

Данко КАМЧЕВСКИ

dkamcevski@gmail.com;  
danko.kamcevski@metropolitan.ac.rs

## НЕО У ЗЕМЉИ ЧУДА: ЛУИС КЕРОЛ, МАТРИКС И ПРОБЛЕМ ЈЕЗИКА

Метрополитан универзитет,  
Београд

**Апстракт:** У овом раду полази се од отвореног интертекстуалног позивања на дела Луиса Керола, које се може наћи у серијалу филмова *Матрикс*. После прелиминарних опаски о наративним и структуралним сличностима између ових дела, прелази се на начин на који она третирају проблем језика. Наиме, језик се у њима представља као поље које је у стању да концептуално детерминише слику света и према томе усмерава и људско размишљање, а сходно томе и практично поступање. И код Керола и у *Матриксу* питање слободе блиско је повезано са свешћу о моћи језика, и с њима повезаног утицаја формалне логике и управљања наративом. Слобода се поставља као слобода од устаљеног размишљања и већ фиксираних концепата. С друге стране, достизање слободе не поставља се у контексту напуштања језика, те ни концептуалног мишљења, већ управо у овладавању њима. Алиса у Земљи чуда мора да савлада језик и постане „господар значења речи“, док Нео, у *Матриксу*, мора да овлада бинарним кодом којим се служи вештачка интелигенција. То је једини начин да се избегне да језик, односно, рачунарски код управља човеком и његовом судбином. Са стране система, долази до непредвидљивости; са стране човека, јавља се слобода.

**Кључне речи:** Луис Керол, *Матрикс*, Алиса, Нео, језик, логика, слобода, систем, Земља чуда

Интертекстуална позивања на Алису у земљи чуда Луиса Керола у филму *Матрикс* редитељског двојца Вачовски присутна су на најочигледнијем нивоу, већ на самом почетку филма. Наиме, Нео, који је хакер, одједном на свом екрану види поруку да треба да следи Белог зеца. Сећамо се: следећи њега, Алиса је сишла низ рупу и обрела се у чудесној земљи. Потом неко куца на врата, и у скупини људи која долази по Неа, једна девојка има истетовираног белог зеца на рамену. Касније, када је суочен с избором између црвене и беле пилуле, Морфеус Неу каже: „Ако узмеш црвену пилулу, остајеш у Земљи чуда и показашу ти колико је дубока зечја рупа.“ Морфеус је, наравно, референца на бога снова; сан је управо начин на који и Алиса улази у Земљу чуда. Коначно, узевши црвену пилулу, Нео прилази огледалу, као што то чини Алиса у *Алиси са грује сйране оїледала*. Међутим,

уместо да, попут Алисе, уђе и прође кроз огледало, огледало је то које је активно, и које се лепи за њега, приања уз његово тело, и целог га обухвата. Укратко, вођен белим зецом, сном и огледалом, Нео се коначно обре у Земљи чуда, што структурно прати Алисино доспеће у ту земљу.

Примећени су и други аспекти у којима се *Матрикс* ослања на романе Луиса Керола. Примера ради, „митске структуре којима се напаја су често наративи који се окрећу око женских протагониста, попут Алисе из *Алисе у Земљи чуда* и *Алисе са друје сћране ојледала*, Снежане, или Успаване Лепотице“ (Williams 2003: 7). Иако је Нео представљен као спасилац света, он је заиста представљен као Алиса, „у смислу његове фигурације као женског и такође кроз своју несрећну, скоро девичанску невиност, која је врло слична женским протагонистима из бајки“ (Williams 2003: 7). Нео, дакле, јесте спасилац, али пре тога мора бити и сам бити спасен, што његову активну улогу боји пасивношћу – која се чешће везује за женски принцип. Притом, у томе спасавању у великој мери учествује Тринити, женски лик, чија улога такође доприноси наглашавању женског аспекта приповедања у филму.

Међутим, ако се вратимо на сцену у којој се огледало стапа са Неом, приметимо да лик који прати и води операцију његовог буђења носи име Ејпок. Енглески оригинал је индикативнији – *Арос* (енгл.) упућује на *Apocalypse*, Откровење. У једном тренутку Морфеус готово директно цитира Бодријара када се Ејпоку обраћа речима, „Добро дошао у пустињу стварности“ – Бодријаров класик *Симулакруми и симулација* појављује се у једној од сцена. Све је само мапа у Матриксу, да се изразимо бодријаровски. Све постоји само условно, посредовано наративом, који овде конструишу машине. Нео увиђа да је његов лични живот био лаж, али да је лаж био и друштвени систем, и поврх свега, и природно, свет око њега. Све је симулација.

Све ово већ на самом почетку даје јасне назнаке о амбицијама филма да покрене дискусију на више равни: религијској, филозофској, психолошкој.

У томе контексту поставља се питање да ли је прича о Алиси у стању да прати причу о Неу, на свим овим нивоима; односно, да ли даља и дубља поређења имају своју оправданост. И ту долазимо до тачке пресека између Керолових романа и филмова Вачовских. У Алисиним пустоловинама обилате су језичке игре, и велики део радње почива на пуком неразумевању или чињеници да речи не значе исто што значе и у свету из којег Алиса долази. Језик је извор неразумевања, или, прецизније речено: логика. Не треба сметнути с ума да је писац *Алисе* био математичар, и предавао тај предмет на Универзитету у Оксфорду, те да је био и аутор више радова и уџбе-

ника из те области. Поред тога, Чарлс Доџсон био је и верник, активан проповедник. Иако је у *Алиси* тешко наћи отворене коментаре на теолошка или есхатолошка питања, није неосновано претпоставити да је писац био њима оптерећен, и да је на мање очигледне начине ипак оставио свој траг о томе.

Јер, бодријаровска поставка о виртуелном свету који више не реферира ни на какву стварност, већ реферира само на самог себе, није нешто што се не може наћи у Кероловим делима. Напротив:

Фантазија, бесмислица, и пародија свака за себе доводе у питање статус реалног на различит и на другачији, узнемиравајући начин, гурајући језик и значење у правцу опасних граница разградње (Shires 1988: 267).

Упавши у зечју рупу Алиса „почиње своје дуго путовање у подручје семиотичке збрке“ (Shires 1988: 272). У песми „Џабервоки“, „Керол разграђује реалистичну везу између означитеља и означеног, те долази до метонимијског клизања означитеља без референта“ (Исто: 274), па „језик себе предочава као ништа осим језика“ (Исто: 275). То је врло слично начину на који је цео Матрикс у ствари компјутерски код, односно бинарни *језик*. Ништа не постоји док не прође кроз код или језик:

Тела се овде не препознају док нису именована, то јест класификована; али чак и тада погрешно препознавање је увек присутна опасност због непостојања универзалног кода. Тела су исто тако блиско повезана са семиотичком структуром друштвеног система Земље чуда као што су то и „догађаји“ у којима Алиса учествује. Алисино служење термином „створења“ – што је и увредљив израз који умањује бића из Земље чуда и име за класу, које покреће питања о њиховом месту на скали створеног света (да ли су она животиње или људи?) – доводи до тога да њихов статус буде нејасан и неодређен: за њу су она, можда, просто жива или „оживљена“ (Bivona 1986: 147).

Луисова Земља чуда открива нам да је језичка нормативност једна врло релативна претпоставка. Чињеница да говоримо и служимо се логиком не значи да пребивамо у истим концептуалним оквирима, па чак и световима:

Људи свет књига је свет културе, са својим радикалним дисконтинуитетима; свако ко у њега уђе, изгубио је заједништво са природом, иако га опште поседовање језика наводи на другачији закључак... [...] Одрасли ликови у књигама не успевају да ово схвате и поступају као да их дете може савршено разумети само када би тако одлучило. Ако постоји подсмех на њихов рачун, то није због тога што су они луђи од ње, већ зато што су тако изразито логични поводом нормативног карактера својих ексцентричности (Kibel 1974: 622).

Дакле, поређења Алисе и *Мајтрикса* могу се наставити и на филозофском пољу. То је нарочито срећна околност будући да је *Ма-*

*Матрикс* од почетка препознат као веома погодан за филозофску обраду, и често се за ту сврху користи у настави на универзитетима, на пример у виду *мисаоног експеримента* (thought experiment):

Можете бити мишљења да се не варате о постојању спољног света, али размотрите могућност ситуације у којој се налазе ликови из *Матрикса* (1999) браће Вачовски (Smuts 2009: 414).

На другом месту *Матрикс* је препознат као „научнофантастични филм са картезијанском скепсом“, у којем „наша епистемичка перспектива попушта пред новом перспективом рефлексивног искуства“ (Diehl 2016: 30). Примећено је и да је „хипер-рационалост картезијанске дуалности, коју Нео примењује, таква да је заснована на конвенцијама и праксама претварања у оног другог [othering]“ (Haslam 2005: 100).

Међутим, картезијанска скепса присутна је и код Луиса Керола:

Изложена хировима свог подземног искуства, попут промена у њеној величини, Алиса почиње да доводи у питање и свој идентитет. Она се пита да ли је она Ада или Мејбел, које су две њене пријатељице изнад земље. У овој епистемолошкој кризи, која подсећа на ону Декартову из *Расправе о методу*, Алиса опонаша француског филозофа покушавајући да утврди шта је то што она сигурно зна. [...] Паралеле између Керолових списа о бесмислицама и симболичке алгебре су упечатљиве: оба стављају нагласак на форму или структуру уместо на значење, служећи се речима (или другим симболима) са више могућих тумачења. Укратко речено, симболички алгебричари трагали су за формулама које би повезивале симболе који би, иако првобитно бесмислени, на крају могли бити протумачени као представници многих различитих математичких феномена (Rusior 1984: 165–166).

Захваљујући језичким играма, у Земљи чуда могуће је мењати облике, величину, нестајати. Захваљујући сличној појави – програмском коду – у *Матриксу* је могуће пројектовати цео један вештачки свет; и захваљујући манипулацији тог истог кода, Нео је у стању да прескаче зграде или буде бржи од метка. Као да је стварност и Земље чуда и Матрикса саткана заправо од језика. То не значи да је стварност као таква такође језички феномен, али нам и књига и филм указују да је много онога што сматрамо фиксираним, есенцијализованим, вечним, заправо можда само ствар језичке употребе, то јест конвенције. С једне стране, то код Керола води у једну врсту друштвене критике, премда опрезне (Henkle 1973: 100). С друге, подједнако опрезно приступа се и онтолошким питањима:

У њој нема много примера који се могу протумачити у смислу 4Д искуства, али њена основна метафора, улазак у сопствену слику у огледалу, указује на приступ једином простору у којем тај феномен може бити могућ: 4Д простору (Кулијану 2024: 40).

Видимо да је приче о Алиси и Неу могуће равноправно разматрати не само на пољу имагологије, већ и на пољу филозофије. У питању су дела која темељно комуницирају са нововековном филозофијом, која почиње од Декарта и завршава се у аналитичкој филозофији, због чега не само да сумњамо у спољни свет, већ га посматрамо кроз призму језика. А будући да је *Алиса у Земљи чуда* сва саздана од односа према језику и логици, она нам је од велике помоћи да бацимо ново и другачије светло на Неову спаситељску мисију, и разрешење кризе које он доноси. Треба нагласити да језичко питање у *Мајтриксу* није сведено само на постојање програмског кода као еквивалента нормативног говора у људском друштву. *Мајтрикс* се заправо врло нијансирано односи према овој проблематици, која прожима више његових слојева. Наиме,

[В]ећ на нивоу наратива јасно је да *Мајтрикс* израћа из оног другог матрикса, интертекстуалности... [...] Матрикс самосвесно драматизује неопходност читања – стицања извесне „писмености“ – уравнотежене наспрам стања не само идеолошке мистификације већ и дубоког епистемолошког слепила. [...] Неово стицање писмености „другог реда“ није само продужетак његовог почетног тајног идентитета као хакера – оно је још више зачетак његовог крајњег самопотврђивања као „Оног Једног“. Пошто је хакер већ на почетку филма (и већ сумњичав поводом тога да ствари нису онакве каквима изгледају), Нео је пред изазовом да, када се ослободи Матрикса, научи да чита код тако да може да га „изнова исписује“, као научнофантастични јунак који он заправо и јесте (Kilbourn 2000: 44).

На основу визуелних знакова и цитата јасно је да је *Мајтрикс* замишљен као интертекстуално искуство већ и на равни гледаоца, којем ће уживање бити утолико веће, а разумевање утолико дубље ако је упознат са, између осталих, Бодријаром, Керолом, филозофијама Истока и хришћанском теологијом. Није само Нео тај који треба да буде начитан да би разумео свет око себе; то треба да буде пре свега гледалац.

Али, ова језичка димензија јавља се и у другим елементима филма. Већ је поменуто име лика Ејпок, које упућује на апокалипсу, и Морфеуса, који упућује на бога снова; Нео наравно упућује на латинску реч за *ново*, али је и анаграм енглеске речи *one*, што значи један, у смислу Онај Један, Изабрани – практично синоним за месију. Даље, имамо Тринити, што је, јасно, Тројство (западнохришћански) или Тројица (источнохришћански). Врло је важно задржати пажњу на сваком од имена јер свако од њих обогаћује смисаони репертоар филма. Рецимо, ту је лик под именом Сајфер, што на енглеском значи и *цифра* и *шифра* и *нула*, а притом су сва ова значења примењива на њега и његову активност:

Сајфер прати кодирану активност у матриксу (цифре) али је такође Јуда овога филма. Он не може да поднесе бљутаву егзистенцију реалног света и радије би се задовољио привидом срећнијег живота. Он би радије да не ради ништа, не буде ништа (нула) у стварности, и да живи у свету при вида који су створиле машине (Stewart 2003: 40).

Додали бисмо: и да буде *шифра* у смислу скривеног кода: он није оно што наизглед јесте – није савезник већ у ствари издајник.

Нису само ликови ти који су језички одређени или центрирани. Цео Матрикс у свом појавном облику, у једном раду проницљиво је окарактерисан као поље језичких знакова. Наиме, Матрикс је готово синониман са речју „Град“ и свим савременим конотацијама капиталистичке културе:

Излуђујуће нејасан, а у исто време перверзно експлицитан, лингвистички знак је свуда, почевши од ироничних ГРАДСКИХ БИЛБОРДА до ГРАДСКОГ камиона за смеће који меље ГРАДСКУ телефонску говорницу близу ХОТЕЛА „СРЦЕ ГРАДА“, озлоглашене зграде која је и место на којем наратив почиње, али и на којем се расплиће и завршава (Lee 2004: 51).

Као да није довољно што све већ личи на било који мегалополис, потребно је то и језички оверити.

Као сликар који региструје линије, равни и негативни простор уместо пса, неба, или дубине, тако и Нео почиње да схвата да је Матрикс један систем представљања (Lee 2004: 51).

Као у Земљи чуда, и у Матриксу постоји готово опсесија праксом означавања.

Један од првих филозофа који се осврнуо на *Матрикс*, Славој Жижек, указао је да се параноични став какав у филму постоји наспрам дигитализације и постмодерног друштва општег надзора, „додатно појачава данашњом дигитализацијом наших свакодневних живота: када је цела наша (друштвена) егзистенција све више и више екстернализована – материјализована у великом Другом рачунарске мреже, лако је замислити злог програмера како брише наш дигитални идентитет и тиме нас лишава наше друштвене егзистенције, претварајући нас у не-личности“ (Žižek 2006: 1552). Колико је све ово и те како актуелно, можда и више него у време када је писано, говори чињеница да је у међувремену настала велика класа људи којима практична егзистенција зависи од интернета. С тим је повезан проблем *уклањања са њајплатформи (deplatforming)*, који неке ко садржај пласира и продаје преко друштвених мрежа и видео-сервиса дословно може одузети право на рад и зараду, и према томе и угрозити опстанак и живот. Да је време потврдило страхове осликане у *Матриксу* говори и то да се протеривање са платформи и цела *cancel-culture*, *култура њониишавања*, врло често ослања на

изречене ставове који се тумаче као непожељни – рецимо као шовинистички или расистички. Поништавање се, дакле, јавља махом у *дигиталном* облику, погађа најпре *дигитални, виртуелни* идентитет особе која се сматра непожељном, а пошто је дигитална култура у тој мери срасла са материјалном, тај удар по ту особу има и практичне животне последице. То је управо исто оно што се дешава у Матриксу – Неу објашњавају: ако умре у Матриксу, умире и његово органско тело.

Ипак, упркос овом технолошком песимизму, који, као што смо видели, није ни најмање неоправдан, радња *Матрикса* ипак води ка некој врсти срећног краја, или макар разрешења, у којем се на апсолутну доминацију машина ставља тачка. Чак се може рећи да су, сходно дешавањима у трећем филму, у којем агент Смит постаје вирус који преотима цео Матрикс за себе, машине такође угрожене. А све их спасава човек – Нео, изабраник.

Разлог овоме делом лежи вероватно у чињеници да су причу ипак писали људи, и да је за људе и писана. Но, указано је да је, иако у великој мери постмодеран филм, *Матрикс* ипак „у коначници ’помофобичан’“:

Док је на много начина филмски пример жанра сајберпанка, он је исто толико и напад колико је и омаж том жанру, будући да оспорава антихуманистички став тога жанра и настоји да поново успостави бинарни пар природно/вештачко, који сајберпанк уопштено говорећи деконструише. *Матрикс* смешта постхумане субјекте у средиште своје радње, и флертује са теоријским постмодернизмом само да би одбацио постхуманистичку конфигурацију субјективности у корист васкрсавања неоромантичарске верзије либерално-хуманистичког субјекта (Bartlett and Byers 2003: 30).

У суштини, у филму се не заборавља нити пренебрегава да је творац машина и машинског језика ипак, и даље, човек. Отуђење од телесности, посредовано побуном машина, и потоње утапање човечанства у виртуелни свет, остаје унутрашња људска драма, коју споља мора разрешити човек. Зато „филм сугерише коначну аутономност и надмоћ људске свести, указујући да је вештачки систем и даље суштински алопоетски или подређен човечанству које остаје у суштини (ако не и у егзистенцији) у овом историјском тренутку аутопоетско“ (Исто: 33). Колика год била физичка сила машине, она се и даље креће у строго задатим оквирима кода, „јер она никада не може стати изван правила, икада побећи структуралности“ (Исто: 33).

Битно је видети у ком тренутку Нео постаје Изабраник или Спаситељ. Он то није у добром делу радње филма, није чак ни када посећује Пророчиште. Наиме, након њиховог сусрета, Пророчиште закључује да он ипак није тај:

Да ли је она погрешила? Може ли Пророчиште погрешити? Иронично, али тема знања онога што ће тек доћи, и судбине, појавила се на разигран начин у сцени у којој Пророчиште Неу спомене вазу са цвећем, коју он убрзо сломи: „Не брини се за вазу.“ – „Коју вазу?“ – „Ту вазу.“ Она затим поставља Неу интригантно питање које, међутим, остаје без одговора: „Да ли би је свеједно сломио и да ништа нисам рекла?“ (Winkler 2005: 392).

Пророчиште је у овом случају ипак у праву. Тај лик је компјутерски програм, али будући да је и даље у стању да прецизно предвиди Неове радње, или их пак изазове са једнаком прецизношћу, то говори да Нео још увек није достигао степен аутономије неопходан да постане изабрани спаситељ. Све док његове радње одређују околности – које су притом настале посредством рачунарског, бинарног кода – он није слободан. Али: Када постаје слободан?

Овде ће нам поново бити користан Луис Керол. Пратили смо нит језика и језичке детерминације стварности у Земљи Чуда, те се сад поставља питање нуди ли он неки одговор. Истина, Керолови романи нису тако мрачно песимистични као *Матрикс*, али они нису ни исувише оптимистични. После обе своје пустоловине Алиса ничим не показује да је знање стечено у Земљи чуда задржала и на јави; ничиме писац не показује да јој је то знање касније користило да разоткрије фикционалност великог дела викторијанског духа, који се у тим делима имплицитно критикује. Делује да је циљ да освешћен буде читалац; што је случај и са *Матриксом*, где се очекује да гледалац извуче своје закључке о свету у којем живи. Али, док, у *Матриксу*, Нео врло јасно и одређено пролази кроз освешћење и лични раст, у случају Алисе то није тако. С друге стране, не може се рећи да она не доживљава било какву промену. Што је дуже у Земљи чуда, то се у њој боље сналази; разлика је у томе што то знање остаје ограничено на Земљу чуда.

Међутим, треба приметити да и у *Матриксу* коначно решење остаје у оквирима Земље чуда, то јест Матрикса. Наиме, иако се радња другог и трећег филма премешта и у физички свет, коначни обрачун дешава се у оквирима Матрикса. Нео мора да победи на терену свог непријатеља јер је очигледно да преостало и врло малобројно човечанство никако не може да се одупре војној снази машина. Речју, решење и једне и друге приче налази се у самој Земљи чуда.

У нашем интертекстуалном тумачењу *Матрикса* уз помоћ Луиса Керола, аналогију налазимо у чињеници да је језик главна детерминанта Земље чуда. Тај свет „организован је у друштвеним структурама налик на игру, у којима владање игром обећава владање другима“ (Bivona 1986: 144). Реч је о томе да и Земљом чуда управљају правила, ма колико она била арбитарна. Алиса искуствено упознаје та правила, и то јој омогућава да овлада игром.

Значајан је у овом смислу разговор између Алисе и Хамптија Дамптија, јер он указује управо на то где тачно, у језичким играма, лежи моћ:

„Када ја употребим реч“, рече Хампти Дампти, прилично презриво, „она значи управо оно што ја одаберем да она значи – ни мање ни више од тога.“

„Питање је“, рече Алиса, „да ли можеш да учиниш да речи значе различите ствари.“

„Питање је“, рече Хампти Дампти, „ко је господар – то је све.“ (Carroll 2001: 223).

Треба се најпре задржати на речима „ко је господар“. У оригиналу, оне гласе „which is the master“: *which*, дакле, а не *who*. Међутим, чак ни тај детаљ није толико пресудно важан, колико је то нејасноћа поводом тога на шта се ова релативна заменица односи. Може се односити на човека који речима одређује шта значе, а може се односити и на сам језик, дато стање, које је већ одредило шта речи значе, и шта, према томе, човек може с њима да чини.

Ако језик влада значењима, онда је човек у пасивној улози, и једино што може јесте да прати задата значења. У широј слици то значи пристати на већ постојећи светоназор, друштвено уређење, друштвене односе, правила понашања... све одређено тим и таквим језиком и значењима која су њиме дата. На томе почива Алисина збуњеност када се нађе у Земљи чуда, јер ту речи не значе оно на шта је она навикла. Напротив, чини се да је свако господар речи, и одређује правила како њему одговарају. Хампти Дампти је иначе добар симбол за значењску структуру Земље чуда јер, недуго после тога, он падне са зида, сломи се, и више нико не може да га састави – као што, на сличан начин, није могуће саставити сломљену Земљу чуда у којој се правила мењају зависно од тога с ким Алиса интерагује.

Са друге стране, ако значењима речи влада човек, онда је он у стању да поставља своја правила. На тај начин он почиње да влада игром, Земља чуда почиње да служи њему, а не он њој. У нашем савременом контексту, то би било нешто слично концепту *ујрављања нарашћивом*. Није посебно откриће тврдити да нам је цео свет посредован медијима, и да већину својих информација о њему добијамо управо преко њих. Када избије рат у некој далекој земљи, просечан човек не може заиста ни знати ко је у праву а ко није (ако је ико уопште у праву) – он мора да прихвати медијску слику о том догађају. Познато је и да ратовима увек претходи пропаганда, и медијски рат, у коме се супротна, друга страна максимално сатанизује. Није Хампти Дампти, разуме се, мислио на ратове и медије, али се из његових речи може врло логично извести ова теза. Наиме, ко изгуби у медијском рату, узалуд је на „правој страни“: што се већине

тиче, он није на правој страни. Поред тога, победник у сукобу било које врсте обично је тај који намеће свој наратив, односно своју верзију историје, сходно познатој крилатици да „историју пишу победници“.

Вратимо се с ове дигресије на *Матрикс*. Нео у тренутку разговора са Пророчиштем још увек није изабрани јунак јер још увек не влада наративом – у овом случају, бинарним кодом Матрикса. Сетимо се да је Нео већ и на самом почетку хакер – али хакер којег је произвео Матрикс. У другом филму сведоци смо разговора с Архитектом, који објашњава да је сам Матрикс једна нестабилна творевина која периодично мора да се балансира појавом аномалије – наводног спасиоца – која има задатак да постигне изванредан успех, али на крају ипак изневери, да би се ствар вратила у стандардне оквире. Све то подсећа на политичке приче о креираној опозицији која служи да би стварала привид демократије, и одржавала систем.

Резонанце са савременом теоријом могу се проширити и на Мишела Фукоа, код којег је средишње питање како дискурси производе истину и субјекте, што је адекватна паралела ситуацији у којој Матрикс и језик облику стварност коју људи доживљавају као природну. Тај дискурс је безличан, баш као Матрикс, и „није ништа више од репресивног присуства онога што он не говори; и ово 'не-изречено' је празнина која поткопава, изнутра, све што јесте изречено“ (Foucault 2002: 28). Иза дискурса нема субјекта који је осмислио систем који се сада развија у времену, већ напротив, стоји „тоталитет, у којем се могу одредити дисперзија субјекта и његов дисконтинуитет са самим собом“ (Foucault 2002: 60).

Филмови чак и конкретно илуструју одређене Фукоове тезе. У својој серији предавања о дискурсу и истини, Фуко се осврће на термин *паресија* (*parrësía*); између осталог, он наводи начин на који Еурипид у својим драмама (*Ион*, *Хијолији*, *Феничанке* и *Баханџикиње*) употребљава ту реч да означи право на слободно изражавање: „Када неко живи у свом сопственом граду, онда он сме да говори; када неко није у свом сопственом граду, онда он нема *паресију*“ (Foucault 2019: 7). Ако погледамо сцену у којој агент Смит ислеђује Томаса А. Андерсона (пре него што је постао Нео), видимо да се Андерсон опире њиховим „гестаповским“ методама и истиче да он познаје своја права, међу којима је и право на телефонски позив. Међутим, агент Смит му одговара да му то ништа не значи ако није у стању да говори: и заиста, Андерсон најпре није у стању да вокализује своје мисли, а затим му уста и буквално нестају. Пошто је непослушан, град му је укинуо *паресију*. У исто време, ислеђивање се све време мотри на бројним екранима, што је могућа референца на Фукоову познату слику Бентамовог паноптикона као симбола друштва надзирања и кажњавања. Та референца додатно је појачана када, у другом филму, упознајемо лик Архитекте који се налази у просторији чији су зи-

дови покривени са безброј екрана преко којих „надзире“ све што се у Матриксу дешава.

Коначно, иако дискурс у којем, према Фукоу, нема свесне намере нити било каквог плана, тј. делује неутрално, у стварности је он у спрези са моћи, и делује репресивно:

Фуко уклања невиност дискурзивног у његовом облику или као племенитог дивљака (чистог текста) или цивилизованог детета (чисте људске креативности). Дискурс се креће унутар, и у виду, токова моћи. Дискурси – на пример, научни дискурси – никада не излазе изван ограничења моћи да би могли да врше „чисту анализу“ (McNoul, Grace 1998: 22).

У сваком случају, Нео почиње као производ Матрикса, и Пророчиште је потпуно у праву када каже да он није изабрани херој будући да је, да се послужимо парадигмом из *Алисе са друје сйране оїледала*, језик – односно, бинарни код или дискурс Матрикса – и даље господар.

И управо је то разлог зашто главна битка мора да се одвија у Матриксу, јер је он оваплоћење језика. Њиме треба загосподарити да би се од њега постао слободан. *Матрикс* као филм указује нам да је губитак телесности, иако, истина, трауматично и грозно искуство, можда нужно зло да би се схватило где лежи право бојно поље: у концептуалном свету који изнутра влада нама, и одређује све наше поступке, укључујући и оне физичке:

Симболичко уклањање физичког тела у сајберпростору, симболичко представљање нестабилности јединственог сопства омогућава му да буде савршено место у којем отуђени и немоћни модерни странац може постати моћан, и имати контролу, гранични простор где се може упутити изазов и границама и ауторитету културе која све засењује (Beghetto 2022: 137).

Нео не постаје спасилац самим пророчанством или пуким прихватањем одговорности. Напротив, он се мора суочити са природом виртуелне стварности, ући у њу, и преобразити је. Нема бекства од језика, као што нема бекства од културе која се жели превазићи, или у односу на који се макар жели слобода.

Сваки програм који Неов мозак преузме садржи информације и вештине преживљавања које ће му бити потребне да би се борио с надзирачима Матрикса, нарочито с агентима. У овој педагошкој сцени софтвер је метафора за лингвистичко и идеолошко структурисање свести. Пошто је софтвер кодиран језиком, он представља лингвистичке системе људи који образују њихове концептуалне и идеолошке системе. Ово су системи који обликују људску перцепцију и структуришу свест. Отуда, ако се стекне нови софтвер, исход би требало да буду нове врсте мишљења, свесности и радњи. Поновно Неово образовање подсећа на педагогије критичког образовања, које експлицитно доводе у питање хегемонију

која се налази код оних са колонизованим и колонизујућим духовним устројствима (Allen 2002: 111).

Решење није у бекству од света исто колико није ни у потчињавању свету. Алиса мора савладати правила игре да би опстала у Земљи чуда; Нео мора научити да *заиста* кодира. Керол не наглашава исход до којег се долази када се схвати арбитарност језика, те искорак у слободу оставља читаоцу. У *Матриксу* је све то јасније приказано, и готово да досеже до алегорије: Неоов развојни пут представљен је као парадигматичан за свако људско биће које треба да се ослободи робовања нормама.

И Керол и аутори *Матрикса* сликају где је у савременом свету поље слободе. Оно лежи најпре у свести о значају језика у формирању слике света, која потом одређује много тога у нашем животу. Керол указује првенствено на границе језика и арбитарност логике, показујући субјективизам који се представља као одраз објективне реалности. *Матрикс*, међутим, има Алису која се зове Нео; али за разлику од Керовоје Алисе, он не само да се буди, већ је и свестан тога буђења, и у стању је да види колико је свет око њега састављен од концептуалних привида. Како је то Шекспиров Просперо рекао: „Ми смо од таквог ткања од којег су и снови, и наш мали живот окружен је сном“ (*The Tempest*, 4. 1. 156–158). Или да се послужимо једним другим примером из књижевности: Нео постаје налик лику из *Зайиса из њодземља* који се буну против сцијентистичког света у којем је све већ искалкулисано:

Значи, треба само открити те природне законе, и тад ће човек престати да буде одговоран за своје поступке, и живот ће му постати необично лак. Сви људски поступци биће тада сами од себе распоређени према тим законима математички, као таблице логаритама, до 108.000, и биће унесени у календар, или, још боље, појавиће се добронамерна издања у облику данашњих енциклопедијских лексикона, у којима ће све бити тачно прорачунато и означено, тако да на свету неће више бити ни поступака ни догађаја (Достојевски 2007: 31–32).

Са овог становишта, које описује машински свет Матрикса, потчињен математици и формалној логици, јунак Достојевског узвикује:

Јесте, признајем, два-пута-два-четири је изванредна ствар; али, ако ћемо већ све хвалити, онда је и два-пута-два-пет понекад такође фина стварчица (Исто).

Нео је такорећи натерао Матрикс да, када помножи два и два, добије пет, а не четири. Последња сцена филма то потврђује. Иначе самоуверени Архитекта, који је у стању да прецизно предвиди све, сада више није сигуран шта будућност носи. То је знак да је слобода освојена: ништа се више не дешава по нужности механизма. Не-

предвидљивост је људским учешћем ушла у систем, и сада је систем тај који осећа зебњу пред будућношћу. А то је можда и својствени осврт на природу и порекло зебње у савременом свету, који је, ако је веровати Керолу и *Майриксу*, чврсто окован ланцима системског, нормативног мишљења, које у суштини происходи из нововековног номинализма.

### Извори

- Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*. Hertfordshire: Wordsworth Editions Limited, 2001.
- Достојевски, Фјодор Михајлович. *Забелешке из подземља*. Прев. Бранка Ковачевић. Подгорица: Октоих, 2007.
- Shakespeare, William. *The Tempest*. Oxford: Oxford University Press, 2008.
- The Matrix Reloaded*: Wachowski, Lana, and Lilly Wachowski, directors. *The Matrix Reloaded*. Warner Bros., 2003.
- The Matrix Revolutions*: Wachowski, Lana, and Lilly Wachowski, directors. *The Matrix Revolutions*. Warner Bros., 2003.
- The Matrix*: Wachowski, Lana, and Lilly Wachowski, directors. *The Matrix*. Warner Bros., 1999.
- Neo in the Wonderland: Lewis Carroll. The Matrix and the Issue of Language*.

### Литература

- Allen, Ricky Lee. "Wake Up, Neo: White Identity, Hegemony, And Consciousness In "The Matrix"". *Counterpoints*, 2002, Vol. 209, The Freirean Legacy: Educating for Social Justice (2002): 104–125.
- Bartlett Laura and Byers, Thomas B. "Back to the Future: The Humanist "Matrix"". *Cultural Critique*, No. 53, Posthumanism (Winter, 2003): 28–46.
- Beghetto, Robert G. *Monstrous Liminality: Or, The Uncanny Strangers of Secularized Modernity*. "The Sacredness of Digital Liminality". London: Ubiquity Press, 2022: 123–143.
- Bivona, Daniel. "Alice the Child-Imperialist and the Games of Wonderland". *Nineteenth-Century Literature*, Vol. 41, No. 2 (Sep., 1986): 143–171.
- Diehl, Nicholas. "Socratic Film". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 74, No. 1 (Winter 2016): 23–34.
- Foucault, Michel. *Discourse & Truth and Parresia*. Eds. Henri-Paul Fruchaud and Daniele Lorenzini. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2019.
- Foucault, Michel. *Archaeology of Knowledge*. Translated by A. M. Sheridan Smith. London and New York: Routledge, 2002.
- Haslam, Jason. "Coded Discourse: Romancing the (Electronic) Shadow in "The Matrix"". *College Literature*, Vol. 32, No. 3 (Summer, 2005): 92–115.

- Henkle, Roger B. "The Mad Hatter's World". *The Virginia Quarterly Review*, Vol. 49, No. 1 (Winter 1973): 99–117.
- Kibel, Alvin. "Logic and Satire in "Alice in Wonderland"". *The American Scholar*, Vol. 43, No. 4 (Autumn, 1974): 605–629.
- Kilbourn, Russell J. A. "Re-Writing "Reality": Reading "The Matrix"". *Revue Canadienne d'Études cinématographiques / Canadian Journal of Film Studies*, Vol. 9, No. 2 (Fall 2000): 43–54.
- Kulijanu, Joan Petru. *S one strane ovog sveta*. Prev. Slobodan Damnjanović. Beograd: Dereta, 2024.
- Lee, Paula Young. "Heart O' The City: Mind, Body, and "The Matrix"". *Log*, No. 3 (Fall 2004): 51–67.
- McHoul, Alec and Wendy Grace. *A Foucault Primer: Discourse, Power and the Subject*. Melbourne University Press, Carlton, Victoria, 1998.
- Pycior, Helena M. "At the Intersection of Mathematics and Humor: Lewis Carroll's "Alices" and Symbolical Algebra". *Victorian Studies*, Vol. 28, No. 1 (Autumn, 1984): 149–170.
- Shires, Linda M. "Fantasy, Nonsense, Parody, and the Status of the Real: The Example of Carroll". *Victorian Poetry*, Vol. 26, No. 3, Comic Verse (Autumn, 1988): 267–283.
- Smuts, Aaron. "Film as Philosophy: In Defense of a Bold Thesis". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 67, No. 4 (Fall, 2009): 409–420.
- Stewart, Edward O. "The Matrix: A Secondary Postmodern Primer". *Art Education*, Vol. 56, No. 3 (May, 2003): 36–43.
- Williams, Christopher G. "Mastering the Real: Trinity as the "Real" Hero of "The Matrix"". *Film Criticism*, Spring, 2003, Vol. 27, No. 3: 2–17.
- Winkler, Martin M. "Neo-Mythologism: Apollo and the Muses on the Screen". *International Journal of the Classical Tradition*, Vol. 11, No. 3 (Winter, 2005): 383–423.
- Žižek, Slavoj. "The Matrix, or, the Two Sides of Perversion". *The International Handbook of Virtual Learning Environments*, eds. J. Weiss et al. Dordrecht, The Netherlands: Springer, 2006: 1549–1569.

Danko Kamčevski

*Neo in Wonderland: Lewis Carroll, Matrix and the Problem of Language*

### Summary

This paper commences with a discussion on the intertextual references to the works of Lewis Carroll that can be found in the *Matrix* trilogy of films. Besides these, structural and narratological resemblances are noted and discussed: particularly the passive and feminine depiction of the protagonist that is influenced by fairy tales centred around female persons such as *Snow White* or *Sleeping Beauty*. Following that, the paper elaborates on the dream mechanism that is prominent both in the novels about Alice and in *The Matrix*. It serves to depict a world of illu-

sion that is sustained by human beings who are unaware that they are sleeping. This mental control over humanity is shown to be mediated through language. Language – and its accompanying powers of formal logic and control of narrative – serves to establish and sustain worldviews that would then guide the way people think and therefore how they act. It is shown that these works portray language (in the Alice novels) and binary code (in *The Matrix*) as arbitrary, if not exactly random. As a consequence, many of the concepts that direct our societal as well as personal actions can also be shown to be arbitrary or illusory. The episode in which Alice converses with Humpty Dumpty reveals not only the way to fare in the Wonderland but also how it is that Neo really becomes the One and the Saviour in *The Matrix*. As Humpty Dumpty notes, the real question of our relation to language is 'which is the master?' Is it us or is it the language? If the language – or the binary code – is the master, then we are supposed to fit into preconceived categories. In the adventures of Alice, it means to play the games set by others. In *The Matrix*, it means to occupy a specific position in the society, including the role of the false hero that Neo was supposed to be. If the Matrix succeeded, Neo would have played exactly the role planned for him and nothing essential would have happened. However, what happens in the story is that Neo becomes the master of language/code, thus inserting the element of unpredictability into the Matrix. He becomes the real One because he has achieved freedom from the code. That is why the code no longer rules or determines him; instead, he is able to determine the events in *The Matrix* itself. The final conversation between the Architect and the Prophet reveals that the Machine itself is now not sure about the future. It can no longer calculate eventualities as humanity is again free to make its choices instead of following the beaten path set by the machine logic.

*Key words:* Lewis Carroll, *The Matrix*, Alice, Neo, language, logic, freedom, system, Wonderland

Примљено: 4. 1. 2025.

Прихваћено: 2. 7. 2026.