

افلاطون، دکارت و جلوه‌های ویژه

پروندهای درباره‌ی مسیح‌نامه‌ی "ماتریکس"



افلاطون، دکارت و جلوه‌های ویژه

پرونده‌ای درباره‌ی مسیح‌نامه‌ی "ماتریکس"

ناصر حافظی مطلق

Email: n_hafezi@um.ac.ir

تقدیم به وظیفه‌شناسان: "سنتینل‌ها"

و به

فرابرنامه‌ی ابرانسان: "مأمور اسمیت"

سه‌گانه "ماتریکس"^۱ ساخته "برادران واچوفسکی"^۲، یکی از پرتیراوترین مسیح‌نامه‌های تاریخ ادبیات و سینمای غرب است. این سه‌گانه که در جای جای آن بیش از صدها نماد تاریخی و مذهبی از سراسر جهان خودنمایی می‌کند، نوعی آرماگدون^۳ خیالی را در قالب یک فضای آخرالزمانی و پساآخرالزمانی به تصویر می‌کشد که در آن نوع بشر برای بقای خود محتاج مبارزه با مخلوقاتی ماشینی است که زمانی برای راحتی بشریت آفریده شده بودند. البته ناگفته نماند که فضای رازآلود حاکم بر نمادهای این مجموعه رویکرد قابل توجهی در به تصویر کشیدن اسطوره‌های الهیات بنی‌اسرائیلی دارد.

به دنبال این سه‌گانه، سازندگان آن برای رفع ابهام و رمزگشایی بیشتر از فضای "ماتریکس"، مجموعه‌ی پویانمایی^۴ را که حاصل یک فعالیت چندساله است با نام "انیماتریکس"^۵ ارائه دادند. ترتیب زمانی ساخت مجموعه سه‌گانه "ماتریکس" و "انیماتریکس" به صورت زیر است:

- ۱) ماتریکس^۱ (۱۹۹۹)
- ۲) ماتریکس: بارگذاری مجدد^۶ (۲۰۰۳)
- ۳) ماتریکس: انقلاب^۷ (۲۰۰۳)
- ۴) انیماتریکس (۲۰۰۳)

این مقاله به بررسی زیرساخت فلسفی و نمادشناسی حاکم بر مجموعه "ماتریکس" که جایگاه ویژه‌ای در سینمای دانش‌شگفت دارد، می‌پردازد.



(۱) کشتزار

سخن به یادماندنی "مأمور اسمیت"^۱ در اپیزود اول سه گانه "ماتریکس" بهترین شروع ممکن برای نوشتن این مقاله است. او به "مورفیوس"^۲ می گوید:

"می دونی چیه؟ شماها در واقع پستان دار نیستین. هر پستان داری توی این سیاره، خودش رو به طور غریزی با محیط اطرافش تطبیق می ده و به تعادل می رسونه. اما شما انسان ها این طوری نیستین. شماها وارد یه منطقه می شین و شروع به تولیدمثل می کنین و اون قدر خودتون رو تکثیر می کنین تا تمام منابع طبیعی مصرف بشه. اون وقت تنها راه بقا تون اینه که به یه منطقه دیگه مهاجرت کنین. موجود دیگه ای توی این سیاره زندگی می کنه که الگوی زندگیش مشابه شماست، می دونی اون چیه؟ ویروس."

انسان ها یک بیماری اند، سرطان این سیاره!

شماها طاعون هستین، و ما درمانش!"

این تحلیل "مأمور اسمیت" شاید یکی از دقیق ترین موشکافی های جامعه شناسانه و حتی زیست شناسانه ارائه شده در حیطه انسان شناسی مدرن است. "اسمیت" یک مأمور^{۱۱} است و مأموران، برنامه های نرم افزاری کنترل ساختار "ماتریکس" و متعادل نگه داشتن آن هستند. و "مأمور اسمیت" به درستی دریافته که انسان ها خطرناک ترین تهدید اکولوژیکی سیاره زمین تلقی می شوند.

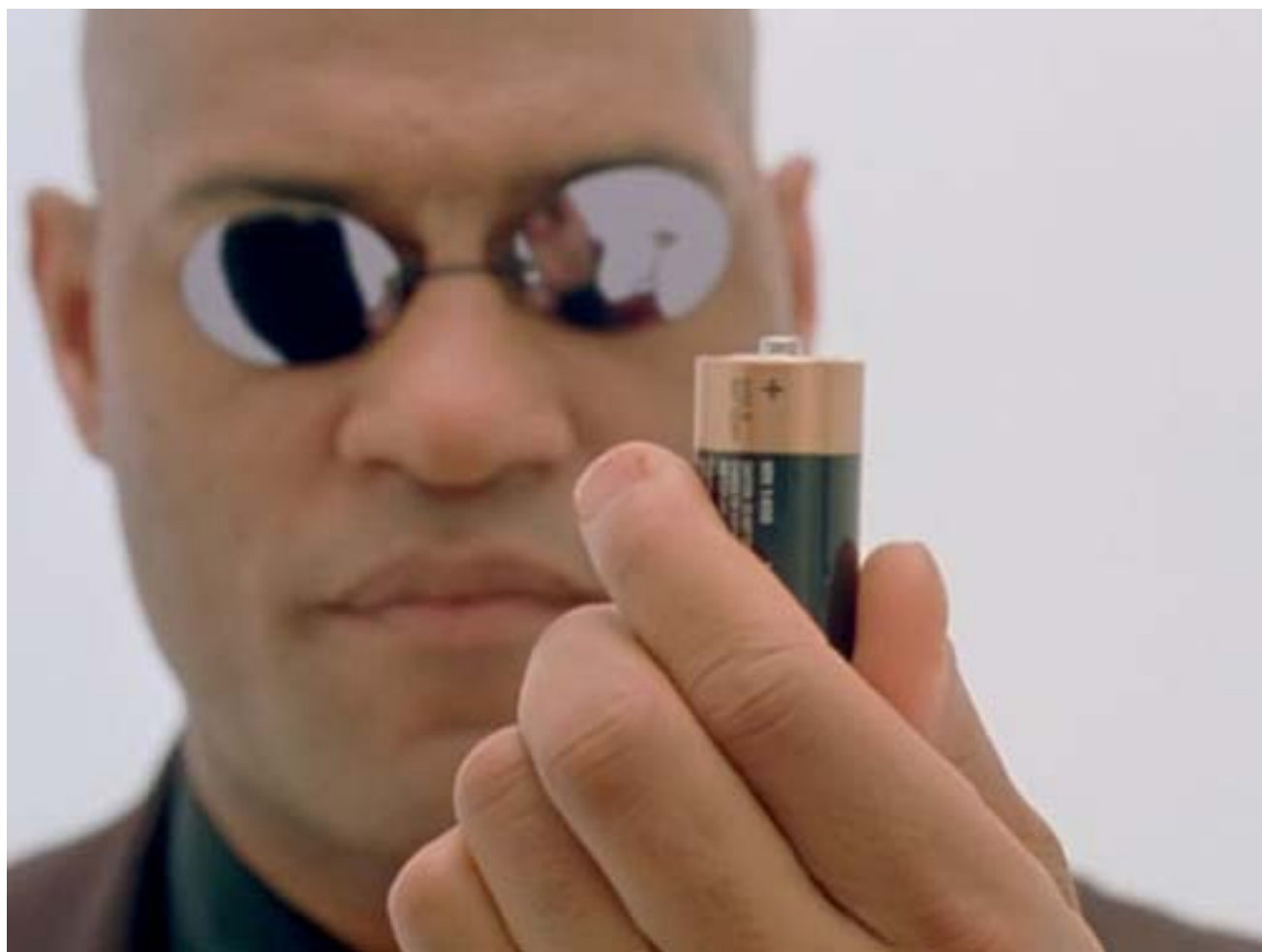
درصد قابل توجهی از داستان اپیزود اول سه گانه "ماتریکس" به رمزگشایی از مفهوم فضای مجازی "ماتریکس" اختصاص دارد. یعنی فضایی که دور از واقعیت مادی و تنها در ذهن انسان هایی که خود در خوابی دیجیتالی فرو رفته اند، جاری است. "ماتریکس" یا همان "ماتریس" در ریاضیات به مفهوم آرایه هایی از اعداد یا نشانه ها و ... است که عمدتاً به یک وضعیت نسبت داده می شود. مثلاً نمایش حالتی از یک سامانه. همچنین در لغت، واژه "ماتریکس" به معنای وضعیت یا بستر زمینه یک سامانه یا ساختار نیز هست.



شکل ۱: مأمور اسمیت

در فضای مخوف فیلم "ماتریکس"، پیرزوی نهایی ماشین‌های ساخته‌شده به دست بشر در مدت‌ها پیش، که زمان دقیق آن هم معلوم نیست، منجر به نوعی بردگی انسانی شده است به این شکل که ماشین‌ها برای تأمین انرژی مود نیاز خود، کشت‌زار^{۱۲}هایی از انسان‌های خوابیده و غوطه‌ور در واقعیت مجازی^{۱۳} را به صورت سری^{۱۴} و موازی^{۱۵} به منبع انرژی الکتریکی و گرمایی تبدیل کرده‌اند. در حقیقت انسان‌ها که در مراحل از مبارزه با ماشین‌ها آسمان را با ابرهای سیاه پوشانده‌اند تا نور خورشید به سلول‌های خورشیدی^{۱۶} تغذیه‌کننده آن‌ها نرسد، مقدمات لازم را برای این که خود به باتری^{۱۷}های قابل بازیافت تبدیل شوند، فراهم کرده‌اند. "مورفیوس" در اپیزود اول اذعان می‌کند که زمان بیشتر به سال ۲۱۹۹ شباهت دارد تا سال ۱۹۹۹ و انسان‌ها خط سیر زمانی را کاملاً از دست داده‌اند.

اما چگونه انسان‌ها باتری می‌شوند؟ "مورفیوس" در صحنه‌ای از اپیزود اول به قهرمان داستان؛ "نئو"^{۱۸}؛ می‌گوید: "بدن انسان توانایی تولید برق زیستی^{۱۹} بیش از یک باتری ۱۲۰ ولتی و هم‌چنین تولید گرمایی بیشتر از بیست و پنج هزار بی تی یو^{۲۰} دارد". یک بی تی یو عبارت است از گرمای لازم برای رساندن دمای یک پوند^{۲۱} آب از دمای ۶۰ درجه‌ی فارنهایت^{۲۲} به دمای ۶۱ درجه‌ی فارنهایت در فشار ثابت یک اتمسفر^{۲۳}. امکان‌پذیری علمی تبدیل بدن انسان به یک منبع انرژی الکتریکی و گرمایی کاملاً محتمل است.



شکل ۲: مورفیوس استفاده باتری گونه ماشین‌ها از انسان را برای نئو شرح می‌دهد.

در کشت‌زارهای انسانی خبری از تولیدمثل نیست بلکه انسان‌ها مانند بذر کاشته می‌شوند تا در زمان مناسب محصول انرژی لازم را تقدیم ماشین‌ها کنند. دست‌آوردهای دانش "ژنتیک" امکان‌پذیری چنین واقعه‌ای را بر مبنای شبیه‌سازی^{۲۴} ژنتیکی نامحتمل نمی‌داند.

این انسان‌های خوابیده درون کپسول‌های کشت‌زار انسانی، غرق در فضایی مجازی در ذهن خود هستند که تنها با اعمال ولتاژها و تحریک‌های الکتریکی لازم به مغزشان، برایشان واقعیت یافته است. و البته واقعاً مغز انسان چنین قابلیت‌هایی دارد که با اعمال تحریک‌های الکتریکی لازم بدون نیاز به حواس مربوطه، توانایی ادراک واقعی غیرواقعیت‌ها را دارا است. ماشین‌ها، با کمک فن‌آوری نگارش نرم‌افزارهای پیچیده، دنیایی مجازی برای انسان‌های در خواب ساخته‌اند که در آن هرکسی می‌تواند ببیند، بشنود، ببوید، زندگی کند و خاطره داشته باشد بدون این که حتی لحظه‌ای به این بیندیشند که ممکن است همه این‌ها توهم باشد. این فضای مجازی برآمده از نرم‌افزارهای پیچیده کامپیوتری که دنیایی بی‌نقص از ذهن انسان‌ها و زندگی‌های مجازی‌شان است، "ماتریکس" نام دارد.

جالب این‌جا است که در سخنان جنجالی "مأمور اسمیت" در اپیزود اول و هم‌چنین بر اساس وقایع بخش‌های انتهایی اپیزود دوم، تازه آشکار می‌شود که برای ساختن چنین دنیایی چقدر سعی و خطا شده است و چه اندازه ساختن فضایی مجازی که از دید انسان‌ها قابل قبول به نظر برسد مشکل و نزدیک به شکست است. "مأمور اسمیت" که به‌نوعی یکی از قهرمانانه‌ترین و اسطوره‌ای‌ترین نقش‌های منفی تمام تاریخ ادبیات و سینما است در سخن به یادماندنی دیگری متذکر می‌شود که نسخه اولیه "ماتریکس" به واسطه بی‌نقص بودنش محکوم به شکست بود. چون انسان‌ها همیشه نیازمند زجر و عذاب و سختی و رنج هستند و بدون این‌ها زندگی برایشان متصور نیست. و این یکی دیگر از تحلیل‌های بسیار دقیق و صحیح یک نرم‌افزار هوشمند در مورد موجودی به نام انسان است.

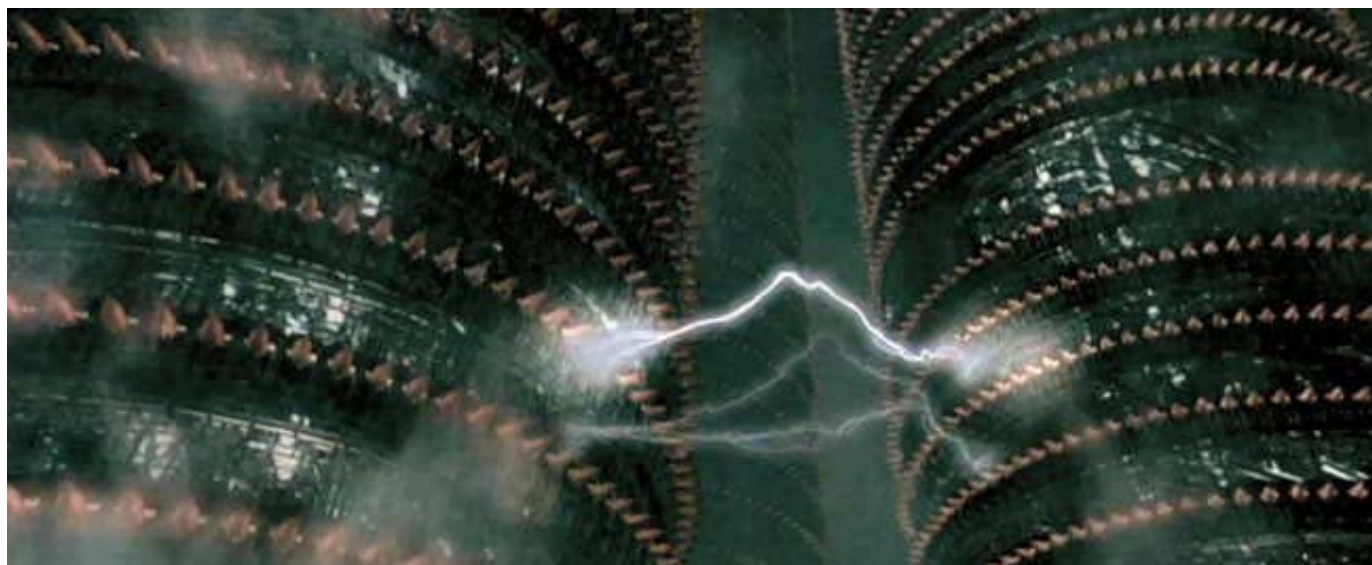
به اختصار اگر بخواهیم ویژگی‌های شکل‌گیری فضای "ماتریکس" را مرور کنیم، عبارتند از:

الف) مغز انسان، تنها سیگنال‌های الکتریکی را درک می‌کند، فارغ از این که آن‌ها سرچشمه گرفته از واقعیت هستند یا به شکل مصنوعی تولید شده‌اند.

ب) انسان‌ها برای شکست دادن ماشین‌ها، آسمان را سیاه کرده‌اند تا منبع انرژی خورشید دور از دسترس قرار گیرد.

پ) ماشین‌ها پس از شکست انسان‌ها، آن‌ها را تبدیل به باتری کرده‌اند، در شرایطی که انسان‌ها در کشت‌زارهای ماشینی کاشته و برداشت می‌شوند و ذهنشان در درون ادراکی برآمده از سیگنال‌های الکتریکی مصنوعی، غرق در جهانی مجازی و غیر واقعی است.

ردپای فلسفی وجود این فضای ترسناک "ماتریکسی" نه فقط در قرن بیستم بلکه در سده‌ها و هزاره‌های پیش از آن هم قابل ردگیری است.



شکل ۳: کشت‌زارهای انسانی

شاید ایده "تمثیل غار"^{۲۵} افلاطون^{۲۶} را بتوان قوی‌ترین تحلیل فلسفی ماتریکسی‌گونه در گذشته دانست. افلاطون در کتاب ارزش‌مند "جمهور"^{۲۷} شرح کامل تمثیل غار را به شکلی واضح بیان کرده است. او معتقد است که زندگی انسان‌ها در این عالم مانند عده‌ای است در انتهای یک غار با پاهای زنجیر شده و پشت به مدخل ورودی به شکلی که از دیدن نور بیرون محرومند و تنها سایه‌هایی از حقیقت بیرون غار بر روی دیوار برای آن‌ها نقش می‌بندد. در این شرایط یک یا چند نفر از این غارنشینان باید رنجیرها را باز کرده به جست و جوی نور بروند و بعد از یافتن سرمنشأ آن، سایرین را هم به سمت نور ببرند و البته پر واضح است که آن سایرین در قبال چنین حرکتی مقاومت و مخالفت خواهند کرد زیرا که به تاریکی و سایه‌ها خو گرفته‌اند و اینرسی عظیم آن‌ها مانع حرکتشان به سوی نور خواهد شد. دقیقاً چنین فضایی بر دنیای ماتریکس هم حاکم است. مردم "ماتریکس" خود برای منجیانی که قصد دارند آن‌ها را از بردگی رها کنند، دشمن درجه یک محسوب می‌شوند.

ایده جالب دیگر ایده‌ای است به نام "مغز در خمره"^{۲۸} از فیلسوف فرانسوی "رنه دکارت"^{۲۹}. این ایده بر ضعف ساختار ادراکی انسان بنا شده. فرض کنیم دانشمندی پلید مغز انسانی از بدنش بیرون بیاورد و در خمره‌ای که مواد غذایی لازم را برای زنده نگه‌داشتن مغز دارد قرار دهد. اگر این دانشمند پایانه‌های عصبی مغز را به ابررایانه‌ای متصل کند، از طریق این ابررایانه می‌تواند مغز فرد را زیر بمباران توهماتی که از نگاه شخص واقعی و کاملاً عادی هستند قرار دهد در حالی که حقیقت چیز دیگری است. همه تجربه‌های فرد در این حالت نتایج حاصل از اعمال تکانه‌های الکتریکی رایانه به پایانه‌های عصبی وی است. در حالی که خود شخص تمام این توهمات را حقیقی می‌پندارد. "دکارت" با این ایده نوعی نگاه شک‌آمیز به مفهوم حقیقت و واقعیت و منطبق یا غیر منطبق بودن این دو ارائه می‌کند. او این نکته را مطرح می‌سازد که شاید تمام ادراکات و احساسات روزمره ما چیزی جز توهمات غیر حقیقی نباشد. شاید ما صرفاً مغزهایی در خمره هستیم و دانشمندی دیوانه برای ذهن ما داستان‌سازی می‌کند. و توهمات انسان‌های خوابیده در کشت‌زار در فیلم ماتریکس دقیقاً از همین جنس است. آن‌ها با واقعیتی در ذهن خود روبرو هستند که حقیقت ندارد.

با این پیش‌زمینه افلاطونی و دکارتی، داستان فیلم ماتریکس آشکارا محتاج یک منجی است که از انتهای غار تاریک کشت‌زار انسانی برخاسته و خود را از تکانه‌های الکتریکی توهم‌زا رها کرده، سپس سایر انسان‌ها را نیز از قلب تاریکی به سوی نور رهنمون گردد. این منجی در سه‌گانه "ماتریکس" شخصی است به نام "توماس اندرسون"^{۳۰} که با نام اختصاری و پنهانی "نئو" شناخته می‌شود.



شکل ۴: توماس اندرسون (نئو)

در اعتقادات بنی اسرائیلی، همیشه در جای جای تاریخ، انتظار ظهور یک منجی رهایی بخش جهت آزادسازی انسان‌ها از بردگی و ظلم و جور به چشم می‌خورد. نسخه نهایی این منجی‌ها که "مسیح"^{۳۱} لقب گرفته پایان بخش نهایی رنج‌ها و عذاب بشریت است. در سه گانه "ماتریکس" این اعتقاد سنتی به شکل نوینی بازسازی شده است.

"مورفیوس" که خود یادآور "یحیی تعمیدگر"^{۳۲} است، داستانی را با این مضمون نقل می‌کند که اولین انسانی که خود را از کشت‌زار رهانید و برخی از دیگران را هم آزاد کرد، در آخر بازخواهد گشت و نبرد با ماشین‌ها را به نقطه نهایی خواهد رساند. این رهانیدگان، آخرین شهر انسان‌ها را در نزدیکی مرکز زمین یعنی جایی که انرژی زمین گرمایی قابل توجهی برای زندگی موجود است بنا نهاده‌اند. شهری به نام "زایان"^{۳۳} یا همان صهیون. صهیون کوهی است در جنوب غربی بیت المقدس که بنا بر اعتقادات بنی اسرائیلی جایگاه نبرد آخرالزمان و ظهور "مسیح" خواهد بود. مقدمه‌ی ظهور "مسیح" وقوع جنگی در منطقه‌ای واقع در شمال غربی بیت المقدس به نام "حارمجدون" یا همان "آرماگدون" است. انسان‌های مقیم در شهر "زایان" در فیلم ماتریکس، در پس نبردهای صد ساله آرماگدونی با ماشین‌ها، اینک منتظر ظهور مسیحا و نبرد نهایی هستند.

پیرامون شخصیت‌سازی منجی نیز در سه گانه "ماتریکس" تا حد امکان از نمادهای مسیح گونه استفاده شده است. از پیش‌گویی‌های عهد عتیق^{۳۴} گونه "اوراکل"^{۳۵} که به ظاهر یک نرم افزار طرفدار انسان‌ها است و ظهور "نئو" را پیش‌بینی کرده تا تعمیددهنده‌ای به نام "مورفیوس" و همچنین زنی به نام "ترینیتی"^{۳۶} که یادآور "مریم مجدلیه"^{۳۷} است و حواریون وفادار و یهودا^{۳۸} ی خائنی به نام "سایفر ریگان"^{۳۹}.

واژه‌گزینی نیز در فیلم "ماتریکس" بسیار نمادگونه است. واژه "ترینیتی" به معنای تثلیث (آن گونه که مسیحیان به آن معتقدند)، واژه "مورفیوس" برگرفته از نام ایزد یونانی رویاها، واژه "اوراکل" برگرفته از نام پیش‌گوی معبد دلفی^{۴۰} در یونان و واژه "سایفر" به معنای سیستم نوشتاری رمزی است.

همچنین نام ناو به ظاهر ابرگرانشی^{۴۱} "مورفیوس" و همکارانش، "نبوکدنزر"^{۴۲} نام دارد. "نبوکدنزر" نام یکی از پادشاهان "بابل"^{۴۳} است که در نبرد با "کرووش"^{۴۴}؛ شاه ایران؛ شکست خورد و بر اثر شکست او، یهودیان که برده حکومت بابل بودند، آزاد شده و در نهایت به سرزمین موعود بازگشتند. "مورفیوس" و سایر حواریون در ناو "نبوکدنزر" که در انتهای اپیزود دوم به دست "سنتینل"^{۴۵} ها نابود می‌شود، در بازمانده‌های فاضلاب شهرهایی که مدت‌ها پیش به دست ماشین‌ها نابود و خالی از سکنه شده‌اند، به گشت و گذار و مبارزه مشغولند.

به جز موارد ذکر شده نیز، بسیاری دیگر از این دست نمادسازی‌ها و ادای دین به اسطوره در مجموعه "ماتریکس" وجود دارد.



شکل ۵: اوراکل



شکل ۶: ترینیتی



شکل ۷: سایفر



شکل ۸: مورفیوس

اما قسمت طنزآمیز و آن هم طنزی به شکل تلخ در داستان این جا است که در بخش‌های انتهایی اپیزود دوم، برنامه‌نویس اصلی "ماتریکس" ملقب به "معمار"^{۴۶} پرده از رازی خنده‌دار بر می‌دارد: منجی و ظهور او هم یک برنامه نرم‌افزاری از قبل پیش‌بینی شده بوده است و "نئو" ششمین منجی طراحی شده به دست "معمار" می‌باشد. ماشین‌ها در طراحی نسخه نهایی و کامل "ماتریکس" ضعف انسان‌ها در امیدواری به ظهور یک منجی را از قلم نینداخته‌اند. از این قسمت ماجرا به بعد تعریف منجی و وظیفه او کمی متفاوت می‌شود و شاید به همین دلیل است که سازندگان مجموعه "ماتریکس" نام "نئو" را برای این منجی برگزیده‌اند. برخورد "معمار" با "نئو" تا حدودی شبیه برخوردهای نیش‌خندوار "پنطیوس پیلاتوس"^{۴۷} فرماندار رومی یهودیه با "مسیح" است. او واقعیتی را بهتر از خود انسان‌ها در مورد انسان‌ها فهمیده است: "امید، اصلی‌ترین توهم انسان‌ها. سرچشمه بهترین نقطه قوت و در عین حال بزرگ‌ترین نقطه ضعف."

مدخل ورودی وظیفه جدید منجی، صحبت‌های رئیس شورای شهر "زایان" یعنی "کارگزار هامان"^{۴۸} در یک گردش شبانه در بخش تأسیسات شهر "زایان" است. او این نکته را در قالب چند جمله رازآمیز برای "نئو" واضح می‌سازد که حق و باطلی در کار نیست. انسان‌ها و ماشین‌ها هر دو شایسته بقا هستند و وجودشان در هم تنیده و به هم وابسته است.



شکل ۹: معمار، برنامه‌نویس "ماتریکس"

کارزار جنگ با ماشین‌ها پس از پرده‌برداری از این راز عظیم، به تدریج و به شکلی غیرمحسوس مبدل می‌شود به یافتن راهی برای ایجاد تعامل و صلح. منجی در انتها، این صلح را به ارمغان می‌آورد اما صحبت‌های معنی‌دار "اوراکل" و "معمار" در انتهای اپیزود سوم تأکید جالبی بر ناپایدار و گذرا بودن این آتش‌بس دارد.

اما یک چاشنی اغراق‌آمیز عشقی نیز به موازات کل داستان امتداد داده شده. "اوراکل" از نشانه‌های منجی یکی را هم این قلم‌داد کرده که "ترینیتی" عاشقش خواهد شد. و این شخص "نئو" است. البته ابهام معنی‌داری در این جریان احساسی جاری است که آیا "ترینیتی" عاشق منجی می‌شود یا "ترینیتی" با عاشق شدن، از یک نفر منجی می‌سازد؟

در اپیزود دوم "نئو" که اینک یک منجی جهش‌یافته شده، بر خلاف تمام نگارش‌های پیشین، بین نجات "زایان" و نجات "ترینیتی"، دومی را بر می‌گزیند و به‌نوعی عشق را بر انسانیت مقدم می‌شمارد. و در نهایت "ترینیتی" در اپیزود سوم در راه رساندن منجی به هدفش به افتخار نوعی مرگ شهادت‌گونه نائل می‌شود. او پیش از مرگ، بالاتر از سقف آسمان تیره، خورشید را رؤیت می‌کند و این یک پایان کلیشه‌ای است برای یک عشق آرمانی و البته کمی هم مصنوعی.



شکل ۱۰: نئو در کنار کارگزار هاما در شهر زایان



شکل ۱۱: ترینیتی در کنار نئو

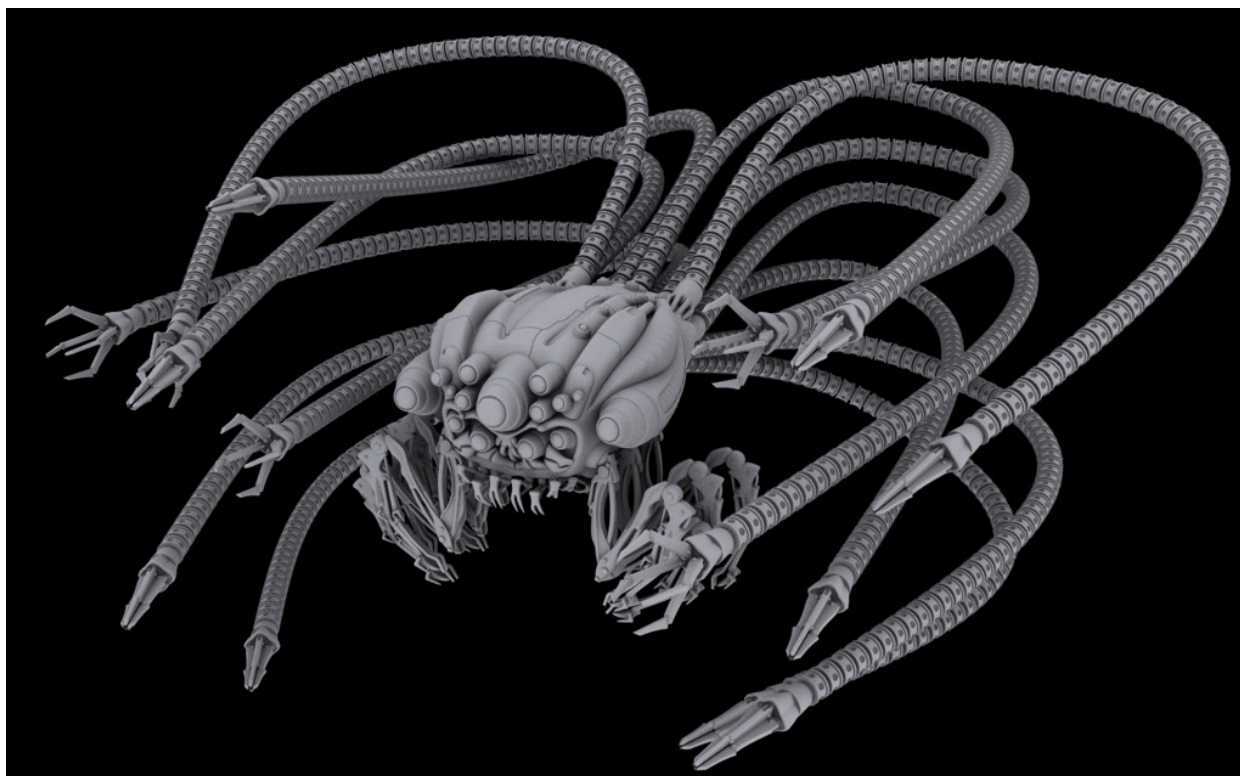
۳) مرگزار

مبارزان "ماتریکس" با دشمنان خطرناک زیادی روبرو هستند. اما از همه آنها چشم‌نوازتر، مأموران در عرصه دنیای مجازی و "سنتینل"ها یا "اسکودی"^{۴۹}ها در عرصه دنیای واقعی هستند. مواجهه با هردو به معنای مرگ است. از مأموران فقط باید گریخت و در مقابل "سنتینل"ها فقط باید به تکانه الکترومغناطیسی (EMP^{۵۰}) پناه برد.

مأموران که طلایه‌دار اصلی‌شان، فیلسوف‌مبارزی است به نام "اسمیت"، برنامه‌های طراحی شده برای حفظ تعادل دنیای ماتریکسند و "سنتینل"ها یا پیش‌قراولان ماشین‌های نابودگری که به هر فعالیت غیرمجاز و تأیید نشده در دنیای واقعی حمله می‌برند.

اما این دو دشمن کمی متفاوتند. "مأموران" و به‌ویژه "اسمیت" به درجه‌ای از هوش‌مندی رسیده‌اند که نقدها و تحلیل‌هایی دقیق‌تر از انسان‌ها و ماشین‌ها از دنیای پیرامونی خود ارائه می‌کنند. همین هوش‌مندی در نهایت سبب می‌شود که "اسمیت" از تسلط دنیای "ماتریکس" خارج شده و به دشمنی مشترک برای انسان و ماشین تبدیل شود. و حالا این سه‌گانه تثلیثی نبرد بین سخت‌افزار، نرم‌افزار و انسان تکمیل می‌شود.

اما "سنتینل"ها که نگهبانان دنیای واقعی هستند، صرفاً اسوه‌هایی هستند برای وظیفه‌شناسی و رعایت سلسله‌مراتب. آنها وظایف محوله را به نحو احسن انجام می‌دهند و تا زمانی که یک تکانه الکترومغناطیسی و یا فشنگ‌های تیربار شهر زایان و ناوهای مبارزان از کارشان نینداخته از پا نمی‌نشینند.



شکل ۱۲: طرحی از یک "سنتینل"

در نهایت حمله همه‌جانبه دویست و پنجاه هزار "سنتینل" به "زایان" از طریق حفر زمین و دفاع قهرمانانه مبارزان مستقر در شهر، مسیر داستان را تا نزدیک نابودی آخرین بازمانده‌های بشر پیش می‌برد. اما در همین زمان "نئو" به شهر مخوف ماشین‌ها رفته و با آنها وارد مذاکره می‌شود. او در قبال نابودکردن برنامه "اسمیت" که از کنترل خارج شده، از ماشین‌ها قول صلح می‌گیرد. و البته واضح است که به قول یک ماشین بسیار بیشتر از قول یک انسان می‌توان اعتماد کرد.



شکل ۱۳: مأموران

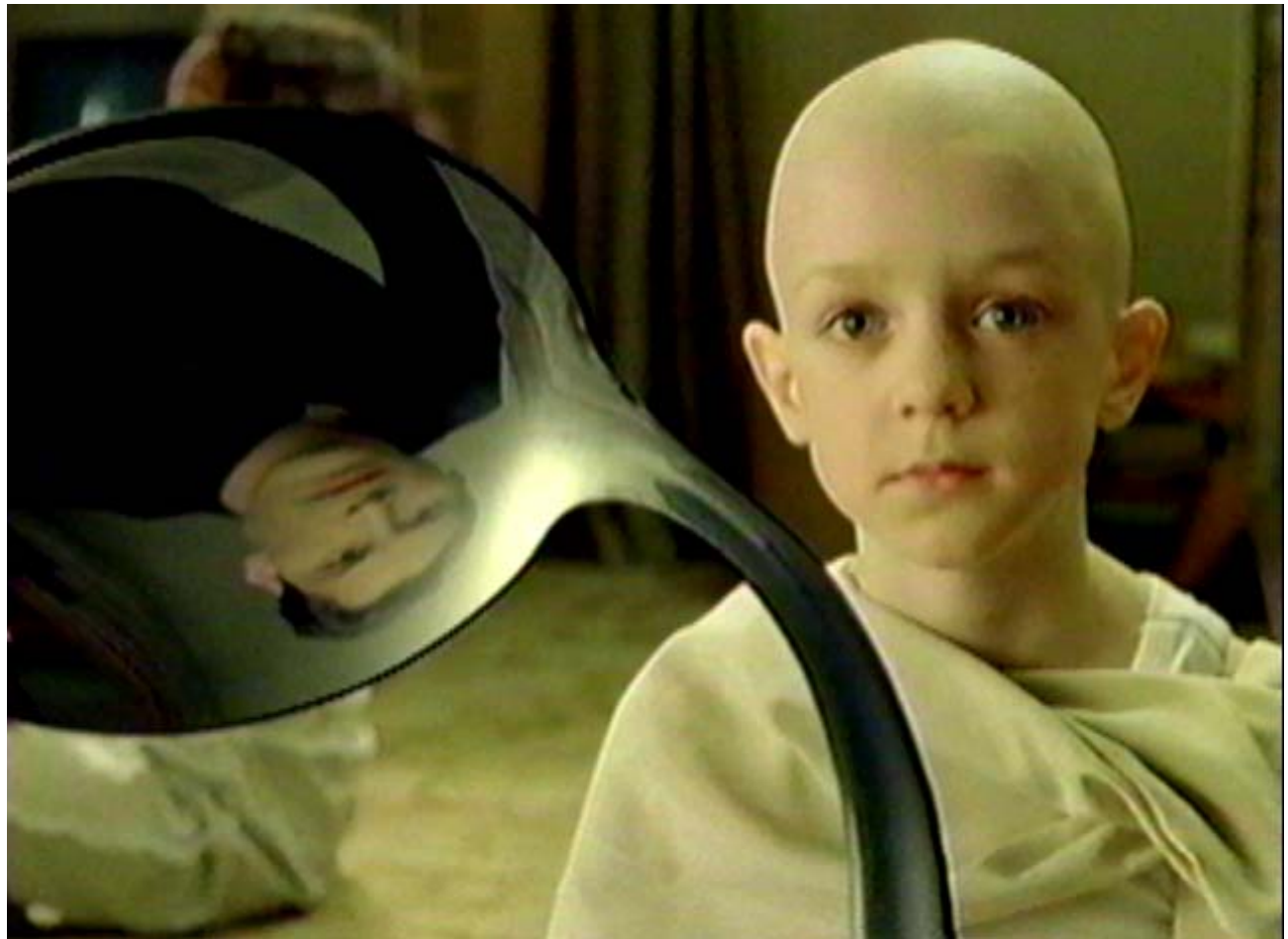
۴) بهشت‌زار

در اپیزود اول، یک کودک به "نئو" می‌آموزاند که برای خم کردن یک قاشق با قوای ذهنی تنها باید به این بیندیشد که قاشقی در کار نیست. و جنگ ابتدایی "نئو" با "مأمور اسمیت" بر مبنای همین اصل که قاشقی در کار نیست، به نابودی "اسمیت" می‌انجامد. در اپیزود دوم هم قاشق پیچیده شده در یک پارچه، هدایی یک کودک یتیم به "نئو" است، تا او به خاطر بسپارد هیچ قاشقی در کار نیست.

اما "مأمور اسمیت" نابود شده در انتهای اپیزود اول، در اپیزود دوم و سوم دوباره از خاکستر نابودی برمی‌خیزد. شکست او را قوی‌تر از قبل کرده. به نظر می‌آید قسمت‌هایی از وجود "نئو" در زیرساختش روییده شده و به او ویژگی رویین‌تنی داده. حالا دیگر او یک برنامه کامپیوتری صرف نیست. حتی یک ویروس کامپیوتری هم نیست بلکه بیشتر شبیه به یک ویروس واقعی است یعنی همان چیزی که به انسان‌ها نسبت می‌داد. الگوریتم فعالیت او کمی شبیه به ویروس HIV است. هر چه را در مسیرش قرار داشته باشد، تبدیل به خودش می‌کند. یا شاید یک "توماتای سلولی"^{۵۱} بسیار پیشرفته که قابلیت خودزایی^{۵۲} سریع دارد. گویا نبرد او با "نئو" در انتهای اپیزود اول، ساختار خودسازمان‌دهی^{۵۳} انسانی را در زیرساخت نرم‌افزاری او پرورانده. "نئو" برای نبرد نهایی با "اسمیت" دیگر نمی‌تواند تنها به نبودن قاشق دل خوش کند. بلکه چیزی فراتر لازم است. او اینک نیازمند این است که دریابد که نه فقط قاشق که حتی خودش هم موجود نیست. و این‌گونه است که با نابودی خودش اسمیت و بی‌نهایت نسخه کپی‌شده آن را هم نابود می‌کند. "مأمور اسمیت" بسان ویروسی که با یک "آنتی ویروس" گلاویز شده خود و "نئو" را باهم از بین می‌برد. در انتهای اپیزود سوم، صحنه نبرد نهایی این دو قهرمان اسطوره‌ای که در حقیقت یک وجود هستند در دوجایگاه متضاد، نوعی خودویران‌گری دوجانبه است که بی‌نهایت نگارش دیگر از "مأمور اسمیت" به تماشای آن نشسته‌اند. "اسمیت" در سخنان به یادماندنی پایانی دوباره نگاهی انسان‌شناسانه دارد: "فقط ذهن انسان به خلق چیزی بی‌روح‌تر از عشق توانا است".

پس از نابودی نهایی "اسمیت" و مرگ "نئو"، کالبد بی‌جان "نئو" در شهر ماشین‌ها به شکل مسیحایی بر چلیپا، در فضا به پرواز در می‌آید و صلح بر صحنه جنگ انسان و ماشین سایه می‌اندازد. منجی ماشین‌ها را از دم تیغ نگذرانده بلکه با آن‌ها به

صلح رسیده. سیاره زمین به اندازه کافی جا دارد که هم انسان‌ها و هم ماشین‌ها بدون این‌که با هم بجنگند در آن زندگی کنند و نیازی به رزم با هم نداشته باشند. تحقق این بهشت‌زار خیالی کار نه انسان‌های عادی است و نه ماشین‌ها، بلکه تنها یک منجی تمام‌عیار به انجام آن توانا است. از این به بعد آنان که دوست داشته باشند از "کشت‌زار" رها شده و به "زایان" می‌پیوندند.



شکل ۱۴: هیچ قاشقی در کار نیست.



شکل ۱۵: شهر ماشین‌ها



شکل ۱۶: شهر زایان



شکل ۱۷

(۵) شگفت‌زار

در اپیزود اول، "ترینیتی" در یک گفتگوی مجازی از "نئو" می‌خواهد که "خرگوش سفید"^{۵۴} را دنبال کند. "خرگوش سفید" در فیلم "ماتریکس" یک خال کوبی بر روی دست یکی از شخصیت‌های فرعی فیلم است، اما تعقیب آن بسان تعقیب "خرگوش

سفید" در داستان "ماجرای آلیس در شگفت‌زار"^{۵۵} نوشته "لوئیس کارول"^{۵۶}، "نئو" را به شگفت‌زار واقعیت می‌کشد. جایی که شگفتی در شگفتی پدیدار می‌شود.

بسان یک شگفتی، در فضای مجازی "ماتریکس"، برنامه‌های هوش‌مند، خود با هم بر سر قدرت در نبردند. بهترین مثال این رویکرد را در اپیزود دوم می‌بینیم که "مروونژین"^{۵۷} که نامش برگرفته از نخستین سلسله سلاطین فرانسوی است، "کلیدساز"^{۵۸} را که دارای کلید اتاق بازشونده به ملاقات با "معمار" است، به اسارت گرفته و در برابر کسانی که برای آزادسازی "کلیدساز" آمده‌اند، بسان یک فیلسوف تحلیلی تعابیری رسا از قانون علیت^{۵۹} ارائه می‌کند. او با سخنان چالشی‌اش در مقابل "نئو"، "مورفیوس" و "ترینیتی" که مظاهر تجربه‌گرایی و واقع‌گرایی هستند، منشی برآمده از اراده معطوف به قدرت بر بنیان قانون علیت ارائه می‌دهد. این ساختارسازی شگفت در چارچوب شخصیت‌سازی هوش‌مندانی که صرفاً ماهیت نرم‌افزاری دارند، جز با اتکا به فلسفه و جوانبش امکان‌پذیر نیست و از این دست شگفتی‌ها در شگفت‌زار "ماتریکس" کم نیستند.

ابزارهای "مروونژین" برای کسب قدرت بیشتر بسیارند. به‌عنوان مثال او گماشته‌ای دارد به نام "مرد قطار"^{۶۰}، که در ابتدای اپیزود سوم، "نئو" را در جایی بین دنیای انسان و ماشین زندانی کرده است. از طرف دیگر "مروونژین" برای برنامه‌های محکوم به نابودی، نسخه خدمت به ازاء تبعید را می‌پیچید. برنامه‌هایی مانند "راماچاندرا"^{۶۱} و همسرش "کامالا"^{۶۲} و دخترش "ستی"^{۶۳} گوش به فرمان او هستند چون در غیر این صورت حذف خواهند شد. "راماچاندرا" و همسرش "کامالا" برگرفته از اساطیری به همین نام در "هندوئیسم"^{۶۴} هستند. "راماچاندرا" در تفکرات هندو، وجه الهی منجی است. او در فیلم، به زیبایی تمام از زبان یک نرم‌افزار، صحبت از عشق و احساسات و سرنوشت می‌کند گویی که بیش از خود انسان‌ها که آفریننده این واژگانند از آن‌ها آگاه است. در کنار این سخنان، یک اشاره پراگماتیسمی^{۶۵} و عمل‌گرایانه قوی هم ارائه می‌دهد: "هر برنامه باید هدفی داشته باشد، برنامه بی‌هدف پاک خواهد شد."

اما درنهایت "مروونژین" با تمام ابزارهایش در متوقف کردن انقلابیون ناتوان است او که در اپیزود دوم ادعا می‌کند که از نبرد با تمام نسخه‌های پیشین "منجی" نجات یافته و از این یکی هم جان سالم به در خواهد برد، در اپیزود سوم مدعی است که می‌داند عشق چه اندازه به جنون نزدیک است و مجبور می‌شود که در قبال انسان‌های مبارز عقب‌نشینی کند.

در این میان، برنامه‌های محافظ هم نقش جالبی ایفا می‌کنند. یک نمونه از آن‌ها "سِراف"^{۶۶} است که وظیفه محافظت از "اوراکل" را به عهده دارد. او با این که صرفاً برای وظیفه ساده حفاظت نوشته شده، اما برنامه فلسفی بسیار پیچیده‌ای است که نوعی منش "سامورایی"^{۶۷} و "شینتو"^{۶۸} بر اعمالش حاکم است.

تمام این موارد، نرم‌افزارهای خودسازمان‌دهی هستند که در فضای مجازی "ماتریکس" با چهره‌ای انسانی نمایان می‌شوند. آن‌ها در عالم دیجیتال محدودیت‌های عالم مادی انسان‌ها را ندارند و همیشه در قبال ضعف برآمده از تلقین منفی انسان‌ها که به محدودیت‌های جهان مادی خو گرفته‌اند، به شکلی طنزآمیز و استهزاءگونه می‌گویند: "فقط یک انسان!"^{۶۹}

شگفتی‌های رازآلود شگفت‌زار ماتریکس بسیارند. عدد ۱۰۱ در بسیاری از صحنه‌های فیلم به چشم می‌خورد. عد باینری ۱۰۱ معادل عدد دهمی ۵ است و با توجه به این که شروع شمارش در کامپیوتر از صفر است، ۵ به معنی ششمین نسخه ماتریکس است که جریان دارد.

در اپیزود دوم، شخصیتی انسانی به نام "بین"^{۷۰} در راه بازگشت از مأموریت مهم دریافت اطلاعات از "اوراکل"، در فضای ماتریکس تبدیل به نسخه‌ای از "مأمور اسمیت" می‌شود. در عالم واقعیت، در شرایطی که "بین" بی‌هوش است، صحبت از اعمال آزمونی به نام "وی‌دی‌تی" بر روی او است. نشان "وی‌دی‌تی" (VDT) گزیده "Virtual Delirium Tremens" است که اشاره به نوع مجازی یک اختلال روانی مولد اثراتی مانند توهم، تشنج، هذیان‌گویی و حالت تهوع دارد. البته مشکل "بین" هیچ کدام از این موارد نیست. بلکه او به لحاظ نرم‌افزار ذهنی تبدیل به یک رونوشت از "مأمور اسمیت" شده است در حالی که به شکل سخت‌افزاری همان "بین" است. این دگردیسی خطرناک برای مبارزان بسیار پر هزینه تمام می‌شود.



شکل ۱۸: مرد قطار



شکل ۱۹: مروونژین (سمت راست) و کلیدساز (سمت چپ)



شکل ۲۰: سراف در کنار نتو

در اپیزود اول، دوگانه قرص قرمز^{۷۱} و قرص آبی^{۷۲}، نوعی استعاره تکان‌دهنده و در عین حال قدیمی از جبر و اختیار و انتخاب بین لذت نادانی و درد دانایی هستند. "نئو" با انتخاب قرص قرمز، انتخاب‌گر مسیری است که در آن غوطه‌ور در عذاب دانستن، اختیاری در به سرانجام رساندن سرنوشتش داشته باشد.



شکل ۲۱: دوگانه قرص قرمز و قرص آبی

در نهایت برای تکمیل نهایی این ساختار شگفت، سازندگان سه‌گانه "ماتریکس" با ساختن پویانمایی‌های مجموعه "انیماتریکس"، تا حد زیادی از برخی زیرساخت‌های گنگ فیلم "ماتریکس" ابهام‌زدایی کرده‌اند. مجموعه نُه پویانمایی "انیماتریکس"، نه فقط ابهامات پیرامون بعضی از وقایع و شخصیت‌ها را برطرف می‌کند، که شخصیت‌ها و وقایع جدیدی را هم به خط‌راه داستان می‌افزاید مانند "بی‌وان سیکس سیکس‌ای آر" (B166ER)، اولین ماشینی که به‌خاطر ظلم و جور، در برابر اربابان خود یعنی انسان‌ها ایستاد و در دادگاه محاکمه شد. نُه پویانمایی مجموعه "انیماتریکس" عبارتند از:

- (۱) آخرین پرواز از پریس^{۷۳}
- (۲) دومین رنسانس (قسمت اول)^{۷۴}
- (۳) دومین رنسانس (قسمت دوم)^{۷۵}
- (۴) برنامه^{۷۶}
- (۵) داستان کارآگاه^{۷۷}
- (۶) ماوراء^{۷۸}
- (۷) پذیرفته شده^{۷۹}
- (۸) رکورد جهانی^{۸۰}
- (۹) داستان کید^{۸۱}

رویکردهای فلسفی متضاد برآمده از "واقع‌گرایی"^{۸۲} در مقابل فلسفه لذت یا "اپیکوریسم"^{۸۳} در پویانمایی "برنامه" قابل ملاحظه است. شعار تأمل برانگیز "عدم اهمیت واقعیت در قبال اهمیت چگونگی زندگی کردن" به‌خوبی علاقه آزادشدگان از کشت‌زار را به بازگشت مجدد به زندگی پیشین و زیستن در "ماتریکس" نادانی توجیه می‌کند.

قسمت اول و دوم پویانمایی "رنسانس دوم" عادلانه نشان می‌دهد که خیزش ماشین‌ها برابر انسان، برآمده از اشتباهات متعدد خود انسان‌ها بوده است.

"آخرین پرواز از پریس" فضای آغاز حمله "سنتینل‌ها" به "زایان" و "داستان کید"، چگونگی رهاسازی "کید" از فضای "ماتریکس" را به نمایش می‌کشد.

در پویانمایی "پذیرفته شده" موضوع بر سر تلاش ناموفق و توأم با اثرات غیرقابل پیش‌بینی تبدیل ماشین‌های دشمن به ماشین‌های دوست است.

"رکورد جهانی" و "ماوراء" نمایش گوشه‌ای از ضعف‌های جزئی در برنامه‌نویسی ماتریکس هستند و "داستان کارآگاه" بازنمایی فضای پیرامونی یکی از بی‌شمار فعالیت مبارزاتی "ترینیتی" در فضای مجازی است.

در مجموع، استفاده مناسب از زیرساخت فن‌آوری دیجیتال و واقعیت مجازی در خلق یک فضای فانتزی جدید تحت عنوان "ماتریکس"، فراتر از هرگونه هدف یا انگیزه مذهبی یا سیاسی خاص، یک نوآوری خلاقانه و احترام‌آمیز است که سزاوار تقدیر می‌باشد. به‌ویژه تلاش سازندگان فیلم برای بهره‌گیری از عمده‌ی میراث اسطوره‌ای، مذهبی و تاریخی بشر در قالب نمادهای رازآمیز و غرق در تن‌پوشی از ابهام قابل کشف، ستودنی است.

بدون شک آفرینش چنین فضاها‌ی ماتریکس‌گونه‌ای در آینده دانش و فن‌آوری به لحاظ نرم‌افزاری کاملاً ممکن و شدنی است. البته ناگفته نماند که از دید سخت‌افزار و آفرینش ماشین‌هایی با هوش‌مندی هم‌تراز انسان، نظر غالب دانشمندان و صاحب‌نظران مبنی بر این است که مسیر فعلی دانش تا خلق ماشین‌های هوش‌مند و هوش مصنوعی^۴ به آن شکلی که در فیلم "ماتریکس" خودنمایی می‌کند و به نقل از "مورفیوس" در اپیزود اول، انسان‌ها در ابتدای قرن بیست و یکم برایش جشن می‌گیرند، فاصله زیادی دارد و حتی برخی معتقدند که این پدیده ناشدنی است.

جدا از تمام این موارد، باید متذکر شد که آینده بشر به شکل تنگاتنگی با نرم‌افزار و سخت‌افزار گره خورده است و بی‌شک روزی در آینده‌ای نه چندان دور انسان‌ها بیش از حد انتظار شاهد دنیایی آمیخته از سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای مولد شگفت‌زار در شگفت‌زار خواهند بود.



شکل ۲۲: ظهور یک منجی در دنیای تاریک اعداد و ارقام "ماتریکس"

مراجع:

- ۱) حافظی مطلق، ناصر. "آیزاک آسیموف و تمدن کهکشانی: پرونده‌ای درباره‌ی زمان‌نامه‌ی بنیاد"، ماه‌نامه‌ی شگفت‌زار، سال دوم، شماره ۲۴، آذر ۱۳۹۱، صص ۱۰۰ - ۸۲.
- ۲) حافظی مطلق، ناصر. "نیرو با تو باد: پرونده‌ای درباره‌ی پهلوان‌نامه‌ی جنگ ستارگان"، ماه‌نامه‌ی شگفت‌زار، سال سوم، شماره ۲۵، دی ۱۳۹۱، صص ۸۱ - ۵۸.
- ۳) کلوور، حاشوآ. "ماتریکس"، ترجمه‌ی محمد شهباء، تهران: هرمس، ۱۳۸۷.
- ۴) افلاطون. "جمهور"، ترجمه‌ی فؤاد روحانی، تهران: علمی فرهنگی، چاپ هفتم، ۱۳۷۹.
- ۵) مجتهدی، کریم. "دکارت و فلسفه او"، تهران: امیرکبیر، ۱۳۸۲.
- ۶) واربرتون، نایجل. "الفبای فلسفه"، ترجمه‌ی مسعود علیا، تهران: ققنوس، چاپ دوم، ۱۳۸۶.
- ۷) تالبوت، مایکل. "جهان هولوگرافیک"، ترجمه‌ی داریوش مهرجویی، تهران: هرمس، ۱۳۸۵.
- ۸) گروف، استانیسلاو. زینا بنت، هال. "ذهن هولوتراپیک"، ترجمه‌ی محمد گذرآبادی، تهران: هرمس، ۱۳۸۹.
- ۹) هایم، مایکل. "متافیزیک و واقعیت مجازی"، ترجمه‌ی سروناز تربتی، تهران: رخ داد نو، ۱۳۹۰.
- ۱۰) ریتی، جان جی. "راهنمای کاربران مغز"، ترجمه‌ی رضا امیررحیمی، تهران: نیلوفر، ۱۳۹۰.
- ۱۱) جینز، جولیان. "خاستگاه آگاهی در فروپاشی ذهن دوجایگاهی". ترجمه‌ی خسرو پارسا، شیوا دولت‌آبادی، هوشنگ رهنما، هما صادقی، اصلان ضرابی، احمد محیط، ع.نجل رحیم و رضا نیلی‌پور، تهران: آگه، چاپ سوم، ۱۳۸۹.
- 12) Rowlands, Mark. "The Philosopher at the End of the Universe: Philosophy Explained Through Science Fiction Films", Ebury: 2003.
- 13) www.naghdefarsi.com

پی‌نوشت‌ها:

- 1- Marix
- 2- The Wachowski Brothers
- 3- Armageddon
- 4- Animation
- 5- Animatrix
- 6- The Matrix
- 7- The Matrix Reloaded
- 8- The Matrix Revolutions
- 9- Agent Smith
- 10- Morpheus
- 11- Agent
- 12- Human Plant
- 13- Virtual Reality
- 14- Serial
- 15- Parallel
- 16- Solar Cells
- 17- Battery
- 18- Neo
- 19- Bio electricity
- 20- B.T.U (Heat. British Thermal Unit)
- 21- Pound
- 22- Fahrenheit

-
- 23 Atmosphere
 - 24- Cloning
 - 25- Allegory of the Cave
 - 26- Plato
 - 27- Republica
 - 28 Brain in a vat
 - 29- René Descartes
 - 30- Thomas Anderson
 - 31- Messiah (Christ)
 - 32- John the Baptist
 - 33- Zion
 - 34- Old Testament
 - 35- Oracle
 - 36- Trinity
 - 37- Mary Magdalene
 - 38- Judas
 - 39- Cypher Reagan
 - 40- Delphi
 - 41- Super gravity
 - 42- Nebuchadnezzar
 - 43- Babylon
 - 44- Cyrus
 - 45- Sentinel
 - 46- The Architect
 - 47- Pontius Pilate
 - 48- Counselor Hamann
 - 49- Squiddy
 - 50- Electromagnetic Pulse
 - 51- Cellular Automaton
 - 52- Self Generation
 - 53- Self Organization
 - 54- White Rabbit
 - 55- Alice's Adventures in Wonderland
 - 56- Lewis Carroll
 - 57- Merovingian
 - 58- Key maker
 - 59- Causality
 - 60- Train Man
 - 61- Ramachandra
 - 62- Kamala
 - 63- Sati.
 - 64- Hinduism
 - 65- Pragmatism
 - 66- Seraph
 - 67- Samurai
 - 68- Shinto
 - 69- Just a Human
 - 70- Bane
 - 71- Red Pill
 - 72- Blue Pill
 - 73- Final Flight of the Osiris

-
- 74- The Second Renaissance Part I
 - 75- The Second Renaissance Part II
 - 76- Program
 - 77- A Detective Story
 - 78- Beyond
 - 79- Matriculated
 - 80- World Record
 - 81- Kid's Story
 - 82- Realism
 - 83- Epicurism
 - 84- Artificial Intelligence