



Literatura dla
Dzieci i Młodzieży
Studio

Adam Franke

Filmy *Matrix* oraz
Alicja w Krainie Czarów
jako archetypiczne
opowieści mityczne



2015
Warszawa

Filmy *Matrix* oraz *Alicja w Krainie Czarów*
jako archetypiczne opowieści mityczne



THE POLISH LIBRARIANS' ASSOCIATION

Studies in Children's and Young Adult Literature

Adam Franke

The Matrix and Alice in Wonderland films
as archetypal mythic stories



Warsaw, 2015



STOWARZYSZENIE BIBLIOTEKARZY POLSKICH

Literatura dla dzieci i młodzieży. S t u d i a

Adam Franke

*Filmy **Matrix** oraz **Alicja w Krainie Czarów**
jako archetypiczne opowieści mityczne*

Warszawa, 2015



Komitet Redakcyjny serii wydawniczej

» Literatura dla dzieci i młodzieży. S t u d i a «

Grzegorz LESZCZYŃSKI – przewodniczący,
Anna Maria CZERNOW, Weronika KOSTECKA, Marta LACH,
Jolanta ŁUGOWSKA, Michał ROGOŹ, Ryszard WAKSMUND,
Violetta WRÓBLEWSKA, Michał ZAJĄC

**Publikacja dofinansowana
przez Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego**

Recenzja

Prof. UW, dr hab. Grzegorz LESZCZYŃSKI

Redaktor prowadzący

Marta LACH

Projekt graficzny okładki

Leniva studio / www.lenivastudio.com

Redakcja techniczna i korekta

Magdalena ORCZYKOWSKA

© Copyright by Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich

ISBN 978-83-64203-39-8

CIP - Biblioteka Narodowa

Franke, Adam

Filmy „Matrix” oraz „Alicja w Krainie Czarów” jako
archetypiczne opowieści mityczne / Adam Franke ;
Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich. - Warszawa :
Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich,
2015. - (Literatura dla Dzieci i Młodzieży. Studia ; t. 3)

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział 1	
Monomit: struktura, znaczenie, nawiązania	9
Rozdział 2	
Struktura fabularna filmów <i>Matrix</i> i <i>Alicja w Krainie Czarów</i> w odniesieniu do etapów monomitu	49
Rozdział 3	
Nawiązania i tropy kulturowe w filmach <i>Matrix</i> i <i>Alicja w Krainie Czarów</i>	73
Zakończenie	105
Bibliografia	109

Content

Introduction	7
Chapter 1 Monomit: structure, meaning, references	9
Chapter 2 Role and structure of <i>The Matrix</i> and <i>Alice in Wonderland</i> in relation to the stages of monomyth	49
Chapter 3 Cultural references and clues in <i>The Matrix</i> and <i>Alice</i> <i>in Wonderland</i>	73
Ending	105
Bibliography	109

Wstęp

Matrix i *Alicja w Krainie Czarów* to dwa współczesne filmy adresowane do dzieci i młodzieży¹. Obydwa obrazy odniosły niebywały sukces komercyjny, należą także do kultowych dzieł współczesnej kinematografii. *Matrix* kierowany jest raczej do młodzieży płci męskiej, wychowanej na lekturze komiksów o superbohaterach, przez co film doskonale wpasowuje się w gusta odbiorcy preferującego stylistykę współczesnego kina akcji. Opowieść o bohaterze, który ratuje świat, niejednokrotnie pojawiała się jako temat przewodni współczesnego kina hollywoodzkiego. *Matrix* należy do oryginalnych, wręcz nowatorskich dzieł filmowych dzięki wykorzystaniu najnowocześniejszych efektów specjalnych i intrygującej tematyki rodem z powieści science-fiction. *Alicja w Krainie Czarów*, choć pretekstowo bazująca na powieści Lewisa Carolla, należy do dzieł skierowanych raczej do dziewcząt niż do chłopców, zdecydowanie w młodszym wieku niż adresat *Matrixa*. Jest to film przygodowy, którego warstwa wizualna osadzona jest w estetyce baśniowej, reżyserowany przez mistrza współczesnego filmu fantastycznego, Tima Burtona. Tak jak w przypadku *Matrixa*, stylistyka i rozwiązania estetyczne, które zaproponował reżyser w *Alicji*, na pierwszy rzut oka wydają się głównymi elementami przyciągającymi widzów. Efekty specjalne, które umożliwiają ukazanie w sposób zadziwiający przygód młodej dziewczyny, wspomagają wartką akcją, a zabawne przerywniki umilają odbiór filmu. Obydwa dzieła doczekały się różnego rodzaju odczytań i interpretacji. Prym w tej parze wiedzie *Matrix*, na temat którego napisano szereg artykułów, przedstawiających krąg odwołań oraz odniesień mitologicznych, religijnych i kulturowych. Mimo tak dużej popularności obydwu filmów,

¹ Postrzeganej w kategoriach *young adults*.

zaskakujący jest brak analizy tych obrazów przez pryzmat opowieści mitycznej, tak charakterystycznej dla tradycji wędrówki bohatera. Niżej analiza jest zatem próbą wypełnienia luki w badaniach nad tymi dwoma filmami. Porusza ona temat archetypicznej wyprawy bohatera oraz dowodzi, że *Matrix* i *Alicja* powinny być uznawane za modelowe przykłady współczesnej interpretacji opowieści mitycznej.

Książka nigdy nie powstałaby bez wsparcia, rad i konsultacji prof. Grzegorza Leszczyńskiego. Pragnąłbym, aby zechciał przyjąć wyrazy mojej szczerzej wdzięczności.

Specjalne podziękowania za cenne uwagi i sugestie kieruję ku dr Lenie Magnone.

Monomit: struktura, znaczenie, nawiązania

W obecnych czasach wartość semantyczna słowa „mit” jest niejednoznaczna, wprowadza pewien dysonans, gdyż użycie tego terminu w języku potocznym kwestionuje jego pierwotny sens. Z tej perspektywy słowo „mit” jest uznawane za określenie rodzaju fikcji czy też iluzji, mitomanem zaś określa się osobę opowiadającą historię nieprawdziwą, w sposób karykaturalny wyolbrzymioną, często w celu zaimponowania słuchaczom². Tak pojmowany mit jest rodzajem zaprzeczenia rzeczywistości, jej groteskową negacją, bazującą na niewiedzy czy naiwności czytelnika, co wiąże się z jednoznacznym zakwalifikowaniem go do zbiorów historii zmyślonych. W praktyce oznaczałoby to, że mit postawić można na równi z innymi gatunkami „zmyślonymi” (np. bajką), które być może charakteryzują się odmiennym charakterem samej opowieści, jednakże w założeniu są od rzeczywistości oderwane. Przeciwnie znaczeniu potocznemu, dużo bliższe pierwotnemu sensowi tego słowa, które osadzone jest w kulturach społeczności pierwotnych, jest użycie słowa „mit” w obrębie

² Zob. *Mitomania* [hasło] [w:] W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Warszawa 1988.

działań naukowych takich badaczy, jak historycy religii czy etnolodzy. Zaznaczając, że nie jest to definicja pełna, a jedynie najmniej niedoskonała, przyznać należy, że mit to zjawisko na tyle złożone, że można analizować i interpretować go w wielu różnych perspektywach. Mircea Eliade definiuje mit następująco:

dostarcza wzorców zachowań lub wręcz nadaje znaczenie i wartość ludzkiej egzystencji (...) opowiada historię świętą, opisuje wydarzenie, które miało miejsce w okresie wyjściowym, legendarnym czasie początków. (...) mit opowiada, w jaki sposób, za sprawą dokonań Istot Nadnaturalnych, zaistniała nasza rzeczywistość; bądź rzeczywistość globalna – Kosmos, bądź tylko jeden jej fragment: wyspa, gatunek rośliny, ludzkie zachowanie³.

Zatem mit, w pierwotnym tego słowa znaczeniu i we właściwie usytuowanym kontekście, uznawany jest za historię świętą, w przeciwieństwie do innych, „fałszywych” opowieści, odnoszących się do sfery profanum. W rozumieniu ludów pierwotnych mit jest opowieścią prawdziwą, gdyż odnosi się do sfery sacrum. Jest także „historią prawdziwą”, ponieważ odnosi się do zdarzeń rzeczywistych⁴ (z perspektywy odbiorców mitu), osadzonych w dalekiej historii, w przebiegu których miały swój udział siły nadprzyrodzone. Mity relacjonują zatem nie tylko początki świata, zwierząt, roślin i człowieka, lecz także wszystkie najważniejsze wydarzenia, za sprawą których człowiek stał się tym, kim jest dzisiaj. Mit jest historią opowiadającą zdarzenia ważne, brzemienne w znaczeniu i pouczającą. Według Eliadego mit jest opowieścią przedstawiającą nie tylko źródło powstania wszechrzeczy, lecz także, co nawet istotniejsze, uzasadniającą rację istnienia poszczególnych sfer ludzkiej egzystencji.

W podobny sposób obrazuje charakter mitu Bronisław Malinowski:

W kulturze pierwotnej mit jest nieodzowny: wyraża, wzbogaca i kodyfikuje wierzenia; chroni i wzmacnia moralność; gwarantuje skuteczność rytuału i zawiera reguły praktyczne, którymi człowiek powinien się kierować. Mit jest więc żywotnym składnikiem cywilizacji ludzkiej; nie jest czczym opowiadaniem, ale aktywną, stale wzbierającą siłą⁵.

³ M. Eliade, *Aspekty mitu*, Warszawa 1998, s. 8-11.

⁴ *Ibid.*, s. 1.

⁵ B. Malinowski, *Mit w psychice człowieka pierwotnego*, [w:] Tegoż, *Dzieła* t. 7, *Mit, magia, religia*, Warszawa 1990, s. 303.

Mit jest opowieścią totalną, ukierunkowaną zarówno na sferę sacrum, jak i profanum. Dzięki tej cesze posiada właściwość spajania społeczności, dla której stanowi podstawę egzystencjalną. W związku ze swoim boskim pochodzeniem mit pełni funkcję prawodawczą, rozumianą jako zasada kierująca losem zarówno jednostki, jak i całej społeczności, jest tłumaczem ludzkiej egzystencji. Uzasadnia, kodyfikuje, ale też wyjaśnia poszczególne elementy każdej ze sfer ludzkiego istnienia. Amerykański antropolog Joseph Campbell w książce *Bohater o tysiącu twarzy*, zgodnie z wyżej przywołanymi przykładami rozumienia mitu, przedstawia go jako esencjalny środek kultury, od którego wywodzi się każda inna sfera ludzkiej działalności.

*Wszędzie tam gdzie żyli ludzie, zawsze i w każdych okolicznościach kwitły mity. Były one nieustającą inspiracją dla wszelkich ludzkich poczynañ w sferze materialnej i duchowej*⁶.

Jednakże w swoim rozumieniu mitu Campbell idzie o krok dalej i – przekraczając granicę naukowej bezstronności – dopowiada to, o czym inni badacze jedynie wspominają:

*Nie byłoby zbytnią przesadą stwierdzenie, że mit jest tajemnym otworem, przez który płynie niewyczerpana energia kosmosu, napętniając wytwory ludzkiej kultury. Religia, filozofia, sztuka, prehistoryczne i historyczne formy organizacji społeczeństwa, szczytowe osiągnięcia nauki i techniki, widzenie senne – wszystko to wywodzi się z magicznego kręgu mitu*⁷.

Zatem w rozumieniu Campbella mit odgrywa rolę prawodawczą i tłumaczy sens ludzkiej egzystencji. Jest symbolicznym nośnikiem historii społeczności, staje się on boskim słowem, rodzajem wiedzy-Gnozy⁸, którego zewnętrzna treść jest jedynie powłoką, pod którą ukryta jest ezoteryczna treść mitu. W rozumieniu Campbella mit jest w dosłownym sensie wiedzą, przesłaniem czy też nauką płynącą ze sfery sacrum do sfery profanum, która poprzez pojawienie się w sferze profanum uświęca dzieło stworzenia. W tym rozumieniu każde zdarzenie, czynność, rytuał, obyczaj czy jakikolwiek inny element życia społeczności staje się elementem świętym, uświęconym przez swój związek z mitem, a więc ustanowionym przez sferę sacrum.

⁶ J. Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, Poznań 1997, s. 19.

⁷ *Ibid.*, s. 39.

⁸ Rozumianej jako wiedza ezoteryczna zsyłana ze sfery sacrum do sfery profanum.

Zależność tę widać szczególnie w mitach, które w swej treści bezpośrednio odnoszą się do sfery sacrum, takich jak np. historie o bohaterach. Według Campbella idea wędrówki bohatera jest najistotniejszym motywem mitycznym. Campbell dokonał pionierskiego odkrycia, że niezależnie od badanej tradycji religijnej czy też wybranej społeczności, wszędzie odnajdujemy zarys tej samej opowieści, dotyczącej wyprawy bohatera, którego przeznaczeniem jest osiągnięcie wyznaczonego celu.

Bez względu na to, czy przysłuchujemy się z chłodnym rozbawieniem przypominającemu sennie majaczenie bełkotowi jakiegoś czarownika o przekrwionych oczach gdzieś w Kongu, czy czytamy ze świadczącym o naszej wyrafinowanej kulturze zachwytem marne tłumaczenia sonetów Lao-Tse, czy – co zdarza się od czasu do czasu – udaje się nam przebić przez twardą skorupę wywodów św. Tomasza z Akwinu lub pojąć nagle wspaniałe znaczenie dziwnej bajki eskimoskiej, zawsze odnajdujemy jedną i tę samą, zmieniającą kształt, lecz cudownie przy tym stałą opowieść⁹.

Wzorcowy schemat mitologicznej wyprawy bohatera nazwany został przez Campbella monomitem, esencjonalny zaś, powtarzalny w każdej kulturze schemat oddzielenie – inicjacja – powrót, będący szkieletem fabularnym mitu, określa on mianem jądra monomitu. W swojej najczystszej postaci schemat ten jest dość prosty:

Bohater ryzykuje wyprawę ze świata powszedniości do krainy nadnaturalnych dziwów; spotyka tam fantastyczne siły i odnosi rozstrzygające zwycięstwo, po czym powraca z tej tajemniczej wyprawy obdarzony mocą czynienia dobra ku pożytkowi swoich bliźnich¹⁰.

Przykładów tego schematu można odnaleźć wiele, za Campbellem warto przytoczyć kilka z nich:

Prometeusz wspiął się do nieba, ukraść bogom ogień i wrócił na ziemię. Jazon przepłynął między zgniatającymi statki skałami, przechrzył smoka strzegącego złotego runa i powrócił z runem i mocą potrzebną do tego, by odebrać uzurpatorowi należny mu tron. Eneas do Hadesu, przeprowił się przez budzącą przerażenie rzekę umarłych, okupił się trzygłowemu psu, Cerberowi, strzegącemu wejścia do podziemnej krainy i porozmawiał z cieniem zmarłego ojca, który odkrył przed nim wszystkie tajemnice: los dusz, los Rzymu, który Eneas miał

⁹ J. Campbell, op. cit., s. 19.

¹⁰ Ibid., s. 39.

wkrótce założyć, i pouczył o tym, 'jakich klęsk ma uniknąć, jakie prze-trwać ciosy'. Potem przez bramę z kości słoniowej powrócił do swoich zadań na tym świecie¹¹.

Jak już zostało nadmienione, według Campbella mityczna wę-drówka bohatera przebiega zawsze według schematu zawartego w ją-drze monomitu, tzn. oddzielenie – inicjacja – powrót. Etap pierw-szy to czas, w którym bohater musi porzucić sferę dobrze mu znaną, społeczność, w której się wychował czy też obręb świata do tej pory uznawany za rzeczywisty, a następnie wkroczyć na ścieżkę prowa-dzącą ku nieznanemu. Kierowany przez sprzymierzone z nim siły zewnętrzne, udaje się on w podróż, przed którą często się wzbrania, przez co niejednokrotnie sprowadza na siebie niebezpieczeństwo. Etap drugi, inicjacja, to kluczowa część monomitu. To etap, w którym bohater dostąpi przemiany, oświecenia, przedstawianych często jako śmierć i jednocześnie zmartwychwstanie lub też zdobycie nadnatural-nej mocy. Etap ostatni, powrót, jest zarówno zakończeniem monomi-tu, jak i powrotem do punktu wyjścia w historii bohatera. Do świata, który opuścił, powraca jako „nowy” człowiek-osoba oświecona czy też posiadacz nadnaturalnych mocy.

Aby w pełni zrozumieć sens i znaczenie *Alicji* oraz *Matrix*, istot-ne jest przedstawienie struktury wewnętrznej monomitu, nie tylko na poziomie jego najbardziej podstawowego wzoru, jakim jest tzw. jądro monomitu, lecz także w możliwie pełnym spektrum jego wa-riantów, które odnoszą się do poszczególnych tradycji. Realizacje mitu wyprawy różnią się bowiem między sobą poszczególnymi ele-mentami, które wzbogacają opowieść o poboczne wątki bądź posta-cie, jednakże nie załamują głównego schematu fabularnego, nadają jedynie każdej z nich oryginalny rys. W trakcie badań nad kolejnymi historiami Joseph Campbell uszczegółowił i usystematyzował po-szczególne etapy monomitu. Dowiódł on, że kolejne elementy roz-różniające opowieści mityczne (zarówno personalne, jak i fabularne) odnaleźć można w innych, niezwiązanych ze sobą historycznie ani geograficznie opowieściach. Elementy te są ze sobą zbieżne, chociaż tradycje czy też społeczności, w obrębie których powstały, nie mogły wpływać na siebie¹². Fakt ten dobitnie podkreśla uniwersalny charak-ter opowieści mitycznej, która – niezależnie od czasu oraz szerokości

¹¹ Ibid., s. 35.

¹² Zob. J. Campbell, op. cit., s. 38.

geograficznej – pozostaje niezmienna. Warto przytoczyć przykład takiej opowieści, a następnie przeprowadzić na niej dalsze, szczegółowe objaśnienie struktury fabularnej monomitu, aby w pełni ukazać ten skomplikowany schemat. Idealnym przykładem takiej historii jest opowieść o księciu Siddharcie, nazwanym w późniejszym czasie Budda – Oświeconym, cyklicznie odradzającym się nauczycielu, założycielu religii nazwanej od jego imienia buddyzmem¹³.

Książę Siddhartha urodził się w rodzinie królewskiej. Jego matka miała sen, w którym nawiedził ją boski zwiastun – biały słoń. Według części z tradycji słoń tańczy z królową, w innych – trzymający w trąbie kwiat lotosu słoń wchodzi w jej łono¹⁴. Od chwili poczęcia mędracy zwiastowali, że urodzone dziecko zostanie wielkim władcą lub ascetą, wybawcą ludzkości. Król, słysząc te wieści, zawczasu wybudował dla chłopca gigantyczny pałac, w którym miał on wieść żywot wypełniony jedynie wygodą i przyjemnością i nigdy nie skonfrontować się z prawdziwym obrazem świata. Przebieg narodzin potwierdził wyjątkowy charakter dziecka. Matka chłopca, gdy tylko poczuła, że czas porodu jest bliski, schroniła się wraz ze świtą pod konarami drzew, gdyż rozwiązanie rozpoczęło się w czasie jej spaceru po lesie. Okoliczne drzewa w magiczny sposób nachyliły swe gałęzie, ochraniając młodą matkę i zakrywając ją od niechcianych spojrzeń. Jak głosi legenda, dziecko, gdy tylko się pojawiło na świecie, przemówiło ludzkim głosem, niosąc ludzkości zapowiedź zbawienia wszystkich istot na ziemi. Co więcej, chłopiec od samych narodzin miał samodzielnie stać na nogach i poruszać się o własnych siłach¹⁵. Według innych tradycji chłopiec miał urodzić się z boku swej matki, a na śladach jego stóp miały wyrastać kwiaty lotosu¹⁶. Zgodnie z rozkazem ojca, przyszły Budda żył jedynie w obrębie murów pałacu, gdzie otoczony był przez służbę gotową spełnić każdą z jego zachcianek. Chłopak rósł na wyjątkowo przystojnego młodzieńca, uzdolnionego w wielu dziedzinach życia. Idyllę, w której egzystował, zakłóciło przypadkowe spotkanie z czterema postaciami, które książę spostrzegł w czasie jednego ze spacerów po mieście. Mimo starań służby, aby wszyscy ludzie, których

¹³ Por. historie Księcia Siddharthy [w:] G. Mandel Khan, *Budda. Oświecony*, Warszawa 2003; R. Gethin, *Podstawy buddyzmu*, Kraków 2008; *The world of Buddhism*, ed. by Heinz Bechert, London 1991; *Mały Budda* [film], Francja 1993.

¹⁴ Zob. R. Gethin, *Podstawy buddyzmu*, Kraków 2010, s. 17.

¹⁵ *Ibid.* s. 18.

¹⁶ Zob. G. Mandel, *op. cit.*, s. 23.

w czasie spaceru miał spotkać Siddhartha byli piękni i młodzi, przypadkowo dostrzegł on w bocznych uliczkach kolejno: starca, chorego, nieboszczyka oraz mnicha. Skonfrontowanie się z realnym obrazem świata i uświadomienie sobie przemijalności rzeczy doprowadziły księcia na skraj rozpacz, lecz postać mnicha wskazywała drogę, którą przyszedł Budda powinien podążać. W obliczu tak jednoznacznych znaków podjął on decyzję opuszczenia pałacu, aby odnaleźć sposób na unicestwienie cierpienia wszystkich żywych istot. W ucieczce z pałacu przyszłemu Buddzie pomogli bogowie, którzy zesłali sen na wszystkich mieszkańców królestwa. Po ucieczce księżę na granicy lasu odciął pęk swoich włosów, wymienił swe bogate szaty z ubogim żebrakiem oraz wyrzekł się swojego dotychczasowego imienia. Następnie przystąpił do żyjącej w lesie grupy ascetów, którzy w najroźniejszy sposób starali się osiągnąć oświecenie poprzez umartwianie ciała¹⁷. Drogą tą podążał Budda przez kolejne siedem lat. Pewnego dnia, skrajnie wyczerpany praktyką ascetyczną, która niemal doprowadziła go do śmierci, księżę Siddhartha usłyszał rozmowę pomiędzy nauczycielem muzyki a uczniem. Mistrz pouczał swojego adepta słowami: *Jeżeli zbyt mocno naciągniesz strunę, pęknie. Jeżeli zbyt słabo, nie zagra*. Myśl ta otworzyła oczy Siddharthy na bezcelowość praktyki ascetycznej i słuszność porzucenia jej, lecz jego towarzysze uznali go za zdrajcę ich idei i porzucili go. Księżę Siddhartha postanowił podjąć samodzielnie nowy kierunek poszukiwań i poprzysiął osiągnąć oświecenie na drodze medytacji. Usiadł pod drzewem Boddhi i na kilka kolejnych dni pogrążył się w głębokich rozmyślaniach. Kuszony i atakowany przez złego boga Marę, będącego buddyjskim uosobieniem zła, księżę nie poddał się¹⁸. W chwili największego napięcia i skumulowania ataków, Matka-Ziemia wspierała Buddę swoją opieką, a na pomoc księciu przyszedli bogowie¹⁹. Dzięki takiemu wstawiennictwu księżę osiągnął pełnię oświecenia i wiedzy na temat prawdziwego obrazu świata. Dostał się iluminacji i pokonał Marę poprzez uświado-

¹⁷ Według części tradycji księżę pobierał nauki u ówczesnych mistrzów jogi. Por. *The world of Buddhism*, ed. by Heinz Bechert, London 1991, s. 42.

¹⁸ Sytuacja ta jest podobna do kuszenia Chrystusa przez diabła w czasie jego postu na pustyni. Zob. (Mt 4:3-1) [w:] *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Poznań-Warszawa, 1990.

¹⁹ Według tradycji, do której odnosi się Gabriele Mandel, bogowie uciekają w popłochu w chwili, gdy ataki Mary nabierają na sile, a ostateczne zwycięstwo księżę zawdzięcza samemu sobie. Por. G. Mandel Khan, op. cit., s. 29.

mienie sobie, że jest on jedynie częścią iluzji, którą dyktuje mu jego umysł, tożsamość zaś, którą przyjmował za swoją własną, była jedynie złudzeniem. Po dostąpieniu oświecenia książę powrócił w obręb społeczności, którą opuścił, i jako Oświecony spędził resztę swoich dni na nauczaniu Szlachetnej Ośmiorakiej Ścieżki, dążącej do uwolnienia żyjących istot od cierpienia.

Historie mityczne, niezależnie od skali czy treści zdarzeń, bez względu na to, czy dotyczą wielkich i doniosłych czynów, czy też tych mniej podniosłych, niezmiennie rozpoczynają się od wydarzenia, które Campbell określa jako wezwanie do wyprawy²⁰. Dalszy rozwój wypadków ma charakter szczególny, niejednokrotnie wiążący się z pojawieniem się wysłannika, będącego zwiastunem nadchodzących wydarzeń, a zarazem rodzajem pośrednika pomiędzy znanym a nieznanym światem. Jest to moment, w którym odsłonięta zostaje jeszcze nieoczywista tajemnica losu bohatera, chwila szczególna, gdyż obecny porządek jego życia staje się jednocześnie starym porządkiem. Dotychczasowe pojęcia, wzorce, zasady czy formy zachowania przestają wystarczać. Bohater zawieszony jest pomiędzy dwoma światami, sferą sacrum i profanum, i nie należy do żadnego z nich. Już poza starym porządkiem, jeszcze przed odnalezieniem nowego, bohater musi wyruszyć na wyprawę, aby osiągnąć cel wyznaczony przez los, a także aby określić samego siebie, na nowo odnaleźć własny, utracony porządek. Wezwanie do wyprawy jest więc etapem podróży, w którym przeznaczenie bohatera zostaje ujawnione. Cel i sens jego istnienia, przeniesiony zostaje z rzeczywistości, w której funkcjonował dotychczas (w ramach znanej mu społeczności, której jest członkiem), w strefę nieznaną, świat, którego istnienia nawet nie podejrzewał. Jest to moment przełomowy, w którym w znanym bohaterowi świecie pojawia się postać (element) nieznaną, będąca reprezentantem świata ukrytego. Postać ta ma za zadanie wezwanie bohatera do podjęcia wyprawy lub doprowadzenie go do miejsca przejścia pomiędzy światami.

Sfera ta przedstawiana jest na wiele różnych sposobów: jako odległy kraj, las, podziemie, krainy umiejscowione w chmurach czy pod wodą. Często przekroczenie granicy znanego świata i wyprawa do świata przeznaczenia odbywają się w czasie snu lub graniczącego ze snem stanu jawy, który przenosi bohatera do innego, często nie-

²⁰ J. Campbell, op. cit., s. 50.

umiejscowionego i nieokreślonego, diametralnie innego od znanego dotychczas świata. Tam złamane zostają nie tylko obyczaje czy porządek społeczny, lecz także – wydawałoby się – niezmiennie, znane bohaterowi prawa natury. Zawsze jest to świat pełen niebezpieczeństw, gdzie egzystują dotychczas obce bohaterowi istoty, stojące na drodze do ukrytych skarbów, których odnalezienie jest przeznaczeniem bohatera. Spełnienie zadania będzie wymagało od niego podjęcia nadludzkich wysiłków i czynów, w których ujawni się jego charakter jako wybrańca.

Książę Siddhartha wychowywany był w idyllicznym świecie, w odseparowaniu od większości mieszkańców królestwa. Jego życie wewnętrzne jest uporządkowane, prowadzi dostatnią, spokojną egzystencję wypełnioną przyjemnością. Nie niepokoją go jakiegokolwiek problemy czy kwestie sporne. W historii o Buddzie momentem wezwania do wyprawy jest szczególnie spacer, w czasie którego spotyka on na swojej drodze nie jednego, lecz czterech wysłanników (ich charakter potwierdza, jak różnie przedstawiane są poszczególne wzorce tej postaci). Są nimi kolejno: biedak, chorujący, nieboszczyk oraz mnich. Spotkanie z nimi wstrząsa Siddharthą, gdyż uświadamia mu iluzoryczność jego dotychczasowego istnienia. Książę staje się postacią zawieszoną pomiędzy dwoma światami. Nie może powrócić do dotychczasowego życia, jednocześnie stojąc w obliczu nieznanego przeznaczenia, którego spełnienia nie jest pewny. Jednak spotkanie z wysłannikami budzi w księciu nieznanę dotąd pragnienie uwolnienia ludzkości od cierpienia, przez co decyduje się on na podjęcie wyprawy i opuszczenie pałacu. Przyszły Budda opuszcza świat, który zna, społeczeństwo, w którym się wychował oraz bliskich, którzy mu towarzyszyli. W tym pierwszym etapie opowieści potwierdzony zostaje wyjątkowy charakter księcia. Jego poczęcie powiązane jest ze snem na temat białego słonia. Od chwili urodzin wokół jego osoby dzieją się cuda, a on sam charakteryzuje się nieprzeciętnymi zdolnościami i charakterem. Na jego drodze pojawiają się wysłannicy sił boskich, a w ucieczce z pałacu ojca pomagają mu bogowie. Wszystkie te elementy jednoznacznie wskazują, że los bohatera kierowany jest przez siły nadprzyrodzone i przeznaczenie upomniało się o niego. Wyprawa bohatera rozpoczyna się.

Podjęcie decyzji o wyprawie stanowi jeden z kluczowych elementów monomitu. Nie zawsze równoznaczne jest ze świadomym wy-

borem bohatera, tak jak w przypadku księcia Siddharthy. Wybraniec może zostać przeniesiony do innego świata przez dobre lub złe siły, kiedy indziej wyprawa na pierwszy rzut oka może wydawać się wynikiem przypadku, gdyż bohater zostaje postawiony w sytuacji zupełnie niespodziewanej. Niejednokrotnie bohaterowie w czasie beztrioskiej wędrówki zostają wciągnięci w wir wydarzeń mitycznych, gdy coś przyciąga ich wzrok, zwabia i sprowadza z obranej drogi. Przykładem takiego zdarzenia może być opowieść z równin Ameryki Północnej:

Pewna dziewczynka z plemienia Arapho dostrzegła pod topolą jeżozwierza. Chciała go złowić, ale schował się za pień i zaczął się po nim wspinać. Dalej próbowała go złapać, ale mimo że był tuż-tuż, nie mogła go dosięgnąć; piął się coraz wyżej.

– Dobrze – powiedziała. – Wspinam się, bo chcę mieć jego igły i jeśli będzie trzeba, wejdę na sam wierzchołek.

Jeżozwierz doszedł do szczytu drzewa, ale gdy już miał go chwycić, topola nagle wyrosła wyżej i jeżozwierz podjął dalszą wspinaczkę. Spoglądając w dół, dziewczyna zobaczyła przyjaciółki zadzierające głowy i machające do niej, aby zeszła, ale znalazłszy się pod wpływem jeżozwierza i bojąc się wielkiej odległości która dzieliła ją od ziemi, wspinała się dalej, aż wydała się patrzącym na nią z dołu małym punkcikiem i razem z jeżozwierzem dotarła w końcu do nieba²¹.

Niejednokrotnie wysłannik jest jednak odrażającą postacią. Istotą z odrębnego świata, przerażającą, nieprzypominającą bohaterowi żadnego znanego mu dotychczas stworzenia. Przykłady postaci przewodników są bardzo różne, często są to zwierzęta, takie jak żaba czy sarna, ale także smok czy faun. Wartym zaznaczenia wydaje się trop interpretujący te postaci z perspektywy psychoanalizy, wedle której są przedstawicielami głębi nieświadomości. W niej przechowywane są wszystkie odtrącone, nieuznawane, niechciane, nieznanne lub nieakceptowane elementy osobowości²². W związku z tym niejednokrotnie wysłannik będący zwiastunem wyprawy jest niepokojący, dziwny, przerażający. Jest on w końcu emisariuszem nieświadomości, którego bohater, osadzony w bezpiecznym (gdyż znanym!) świecie własnego „Ja”, postrzega jako postać z sennego koszmaru:

Zwiastun przygody jest często czarny, odrażający albo przerażający, uważany przez świat za złego, jeśli jednak pójść za nim, otworzy się

²¹ Ibid., s. 52.

²² Zob. J. Campbell, op. cit., s. 51.

droga prowadząca przez mury dnia w ciemność, w której jarzą się niezwykłym blaskiem klejnoty²³.

Również wysłannik pod postacią zwierzęcia jest interesujący, gdyż – nawiązując do tradycji baśni – może przedstawiać stłumioną, zmysłową sferę, która w sposób nieświadomy została zdegradowana we wnętrzu bohatera. Przykład wysłannika o takim charakterze możemy odnaleźć np. w postaci przemienionego w żabę królewicza²⁴. Jednak czasem wysłannik jest jedynie zapowiedzią przyszłych zdarzeń, sygnałem wskazującym na szczególny charakter bohatera. Postacią taką jest biały jelen w opowieści o Królu Arturze.

Zaledwie król znalazł się w lesie, ujrzał przed sobą wielkiego jelenia.

– Tego jelenia będę ścigał – powiedział król Artur i spiął konia ostrogami, i jechał za nim długo i już miał go ugodzić, gdy jego koń, jako że gonił za jeleniem tak długo, stracił dech i padł martwy, na co sługa przyprowadził królowi drugiego konia. Tak oto król ujrzał, że jelen uszedł w gąszcz, a koń leży martwy; usiadł przy siodle i pogrążył się w wielkiej zadumie. Gdy tak siedział, zdało mu się, że słyszy granie ogarów w liczbie trzydziestu. I na to ujrzał zbliżającego się ku niemu najbardziej osobliwego zwierza, jakiego kiedykolwiek widział czy o jakim słyszał. A zwierz podszedł do źródła i pił, a hałas w jego brzuchu był niczym gon trzydziestu sfor ogarów, ale gdy pił, z jego brzucha nie dobywał się żaden dźwięk, po czym zwierz oddalił się z wielkim hałasem, co napełniło króla wielkim podziwem²⁵.

Historia wyprawy może potoczyć się jednak dwojako. Bohater zachęcony przez ciąg zdarzeń, które skłaniają go do podjęcia wyprawy, czy też wiedziony przez wysłannika, może nie zwlekając podjąć trud wyprawy lub też sprzeciwić się przeznaczeniu i odmówić udziału w niej. Mitologie całego świata jednoznacznie ukazują odmowę podjęcia wyprawy jako najgorszy czyn, jakiego może dopuścić się bohater. Sprzeciwianie się wezwaniu, odmowa posłuchania go, zamienia wyprawę w jej przeciwieństwo. Pogrążony w nudzie, ciężkiej pracy czy w kulturze, osobnik traci zdolność działania, nie może się zdobyć na ważny, pozytywny czyn i staje się ofiarą, którą trzeba ratować. Jego kwitnący do niedawna świat przeistacza się w kamienną pustynię, a życie traci sens nawet wtedy, kiedy – jak królowi Minosowi – udaje

²³ Ibid.

²⁴ Zob. J. Grimm, W. Grimm, *Baśnie braci Grimm*, Warszawa 1982, s. 19.

²⁵ J. Campbell, op. cit. s. 52.

mu się, gigantycznym wysiłkiem, stworzyć potężne imperium. Każdy dom, który zbuduje, będzie domem śmierci, labiryntem o wzniesionych przez cyklopów ścianach, który ma ukryć przed nim jego Minotaura. Może tylko stwarzać sobie nowe problemy i czekać na swą powolną dezintegrację²⁶.

Los w takich sytuacjach jest nieubłagany i wyprawę będącą początkiem trudnych, lecz zmierzających ku szczęśliwemu finałowi zdarzeń, obraca w nieszczęście. Wspomniana przez Campbella historia króla Minosa jest tego żywym dowodem. Król Minos przeciwstawił się wezwaniu przeznaczenia, sprzeniewierzając się woli czczonego przez jego lud boga, pozostawiając dla siebie byka, który miał zostać złożony w ofierze. Późniejszym skutkiem jego działań jest pojawienie się Minotaura, będącego uosobieniem jego nieposłuszeństwa.

Odmowa podjęcia udziału w wyprawie nie zawsze jest jednoznaczna z tragicznym losem głównego bohatera. W niektórych wypadkach sprzeciw związany jest z nierozpoznaniami przez bohatera wezwania do wyprawy. Jego opór paradoksalnie związany jest z niechęcią wobec społeczności otaczającej go rzeczywistości. Bohater nie zdaje sobie sprawy z wagi zdarzeń, których jest świadkiem, odnosi się do nich nieufnie, czasem się wręcz przed nimi wzbrania. Campbell, obrazując ten samoświadomy opór wobec wezwania, odwołuje się do pojęcia introwersji.

Prawdę mówiąc, dokonywana z własnej woli introwersja jest jednym z narzędzi twórczego geniuszu i może być stosowana rozmyślnie. Kieruje ona energię psychiczną w głąb duszy i ożywia zaginiony kontynent nieświadomych obrazów archetypowych oraz wyobrażeń z okresu dzieciństwa. Oczywiście wynikiem tego może być mniej lub bardziej kompletna dezintegracja świadomości (nerwica, psychoza – sytuacja zaczarowanej Dafne), ale z drugiej strony, jeśli osobowość jest w stanie wchłonąć i zintegrować te nowe siły, wówczas zyskuje prawie nadludzką samoświadomość i samokontrolę. Jest to podstawowa zasada dyscypliny narzucanej sobie przez hinduskich joginów. Nie jest ona obca również twórczym duchom Zachodu. Nie można tego określić mianem odpowiedzi na jakieś konkretne wezwanie. Jest to raczej świadoma, wspaniała odmowa reagowania na cokolwiek innego niż najgłębsza, najpełniejsza, najbardziej wyczerpująca odpowiedź na nieznaną jeszcze żądanie

²⁶ Ibid. s. 55.

*jakiejsz czekającej wewnątrz pustki – coś w rodzaju całkowitego przeciwstawienia się proponowanym warunkom życia albo ich odrzucenia, w wyniku czego siła przeobrażenia przenosi cały problem na inną płaszczyznę, gdzie znajduje on nagłe ostateczne rozwiązanie*²⁷.

Wkroczenie na ścieżkę wiodącą do przemiany jednoznaczne jest z rozpoczęciem tego etapu wędrówki, który Campbell sklasyfikował jako przekroczenie pierwszego progu. Wiedziony przez siły potężniejsze od niego, bohater, który podejmuje decyzję o opuszczeniu ram świata, który znał dotychczas, musi przekroczyć granicę rozdzielającą oba światy. Zawsze związane jest to z podjęciem pewnego wysiłku czy też pokonaniem bariery, za którą nie ma już żadnej możliwości odwrotu. Przejścia oddzielającego oba światy zazwyczaj strzegą postacie budzące grozę, które starają się odwieść przypadkowych czy też niegodnych przekroczenia progów wędrowców.

*Odźwierni tacy strzegą czterech stron świata, a także jego górnej i dolnej granicy, wyznaczając kres strefy, w której żyje bohater, albo jego horyzont życiowy. Za nimi rozciąga się ciemność, skrywająca rzeczy nieznanne i groźne, podobnie jak za strefą opieki rodziców kryje się niebezpieczeństwo zagrażające dziecku, a za granicami obszaru chronionego przez plemię niebezpieczeństwo zagrażające jego członkowi. Zwykły zjadacz chleba przyjmuje z najwyższym zadowoleniem te ograniczenia, ba jest nawet dumny z tego, że pozostaje w określonych w ten sposób granicach, a potoczne wierzenia dają mu aż nadto powodów, by lękał się zrobić choćby jeden krok na terytorium nieznanne*²⁸.

Bohater, który podejmie się wzięcia udziału w wyprawie, musi wykazać się niespotykaną odwagą i determinacją. Mitologie pełne są opisów przekraczania granic pomiędzy światami oraz strażników strzegących przejścia do miejsca świętego. Nieprzypadkowo wejść do miejsc świętych, takich jak świątynie, strzegą lwy, gargulce czy smoki. Są oni groźnymi przeciwnikami, którzy samym wyglądem odstraszą wędrowca. Można przywołać różnorakie przykłady potworów, które zazwyczaj odwołują się do postaci półczłowieka czy też przybierają postać osobnika o niepokojącej fizjonomii. Na przykład w plemienu Hutentotów opowiada się o potworze strzegącym obszaru przez nich zajmowanego, którego oczy osadzone są na stopach, przez co zmuszony jest do poruszania się w sposób, wydawałoby się,

²⁷ Ibid., s. 58.

²⁸ Ibid., s. 68.

groteskowy. Jednocześnie oprócz rozbawienia, które wzbudza, jest on śmiertelnie groźnym przeciwnikiem, gdyż strzeże granic za pomocą długich jak palec kłów. W tradycji słowiańskiej strażnikami granic poszczególnych społeczności są tzw. dziwożony, których ciała pokryte są mchem. Wabią one nieuważnych czy też pochopnie postępujących wędrowców, wciągając ich w gęstwiny lasu, a następnie załaskotują ich na śmierć²⁹. Innym ciekawym przykładem strażnika granic jest potwór wodny *mea*, który pod postacią sobowtóra dziewczyny znanej wędrowcowi, zagraża mieszkańcom Wysp Banksa w Archipelagu Nowych Hybrydów. Jedynym charakterystycznym znakiem, który może ustrzec bohatera przed niebezpieczeństwem jest to, że kolana i łokcie sobowtóra zginają się w niewłaściwą stronę³⁰.

Jednakże granica oddzielająca oba światy przedstawiana może być także w odmienny sposób, bez namacalnej formy, takiej jak postaci potworów czy też legendarnych stworzeń. Granicą są często własne uwarunkowania bohatera, którego pierwszym zadaniem jest przełamanie wewnętrznych barier. W specyficzny sposób oba modele odnajdujemy w historii o Buddzie. Książę Siddhartha w chwili, w której rozważa opuszczenie zamku swojego ojca, musi stanąć przed wyborem. Czy ma porzucić swoje dotychczasowe życie, rodzinę, bliskich, poddanych, czy też pozostać w ramach dotychczasowego funkcjonowania i sprzeciwić się wyprawie? Jego wewnętrzne przywiązanie jest pierwszą przeszkodą i zarazem pierwszym ze strażników, których musi pokonać. Rolę potwora strzegącego przejścia do sfery tajemnej w opowieści odgrywa król, ojciec księcia. Stara się on za wszelką cenę odwieść ukochanego syna od planu opuszczenia zamku. Na tym etapie widać także, jak drogocenna jest pomoc wysłanników czy też przewodnika. W historii o Buddzie są nimi bogowie. Księżciu, który pokonuje wewnętrzny opór, udzielona zostaje pomoc ze strony bogów, którzy zsyłają sen na całe królestwo, dzięki czemu książę może wyjść poza mury pałacu.

Opuszczenie przez księcia pałacu wiąże się jednoznacznie ze wstąpieniem na drogę do oświecenia. Przyszły Budda musi definitywnie odciąć się od dotychczasowego życia i rozpocząć je na nowo, aby móc w pełni podążać ścieżką wyznaczoną mu przez przeznaczenie.

²⁹ Por. B. i A. Podgórcy, *Wielka księga demonów polskich – leksykon i antologia demonologii ludowej*, Katowice 2005, s. 182.

³⁰ Zob. J. Campbell, op. cit., s. 71.

Siddhartha dokonuje więc symbolicznego gestu, jakim jest obcięcie włosów. Już nie jako księżę Siddhartha, jeszcze nie jako Budda, przywdziewa szaty żebraka i wstępuje w obręb lasu, finalnie przekraczając próg nieznanego.

Przekroczenie progu, a co za tym idzie wstąpienie w obręb świata nieznanego, nierozzerwalnie związane jest z kolejnym etapem wędrówki bohatera, który Campbell określa jako wkroczenie do brzucha wieloryba. Wydaje się wręcz, że oba etapy stają się w gruncie rzeczy jednym, rozdzielonym przez Campbella po to, aby podkreślić sens i charakter przekroczenia progu. Wstąpienie w obręb świata nieznanego nie zawsze dokonuje się poprzez faktyczne połknięcie przez potwora (jak np. w przypadku biblijnego Jonasza), istotny jest za to symboliczny moment zstąpienia czy też wchłonięcia głównego bohatera do sfery nieznanego. Zobrazowanie tego wydarzenia może być różne: zstąpienie do piekieł, wejście w obręb lasu, wdrapanie się na drzewo, którego konary sięgają chmur, ale także wstąpienie w obręb zamkniętej konstrukcji, jak np. świątynia. Campbell zwraca uwagę na szczególne znaczenie przekroczenia progu oddzielającego od siebie oba światy:

Ten popularny motyw podkreśla fakt, że przekroczenie progu jest pewnym rodzajem samouniżenia. Jego podobieństwo do przygody związanej z przepłynięciem między symplegadami jest oczywiste. Tutaj jednak zamiast wydostać się na zewnątrz, poza granice widzialnego świata, bohater przenika do wewnątrz, po to, by narodzić się na nowo. Jego zniknięcie odpowiada wejściu wiernego do świątyni, gdzie ma być przywrócony do życia przypomnieniem tego, kim i czym jest i będzie, a mianowicie pyłem i prochem, jeśli nie stanie się nieśmiertelny. Wnętrze świątyni – brzuch wieloryba i niebiańska dziedzina poza granicami świata, nad nim i pod nim, są jednym i tym samym³¹.

Zatem wkroczenie do sfery nieznanego (niezależnie od tego, czy są to mury świątyni, przestrzeń lasu czy nora w ziemi), jednoznaczne jest z powrotem do własnego początku, powrotem mitycznego bohatera do źródła, które go stworzyło. Wybraniec porzuca swoją dotychczasową tożsamość, opuszcza znany i oswojony świat, aby wkroczyć w rejony mu nieznanego, nieuświadomionego czy też wyparte, przy jednoczesnym braku świadomości, że powraca do źródeł swojego istnienia. Przekraczając próg nieznanego, wybraniec dokonuje wyboru polega-

³¹ Ibid., s. 76

jącego na swoistym samounicestwieniu, porzuceniu siebie w ramach dotychczasowego życia. Próg ten, oddzielając oba światy, jednocześnie dzieli życie bohatera na to przed jego przekroczeniem oraz to po uczynieniu tego. Jest to także pierwszy krok na drodze ku iluminacji czy też przemiany, a co za tym idzie – symbolicznej śmierci, po której nastąpią ponowne narodziny. Na tym etapie podróży jasne stają się też cel i znaczenie wyprawy bohatera.

Typowy bohater baśni osiąga lokalne, mikrokosmiczne zwycięstwo, natomiast bohater mitu – zwycięstwo makrokosmiczne, decydujące o losach świata. Podczas gdy ten pierwszy – będący zwykle najmłodszym lub pogardliwie traktowanym dzieckiem, które uzyskuje nadzwyczajną moc – zwycięża swych ciemieńców, drugi wraca ze swej wyprawy z czymś, co umożliwi odrodzenie całej społeczności. Bohaterowie plemienni czy lokalni, tacy jak cesarz Huang Ti, Mojżesz albo aztecki Tezcatlipoca, obdarzają dobrodziejstwami pojedyncze, wybrane ludy, bohaterowie ogólnoswiatowi – Mahomet, Jezus, Budda – niosą posłanie dla całego świata.

Dlatego też bohater wkraczający w przestrzeń reprezentującą sferę pierwotną dąży do osiągnięcia określonego celu, ale podróż, którą odbywa, jest zawsze podróżą w głąb siebie, niezależnie od skali i wagi konkretnego mitu. W opowieściach mitycznych, w których celem bohatera jest osiągnięcie ogólnoswiatowego dobra, podkreśla się jego boski charakter oraz fakt, że jego fizyczna tożsamość jednoznaczna jest z tożsamością boską, a co za tym idzie, przekroczenie mitycznego progu równoległe odnosi się do wędrówki w głąb siebie. Na potwierdzenie tezy Campbella warto zwrócić uwagę na znaczenie jednego z najbardziej charakterystycznych przedstawień brzucha wieloryba, mianowicie symboliki konstrukcji świątyni.

Analizując architekturę świątyń, chrześcijańskich czy hinduskich, odnajdujemy proporcje odpowiadające postaci ludzkiej. Symbolika architektury nawiązuje tym samym do idei człowieka jako ukoronowania dzieła stworzenia, będącego najwyższą formą życia na ziemi, odzwierciedleniem boskiego porządku świata. Jest on mikrokosmosem, odbiciem wszechświata³². Dla człowieka wierzącego ciało jest przybytkiem duszy, a dla Jezusa, będącego uosobieniem postaci człowieka-boga, ciało jest przybytkiem boskości: *W Nim cielesnie mieszka*

³² J. Hani, *Symbolika świątyni chrześcijańskiej*, Kraków 1998, s. 57.

pełnia Boskości (Kol 2, 9). Świątynia zbudowana jest na planie krzyża i zgodna zarazem z idealnymi proporcjami ludzkiego ciała, którego struktura opiera się na kręgosłupie, a głowa, rozpostarte ręce i nogi symbolizują cztery strony świata. Budynek kościoła jest zatem odbiciem boskiego porządku, który ujawnia się pod postacią człowieka idealnego, wybrańca, który poprzez realizację celu swojego istnienia (w wypadku opowieści mitologicznej – na drodze wędrówki) odkrywa boskość w sobie.

Tradycja wyobrażenia człowieka jako mikrokosmosu, będącego odbiciem makrokosmosu, znana była także starożytnym Grekom. Liczba 5 uznawana była za liczbę doskonałą, odzwierciedlającą harmonię wszechświata. Grecy uczeni wprowadzili tę liczbę z proporcji ludzkiego ciała. Jak pisał Vitruwius:

Jeżeli natura skomponowała ciało ludzkie w taki sposób, że każdy jego członek pozostaje w proporcji do całości, to nie bez przyczyny starożytni chcieli, żeby taki sam stosunek części do całości był dokładnie przestrzegany w ich dziełach. Ale spośród wszystkich dzieł, których miarę wyznaczyle, szczególną dbałość wykazywali o świątynię bogów³³.

Precyzja, jaką charakteryzowały się antyczne budowle sakralne połączona była z szacunkiem do miejsca, którego była uosobieniem. Dlatego właśnie wejść do miejsc świętych strzegły różnego rodzaju kamienni strażnicy: ogromne chimery, smoki, lwy, odrażające karły i uskrzydłone byki. Jak pisze Campbell: *Ci strażnicy progu mają odstraszać wszystkich niegodnych spotkania z podniosłą ciszą wewnątrz świątyni. Są oni wstępnym ucieleśnieniem groźnego aspektu obecności bóstwa, odpowiadającym mitologicznym olbrzymom, którzy pilnują granic świata albo dwóm rzędom zębów wieloryba. Ilustrują oni fakt, że w chwili wejścia do świątyni wierny przechodzi metamorfozę. Pozostawia on na zewnątrz swój świecki charakter, zrzuca go jak wąż skórę. Kiedy znajdzie się wewnątrz, można powiedzieć, że umarł dla świata i powrócił do Łona, Pępka Świata, Ziemskiego Raju³⁴. Zatem wejście w obręb świątyni i połknięcie bohatera przez wieloryba odnoszą się w symboliczny sposób do tej samej idei – wstąpienia do źródła życia, a co za tym idzie – aktu odnowienia istnienia.*

Przekroczenie progu jest ostatnim stopniem oddzielenia pierwszego etapu monomitu. Po potwierdzeniu wyjątkowości swojego cha-

³³ Ibid.

³⁴ J. Campbell, op. cit., s. 76.

rakteru i pokonaniu pierwszych przeszkód, bohater przedostaje się do nieznanego świata, w którym jako obcy będzie musiał pokonać właściwe przeszkody i zwyciężyć wrogów, którzy stoją na jego drodze do osiągnięcia celu. Przekroczenie progu rozpoczyna kolejny etap monomitu – inicjację.

Po wstąpieniu w nieznaną sferę bohater zaczyna się poruszać w nierzeczywistym krajobrazie marzeń sennych, pełnym zadziwiająco płynnych, nieokreślonych kształtów, gdzie musi stawiać czoło różnorakim wyzwaniom i przejść cały ciąg niesamowitych prób. Bohatera wspomagają skrycie amulety, rady i niepozorni wysłannicy opiekuńczej siły nadprzyrodzonej, którą spotkał w jakiejś postaci przed wkroczeniem do tej sfery. Zdarza się też, że dopiero tu odkrywa on po raz pierwszy, że w jego nadludzkich zmaganiach sekunduje mu jakaś wszechobecna i życziwa siła.

Bohater, przestępując próg niewiadomego, zostaje wrzucony w obręb świata, którego nie zna i nie rozumie. Niezależnie od tego, czy przekraczając próg nieznanego jak książę Siddhartha opuszcza jedynie pałac, czy też jako heroiczny Orfeusz podejmuje się wyprawy do wnętrza ziemi, na jego drodze pojawić się musi pomoc ze strony sił potężniejszych od niego. Wszyscy bohaterowie opowieści mitycznej, niezależnie od ich nastawienia wobec wezwania, prowadzeni są przez wyższe siły, Matkę Naturę, Przeznaczenie czy też Boga. Zarówno ci, którzy stawiają opór przeznaczeniu, jak i ci, którzy, wydawałoby się, z własnej woli podejmują wyzwanie, spotykają na swojej drodze pomoc sił nadprzyrodzonych.

Nawet w nieznanym nam cechach świata lub za ich zasłoną, jest zawsze obecna chroniąca nas siła. Trzeba tylko wiedzieć o tym i mieć ufność a wieczni strażnicy na pewno się pojawią. Odpowiadając na skierowane do niego wezwanie do podjęcia wyprawy i idąc odważnie za tym głosem, bohater przekonuje się w miarę pokonywania kolejnych przeszkód, że u jego boku stoją wszystkie siły nieświadomości. W dokonaniu wielkiego dzieła, którego się podjął, pomaga mu sama Matka Natura. Jeżeli społeczność, której jest członkiem, gotowa jest na przyjęcie jego czynu, to zdaje się on płynąć na fali historii³⁵.

Zazwyczaj tego rodzaju pomocnik ukazuje się bohaterowi, który odpowiedział na wezwanie, gdyż to wydarzenie samo w sobie jest za-

³⁵ J. Campbell, *Ibid.*, s. 65.

powiedzią pojawienia się postaci przewodnika. Jest to kluczowa postać w narracji mitycznej. Bohater jako obcy jest zagubiony w nowej rzeczywistości, zdany jest na łaskę nieznanym mu sił rządzących tajemniczą krainą, dlatego też, jak wskazuje Campbell, potrzebny mu jest przewodnik, będący jego stróżem i opiekunem w nieznanym świecie. W zależności od charakteru i szczegółowej struktury opowieści, przewodnik jest nie tylko postacią prowadzącą wybrańca po obcych dla niego krainach. Jego zasadniczą funkcją jest bycie nauczycielem, mędrcom, obdarzającym bohatera wiedzą, która potrzebna jest mu do osiągnięcia celu, do którego został wyznaczony. Chociaż nie jest to zasadą, postaci przewodnika-nauczyciela często tożsame są z postacią kobiety-Matki.

Życzliwa staruszka i opiekuńcza wróżka, będąca matką chrzestną bohatera, są znanymi postaciami europejskiego folkloru. W chrześcijańskich legendach o żywotach świętych tę samą rolę odgrywa zwykle Najświętsza Panna. Jej wstawiennictwo może wyjednać łaskę Ojca, z kolei Kobieta-Pająk może za pomocą swej pajęczyny wpływać na ruchy Słońca³⁶. Bohaterowi, który oddał się w opiekę Kosmicznej Matce, nie może stać się żadna krzywda. Nić Ariadny przeprowadziła bezpiecznie Tezeusza przez labirynt. Jest to owa życzliwa, prowadząca bohatera siła, która w dziele Dantego przybiera postać Beatrycze i Najświętszej Panny, i która pojawia się w *Fauście* Goethego kolejno jako Gretchen, Helena Trojańska i Święta Dziewica³⁷.

Campbell kobietę-przewodnika utożsamia z postacią matki, jako uosobieniem matczynej opieki i niezachwianego bezpieczeństwa łona kobiecego³⁸. Bezpieczeństwo, jakie daje kobieta-przewodniczka, ma upewnić bohatera w słuszności obranej wyprawy, gdyż, jak słusznie zauważa Erich Neumann: *dziecko za pośrednictwem własnej matki doświadcza zrazu przede wszystkim archetypu Wielkiej Matki, rzeczywistości wszechpotężnej nominalnej Kobięcości, od której uzależnione jest wszystko i wszyscy*³⁹. Opieka kobiety-przewodniczki utwierdza bohatera w przekonaniu, że jego decyzja jest słuszna i zgodna z przeznaczeniem. W czasie, gdy wybrańiec poddawany jest kolejnym próbom,

³⁶ A. B. Rooth, *Creation of Myths of the North American Indian* [in:] *Sacred narrative*, ed. by Alan Dundes, London 1984, s. 175.

³⁷ Zob. J. Campbell, op. cit. s. 62.

³⁸ Ibid.

³⁹ Więcej o symbolice Matki Świata: E. Neumann, *Wielka Matka. Fenomenologia kobiecości. Kształtowanie świadomości*, Warszawa 2008, s. 25.

ma świadomość, że sama Matka Natura pomaga mu w osiągnięciu celu, którego się podjął.

W wielu mitach postać przewodnika przedstawiona jest jako mężczyzna. Niejednokrotnie zamiast dobrej wróżki w baśniowych opowieściach występuje leśny skrzat, czarnoksiężnik czy pasterz, którego zadaniem jest poprowadzenie bohatera ku przeznaczeniu, obdarzenie go nie tylko opieką, lecz także niezbędnymi amuletami, które pomogą mu pokonać nieuniknione przeszkody. W mitologii klasycznej taką postacią jest Hermes-Merkury, w wierzeniach egipskich wzór tej postaci możemy odnaleźć w osobie Thota⁴⁰, w opowieściach o świętych, w których przewodnikiem nie jest Matka Boska, występuje Duch Święty.

Przewodnik będący ucieleśnieniem opieki i przewodnictwa sił nadprzyrodzonych, jest często postacią syntetyzującą skrajności. Goethe w *Fauście* na postać przewodnika obiera przebiegłego Mefistofelesa, który – mimo swego diabelskiego pochodzenia – jest w gruncie rzeczy sługą sił boskich. Postać ta, choć wyraźnie przedstawiona jako niebezpieczna, zwodzi Fausta, wprowadzając go na drogę, na której ma zostać poddany próbom. Jednakże jest to droga, która zakończona ma być osiągnięciem celu.

Przewodnik to postać z pogranicza światów. Podobnie jak bohater, zawieszony jest on pomiędzy sferą sacrum a profanum. Z jednej strony należy on do świata wędrowki, obszaru niezrozumiałego dla wybrańca, krainy, której odwiedzenie jest mu przeznaczone. Jednocześnie przewodnik pomaga obcemu bohaterowi, posiada wiedzę na jego temat, co oznacza, że w pewnym stopniu jest on jeżeli nie przynależny do jego świata, to co najmniej weń uwikłany. Postać ta jest jednocześnie opiekuńcza i groźna, niejednokrotnie na wpół szalona, przejawia sobą matczyną troskę i ojcowską surowość, jest ucieleśnieniem zasad i opieki sił nadprzyrodzonych, które kierują losem wybrańca. Przewodnik należy zarówno do świata świadomości, jak i podświadomości. Jest głosem wołającym z nieuświadomionych sfer wnętrza bohatera. Uprawomocnia jego decyzję o podjęciu wyprawy, która często wystawia na próbę wszystkie racjonalnie umotywowane cele wędrowca.

⁴⁰ Zob. C. G. Jung, *Psychologia a alchemia*, Warszawa 1999, s. 419 oraz E. Rewers, *Sandały Hermesa – zwierciadło Narcyza, czyli o zgodzie na aporetyczną obecność mitu we współczesnej filozofii* [w:] *Mity. Historia i struktura mistyfikacji*, red. Zbigniew Drozdowicz, Poznań 1997, s. 31.

Etap inicjacji wędrowca, zdaniem Campbella: *zawsze związany jest z pokonywaniem przeszkód, walką z potworami strzegącymi drogi do iluminacji. Jest to właściwy czas pracy i prób, których bohater podejmuje się. Na tym etapie bohater zagłębia się w nieznanym mu świecie przy jednoczesnej pomocy sił które nim kierują. I oto dzieje się tak, że jeśli ktokolwiek, w jakiegokolwiek społeczności, przedsięwzięcie sam ową niebezpieczną podróż do krainy ciemności, zstępując – świadomie albo nieświadomie – w głąb swego pełnego krętych dróg, duchowego labiryntu, to znajdzie się niebawem w krajobrazie pełnym symbolicznych postaci (z których każda może go połączyć), nie mniej niesamowitym niż dziki syberyjski świat pudak i świętych gór. W słowniku mistyków jest to drugi etap Drogi, ten na którym dokonuje się ‘oczyszczenie jaźni’, kiedy to zostają ‘obmyte i upokorzone’ zmysły, a cała energia i zainteresowanie ‘skupia się na sprawach transcendentalnych’. W terminologii bardziej współczesnej natomiast jest to proces rozwiewania, przekraczania albo przeobrażania obrazów z naszego własnego dzieciństwa. Nadal napotykamy co noc w naszych snach ponadczasowe niebezpieczeństwa, chimery, próby, ukrytych pomocników i udzielające nam rad postaci, a w ich kształtach możemy dostrzec nie tylko odbity obraz naszej obecnej sytuacji, ale również wskazówkę, co musimy zrobić, aby dostąpić zbawienia*⁴¹.

W historii Buddy etap inicjacji rozpoczyna się od chwili podjęcia przez księcia drogi skrajnej ascezy. Po zamieszkaniu w lesie (przekroczenie progu przy jednoczesnym wstąpieniu do brzucha wieloryba), przyszedł Budda na ascetycznej drodze umartwiania stara się osiągnąć upragniony cel (pierwsza próba). Z pomocą przychodzą mu siły nadprzyrodzone pod postaciami nauczyciela muzyki oraz jego ucznia (pojawienie się pomocników). Słynna maksyma dotycząca struny nakierowuje go na właściwą drogę, przez co porzuca on skrajne umartwianie i poświęca się drodze medytacji. Finałowym momentem historii o Buddzie jest jego niezachwiana walka ze złym bogiem Marą w czasie której na pomoc przychodzą mu zarówno bogowie, jak i cała ziemia. Pojawienie się Mary oraz bezpośrednia konfrontacja z nim są epicentrum inicjacji.

Każda z mitycznych podróży dąży w swoim założeniu do finałowej konfrontacji bohatera z jego głównym wrogiem. Sens i symboli-

⁴¹ J. Campbell, op. cit., s. 81.

ka starcia zależna jest od skali oraz znaczenia historii. W opowieści mitycznej, w której bohater dąży do osiągnięcia dobra ogólnosiątkowego, konfrontacja przebiega zawsze pomiędzy dwoma biegunami. Z jednej strony pojawia się uosobienie dobra pod postacią bohatera, z drugiej – mierzy się z własnym przeciwieństwem, uosobieniem zła. W nawiązaniu do legendy o Inannie i Ereszkigali, Campbell przedstawia tę konfrontację jako odwieczną walkę dobra i zła:

Inanna i Ereszkigal, dwie siostry, z których pierwsza jest światłością, a druga ciemnością, przedstawiają – zgodnie ze starożytnym sposobem symbolizacji – dwa aspekty jednej i tej samej bogini, a ich konfrontacja w skrótovej formie cały sens trudnej drogi prób. Bohater, bez względu na to, czy jest bogiem czy boginią, mężczyzną czy kobietą, postacią z mitu czy osobą śniącą, odkrywa swoje przeciwieństwo (swą własną jaźń, której istnienia nie podejrzewał nawet) i jednoczy się z nim, albo wchłaniając je, albo zostając przez nie wchłoniętym. Jego opory zostają, jeden po drugim, przełamane. Musi pozbyć się dumy, cnoty, urody i życia, i pokłonić się przed tym albo poddać się temu, czego absolutnie nie akceptuje, czego zupełnie nie znosi. Wówczas przekonuje się, że on i jego przeciwieństwo nie należą do odmiennych rodzajów, ale są jednym ciałem⁴².

Zatem mityczna konfrontacja dobra i zła, uosabiana przez bohatera oraz jego głównego przeciwnika, w gruncie rzeczy nie prowadzi finalnie do pokonania jednej ze stron. Najbardziej jaskrawym przykładem takiej konfrontacji jest ikonograficzne przedstawienie legendy o świętym Jerzym, który staje do walki ze smokiem. Na najstarszych przedstawieniach tej sceny pomiędzy świętym Jerzym a smokiem nie dochodzi do starcia. To scena, w której dwie odwieczne siły stają ze sobą do pojedynku, ale nie ścierają się ze sobą, gdyż konfrontacja polega na uświadomieniu sobie nierozłączności obu sił, a nie na zniszczeniu jednej przez drugą. Tak też bohater będący symbolicznym przedstawieniem Boga, proroka czy też pacjenta (niezależnie z jakiej perspektywy będziemy starali się odczytać mit), w czasie etapu inicjacji dąży do skonfrontowania się ze swoją ciemną stroną, lustrzanym odbiciem, wypartą naturą czy też nieuświadomionymi pragnieniami. To spotkanie czy też konfrontacja, ma za zadanie doprowadzenie bohatera poza obszar logicznego, racjonalnego pojmowania rzeczywistości. Co więcej, zmusza go do przekroczenia barie-

⁴² Ibid., s. 85.

ry ego i całkowitego porzucenia swojej dotychczasowej tożsamości, co jednoznaczne jest z dopełnieniem się jego przeznaczenia. Starcie się dwóch odwiecznych przeciwieństw doprowadza do przemiany wewnętrznej, równoznacznej ze śmiercią oraz ponownymi narodzinami. Jest to właściwy finał etapu inicjacji, będący jednocześnie celem wyprawy i przeznaczeniem bohatera. Śmierć polega na zrozumieniu odwiecznego konfliktu, którego jedynym rozwiązaniem jest pogodzenie przeciwieństw, które w rzeczywistości są jednym. Jednocześnie śmierć ponosi dotychczasowa tożsamość bohatera, ponowne narodziny zaś przeżywa prawdziwa natura, która musiała zostać odkryta właśnie poprzez proces oddzielenia, inicjacji, a finalnie śmierci iluzorycznej tożsamości. Książę Siddhartha odnosi końcowe zwycięstwo nad Marą w chwili, w której uzmysławia sobie, że zarówno on, jak i Mara należą jedynie do sfery projekcji umysłu, a jego prawdziwa natura jest zupełnie inna. Prawdziwym zwycięstwem Buddy było pokonanie samego siebie, tzn. uśmiercenie własnego ego, czyli iluzorycznego obrazu siebie i dostąpienie oświecenia polegającego na odkryciu, że jego prawdziwa natura jest Pustką, stanem czystego bytu niezakłócanego przez iluzje umysłu. Sens inicjacji polegającej na pokonaniu czy też pogodzeniu przeciwieństw, jak twierdzi Campbell, odnosi się także do psychoanalitycznego wzorca przemiany.

Cały sens wszechobecnego mitu o wędrowce bohatera sprowadza się do tego, że ma on służyć zarówno mężczyznom, jak i kobietom jako ogólny wzorzec, i to bez względu na to, jakie miejsce zajmuje każde z nich na wytyczonej według niego skali. Dlatego właśnie wyrażony jest on w terminach o najszerszym znaczeniu. Człowiek musi jedynie odkryć, jakie jest usytuowanie względem ogólnoludzkiej formuły, a potem pozwolić jej, by prowadziła go poza ograniczające jego świadomość mury. Kim i gdzie są jego potwory i ogry? Są one odbiciami nie rozwiązanych zagadek jego człowieczej natury⁴³.

Symboliczna podróż bohatera może być zatem odzwierciedleniem postrzegania własnego bycia przez człowieka. W gabinecie współczesnego psychoanalityka schemat wędrowki bohatera przedstawiony jest za pomocą snów i halucynacji pacjenta. W procesie leczenia, dzięki pomocy psychologa pełniącego funkcję przewodnika i mędrca, może on zgłębić nieodkryte dotychczas pokłady wiedzy o sobie sa-

⁴³ Ibid., s. 96.

mym. Jednak zawsze po pierwszych entuzjastycznych sesjach proces analityczny zamienia się w wyprawę w krainę mroku, grozy i lęku, związanych z niezasymilowanymi rejonami struktury wewnętrznej. Psychoanalityczna interpretacja mitu obdziera go zatem z elementów przynależnych do sfery sacrum i przekłada jego symboliczny język obrazów na współczesny obraz psychologiczny. Zakłada ponowne zasymilowanie wypartych czy też nieuświadomionych pokładów psychiki, które na drodze inicjacji zostają ponownie wchłonięte w obręb świadomego funkcjonowania pacjenta, tworząc od tej chwili nową jakość świadomości, będącą pełnią jego bycia.

Mityczny obraz przeciwieństw często jest też przedstawiany pod postaciami matki (zarówno w sensie Matki Natury, jak i matki-rodzicielki) oraz ojca (paralelnie – Boga Ojca oraz ojca-rodziciela). W mitach, w których bohater na drodze do iluminacji spotyka Matkę Świata, temat jego przemiany może być odczytywany zarówno jako wyzwolenie z kompleksu Edypa, jak i jako proces pogodzenia się z dualistycznym charakterem świata.

Jest ona wzorem wszelkich wzorów piękności, odpowiedzią na wszystkie pragnienia i żądze, dającym szczęście i rozkosz celem ziemskich i pozaziemskich poszukiwań wszystkich bohaterów. Jest matką, siostrą, kochanką i narzeczoną. (...) Jest ona bowiem ucieleśnieniem obietnicy doskonałości, zapewnieniem duszy, że u końca jej zesłania do świata zorganizowanych niespójności i niedorzeczności pozna znów rozkosz, której już kiedyś zaznała – pocieszycielkę, żywicielkę, „dobrą” matkę – młodą i piękną – którą już znaleźliśmy, a nawet smakowaliśmy, w najdalszej przeszłości. Czas zamknął się za nią, ale trwa nadal, niczym księżniczka śpiąca poza czasem, na dnie wiecznego morza⁴⁴.

Jednocześnie obraz dobrej matki przeciwstawiany jest obrazowi złej matki (równoznacznemu z wzorcem złej królowej), matki niedostępnej, niesprawiedliwej czy też zakazanej (kompleks Edypa). To psychoanalityczne wytłumaczenie obrazu matki nie wyczerpuje jego symboliki.

Fantastyczne wyobrażenie jest na wskroś spontaniczne, ponieważ istnieje ścisły i oczywisty związek pomiędzy stosunkiem małego dziecka do matki a postawą dorosłego człowieka wobec otaczającego go świata materii. Jednakże w wielu tradycjach religijnych ów arche-

⁴⁴ Ibid., s. 87.

typowy obraz wykorzystuje się świadomie, w sposób kontrolowany, w celach pedagogicznych – dla oczyszczenia i zrównoważenia umysłu młodego człowieka i wtajemniczenia go (inicjacji) w naturę świata widzialnego.

Proces inicjacji polegający na zasymilowaniu dualistycznego przedstawienia matki, tzn. uznanie jej jednoczesnego dobrego oraz złego charakteru, równoznaczny jest z procesem asymilacji ze światem, a co za tym idzie, z przemianą wewnętrznego stosunku wobec niego. Dwoistość Matki jest zatem stanem umysłu bohatera, jego zawieszoną w dualistycznym pojmowaniu świata świadomością, która aby wyzwolić się z konfliktu dualizmu musi doprowadzić bohatera do spotkania z reprezentantem jedności świata Bogiem Ojcem.

W obrazowym języku mitologii kobieta przedstawia całość tego, co można poznać. Bohater jest tym, który poznaje. (...) Bohater który potrafi przyjąć ją taką, jaka jest, bez niewłaściwego niepokoju, ale z życzliwością i pewnością siebie, których ona wymaga, staje się potencjalnym królem, wcielonym bogiem jej stworzonego świata⁴⁵.

Bohater, aby dostąpić oświecenia i przekroczyć próg inicjacji, musi powrócić do wewnętrznego świata jedności. Spotkanie na swej drodze postaci Matki czy też świętej kobiety, jest takim samym sprawdzianem, jakim dla Siddharthy było pokonanie Mary. Aby zrozumieć tajemnicę symboliki Matki Natury, bohater musi podążać wewnętrzną ścieżką zrozumienia.

Nie może jej zrozumieć ani odpowiednio usłużyć ktoś, kto (...) kieruje się zwierzęcą żądzą, lub odczuwa do niej niepohamowany wstręt; osiągnąć to można tylko łagodnością (...) Spotkanie z boginią (która ucieleśniona jest w każdej kobiecie) jest ostatecznym sprawdzianem talentu bohatera i pokazuje, czy potrafi on zdobyć dar miłości (miłosierdzia – Amor fati), która jest samym życiem jako opakowanie wieczności⁴⁶.

Zasymilowanie obrazu matki jest zatem momentem oświecenia, odnalezienia wewnętrznej zgody na wielką tajemnicę dwoistości będącej jednością, momentem właściwej inicjacji, a także osiągnięcia stanu boskiego, stanu wewnętrznej jedności. Stąd też pojawianie się w opowieściach archetypicznych⁴⁷ symbolicznej postaci groźnego

⁴⁵ Ibid., s. 92.

⁴⁶ Ibid., s. 93.

⁴⁷ Rozumianych jako historie odwołujące się do wewnętrznego źródła nazywanego podświadomością, duszą czy esencją.

Ojca, Boga Stwórcy, pełniącego taką samą funkcję jak postać Matki. Jest on okrutnym i jednocześnie sprawiedliwym Bogiem JHWH czy też śniącym świat Wishnu⁴⁸, który przejawia się w dualistycznej formie Brahmy (tworzącego światy) oraz Shivy (niszczącego dzieło stworzenia). I tak jak w poprzedniej symbolice Matki, Ojciec Stwórca staje się ucieleśnieniem dobra i zła. Połączenie tych dwóch symboli znajduje swe zastosowanie np. w inicjacyjnych opowieściach Indian australijskich, w których Matka Świata obdarowuje dzieło stworzenia ciałem, a Bóg Wielki Ojciec Wąż jest jednocześnie pożerającym, jak i pożerany, gdyż zarówno on sam, jak i Matka są przejawami tej samej siły, która kryje się za fasadą świata⁴⁹.

W zależności od skali i sposobu odczytania znaczenia monomitu, celem etapu inicjacji jest – w wypadku mikroskali opowieści – zdobycie osobistych korzyści, np. osiągnięcie dojrzałości płciowej (jak w bajce o żabie) lub też odkrycie tajemnicy bycia, przekroczenie granicy dualizmu i ponowne narodzenie się w jedności (w skali makrokosmicznej, w której bohater ma za zadanie zdobycie dobra dla całego świata – w rozumieniu psychoanalitycznym zasymilowanie pełni świadomości).

Jest to najwyższa i ostateczna forma ukrzyżowania, nie tylko bohatera, ale również jego boga. Tutaj unicestwieni zostają tak Syn, jak i Ojciec – jako osoby będące maskami nienazwanego. Bo tak jak fantazje sennie czerpią energię życiową z ciała jednego i tego samego człowieka śniącego, będąc jedynie ulotnymi przejawami i zawikłaniami tej jedynej siły, tak też wszystkie formy we wszystkich światach, zarówno ziemskie, jak i boskie, odzwierciedlają uniwersalną siłę jednej, jedynej nieodgadnionej tajemnicy, siłę, która tworzy atom i kieruje orbitami gwiazd⁵⁰.

Ostatnim, trzecim etapem cyklu monomitu jest powrót. Bohater, który zakończył swoje poszukiwania, dostał oświecenia lub też zdobył określony dar czy też skarb, musi powrócić do punktu wyjścia, ponownie przekroczyć granice światów i powrócić do tego świata, z którego rozpoczął wędrówkę. Jak zauważa Campbell, wymaga tego struktura monomitu, gdyż formą tego procesu jest okrąg⁵¹, przypominający o idei wiecznego powrotu wszechrzeczy, jak i o konieczności

⁴⁸ J. Campbell, *Mityczny obraz*, Warszawa 2004, s. 7.

⁴⁹ J. Campbell, *Bohater...* op. cit., s. 123.

⁵⁰ Ibid., s. 144.

⁵¹ Ibid., s. 146.

ponownego przeprowadzenia przez bohatera procesu odnowy społeczności, narodu, planety czy wszechświata. Często jednak bohater opiera się spełnieniu tego obowiązku. Po dostąpieniu oświecenia Budda przez kolejne dni i noce zastanawia się, czy przekazanie zdobytej przez niego wiedzy jest możliwe i czy ludzie są gotowi na przyjęcie tak szczególnego daru. Jego powrót do świata, z którego wyruszył, poprzedzony był głębokimi wątpliwościami. Pierwszym problemem pojawiającym się na drodze powrotnej bohatera jest zaakceptowanie banalności i ułudy świata, który w porównaniu z jego przeżyciami po drugiej stronie progu wydaje się jeżeli nie błahostką, to jedynie cieniem prawdziwego świata. Czy trud powrotu do społeczności jest wart wysiłku? Czy warto wracać do takiego świata? W decyzji o powrocie do świata pomagają mu sprzymierzeńcy oraz przewodnicy, którzy towarzyszyli mu w czasie wyprawy. Jednakże zdarza się też, że bohater, który na drodze poszukiwań uzyskał jakieś dobro podstępem, zmuszony jest do ucieczki ze świata mitu, którą utrudniają mu wszelkiej maści demony czy też bogowie, którzy nie chcą pogodzić się ze zwycięstwem bohatera (Prometeusz). Jeżeli wymaga tego sytuacja lub też bohater zanadto opiera się wezwaniu do powrotu, na jego ratunek wyrusza pomoc ze świata, który opuścił. Przekroczenie ostatniego progu ponownie podkreśla różnicę pomiędzy oboma światami.

Te dwa światy, boski i ludzki, można przedstawić jedynie jako całkowicie odmienne, jako różniące się od siebie tak, jak różni się życie od śmierci, dzień od nocy. Bohater wyprawia się z krainy, którą znamy, w ciemność; tam przeżywa swą przygodę albo po prostu jest dla nas stracony, uwięziony czy narażony na niebezpieczeństwa, a jego powrót opisywany jest jako powrót z tamtego świata. Mimo to – i tu właśnie kryje się klucz do zrozumienia mitu i symbolu – te dwa królestwa są w rzeczywistości jednym i tym samym. Sfera bogów jest zapomnianym wymiarem znanego nam świata a do odkrycia tego wymiaru sprowadza się cały sens czynu bohatera, bez względu na to czy robi on to z własnej woli, czy wbrew swej woli, czy chce tego, czy nie. Wraz z przerażającym wchłonięciem jaźni przez to, co przedtem było tylko innością, znikają wartości i różnice, które wydają się ważne w normalnym życiu. Tak jak w opowieściach o pożerającej ludzi olbrzymce, trwogą, jaką budzi ta utrata indywidualnej osobowości, może być dla nie przygotowanych do tego dusz jedynym ciężarem transcendentального przeżycia. Ale dusza

*bohatera wkracza tam śmiało – i odkrywa, że wiedźmy i jędze przemieniły się w boginie, a smoki stały się psami pilnującymi domeny bogów*⁵².

Schemat oraz treść monomitu wydają się niezmiennie, kanoniczne, niepodważalne. Poszczególne etapy nie mogą zostać zastąpione przez inne wydarzenia, ich przebieg jest zawsze taki sam, ich wzajemna zależność jest niepodważalna, gdyż w gruncie rzeczy nie są one wzorcem struktury fabularnej, lecz wtórnym przedstawieniem procesu, którego finalnym skutkiem jest dogłębna przemiana człowieka. Monomit w swojej istocie nie jest zatem schematycznym streszczeniem tej samej historii mitologicznej, jest to struktura procesu przemiany, który w swej istocie zakłada poszczególne stadia rozwoju.

*Wszędzie, bez względu na sferę, której dotyczą (politykę, religię, czy sprawy osobiste), prawdziwie twórcze akty przedstawione są jako czyny wynikające z faktu, iż bohater przestał w jakiś sposób istnieć dla świata. Wszędzie też ludzie zgodni są w sprawie tego, co się dzieje podczas tego pogrążenia się bohatera w niebycie, tego, co powoduje, że wraca on odrodzony, potężny i obdarzony siłą tworzenia*⁵³.

Kontynuując myśl: wynika z tego, że fabularny schemat nazwany przez Campbella monomitem, jest wtórnym zjawiskiem wobec uniwersalnego procesu mającego na celu odrodzenie się twórczej mocy sprawczej – niezależnie, czy odnosić się ona będzie do sfery czysto osobistej człowieka, czy też do sfery społecznej.

Jak dowodzi Arnold J. Toynbee, rozłamu w duszy i rozłamu w organizmie społecznym nie da się uratować poprzez powrót do poprzedniego wzorca (archaizacja) ani poprzez systemy dążące do zbudowania idealnej przyszłości (futoryzacja). Według Toynbeea żadne z wyobrażeń dotyczących ratowania rozpadającej się całości nie zatrzymają postępującej entropii. Nawet najcięższa, pozbawiona złudzeń praca, nie pozwoli na ponowne zespolenie rozpadającej się całości.

*Grecki termin ‘palingeneza’ oznacza dosłownie „ponowne narodziny i zawiera w sobie element dwuznaczności. Czy mamy tu na myśli ponowne narodziny czegoś, co urodziło się przedtem, np. zastąpienie nieuleczalnie chorej cywilizacji przez inną społeczność tego gatunku? Z pewnością nie; w palingenezie nie chodzi bowiem o przeobrażenie, lecz o ruch uwięziony w wymiarze czasowym*⁵⁴.

⁵² Ibid., s. 162.

⁵³ Ibid., s. 37.

⁵⁴ A. J. Toynbee, *Studium historii*, Warszawa 2000, s. 45.

Ruch uwieczniony w czasie jest bowiem uosobieniem wiecznie odradzającej się przemiany, powracającego cyklu śmierci i ponownych narodzin. Rozpad, śmierć, entropię pokonać mogą tylko ponowne narodziny, lecz nie narodziny starego porządku, tylko zupełnie nowej jakości. Niezależnie bowiem czy mówimy o konstytucji wewnętrznej człowieka czy organizmie społecznym, jedynym sposobem przetrwania jest ciągły powrót narodzin, unieważniający powrót śmierci.

Istotą procesu jest zatem przemiana polegająca na śmierci dotychczasowego porządku i narodzinach nowego ładu, niezależnie od tego, czy przedmiotem procesu jest struktura społeczna, czy też wewnętrzna przemiana człowieka (ideę zniszczenia i ponownych narodzin w cyklu wiecznego powrotu jako naturalnego elementu procesu powstawania kolejnych doskonalszych form egzystencji porusza w swojej filozofii np. Fryderyk Nietzsche⁵⁵. Na potrzeby tej analizy idea ta zostaje jedynie zasygnalizowana jako istotny element, którego ominięcie byłoby nierozważne, a na który warto zwrócić uwagę w szerszym kontekście). Jak zostanie przedstawione w dalszej części pracy, monomit w swej esencjonalnej postaci oddzielenie – inicjacja – powrót odnosi się jednoznacznie do procesu, którego źródła możemy doszukiwać się w wielu sferach ludzkiej egzystencji, począwszy od rytuałów przejścia w kulturach pierwotnych, podążając poprzez religijne tradycje ezoteryczne, kończąc zaś na badaniach w dziedzinie współczesnej psychiatrii. W swoich badaniach Joseph Campbell skupił się na odczytaniu sensu monomitu z perspektywy psychoanalizy Junga. Jednakże taki sposób odczytania historii mitycznej wydaje się jeżeli nie błędny, to z pewnością niewystarczający. Campbell pisze:

Zadziwiające jest to, że owa charakterystyczna moc poruszania i budzenia naszych głęboko ukrytych sił twórczych tkwi w najprostszej bajce dla dzieci, tak jak w kropli wody zawarty jest ocean lub w jajku pchły cała tajemnica życia. Jest tak dlatego, że symbole mitologiczne nie są produktami celowej pracy ludzkiej, nie można ich bowiem wynaleźć, zamówić ani na zawsze zniszczyć, lecz spontanicznymi wytworami naszej psychiki i w każdym z nas kryje się, niczym w zarodku, potęga źródła, które je wydało⁵⁶.

⁵⁵ Zob. F. Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra*, Poznań 2006 oraz F. Nietzsche, *Wiedza radosna*, Kraków 2003.

⁵⁶ J. Campbell, *Bohater...* op. cit., s. 19.

Monomit rozumiany jest jako projekcja uniwersalnej treści, odnosząca się do sfery wewnętrznej człowieka, obejmującej całe spektrum wewnętrznych procesów na poziomie intelektu i uczuć oraz sfery sacrum. Powtarzająca się struktura monomitu zdaje się potwierdzać teorię, że jest on opowieścią uniwersalną, immanentną częścią świata rzeczywistego. Mit jest jednocześnie historią będącą drogowskazem dla człowieka, mapą prowadzącą poprzez nieznaną mu dotąd krainę, których ścieżki wiodą zarówno w głąb, jak i na zewnątrz jego jestestwa, treścią ukrytą, nieodgadnioną w związku z mnogością możliwości jej odczytania, a także wielością dziedzin ludzkiej egzystencji, do której się odnosi. Błędnym wydaje się ograniczone odczytywanie archetypicznej opowieści poprzez postrzeganie jej jedynie w poszczególnych kategoriach: psychologicznych, religijnych czy społecznych. Monomit poprzez swoją uniwersalną treść wskazuje na komplementarność poszczególnych dziedzin nauki o człowieku, ich uzupełnianie się, a także swoistą powtarzalność idei procesu ponownych narodzin poprzedzonych symboliczną śmiercią. By uprawomocnić powziętą tezę, należy spróbować w pełni zrozumieć sens oraz mnogość nawiązań we współczesnych interpretacjach mitu wyprawy, co uczynić można odwołując się do przykładów, jakimi są *Matrix* i *Alicja w Krainie Czarów*. Niezbędne jest bliższe przyjrzenie się wybranym tradycjom, w których odnaleźć możemy idee związane z przemianą człowieka poprzez jego symboliczną śmierć i ponowne narodziny, a których echa odnajdujemy w obydwu filmach. W związku z mnogością idei, do których obydwaj filmy się odwołują, w niniejszym rozdziale przedstawione zostaną pokrótce dwa najciekawsze tropy związane z ideą śmierci i zmartwychwstania, zgodnie z myślą, że idea ta jest wzorcem pierwotnym w procesie rozwoju życia wewnętrznego człowieka.

Polski psychiatra Kazimierz Dąbrowski (1902-1980) prowadził badania dotyczące zaburzeń emocjonalnych, takich jak nerwica czy depresja, przy równoczesnym studiowaniu biografii osób powszechnie uznanych za wybitne jednostki (tj. Franza Kafki, Abrahama Lincolna, Sorena Kierkegarda itd.). Wyniki doprowadziły go do zaskakujących wniosków, które zaowocowały sformułowaniem przez niego teorii dezintegracji pozytywnej. Teoria ta zakłada, że wszelkie przypadłości wewnętrzne, które przeżywa pacjent, nie są, jak się ogólnie przyjmuje, objawami negatywnymi, lecz wręcz przeciwnie, są one oznaką rozpoczęcia się procesu mającego na celu wspięcie się jednostki na wyż-

szy poziom funkcjonowania. Podobnie jak proces przemiany leżący u podstaw mitu, teoria Dąbrowskiego zakłada kilkustopniowy proces dezintegracji osobowości, aż do jej całkowitego rozbicia, po którym następuje ponowne zjednoczenie się wewnętrznego rozdzielenia osobowości na wyższym poziomie.

Dezintegracja pozytywna wyraża korzystną entropię, a nawet załamania się pierwotnej struktury psychicznej, np. w okresie dojrzewania, nerwicach i psychonerwicach oraz w konfliktach wewnętrznych. Teoria ta zakłada, że takie rozluźnienie i rozbicia są bardzo często czynnikiem sprzyjającym rozwojowi, szczególnie rozwojowi przyspieszonemu i twórczemu, co stwierdza się w praktyce u osób psychonerwicowych oraz w biografjach wybitnych osób. Dezintegracja dotyczy więc jednostek wyjątkowych, wybitnych, o określonych cechach osobistych, niedostępnych przeciętnemu człowiekowi.

Jak pisze Dąbrowski: *Niektóre nasze postrzeżenia, niektóre nasze sądy o rzeczach i zjawiskach dają nam wyobrażenie bardziej prostych i bardziej skomplikowanych, wymagających wielkowsztatnych sprzężeń, czynności percepcyjnych, intelektualnych i przeżyciowych, co nadaje nową cechę ich rzeczywistości, mianowicie cechę wielopłaszczyźnianości i wielopoziomowości. Dochodzimy do ujęcia – szczególnie w zagadnieniu przeżyć – tego co „wyższe” i „niższe”, co dostępne jednostkom specjalnie wrażliwym i uczulonym na ten właśnie wyższy poziom rzeczywistości⁵⁷.*

W ujęciu Kazimierza Dąbrowskiego osoby traktowane jako skrajne przypadki psychiatryczne często odznaczają się ponadprzeciętną inteligencją i wrażliwością, co zbieżne jest z charakterystyką Josepha Campbella dotyczącą bohatera mitycznego. W obydwu przypadkach to osoba wyjątkowa, charakteryzująca się głęboką empatią, bogatą strukturą wewnętrzną oraz szczególnie utalentowana. Charakterystyka ta łączy się także z rozróżnieniem na bohatera baśniowego oraz bohatera mitycznego. Kazimierz Dąbrowski rozdzielenie to odnosi do dwóch typów psychologicznych: indywidualności (Campbellowski bohater baśniowy) oraz osobowości (Campbellowski bohater mityczny).

Indywidualność może być nieprzeciętna zarówno w sensie pozytywnym, jak i negatywnym – osobowość jest zawsze pozytywna. Człowiek obdarzony indywidualnością może nie interesować się wieloma zagad-

⁵⁷ K. Dąbrowski, *Trud istnienia*, Warszawa 1975, s. 19.

nieniami międzyludzkimi, natomiast jednostka, która osiągnęła poziom osobowości, obejmuje swą umysłowością, wrażliwością i działalnością wszystkie najistotniejsze problemy społeczeństwa. Indywidualność może nie wykazywać tendencji do większego wglądu w siebie, zdolności „wybrania siebie w sobie”, i – tym samym – świadomego dążenia do kształtowania się i doskonalenia siebie. Dla osobowości natomiast ten wybór, ta praca nad sobą, nad swą umysłowością i charakterem jest jednym z najbardziej zasadniczych postulatów. Jeżeli jednostka odznaczająca się indywidualnością stara się spotęgować swe osobiste walory, uzdolnienia i wiedzę, to czyni to zazwyczaj ze względów egoistycznych – natomiast jednostka na poziomie osobowości pracę nad sobą wiąże nieodłącznie ze służbą dla celów ogólnoludzkich⁵⁸.

„Indywidualność” odnieść można do wzorca bohatera baśniowego. Jak dowodzi Campbell, bohater baśniowy zwycięża lokalnie, w skali mikrokosmicznej. Taki bohater odnosi sukces czysto osobisty, niezwiązany ze społecznością lub całym rodzajem ludzkim. Może to być postać wyjątkowa na tle innych osób, ale nie na tle całej ludzkości czy społeczności. Jednostka będąca wzorcem osobowości w rozumieniu Dąbrowskiego (jak i bohater mityczny niosący dar dla całej ludzkości) to osoba czująca odpowiedzialność za całość rodzaju ludzkiego, współczująca, odpowiedzialna, empatyczna, dążąca do doskonałości indywidualnej, lecz nie na potrzeby własne, ale w celu pomocy innym (przykładem takiej postaci jest Budda).

(...) osobowość – to jednostka możliwie pełna zarówno pod względem zakresu, jak i poziomu najistotniejszych pozytywnych właściwości człowieka, jednostka jak najbardziej spoista i zharmonizowana, odznaczająca się wysokim stopniem wglądu w siebie, w swoją własną strukturę, w swe dążenia i cele (samouświadomienie), świadomie „wybierając siebie” spośród różnorodnych cech własnych (samowybranie), przekonana o słuszności swej postawy, o istotnej, trwałej wartości swych celów (samopotwierdzenie), zdająca sobie sprawę, że rozwój jej nie jest zakończony i w związku z tym stale się wewnętrznie doskonaliąca, wychowująca (samowychowanie)⁵⁹.

W swojej istocie dezintegracja jest procesem polegającym na konflikcie wewnętrznym, który porównać można do samowychowywania czy też autopraczy. Konflikt wewnętrzny (którego osiłą jest nieprzysto-

⁵⁸ Ibid., s. 71.

⁵⁹ Ibid., s. 70.

sowanie do świata ze względu na wzmogoną wrażliwość), który odczuwa osoba chora, objawia się poprzez zespoły nerwicowe, lęki, stany depresyjne czy wręcz agonalne.

Podobne przeżycia, jak widzimy doprowadzają do negatywnego ustosunkowania się do dotychczasowych celów i sposobów życia, których wartość maleje lub niknie. Równocześnie rozpoczyna się gorączkowa praca poszukiwania sensu własnego istnienia i to nie w znaczeniu filozoficznym, ale w sensie głębokiego konfliktowego przeżywania. Chodzi tu o znalezienie innych treści egzystencjalnych, w innym wymiarze, co wiąże się z przeżywaniem dramatu osobistego⁶⁰.

Jest to czas, w którym choroba pacjenta zaczyna się wzmacniać, wewnętrzny konflikt nasila się do tego stopnia, że zmusza go do rozpoczęcia leczenia, a używając języka mitu – wyprawy.

Ów stan właściwy samouświadomieniu wyraża się w dezintegracji, w odrzuceniu części własnej struktury. Może on przejawiać się w formie ostrej, może trwać miesiące, lata, a nawet całe życie. Ta wielopoziomowa niechęć do samego siebie i sympatia do samego siebie przejawia jakby charakter nerwicowy czy psychonerwicowy, a jest – w gruncie rzeczy – procesem przemian, w którym przychodzi nowa struktura, nowy zespół funkcji w miejsce dawnych⁶¹.

Proces leczenia, dzięki któremu jednostka rozpoczyna pracę wewnętrzną (której wynikiem będzie osiągnięcie całkowitej dezintegracji osobowości, a następnie zbudowanie jej od nowa na wyższym poziomie), porównać można z etapem inicjacji tak charakterystycznym dla monomitu. Jest to szczególna część procesu, w czasie którego pacjent na drodze do osiągnięcia celu (jedności wewnętrznej oraz stabilności emocjonalnej) rozpoczyna pracę z własnymi „potworami” i „strażnikami” (uosabiającymi nieuznawane czy też niepożądane przez niego cechy osobowości), prowadzony jest zaś przez swoich sprzymierzeńców, „mędrców” i „przewodników” (emanacje jego wyższych pokładów wrażliwości i empatii).

Wedle Dąbrowskiego proces ten: Cechowałby się właśnie dojściem do rozumienia i umiejętności przeżywania wielopoziomowości funkcji uczuciowych i popędowych, a więc i wielopoziomowością wartości. To zrozumienie i przeżycie jest źródłem największych impulsów rozwojowych, faza rzeczywistego ucztowieczenia funkcji psychicznych. Jest

⁶⁰ Ibid., s. 108.

⁶¹ Ibid., s. 112.

to „nowa rzecz w świecie”, a więc zrozumienie i przeżycie hierarchii wartości jako czegoś nieodzownego, ludzkiego, jedyne, pełnego nadziei i nadającego sens ludzkiemu życiu. Tej fazy nie zdobywa się łatwo. Poprzedzają ją pewne elementy szukania trudnych rozwiązań w „nocy duszy”, w wahaniach, napięciach, obsesjach, lęku, depresji itd. Jednakże, pojawiająca się przy tym wszystkim i coraz bardziej jasna hierarchia wartości staje się zasadniczym bodźcem w rozwoju⁶².

Jest to mityczny czas porzucenia swojej dotychczasowej osobowości w symbolicznym obrazie (obcięcie włosów przez Buddę) oraz poszukiwania swojej prawdziwej tożsamości. To czas prób i pokonywania przeszkód, czas, w którym bohater mityczny musi skonfrontować się ze swoim głównym wrogiem (Marą, smokiem itd.) i pokonać go.

Zanim staniemy się wyraźnie nowym człowiekiem, zanim przejdziemy „na drugą stronę”, przeżywamy okres walki, wymagającej nie tylko łagodnego wyzwalania się, od czynności dotychczasowych struktur, ale niekiedy rwania związków ze strukturą, którą uważamy za niewłaściwą, za nieistotną, za szkodliwą dla rozwoju. W tym okresie, kiedy to przestajemy być dawnym człowiekiem, a nie staliśmy się obecnym i przyszłym, popadamy w głębokie napięcie kryzysowe⁶³.

Zarówno w opowieści mitycznej, jak i w procesie dezintegracji pojawiają się idee nowego człowieka oraz narodzin, które swoje źródło mają w symbolicznej śmierci. Pacjent zyskuje wewnętrzną świadomość oraz jedność, która była mu dotychczas nieznaną, lecz zbudowana została w trudzie wewnętrznej pracy oraz bolesnym procesie dezintegracji, a następnie w finalnym zjednoczeniu przeciwieństw: integracji wtórnej globalnej.

Polega ona na harmonii wtórnej, po przejściu przez wszystkie fazy dezintegracji pozytywnej. Głównymi jej dynamizmami są: dostępny badaniom empirycznym dynamizm autonomii autentyzmu, najwyższego poziomu świadomości i samoświadomości, najwyższego poziomu empatii oraz – i to przede wszystkim – dynamizm ideału osobowości. Nabiera on cech wyraźnego konkretyzmu i przy braku napięcia ze strony innych dynamizmów, utożsamiających się z osobowością – on jeden ma duże napięcie, dużą dynamikę i działa jako najsilniejszy czynnik

⁶² Ibid., s. 49.

⁶³ Ibid., s. 107.

*tego poziomu. Jest to poziom (...) skonkretyzowania i wyklarowania esencji indywidualnej i esencji społecznej*⁶⁴.

Mityczny etap inicjacji (nazywany w języku medycznym integracją wtórną globalną), łączy się zatem z ostatnim etapem monomitu – powrotem. Pacjent, odnajdując swoją nową, właściwą osobowość, powraca do życia jako nowa jednostka ludzka, uosobienie najwyższych cech wewnętrznych dostępnych człowiekowi, tym samym zbliżając się do ideału bohatera mitycznego niosącego naukę dla całej ludzkości.

Georgij Gurdżijew (ok. 1870-1949)⁶⁵ uznawany jest za jednego z największych mistyków dwudziestego wieku. W jego kontrowersyjnym nauczaniu idea śmierci oraz ponownych narodzin zajmuje główne miejsce. Punktem wyjścia jego teorii była idea człowieka jako maszyny. W myśl idei, których nauczał, istota ludzka jest jedynie zaprogramowaną maszyną, reagującym na bodźce z zewnątrz mechanizmem.

*Człowiek jest maszyną. Wszystkie jego czyny, działania, słowa, myśli, uczucia, przekonania, opinie i nawyki są wynikiem zewnętrznych wpływów, zewnętrznych wrażeń. Sam z siebie człowiek nie jest w stanie wytworzyć ani jednej myśli, ani jednego działania. Wszystko co mówi, robi, myśli, czuje – to wszystko się zdarza. Człowiek nie może niczego odkryć, niczego wymyślić. To wszystko się zdarza*⁶⁶.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że koncepcja człowieka jako maszyny wiąże się również z ewangelicznym demonem będącym wielością, który sam siebie nazywa Legionem⁶⁷, Gurdżijew uznawał bowiem, że człowiek nie posiada jednego, niepodzielnego „Ja”, lecz niezliczone osobowości, które toczą między sobą walkę w obrębie jednego człowieka.

Człowiek nie ma stałego i niezmiennego „Ja”. Każda myśl, każdy nastrój, każde pragnienie, każde doznanie mówi „ja”. I zawsze przyjmuje się za oczywistość, że wszystko to przynależy do Całości, do całego człowieka, i że dana myśl, pragnienie czy niechęć są wyrażane przez tę Całość. W rzeczywistości nie ma żadnej podstawy do takiego założenia.

⁶⁴ Ibid., s. 51.

⁶⁵ Zob. W. K. Kulczyk, *Wprowadzenie do nauk Gurdżijewa*, Łódź 2004; R. Zuber, *Who are you Monsieur Gurdjieff?*, London 1980; T. and O. de Hartmann, *Our life with Mr. Gurdjieff*, Sandpoint, Idaho 2011.

⁶⁶ P. D. Uspienski, *Fragmenty nieznanego nauczania*, Warszawa 2010, s. 46.

⁶⁷ Gurdżijew swoje nauczanie określał mianem „chrześcijaństwa ezoterycznego”. Zob. Ibid. s. 169.

Każda myśl i pragnienie człowieka pojawia się i żyje całkiem oddzielnie i niezależnie od Całości. A ta Całość sama się nigdy nie uwidacznia z tego prostego powodu, że jako taka istnieje tylko fizycznie jako rzecz, a abstrakcyjnie jako koncept. Człowiek nie ma pojedynczego „Ja”. Ale zamiast tego istnieją setki i tysiące małych, oddzielnych „ja”, bardzo często zupełnie sobie nieznanych, nigdy niestykających się ze sobą albo też wrogich wobec siebie, wzajemnie się wykluczających i ze sobą niezgodnych. W każdej minucie, w każdej chwili człowiek mówi albo myśli „ja”. I za każdym razem jego „ja” jest inne. W jednej chwili jest to myśl, w innej pragnienie, jeszcze w innej doznanie, inna myśl i tak dalej bez końca. Człowiek jest wielością. Imieniem człowieka jest legion⁶⁸.

Zatem w koncepcji Gurdżijewa człowiek będący jedynie biernym uczestnikiem toczącego się życia, jest niewolnikiem sił, które nim kierują. Człowiek, jak i całe życie organiczne, odgrywa rolę przekaźnika energii we wszechświecie, którą żywi się księżyc. W tej gnostyckiej wizji wszechświata, w której człowiek pogrążony jest we śnie uniemożliwiającym mu dostrzeżenie rzeczywistości, jedynym sposobem uratowania się przed nieuchronną zagładą jest przebudzenie się ze snu, w którym na co dzień funkcjonuje i przeciwstawienie się swojej mechanicznej naturze poprzez świadome wysiłki. Na poparcie swoich idei Gurdżijew odwoływał się do ewangelicznej opowieści o ziarnie.

Na początek zajmijmy się dobrze znanym tekstem o ziarnie, które musi umrzeć, aby się narodzić. ‘Jeśli ziarno pszeniczne, wpadłszy w ziemię, nie obumrze, samo zostawa; lecz jeśli obumrze, wielki owoc przynosi’. Tekst ten ma wiele znaczeń i często będziemy do niego powracać. Przede wszystkim jednak trzeba dobrze poznać zawartą w nim zasadę odnoszącą się do człowieka⁶⁹.

Symboliczny tekst ewangelii, Gurdżijew sytuował w kontekście idei śmierci i zmartwychwstania będących jasną analogią wobec procesu przemiany uosobianego przez monomityczny schemat odejścia – inicjacji – powrotu.

Człowiek może się narodzić, ale żeby się narodzić, musi najpierw umrzeć, a żeby umrzeć, wpieryw musi się obudzić” (...) „Gdy człowiek się obudzi, może wtedy umrzeć; gdy umrze, morze się narodzić”. „Obudzić się”, „umrzeć”, „narodzić się”. Są to trzy następujące po sobie etapy. Jeśli będziecie uważnie studiowali Ewangelie, zobaczycie, że często wspomi-

⁶⁸ Ibid., s. 107.

⁶⁹ Ibid., s. 341.

na się tam o możliwości „narodzenia się”, że kilka razy mówi się o tym, że trzeba „umrzeć”, i że można znaleźć w nich liczne wzmianki o potrzebie „obudzenia się”: „Czuwajcie więc, bo nie znacie dnia ani godziny”... itd. Ale te trzy możliwości: obudzić się (to znaczy nie śnić), umrzeć i się narodzić, nie są przedstawione we wzajemnym powiązaniu. A właśnie w tym cała rzecz⁷⁰.

Struktura znana z monomitu oddzielenie – inicjacja – zmartwychwstanie znajduje swoją realizację w Gurdżijewowskiej idei przebudzenia, śmierci i ponownych narodzin. Według Gurdżijewa, człowiek wprawdzie musi zrozumieć swoje położenie tzn. obudzić się (etap odejścia), dostrzec swoją całkowitą mechaniczność oraz zależność od bodźców zewnętrznych, a co za tym idzie, od wpływów sił, które nim kierują.

Wolność, wyzwolenie – to musi być celem człowieka. Stanie się wolnym, wyzwolenie się z niewoli – o to powinien walczyć człowiek, kiedy staje się choć trochę świadomy swojego położenia. Nic innego dla niego nie istnieje i nic innego nie jest możliwe dopóki pozostaje on zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz niewolnikiem. Z tym, że nie może zewnętrznie przestać być niewolnikiem, jeśli pozostanie niewolnikiem wewnątrz. Tak więc, by stać się wolny, człowiek musi osiągnąć wewnętrzną wolność.

*Pierwszym powodem wewnętrznej niewoli człowieka jest jego niewiedza, a nade wszystko nieznanie samego siebie. Bez poznania siebie, bez zrozumienia działania i funkcji swojej maszyny człowiek nie może stać się wolny, nie może sobą rozporządzać i na zawsze pozostanie niewolnikiem, zabawką dla sił, które na niego oddziałują. To dlatego we wszystkich pradawnych nauczaniach pierwszym wymaganiem stawianym temu, kto wstąpił na drogę prowadzącą do wyzwolenia, było: *Poznaj samego siebie*⁷¹.*

Najważniejszym elementem pierwszego etapu procesu przemiany, jakim jest „obudzenie się” zdaje się koncepcja poznawania siebie. Idea ta, choć przypisywana Sokratesowi (Gurdżijew twierdził, że jest ona znacznie starsza niż tradycja Sokratejska⁷²), w ogólnym spojrzeniu na system Gurdżijewa wydaje się jego ideą przewodnią. Przebudzenie się jest zarazem sposobem i celem ostatecznego wyzwolenia się

⁷⁰ Ibid., s. 342.

⁷¹ Ibid., s. 171.

⁷² Ibid., s. 172

człowieka spod pod jarzma księżycy, który podtrzymuje w nim stan mechanicznego (nieświadomego) funkcjonowania. Etap budzenia się to czas pozbywania się złudzeń, jak i przygotowania do kolejnego etapu – śmierci.

Przywiązanie do rzeczy, utożsamienie się z rzeczami, utrzymują w człowieku przy życiu tysiąc bezużytecznych „ja”. Te „ja” muszą umrzeć po to, by duże Ja mogło się narodzić. Ale jak je zmusić do tego, by umarły? One nie chcą umrzeć. I właśnie w tym momencie przychodzi z pomocą możliwość obudzenia się. Obudzić się, to znaczy zdać sobie sprawę z własnej nicości, to znaczy zdać sobie sprawę ze swojej całkowitej i absolutnej mechaniczności, ze swojej całkowitej i absolutnej bezradności. (...) Człowiek zobaczył w sobie coś, co go przeraża. Postanawia to wyrzucić, powstrzymać, skończyć z tym. Ale chociaż włoży w to wiele wysiłku, czuje, że nie może tego zrobić, że wszystko pozostaje tak, jak było. Ujrzy on dzięki temu swoją niemoc, swoją bezradność i swoją nicość. (...) Owa nieustanna świadomość własnej nicości i własnej bezradności da człowiekowi w końcu odwagę do tego, by „umrzeć”, to znaczy umrzeć nie tylko intelektualnie lub w swojej własnej świadomości, lecz umrzeć faktycznie i naprawdę, na zawsze odrzucając te aspekty samego siebie, które są niepotrzebne w punktu widzenia wewnętrznego wzrostu albo które w tym wzroście przeszkadzają⁷³.

Aby jednak osiągnąć wyzwolenie człowiek musi przejść przez czas wewnętrznej walki z własnymi słabościami, popędami czy skłonnościami. Jest to główny cel etapu przebudzania się, w czasie którego człowiek jest w stanie dostrzec swoje rzeczywiste położenie. Etap ten jednoznacznie kojarzy się z inicjacyjnym etapem prób i walk bohatera mitycznego.

Fuzję i wewnętrzną jedność osiąga się poprzez tarcie, dzięki toczącej się w człowieku walce pomiędzy „tak” i „nie”. Jeśli człowiek żyje bez wewnętrznej walki, jeśli wszystko zdarza się w nim bez sprzeciwu, jeśli idzie zawsze tam, gdzie coś go przyciąga lub gdzie powieje wiatr, to pozostanie taki, jaki jest. Ale jeśli rozpocznie się w nim walka, a szczególnie jeśli istnieje określona linia tej walki, stopniowo będą się wykształcać w nim trwałe cechy – on zacznie się krystalizować⁷⁴.

Ogień, dzięki któremu dokonuje się fuzji, otrzymuje się poprzez „tarcie”, które z kolei powstaje w człowieku w wyniku walki pomiędzy „tak”

⁷³ Ibid., s. 342.

⁷⁴ Ibid., s. 64.

i „nie”. Jeśli człowiek poddaje się wszystkim swoim pragnieniom, czy też pośrednio dba o ich zaspokajanie, to nie będzie w nim żadnej wewnętrznej walki, ani „tarcia”, ani „ognia”. Ale jeśli, dla osiągnięcia określonego celu, podejmie on walkę z pragnieniami, to stworzy ogień, który stopniowo przekształci jego świat wewnętrzny w jedną całość⁷⁵.

Nowe narodziny będące odpowiednikiem trzeciego etapu monomitu, powrotu, to zwińczenie procesu przemiany. Tak jak bohater monomitu, w nauczaniu Gurdżijewa człowiek odnajduje wewnętrzną jedność, przeistacza swoje mechaniczne bycie w świadomą egzystencję, osiągając symbiozę z Absolutem.

⁷⁵ Ibid., s. 81.

Struktura fabularna filmów *Matrix* i *Alicja w Krainie Czarów* w odniesieniu do etapów monomitu

Przedmiot niniejszych rozważań, jakim są filmy *Matrix* i *Alicja w Krainie Czarów*, to opowieści mityczne przedstawione w nowoczesnej formie, które w bogaty sposób odnoszą się do procesu przemiany. Oba filmy na poziomie struktury fabularnej powielają ogólny schemat monomitu. Aby w pełni przedstawić wzajemne powiązania fabularne zarówno pomiędzy wzorcem monomitu, jak i pomiędzy poszczególnymi filmami, niezbędne jest dogłębne prześledzenie fabuły obydwu filmów. Kolejne akapity zatytułowane zostały nazwami etapów, które wyszczególnił Campbell. Rozwiązanie to pozwoli na jaśniejsze i bardziej rzeczowe prześledzenie konstrukcji fabuły filmu, na tle wzorca monomitycznej wyprawy bohatera.

Alicja w Krainie Czarów – oddzielenie

Wędrówka Alicji rozpoczyna się w czasie dla niej szczególnym. Wbrew swojej woli zostaje zabrana na przyjęcie, w czasie którego ma przyjąć oświadczyzny zamożnego i zupełnie obojętnego jej chło-

paka. Cała rodzina oczekuje od niej podjęcia „właściwej decyzji”, Alicja czuje się zatem rozdarta, wpisana w nieodpowiadający jej schemat. Podczas przyjęcia Alicja kilkakrotnie zauważa przemykającego pomiędzy zaroślami królika, którego nikt oprócz niej nie zauważa. Mimo uczestnictwa w „bardzo ważnej” rozmowie ze swoją potencjalną teściową, dziewczynka udaje się w pościg za odzianym w surdut królikiem, jednakże nie udaje się jej go złapać. W kulminacyjnym momencie imprezy, gdy napięcie sięga zenitu, a dziewczyna staje w obliczu oświadczeń, Alicja opuszcza zgromadzonych gości. Powodem ucieczki nie była jedynie chęć przemyślenia swojej decyzji, ale także pogoń za odzianym w surdut królikiem, który w ostentacyjny sposób wyrażał swoją dezaprobatę, wskazując w znaczący sposób na przywieziony do jego boku zegarek. Pogoń za królikiem prowadzi Alicję poza obręb symetrycznie zbudowanego ogrodu, daleko poza obręb posiadłości, na skraj lasu, gdzie znajduje się królicza nora. Alicja w nieostrożny sposób nachyla się nad dziurę, ziemia osuwa się pod nią, a ona wpada w głąb nieprzenikniętych ciemności.

Początek historii o Alicji zdaje się jednoznacznie wpisywać w schemat pierwszego etapu monomitu. Alicja, główna bohaterka opowieści, staje w obliczu niesamowitego – postaci zwierzęcia, które poprzez swoje ludzkie zachowanie oraz elegancki strój wprowadza element nadprzyrodzony w ramy opowieści. Królik jako element przynależny do świata mitycznego, z początku jest zagadką dla samej Alicji, nikt oprócz niej go nie widzi, ona sama nie jest pewna, czy jest on wytworem jej wyobraźni, czy też rzeczywistą postacią. Z perspektywy opowieści mitycznej królik jest zwiastunem czekającej na Alicję przygody, zapowiedzią wydarzeń, które mają się nastąpić. Jednocześnie jest on swoistym przewoźnikiem do sfery mitycznej, gdyż pogoń za nim prowadzi Alicję na obszar przejścia pomiędzy dwoma światami, rzeczywistym oraz mitycznym. Jego pojawienie się jest więc równoznaczne z rozpoczęciem się pierwszego z etapów monomitu, wezwaniem do wyprawy.

Alicja w Krainie Czarów – przekroczenie progu – wkroczenie do brzucha wieloryba

Upadek w głąb króliczej nory jest jednoznaczny z przekroczeniem progu świata mitycznego, kolejnym etapem monomitu Campbella.

Alicja, opadając w głąb ciemności, trafia w przestrzeń niesamowitą, rządzącą się własnymi prawami. Królicza nora, która w świecie rzeczywistym obejmuje niedużą przestrzeń, w świecie, do którego trafia bohaterka, przypomina niepokojąco pokręconą, niekończącą się jaskinię, rozprzestrzeniającą się głęboko w ziemię. Spadanie w głąb nory niesie ze sobą załamanie zarówno reguł czasu i przestrzeni, jak i logicznego sensu. Upadek Alicji zdaje się trwać w nieskończoność, co wskazuje na to, że dziura, do której wpadła Alicja, nie może istnieć w świecie rzeczywistym (na co też wskazuje ogrom jej promienia). Co więcej, w czasie upadku mijają Alicję rozliczne przedmioty (np. łoże czy pianino), których spadania w króliczej norze nie można umotywić w logiczny sposób. W chwili, gdy dziewczynka spada na dno nory, pojawia się kolejny element burzący rzeczywisty porządek praw fizycznych. Alicja trafia do komnaty, w której świat został postawiony na głowie, prawa grawitacji działają odwrotnie niż w świecie rzeczywistym, sufit zamieniony zostaje z podłogą. Należy zwrócić uwagę na fakt zawieszenia działania grawitacji, gdyż Alicja trafia do pomieszczenia nie bezpośrednio, lecz poprzez przebicie się przez podłogę. Tak więc trafia ona do świata, do którego nie należy i który rządzi się prawami, których nie zna – wskazuje na to fakt, że w chwili, gdy finalnie upada na dno króliczej nory, będącej jednocześnie sufitem pomieszczenia, do którego przebiła się siłą spadania, w pierwszej chwili nie upada na posadzkę będącą właściwym poziomem w nierzeczywistym świecie. Początkowo Alicja „siedzi” na suficie, jednakże jej opadające włosy wskazują na osobliwą, ale wciąż istniejącą (nawet w świecie nierzeczywistym) siłę grawitacji. Jej działanie Alicja boleśnie odkrywa, gdy po chwili upada na podłogę, wpasowując się w działanie sił rządzących tym osobliwym miejscem. Interesującym wydaje się trop odnoszący się do percepcji świata w chwili, gdy dziewczyna „spada” na sufit. Być może jej postrzeganie rzeczywistości do góry nogami nie odnosi się jedynie do podkreślenia niecodzienności świata, do którego trafiła, lecz jest odniesieniem do sytuacji noworodka, który w pierwszych godzinach życia postrzega świat „do góry nogami” (do czasu, aż siatkówka oka przystosuje się do „właściwego” postrzegania rzeczywistości). Trop ten przedstawiałby świat mityczny dwojako, zarówno jako świat na opak, jak i jako symboliczny powrót do narodzin człowieka, do przestrzeni łona będącego strefą najbliższą ludzkiej niewinności i szczeroci w świetle życia wewnętrznego

człowieka. Upadek w głąb króliczej nory jest bowiem obrazowym przedstawieniem Campbellowskiego połknięcia przez wieloryba, momentem przejścia, w czasie którego bohater porzuca swoją dotychczasową osobowość na rzecz odnalezienia swojej nowej – właściwej tożsamości. I tak też się dzieje w wypadku Alicji. Pragnie wydostać się z pomieszczenia, w którym znalazła się po upadku. Zmuszona jest więc do ponownego zdefiniowania swojej osoby – w tej konkretnej sytuacji, na poziomie cielesnym. Przedostanie się do właściwego świata mitycznego Alicja okupuje pierwszą próbą, którą napotyka w swojej wędrówce. Musi znaleźć sposób, jak przedostać się przez miniaturowe wrota, przypominające mysią dziurę. Rozwiązaniem tego problemu jest kilkukrotna przemiana swojej własnej fizyczności, Alicja na przemian rośnie i maleje, aż do uzyskania odpowiedniego wzrostu, który umożliwi jej użycie klucza, a co za tym idzie, wydostanie się z pokoju. Z perspektywy Campbellowskiego monomitu, dla Alicji kończy się zatem etap oddzielenia i rozpoczyna się kolejny etap inicjacji, którego kulminacyjnym punktem będzie przemiana dziewczynki.

Alicja w Krainie Czarów – inicjacja

Po opuszczeniu salonu, w którym znalazła się po upadku, Alicja trafia do krainy niepodobnej do niczego, co widziała do tej pory w życiu. Dziewczynka nie jest jednak zaskoczona ani niesamowitą krainą do której trafiła, ani pojawiającymi się na jej drodze postaciami (mysz, bliźniacy oraz biały królik), gdyż uznaje, że to wszystko, co ją otacza, jest jedynie wytworem jej wyobraźni lub też snem. Pierwsi wysłannicy świata mitycznego wciągają Alicję w rozmowę dotyczącą jej tożsamości, powątpiewają w jej istnienie, uznają, że nie jest tą Alicją, którą być powinna lub też jest nie tą, której oczekiwali.

Talking flower: She doesn't look anything like herself.

The doormouse: Because she's the wrong Alice.

Tweedledum: And if she was, she might be.

Tweedledee: But if she isn't, she ain't.

Tweedledum: But if she where so, she would be.

Tweedledee: But she isn't. Nohow.

*Alice: How I can be „the wrong Alice” when it’s my dream? And who are you, if I may ask*⁷⁶.

W związku z tym, że rozmowa pomiędzy bohaterami staje w martwym punkcie, rozwiązaniem kwestii dotyczącej prawdziwej tożsamości dziewczynki ma być rozmowa z Absolmem, gąsienicą, personifikacją mitycznej figury mędrca.

The caterpillar: Who are you?

Alice: Absolm?

The caterpillar: You are not Absolm. I’m Absolm. The question is... who are YOU?

Alice: Alice

The caterpillar: We shall see.

Alice: What do you mean by that? I thought to know who I am!

*The caterpillar: Yes, you thought. Stupid girl. Unroll the Oraculum*⁷⁷.

Rozmowa z Absolmem, a także zaznajomienie Alicji z treścią Wyroczniem jest etapem opowieści, w którym przeznaczenie upomina się o bohatera i jednoznacznie zostaje określona jego rola w całej wyprawie. Alicja, tak jak przystało na bohatera mitycznego, ma odnieść zwycięstwo makrokosmiczne, decydujące o losach całego świata: ma pokonać smoka, który na polecenie Złej Królowej terroryzuje całą krainę oraz uwolnić ją spod jarzma tyranii. Rozmowa z Absolmem ujawnia również właściwy sens opowieści o Alicji, problem tożsamości oraz samookreślenia. Alicja odmawia bowiem przyznania się do bycia „tą Alicją”, której wszyscy mieszkańcy królestwa oczekują i sprzeciwia się wzięciu udziału w całej wyprawie. Jednakże mimo prób nie udaje się jej obudzić ze snu. Zgodnie z regułą mitycznej opowieści, Alicja jako bohater, który sprzeciwia się wezwaniu, sprowadza na swoją drogę nieszczęście⁷⁸. Rozmowę z Absolmem przerywa najazd wojsk Złej Królowej, utracone zostaje Wyroczniem, Alicja zaś zostaje zraniona przez złowrogą bestię. Jednakże w myśl reguł rządzących opowieścią mityczną Alicja na swojej drodze napotyka pomoc sił nadprzyrodzonych, wiodących ją do określonego celu. W ucieczce przed siłami Złej Królowej pomagają Alicji wysłannicy, których spotkała na samym

⁷⁶ L. Woolverton, *Alice* [scenariusz filmu], [dokument online]. Dostęp: <http://moviecultists.com/wp-content/uploads/screenplays/alice-in-wonderland.pdf>, s. 16.

⁷⁷ *Ibid.*, s. 23.

⁷⁸ J. Campbell, *Bohater...* op. cit., s. 55.

początku swej wyprawy: mysz, która okrutnie okalecza zagrażającą dziewczynce bestię, oraz karykaturalni dorośli – chłopcy bliźniacy.

Konfrontacja z siłami Złej Królowej nie kończy, a jedynie rozpoczyna ciąg przygód, które czekają na Alicję. Dziewczynka zostaje rozdzielona ze swoimi towarzyszami i samotnie rozpoczyna przemierzać nieznaną jej krainę. Zgodnie z regułą monomitu, związana z niezwłocznym pojawieniem się pomocy sił nadprzyrodzonych, gdy tylko bohater znajduje się w niebezpieczeństwie, na drodze bohaterki staje kolejny z wysłanników przeznaczenia, pomocnik, lecz jeszcze nie przewodnik w pełnym tego słowa znaczeniu, Kot z Cheshire. Postać ta, choć wskaże drogę wiodącą Alicję ku jej przeznaczeniu, nie daje się scharakteryzować w sposób jednoznaczny. Kot jedynie częściowo odgrywa rolę przewodnika, jest raczej kolejnym pomocnikiem, który wspiera bohaterkę. Posiadający niesamowitą zdolność rozplływania się w powietrzu i teleportacji, Kot ponownie nawiązuje do problemu tożsamości Alicji, a co za tym idzie – jej przeznaczenia.

Cheshire Cat: What do you call yourself?

Alice: Alice.

Cheshire Cat: The Alice?

Alice: I'm not going into that again!

*Cheshire Cat: I never get involved in politics. You'd best be on your way*⁷⁹.

Rozmowa z Kotem jest zatem kolejnym elementem budującym niechęć głównej bohaterki do skonfrontowania się z przeznaczeniem. Zgodnie z formułą monomitu, również ci z bohaterów, którzy odmawiają udziału w wyprawie, mogą liczyć na pomoc sił nadprzyrodzonych. I tak też zadaniem Kota jest zabandażowanie rany Alicji i poprowadzenie jej ku spotkaniu z właściwym przewodnikiem, Szalonym Kapelusznikiem.

Spotkanie z Szalonym Kapelusznikiem odbywa się w czasie Obłądnej Herbatki, na którą zgodnie ze swoim przeznaczeniem przyprowadza Alicję Kot. Rozmowy w czasie pozornie surrealistycznego *tea time* wciąż na nowo oscylują wokół tożsamości Alicji, a także celu i sensu pojawienia się jej w świecie mitycznym. Jako oczekiwany wybawiciel świata, Alicja poddawana jest ciągłym pytaniom dotyczącym jej tożsamości, powątpiewa się w jej prawdziwą tożsamość. Jedynie Szalony

⁷⁹ L. Woolverton, *Alice...* op. cit., s. 29.

Kapelusznik jest przekonany o tym, że Alicja jest oczekiwanym przez wszystkich wybawicielem.

Mad Hatter: Your hair wants cutting...It's you.

The Dormouse: No, it's not. McTwisp brought us the wrong Alice.

*Mad Hatter: It's absolutely Alice. You're absolutely Alice! I'd know you anywhere*⁸⁰

Spotkanie przerywa pojawienie się wysłanników Złej Królowej, których zadaniem jest schwytywanie dziewczynki. Przed złym losem ratuje ją Szalony Kapelusznik, który ukrywa ją przed siłami nieprzyjaciela i wyrusza z nią w podróż do Białej Królowej, mając nadzieję, że ta pomoże się jej obudzić i wydostać ze świata snu. W czasie podróży zmierzającej do spotkania z Białą Królową nawiązuje się więź pomiędzy dziewczynką a jej przewodnikiem i opiekunem w nierzeczywistym świecie. Kapelusznik przedstawia Alicji losy krainy oraz stara się uzmysłowić jej rolę, jaką ma ona do odegrania w losach całego świata dziwów. W chwili, w której dziewczynka po raz kolejny odmawia przyjęcia roli bohatera i podjęcia się zglądzenia Smoka (co w języku monomitu jednoznaczne jest ze sprzeciwieniem się wezwaniu do wyprawy), Szalony Kapelusznik stara się przekonać ją do podjęcia wyzwania a także uświadomić jej potrzebę przemiany.

Mad Hatter: You don't slay... Do you have any idea what the Red Queen done? (mimicking her) You "don't slay".

Alice: I couldn't, if I wanted to.

Mad Hatter: (accusing) You're not the same as you were before. You were much more...much more muchier...you've lost your muchness.

Alice: My muchness?

He pokes her in the stomach with his finger.

*Mad Hatter: In there. Something's missing*⁸¹.

Kapelusznik zwraca uwagę Alicji na odmianę, która w niej nastąpiła od czasu, gdy po raz pierwszy pojawiła się w krainie snu. Zatem rozmowa ta jest kolejnym etapem (po rozmowie z Absolem), w którym jednoznacznie poruszona jest kwestia przemiany wewnętrznej głównej bohaterki oraz przypomnienie o naglącej potrzebie dokonania jej.

Istotny zwrot w całej opowieści następuje w chwili, gdy na podróżującą wraz z Szalonym Kapelusznikiem Alicję napadają rycerze Czerwonej Królowej. Szalony Kapelusznik poświęca siebie, pozwa-

⁸⁰ Ibid., s. 27.

⁸¹ Ibid., s. 34.

lając się złapać po to, aby odwrócić uwagę napastników i umożliwić Alicji ucieczkę. Sytuacja ta zdaje się pierwszym znakiem świadczącym o tym, że Alicja podejmuje się udziału w przeznaczonej jej roli. Opuszczona przez Kapelusznika, wbrew oczekiwaniom pomocników, których spotyka, postanawia sama zdecydować o swoim losie i obecnie wspomagana przez psa myśliwskiego (który zmuszony do pomagania Czerwonej Królowej decyduje się pomóc Alicji), podejmuje heroiczną decyzję uratowania Szalonego Kapelusznika.

The Bloodhound: Would your name be „Alice” by any chance?

Alice: Yes, but I’m not that one.

The Bloodhound: The Hatter would not have given himself up for just any Alice.

Alice: Where did they take him?

The Bloodhound: To the Red Queen’s castle at Salazun Grum.

Alice: We’re going to rescue him.

The Bloodhound: That is not foretold.

Alice: I don’t care. He wouldn’t be there if it weren’t for me.

The Bloodhound: The Frabjous Day is almost upon us. You must prepare to meet the Jabberwocky.

Alice: I have had quite enough! Since the moment I fell down that rabbit hole. I’ve been told what I must do and who I must be. I’ve been shrunk, stretched, scratched and stuffed into a teapot. I’ve been accused of being Alice and of not being Alice. But this is my dream! I’ll decide how it goes from here.

The Bloodhound: If you diverge from the path...

Alice: I make the path!⁸²

Alicja nie uznaje siebie samej za wybrańca, odrzuca przeznaczoną jej ścieżkę, co więcej buntuje się wobec jakichkolwiek pouczeń i przestróg. Podjęcie się uwolnienia Szalonego Kapelusznika wydaje się zatem pierwszą decyzją, którą dziewczynka podejmuje w czasie całej wyprawy. Jak zostanie przedstawione później, paradoksalnie bunt Alicji jest jej przeznaczeniem i chociaż w Wyrocznium nie jest zapisane uwolnienie przez Alicję Kapelusznika, to dalsza część opowieści potwierdza ten fakt.

Alicja wspierana przez psa dociera do zamku Czerwonej Królowej, w którym niespodziewanie nikt nie orientuje się, że jest ona poszukiwaną w całej krainie postacią. W toku wydarzeń dziewczynka

⁸² Ibid., s. 37.

uświadamia sobie, że uwolnienie Kapelusznika nie jest prawdziwym celem, dla którego przybyła do zamku Złej Królowej i choć udaje się jej przywrócić Szalonego Kapelusznika do stanu równowagi wewnętrznej (tyle, na ile możliwe jest przywrócenie do równowagi szaleńca), to ważniejszym zadaniem niż jego oswobodzenie jest odnalezienie miecza Vorpálnego. W związku z tym, że prosi ją o to Szalony Kapelusznik, Alicja wbrew poprzednim zapewnieniom podejmuje się spełnienia tego zadania. Zdobycie miecza jest zatem kolejną z prób, w czasie których dziewczynka musi wykazać się przymiotami godnymi bohatera. Choć miecz strzeżony jest przez potwora, który już raz zranił Alicję, znajduje ona sposób na obłaskawienie go. Przynosi jego oko, które w czasie poprzedniej potyczki wydułabała mu Mysz, przez co dziewczyna zaskarbia sobie jego przyjaźń. Co więcej, bestia która dotychczas zagrażała życiu Alicji, opatruje jej ranę (tę samą, którą jej wcześniej zadała) i podsuwa klucz do skrzyni, w której ukryty jest miecz. Na tym etapie wyprawy Alicja zwycięża jedynie częściowo. Nie udaje się jej wyswobodzić Kapelusznika, jednakże ucieka z zamku niesiona przez zaprzyjaźnioną z nią bestię, wioząc ze sobą miecz, który ma zamiar wręczyć Białej Królowej.

Przybycie Alicji do zamku Białej Królowej oraz przekazanie jej miecza poprzedza kolejną rozmowę dotyczącą kwestii tożsamości dziewczynki i jej przeznaczenia. Choć Alicja kategorycznie odmawia przyjęcia roli triumfatorki nad smokiem Jabberwocky, Królowa namawia ją do rozmowy z Absolem, przebywającym na jej dworze.

The Caterpillar: Who are you?

Alice: I thought we'd settled this. I'm Alice...but not that one.

The Caterpillar: How do you know?

Alice: You said so yourself.

The Caterpillar: I said you were Not Hardly Alice. But you're much more her now. In fact, you're Almost Alice.

Alice: Even so, I couldn't slay the Jabberwocky if my life depended on it.

The Caterpillar: It will. So I suggest you keep the Vorpal Sword on hand when the Frabjous Day arrives⁸³.

Rozmowa z Absolem podkreśla istotny aspekt całej opowieści. Alicja, przybywając do świata snu, nie jest tą Alicją, której wszyscy oczekują. Staje się ona nią poprzez uczestnictwo w wyprawie i pokonywanie

⁸³ Ibid., s. 63.

poszczególnych prób. W chwili, gdy następuje dzień Bardosny, dziewczynka postawiona zostaje przed ostatecznym wyborem dotyczącym jej losu. Choć wszyscy oczekują od niej przyjęcia roli pogromcy smoka, ona (co warto zauważyć, podobnie jak w czasie zaręczynowego przyjęcia) ucieka sprzed oblicza zgromadzonych, gdyż nie potrafi podjąć decyzji. Samookreślenie się w tej trudnej dla niej sytuacji jest związane z brakiem dojrzałości dziewczynki i strachem, który paraliżuje jej działania. Choć według Wyroczniom przeznaczeniem Alicji jest pokonanie Smoka, to decyzja o podjęciu tego wyzwania musi należeć do niej.

*White queen: Alice, you cannot live your life to please others. The choice must be yours because when you step out to face that creature, you will step out alone*⁸⁴.

Decyzja o przyjęciu roli wybrańca i zmierzeniu się z mitycznym potworem jest ponad siły Alicji. Dziewczynka ucieka do ogrodów, w których odnajduje Absola, dokonującego przepotwarzania się. Rozmowa pomiędzy nimi jest najistotniejszym momentem całej opowieści, chwilą inicjacji, w czasie której zarówno Absolem, jak i Alicja dostępują przemiany.

Alice: Why are you upside down?

The Caterpillar: I've come to the end of this life.

Alice: You're going to die?

The Caterpillar: Transform.

Alice: Don't go. I need your help. I don't know what to do!

The Caterpillar: I can't help you if you don't even know who are you, stupid girl.

Alice: I'm not stupid! My name is Alice. I live in London. I have a mother named Helen and a sister named Margaret. My father was Charles Kingsley. He had a vision that stretched half-way around the world and nothing ever stopped him. I'm his daughter I'm Alice Kingsley.

The Caterpillar: Alice At Last! You were just as dim-witted the first time you were here. You called it Wonderland as I recall...

*Alice: Wonderland...*⁸⁵

Zatem pod wpływem rozmowy z Absolem Alicja dostępuje inicjacji. Motyw przemiany, najistotniejszy element opowieści mitycznej i kluczowy moment monomitu, w historii o Alicji znajduje swoje rozwiązanie w samookreśleniu się dziewczynki. Poprzez samouświa-

⁸⁴ Ibid., s. 70

⁸⁵ Ibid.

domienie, Alicja uzmysławia sobie zarówno fakt odpowiedzialności za siebie samą, jak i poznaje prawdziwą wartość przeżywanej historii.

Alice: It wasn't a dream at all. It was a memory! This place is real! And so are you. And so is the Hatter.

*The Caterpillar: And the Jabberwocky. Remember, the Vorpal Sword knows what it wants. All you have to do is hold on to it. Fairfarren, Alice. Perhaps, I will see you in another life*⁸⁶.

Samoświadomość, jaką zdobywa Alicja, równoznaczna jest z podjęciem przez nią roli wybawcy uciśnionego świata. Przywdziewa ona zbroję triumfatorki i wraz z całą świtą Królowej oraz wszystkimi jej towarzyszymi udaje się na pole szachowe, na którym ma odbyć się walka pomiędzy nią a smokiem. Konfrontacja dziewczynki ze smokiem przeistacza się w bitwę pomiędzy dwoma przeciwstawnymi sobie armiami uosabiającymi dobro i zło. Potwierdzeniem tezy, że bitwa ta nie jest w gruncie rzeczy walką pomiędzy poszczególnymi osobami, lecz odwiecznym, cyklicznie powtarzającym się konfliktem pomiędzy dobrem a złem, są słowa Jabberwocka:

Jabberwocky: So my old foe, we meet on the battlefield once again.

Alice: We have never met.

*Jabberwocky: Not you, insignificant bearer. My ancient enemy, the Vorpal one*⁸⁷.

Finałowa bitwa kończy się klęską Smoka oraz uwolnieniem świata spod rządów Złej Królowej. Jako bohater mityczny, Alicja wyzwala świat od zła, jednocześnie spełniając zapisaną dla niej przepowiednię. Przeznaczenie bohatera tej opowieści jest jasne. Alicja, aby „obudzić się”, musi wypić krew Jabberwocka, co jednoznaczne jest z myślą, że gdyby nie wypełniła powierzonej jej roli, nie mogłaby powrócić do świata „rzeczywistego”. Choć namawiana przez Szalonego Kapelusznika do pozostania w krainie snu, Alicja decyduje się na powrót do świata, który opuściła, gdyż – jak sama przyznaje – musi odpowiedzieć na pytanie (zaręczyny) oraz zadbać o wiele innych spraw (kwestie rodzinne oraz o interesy jej ojca). Pożegnanie z Kapelusznikiem związane jest z gorzką refleksją, że gdy ponownie powróci do świata snu, nie będzie pamiętać niczego z poprzednich odwiedzin. Alicja wypija krew smoka, dopełniając swojego przeznaczenia w świecie mi-

⁸⁶ Ibid., s. 71.

⁸⁷ Ibid., s. 98.

tycznym, i decyduje się na powrót do rzeczywistości, co jednoznacznie kończy drugi etap mitycznej wyprawy, etap inicjacji.

Alicja w Krainie Czarów – powrót

Powrót do rzeczywistości związany jest z przejściem pomiędzy światami i rozpoczęciem trzeciego, ostatniego etapu mitycznej wędrówki. Alicja powraca do świata, z którego przybyła, w ten sam sposób, w jaki go opuściła – poprzez króliczą norę. Przemiana, której dziewczynka dostąpiła w świecie snu, skutkuje również w świecie rzeczywistym. Decydując sama o sobie, podejmuje się kierowania swoim własnym życiem i nieulegania oczekiwaniom innych ludzi. Alicja odrzuca zaręczyny i, decydując się na kontynuowanie interesów swojego ojca, wyrusza w świat.

Matrix – inicjacja

Głównym bohaterem filmu *Matrix* jest Thomas Anderson, programista komputerowy pracujący w wielkiej korporacji. Jak przystało na bohatera opowieści mitycznej, charakteryzuje się on nieprzeciętnymi cechami. Anderson to samotnik, typ buntowniczy, niepotrafiący wpasować się w ramy społeczne, mimo zatrudnienia w prestiżowej firmie z trudnością udaje mu się dostosować do przyjętych norm. Jednocześnie prowadzi on podwójne życie. W wolnym czasie, pod pseudonimem Neo, zajmuje się hakerstwem, obsesyjnie poszukując informacji na temat ściganego na całym świecie przez policję hakera o kryptonimie Morfeusz. Anderson wierzy, że jest on osobą potrafiącą odpowiedzieć mu na pytanie, czym jest zagadkowa idea Matrixu. Sceną rozpoczynającą bieg wydarzeń mitycznej wyprawy bohatera jest ujęcie, w którym Neo odpoczywa przy biurku komputerowym, kątem oka śledząc przewijające się na ekranie komputera informacje dotyczące Morfeusza. W jednej chwili ekran jego komputera gaśnie i pojawia się na nim treść, której mimo prób wyłączenia, Neo nie może usunąć (jednocześnie zbiega się to z pukaniem do drzwi jego mieszkania).

Wake up Neo.

The Matrix has You.

Follow the white rabbit.

*Knock, knock, Neo*⁸⁸.

Scena ta sygnalizuje rozpoczęcie się wyprawy mitycznej, w świat realny wkracza element świata nierzeczywistego. Neo staje w obliczu sił, których natury nie zna, ich możliwości przekraczają jego rozumowanie, co więcej siły te kierują nim, dają mu wskazówki. Osobą pukającą do jego drzwi jest jego znajomy, który ma odebrać od niego zamówiony nielegalny program. Pomiędzy tymi dwoma bohaterami dochodzi do istotnej rozmowy, w czasie której jednoznacznie ukazany jest rozdzźwięk pomiędzy wewnętrznym poszukiwaniem, którym kieruje się Neo, a brakiem zrozumienia wśród otaczających go osób.

Neo: You ever have that feeling where you're not sure if you're awake or still dreaming?

*Choi: Mm, all the time. It's called Mescaline. It's the only way to fly*⁸⁹.

Neo odmawia uczestnictwa w klubowej imprezie, aby po chwili zgodzić się, gdy tylko dostrzeżę tatuaż ozdabiający łopatkę dziewczyny jego znajomego. Przedstawia on białego królika, symbol o którym Neo został poinformowany za pomocą komputera, a za którym miał podążać. Postać dziewczyny z tatuażem spełnia funkcję zwiastuna wyprawy i choć nie pełni ona istotnej funkcji w strukturze fabularnej, jest potwierdzeniem ingerencji sił spoza świata głównego bohatera. Scena ta rozpoczyna etap, który w terminologii Josepha Campbella nazwany został wezwaniem do wyprawy.

W klubie, w którym odbywa się planowana impreza, Neo nawiązuje rozmowę z nieznaną mu kobietą, która okazuje się osławioną hakerką o kryptonimie Trinity. Zaskoczenie bohatera jest tym większe, że Trinity jest jednocześnie osobą będącą w kontakcie z poszukiwanym przez Neo Morfeuszem. Trinity ostrzega Neo przed niebezpieczeństwem (jest to wyraźne odniesienie do zapowiedzi mitycznych prób), jednocześnie obiecując mu pomoc w odnalezieniu odpowiedzi na pytanie, czym jest Matrix (obietnica nagrody).

Neo: It was you on my computer. How did you do that?

Trinity: Right now all I can tell you is that you're in danger. I brought you here to warn you.

Neo: Of what?

Trinity: They're watching you, Neo.

⁸⁸ L. and A. Wachowski, *The Matrix* [scenariusz filmu], [dokument online]. Dostęp: http://www.dailyscript.com/scripts/the_matrix.pdf link, s. 9.

⁸⁹ *Ibid.*, s. 12.

Neo: *Who is?*

Trinity: *Please, just listen. I know why you're here, Neo. I know what you've been doing. I know why you hardly sleep, why you live alone, and why night after night you sit at your computer. You're looking for him. I know, because I was once looking for the same thing. And when he found me, he told me I wasn't really looking for him. I was looking for an answer. It's the question that drives us mad. It's the question that brought you here. You know the question just as I did.*

Neo: *What is the Matrix.*

Trinity: *The answer is out there, Neo. It's looking for you. And it will find you, if you want it to*⁹⁰.

Postać Trinity jest odpowiednikiem mitycznej postaci przewodnika czy też pomocnika. Jest to pierwsza z kilku postaci, których los związany będzie z wyprawą Neo, jednocześnie jest ona pierwszym z sojuszników głównego bohatera. Trinity określić można mianem przewodnika również dlatego, że dzięki jej staraniom nawiązana zostaje więź pomiędzy dwoma rozdzielonymi światami, światem rzeczywistym a światem mitycznym. Co więcej, staje się ona także łącznikiem pomiędzy Neo a Morfeuszem. Oprócz jednoznacznej funkcji, jaką jest nawiązanie kontaktu pomiędzy Neo a Morfeuszem, czyli roli przewodnika, w tej krótkiej scenie Trinity zdaje się przewodnikiem Neo, potwierdza jego potrzebę poszukiwania, ostrzega go, jednocześnie oferuje swoją opiekę, co w dalszej perspektywie będzie miało duże znaczenie w interpretacji tej opowieści.

Matrix – sprzeciwianie się wezwaniu

Thomas Anderson jest bohaterem, którego uczestnictwo w wyprawie nie jest jedynie dziełem sił wyższych. Treścią życia Neo jest wewnętrzne poszukiwanie. Dąży on do odnalezienia odpowiedzi na temat swojego losu oraz otaczającej go rzeczywistości. Wydaje się zatem, że wyprawa jest jego przeznaczeniem, jednakże, jak zostało przedstawione w pierwszym rozdziale pracy, bohater, mimo przeznaczonego mu losu i sprzyjających okoliczności, może przeciwstawić się wezwaniu do wyprawy⁹¹. Zgodnie z tradycją mityczną, sprzeciwianie

⁹⁰ Ibid., s. 13.

⁹¹ J. Campbell, *Bohater...* op. cit., s. 55.

się wezwaniu prowadzi do zamienienia wyprawy w jej negatyw, i tak też w historii o Neo zasada ta znajduje swoje ucieleśnienie.

Po spotkaniu z Trinity, Neo powraca na pewien czas na tory codziennego funkcjonowania – do podwójnego życia pracownika korporacji oraz hakera. W czasie pracy nieoczekiwanie nawiązuje z nim kontakt poszukiwany przez niego Morfeusz. Zagadkowa postać przez telefon komórkowy wyjawia Neo, że od dłuższego czasu stara się go odnaleźć, co ukazuje postać Morfeusza jako uosobienie sił przeznaczenia, upominających się o bohatera, mimo jego faktycznego braku gotowości do wyprawy.

*Morpheus: I have been looking for you, Neo. I don't know if you are ready to see what I want to show you, but unfortunately, we have run out of time. They're coming for you, Neo. And I'm not sure what they're going to do*⁹².

Pojawienie się pomocy sił nadprzyrodzonych pod postacią Trinity oraz Morfeusza zbiega się z wtargnięciem w życie Neo jego przeciwników. Morfeusz po potwierdzeniu przez Neo gotowości do podjęcia się wyprawy, ostrzega go przed zbliżającym się niebezpieczeństwem pod postacią poszukującej go policji oraz mężczyzn, którzy swoją aparaturą przypominają agentów federalnych, pomaga mu także w próbie ucieczki przed nimi. Neo nie jest jednak gotowy do podjęcia wyprawy. W czasie ucieczki zostaje pojmany, gdyż mimo przewodnictwa Morfeusza sprzeciwia się jego wskazówkom, zawracając ze wskazanej mu drogi, przez co sprowadza na siebie nieszczęście. Zostaje pojmany przez agentów, uosobienie sił przeciwstawiających się dążeniom bohatera. W scenie przesłuchania po raz kolejny zostaje nawiązany kontakt pomiędzy dwoma sferami – rzeczywistością oraz mityczną, ramy obydwu światów przenikają się. Neo zostaje nadprzyrodzoną siłą zmuszony do milczenia oraz wszczepiony zostaje mu nadajnik umożliwiający śledzenie go. Scena ta ukazuje potęgę sił przeciwstawiających się wyprawie, a także nadzwyczajną moc Agenta Smitha, który posiada zdolność zmieniania rzeczywistości według własnych potrzeb. Bohater znajduje się w sytuacji krytycznej. Sprzeciwił się wezwaniu, nie podążył za głosem przewodnika, przez co wpadł w sidła zastawione na niego przez wrogie mu siły. Sprzeciwienie się wezwaniu, nie zawsze jednoznaczne jest z klęską bohatera, częstokroć przychodzą

⁹² L. and A. Wachowski, op. cit., s. 16.

mu z pomocą siły nadprzyrodzone, jego sojusznicy w wyprawie. Dla Neo jedynym ratunkiem staje się pomoc Morfeusza i Trinity. Choć coraz bardziej niepewny swych racji, bohater przystaje na spotkanie z Morfeuszem, przeznaczenie ponownie go do siebie wzywa. Zanim jednak do niego dojdzie, moment samego spotkania poprzedzony jest ponownym sprzeciwieniem się wezwaniu. Neo, nie chcąc podporządkować się zasadom, którymi kierują się osoby mające doprowadzić go przed oblicze Morfeusza, znów postanawia zawrócić z obranej drogi i wysiąść z samochodu, którym podąża na spotkanie. Ponownie też z pomocą przychodzi mu Trinity, która namawia go, aby spotkał się z Morfeuszem, a także usuwa z jego ciała nadajnik, dzięki któremu mogli śledzić go przeciwnicy. Mimo swojego oporu oraz braku zaufania w opiekuńczą moc pomocników, bohater po raz kolejny zostaje uratowany przez chroniące go siły.

Matrix – przekroczenie progu – wkroczenie do brzucha wieloryba

Zgodnie ze schematem monomitu, przeznaczenie upomniało się o bohatera, Neo został wezwany do podjęcia wyprawy, sprzeciwił się jej, przez co stanął w obliczu zagrożenia ze strony sił wrogich wobec jego dążeń. Dzięki pomocy sił opiekuńczych (Trinity) dociera przed oblicze Morfeusza, jego przyszłego pomocnika i przewodnika. Na Neo czeka przekroczenie progu, kolejny etap mitycznej wyprawy. Rozmowa pomiędzy Morfeuszem a Neo prowadzi akcję opowieści w stronę rozwiązania zagadki, która stała się obsesją Neo. Czym jest Matrix? Czym jest rzeczywistość? Jak wyjaśnia Morfeusz, odpowiedź, której poszukuje Neo, nie może zostać przedstawiona słowami, musi doświadczyć jej osobiście. Neo staje w obliczu wyboru: zażyć niebieską pigułkę, symbolizującą ostateczne sprzeciwienie się wezwaniu, dzięki której powróci do codziennego funkcjonowania, czy też czerwoną, która symbolizuje zgodę na podjęcie wyprawy. Jest to istotny moment mitycznej wyprawy. Neo musi sam dokonać wyboru, który zaważy na jego dalszym przeznaczeniu, a co za tym idzie – mitycznym przekroczeniu progu (choć zarówno w *Alicji*, jak i w *Matrixie* nie występuje postać będąca strażnikiem progu, tak charakterystyczna dla innych opowieści mitycznych). Rozmowa pomiędzy bohaterem

a przewodnikiem odsłania również bardzo istotną cechę bohatera, którą jest niechęć wobec poddania się losowi.

Morpheus: Do you believe in fate, Neo?

Neo: No.

Morpheus: Why not?

*Neo: Because I don't like the idea that I'm not in control of my life*⁹³.

Jak zostanie przedstawione w późniejszym etapie analizy, przywiązanie do podejmowania własnych decyzji jest istotnym elementem konstrukcji wewnętrznej bohatera. Cecha ta będzie odróżniała go od innych postaci, paradoksalnie prowadząc go drogą, która została mu przeznaczona.

Faktyczne przekroczenie progu następuje w trakcie symbolicznego procesu wybudzenia (dotknięcie lustra), podczas którego Neo zostaje odłączony od Matrixa, a co za tym idzie, budzi się w inkubatorze. Ten etap przejścia łączy w sobie wiele motywów. Neo opuszcza świat realny i budzi się w świecie mitycznym (przekroczenie progu), po drugie, jego obudzenie się w inkubatorze jednoznacznie jest z symbolem narodzin oraz powrotu do łona, co odnosi się do symbolicznego brzucha wieloryba, w którym Neo budzi się niczym noworodek. Jak już zostało powiedziane, bohater wstępujący do brzucha wieloryba traci swoją tożsamość, opuszcza znany mu świat. Tak też jest w przypadku Neo. Choć jeszcze tego nieświadomy, poprzez odłączenie się od Matrixa Neo powraca do swojej realnej, a co za tym idzie, prawdziwej cielesności, jednocześnie wstępując na drogę, w czasie której stopniowo porzuci swoją dotychczasową tożsamość, Thomasa Andersona.

Poprzez ucieczkę z inkubatora Neo w symboliczny sposób rodzi się ponownie. Porzucając narzuconą mu tożsamość, zamyka pierwszy etap monomitu – oddzielenie. Należy jednakże zwrócić uwagę na fakt, że nie są to mityczne urodziny, które wywodzą się z symbolicznej śmierci. Powrót do brzucha wieloryba w przypadku Thomasa Andersona oznacza faktyczne przekroczenie progu, moment przejścia, lecz nie ponowne narodziny poprzedzone śmiercią, do których dąży opowieść mityczna.

⁹³ Ibid., s. 29.

Matrix – inicjacja

Po przekroczeniu progu Neo staje w obliczu nieznanego. Zgodnie ze schematem monomitu rozpoczyna się dla niego kolejny z etapów, inicjacja, będąca próbami i walkami zmierzającymi do kulminacyjnej konfrontacji, a następnie przemiany. Pierwszą próbą, której poddany jest Neo jest próba zrozumienia czym jest Matrix. Prowadzony przez swojego przewodnika, Morfeusza, bohater poznaje tajemnicę wirtualnej rzeczywistości nazwanej Matrixem i dowiaduje się, że całe jego dotychczasowe życie było iluzją. Jak przyznaje jego przewodnik, próba ta jest jedną z najtrudniejszych dla osób odłączonych od Matrixa, niejedna z nich postradała zmysły, poznając prawdę. Jednocześnie Morfeusz informuje Neo, że przeprowadził go przez tak ciężką próbę, gdyż zmuszony był do tego ze względu na nagłą ich czas. Scena uświadomienia sobie przez Neo, czym jest Matrix, a wraz z tym przewartościowania własnej tożsamości, wiąże się z kolejnym elementem opowieści mitycznej – uznaniem bohatera za wybrańca. Zgodnie z przekonaniem Morfeusza, Neo jest oczekiwanym przez ludzi zbawicielem, który uwolni świat spod jarzma maszyn. Aby móc tego dokonać, Neo przechodzi przez kolejne próby: trening walki, naukę, czym jest Matrix, jakimi zasadami rządzi się ta wirtualna rzeczywistość, jakie ograniczenia narzuca i kim są wrogowie bohatera. Paradoksalnie, poszczególne próby (jak np. skok pomiędzy budynkami) zamiast potwierdzać wyjątkowość bohatera, ukazują go jako wyróżniającego się, lecz normalnego człowieka. Sytuację tę ma odmienić spotkanie Neo z Wyrocznią, przywódczynią ruchu oporu ludzi, postacią będącą odpowiednikiem mitycznej postaci mędrca.

Rozmowa pomiędzy Wyrocznią a Neo utwierdza bohatera w przekonaniu, że nie jest on wybrańcem. W konstrukcji monomitu jest to istotny moment kolejnej z prób oraz – paradoksalnie – potwierdzenia wyjątkowości postaci. Rozmowa z Wyrocznią jednoznacznie ukazuje, że Neo nie jest wybrańcem lub, mówiąc dokładniej, jeszcze nim nie jest.

Oracle: But you already know what I'm going to tell you.

Neo: I'm not the one.

Oracle: Sorry, kid. You got the gift but looks like you're waiting for something.

Neo: What?

Oracle: Your next life, maybe. Who knows? That's how these things go⁹⁴.

⁹⁴ Ibid., s. 73

Otrzymując od Wyroczni potwierdzenie dotyczące swoich przypuszczeń, Neo dowiaduje się o wyborze, którego będzie musiał dokonać.

*Oracle: You're going to have to make a choice. In one hand, you will have Morpheus's life. In the other hand, you will have your own. One of you is going to die. Which one, will be up to you*⁹⁵.

Przepowiednia Wyroczni dotycząca porwania Morfeusza przez agentów oraz wyboru pomiędzy uratowaniem siebie a uwolnieniem przewodnika jest zapowiedzią procesu inicjacji, który Neo będzie musiał przeżyć. Jak już zostało wspomniane, Neo jest osobą, która nie wierzy w przeznaczenie, uważa, że sam kieruje swoim losem, dlatego też wiadomość, którą otrzymuje od Wyroczni jest jednocześnie przepowiednią, jak i rodzajem wiadomości, z którą Neo zgadza się lub nie.

*Oracle: I'm sorry, kiddo. I really am. You have a good soul and I hate giving good people bad news. But don't worry, as soon as you walk outside that door, you'll start feeling better. You'll remember that you don't believe any of this fate crap. You're in control of your own life, remember?*⁹⁶.

Nie wdając się w szczegóły interpretacyjne dotyczące postaci, warto zwrócić uwagę na ten istotny element fabularny, spotkanie z Wyrocznią to bardzo charakterystyczny element opowieści, zarówno w *Matrixie*, jak i w *Alicji*. Jak zostało przedstawione w historii Alicji, spotyka ona larwę motyla, postać, która przepowiada jej przyszłość. Jest mędrcelem w mitycznym świecie i przewodnikiem duchowym, ale nie przewodnikiem w sensie dosłownym, gdyż tę rolę odgrywa Szalony Kapelusznik. Postać Wyroczni zdaje się odgrywać tę samą rolę. Jest mędrcelem, przewodnikiem duchowym, kieruje, wskazuje drogę, lecz nie jest ona wzorcowym przewodnikiem głównego bohatera w sensie dosłownym, nie prowadzi go przez wirtualne przestrzenie Matrixa. Rolę tę pełni Morfeusz.

Zgodnie z przepowiednią Wyroczni, Morfeusz zostaje porwany przez agentów. Po perypetiach związanych ze zdradą Cyphera, Neo wraz z Trinity oraz Tankiem stają w obliczu nierozwiązywalnego konfliktu: samobójczą próbą uwolnienia Morfeusza lub też odłączenia go od Matrixa, a więc uśmiercenia go. Spotkanie Neo z Wyrocznią wraz z niemal jednoczesnym porwaniem Morfeusza to punkt zwrotny w historii bohatera. Neo zawieszony jest pomiędzy iluzoryczną przeszłością, którą częściowo porzucił, oczekiwaniami jego obecnych

⁹⁵ Ibid. s. 74.

⁹⁶ Ibid.

towarzyszy, przepowiednią a swoimi własnymi przekonaniem. W obliczu nawarstwienia się konfliktów wewnętrznych oraz sprzecznych informacji (sytuacja charakterystyczna dla etapu inicjacji, który dąży do kulminacyjnego nagromadzenia się sprzeczności czy też kulminacyjnego pojedynku kontrastów), Neo musi rozpocząć walkę o własny los, określić się w obliczu zagrożenia i podjąć decyzję, którą drogą podąży. Tak jak ma to miejsce w *Alicji*, gdzie porwany zostaje Szalony Kapelusznik, przyjaciel i przewodnik bohaterki, tak też w *Matrixie* Neo podejmuje się niewykonalnego – wydawałoby się – zadania, uwolnienia Morfeusza. Wiedząc o tym, że nie jest on wybrańcem, podejmuje się zadania uwolnienia przyjaciela, będąc świadomym tego, że może w czasie tego zadania stracić życie. Istotny jest tutaj fakt, że nikt poza nim nie wierzy w powodzenie tego przedsięwzięcia. Powraca tutaj cecha charakterystyczna zarówno dla *Alicji*, jak i dla Neo, są to postacie przeświadczone o słuszności własnych decyzji, nie poddające się losowi, starające się stanowić same o sobie.

Tank: Neo, this is loco. They've got Morpheus in a military controlled building. Even if you somehow got inside, those are Agents holding him. Three of them! I want Morpheus back, too, but what you are talking about is suicide.

Neo: I know that's what it looks like, but it's not. I can't logically explain to you why it's not. Morpheus believed something and he was ready to give his life for what he believed. That's why I have to go.

Tank: Why?

Neo: Because I believe in something.

Trinity: What?

Neo: I believe I can bring him back⁹⁷.

Podjęcie decyzji dotyczącej uwolnienia Morfeusza jest więc konfrontacją nie tylko z przeciwnikiem, lecz także z sojusznikami, którzy nie zgadzają się z decyzją bohatera. Jest to punkt zwrotny historii, w którym Neo świadomie podejmuje się wyprawy, co więcej, jak przystało na bohatera mitycznego, jeżeli znajdzie taka potrzeba, jest on gotowy do poświęcenia życia na drodze do osiągnięcia wyższego celu. Wraz z pomocą Trinity, będącej pierwszą z napotkanych na drodze pomocników, Neo wyrusza na drogę wiodącą do kulminacyjnego starcia z jego głównym przeciwnikiem, Agentem Smithem. Zanim dojdzie do uwolnienia prze-

⁹⁷ Ibid., s. 96.

wodnika, Neo musi stawić czoła kolejnym próbom: przedarcia się do budynku oraz stoczenia pojedynku z Agentem Jonesem, podczas którego ujawnia się jego nadzwyczajna umiejętność naginania czasoprzestrzeni w obrębie świata wirtualnego, co wskazuje na fakt, że być może Neo jest wybrańcem. Dopełnieniem tej tezy jest sam fakt uwolnienia Morfeusza oraz uratowanie Trinity. Próba ta ukazuje zarówno Neo, jak i jego współtowarzyszom, że jest szansa na odniesienie zwycięstwa w toczonej przez nich walce, ale, co ważniejsze, zmusza ona Neo do konfrontacji z własną opinią na temat przeznaczenia oraz bycia bohaterem. Dokonuje on rzeczy, wydawałoby się, niemożliwych. Choć nie wierzy w to, że jest wybrańcem, to ścieżka, którą obrał, prowadzi go do konfrontacji, dzięki której uwierzy we własne możliwości oraz w to, że bycie wybrańcem to kwestia wyboru. Dobitnie przedstawia to rozmowa trójki głównych bohaterów filmu, zaraz po uwolnieniu Morfeusza.

Morpheus: Do you believe it now, Trinity?

Neo: Morpheus, the Oracle...she told me –

*Morpheus: She told you exactly what you needed to hear. That's all. Sooner or later, Neo, you're going to realize just like I did the difference between knowing a path and walking a path*⁹⁸.

Jednakże etap, w którym Neo zaczyna wierzyć w możliwość bycia zbawicielem, rozpoczyna się wraz z podjęciem pojedynku z Agentem Smithem. Wbrew oczekiwaniom, Neo zamiast uciekać, staje do walki ze swoim największym wrogiem, próbując uwierzyć w możliwość kierowania swoim własnym losem, mimo nieprzewidywalnych przeciwności losu. Decyzja Neo o podjęciu wyzwania jest dalszym ciągiem procesu przemiany, od Thomasa Andersona, więźnia iluzorycznego świata wirtualnej rzeczywistości, do Neo-wybrańca, któremu przeznaczone jest, aby wyzwolił ludzkość z niewoli maszyn. Konfrontacja pomiędzy Neo a Smithem to kulminacyjny moment etapu inicjacji, konfrontacja dwóch personalizacji dobra i zła. Jest to dalszy ciąg etapu inicjacji, który ujście swe znajduje w definitywnym wyrzeczeniu się przez Neo poprzedniej tożsamości. W scenie, w której Smith stara się zabić Neo pod kołami pociągu metra, Neo wypowiada znaczącą kwestię.

Agent Smith: Do you hear that, Mr. Anderson? That is the sound of inevitability. It is the sound of your death. Good-bye, Mr. Anderson.

*Neo: My name is Neo*⁹⁹.

⁹⁸ Ibid., s. 108.

⁹⁹ Ibid., s. 114.

Mimo chwilowego zwycięstwa, Neo zmuszony jest do salwowania się ucieczką w obliczu potęgi Agenta Smitha, przez co nieświadomie dąży do wypełnienia przeznaczonego mu losu – śmierci z rąk Smitha. Scena zabicia Neo jest zatem ziszczeniem się najważniejszego elementu etapu inicjacji – śmierci głównego bohatera. W filmie śmierć wybrańca została potraktowana dosłownie, nie zaś symbolicznie, jak ma to miejsce w wielu opowieściach mitycznych czy rytuałach przejścia. Neo ginie z rąk swojego przeciwnika, jego linia życia na monitorze w realnym świecie rozpląszcza się. Śmierć jest jednak dopełnieniem przepowiedni Wyroczni, a co za tym idzie, cała droga, którą przebywa Neo na ścieżce do przemiany nie jest jedynie jego wyborem, lecz była z góry przesądzona. Jednakże aby przeznaczenie mogło się wypełnić, bohater ma za zadanie podążać wyznaczoną mu ścieżką nie biernie, tak jak zostało mu to przepowiedziane, lecz aktywnie, jakby wbrew przepowiedni. Zbiega się to z drogą Alicji, która również musi podążać wbrew wszelkim oczekiwaniom i wbrew przepowiadaniem jej losowi, a jednocześnie, zupełnie nieświadomie, kroczyć po ścieżce przeznaczenia. Śmierć bohatera może odwrócić tylko cud i tak też się dzieje w opowieści. Zgodnie z przepowiednią Wyroczni, Neo jest osobą, która posiada dar, ale wciąż na coś czeka. Jedynie wyznanie miłości przez Trinity może dopełnić przeznaczenia, obudzić ze zmarłych bohatera i poprowadzić go do ponownych narodzin, dzięki którym zmartwychwstaje jako wybrańiec. Zgodnie z przepowiednią, ponownie narodzony jako zbawiciel, Neo posiada nadzwyczajną moc, potrafi on wedle własnego życzenia zaginać czasoprzestrzeń, a agenci nie są w stanie go pokonać. W finałowej walce niszczy on emanację Agenta Smitha. Etap inicjacji kończy się wypełnieniem się przepowiedni. Neo dostępuje przemiany na drodze śmierci i zmartwychwstania, zło zostaje pokonane, główni bohaterowie odnajdują miłość.

Matrix – powrót

Ostatni etap monomitu, powrót, przedstawiony został w filmie w sposób pobieżny, lecz istotny. Odnosi się do niego ostatnia scena filmu, w której Neo wygłasza swoisty manifest, będący zapowiedzią zmian, jakich ma dokonać, już nie jako Thomas Anderson, ale jako wybrańiec. Neo powraca zatem do świata Matrixa jako wybawiciel, mesjasz, który, jak przystało na bohatera mitycznego, po uzyskaniu

w ogniu prób nadzwyczajnych mocy, niesie ludzkości przesłanie oraz wyzwolenie z jarzma niewoli. Warte zauważenia jest również przeniesienie wzorca wyprawy ze świata rzeczywistego do świata mitycznego, jak ma to miejsce w opowieści mitycznej. W filmie Neo wyrusza bowiem z świata iluzji do świata rzeczywistego po to, aby jako wybrańiec powrócić do świata snów.

Zarówno *Alicja w Krainie Czarów* jak i *Matrix* w pełni odwzorowują podstawowy schemat monomitu przedstawiony w książce *Bohater o tysiącu twarzy* Josepha Campbella w formule oddzielenie – inicjacja – powrót, uzupełniony o wybrane elementy struktury mitycznej opowieści, jak np. sprzeciwianie się wezwaniu czy symboliczne połąkniecie przez wieloryba. Co więcej, obydwie historie zbudowane są według podobnego schematu fabularnego. Zarówno Alicja, jak i Neo opierają się wezwaniu do wyprawy, aby następnie zostać uczestnikami ciągu wydarzeń mitycznych. Spotykają oni na swojej drodze różnych przedstawicieli sił sprzymierzonych z nimi, jednak w obydwu historiach pojawiają się dwie postacie, których rola (zarówno dla treści, jak i dla struktury opowieści) jest znacząca. Postaciami tymi są figury przewodnika (Morfeusz i Szalony Kapelusznik) oraz mędrca (Wyrocznia, Absol). W obydwu opowieściach wydarza się ta sama sytuacja: bohaterowie zostają rozpoznani przez postacie mędrców jako niewybrańcy. Kolejnym etapem przygody bohaterów jest moment wyboru pomiędzy własnym bezpieczeństwem a podjęciem się wyzwolenia porwanego przez wrogie siły przewodnika. W obydwu opowieściach jest to moment zwrotny, w którym paradoksalnie, gdyż wbrew oczekiwaniom innych osób, zaczyna wypełniać się przeznaczenie bohaterów, a co za tym idzie, odkrywają oni (poprzez indywidualne wybory), że wbrew przepowiedni są bohaterami. Również w obydwu przypadkach kulminacyjny etap inicjacji przypada na finałową walkę pomiędzy wybrańcem a głównym przedstawicielem sił mu wrogich. Zarówno Alicja, jak i Neo, na drodze inicjacji dostępują przemiany i już jako „inne” osoby powracają w obręb świata, który opuściły, dopełniając tym samym swojego przeznaczenia i zamykając cykl opowieści mitycznej.

Nawiązania i tropy kulturowe w filmach *Matrix* i *Alicja w Krainie Czarów*

Matrix jest obrazem zbudowanym z nawiązań oraz odwołań do innych opowieści, zarówno tych, które możemy nazwać opowieściami mitycznymi, jak i innych, nienależących do tego gatunku. Opowieść zawartą w filmie *Matrix* można rozpatrywać z dwóch perspektyw. Pierwsza z nich to szeroko rozumiana perspektywa kulturowa, druga – perspektywa religijna. W pierwszym ujęciu – perspektywie antropologicznej, omijającej sferę mistyczną, wydaje się, że analiza powinna skupić się na racjonalnej próbie osadzenia jej w obrębie kręgu nawiązań kulturowych. Interpretacja religijna odnosiłaby się do tradycyjnego postrzegania historii mitycznej, tzn. z perspektywy historii świętej, mistycznej, poruszającej zagadnienia, które zgodnie ze swoją naturą należą do sfery ezoterycznej, a więc wymagają formy, która pozwoli na przekazywanie ich w sposób niejawni każdego, kto uprzednio nie użyje właściwego klucza interpretacyjnego. Błędem jednakże byłoby rozdzielenie tych dwóch perspektyw. Wydaje się, że ta podwójna perspektywa jest głęboko związana z charakterem opowieści mitycznej jako takiej. Niemożliwe jest całkowite zrozumienie pełnej treści poszczególnych opowieści mitycznych, jak i sklasyfikowanie wszystkich

dziedzin życia, do których się odnosi. Próba analizy obejmuje elementy charakterystyki poszczególnych postaci, co pozwoli na pogłębienie interpretacji wraz z próbą odczytania ich z perspektywy poszczególnych nawiązań kulturowo-religijnych.

Dino Felluga w swoim tekście *Matrix: postmodernistyczny paradygmat czy poza?* zmierza do odniesienia fabuły filmu do myśli Jaquesa Lacana. Autor tekstu zauważa, że *Matrix* jest analogiczny do pojęcia ideologii w postmodernistycznym sensie, tzn. tworząc „rzeczywistość” nadaje światu strukturę zależną nie tylko od praw, lecz także od języka.

Z tego powodu, jak mówi Jaques Lacan (...) „rzeczywistość jest niemożliwością”. Jest ona, zgodnie z definicją Lacana, poza językiem, a stąd poza zdolnością do przedstawiania, chociaż nie przestaje zaburzać działania ideologii, ponieważ przypomina nam o jej sztuczności. Jak mówi Morfeusz „Przyszedłeś bo coś wiesz. Nie potrafisz wytłumaczyć, co to takiego, tylko to czujesz. Czuleś to przez całe życie. Czuleś, że ze światem coś jest nie w porządku. Nie wiesz co, ale tkwi to jak zadra w twoim umyśle i doprowadza Cię do obłądki.” Według postmodernistów ta zadra „rzeczywistości” siedzi w każdym z nas i powoduje, że podważamy nasze ideologie, ale z definicji pozostaje poza językiem¹⁰⁰.

Podążając tropem Lacanowskiego ujęcia rzeczywistości jako niemożliwej do pełnego poznania, można wysnuć wniosek, że takie postrzeganie rzeczywistości przynależy jedynie do świata Matrixa oraz osób w nim uwięzionych, nie zaś do ludzi, którzy są gotowi odłączyć się od halucynacji. Oznaczałoby to w praktyce uznanie podwójnej natury świata, czyli świata iluzji rzeczywistości odnoszącej się do sfery języka, oraz rzeczywistości nietkniętej przez język czy kulturę.

Sekwencja, w której nagle upłynnione lustro zalewa Neo, jest wizualnym przedstawieniem Lacanowskiej regresji poza „symboliczny porządek” naszych ideologii, poza „stadium lustra”, jakie według Lacana daje najpierw wyidealizowany obraz naszej własnej osoby („mentalną projekcję naszej cyfrowej jaźni”, jak mówi Morfeusz), a później samej rzeczywistości¹⁰¹.

Wyzwolenie się z niewoli Matrixa równoznaczne byłoby z wydostaniem się poza obręb wpływów kultury, społeczeństwa oraz wewnątrz-

¹⁰⁰ D. Felluga, *Matrix: postmodernistyczny paradygmat czy poza?* [w:] *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix*. Pod. red. G. Yeffeth, Gliwice 2003, s. 88.

¹⁰¹ *Ibid.*

nych uwarunkowań. Taki rodzaj percepcji dostępny byłby jedynie dla tych, którzy porzucając stare wzorce postrzegania (zmysły, tożsamość, język) są w stanie przebić się przez postmodernistyczną sieć zależności i dostać się do samego sedna rzeczywistości, co w języku filmowym oznaczałoby odłączenie się od Matrixa. Pogląd ten wydaje się jednak nie w pełni uzasadniony, czego najlepszym dowodem jest wątpliwość, którą zasiewa sam autor. Pomimo uwolnienia się z Matrixa bohaterowie wciąż egzystują w obrębie mechanizmów instynktownych, które zaprogramowane zostały przez Matrix. Przykładem tego mechanizmu jest postać o pseudonimie Mysz oraz szczególny związek, który łączy go z programem komputerowym generującym postać kobiety w czerwieni – uosobienie fantazji erotycznej tego bohatera: *Mysz mógł przenieść kobietę w czerwieni ze swej pamięci, która uformowała się jeszcze wtedy, gdy była częścią Matriksa, co oznacza, że nadal nawet w swoich fantazjach, jest uzależniony od symulowanej rzeczywistości Matriksa. Można zatem powiedzieć, że po tym, gdy został „uwolniony”, Matrix wciąż ma nad nim władzę*¹⁰².

Uzasadniona zdaje się zatem teza, że uwolnienie się z niewoli symulacji komputerowej, czy też (nie odnosząc się do materii filmowej, lecz symboliki, do której film nawiązuje) dotarcie do rzeczywistości wydaje się kwestią wątpliwą czy wręcz niepokojąco niepewną. W filmie pomiędzy wierszami przedstawione są również inne elementy, które wskazują na wątpliwe zwycięstwo bohaterów. Zastanawiająca jest scena ukazania prawdy dotyczącej realnego świata, gdyż odbywa się ona nie w rzeczywistości, lecz w Konstrukcie – programie szkoleniowym będącym odpowiednikiem Matrixa, z tą różnicą, że kontrolowany jest on przez Morfeusza oraz jego pomocników. Czy Morfeusz jest „realny”? Czy jest szalony? Choć nie w sposób jawny, bracia Wachowscy zdają się przemycać tego typu pytania.

Przedstawiając „realność” poprzez „Konstrukt”, wywołują wiele innych pytań dotyczących decyzji podczas filmowania. Na przykład okręt Nabuchodonozor, który jakoby przebywa w rzeczywistości, nazwano imieniem wielkiego króla Babilonii (w latach 605-562 przed Chr.) nekankanego proroczymi snami prowadzącymi w końcu do szaleństwa. Morfeusz, który oświadcza, że chce dać Neo szansę obudzenia się ze snu, nosi imię boga snów w mitologii greckiej, opisanego w księdze jedenastej

¹⁰² Ibid., s. 91.

Metamorfoz Owidiusza jako mistrza w naśladowaniu i podszywaniu się pod ludzi. Tak więc bohaterowie rodem z rzeczywistości są w filmie ambiwalentni, co nasuwa przypuszczenie, że nie wszystko z tym światem (rzeczywistym) jest w porządku¹⁰³.

Twórcy filmu poprzez subtelne sygnały zdają się zadawać kolejne pytania. Czy możliwe jest uwolnienie się z Matrixa? Czy istnieje jeszcze rzeczywistość poza rzeczywistością wirtualną? Czy „to” już na pewno nie jest Matrix? Choć cała fabuła toczy się bez bezpośrednich znaków świadczących o wątpliwościach dotyczących tego, czy bohaterowie naprawdę zostali odłączeni od symulacji komputerowej, to właśnie postać fanatycznie wierzącego w ideę rewolucji Morfeusza zdaje się te wątpliwości personifikować. Poczynając od imienia przewodnika głównego bohatera, a kończąc na jego bezwarunkowym poddaniu się wskazówkom Wyróznicy, Morfeusz wydaje się najtragiczniejszą postacią w całej historii. Statek, którego kapitanem jest Morfeusz, znajduje się w „rzeczywistości”, lecz czy jego nazwa może być przypadkowa? Postać Władcy Snów dowodzącego statkiem, którego imię pochodzi od króla-szaleńca, zdaje się jeszcze jednym tropem w labiryncie interpretacji. Słowa Morfeusza na chwilę przed tym, jak Neo zostanie oswobodzony z okowów Matrixa, zdają się być mieczem obosiecznym. Potwierdzają istnienie Matrixa i jednocześnie poddają w wątpliwość przekonanie, że ucieczka jest możliwa.

Morpheus: Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real? (...) What if you were unable to wake from that dream, Neo? How would you know the difference between the dream world and the real world?¹⁰⁴.

Zatem czy bohaterowie nigdy nie obudzili się z Matrixa? Czy dowodzi nimi Władca Snów snujący wizję uwolnienia się z Matrixa, a rzeczywistość przemierzają na statku Szaleństwo? Ponownie powraca pytanie, czy możliwe jest dotarcie do rzeczywistości?

Refleksja nad istotą świata „rzeczywistego” w filmie *Matrix* wydaje się zbieżna z ideami współczesnej filozofii. W pierwszej scenie, w której pojawia się główny bohater filmu, Thomas Anderson, ukazane jest, jak wydobywa on ze schowka nielegalne oprogramowanie, zapisane na dyskach CD. Schowkiem tym okazuje się książka, w której wycięto stronicę, zaś tytuł książki to *Symulakry i symulacje* Jeana Baudrillarda.

¹⁰³ Ibid., s. 82.

¹⁰⁴ L. and A. Wachowski, op. cit., s. 31.

Ten prosty trop wskazujący na odwołania do tego francuskiego filozofa nie jest jedynym, który napotykaemy w filmie. Morfeusz, wprowadzając Neo w arkana wiedzy na temat Matrixa, używa określenia „pustynia rzeczywistości”¹⁰⁵, będącego bezpośrednim cytatem i zapożyczeniem idei z wyżej wymienionej książki. W scenopisie do filmu związek z teoriami Baudrillarda jest przedstawiony dosłownie. W scenie dziejącej się w Konstrukcie – programie imitującym rzeczywistość Matrixa, Neo zostaje wprowadzony przez Morfeusza w ideę świata wirtualnego oraz dowiaduje się prawdy na temat realnego świata. Choć kwestia ta finalnie nie została wprowadzona do filmu, jednoznacznie wskazuje ona na inspirowanie się przez twórców filmu postmodernistycznymi ideami francuskiego myśliciela.

*Morpheus: You have been living inside a dreamworld, Neo. As in Baudrillard's vision, your whole life has been spent inside the map, not the territory*¹⁰⁶.

Jednakże czy teorie Baudrillarda mają znaczący wpływ na kształt filmu i czy pokrywają się one z ideami, wokół których krąży fabuła filmu? Czy Matrix rzeczywiście jest „pustynią rzeczywistości”? Na to pytanie nie da się odpowiedzieć w sposób jednoznaczny. Choć Baudrillard wielokrotnie odcinał się od jakichkolwiek związków z filmem, uznając, że twórcy *Matrixa* nie rozumieją jego teorii i nie jest ona tożsama z obrazem¹⁰⁷, część badaczy odnajduje w filmie wpływ jego idei. Dino Felluga, jak sam przyznaje, stara się przedstawić ten obraz z głębszej perspektywy.

*Zamierzam polemizować z tymi krytykami, którzy uznali Matrixa za pseudointelektualny pretekst do przedstawienia przemocy (...) i będę próbował wykazać, iż Wachowscy chcą pozostać wierni teoriom Baudrillarda, nawet jeżeli wydaje się, że im przeczą*¹⁰⁸.

„Symulaty” poprzedzają każdy nasz kontakt z „rzeczywistością”, a przez to ją definiują i stąd wziął się zwrot Baudrillarda „korowód symulatów”. *Matrix* doskonale egzemplifikuje tę ideę przez literalizację: ludzie przyłączeni do programu symulacyjnego poznają fakty swojej kultury i „rzeczywistości” jedynie za pośrednictwem tego programu

¹⁰⁵ Zob. cyt.: “The desert of the real” [w:] Ibid. s. 39.

¹⁰⁶ Ibid., s. 39.

¹⁰⁷ Zob. A. Lancelin, [Rozmowa z Jeanem Baudrillardem], “Le nouvel Observateur”, n°2015, [dokument online]. Dostęp: http://web.archive.org/web/20080113012028/http://www.empyree.org/divers/Matrix-Baudrillard_english.html

¹⁰⁸ D. Felluga, op. cit., s. 81.

komputerowego, gdyż rzeczywistość, na której program ten początkowo się opierał, przestała istnieć. Zatem w dość dosłownym sensie „terytorium przestało poprzedzać mapę ani jej nie przetrwało. Ludzie zawsze znali tylko mapę albo model¹⁰⁹.

Jak zauważa Felluga, interesującym przykładem zastosowania tej idei w filmie jest refleksja na temat jedzenia. W czasie rozmowy z Agentem Smithem, Cypher delektuje się kolacją, jednocześnie snując przemyślenia na temat pożywienia, jego znaczenia i istoty.

Cypher: You know, I know that this steak doesn't exist. I know when I put it in my mouth, the Matrix is telling my brain that it is juicy and delicious. After nine years, do you know what I've realized? Ignorance is bliss¹¹⁰.

Refleksja Cyphera zbiega się z przemyśleniami innej postaci, Myszy, w czasie wspólnego posiłku na statku, już w świecie rzeczywistym.

Scena posiłku na pokładzie Nabuchodonozora jest podkreśleniem faktu, że nawet na rozumienie przez ludzi czegoś tak wyraźnie „realnego” jak smak wpływają symulaty, ponieważ nie wiemy na pewno, jak poszczególne smaki mają się do tego, do czego z pozoru się odnoszą. Kiedy Switch mówi do Myszy, że „właściwie” nigdy nie jadł kaszki dla dzieci, więc nie może wiedzieć, czy to co je, smakuje jak kaszka dla dzieci, Mysz odpowiada: Właśnie o to mi chodzi. Właściwie skąd maszyny wiedzą naprawdę, jak smakowała porcja Tasty Wheet? A może się pomyliły, może to, co uważam za smak Tasty Wheet, naprawdę było smakiem owsianki albo tuńczyka? Pomyśl o innych rzeczach. Weźmy na przykład kurczaka. Może maszyny nie wiedziały, jak powinien smakować kurczak i dlatego teraz kurczak jest właściwie bez smaku?¹¹¹.

Według Dino Fellugi w świecie Matrixa model zastępuje rzeczywistość nawet na poziomie zmysłowym, nie jest możliwe odkrycie „prawdziwego” smaku poszczególnych potraw, model zatem nie tylko zastępuje rzeczywistość, ale staje się modelem samym w sobie, znakiem, który nie odnosi się już do rzeczywistości, lecz do siebie samego. Nie jesteśmy w stanie odnaleźć „rzeczywistego” smaku potraw, gdyż nie odnoszą się one do rzeczywistości – prawdziwe smaki nie istnieją, gdyż nie ma już żadnej relacji pomiędzy światem Matrixa a rzeczywistością. Mimo wyraźnego echa próby zaanektowania my-

¹⁰⁹ Ibid., s. 83.

¹¹⁰ L. and A. Wachowski, op. cit., s. 61.

¹¹¹ D. Felluga, op. cit., s. 84.

śli Baudrillarda na potrzeby filmu, twórcy *Matrixa* przeinaczają jego myśl w kluczowej kwestii, uznając, że mimo braku dostępu do świata rzeczywistego, on istnieje. Baudrillard uznaje zaś, że dostępu do rzeczywistości nie można mieć, gdyż jako taka przestała ona istnieć.

*Matriks upraszcza Baudrillarda. Simulacra and simulation słusznie lub nie głosi, że poza symulacją nie ma żadnego świata, żadnej podstawowej rzeczywistości, którą można by odzyskać. Rzeczywistość przemieniała. „Faktycznie nie jest to już rzeczywistość, bo żadne wyobrażenie już jej nie zawiera. Jest to hiperrzeczywistość”. Zamyśl Wachowskich w Matriksie bardziej przypomina dziewiętnastowieczną powieść romantyczną z podziałem na dwa światy: fałszywy świat pozorów, który przesłania lub ukrywa świat prawdziwy. Gdy rozwiejemy iluzję, znajdziemy się w prawdziwym świecie. Jest to stare rozróżnienie pomiędzy przejawem i rzeczywistością*¹¹².

Mimo ambicji twórców *Matrix* nie jest przełożeniem myśli Jeana Baudrillarda – w filmie możemy odnaleźć jedynie nawiązania do głoszonych przez niego idei. Warto przyjrzeć się, jak *Matrix* odwołuje się do tradycji wierzeń mistycznych, gdyż jak zauważa James L. Ford:

*Matrix, mieszając metafory zaczerpnięte z chrześcijaństwa, buddyzmu, mitologii greckiej, a nawet technologii cyfrowej, jest mitologicznym ujęciem egzystencjalnej kondycji ludzkiej*¹¹³.

W filmie odnaleźć można wielokrotne odniesienia do tradycji wierzeń żydowskich i chrześcijańskiej myśli apokaliptycznej. Thomas Anderson zostaje uznany przez Morfeusza za Wybrańca, oczekiwanego przez ludzi wybawiciela, który wznieci powstanie przeciw ciemnościom, maszynom. Idea ta zbliżona jest do starożytnej tradycji izraelskiej, w której oczekiwano przybycia wielkiego Mesjasza, będącego jednocześnie przywódcą wojskowym, który przywróci dawną chwałę Izraela i pokona jego wrogów.

*Neo jest pod wieloma względami bliższy zbrojnemu mesjaszowi, jakiego oczekiwał Izrael niż soteriologicznej roli, jaką pełnił Jezus*¹¹⁴.

Wskazuje na to również nawiązanie do Syjonu, w filmie ostatniego miasta ludzi, którzy wyczekują Wybrańca, który uwolni świat od tyranii maszyn. Według tradycji biblijnej Syjon ma być ziemią obiecaną, którą zapowiada Jahwe uciemżonemu ludowi Mojżeszowemu. Czy

¹¹² Ibid., s. 111

¹¹³ J. L. Ford, *Buddyzm, mitologia i Matrix* [w:] *Wybierz czerwoną...* op. cit., s. 140.

¹¹⁴ P. Fontana, *Poszukiwanie Boga w Matrix* [w:] *Wybierz czerwoną...* op. cit., s. 175.

w związku z tym Neo może być uznawany za chrześcijańskiego zbawcę? Paul Fontana uznaje, że tak.

Ową domniemaną postać chrystusową spotykamy w drugiej scenie filmu. (...) Choi dziękując Neo, mówi: „Alleluja! Jesteś moim zbawcą, człowieku. Moim własnym Jezusem Chrystusem!”. Słyszymy nawet wzmiankę o sekrecie mesjańskim u Marka¹¹⁵. Neo ostrzega Choi, by nikomu nie mówił o transakcji, na co ten odpowiada: „Tak wiem. To się nie stało. Ty nie istniejesz”. Scena ta z pewnością wskazuje mesjański sens postaci Neo¹¹⁶.

Mimo tak jednoznacznej oceny postaci Neo, warto skonfrontować opinię Fontana z faktem, że przez większą część filmu nie jest wiadome, czy Neo jest czy nie jest wybrańcem, przez co tak jednoznaczne postrzeżenie tej sceny wydaje się mało przekonujące.

Jednak przed wspomnianym, przełomowym potwierdzeniem, że Neo jest Jedynym, pojawia się czytelna aluzja do wskrzeszenia Łazarza. Gdy Morfeusz zostaje pojmany, Neo uświadamia sobie, że prorocstwo Wyroczeni się spełnia i rusza Morfeuszowi na ratunek, który okazuje się najbardziej dramatyczną i ekscytującą sceną akcji w filmie. W trakcie tej sceny Morfeusz jest zamknięty w pokoju w długim i wąskim jak pieczara, w której pochowano Łazarza. Neo zjawia się w helikopterze, żeby ratować Morfeusza, który nieomal zapadł w śpiączkę. Rozkaz Neo: „Morfeuszu wstań! Wstań!” jest echem rozkazu Jezusa: „Łazarzu, wyjdź na zewnątrz”. W obydwu wypadkach siła, którą promieniują sprawcy aktu zbawienia (Neo i Jezus), budzi z grobów dwóch ludzi, obaj wychodzą na zewnątrz ze związanymi nogami i rękami¹¹⁷.

Jednak najistotniejszą paralelę pomiędzy postacią Jezusa a Neo jest kwestia tajemnicy śmierci i zmartwychwstania. Śmierć z rąk Agenta Smitha w czytelny sposób odwołuje się do tradycji chrześcijańskiej.

Przy wejściu do pokoju Agent Smith strzela do Neo, który pada i umiera. Wyraźne miejsce przeznaczone na ekranie dla liczby „303” powinno zwrócić uwagę każdego widza, który zna Nowy Testament i jest świadom znaczenia, jakie w Ewangeliach ma liczba trzy. Ponieważ z punktu widzenia scenariusza nie jest możliwe, by Neo nie żył przez trzy dni, film odwołuje się do tej obrazowej wskazówki, żeby zaznaczyć

¹¹⁵ Większość biblistów uznawało, że Jezus nie chce być utożsamiany z Mesjaszem, gdyż stara się uniknąć miana, które ludowa wyobraźnia w żydowskim oczekiwaniu mesjanistycznym łączyła z mesjaszem wojującym. Zob. P. Fontana, op. cit., s. 176.

¹¹⁶ P. Fontana, op. cit., s. 176.

¹¹⁷ Ibid. s. 177.

*sens takiej chwilowej śmierci. Ale, jak w Ewangeliach, ta śmierć to jeszcze nie koniec, bo w chwilę później Neo wraca do życia*¹¹⁸.

Interesującym wydaje się również fakt, że we wszystkich Ewangeliach to kobiety znajdują pusty grób, zaś motyw Piety ukazuje Marię trzymającą w objęciach ciało Jezusa. W filmie motyw ten personifikuje postać Trinity, która w czasie finałowego pojedynku, w realnym świecie zajmuje się ciałem Neo i jest tą, która obejmuje jego ciało w czasie, gdy ten umiera.

Próba porównania innych postaci z ich ewangelicznymi odpowiednikami przynosi różnorakie skutki. Porównanie Trinity do Marii Magdaleny, choć interesujące, wydaje się mimo wszystko nieuzasadnione. Prześledzenie opowieści nie przynosi również odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób jej imię nawiązuje do tradycji chrześcijańskiej (w filmie nie występują także odniesienia do hinduistycznej świętej trójcy – Trimutri).

Również niejednoznacznie przedstawia się postać Morfeusza. W filmie charakter tej postaci ulega zmianie, w scenie jego uwolnienia, jak już zostało wspomniane, przypomina on postać Łazarza. Przypuszczać jednak można, że postać grana przez Laurence'a Fishburne'a odnosi się raczej do osoby Jana Chrzciciela. Chociaż relacja pomiędzy Neo a Morfeuszem przypomina raczej relację mistrz – uczeń, to odnaleźć możemy w niej cechy świętej relacji pomiędzy Jezusem Chrystusem a Janem Chrzcicielem. Jak zauważa Read Mercer Schuchardt:

*W czasie drugiej rozmowy Neo z Morfeuszem, tuż po przesłuchaniu, Morfeusz ujawnia swoją rolę Jana Chrzciciela, mówiąc: „Ty szukałeś mnie przez kilka lat, ja szukałem ciebie przez całe życie”*¹¹⁹.

Jednakże to nie jedyna kwestia, która zwraca uwagę na powiązania pomiędzy Morfeuszem a Janem Chrzcicielem. Cytując Ewangelię Jana:

*Nazajutrz widzi on Jezusa, nadchodzącego ku niemu, i mówi: Oto baranek Boży, który gładzi grzechy świata. To jest ten, o którym powiedziałem: po mnie przyjdzie mąż, który mnie przewyższył godnością, gdyż był wcześniej ode mnie (Jan 1: 29-30)*¹²⁰.

¹¹⁸ Ibid., s. 183.

¹¹⁹ R. M. Schuchardt, *Czym jest Matrix? [w:] Wybierz czerwoną...* op. cit., s. 12.

¹²⁰ *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Poznań-Warszawa 1990, s. 1217.

Choć ze wszystkich bohaterów filmu *Morfeusz* jest osobą najbardziej poważaną i uznawaną za najwyższy autorytet, to mimo wszystko wyraża on szczególnie szacunek wobec Neo, uznając go za wyczekiwanego przez wszystkich Mesjasza *tego, który był wcześniej od niego*, gdyż jako pierwszy wyswobodził się z Matrixa i powraca jako zapowiadany wybawca – zbawiciel.

Innym jednoznacznym tropem ewangelicznym jest postać Cyphera. Zdaje się on odwzorowywać postać Judasza, ewangelicznego zdrajcy. Obaj spiskują wobec swoich towarzyszy, Judasz z arcykapłanami, Cypher z reprezentantami sztucznej inteligencji. Obaj za swoją zdradę otrzymują zapłatę: Judasz – trzydzieści srebrników, Cypher - obietnicę ponownego podłączenia do Matrixa i zapowiedzi dostatniego życia w niewiedzy. Jednakże i w tym wypadku nie jest to nawiązanie jednoznaczne, gdyż Judasz zdradził Jezusa Chrystusa, co w filmie odzwierciedlone powinno zostać przez wydanie w ręce Agentów osoby Neo, a nie Morfeusza.

W związku z analizą filmu przez pryzmat wierzeń judaistycznych i chrześcijańskich nasuwa się jednocześnie pytanie, czy w filmie odnajdujemy obraz Boga? W *Matrixie* nie występuje personifikacja postaci Boga, nie zostaje nawet poruszony temat jego istnienia. Przyczyną takiego rozwiązania zdaje się charakter samej opowieści. Zgodnie z tradycją mityczną opowieść o Neo jest historią o odnalezieniu bóstwa w sobie, o iluminacji, dzięki której bohater odkrywa swoje boskie pochodzenie. Realizacja tego procesu jest przeciwieństwem kwintesencją opowieści mitycznej, odnalezienia swojej prawdziwej tożsamości. Proces ten ukazywany jest w filmie w kilku etapach.

Tuż przed ponownymi narodzinami Neo odwraca się i widzi słuczne lustro, w którym pęknięcia znikają, gdy na nie patrzy. Neo ma zacząć podróż w głąb własnej jaźni lub psyche, a metaforą pękniętego zwierciadła świata posługiwali się już Huxley i inni. Neo wyciąga rękę i dotyka lustra, które staje się całe, co przypomina Pierwszy List do Koryntian 13: 12: „Teraz widzimy jakby w zwierciadle, niejasno; wtedy [zobaczymy] twarzą w twarz”. Lustro zamienia się w ciecz i zalewa przetyk Neo, co potwierdza, że podróż będzie prowadzić w głąb¹²¹.

Podróż, którą przebywa Neo, tożsama jest z podróżą wewnętrzną, odkrywaniem poszczególnych pokładów samego siebie. Odłączenie

¹²¹ R. M. Schuchardt, op. cit. s. 13.

od Matrixa równoznaczne jest z etapem wewnętrznej wędrówki, jednocześnie odnoszącej się do przemiany, o której mówił Jezus przekonując, że aby dostać się do krainy niebieskiej, człowiek musi stać się niczym dzieckiem.

Aby dzielić z Morfeuszem i Trinity doświadczenie prawdziwej rzeczywistości, Neo musi narodzić się po raz drugi. Gdy jest podłączony do aparatury w scenie inicjacji, Cypher mówi: „Trzymaj się Dorotko, bo właśnie znika Kansas”. Postać grana przez Reevesa dosłownie budzi się na nowo podczas wyraźnie pokazanych urodzin z biotechnicznego łona, które wypływa go jak nowo narodzone dziecko: pozbawione włosów, niewinne i patrzące oczami rozszerzonymi przez strach¹²².

Wraz z rozwojem akcji Neo zbliża się do finału opowieści, własnej śmierci i iluminacji, po drodze zdobywając kolejne etapy samoświadomości i pełni własnego istnienia.

Pod koniec filmu ma już wyraźnie określoną tożsamość, gdy mówi: „Nazywam się Neo” do swego arcywroga, Agenta Smitha, tuż przed tym, jak „zabija” go na stacji kolei podziemnej. Przez wybór swojej cyfrowej tożsamości odrzuca wszystko, co osiągnął jako programista; pokazuje tym, iż teraz już wie, że „Matrix nie powie ci, kim jesteś”¹²³.

Historia o Neo nie jest zatem historią o bohaterze prowadzonym przez judeochrześcijańskiego Boga, lecz zdaje się historią o Bogu wcielonym.

Chyba najistotniejszym i najczęściej poruszonym przez twórców filmu tematem jest kwestia natury rzeczywistości. Pytanie Neo, czym jest i jak naprawdę wygląda rzeczywistość zbiega się nie tylko z dociekaniem współczesnych filozofów, lecz także z tradycją buddyjską, w której głównym celem wyznawcy jest dotarcie do jądra rzeczywistości.

Buddyjskie paralele w Matriksie są liczne. Rzecz jasna, fundamentalnym problemem jest problem umysłu. Sam Matrix jest analogiczny do samsary, iluzorycznego świata, który nie jest rzeczywistością, jaką się wydaje. Morfeusz mówi do Neo, że „Matrix jest wszędzie, otacza nas ze wszystkich stron nawet tu, w tym pokoju. Możesz go zobaczyć w oknie albo na ekranie telewizora. Czujesz go, gdy idziesz do pracy albo do kościoła, albo gdy płacisz podatki. To jest świat, który postawiono ci przed oczami, żebyś nie widział prawdy”. Innymi słowy, fundamental-

¹²² Ibid.

¹²³ Ibid., s. 21

*nym problemem jest ignorancja w odniesieniu do prawdziwej natury rzeczywistości. Morfeusz powie później, że uwarunkowane „przywiązanie” do tej iluzorycznej rzeczywistości nie pozwala oderwać się od niej wielu ludziom, którzy osiągnęli pewien wiek*¹²⁴.

Zastanawiające jest stwierdzenie Morfeusza na temat niemożności uwolnienia niektórych (większości?) ludzi z iluzji Matrixa. W tradycji buddyjskiej możliwość dostąpienia w życiu Oświecenia zależna jest od karmy, przyczynowo-skutkowego ciągu zdarzeń, który w zależności od naszego postępowania kreuje nasze przyszłe wcielenia, a co za tym idzie, pozwala zbliżyć się do osiągnięcia Oświecenia lub też oddalić się od niego. Myśl ta byłaby zgodna z fabułą filmu tym bardziej, że pojawia się w nim idea reinkarnacji. Wyrocznia uznaje, że Neo nie jest Wybrańcem, dodaje jednak, że być może oczekuje na kolejne wcielenie. W innej scenie, w czasie rozmowy pomiędzy Morfeuszem a Neo, pojawia się kolejne nawiązanie do idei reinkarnacji, gdy Morfeusz mówi, że człowiek, który jako pierwszy uciekł z Matrixa, powróci jako Wybrańiec.

Zatem pojawienie się nowego Wybrańca, cyfrowego odpowiednika Buddy, związane jest jednoznacznie z ideą karmy oraz kolejnych wcieleń, które czekają na bohaterów tej opowieści. Według Jamesa L. Forda, idea karmy odnosi się również do sytuacji i kondycji gatunku ludzkiego oraz wojny, którą prowadzą oni z maszynami obdarzonymi sztuczną inteligencją.

*W filmie jasno widoczny jest wymiar karmy w tym sensie, że ludzie znaleźli się zasadniczo w sytuacji, którą stworzyli sami. Morfeusz stwierdza, że ludzie zawsze w życiu byli zależni od narzędzi. Sztuczna inteligencja, która rządzi Matriksem i włada ludzkością, jest własnym dziełem ludzkości. Co więcej to ludzkość zniszczyła świat, próbując pokonać AI przez odcięcie dopływu światła słonecznego, niezbędnego maszynom jako źródło energii. Rzecz w tym, że sztuczna inteligencja nie powstała samodzielnie, ani nie jest żadną „złą mocą” istniejącą od zarania dziejów. W sensie karmy jest ona wynikiem przeszłych działań*¹²⁵.

Kolejnym elementem buddyjskim w opowieści o Neo jest kwestia treningu, który przechodzi on na drodze do stania się Wybrańcem. Przypomnijmy, że istotną częścią tradycji w ósmiorakiej drodze bud-

¹²⁴ J. L. Ford, op. cit., s. 151.

¹²⁵ Ibid.

dyzmu jest medytacja i koncentracja umysłu¹²⁶. Należy zapanować nad umysłem, który w automatyczny sposób zniekształca rzeczywistość oraz przypisuje trwałość i samoistność rzeczom ostatecznie „pustym”.

Medytacja jest sposobem, by tak rzec, „przeprogramowania” umysłu, tak aby postrzeganie rzeczywistości było zgodne z tym, jaki świat jest. Proces treningu Neo tworzy wspaniałą analogię do tej w istocie „umysłowej” przemiany. Jego umysł jest dosłownie reprogramowany, tak, że jak bodhisattva Neo jest w stanie wkroczyć do Matriksa (tj. sam-sary) ze wielokrotnioną zdolnością do opanowania i postrzegania. Innymi słowy, proces treningu Neo jest medytacją w cyber-technologicznej wersji¹²⁷.

Bardzo dobrym przykładem potwierdzającym ten wątek interpretacyjny opowieści jest scena, w której Morfeusz mówi do Neo, że musi uwolnić swój umysł i dopiero wtedy spróbować dokonać skoku pomiędzy budynkami. Sukces takiego przedsięwzięcia potwierdziły, że Neo uwolnił się z uwarunkowań umysłu i jest w stanie niczym Budda dowolnie wpływać na rzeczywistość.

Bardzo charakterystyczny wydaje się również tryb życia bohaterów żyjących na statku. Jasno określone reguły, przypisane zadania, surowy, ascetyczny tryb życia – wszystko to przypomina reżim panujący w klasztorach buddyjskich. Nie bez powodu scena zdrady ze strony Cyphera odbywa się w czasie wystawnej kolacji, przeciwstawiając się obrazowi skromnego życia, od którego ta postać chce uciec. Ciekawe wydają się także postacie dzieci zebrane w mieszkaniu Wyrocni. Zarówno Budda, jak i ludzie zaawansowani w sztuce jogi, według tradycji buddyjskiej obdarzeni są wyjątkowymi mocami: mogą dowolnie przekształcać i wykorzystywać przedmioty, mogą pojawiać się w różnych miejscach równocześnie¹²⁸. W filmie osobami, które posiadają te nadnaturalne moce są młodzi kandydaci na wybrańca w mieszkaniu Wyrocni. Część z nich medytuje, inni podnoszą siłą woli drewniane klocki. Postacie te przypominają kogoś w rodzaju młodych mistrzów jogi, ludzi na drodze do osiągnięcia oświecenia. Szczególną postacią jest mały chłopiec siłą skupienia wyginający łyżki, który przeprowadza z Neo szczególną rozmowę na temat natury rzeczywistości. Chło-

¹²⁶ Zob. C. Durix, *Sto kluczy zen*, Poznań 1999, s. 197.

¹²⁷ J. L. Ford, op. cit., s. 151.

¹²⁸ Zob. R. Waterstone, *Indie – magia, tradycje, rzeczywistość*, Warszawa 1996, s. 90.

piec ten odziany jest w buddyjskie mnisie szaty, ma ogoloną głowę, przedstawia sobą obraz małego Buddy.

Spoon boy: Do not try to bend spoon. That is impossible. Instead, only try to realize the truth.

Neo: What truth?

Spoon boy: That there is no spoon.

Neo: There is no spoon.

Spoon boy: Then you will see that it is not the spoon that bends. It is only yourself¹²⁹.

Rozmowa pomiędzy dwójką bohaterów zdaje się odwoływać do tradycji nauczania jednego z odłamów buddyzmu mahajany, chińskiego chan, zwanego potocznie zen. Paradoksalna rozmowa na temat łyżki, a co za tym idzie – tożsamości ludzkiej świadomości przypomina spotkanie pomiędzy roshim (nauczycielem) a uczniem, w czasie której zadany zostaje temu drugiemu koan – zagadka, pytanie, czasem stwierdzenie, paradoksalne i często sprzeczne na drodze logicznej dedukcji, lecz jednocześnie pomagające uczniowi zrozumieć tajemnicę zen. Daisetz Teitaro Suzuki, powołując się na postać legendarnego mistrza Chan, tak tłumaczy sens koanu:

Hakuin często wyciągał przed siebie rękę, każąc uczniom wsłuchiwać się w jej dźwięk. Zwykle słyszy się coś tylko wtedy, gdy klaszcze się dłońią w dłoń, i w tym sensie z jednej ręki nie może powstać żaden dźwięk. Hakuin pragnie jednak zachwiać podstawami naszego powszedniego doświadczenia, zbudowanego na zasadach, jak się zwykło mówić, naukowych albo, inaczej – logicznych. To wyrwanie wszystkiego z korzeniami jest niezbędne, jeśli pragnie się zbudować nowy porządek rzeczy na gruncie doświadczenia zen¹³⁰.

Taką też rolę odgrywa rozmowa pomiędzy Neo a chłopcem. Koan, który zadaje głównemu bohaterowi chłopiec, ma za zadanie obudzić w Neo jego prawdziwą jaźń. Pozornie nielogiczna rozmowa na temat łyżki jest symbolicznym wskazaniem na iluzję świata wirtualnej rzeczywistości (czy też samsary), lecz aby zrozumieć tę prawdę, Neo musi wpięrow porzucić swą dotychczasową osobowość i odrodzić się jako wybraniec.

W obliczu tak jednoznacznych nawiązań buddyjskich śmiało można przyjąć hipotezę, że Neo jest swoistym rodzajem buddyjskiego wy-

¹²⁹ L. and W. Wachowski, op.cit., s. 70.

¹³⁰ D. T. Suzuki, *Wprowadzenie do buddyzmu Zen*, Kraków 2009, s. 129.

brańca, Buddy – Oświeconego. Śmierć z rąk Agenta Smitha prowadzi bohatera do ponownych narodzin już nie jako Thomas Anderson, ani nie jako Neo, ale jako nowa postać, Wybraniec. Wpisuje się to w tradycyjne przedstawienie osiągnięcia Nirwany w ujęciu buddyzmu zen.

Jeśli pragniesz harmonii z prawdziwym, czystym nie-ja, musisz się przygotować: porzucić wszelkie oparcie, zawisnąć nad ziejącą przepaścią, umrzeć i powrócić do życia. Tylko wtedy możesz osiągnąć prawdziwe nie-ja czterech cnót nirwany. Hakuin 1685-1768, mistrz zen¹³¹.

Taki wątek interpretacyjny wydaje się tym bardziej uzasadniony, gdy przytoczony zostanie obraz Neo w chwili pokonania Agenta Smitha. Neo już jako Przebudzony dostrzega świat Matrixa (tj. samsary) już nie jako świat złudzeń i iluzorycznego poglądu na temat rzeczy, jakoby były one stałe i niezmiennie, lecz jako przedstawienie świata w postaci płynącego kodu komputerowego, co symbolizować ma buddyjską ideę niestałości rzeczy i ciągłej zmiany będącej istotą samsary.

Po oczyszczeniu bram percepcji Neo „widzi” rzeczy takimi, jakimi są – to znaczy w postaci kodu dwójkowego. Widzi, że agenci na końcu korytarza są ciągami sunących w dół cyfr, co oznacza, że teraz on własne może przekroczyć przepaść pomiędzy domeną analogową i cyfrową, zapanować nad domeną cyfrową zamiast podlegać jej władzy¹³².

Przemiana wewnętrzna Neo potwierdza się także w pewnego rodzaju grze językowej, którą twórcy filmu prowadzą z widzem. Główny bohater przechodzi bowiem potrójną przemianę, za każdym razem zmieniając swoje imię. W obrębie świata Matrixa nazywany jest Thomasem Andersonem, sam wybiera dla siebie imię Neo, zaś w chwili przemiany Morfeusz używa stwierdzenia *He's the One* (Neo i anagram One), przez co potwierdzona zostaje metamorfoza głównego bohatera. Przemiana Neo w One jest zatem buddyjską iluminacją, osiągnięciem Nirwany, stanu nie-ja, najwyższą formą istnienia człowieka. Jego śmierć oraz ponowne narodziny są spełnieniem się przepowiedni Wyroczni, która w odpowiedzi na pytanie, czy Neo jest wybrańcem, odpowiada, że nie, ale być może oczekuje na kolejne wcielenie.

Idea iluzji tak charakterystyczna dla buddyzmu znajduje swoje rozwijanie również w ideach Platona. Jak zauważa Peter J. Boettke:

¹³¹ Hugo M. Enomiya-Lassalle, *Zen. Praktyczne wprowadzenie do medytacji*, Warszawa 2009, s. 22.

¹³² R. M. Schuchardt, op. cit., s. 18.

Matrix zwraca uwagę na eksperyment myślowy tzw. jaskini Platona. W przypowieści Platona o jaskini mamy rozważyć położenie jeńców przykutych w jaskini od urodzenia, którzy nie mogą zobaczyć niczego prócz cieni rzucanych przez ich prześladowców od ognia płonącego z tyłu. Jeńcy nie wiedzą, że są jeńcami; nie dostrzegają swojej niewiedzy. A gdy ta zostaje odkryta, zamiast oświecenia pojawiają się oburzenie i niedowierzanie¹³³.

Idea jaskini platońskiej wydaje się idealnym wzorcem dla sytuacji, w której znajduje się Neo. Jest on kompletnie nieświadomy własnego niewolnictwa wobec Matrixa, lecz gdy dowiaduje się o swoim położeniu, nie jest w stanie przyjąć od razu tej informacji do wiadomości, buntuje się przeciw temu, odrzuca w pierwszym odruchu prawdę. Podobnie jak postać z platońskiej jaskini, Neo ma jednak szansę na całkowite wyzwolenie się z okowów iluzji.

Jeniec wypuszczony z jaskini ma przed sobą trudną przemianę, ale gdy przystosuje się do rzeczywistości, może się rozwijać. Uwolnienie się od niewiedzy jest warunkiem naszego człowieczeństwa. Jak powiada Charles Griswold: „Każdy musi odkryć sam, że żyje w ułudzie, nie jest wolnym człowiekiem, lecz niewolnikiem systemu, a prawda i dobro istnieją z natury rzeczy. Dochodzenie do prawdy to przemiana duszy, która tak samo jest odkryciem siebie – własnej duszy i tego, że dusza ma pewną naturę – jak odkryciem wszystkiego, co jest rzeczywiste”. Tylko po tej przemianie możemy przypisywać naszemu życiu sens. Ten sens nadaje mu jednak bycie wolną i odpowiedzialną osobą – człowiekiem, który musi dokonywać wyborów, stając wobec rzeczywistości i prawdy¹³⁴.

Z perspektywy Boettkego, *Matrix* może być odbierany jako opowieść o swoistym dojrzewaniu czy też dorastaniu, lecz nie w sensie osiągnięcia dojrzałości płciowej czy osiągnięcia określonego wieku, tylko dojrzewania do przyjęcia na siebie roli osoby odpowiedzialnej za własne życie. Pogląd ten wydaje się słuszny. Neo rozpoczyna swoją właściwą drogę do przeobrażenia się w Wybrańca w chwili, w której przestaje wykonywać rozkazy innych osób i zaczyna podejmować samodzielne decyzje, również te, które są sprzeczne i niewygodne dla innych osób. Neo dąży do zostania Wybrańcem, aby uratować świat, ale także aby uratować siebie, dostąpić iluminacji, ale nie na drodze

¹³³ P. J. Boettke, *Ludzka wolność i czerwona pigułka*, [w:] *Wybierz czerwoną...* op. cit., s. 162.

¹³⁴ *Ibid.*

otrzymania jej z góry, lecz dzięki samopoznaniu i świadomym trudom.

Zaskakujący wydaje się fakt, że badacze nie zwrócili uwagi na paralele pomiędzy ideami Georgija Gurdżijewa a filmem *Matrix*. Idee Gurdżijewa wydają się syntezą wszystkich przywoływanych wierzeń, jednocześnie odnosząc się do większości problemów poruszanych do tej pory. W ujęciu Gurdżijewa, podobnie jak w filmie, ludzkość żyje w stanie permanentnego snu, który utrzymuje ją w niewoli.

Po pierwsze trzeba zdać sobie sprawę, że sen, w którym żyje człowiek, nie jest snem normalnym, lecz hipnotycznym. Człowiek jest zahipnotyzowany i ten hipnotyczny stan nieustannie jest w nim podtrzymywany i wzmacniany. Można by pomyśleć, że istnieją siły, którym służy i opłaca się utrzymywać człowieka w stanie hipnotycznym i nie dopuszczają do tego, by zobaczył prawdę oraz zrozumiał własne położenie¹³⁵.

Nie zdajesz sobie sprawy z własnej sytuacji. Jesteś w więzieniu. Jedyne, czego możesz pragnąć, jeśli jesteś człowiekiem wrażliwym, to uciec. (...) Co więcej nikomu nie uda się uciec z więzienia bez pomocy tych, którzy uciekli wcześniej. (...) G. często w swoich rozmowach powracał później do przykładu „więzienia” i „ucieczki z więzienia”. Czasami od niego zaczynał, a następnym jego ulubionym stwierdzeniem było to, że aby człowiek w więzieniu mógł kiedykolwiek mieć szansę ucieczki, przede wszystkim musi zdać sobie sprawę, że jest w więzieniu. Dopóki sobie tego nie uprzytomni, dopóty sądzi, że jest wolny i nie ma żadnej szansy. Nikt nie może mu pomóc ani go siłą, wbrew jego woli, wbrew jego życzeniom uwolnić¹³⁶.

Ludzie uwięzieni w obrębie Matrixa nie zdają sobie sprawy z własnego położenia. Żyją oni w świecie cyfrowej iluzji, sztuczne inteligencje zaś podtrzymują w nich stan niewiedzy. Zarówno dla Neo, jak i dla wszystkich ludzi podłączonych do cyfrowej iluzji, niemożliwe było wyzwolenie się bez pomocy osób z „zewnątrz”, tych, których Gurdżijew metaforycznie nazywa tymi, którzy wcześniej uciekli i teraz wiedzą jak pomóc tym, którzy są wciąż uwięzieni. Jednakże ucieczka nie jest przeznaczeniem wszystkich. Gurdżijew mówił o ludziach wrażliwych, tych, którzy odczuwają stan wewnętrznej niewoli i poszukują drogi wyjścia z więzienia umysłu. W filmie Morfeusz wyraźnie mówi o ludziach, którzy nie są gotowi, aby odłączyć ich od projekcji iluzji.

¹³⁵ P. D. Uspienski, op. cit., s. 344.

¹³⁶ Ibid., s. 61.

*Morpheus: The Matrix is a system, Neo, and that system is our enemy. But when you are inside and you look around, what do you see; businessmen, lawyers, teachers, carpenters. The minds of the very people we are trying to save. But until we do, these people are still a part of the system and that makes them our enemy. You have to understand that most of these people are not ready to be unplugged and many of them are so inured, so hopelessly dependent on the system that they will fight to protect it*¹³⁷.

Jak już zostało wspomniane w pierwszym rozdziale (w odniesieniu do sensu i struktury monomitu), Gurdzijew twierdził, że ludzkość żyje w stanie niewoli, gdyż jako część życia organicznego na ziemi pełni ona jedynie funkcję odbiornika i przekaźnika energii we wszechświecie, a funkcją ludzkości jest służenie księżycowi, który żywi się energią produkowaną przez kulę ziemską.

*W naszym układzie końcem promienia stworzenia, jego stożkiem wzrostu – jeśli można tak powiedzieć – jest Księżyc. Energia potrzebna do wzrostu, to znaczy do rozwoju Księżyca i do wypuszczania nowych „pędów”, dociera do Księżyca z Ziemi, skąd wydziela się w wyniku interakcji słońca, wszystkich planet Układu Słonecznego i samej Ziemi. Energia ta gromadzi się i jest przechowywana w wielkim akumulatorze znajdującym się na powierzchni Ziemi. Tym akumulatorem jest życie organiczne na Ziemi. Księżyc karmi się życiem organicznym na Ziemi. Wszystko, co żyje na Ziemi – ludzie, zwierzęta, rośliny – stanowi pokarm dla Księżyca. Księżyc jest olbrzymim żywym istnieniem, karmiącym się wszystkim tym, co żyje i rośnie na Ziemi*¹³⁸.

*Czuła błona życia organicznego pokrywająca kulę ziemską jest całkowicie uzależniona od oddziaływania wielkiego elektromagnesu, który wysysa z niej witalność. Człowiek, tak jak każda inna żywa istota, nie może w zwykłych warunkach życia uwolnić się od Księżyca. Wszystkie jego ruchy i tym samym wszystkie jego działania są kontrolowane przez Księżyc. (...) Wyzwolenie, które się osiąga dzięki rozwojowi władz i zdolności umysłowych, jest „wyzwoleniem spod jarzma Księżyca”*¹³⁹.

Ten gnostycki w wydzwiku opis dzieła stworzenia, w sposób niepozostawiający wątpliwości, zbliżony jest w swej istocie do opisu świata bohaterów filmu. Tak jak ludzie, którzy kontrolowani są przez

¹³⁷ L. and A. Wachowski, op. cit., s. 53.

¹³⁸ P. D. Uspienski, op. cit., s. 143.

¹³⁹ Ibid., s. 144.

hipnotyczny wpływ Księżyca, bohaterowie filmu prowadzą wojnę o wyzwolenie ludzkości spod władzy maszyn. W obydwu przypadkach ludzkość traktowana jest w sposób użytkowy. Ludzkie istnienie jest kontrolowane przez obce mu siły, człowiek nie zdaje sobie sprawy z własnej sytuacji, gdyż utrzymywany jest w stanie hipnotycznej iluzji. Co więcej, żyje on jedynie po to, aby produkować energię, z której jest obdzierany. Najciekawszym przedstawieniem hipnotycznego snu, tak zbieżnym z cyfrową iluzją zwaną Matrix, jest opis wschodniej bajki, na którą powołuje się Gurdżijew celem ukazania ludzkiej sytuacji.

Pewna wschodnia bajka opowiada o bardzo bogatym czarodzieju, który miał olbrzymie stado owiec. Czarodziej był jednak wyjątkowo skąpy. Nie chciał zatrudnić pasterzy ani wybudować płotu wokół pastwiska, na którym pasły się owce. Z tego powodu owce często gubiły się w lesie, wpadały w parowy, a przede wszystkim uciekały, ponieważ wiedziały, że czarodziej chce ich mięsa i skóry, a to im się nie podobało. Czarodziej znalazł w końcu na to lekarstwo. „Zahipnotyzował” owce i zasugerował im, co następuje: po pierwsze, że są nieśmiertelne, że obdzierając je ze skóry, nie czyni się im żadnej krzywdy, tylko przeciwnie, jest to dla nich dobre, a nawet przyjemne; po drugie, czarodziej podsunął im myśl, że jest „dobrym pasterzem”, który tak bardzo kocha swoje stado, że gotów jest dla niego zrobić wszystko na świecie; i po trzecie, wbił im do głowy, że jeśli cokolwiek miałyby się im przydarzyć, nie przydarzy się to teraz, a w każdym razie nie tego dnia, i „dlatego” nie potrzebują się o to martwić. Potem zasugerował swoim owcom, że wcale nie są owcami, niektórym podsunął myśl, że są „lwami”, innym, że „orłami”, innym, że są „ludźmi”, a jeszcze innym, że „czarodziejami”. Na tym skończyły się wszystkie jego troski i zmartwienia z owcami, które od tej pory już nigdy nie uciekały, a tylko spokojnie czekały chwili, gdy czarodziej obedrze je ze skóry lub zarżnie¹⁴⁰.

Alegoria czarodzieja, który zahipnotyzowuje swoje owce sugerując im, że są kimś innym niż są w rzeczywistości, jest zbieżna z sytuacją ludzkości w filmowej fantasmagorii. Interesującym jest fakt, że idee procesu przemiany według Gurdżijewa odnoszą się zarówno do archetypicznej opowieści mitycznej, jak i do treści współczesnej opowieści mitycznej, jaką jest *Matrix*. Człowiek w ujęciu Gurdżijewa do momentu przejścia przez drogę procesu polegającego na „obudze-

¹⁴⁰ Ibid., s. 345.

niu” się, „śmierci” i „ponownych narodzinach”, na zawsze pozostanie maszyną, która reaguje na zewnętrzne wpływy. Obraz ten ponownie przypomina sytuację człowieka podłączonego do sieci wirtualnej rzeczywistości. Neo w trakcie trwania filmu sukcesywnie kroczy po drodze dążącej do iluminacji, a co za tym idzie oswobodzenia – się z niewoli mechanicznego funkcjonowania w obrębie iluzji na temat swój oraz świata, który go otacza. Proces przemiany, którego dostępuje, ma na celu uwolnienie go z okowów iluzji Matrixa (w języku Gurdżijewa – wyzwolenia się z iluzji, którą podtrzymuje w nim księżyc). Rozpoczyna się od „obudzenia się” – odłączenia od Matrixa oraz pokonywania kolejnych prób, które stopniowo rozwijają jego siły umysłowe, prowadząc jednocześnie do „śmierci” oraz „ponownych narodzin”, dzięki którym odradza się jako człowiek wolny, przebudzony, niezależny od mechanicznych wpływów księżyca/maszyn.

Bardzo istotnym wątkiem interpretacyjnym w opowieści jest mistyczna kwestia pary przeciwieństw, która w *Matrixie* znajduje ciekawą realizację. Jak dowodził Joseph Campbell, w części opowieści mitycznych celem bohatera jest nawiązanie kontaktu ze Świętą Matką, zdobycie jej łaski, a następnie pokonanie tyrańcy – Smoka lub też, w innych przedstawieniach, swojego Ojca – Stworzyciela. Aby w pełni zaprezentować ten wątek warto przywołać jeszcze jeden ważny element wierzeń mistycznych, mówiący o pierwotnej androgynicznej formie Boga.

Bogowie o cechach męskich i kobiecych nie są czymś rzadkim w świecie mitu. Wylaniają się oni zawsze spowici pewną tajemnicą, ponieważ kierują umysł poza dziedzinę doświadczenia obiektywnego, w sferę symboliczną, gdzie znika wszelka dwoistość. O Awonawilonie, głównym bogu pabela Zuni, który jest stwórcą wszystkiego i zawiera w sobie wszystko, mówi się czasami jako o „nim, ale w rzeczywistości jest on „nim-i-nia”. Święta kobieta Tai Juan, Wielka Pierworodna z chińskich kronik, łączy w sobie pierwiastek męski Jang i żeński Jin. W kabalistycznych rozprawach średniowiecznych Żydów, jak również w pismach chrześcijańskich gnostyków z drugiego stulecia przedstawia się „Słowo, które Ciałem się stało” jako istotę androgyniczną, i faktycznie, androginia była naturalnym stanem Adama po jego stworzeniu, zanim Bóg usunął z jego ciała pierwiastek żeński, Ewę, i nadał mu inny kształt¹⁴¹.

¹⁴¹ J. Campbell, *Bohater...* op. cit., s. 116.

Zarówno postać Neo, jak i Trinity cechuje się brakiem widocznych cech męskich i żeńskich, zdają się oni uosobieniem androginicznego ideału boskiej doskonałości, poszukującą się parą przeciwieństw, rozszczepionym Adamem Kadmonem¹⁴². Przyjmując założenie, że w dziele filmowym odpowiednikami mitycznych postaci są kolejno Neo – jako bohater, Trinity – jako Święta Matka oraz Agent Smith – jako Ojciec Stwórca, ukazuje się przed oczami opowieść o zupełnie innym charakterze, poruszająca kwestię wzajemnego poszukiwania się boskiej pary przeciwieństw, która rozszczepiła się.

Usunięcie pierwiastka żeńskiego i umieszczenie go w innej formie symbolizuje początek upadku, stoczenie się z doskonałości w dwoistość, a naturalną konsekwencją tego staje się odkrycie dwoistości dobra i zła, wygnanie z rajskiego ogrodu, po którym przechadza się Bóg, i otoczenie Edenu murem zbudowanym ze „zgodności przeciwieństw”, który odgradza człowieka (teraz już mężczyznę i kobietę) nie tylko od widoku, ale nawet od wspomnienia widoku Boga¹⁴³.

Neo, aby osiąść Kobietę-Matkę, uosobienie świętej dziewicy, musi pokonać strzegącego wrót poznania Ojca – Agenta Smitha. Bohater, aby powrócić do pierwotnej Jedni, z której właściwie wywodzi się, tzn. aby połączyć zagubioną parę przeciwieństw i powrócić do boskiego stanu początku, musi pozwolić na śmierć z rąk swojego Ojca i poprzez ponowne narodziny pokonać go i zająć jego miejsce.

Takie znaczenie ma obraz dwupłciowego boga. Jest on sekretem wątku wtajemniczenia. Odbiera nas matce, a potem pożera po kawałku, tucząc naszymi ciałami swe ciało, potwór, dla którego wszystkie cenne formy i istnienia są tylko kolejnymi daniami uczt, ale na koniec, cudownie odrodzeni, stajemy się kimś większym niż byliśmy¹⁴⁴.

W filmie schemat ten realizowany jest na następującym planie: Neo ginie z rąk Agenta Smitha, który jako jego cyfrowy Ojciec strzeże wrót do poznania, przez co ten odradza się silniejszy niż sam Ojciec i poprzez wnikięcie w niego zajmuje jego miejsce. Nagrodą za ten czyn jest mistyczne połączenie się z Matką-Dziewicą i finalne odnalezienie się przeciwieństw. To święte małżeństwo pomiędzy Neo a Trinity jest zatem uosobieniem pierwotnej jedności boskiej, którą Campbell scharakteryzował jako dwupłciowego Boga będącego Jednością.

¹⁴² Zob. M.-A. Ouaknin, *Tajemnice kabały*, Warszawa 2006, s. 196.

¹⁴³ J. Campbell, *Bohater...* op. cit., s. 118.

¹⁴⁴ *Ibid.*, s. 123.

Jednakże *Matrix* to film bazujący nie tylko na wzorcach kultury wysokiej czy też asocjacjiach religijnych/mistycznych. Wpisuje się on w tradycję filmów i prozy science-fiction i szeroko rozumianej kultury masowej, jednocześnie czerpiąc z niej charakterystyczne wzorce i tematy. Istotnym elementem opowieści jest typowy dla gatunku SF temat sztucznej inteligencji. W scenie przesłuchania Morfeusza odnaleźć można nawiązanie do idei ewolucji, w której ludzie zostają wyparci przez sztuczną inteligencję.

*Agent Smith: I say 'your civilization' because as soon as we started thinking for you, it really became our civilization, which is, of course, what this is all about*¹⁴⁵ i dalej *Humane beings are disease, a cancer of this planet. You are a plague. And we are...the cure*¹⁴⁶.

Bracia Wachowscy, twórcy filmu, wielokrotnie powtarzali, że jednym z najistotniejszych filmów, który miał wpływ na powstanie *Matrixa* jest kanoniczne dzieło Stanleya Kubricka *Odyseja kosmiczna: 2001*. Jak słusznie zauważa Robert J. Sawyer, obydwa filmy opowiadają historię, w której sztuczna inteligencja (w *Odysei Kosmicznej* uosabiana przez Hala, komputer pokładowy sterujący wyprawą kosmiczną) zwraca się przeciw swoim twórcom¹⁴⁷. W obydwu filmach problem sztucznej inteligencji ukazany jest w sposób wielowymiarowy. Personifikacje sztucznej inteligencji posiadają własne cele, przekonania, poglądy. Hal, który stara się unicestwić całą ekipę kosmonautów, zdaje się uosabiać ludzkie pragnienie odnalezienia odpowiedzi na istotne pytania egzystencjalne: kim jestem? Skąd pochodzę? Dokąd zmierzam? Obiektywnie, jego motywacja jest słuszna i uzasadniona. Z tej perspektywy zachowanie i sposób działania maszyn ukazanych w filmie *Matrix* również powinno się uznać za logiczne i sensowne z punktu widzenia zasad ewolucji. Roboty ukazane w *Matrixie* nie różnią się w swych dążeniach od Hala. Starają się przetrwać i utrzymać własny gatunek. Ukazanie uzasadnionego zachowania maszyn, które przejmują kontrolę nad człowiekiem, skłania do refleksji nad kondycją i sumieniem rodzaju ludzkiego, który w obliczu nieumiarowanej eksploatacji ziemskiej flory i fauny sam staje się ofiarą swojej własnej pazerności. Przedstawienie niewolniczo hodowanych ludzi

¹⁴⁵ L. and A. Wachowski, op. cit., s. 91.

¹⁴⁶ Ibid., s. 98.

¹⁴⁷ Zob. R. J. Sawyer, *Sztuczna inteligencja, science fiction i Matrix* [w:] *Wybierz czerwoną...* op. cit., s. 56.

być może zmusza widza do refleksji nad kondycją ludzką na ziemi. Nieprzypadkowo ludzkie wylęgarnie przedstawione w *Matrixie* przypominają fermy hodowlane, w których przetrzymywane są zwierzęta przeznaczone na ubój.

Matrix nawiązuje nie tylko do kanonicznego dzieła Stanleya Kubricka, lecz także do wielu innych obrazów z gatunku SF. Idea wirtualnej symulacji życia została zapożyczona z kultowej powieści science-fiction, *Neuromancer* Williama Gibsona. Sama nazwa filmu wydaje się hołdem dla twórcy tej najważniejszej powieści osadzonej w realiach i stylistyce cyberpunk. Bohater książki Gibsona jest młodym hakerem (vide Thomas Anderson – Neo), który porusza się po przestrzeniach wirtualnej rzeczywistości nazywanej „matrycą” (ang. matrix).

*Był tu od roku, a wciąż śnił o cyberprzestrzeni, choć nadzieja słabła każdej nocy. Tyle prochów, tyle wirażów i świętych zakrętów w Mieście Nocy, a nadal widział we śnie matrycę*¹⁴⁸.

Innym dziełem będącym wyraźną inspiracją dla twórców filmu jest japońskie anime *Ghost in the shell*¹⁴⁹. Nawiązania odnaleźć można zarówno na poziomie treści, jak i formy. We wszystkich trzech dziełach pojawia się idea wirtualnej rzeczywistości, bohaterowie podłączają się do niej poprzez implanty w ciele (gniazda), tak jak robią to bohaterowie *Matrixa*. Co więcej, każde z tych dzieł porusza kwestię samoświadomości i ewolucji maszyn oraz rozwoju i roli ludzkości. Pod względem wizualnym *Ghost in the shell* to, obok twórczości Johna Woo, najbardziej zbliżone stylistycznie dzieło do filmu Braci Wachowskich. Choreografia scen walki czy charakterystyczne zbliżenia jednoznacznie wskazują na inspiracje wymienionymi filmami, a także fascynację kinem spod znaku kung-fu. W scenie pojedynku w metrze Neo wykonuje słynny gest rozpoczęcia walki, który w filmie *Wejście Smoka*¹⁵⁰ wykonywał Bruce Lee. Warto zwrócić także uwagę na inne filmy należące do klasyki gatunku SF których wpływ na całokształt filmu jest niebagatelny. „Pluskwa” która zostaje zaszczerpiona w ciele Neo przypomina postać potwora – Obcego z filmu Ridleya Scotta¹⁵¹. Bunt maszyn i rozpoczęcie wojny z ludźmi jest głównym temat se-

¹⁴⁸ W. Gibson, *Neuromancer*, Poznań 1999, s. 7.

¹⁴⁹ *Ghost in the shell* [film], Japonia 1995, reż. Mamoru Oshii.

¹⁵⁰ *Wejście smoka* [film], Hongkong, USA 1973, reż. R. Clouse

¹⁵¹ *Obcy – 8. pasażer Nostromo* [film], USA 1979, reż. R. Scott.

rii filmów o Terminatorze¹⁵². Kolejnym bezpośrednim nawiązaniem do innego klasycznego dzieła science fiction, *I have no mouth and I must scream* Harlana Ellisona¹⁵³, jest scena przesłuchania Thomasa Andersona przez agentów dowodzonych przez Smitha. W swoim opowiadaniu Ellison powołał do życia oszalały komputer, który doprowadza do trzeciej wojny światowej, po czym więzi pod ziemią pozostałych przy życiu ludzi i sadystycznie ich torturuje. Na koniec pozbawia głównego bohatera ust, co ponownie Agent Smith zrobił Neo w scenie przesłuchania na komisariacie.

Neo, jako uosobienie superbohatera w ostatniej scenie filmu odbywa lot w przestworza. W filmie widać zresztą wyraźny wpływ estetyki komiksu oraz nawiązania do postaci superbohaterów. Neo obdarzony jest szczególnymi mocami, a każdy z jego towarzyszy ubrany jest w sposób co najmniej niecodzienny. Skórzane stroje, wymyślne okulary, lateksowe elementy nasuwają skojarzenia zarówno z trykotami, w których występują bohaterowie komiksów, jak i z elementami stylu skrajnie innego, odnoszącego się do stylistyki sadomasochistycznej.

Ponadto w filmie możemy odnaleźć nawiązania do dwóch innych opowieści opowiadających o przemianie. Pierwszą z nich jest opowieść o Królowej Śnieżce. Finałowa scena wskrzeszenia Neo nawiązuje do obudzenia Królowy przez Księcia. Choć w filmie sytuacja ta jest odwrócona – Neo niczym postać z bajki zostaje przywrócony do życia za pomocą pocałunku złożonego przez Trinity (filmowe przedstawienie księcia) – to nawiązanie jest jednoznaczne. Drugą z opowieści jest *Alicja w Krainie Czarów*. Na samym początku filmu przywołany zostaje biały królik, za którym – niczym Alicja – Neo powinien podążać, a w czasie rozmowy z Morfeuszem Neo zostaje porównany do dziewczynki, która podróżuje przez krainę marzeń sennych.

*Morpheus: I imagine, right now, you must be feeling a bit like Alice, tumbling down the rabbit hole?*¹⁵⁴.

W przeciwieństwie do bardzo bogatego w nawiązania filmu Bracia Wachowskich, *Alicja w Krainie Czarów* wydaje się obrazem zadziwiająco skąpym w zasób odniesień. W filmie nie występują żadne nawiązania kulturowe ani tym bardziej religijne. Wydaje się, że jedynym

¹⁵² *Terminator* [film], USA 1984, reż. J. Cameron.

¹⁵³ Zob. H. Ellison, *Nie mam ust, a muszę krzyknąć* [w:] *Ptak śmierci. Najlepsze opowiadania*, Olsztyn 2002.

¹⁵⁴ L. and A. Wachowski, op. cit., s. 27.

naprawdę interesującym tropem interpretacyjnym jest nawiązanie do współczesnej polityki kolonialnej Stanów Zjednoczonych Ameryki.

Burton kojarzy w niej świat rozbuchanej wyobraźni, snu, iluzji i urokliwej irracjonalności z... narodzinami zachodniego kapitalizmu. Oto Alicja, już dojrzała, zdolna podejmować wyzwania i kierować własnym losem, odrzuca zaloty nieporadnego adoratora, sprzeciwiając się idei małżeństwa jako kontraktu, by już po chwili planować rozszerzenie zarzuconych interesów zmarłego ojca z Sumatry i Borneo na Chiny¹⁵⁵.

Historia Alicji odczytywana może być z kilku różnych perspektyw. W przeciwieństwie do pierwowzoru, który niewprawionemu czytelnikowi może przysporzyć kłopotów (czyta się go z trudem i równie trudno go streścić), siłą i treścią tej filmowej opowieści jest klarowność i jasność fabuły, która swoją strukturą w sposób niepodlegający wątpliwości wskazuje na proces przemiany będący kwintesencją opowieści mitycznej. W opowieści odnaleźć można jedynie kilka bardzo luźnych nawiązań do pierwowzoru literackiego, ograniczających się w gruncie rzeczy do wykorzystania części postaci oraz kilku scen (np. szalona herbatka), co dla większości recenzentów tego obrazu stanowi jego największą słabość. Zarówno w filmie, jak i w książce występują postacie takie, jak Szalony Kapelusznik, Czerwona Królowa czy Jabberwocky, jednak w związku z zupełnie innym przebiegiem fabularnym filmu ich charakter jest zupełnie odmienny od ich przedstawienia w pierwowzorze. Film wydaje się wykorzystywać tradycję przegód Alicji jako punkt wyjścia do przedstawienia swoistej kontynuacji jej historii w krainie snu, jednakże nie powinno się go uznawać za dzieło, które stara się nawiązać dialog z literackim oryginałem. Film ten wykorzystuje jedynie pomysł na zarys fabularny, odchodząc diametralnie od swojego oryginału. W przeciwieństwie do opowieści Carolla, film nie opiera się na dużej ilości wątków oraz nawiązań, jest on zupełnie nową formą i w ten właśnie sposób jest rozpatrywany w tej analizie. Współczesna reinterpretacja opowieści Carolla skupia się na podwójnym poszukiwaniu: mieszkańcy Krainy Czarów poszukują „właściwej” Alicji, która wyzwoli krainę z tyranii Złej Królowej, Alicja zaś – na progu dorosłego życia – odbywa podróż w poszukiwaniu własnej tożsamości. Choć na pierwszy rzut oka może wydawać się to paradoksalne, obydwa tory poszukiwań zbiegają się ze sobą, i to nie

¹⁵⁵ M. Adamczak, *Alicja i kulturowe niesprzeczności kapitalizmu*, „Odra” 2010, nr 5, s. 95.

tylko na poziomie fabularnym samej opowieści, lecz także w związku z interpretacją tej historii z perspektywy opowieści mitycznej. Rola Alicji jest jednoznaczna. Podobnie jak Neo, odgrywa ona rolę wybawiciela, zbawcy świata, który ma uwolnić krainę od terroru. W filmie rolę oprawcy pełni Czerwona Królowa oraz uosobienie jej władzy, Smok Jabberwocky. Jak dowodzi Campbell, zarówno postać Złej Królowej, jak i postać Smoka jest głęboko zakorzeniona w kulturach całego świata¹⁵⁶. Postać Alicji zdaje się odpowiedzią na wołanie o pomoc uciśnionej krainy, a jej pojawienie się jest równoznaczne z wypełnianiem się przeznaczenia. Jednakże interesujące wydaje się odwrócenie tej sytuacji i zastanowienie się, czy to Kraina Snów nie jest wynikiem wołania Alicji, nie zaś odwrotnie. Sens takiego przedstawienia uzasadniony jest konstrukcją filmu. Alicja widzi (?) Białego Królika w chwili największego napięcia i zagubienia. Wydaje się zatem, że jej wyprawa w obręb Świata Snu podyktowana jest wewnętrzną potrzebą samej dziewczynki i formą zasymilowania jej wewnętrznych sprzeczności. Uzasadniona wydaje się więc teza, że podróż Alicji jest jednoznaczna z podróżą wewnętrzną, dotarciem do najgłębszych pokładów jej jestestwa. Taka interpretacja zbieżna jest również z obrazem podróży, który przywołuje Joseph Campbell.

I oto dzieje się tak, że jeśli ktokolwiek, w jakiegokolwiek społeczności, przedsięwzięmie sam ową niebezpieczną podróż do krainy ciemności, zstępując – świadomie albo nieświadomie – w głąb swego, pełnego krętych dróg, duchowego labiryntu, to znajdzie się niebawem w krajobrazie pełnym symbolicznych postaci (...) nie mniej niesamowitym niż dziki syberyjski świat pudak i świętych gór¹⁵⁷.

Idąc tym tropem, warto zwrócić uwagę na poszczególne elementy tej podróży. Alicja, opuszczając pałac i zebranych w nim ludzi (jednoznaczne oderwanie się od życia społecznego), udaje się na skraj lasu (symboliczne przedstawienie wkroczenia w sferę nieświadomą), aby następnie wpaść do nierealnie głębokiej króliczej nory (cały proces spadania wydaje się równoznaczny z zagłębianiem się Alicji we własne wnętrze). Po dotarciu na miejsce, Alicja spotyka na swojej drodze kolejne fantastyczne postacie, będące odzwierciedleniem poszczególnych osób, z którymi konfrontuje się na co dzień. Trop ten podsyła sam Burton w scenie, w której Alicja powraca do opuszczonych go-

¹⁵⁶ J. Campbell, *Bohater...* op. cit., s. 27.

¹⁵⁷ *Ibid.*, s. 81.

ści i, zwracając się do bliźniaczek, mówi, że przypominają jej dwóch chłopców z jej snu. Po bliższym przesledzeniu fabuły filmu doszukać się można kilku innych nawiązań pomiędzy snem Alicji a jej rzeczywistym życiem. Para Czerwona Królowa oraz Skazeusz wydają się równoznacznymi z postaciami siostry Alicji oraz jej męża. Skazeusz, tak jak mąż siostry Alicji, jest niewierny swojej wybrance, okłamuje ją, żywi do niej fałszywe uczucie. W świecie rzeczywistym Alicja przypadkiem odkrywa zdradę męża siostry, a ten próbuje wymóc na niej milczenie i obarczyć ją odpowiedzialnością za swój czyn. W świecie snu Skazeusz nie tylko udaje miłość do Czerwonej Królowej, lecz także stara się uwieść Alicję, a na sam koniec opowieści próbuje zabić Złą Królową, nie mogąc znieść myśli, że będzie musiał spędzić z nią wieczność. Z innej perspektywy niegodziwa para ze snu Alicji jest odzwierciedleniem postaci matki narzeczonego Alicji oraz jej męża. Ta despotyczna kobieta wydaje się bardzo podobna do Złej Królowej. Jest apodyktyczna, nie znosi sprzeciwu, stara się podporządkować sobie całe otoczenie, traktując ludzi w sposób instrumentalny, z Alicją i własnym mężem na czele. Choć trop ten wydaje się powierzchowny, gdyż w całej opowieści dziejącej się w czasie rzeczywistym postać męża jest obecna zbyt krótko, aby móc w pełni postawić znak równości pomiędzy tymi dwiema parami, to konflikt pomiędzy matką Alicji a matką jej narzeczonego zdaje się potwierdzać to porównanie. Kobiety te wydają się symbolizować postacie dwóch królowych: matka Alicji – dobrą Białą Królową, która poddaje się losowi i nie jest w stanie sama z siebie przeciwstawić się tej drugiej, Złej, uosabianej przez osobę apodyktycznej matki chłopaka. Co więcej, porównanie to wydaje się właściwe, gdyż zarówno Biała Królowa, jak i matka Alicji nie mają mężów.

Postać zmarłego ojca Alicji w opowieści odgrywa Absolem, gąsienica, która prowadzi Alicję przez kolejne etapy jej wędrówki. Wyprawa Alicji ma na celu doprowadzenie do przemiany wewnętrznej, wspięcia się na wyższy poziom wewnętrznego funkcjonowania. Aby to osiągnąć, dziewczynka musi przezwyciężyć napotykaną na swojej drodze trudność. Jednym z elementów, które Alicja musi pokonać (czy też oswoić) jest pogodzenie się ze stratą ojca. Scena, w której dziewczynka podejmuje się walki z Jabberwockiem, to jednocześnie scena przemiany Alicji pod wpływem rozmowy z Absolem. Uświadomienie sobie swojego pochodzenia, bycia córką wyjątkowego człowieka, prowadzi

Alicję do zrozumienia i zaakceptowania śmierci jej ojca. Absolem poprzez swoją przemianę z gąsienicy w poczwarkę, a następnie w motyla, wprowadza do historii dalekie echa idei reinkarnacji i – co najważniejsze – pomaga dziewczynce oswoić się z myślą, że śmierć ojca nie musi determinować jej całego życia. Zaakceptowanie tego faktu pozwala Alicji na wzięcie odpowiedzialności za swoje poczynania, a także przyjęcie spuścizny swojego ojca poprzez akceptację swojej ekscentrycznej i wyjątkowej osobowości.

Szalony Kapelusznik zdaje się najciekawszą i najtragiczniejszą z figur tej opowieści. Ryzykowna, choć interesująca, wydaje się teoria, że jest on samą Alicją. Jak zauważa Magdalena Kempna:

W filmie amerykańskiego reżysera jest to postać najbardziej dramatyczna. Niegdysiejszy sługa Białej Królowej, jak dowiadujemy się z retrospekcji, doświadczył traumy: na jego oczach skończył się pewien świat. Wraz z nastaniem rządów Czerwonej Królowej w kraju zapanały chaos i terror, a Kapelusznik, pozbawiony swojej funkcji na dworze, skonfrontowany z nową rzeczywistością, popadł w obłąd¹⁵⁸.

Choć historia Alicji nie jest jednoznacznie powiązana z przedstawieniem historii Kapelusznika, zbieżności pomiędzy tymi postaciami są znaczące. Zarówno on, jak i Alicja przeżyli traumę, która nie pozwala im na swobodne funkcjonowanie w zastanej rzeczywistości. Co więcej, sztywny świat epoki wiktoriańskiej Anglii zdaje się takim samym dojmującym doświadczeniem dla Alicji, jak świat pod rządami Czerwonej Królowej dla Kapelusznika. Od samego początku opowieści Alicja, skupiając swoją uwagę na postaci Kapelusznika, ukazuje, jak głęboka więź istnieje między nimi. Oboje uznawani są za osoby pomyłone, szalone, nieumiejące odnaleźć się w obrębie świata, w którym żyją. Przyjaźń między nią a Kapelusznikiem wydaje się głębsza niż z resztą postaci Świata Snu.

Dramat Szalonego Kapelusznika z filmu Burtona jest dramatem człowieka, na którego oczach rzeczywistość pojmowana jako zbiór pewnych znaków po prostu się rozsypała. W chaosie przewartościowanego świata bohater próbuje wprowadzić nowy porządek, nowe kategoryzacje, które osłabiłyby choć trochę grozę sytuacji: kataloguje słowa zaczynające się na literę „m” i szuka związków między przedmiotami i zjawiskami pozornie od siebie odległymi. Pod pewnymi względami

¹⁵⁸ M. Kempna, *Nie ta Alicja*, „Opcje” 2010, nr 2, s. 132.

*Szalony Kapelusznik wydaje się bratnią duszą Alicji – oboje czują się nie na miejscu w swoich światach*¹⁵⁹.

Przedstawienie analogii pomiędzy tymi dwiema postaciami nie byłoby pełne, gdyby nie istotna rozmowa na temat szaleństwa pomiędzy Alicją a Kapelusznikiem.

Mad Hatter: Have you any idea why a raven is like a writing desk? I'm frightened. I don't like it in here, terribly crowded. Have I gone mad?

*Alice: I'm afraid so. You're entirely bonkers. But I'll tell you a secret... all the best people are*¹⁶⁰.

Szalony Kapelusznik, który w pustym pokoju zwierza się Alicji ze swojego przerażenia związanego z tłumem, rzekomo otaczającym go, zdaje się uosabiać uciśnioną i stłamszoną Alicję. Wciela się ona w rolę swojego własnego ojca, który dawniej uspokajał ją, gdy śniła koszmary, i za pomocą jego słów obłaskawia wpadającego w szal przyjaciela. Próba oswobodzenia Kapelusznika z rąk Czerwonej Królowej oraz troska, jaką otacza go Alicja, wskazują wyraźnie, jak istotne jest dla niej to, aby odnalazł on swoje miejsce w świecie, którego już nie poznaje. Oswobodzenie go z kleszczy szaleństwa zdaje się jednocześnie oswobodzeniem samej siebie. Dbłość, którą Alicja obdarza Kapelusznika, jest więc troską, której potrzebuje ona sama. Poprzez zaopiekowanie się przyjacielem opiekuje się samą sobą. Zaakceptowanie szaleństwa Kapelusznika jest zaakceptowaniem szaleństwa w samej sobie.

Postrzeżenie Szalonego Kapelusznika jako fantastycznej personifikacji samej Alicji może prowadzić do innego niż dotychczasowy sposobu zrozumienia tej historii. Dlatego też próba odczytania opowieści przez pryzmat odnalezienia paraleli pomiędzy osobami ze świata rzeczywistego Alicji a postaciami ze Świata Snu uzupełniona powinna zostać również o inny punkt widzenia. W związku z tropem Szalonego Kapelusznika usprawiedliwione jest także odczytanie postaci Świata Snu nie jako postaci odwzorowujących przypisane im osoby ze świata rzeczywistego, ale jako emanacje poszczególnych części osobowości Alicji. Perspektywa ta jest też dużo bliższa Campbellowskiemu przedstawieniu mitu wyprawy, w czasie której bohater prowadzony i wspomagany jest przez personifikacje poszczególnych elementów życia wewnętrznego i przeznaczenia. Walka pomiędzy Dobrą a Złą Królo-

¹⁵⁹ Ibid. s. 133.

¹⁶⁰ L. Woolverton, op. cit., s. 49.

wą zdaje się więc walką pomiędzy przeciwnymi sobie pragnieniami Alicji. Ta odwieczna wojna pomiędzy dobrem a złem jest nieodłącznym elementem opowieści mitycznej, w *Alicji* zaś jest ona główną osią fabularną, a także przyczyną pojawienia się Alicji w Krainie Snów. Warte zauważenia jest to, że wybrane postacie często uosabiają te części wewnętrznej konstytucji Alicji, które zbudowane są na wpływie i opiniach innych osób. Każda z napotkanych postaci stara się zmusić Alicję do podjęcia się pokonania Smoka, próbując narzucić dziewczynce swoją wolę. Stopniowe oswobodzenie się Alicji spod jurysdykcji poszczególnych postaci wiedzie ją do pełnej dojrzałości, odnalezienia swojego własnego zdania i odpowiedzialności za siebie. Charakterystyczna jest finałowa walka pomiędzy Smokiem a Alicją, która, zadając śmiertelny cios, wypowiada słowa Czerwonej Królowej (Ściąć mu głowę!). Fakt ten ma bardzo doniosłe znaczenie w całej historii. Biała Królowa, będąca uosobieniem niewinności dziewczynki, nie jest w stanie podjąć się pokonania Złej Królowej, gdyż przyrzekła nie krzywdzić żadnego ze stworzeń. Podejście to przypomina nastawienie Alicji, która przez cały czas trwania opowieści zdecydowanie sprzeciwia się braniu udziału w jakiegokolwiek walce. Pokonanie smoka wymaga od niej połączenia pary przeciwieństw, które reprezentują sobą niczym lustrzane odbicia obydwie siostry.

Postać tyrana – potwora znana jest w mitologiach, tradycjach ludowych, legendach, a nawet koszmarach całego świata, a jej cechy szczególne wszędzie zasadniczo takie same. Jest on zaborcą wszystkiego. Jest chciwym potworem, zazdrośnie strzegącym tego, co „moje”. (...) Rozdęte ego tyrana jest przekleństwem dla niego samego i dla jego świata, (...) Napęlniający samego siebie przerażeniem, dręczony lękami gotów w każdej chwili odpowiedzieć uderzeniem na przewidywaną agresję otoczenia¹⁶¹, która jest przede wszystkim odbiciem jego niekontrolowanej żądzy posiadania (...) Gdziekolwiek położy dłoń, tam słyhać płacz (jeśli nie z dachów domów, to – co jeszcze smutniejsze – w każdym sercu) i wołanie: wołanie o wybawiciela ze łniącą klingą w dłoni, którego cios, którego dotknięcie, którego samo istnienie oswobodzi tę ziemię z niewoli tyrana¹⁶².

Alicja, niczym mityczny bohater, musi odnaleźć sposób, aby powrócić do wewnętrznej jedności, będącej stanem boskim, i pokonać

¹⁶¹ Charakterystyczne żądanie Złej Królowej: Skrócić o głowę!

¹⁶² J. Campbell, *Bohater...* op. cit., s. 27.

podział, który zapanował na świecie na skutek paradoksalnego rozdwojenia pomiędzy świętą czystością a rozbuchanym ego. Jak zauważa Łukasz Trzciniński:

W działaniach i postawie bohatera zaznacza się szczególne połączenie sprawiedliwości i miłosierdzia. Z jednej strony jego działania mają na celu przywrócenie sprawiedliwości i ustalenie harmonijnych relacji między ludźmi i światem, z drugiej zaś ukazują transcendentną sferę, dzięki której możliwe jest przekraczanie „mechanicznej” doskonałości świata opartego na regułach czystej odpłaty¹⁶³.

Ścięcie głowy smoka jednoznaczne jest z zasymilowaniem w sobie dwóch przeciwstawnych jakości. Alicja osiąga pełnię swej dojrzałości dopiero wtedy, gdy nie zatracając swojej wrażliwości i oryginalności charakteru (cechy Białej Królowej), uzupełnia je o zdecydowanie i stanowczość (cechy Czerwonej Królowej). Dzięki zasymilowaniu tych dwóch par przeciwieństw Alicja może powrócić do świata rzeczywistego, i już jako osoba dojrzała, zacząć kierować swoim życiem.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że opowieść o Alicji zdaje się wpisywać w model przemiany, której tematem były badania Kazimierza Dąbrowskiego. Postać Alicji jest modelowym przykładem osoby predestynowanej do przeżycia wewnętrznej przemiany, którą Kazimierz Dąbrowski kategoryzował jako dezintegrację pozytywną. Dziewczynka ta, jako osoba cechująca się wyjątkową wrażliwością i subtelną konstrukcją wewnętrzną, przeżywa stan głębokiego załamania. Jej podróż wewnątrz siebie oraz zmagania z uosobieniami swoich lęków oraz sprzeczności, przypominają proces rozbicia osobowości, o którym pisał Dąbrowski.

Urazy, konflikty, frustracje, nerwice i psychonerwice, wraz z objawami lękowymi, depresyjnymi, obsesyjnymi itp., przyczyniają się w istotny sposób do rozwoju pozytywnego i powodują, że elementy autonomiczne i autentyczne zajmują ważne, a niekiedy najważniejsze miejsce w strukturze psychicznej człowieka¹⁶⁴.

Jak już zostało wcześniej przytoczone, wewnętrzna walka, którą prowadzi Alicja „za pomocą” Krainy Snów, może być więc odczytana

¹⁶³ Ł. Trzciniński, *Mit bohaterski w perspektywie antropologii filozoficznej i kulturowej*, Kraków 2006, s. 174.

¹⁶⁴ K. Dąbrowski, *Fazy i poziomy rozwoju* [w:] *Zdrowie psychiczne*, pod red. K. Dąbrowskiego, Warszawa 1979, s. 57.

jako istotna część procesu dezintegracji, samowychowywania, zgodnie z myślą, że:

Harmonijne współżycie z otoczeniem – pozytywne i twórcze – jest ideałem, który osiąga się poprzez własne wszechstronne dojrzewianie i to zazwyczaj po pokonaniu wielu konfliktów wewnętrznych i zewnętrznych¹⁶⁵.

Mityczny czas prób, którym poddawana jest Alicja, odzwierciedla etap nasilenia się jej choroby, skrajnego niedostosowania się do społeczeństwa (czego symbolem jest ucieczka z uroczystości zaręczyn) oraz stanów maniakalno-depresyjnych uosabianych przez skrajnie różne zachowania Kapelusznika, od złości, smutku i lęku aż do skrajnej euforii. Zatem zanim Alicja pokona wypartą część swojej własnej osobowości, przebywa ona drogę skrajnego załamania, dezintegracji dotychczasowej struktury wewnętrznej. Poszukiwanie „tej właściwej” Alicji równoznaczne jest z poszukiwaniem nowej autonomicznej struktury wewnętrznej, zajmującej rolę „poprzedniej” Alicji, która odmawia konfrontacji oraz zaakceptowania pewnych stron swojej własnej natury. Decyzja o podjęciu się konfrontacji ze smokiem zbieżna jest z kolejnym etapem dezintegracji, ponownym jednoczeniem się osobowości, lecz już nie tej, która była poprzednio, lecz nowej, pełniejszej. Dojrzałość wewnętrzna, którą osiąga Alicja, równoznaczna jest z nowymi narodzinami. Zamiast rozdwojenia symbolizowanego przez dwie walczące ze sobą Królowe odnajduje świadomość, która została osiągnięta poprzez bolesną pracę z wewnętrznym rozdwojeniem (dezintegracją). Finał opowieści odnosi się do ostatniego etapu dezintegracji: integracji wtórnej globalnej, polegającej na zapanowaniu ponownej harmonii, narodzinach nowej struktury osobowości. Dziewczynka powraca do świata rzeczywistego już nie jako ta sama osoba, którą była opuszczając zgromadzonych na przyjęciu, lecz jako nowa jednostka. Dojrzała, odpowiedzialna, stanowcza, ale nie bezwzględna. Staje się ona uosobieniem jedności wewnętrznej, syntezy przeciwieństw. Powrót Alicji w obręb społeczności, którą opuściła, jest finalnym ukazaniem jej wyzdrowienia, a co za tym idzie – zakończenia procesu przemiany.

¹⁶⁵ K. Dąbrowski, *Co to jest zdrowie psychiczne* [w:] *Zdrowie...* op. cit., s. 25.

Zakończenie

Matrix i *Alicja w Krainie Czarów* to kolejne emanacje opowieści mitycznej, skrojone zgodnie z duchem czasów, w których powstały. Nie odzęgają się one od tradycyjnego wzorca monomitu, przybierają jedynie współczesną formę, zarówno estetyczną, jak i społeczno-kulturową. Choć na pierwszy rzut oka obydwie filmy wydają się skrajnie różne, to dzięki głębszej analizie ujawnia się ich wspólny rdzeń, będący strukturą opowieści mitycznych całego świata. Obie historie są modelowymi przykładami nowych form przedstawienia procesu przemiany. Zgodnie z formułą monomitu obydwie opowieści przedstawiają symboliczną wędrówkę bohatera, który opuszcza społeczność i świat, w obrębie których egzystuje, aby wyruszyć na wyprawę. Jej celem jest spełnienie określonego zadania. Neo, kierowany przez siły mu sprzyjające, wyrusza w podróż wiedziony nękającym go pytaniem o istotę rzeczywistości. Alicja zaś, kierowana przez wysłannika świata snu, decyduje się na opuszczenie społeczności, gdyż czuje się zagubiona w jej obrębie. Przekroczenie progu świata rzeczywistego i wkroczenie w obręb świata mitu w obydwu przypadkach prowadzi bohaterów w obszary, których istnienia nie podejrzewali. Choć motywacje bohaterów obydwu opowieści wydają się inne, co początkowo może mylnie wskazywać na rozdzielną charakter tych historii, to wraz z biegiem wydarzeń każde z nich orientuje się, że świat, do którego przybyli jest światem skażonym przez zło, a sens opowieści okazuje się podobny. Zarówno Alicja, jak i Neo dowiadują się o misji, która jest im przeznaczona i roli, którą mają odegrać jako zbawcy świata. Oboje zdecydowanie odzęgają się od roli zbawiciela, jednocześnie sprzeciwiając się wtłoczeniu w rolę, której sami nie wybrali. W oby-

dwu opowieściach wolta bohatera wobec wyroku przeznaczenia jest osią fabularną całej historii.

Przepowiednia dotycząca losu bohaterów wypełnia się wbrew powszechnym wyobrażeniom postaci ze świata mitycznego o jej prawidłowym przebiegu. Neo i Alicja wypełniają przepowiedzianą im rolę niejako wbrew zapowiedzi przyszłych zdarzeń, gdyż ziszczenie się przeznaczonego im losu zakłada bunt wobec ustalonych norm postępowania. Wspólna struktura fabularna obydwu filmów uzupełniona jest przez prawie jednakowe odwzorowanie charakteru poszczególnych postaci. W obydwu opowieściach oprócz figur bohatera pojawiają się postacie odgrywające tę samą rolę w obrębie struktury fabularnej i w warstwie symbolicznej całej opowieści. Są to cztery pary składające się z Białego Królika i Trinity (rola przewoźnika), Szalonego Kapełuszka i Morfeusza (rola przewodnika), Czerwonej Królowej/Smoka i Agenta Smitha (uosobienia zła lub wypartej części osobowości) oraz Wyroczeni i Absola będących uosobieniami postaci mitycznego mędrca. Bohaterowie przebywają te same etapy wyprawy, tj. oddzielenie się od społeczności, przekroczenie progu, poddanie się próbom, które prowadzą do ich symbolicznej przemiany, aby jako nowe jednostki powrócić w obręb świata, który opuścili. Co więcej, w obu filmach w kluczowej sekwencji fabularnej, gdy porwany zostaje przewodnik bohatera, następuje ten sam zwrot akcji, którego znaczenie jest identyczne w obydwu opowieściach.

Tak zbieżna struktura fabularna wraz z lustrzanym wykorzystaniem poszczególnych postaci ukazuje, jak forma monomitu odnajduje swoje miejsce we współczesnych filmach adresowanych do dzieci i młodzieży. Filmy te podejmują również podobne problemy. Bohaterowie poszukują odpowiedzi na pytania ontologiczne: kim jestem? Dokąd dążę? Czym jest rzeczywistość? Ich przygody to w gruncie rzeczy opowieści o poszukiwaniu własnej tożsamości, które na różne sposoby interpretowane są przez poszczególne metody badające proces przemiany. Droga, którą przebywają Neo i Alicja, przypomina sam proces odczytywania mitu, gdyż próby, którym są poddawani, same w sobie są treścią ich przemiany. Przygotowują ich na osiągnięcie pełnej gotowości odkrycia samych siebie.

Jednak oba filmy to nie tylko punkty wspólne, jest też kilka elementów rozłącznych. *Matrix*, sklasyfikowany jako odpowiedni dla starszej młodzieży, wydaje się filmem skrajnie różnym niż *Alicja w Krainie*

Czarów, przeznaczona raczej dla młodszych odbiorców. Obydwa obrazy cechują się inną stylistyką, formą przedstawienia opowieści, zarówno na poziomie estetycznym, jak i w kwestii doboru środków filmowych. Kolorowy, bajeczny świat *Alicji* przeciwstawiony jest monochromatycznemu, cyfrowemu obrazowi świata w *Matrixie*. Przemoc, która w *Matrixie* z punktu widzenia fabularnego jest uzasadniona, mimo wszystko odgrywa rolę niezdrowej rozrywki, w *Alicji* zaś przedstawiona jest jako zło konieczne i ostateczność na drodze walki ze złem. Również ilość odwołań kulturowych w obu filmach jest niewspółmierna. *Matrix* wydaje się wręcz zbudowany z odwołań i nawiązań, *Alicja* Tima Burtona jest pozbawiona takowych, prawie w ogóle nie odwołując się nawet do swojego książkowego pierwowzoru.

Paradoksalnie różnice pomiędzy obydwoma filmami nie są przeszkodą do postrzegania ich jako przynależnych do opowieści mitycznych. Podkreślają tylko, jak skrajnie różne formy może przybierać mit – i mimo wszystko – jak niezmienna jest to opowieść. *Matrix* i *Alicja* oprócz gigantycznego sukcesu kasowego, reprezentują sobą treść i wartości, które odnaleźć można w dziełach kultury wysokiej. Pojawienie się tych dwóch opowieści podtrzymuje nadzieję, że źródło, z którego pochodzi mit, nie wyschło i wciąż na nowo się odradza.

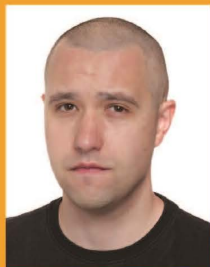
Bibliografia

- Adamczak Marcin, *Alicja i Kulturowe niesprzeczności kapitalizmu*, „Odra” 2010, nr 5, s. 95-96.
- *Alicja w Krainie Czarów* [film], USA 2010, reż. Tim Burton.
- Battisini Matilde, *Symbole i alegorie*, Warszawa 2006.
- Baudrillard Jean, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005.
- Campbell Joseph, *Bohater o twarzy*, Poznań 1997.
- Campbell Joseph, *Mityczny obraz*, Warszawa 2004.
- Carroll Lewis, *Przygody Alicji w Krainie Czarów. O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra*, Warszawa 1975.
- Dąbrowski Kazimierz, *Trud istnienia*, Warszawa 1975.
- Durix Claude, *Sto kluczy zen*, Poznań 1999.
- Eliade Mircea, *Aspekty mitu*, Warszawa 1998.
- Eliade Mircea, *Mit wiecznego powrotu*, Warszawa 1998.
- Ellison Harlan, *Nie mam ust, a muszę krzyknąć* [w:] Tegoż, *Ptak śmierci. Najlepsze opowiadania*, Olsztyn 2002.
- Enomiya-Lassalle Hugo M., *Zen. Praktyczne wprowadzenie do medytacji*, Warszawa 2009.
- Gethin Rupert, *Podstawy buddyźmu*, Kraków 2008.
- Gibson William, *Neuromancer*, Poznań 1999.
- Głąb Anna, *Filozofia science fiction*, „Znak” 2006, nr 609, s. 141-147.
- *Ghost in the shell* [film], Japonia 1995, reż. Mamoru Oshii.
- Grimm Jacob, Grimm Wilhelm, *Baśnie braci Grimm*, Warszawa 1982.
- Hani Jean, *Symbolika świątyni chrześcijańskiej*, Kraków 1998.
- Hartmann Thomas de, Hartmann Olga de, *Our life with Mr. Gurdjieff*, Sandpoint, Idaho 2011.
- Horodniczy Marek, *Gdzie jest Neo?*, „Frona” 2004, nr 32, s. 206-211.
- Jung Carl Gustav, *Zaratustra Nietzschego. Notatki z seminarium 1934-1939*. T. 1-2, Warszawa 2010.

- Kempna Magdalena, *Nie ta Alicja*, „Opcje” 2010, nr 2, s. 130-133.
- Książek-Szczepanikowa Anna, *Czytelnik otwarty na ŚWIATŁOŚĆ*, Siedlce 2009.
- Kulczyk Wojciech K., *Wprowadzenie do nauk Gurdżijewa*, Łódź 2004.
- Lancelin Aude, [Rozmowa z Jeanem Baudrillardem], “Le nouvel Observateur”, n°2015, [dokument online]. Dostęp: http://web.archive.org/web/20080113012028/http://www.empyree.org/divers/Matrix-Baudrillard_english.html.
- Malinowski Bronisław, *Mit w psychice człowieka pierwotnego* [w:] Tegoż, *Dzieła* t. 7, Mit, magia, religia, Warszawa 1990.
- *Mały Budda* [film], Francja 1993.
- Mandel Khan Gabriele, *Budda oświecony*, Warszawa 2003.
- *Matrix* [film], Australia, USA 1999, reż. Andy i Larry Wachowski.
- *The Matrix and philosophy*, ed. William Irwin, New York 2002.
- *Mity. Historia i struktura mistyfikacji*, red. Zbigniew Drozdowicz, Poznań 1997.
- Neumann Erich, *Wielka Matka. Fenomenologia kobiecości kształtowanie świadomości*, Warszawa 2008.
- Nietzsche Fryderyk, *Tako rzecze Zaratustra. Książka dla wszystkich i dla nikogo*, Poznań 2006.
- *Obcy – 8. pasażer Nostromo* [film], USA 1979, reż. Ridley Scott.
- Ouaknin Marc-Alain, *Tajemnice kabaty*, Warszawa 2006.
- Pascalr Enrico de, *Śmierć i zmartwychwstanie*, Warszawa 2011.
- Podgórcy Barbara i Adam, *Wielka księga demonów polskich – leksykon i antologia demonologii ludowej*, Katowice 2005.
- *Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*, Poznań-Warszawa 1990.
- *Potęga mitu*. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem, Kraków 1994.
- Rutkowska Teresa, *Czerwona pigułka czyli lek na całe zło*, „Nowe książki” 2004, nr 9, s. 24-25.
- *Sacred narrative*, ed. by Alan Dundes, London 1984.
- Sikoń Alicja, *Alicja w Krainie Czarów*, „Kino” 2010, nr 4, s. 78-79.
- Suzuki Daisetz Teitaro, *Wprowadzenie do buddyzmu Zen*, Kraków 2009.
- *Terminator* [film], USA 1984, reż. James Cameron.
- Toynbee Arnold J., *Studium historii*, Warszawa 2000.

- Trzcíński Łukasz, *Mit bohaterski w perspektywie antropologii filozoficznej i kulturowej*, Kraków 2006.
- Uspienski Piotr D., *Fragmenty nieznanego nauczania*, Warszawa 2010.
- Wachowski Larry, Wachowski Andy, *The Matrix* [scenariusz filmu], [dokument online]. Dostęp: http://www.dailyscript.com/scripts/the_matrix.pdf.
- Waterstone Richard, *Indie – magia, tradycje, rzeczywistość*, Warszawa 1996.
- *Wejście smoka* [film], Hongkong, USA 1973, reż. Robert Clouse.
- Woolverton Linda, *Alice* [scenariusz filmu], [dokument online]. Dostęp: <http://moviecultists.com/wp-content/uploads/screenplays/alice-in-wonderland.pdf>.
- *The world of Buddhism*, ed. by Heinz Bechert, London 1991.
- *Wybierz czerwoną pigułkę: nauka, filozofia i religia w Matrix*, pod red. Glenn Yeffeth, Warszawa 2003.
- *Zdrowie psychiczne*, pod red. Kazimierza Dąbrowskiego, Warszawa 1979.
- Zuber Renee, *Who are you Monsieur Gurdjieff?*, London 1980.

Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich
00-335 Warszawa, ul. Konopczyńskiego 5/7 tel. 22 827 52 96
www.sbp.pl; wydawnictwo@sbp.pl, biuro@sbp.pl
Warszawa 2015. Wyd 1. Ark. wyd 6,0 Ark. druk. 7,0
Łamanie: Funky Worky Studio Składu Komputerowego
kontakt@funkyworky.pl
Koncepcja graficzna serii: Michał Czernow
Druk i oprawa: Drukarnia i Introligatorka OPRAWA Sp. z o.o.
ul. Dowborczyków 17, 90-019 Łódź,
tel. 42 676 42 82



Adam Franke, absolwent Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego. Pracownik Centrum NUKAT Biblioteki Uniwersyteckiej w Warszawie. Członek Pracowni Badań Literatury dla Dzieci i Młodzieży Instytutu Literatury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego.

Publikacja ma charakter interdyscyplinarny, łączy kulturoznawczą, filmoznawczą i literaturoznawczą perspektywę analizy utworów. (...) Książka napisana jest w formie rozbudowanego eseju naukowego, z zaangażowaniem i pasją, którą zaraza czytelnika, a przy tym w sposób dojrzały i kompetentny. Autora cechuje rzetelność i sumienność w wykorzystaniu dostępnych opracowań, swoboda intelektualna w łączeniu różnych inspiracji badawczych, wreszcie odkrywczność interpretacyjna.

(z recenzji prof. Grzegorza Leszczyńskiego)

Seria wydawana przez Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich we współpracy z Wydziałem Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego.

Cena 29 zł

ISBN 978-83-64203-39-8



9 788364 203398