så vidt et uundgåeligt element i en intrige og derved et træk, der

findes i næsten ethvert plot – utallige tv-serier og film handler om unge, der er »ulydige« imod deres forældre; helte i alle afskygninger, der er »ulydige« over for deres forstokkede overordnede, osv. Men det gør det ikke til et særskilt samfundsundergravende karaktertræk og budskab i øvrigt, som det er tilfældet i *Matrix I-III*.

Her er det ulydighed, der løser knuderne og åbner dørene, det er ulydighed, der initierer og katalyserer modstanden, det er ulydighed, der undergraver systemet, og det er ulydighed, der som en anden overgangsrite driver oprøret, historien og myten.

Helt i overensstemmelse hermed efterlader *Matrix I-III* ikke billedet af en realiseret samfundsutopi – det er som nævnt lige så lidt Neos som filmenes funktion at give Svaret eller Sandheden, men at rejse Spørgsmålene.

Med Trinitys ord: »Det er spørgsmålet, Neo. Det er spørgsmålet, der driver os.« Spørgsmål ved systemet og sandheden. At så tvivl. Ved magthaverne, medierne og massen, ja, ved den ganske virkelighed, der tages for givet.

At så tvivl ved alt det, magthavere presser os til at tro, men til gengæld have tillid til det, som vi hver især selv vælger at tro. Eller det, vi simpelthen ikke kan lade være med at tro – håbe og elske.

I bedste postmoderne forstand har *Matrix I-III* sprængt De Store Fortællinger itu i filmenes

tilbagevendende afmontering af de metafysiske systemer, som trilogien mere eller mindre præcist og detaljeret gør brug af – men i knap så postmoderne forstand har den samlet stumperne igen og netop stykket dem sammen i et bud på en ny og særegen, Stor Fortælling af både mytisk, filosofisk og politisk karakter.

Om filmenes begrebsramme i almindelighed og deres kultur- og samfundskritik i særdeleshed så overhovedet *kan*, *skal* eller *bør* tages for pålydende som andet og mere end en underholdende, men uforpligtende vifte af farverige metaforer og fantasifuld symbolik, og om deres portrættering af individualismens og ulydighedens radikalitet egentlig er tiltrækkende eller skræmmende – også når man har forladt biografen – dét er selvfølgelig i sidste ende et åbent spørgsmål, der ligger ud over en analyse af filmenes univers.

Men inden for deres univers er svaret ret entydigt, som Neo kort og radikalt proklamerer sit budskab over telefon til magthaverne i slutningen af *The Matrix*: »Jeg ved, at I er bange. I er bange for os. I frygter forandring. Jeg kender ikke fremtiden, jeg kom ikke her for at fortælle jer, hvordan dette her vil ende. Jeg kom her for at fortælle jer, hvordan det vil begynde. Jeg lægger røret på nu, og så vil jeg vise disse mennesker det, I ikke ønsker, at de skal se. Jeg vil vise dem en verden uden jer. En verden uden regler og kontrol.

Uden grænser. En verden, hvor alt er muligt. Hvad der siden skal ske – er et valg, jeg overlader til jer.«

Om vi, efter at være blevet »unplugged« fra Neos dramatiske odysse i biografernes forførende mørke, har fået stimuleret og simuleret oprørstrangen i mere end tilstrækkelig grad, eller om vi tværtimod efter at have forladt biografmørket uvilkårligt ser os om efter den hvide kanin og den røde pille, der skal lede os til rebellerne og slippe os fri af systemets kontrol, er et valg, som jeg naturligvis vil lade det være op til læseren selv at træffe.

Appendiks: Referencer i MATRIX

Mange navne i *Matrix I-III* refererer til personer og begreber fra kulturhistorien eller populærkulturen, f.eks. tegneseriefigurer, forfattere, filosoffer, helter og guder. For overskuelighedens skyld er enkelte af dem samlet her i en lille oversigt.

Anderson, Thomas A.

Matrix I: Thomas A. Anderson er Neos* borgerlige navn, før han bliver afkoblet computersimulationen og erkender, at han er Den Udvalgte (se også s. 37 og 112).

Referencer: Thomas betyder »tvilling« på aramæisk (Neo er »tvillingen«) og er endvidere navnet på Jesu »tvivlende« discipel, som ikke troede på, at Jesus var død og genopstanden, før han så Jesu sår. Anderson refererer til *andros*, der er græsk for »menneske«, hvorfor navnet refererer til »menneskesønnen«, en bibelsk messias-titel.

Architect

Matrix II-III: Computerprogram; hovedprogrammøren af computersimulationen, der proklamerer: »Jeg skabte Matrix« (se også s. 38-39).

Referencer: Frimurerne refererer til Gud som »Universets store arkitekt«. Digteren og billedkunstneren William Blake (1757-1827) har malet et berømt billede, der udstyrer Gud med en passer under hans skabelsesgerning. I gnostisk perspektiv er The Architect et slående billede på *Demiurgen*, verdensskaberen (se også s. 43-44).

Cypher

Matrix I: En af oprørerne omkring Morpheus*. Han forråder sine medsammensvorne i resignation efter ni års opslidende modstandskamp. Af Agent Smith* bliver han kaldt Mr. Reagan (se også s. 117).

Referencer: Cypher betyder bl.a. nul. Fungerer som en Judas-skikkelse, der også spiller på navneligheden med *Lucifer* (se også s. 36).

Merovingian

Matrix I-II: Computerprogram; godfather-agtig skikkelse, som vi møder på natklubben *Hel* (Helvede) og restauranten *Le Vrai* (Det sande). Gift med Persephone, der lader os forstå, at han i en tidligere epoke var »ligesom« Neo* (se også s. 61). I hans sold er bl.a. Cain og Abel, der i bibelsk mytologi er sønner af Adam og Eva (se også s. 62).

Referencer: Merovingerne var en kongeslægt, der grundlagde det frankiske rige. Opkaldt efter Merovech (konge over de saliske frankere, ca. 447-

456). I græsk mytologi er Persephones mand dødsguden Hades.

Morpheus

Matrix I-III: Eftersøgt oprørsleder; af systemet betegnet som »terrorist« (se også s. 112-114). Kaptajn på fartøjet Nebuchadnezzar*. Morpheus er blevet spået, at han skal finde Den Udvalgte (Neo*); en frelserskikkelse, der ifølge Profetien skal destruere computersimulationen, som fastholder menneskene i en slavetilværelse (se også s. 18-19).

Referencer: I græsk mytologi er Morpheus gud for drømme; i *Matrix I* kalder Morpheus Matrix for en »drømmeverden«, og temaet drøm/virkelighed er fremtrædende filmtrilogien igennem (se også s. 97-101). Morpheus er endvidere et af navnene på hovedpersonen i Neil Gaimans kult-tegneserie *The Sandman*, som også har inspireret figuren i *Matrix I-III*.

Nebuchadnezzar

Matrix I-II: Navnet på det fartøj, hvor Morpheus* er kaptajn.

Reference: Nybabilonisk konge, der regerede ca. 605-562 f.v.t. Han jævned Jerusalem med jorden i 587 f.v.t. Det var også Nebuchadnezzar, som ifølge Bibelen søgte at få tydet sin profetiske drøm om et kollapsende imperium på lurfødder (se også s. 76-77).

Neo

Matrix I-III: Navnet på Thomas A. Andersons* hacker-alias og samtidig hans identitet som Den Udvalgte.

Referencer: Neo betyder »ny«, men er også et anagram for »one« (som i The One) og for »eon«. I gnosticismen er eonerne en slags overmenneskelige væsner eller magter (se også s. 45-47). Neo tilbagelægger sin sidste rejse ombord fartøjet Logos, der refererer til sammenstillingen af Kristus, Lyset og Ordet (*logos*) i Johannes Evangeliet (se også s. 34-35). Neo repræsenterer den sjette »anomali«, dvs. den sjette tilsynekomst af Den Udvalgte, og kan også tolkes som den sjette af Vishnus inkarnationer, Parashurama (se også s. 72).

Oracle

Matrix I-III: Computerprogram; hovedprogrammør af computersimulationen. The Oracle er Matrix' Moder ifølge The Architect*: »Hvis jeg er Matrix' Fader, må hun utvivlsomt være Moderen« (se også s. 46-47). Hun indførte det frie valg i ligningen bag Matrix (se også s. 55-56), spåede Den Udvalgtes komme og enden på krigen mellem mennesker og maskiner.

Referencer: Religionshistorien kender mange »orakler«; berømt er især Apollontemplets orakel i Delfi, hvor der stod skrevet: »Intet til overmål« og »Kend

dig selv« (The Oracle viser Neo et skilt i sit køkken, hvor sidstnævnte står skrevet på latin). I gnostisk perspektiv er The Oracle en af eonerne, Sophia, der har andel i verdensskabelsen (se også s. 47), men hun har også visse af Djævelens egenskaber (se også s. 55 og 57). I taoistisk perspektiv er hun *yin* (se også s. 79).

Seraph

Matrix II-III: Computerprogram, som beskytter The Oracle* (se også s. 58). The Merovingian* kalder ham »lille Judas«.

Referencer: Ifølge Esajas' Bog i Det Gamle Testamente er seraferne en særlig klasse af engle, der lovpriser den almægtige Gud. En slags ildvæsner med seks vinger. Lucifer betegnes til tider som en seraf, før faldet.

Smith

Matrix I-III: Computerprogram; Neos* hovedmodstander og antitese (se også s. 74), der afskyr den menneskelige eksistens (se også s. 56-57).

Referencer: Agent Smiths nummerplade (IS 5416) henviser til Esajas' Bog, kapitel 54, vers 16, hvor Herren siger: »... det er mig, der skaber smeden [på engelsk: *the smith*], som blæser en kulild op og tilvirker våben ved sin kunst, men ødelæggeren skaber jeg også.«.

Trinity

Matrix I-III: En af oprørerne i Morpheus'* gruppe, om hvem det er spået, at hun skal forelske sig i Den Udvalgte.

Referencer: Trinity betyder treenhed. Religionshistorien kender flere hellige treenheder og triader, f.eks. kristendommens Faderen, Sønnen og Helligånden (se også s. 51-52); hinduismens Shiva, Vishnu og Brahma (se også s. 70-71).

Zion

Matrix I-III: Oprørernes underjordiske by.

Referencer: Flertallet af indbyggerne i oprørernes by i *Matrix I-III* har afroamerikanske aner, hvilket givetvis er inspireret af William Gibsons science fiction-roman *Neuromancer* (1984), hvor Zion er navnet på en rastafariansk rumkoloni. Zion stammer fra Den Hebraiske Bibel (Det Gamle Testamente), og var oprindeligt navnet på et klippebjerg på Jerusalems sydøstlige høj, men bruges også som synonym for hele Jerusalem. I jødisk eskatologi er Zion stedet, hvorfra jødernes ventede »genløser« skal komme (Es. 59,20), og hvor alle folk ved tidernes ende skal tilbede Jahwe. I Det Nye Testamente er Zion navnet på det himmelske Jerusalem, der skal afløse det jordiske ved Dommedag; ifølge Paulus vil de kristnes ventede »befrier« komme fra Zion (Rom. 11,26). Se også s. 49-50 og 52.