

GALÁNTAI LÁSZLÓ

Az emlékezet posztmodern helyei: egy példa a vallási tapasztalat továbbélésére a cyberpunkban

*„[...] nem vagyunk mások, mint
a világtéremtő istenek olvashatatlan
hieroglifái ebben a technokrata világban.”*

Fredric Jameson

A cyberpunk társadalmi környezete: a proletár reneszánsz

Minden korszak felteszi a maga kérdéseit, és megadja a maga válaszait az emberről, viszonyulásáról a transzcendenciához, embertársaihoz, önmagához, egyáltalán az őt körülvevő világhoz. Nincs ez másképp a proletár reneszánsz idején sem.

A Hankiss Elemér által bevezetett terminus a kortárs posztindusztriális, multinacionális fogyasztói civilizáció megnevezésére szolgál.¹ *Reneszánsz*, mert az újjászületés korának jelszavait tűzi zászlajára és termékborítóira, ahogy az a fejünkben él: az önazonosság – egyébként anakronisztikus – igenlését, az evilágiságot, az önmegvalósítást, a test elfogadását, illetve szeretetét, a pillanat élvezetét. Proletár, mert tömegigényeket elégít ki, és tömegtermelésre dolgozik, arisztokratikus mozzanatát elvesztette, még ha annak illúzióját az egyediség hangsúlyozásával fenntartani is igyekszik. A megnevezés azt a kontrasztot fejezi ki, amely a reneszánsz kevesek számára elérhető 15-16. századi programja és a fogyasztói társadalom tömegigényei között feszül. A reneszánsz kiváltságos kevesek programja volt, jelszavai, az önmegvalósítás, az önkiteljesedés ma a képes magazinok színes világában tűnik fel napi rendszerességgel, de soha el nem érhető gyakorlatként. A világ érthetlensége és kiismerhetetlensége mindennapos tapasztalatunk lett, az elveszettség élménye állandóan súlykolt kulturális tudásunk, amelyet a filmipar sem hagyhat szó nélkül. „[...] a világ pusztulásának, az emberi élet

¹ HANKISS Elemér: *Proletár reneszánsz*, Helikon, Budapest, 1999.

értelmetlenségének, civilizációnk felbomlásának élményét ma már nem a néhány százezer színházlátogatóhoz szóló abszurd drámák, hanem a százmilliókat izgató és zaklató kataklizma-filmek, a *Blade Runner* típusú horrorfilmek és tv-sorozatok sugározzák.”²

A science fiction és a cyberpunk

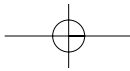
A cyberpunk a science fiction alműfaja, az 1980-as években alakult ki. A filmes műfajok többségéhez hasonlóan ennek is irodalmi gyökerei vannak. A szakirodalom egységesen William Gibson *Neurománc* című regényéhez köti a műfaj születését,³ ezt két év múlva követte Bruce Sterling válogatása (*Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*). Gyorsan hódított szülőhazájában, az Egyesült Államokban és Japánban, látható tehát összefonódása a szolgáltatásokra épülő, posztindusztriális, multinacionális társadalmakkal, amelyekben a média, a számítógépek és az internet által teremtett hiperrealitás technikai jelleggel jutott uralomra.⁴ A hiperrealitás új tér- és időképzetet, Bahtyin terminusával új kronotoposzt működtet, amelyet olyan mára jelszavakká lett fogalmak írnak körül, mint a globális falu (Marshall McLuhan), a földrajz vége (Paul Virilio) és az áramló terek (Manuel Castells).

Maga a szó, a cyberpunk, könnyen felfejthető, megalkotója Gardner Dozois irodalomkritikus. A cyber a kibertérre utal, olyan fogalmakra asszociál, mint a mesterséges, gépi, kibernetikus, információs, virtuális, digitális, hálózati. Sajátságosága az egymásmellettség, a különböző síkok együttes létezése, amelyek átjárhatósága és hierarchiája mindig kérdés. A különböző síkok azonban létezhetnek egymásban vagy egymás fölött, tehát hierarchikusan is,

² I. m., 18. (A *Blade Runnert* [Scott, 1982] tudományos-fantasztikus filmként tartja számon a filmes szakirodalom – G. L.)

³ H. NAGY Péter: „A jövő ma. William Gibson cybertér-trilógiája”, in: Uő. (szerk.): *Idegen univerzumok*, Budapest, Lilium Aurum, 2007, 193-207.

⁴ Létezett és bizonyos országokban máig létezik nem vagy nem posztindusztriális értelemben vett technikai jellegű hiperrealitás is, erről bővebben értekezik Kollár József és Rusznák Tamás *Kádár Calling* c. cikkében (*Élet és Irodalom*, 2009. 10. 02.), de ez most szempontunkból kevésbé releváns; kérdés ugyanakkor, hogy a hiperrealitás és a számítógépes technika valóban összefügg-e egyáltalán, esetleg a hiperrealitás a digitális technikától elválasztható, és *Zeitgeist*ként tételezhető, hiszen az egykori Szovjetunió államaiban modern (nem posztmodern), ipari-technikai (nem posztindusztriális) környezetben is létrejött.



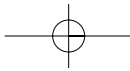
ilyenkor a rendeződésük a metafora trópusával írható le. A punk lázadó, ellenálló, kívülálló. Az ember, aki nemet mond a fennálló társadalomra, a rendre, a patriarchális *szimbolikus*ra (Lacan), mindig felforgató, mindig urbánus, vállaltan határ-jelenség. Kétséges ugyanakkor, hogy ez a szubverzív jelleg valóban érvényesül-e, vagy a punk valójában a társadalom elfojtott tudattalanjának láthatóvá válása, a rendszer része és *terméke*, amelynek *funkciója* van a töredékeiben létező társadalmi organizmus fenntartásában, bármennyire is igyekszik tagadni ezt.

Larry McCaffery nevezte a cyberpunkot posztmodern science fictionnek.⁵ Klapcsik Sándor McCaffery nyomán, bár nem nevesíti, tanulmányában a posztmodern lyotard-i fogalmára⁶ utal, amennyiben a nagy elbeszélések végét, a műfajiságot, továbbá a magas- és a popkultúra keveredését, egymás mellettségét érti alatta. Ez tagadhatatlanul igaz a cyberpunkra is. Posztmodern még annyiban is, hogy a cselekvés szintjén értelmezi a posztmodern nyelvelméleteit és ontológiáját, vagyis megkérdőjelezi a „valóság” létezését, de legalábbis hozzáférhetőségét.

A science fiction hagyományához köti, hogy jellemzően a jövőben játszódik, társadalma technicizált anti-utópia, de már nem az űrben vagy egy távoli bolygón, hanem itt a földön zajlanak az események, a nem is túl távoli jövőben, esetleg itt és most. Ilyen szempontból egy hosszú történeti folyamat izgalmas *határpontja*, amelyben a jelen és a közeli jövő, a közeli és a távoli konvergál. A sci-fi születésekor időben és térben távoli történeteket beszélt el, a messzi jövőben játszódtak, legismertebb toposzává a földönkívüli tér vált. Ez összefüggésben volt azzal is, hogy a XIX. századra eltűntek a fehér foltok a Föld térképéről. A modern által olyannyira kedvelt újdonság izgalma a pozitívizmus átláthatónak gondolt korában a Földön kívülre került. A cyberpunkkal ért el a műfaj olyan állapotba, amikor az új – és vele együtt az idegen – újra itt van, velünk, köztünk. Változása ilyen szempontból párhuzamos a horroréval, amennyiben a borzalom kezdetben mindig az emberen kívülről, egy másik bolygóról, vagy egy másik világból érkezett, aztán beköltözött a társadalomba, a családba, és végül kiderült, hogy a borzalom lak-

⁵ KLAPCSIK Sándor: „Cyber-Punk. A médiakultúra egy nemzedéke és Philip K. Dick”, in: H. NAGY (szerk.), i. m., 139–163.

⁶ LYOTARD, J. F.: „A posztmodern állapot”, in: BUJALOS István (szerk.): *A posztmodern állapot. Jürgen Habermas, Jean-Francois Lyotard, Richard Rorty tanulmányai*, Századvég, Budapest, 1993, 7–146.



helye belül van, az önmagát félreismerő szubjektumban. A határ tehát az én és a másik, az ismert és az ismeretlen, az otthonos és a kísérteties (*unheimlich*) között belülrre került. Az ember által teremtett hiperrealitás ugyanis egyúttal idegenné tette őt abban a térben, amelyről addig azt hitte, uralhatja. Paul Ricoeur terminusaival a cyberpunk műfaja a gyanú hermeneutikájának sorába illeszkedik, amennyiben egy sokáig biztosnak hitt entitásra, ez esetben a való-
ságra (és természetesen a szubjektumra) kérdez rá.⁷

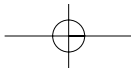
Bán Zsófia hívja fel a figyelmet⁸ a cyberpunk rokonságára más műfajokkal, így a detektívregénnyel, westernnel, horrorral, kalandregénnyel és a románcsal. A közös elem a felsorolt műfajokban a főhős, aki mindig kívülálló, valamilyen határhelyzetben létezik, ugyanakkor a számára adott világok között – éppen outsider-léte miatt – képes átjárni. Ez a főhős (a cyberpunk esetében a hacker) egyúttal belső nehézkedéssel rendelkezik („elvei vannak”) a Marcuse által leírt egydimenziós emberek tömegében.⁹ A középkori románcok rokona is (bár Gibson címadása nélkül ez bajosan jutna eszébe bárkinek), hiszen kérdéssé teszi a határokat. A románcban két világ létezik, a kert, a vár, a kastély világa, és az ezeken túli, a külső, az idegen.

A cyberpunk nem mindig elégszik meg két világgal, és a megsokszorozott világok közti határok jellemzően a szubjektumon belülrre kerülnek. Ebben a soksíkú rendszerben kell eligazodnia a főhősnek, a kibertér lovagjának, aki számára a legfőbb érték természetesen az információ. A lovagnál időben is közelebbi előzménye a krimi főhőse, a detektív, aki nyomok után kutat, hogy valami egész-
szet állítson össze („összeállt a kép”, mondják mindig a végén). A nyomozó azonban még a modern embere, aki saját eszére és tapasztalataira alapozva, a hiányzó *tényeket* összegyűjtve megoldja a bűnügyet, vagyis megteremti az események érvényes narratíváját, ám egy klasszikus krimi erre a konstruáltságra nem reflektál. A cyberpunk szereplői már nem ilyen világban élnek, ez a világ töredékek rendezetlen halmaza, tehát elemei nem állnak össze egészzé, a töredékekből nem lehet az egészre következtetni. Olyan világ, amely a rendelkezésre álló tudást adatbázisban tárolja. Olyan

⁷ RICOEUR, Paul: *Freud and Philosophy: An Essay on Interpretation*, New Haven, Yale, University Press, 1970, 28–36.

⁸ BÁN Zsófia: „Emlékek húsról és vérről. A cyberpunk befejezetlen jövőképei”, in: H. NAGY (szerk.): i. m., 163–193.

⁹ MARCUSE, Herbert: *Az egydimenziós ember*, Kossuth, Budapest, 1990.



struktúra, amelynek nincs többé stabil középpontja, vagy ha van, az nem elérhető, az jellemzően a hatalom helye, de maga is virtuális. Virtualitása miatt nehéz ellene harcolni, ugyanakkor épp emiatt sérülékeny is. Bán Zsófia idézi Sterlinget,¹⁰ aki a műfaj poszthumanizmusát emeli ki. A cyberpunk világában *természetes* az ember és a technika összeépítése, szimbiotikus (illetve sohasem szimbiotikus, ebből származik a konfliktus) kapcsolata. Ilyen szempontból technokrata reakció a humanista liberalizmusra, de megváltásnak azért aligha gondolhatjuk. Beszédes már maga a tény, hogy Király Jenő monumentális munkájában¹¹ szűk fél oldalt szentel a technika üdv-történeti elbeszélésének, és több mint két oldalt a kárhozát felőli olvasatának.

A vallásos tapasztalat, a szent, a numinózus és a fenséges

Tanulmányom a vallásos tapasztalat szempontja felől kíván hozzájárulni a cyberpunk interpretációjához. A későmodern kapitalizmus olyan jelenségeként értelmezem a műfajt, amely a vallásos tapasztalat újramondásával találja meg helyét a kulturális ipar termelésében. Ehhez elengedhetetlen a vallásos tapasztalat fogalmának pontos tisztázása.

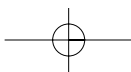
A vallásos tapasztalat fogalmi leírását Rudolf Otto adja *A szent* című kötetében.¹² Nagy előnye, hogy fogalmi szigorra törekszik ebben a témában, amelyben igen könnyű az ezotéria és a miszticizmus területére tévedni. További erénye, hogy noha utal Lutherre és az evangélikus hagyományra, mint teória nem kötődik semmilyen felekezethez.

Rengeteg neve és jelzője van Istennek és az isteninek minden vallásban. Rudolf Otto vizsgálódásai alapjául a szentet választotta, amelyben az abszolút etikus mellett elkülönít egy további mozzanatot, amely benne él a vallásokban. Erre alkotta meg a numinózus kifejezést az omenből képzett ominózus mintájára. A numinózus természetesen nem több mint egy újabb szó: csak körülírható, de

¹⁰ BÁN: i. m.

¹¹ KIRÁLY Jenő: *A film szimbolikája. A fantasztikus film formái*, Kaposvári Egyetem Művészeti Kar Mozgóképkultúra Tanszék – Magyar Televízió Zrt., Kaposvár – Budapest, 2010.

¹² OTTO, Rudolf: *A szent. Az isteni eszméjében rejlő irracionális viszonya a racionálishoz*, Osiris, Budapest, 2001.



nem definiálható. Nem ellentétes a racionálissal, nem azonos az irracionálissal. A numinózus a szent sajátos kategóriája, de nem bizonyos értékek abszolút foka. A numinózus ott kezdődik, ahol a racionálitás és az abszolút erkölcs véget ér. Természeténél fogva nem tehető róla A=B típusú állítás, azonban körülírható. *Mysterium tremendum*, így írja le Otto a numinózus tárgyát.

A numinózus elemei

A numinózus és az ember viszonyát a *teremtményérzet* írja le. A teremtmény saját jelentéktelenségében elmerülve tapasztalja meg azt a minőségi különbséget, amely közte és a numinózus között fennáll. A különbség minőségi és a kívülállás mozzanatát hordozza, akkor jelenik meg, ha a numinózus kategóriát valóságos vagy képzelt tárgyra, de mindenképpen valami kívülállóra alkalmazzuk. Saját jelentéktelenségünk, fenyegető semmivé válásunk félelmét is hordozza. *A mysterium tremendum* a rettentő titok. „Ez az érzés olykor gyengéd hullámmal öntheti el a lelkünket, az elmélyült áhítat lebegő, nyugodt hangulatának formájában, s ily módon fokozatosan a lélek szakadatlanul áradó hangulatává válhat, amely sokáig tart, és ott rezeg, míg végre elcsitul, s a lélek újra a profanitásba merül.”¹³ A misztérium éppen azt jelenti, ami rejtve van, ami nem mondható, ami nem fogalmi, nem mindennapi és nem meghitt.

Otto a numinózus eredetét a rejtélyes (*uncanny*) dolgokkal kapcsolatos érzésig vezeti vissza. Ezt nevezi minden vallástörténeti fejlődés alapjának. Az *uncanny* német megfelelője az *unheimlich*, amellyel Freud foglalkozott nevezetes tanulmányában.¹⁴ A magyarban pontos fordítása nincs, mivel a német nyelvben – és ha kevésbé is, de az angolban szintén – a szó képzésének módja hordozza sajátos jelentését. A *heimlich* szó maga annyit jelent, hogy titkos, de töve (*das Heim*) miatt a szó az otthon, haza, szülőföld szavakkal tart etimológiai rokonságot. Az *unheimlich* tehát ezek (*heimlich* és *heimisch*, utóbbi *hazait*, *otthonosat* jelent) ellentéte, félelmetes, ijesztő, különös, kísérteties, egy olyan állapot, amiben egyrészt valami elveszett, másrészt már valami ismert tér vissza ismeretlenként: „a kísérteti-

¹³ I. m., 22.

¹⁴ FREUD, Sigmund: „A kísérteties”, in: BÓKAY Antal – ERŐS Ferenc (szerk.): *Pszichoanalízis és irodalomtudomány*, Filum, Budapest, 1998, 65–81.

es az ijesztőnek az a fajtája, ami valami régóta ismert, bensőséges dologra vezethető vissza.”¹⁵ A *heimlich* szó kettős kötődését maga Freud is említi, tehát a német nyelv az elmúlt száz évben csak megőrizte a szó jelentésének ezt a sajátosságát. „Arra kell rájöttünk, hogy a *heimlich* szó nem egyértelmű, két olyan fogalomkörhöz tartozik, amely noha nem ellentétes, mégis nagyon különbözik egymástól. Az egyik kör a bizalmashoz és a kellemeshez, a másik pedig a rejtettség és a titkoshoz kapcsolódik. A kísérteties csak az első jelentésnek ellentéte, de a másodiknak már nem. [...] A *heimlich* tehát olyan szó, amelyek jelentése az ambivalencia irányába halad, míg végül az ellentétével, az *unheimlich*-hel esik egybe. Az *unheimlich* bizonyos mértékig a *heimlich* egy fajtája.”¹⁶ Az *unheimlich* mint a *heimlich* egy fajtája, ez az a gondolat, ami miatt a cyberpunk műfajt a vallásos tapasztalat posztmodern újra-elbeszélésének nevezem, olyan újra-elbeszélésnek, amelyet a vágy ír, és amelybe a vágy ír, és amely önmaga otthonosságának tapasztalatát kényszerül újra és újra felbontani a numinózus tárgy birtoklásának vágya miatt. A cyberpunk nem a technokrácia történeteit beszéli el, a technika megjelenítése csak kellék, kortárs hatáselem. Ilyen szempontból rokona a kosztümös filmnek: ott a történelem, itt a technicizált környezet jelenti a látványelemet. A cyberpunk a vallásos tapasztalat posztmodern műfaja a fogyasztói társadalomban, amely a numinózus létező tárgyként való elgondolására és birtokba vételére tesz kísérletet.

A numinózus a hatalom, az erő, az abszolút fölény hordozója. Leírásához Otto a *fenséges* szót választotta. Az egyik oldalon az én annihilációja áll, a másik oldalon a transzcendens kizárólagos és mindent betöltő realitása. A numinózus energikussága elevenséget, szenvedélyt, indulatosságot, akaratot, erőt, mozgást jelent. A kísérteties, a fenséges és az energikus együtt írja le a *tremendum* jelzőt. Otto ezután fejti ki a *mysterium* jelentését, amelynek általános jelentése: titok. Idegenszerű, érthetetlen, megmagyarázhatatlan, azzal hat, amivel és amennyiben egészen más, amivel csodálkozásra készítet. A misztikus tárgy megragadhatatlan és felfoghatatlan, mert megismerésünk korlátozott, és mert a valóban misztikus tárgy maga az egészen más, az emberrel sajátságosán fogva összemérhetetlen.

¹⁵ I. m., 66.

¹⁶ I. m., 67.

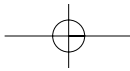
Otto beszél a numinózus mirum-jellegéről, amelynek három fokozatát is elkülöníti: az álmétkodásra késztetőt, a paradoxot és az antinomikust. Álmétkodásra késztet, mert egészen más, megragadhatatlan és felfoghatatlan. Felfogóképességünkön kívül esik, kategóriáinkhoz képest transzcendentális a szó szótári értelmében. De nemcsak meghaladja kategóriáinkat, hanem annak ellentéte is lehet (paradox). Végül antinomikus, amennyiben nemcsak transzcendentális és paradox a kategóriáinkhoz képest, hanem önmagában is ellentmondó, mindent egyesítő, feloldhatatlan ellentéteket magában foglaló.

A *fascinans* a numinózus dionüszoszi hatása. Ebben mutatkozik meg, miért keresik az emberek a numinózust önmagáért, miért tesznek kísérletet birtokba vételére ritusok és szentségi cselekedetek által. „A vallásos ember seregnyi furcsa viselkedésmód és fantáziadús közvetítés révén maga igyekszik birtokába jutni a titokzatosnak, feltöltekezni, sőt azonosulni akar vele.

E viselkedési módok két csoportba oszthatók: az egyik osztályba tartozik az, amikor valaki mágikus-kultikus cselekedetek, varázsigék, „beavatás”, ráolvasás, áldás, átok stb. segítségével mágikus módon azonosítja magát a numennel, a másik csoportba tartozik a „birtokbavétel”, az otthonossá tétel, az ember kiteljesedése az egzaltáltságban és az ekstázisban.”¹⁷

A *bámulatos* az, aminek jelenlétében nem érezzük magunkat biztonságban, ami rejtélyes, de ez a rejtély fenyegető. Fenyegető, mert kiterjedésében meghaladja térbeli felfogóképességünket, ennyiben érintkezik a fenségessel. Otto maga is rámutat a numinózus és a kanti fenséges analóg viszonyára. Figyelmeztet ugyanakkor, hogy a vallásos tapasztalat nem esztétikai kategória, nem is írható le akként. A kanti fenséges éppúgy kibogozhatatlan fogalom, mint a numinózus. A dinamikus fenséges hatalmas erejével, matematikai térbeli nagysága révén közelít felfogóképességünkhöz, és fenyegeti annak határait. Félelmetes, de vonzó is, ebben is hasonlít a numinózusra. A két érzés kölcsönösen kiválthatja egymást, és át is változhat egyik a másikká. Olyan inger, amely kiválthatja a numinózus érzést, de semmiképpen sem azonos vele. Otto nem nevezi meg, hogy pontosan mi a különbség. Kínálkozik egy lehetőség, hogy különbséget tegyünk a kettő között: tárgyuk alapján. A fenségest kiváltó tárgy az ember világának része, sohasem megismerhe-

¹⁷ OTTO: i. m., 50.



tetlen és kimondhatatlan abban az értelemben, ahogy a numinózus mindig az. Ugyanakkor a fenséges mindig a numinózus leghatékonyabb kifejezőeszköze.

A vallásos tapasztalat fogalmának ottói leírása után térjünk vissza a cyberpunkhoz és példánkhoz, a *Mátrix* (Andy Wachowski és Larry Wachowski, 1999)¹⁸ című filmhez, hogy konkrét jelenetek kapcsán táruljon fel a vallásos tapasztalat újramondásának működése. A *Mátrix* három részét egységes alkotásként kezelem, ismertsége miatt nem térek ki a filmre részleteiben.

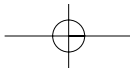
Mr. Anderson és Neo

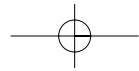
Az információrobbanás az adott időpillanatban hozzáférhető tudás új korszakát hozta el, amelynek ez a matematikai fogalom szimbólumává vált. A régi kérdés (mi tudható meg?) mellé új kérdés tevődött fel: mit kell kiválasztani a rendelkezésre álló tudás tagolatlan tömegéből. Információk folyamatos áradatában éljük mindennapjainkat, ezek közül kell kiválasztani a szükségeseket. Ennek képi jelölője, a folyamatosan futó adat-mátrix többször visszatér a *Mátrix*-ban, rögtön az első rész elején. Direkt formában is megjelenik, de ennél sokkal érdekesebb indirekt formája, amikor vizuálisan kötődik a víz fluid, tagolatlan közegéhez, gondoljunk például az ablakmosásra vagy az esőre.

A másik nagy téma karkai: a csavar a gépezetben még a modernségből örökölt probléma, amely összefügg az adatrobbanással. A rengeteg információ ugyanis rendezetlen és rendezhetetlen adat marad, nem biztosít rálátást a rendszer egészére. Ez egyértelműen adódik a főszereplő, Mr. Anderson és a főnöke között zajló beszélgetésből, de nem csak verbális jelölője van. A főszereplő munkahelyét labirintusként ábrázolják a filmben.

További kérdés, talán ez a legégetőbb kérdése a kortárs társadalomnak, amely még soha nem volt ennyire átélhető széles tömegek számára, a fikció és a valóság, a digitális és a reális, a másolat, a szimulákrum és az eredeti kérdése, határainak kijelölése, átjárható

¹⁸ A Wachowski-testvérek három részes alkotását (*Mátrix*, *Mátrix – Újratöltve*, *Mátrix – Forradalmak*, a második két részt 2003-ban forgatták) a cyberpunk megújítójaként tartják számon. Alapgondolatát Hilary Putnam amerikai filozófus „Agyak a tartályban” című gondolat kísérlete adta.





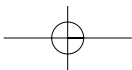
ságuk megmutatása. A digitális világ és vele a szimulákrum problémája nagyon is jól jön ennek a filmnek, ez teremt ideális befogadókát. Ami nevetséges egy B-filmben, a kung-fu harcosok repkedése, az itt hihető lesz, hiszen a kerettörténet biztosítja, hogy egy számítógép által szimulált világban történik. A narratíva itt maga igazolja a vásári látványosságot, amelyet a mozi születése óta soha nem is vetett meg. Rákérdez továbbá az ember helyére és funkciójára a társadalomban, gondoljunk csak a tanácsnok és Neo párbeszédére a végső csata előtt Zionban, populáris változatban felelevenítve ezzel az ember egzisztencialista meghatározását. Sartre példája az olló volt, a tanácsnoké a víztározó.

Mr. Anderson-Neo története egy nagyon régi történetet is újraír, mint a legtöbb tömegfilm: a nagy élet vágyának történetét. A történetet, amelyben a szubjektum kezébe veszi életét, kilép a *rendszerből*, nem csak csavar többé a gépezetben. Ebben semmi specifikus nincs, de vonzereje mindig óriási. Ebben a közegben mondja újra a film a megváltás történetét, amellyel ugyanazt a funkciót tölti be a mai társadalomban, mint az apostolok és szentek életéről szóló festmények a gótikus templomokban a szinte teljes írástudatlanság évszázadaiban. Technikai újításaival, pörgő vágásaival, a repkedő emberekkel éppúgy le akarja nyugózni nézőjét, mint valamikor a gótika égbe törő tornyaival. A messiás eljövételének történetét fordítja le a digitális társadalom nyelvére, a korábban említett kulturális keveredéssel, az ógörög mítoszok elemeinek idekeverésével együtt is. Neo valóságot és autentikus létet ajánl – két órára egy mozijegy árért.

Két séta a *Mátrix* erdejében

A megváltás a Mátrixban a mátrixból

A történetet a messiás megtalálása indítja be. Sokáig kérdés marad, hogy valóban Mr. Anderson-e a megváltó – ez Morpheus megmenetése után válik bizonyossággá, vagyis az áldozathozatal képessége avatja őt minden kétséget kizáróan messiássá. A zsidó-keresztény kultúrából vett elem a messiás visszatérését jósoló prófécia is, amely a béke eljövételét várja e visszatéréstől. Az első mátrix még tökéletes volt, de nem működött: ez a paradicsom mítosza. Az újratervezett világ a bűn világa, a bűn és a szenvedés programjának része – újra hallhatjuk tehát a bűnbeesés történetét. A bűnös világban



gyülekeznek az új hit csapata: Morpheus és legénysége, a föld alatt rejtőzködnek, egyszerű ételeket fogyasztanak, akárcsak az őskeresztények a katakombákban. Neónak a Forráshoz kell eljutnia, hogy elhozhassa a megváltást. A Forrás természetesen nem feleltethető meg a narratív struktúra szintjén sem istennek, ugyanis a film világa politeista világ, amelyben az Építész és az Orákulum éppúgy isteni szereplők. Ez egy igen profán következtetéshez vezet. A *Mátrix*-ban a gépek világa az istenek láthatatlan, testetlen világa is. A Forrás a fenséges jegyeit hordozza, mind méreteiben, mind fenyegetésében. Ez a vallásos tapasztalat legnyilvánvalóbb reprezentációja a filmben. A fenséges gép-isten, a tiszta-kék szellemi létező gyermekként veszi a jelenetben csatlakozói közé Neót, így a megváltás-történet újabb eleme kerül a filmbe: a messiás mint isten fia. A példákat hosszan sorolhatnánk, ezek csak a történet vázának fő elemei.

Régi és új

A proletár reneszánsz termeli ezeket a történeteket. Ennek a teremtésnek csak egyik oldala, hogy öncélúan válogatja össze különböző kultúrák töredékeit, hogy azokat a happy ending törvénye által uralt elbeszélésbe kényszerítse. A technokrata allegória fenti értelmezését maga a film is aláaknázza: a vágy törvénye ír bele ebbe a tetszetős narratívába, a vágyé, amelynek maga is részese, és amelynek hatalma alól emiatt nem vonhatja ki önmagát. Van ugyanis egy másik interpretáció. Egy magányos nőrdért eljön a nagy történet és a fekete démon, természetesen latexszizmában. Ezzel a hős rálátást nyer az egészre, kikerül az információrobbanásból, a világ újra átláthatóvá és érthetővé válik. A számítógépes technika által elérhetővé vált a világ minden pontja – virtuálisan, de nem is a virtualitás okozza a nehézséget, hanem az információmennyiség és a távolság, amely most már nem a szubjektum és világa, hanem a szubjektum és elérhetetlen távolságban lévő, mennyiségileg felfoghatatlan világ között áll. A Neo-történet tehát Superman-történet, amelyben Mr. Anderson (Clark Kent), a szürke kishivatalnok kikerül a rendszerből, sőt a rendszer fölé kerül. Mr. Anderson újjászületik, és eljön érte a nagy élet, a nagy szerelem, egyszóval élete nagy történetté válik. Mr. Anderson beül az autóba Trinity mellé, és közben csak dolgoznak az ablaktörők, hogy az adatzuhatag képi jelölőjében, az esőben rendet tegyenek.

Összefoglalás

Az elemzés során két összeegyeztethetetlen értelmezéshez jutotunk. A technokrata allegória és a vágy törvénye széttartó interpretációkat eredményez, és ez a hermeneutikai körhöz utalja az értelmezőt. Melyiket támasztja alá, ha az egész filmre tekintünk? Mindkettőt. Minden jelentős eseménynél a vallásos narratíva, a kiválasztottság hite és a szerelem együttes motivációként jelenik meg. De miért is ellentmondó ez a két értelmezés, azon kívül, hogy reflektálatlan előfeltevéseink, a vallásos tapasztalat és a szexualitás hagyományos elválasztása, ellentmondónak nyilvánítják? Erre Ricoeur fogalmaival adhatunk választ. A vallásos tapasztalat, találkozás a radikálisan mással, a szubjektum kiteljesedése, és helyének megtalálása. A „nagy terv”, a „világegész” megértése, a rend tudásának elérése. Ez a hit hermeneutikáját működteti. A másik értelmezés a vágyteljesítés jól ismert története, amely a szubjektum reménytelen magányát és tanácstalanságát fedi el a banalitás sivatagában. Ez a gyanú hermeneutikáját működteti. Ezért nem olvasható össze a két értelmezés, mert két különböző hermeneutikai tradícióban gyökereznek, és ez okozhatta látványossága mellett a film sikerét is.

Írásomban egyetlen filmen mutattam be, hogyan épül fel egy cyberpunk-műben a vallásos tapasztalatra mutató értelmezés, amely ugyanakkor rögtön dekonstruálható is eltérő hermeneutikai hagyományai miatt. Könnyen belátható, hogy e tapasztalattal kapcsolatba hozhatóak más filmek, gondoljunk a *Ghost in the shellre* (Oshi, 1995) vagy a *Blade Runnerre*.¹⁹

¹⁹ Ld. TILLMANN, J. A.: „Orcus neontüzében”, in: H. NAGY (szerk.): i. m., 89–98.