

WHAT IS THE MATRIX?

Artun AVCI*

"The Matrix has you" diye uyanırılır, Neo. Aslında bir kabustan uyanmanın bir metaforudur bu. George Orwell'ci bir kabustan... 1984'te bu şekilde başlamaz mı? "Big Brother is watching you!" Matrix her yerdedir... Evde, işyerinde, televizyon açıldığında, kilisede... Matrix bizi ele geçirmiştir. Orwell'in 1984'ü "sanal gerçeklik" boyutuna taşınmıştır. Yaşanan bir "apokalypsis"ten sonra tüplerde, kalıplarda doğurtulan; bir enerji kaynağı olarak yetiştirilen insanların yaşadığı düşsel, sanal bir hayattır. Bu hayatta insan "pil" konumuna indirgenmiştir. Matrix, insanların kontrolü üzerine kurulan bilgisayar tabanlı bir hayal dünyasıdır. İnsanların "tadını alamadığı, dokunamadığı, koklayamadığı bir hapistir, akıl için bir hapis". Matrix'te mutlak bir hiçleştirme ve şeygibileştirme vardır.

1999 yılının en beğenilen yapımlarından biri olan Matrix; teknolojinin rasyonalitesine eleştirel bir yaklaşımda bulunmakla birlikte insan yapımı bir Yapay Zeka'nın ürettiği Matrix içinde yaşayan insanların sürdürdükleri sanal yaşamın çözümlenmesi üzerine kuruludur. Matrix filmi de sinemanın popülerleşme sürecinin bir parçasıdır ve bu olgudan bağımsız değerlendirilmemelidir. Popüler kültür ürünlerinin belirli çerçevelerde özgürleştirici öğeleri içerdiğini belirtmek ve sunduğu ipuçlarından yaşanılan hayatın izdüşümlerini ortaya çıkartmak mümkündür. Alternatif bir hayatı barındıran özgürleştirici öğeler bu çalışmalarla ortaya çıkabilmektedir.

"Matrix" filminin önemli olan noktası, yaşadığımız gerçekliği, mevcut dünyayı betimlemesidir. Sa-

* M.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Y.Lisans Öğrencisi

nıldığına aksine Bilimkurgu ürünleri uzak geleceğin dünyasını anlatan salt fütüristik bir içeriğe sahip değildirler. Bilimkurgu kehanet sunmaz. Ursula Le Guin'in belirttiği gibi bütün yapmaya çalıştığı şu andaki dünyanın nasıl olduğu, sizin (bizim) nasıl olduğun(m)uz, neler olduğu, havanın şimdi bugün şu anda nasıl olduğunu anlatmaktır.(1) Bilimkurgu yapıtları içinde yer aldığı maddi pratiklerden, toplumsal ilişkilerden ve ideolojik anlamdan soyutlanamaz. Toplumsal yapıdaki egemenlik ilişkilerinden bağımsız ele alınamaz.

Günümüzde bilimkurgu filmleri kolektif bilinçdışı korkulara seslenen bir içeriğe sahiptir. "Matrix"te bu korkuların en tipik olanına yani teknolojinin rasyonalitesinin kabus dolu bir gelecek dünya yaratacağına dair bir karamsarlığı içinde barındırmaktadır.

Aydınlanma Felsefesi, insanın arkaik geçmişten getirdiği korkuların ortadan kaldırılması üzerine kuruluydu. Bastille'in yıkılmasıyla yeni bir Akıl Çağı başlayacak; yeryüzü gökyüzünden ayrılacaktı. Dünyevi ve dünya ötesi korkular, gizler, mitler, bilgi sayesinde aşağıya edilecekti. (2) Aydınlanma, Dante'nin gelecek için beslediği ve metaforik olarak dile getirdiği umutları gerçekleştirmek üzere vardı.(3) Bugünkü tarihsel aşamada ise aydınlanmanın kendisi bir korku kaynağı, bir mitoloji haline gelmiş; yeni bir körleşme biçimi yaratmıştır.(4) Bu tarihsel süreç, ilerici çağında Aydınlanma Felsefesi'nin evrensel ilkelerine sahip çıkan fakat, bu ilkelerin "engin, sınırsız ufuklarından korkup vazgeçen Egemen Tarihsel Blok'un gericileşme sürecinden başka bir şey değildir.

Bu nedenle bilimkurgu yapıtları egemen kültürün ve hegemonik ideolojinin belirlediği algılama ile yetindiği, içinde yaşanan maddi hayattan kaçışı içeren anti-ütopyan bir içeriğe sahip olabileceği gibi Brechtien yabancılaştırıcı terimlerle mevcut dünyayı eleştirdiğinde ütopyan bir niteliğe sahip olabilmektedir.(5) Modern toplumun en önemli özelliklerinden birisi işlikteki çalışmanın mantığı ile iş dışındaki toplumsal yaşamın diğer alanlarındaki ayırımın ortadan kalktığı gerçeğidir. Üretim biçiminin aşırı rasyonelleşmesi, dünyayı "akılcılığın" cenderesi içine hapseden iktisat ideolojisinin salt kazancı, kar maximizasyonunu arttırmak üzere belirlenmesine neden olmuştur. Bu ideolojinin modern hayata sunduğu dört iman şartı vardır: daha fazla verimlilik, hesaplanabilirlik (Time is money felsefesi), öngörülebilirlik ve hiyerarşik denetim.

Modern üretim biçimi, insanı birey olmaktan çıkarmış ve bir meta (Matrix'teki "pil" alegorisini anımsarsak) haline getirmiştir. Tüm nitelikler ve bireysellikler tek bir soruya indirgenmiştir: Ne kadar? Geçen yüzyılın önemli düşünürlerinden Georg Simmel'in belirttiği gibi modern insan ilişkilerinde bir sayı gibi, nicel bir unsur gibi hayata katılmaktadır. Bütün niteliksel farklılıklar niceliksel tekdüzeliğe ve aynılığa indirgenmiştir.

Çağımızın "rasyonel aklı" din biçimine girmiş, değerlerin son ölçüsünün yararlılık olduğu maddeci bir dünya yaratmıştır. Bu para, makine ve güvensizlik dünyasında insan; imgelem gücü körelmiş, duyguları boğulmuş bir varlık haline gelmiştir. Bu gerçeklikte duygular paketlenerek kullanıma sunulmaktadır. Modern insanın tek yapabildiği şey bir "duygu simülasyonu" yaşamak; "mış" gibi yapmaktır. Kültür Endüstrisi tarafından güdümlenen bu süreç insanın özgürleşme beklentilerini yok eden; tinsel dünyasını yozlaştıran Neo Orwel'ci bir dünyaya doğru gitmektedir.

Tam bu noktada Matrix, 90'lı yıllar boyunca Neo-Orwell'ci ya da Neo Huxley'ci bir aşamaya doğru ilerleyen modern dünyada beliren eğilim ve tartışmaları içeren bir film oldu. 90'lı yıllar boyunca yoğun olarak tartışılan sanal gerçeklik, siberuzay, simülasyon, simulark, hipergerçeklik, yapay zeka gibi kavramları tartışma konusu yaptı.

Metinlerarası ilişkilerin, referansların, göndermelerin, alıntuların, atıfların enikonu bir şekilde yapıldığı Matrix, bir bilgisayar metnini ya da hipermetnini çağrıştıran bir yapıya sahipti.

Her sanat eseri gibi sinema da bir "öz"e ya da saf bir "idea"ya sahip değildir. Sinema metinleri seyirciler tarafından her alımlandığında farklı bir biçimde okunabilmektedirler. Tarkovski'nin "Filmler yönetmenin bilinçli olarak yüklediği anlamdan her zaman daha fazlasını barındırırlar. "sözü özellikle "Matrix" için söylenmiş sanki. Washowski kardeşlerin "Matrix"inin geniş anlam katmanlarına ve referanslara bir film olmasının getirdiği en büyük sonuç, her izleyicinin farklı yorumlar katabileceği "metinlerarası bir metin" özelliğinin taşınmasıdır. Film kişilerinden Trinity'nin "Hepimizi harekete geçiren aynı soruydu" dediği "Matrix Nedir?" sorusu her izleyicinin farklı cevaplar verebileceği açık uçlu bir soru olmaktadır.

Öncü William Gibson

"Matrix" filmi 80'li ve 90'lı yıllarda çekilmiş birçok bilimkurgu filmi gibi, siber-punk kurgu yazarı William Gibson'un aynı kavram (matrix) üzerine kurulmuş olan "Neuromancer" isimli bilimkurgu yapıtından esinlenmiştir. Siber-uzay, sanal-gerçeklik, siber-alan kavramlarının yaratıcısı olan Gibson, romanında bu kavramları şu biçimde betimler: "Her ulustan milyarlarca yasal kullanıcının her gün yaşadığı bilinç ve duyguyla birlikte giden uzlaşmalı halüsinasyon... İnsan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıtılan verilerin grafiksel sunumu. Kavranamayacak bir karmaşıklık. Zihnin uzaysızlığında, ışık çizgileri; öbekler ve takımyıldızlar şeklinde düzenlenen veriler. Tıpkı şehrin ışıkları gibi gitgide uzaklaşan..." (6) Gibson'ın 1980'li yılların başlarında yazdığı "Neuromancer" o kadar etkili oldu ki 1980'li ve 90'lı yılların bilimkurgu yazını ve fantazyası teknolojinin insan kimliği ile ilişkisi üzeri-

ne kuruldu. Blade Runner, Terminator, Bahçıvan, Johnny Mnemonic, Robocop, Bound (Washowski kardeşlerin ilk filmi) ve elbette Matrix, "Neuromancer"ın temasından etkilenen filmler oldu. Kevin Robbins, Gibson'ın yarattığı temaların sibernetik, bilimkurgu, post-modernizm ve New Age felsefesinin sentetik bir yeni ütopyacılıkla birleşimi olduklarını söyler.(7) Siber-alan, modern sonrası yaşayan toplumlarda ütopya anlamları yüklenilen bir kavram oldu. İstenildiği şekilde biçimlendirilebilen siber alan "Tanrıçılık oynamaya " elverişli bir ortam sunuyordu. "Matrix" te de değinilen "sanal gerçeklik" kavramının açılımlarına girdiğimizde insanoğlunun en temel gerçeğiyle karşılaşırız: Kaos'tan ve korkudan kaçma, uzaklaşma isteği... Kevin Robbins, "İmaj" isimli çalışmasında Castoriadis ve Bauman'ı referans alarak İnsanların "Kaos" u örtbas edebilecekleri bir düzen ve anlam kurmak istediklerini ve bunun sonucu olarak sanal gerçeklik, siber alan vb. imaj ve vizyon teknolojilerinin dünyadaki varoluşumuzun uyandırdığı (hayali veya gerçek) korkuya karşı koruma sağlamak üzere harekete geçirildiğini belirtir. (8) Simülasyon (Baudrillard'daki anlamını daha sonra ele almaya çalışacağımız) kavramı, gerçekliğe ait birtakım temel korkuların aşıldığı bir alan olarak insanlara çekici gelmektedir.

1990'lı yılların bilimkurgu sinemasına yeni temalar yanı sıra 1940'lı yılların sinemasından bir gelenek eklendi: Film-noir ya da kara film geleneği... Kara film geleneğini bilimkurguyla buluşturan "Blade Runner"ın ardından karanlık mekanları, izbe, yıkık, harabe binaları, koyu ve daraltıcı atmosferleri içeren filmler 90'lı yıllarla birlikte işlenmeye başladı. Bütün bu bilimkurgu "film noir" lerdeki ortak özellikler iktidar odağının bariz bir merkezde toplanmadığı, iktidarın ağa gömülü olduğu bir dünyayı anlatıyor olmalarıydı.(9) "Matrix"te bütün üst anlatıların, bütün kurtuluş mitolojilerinin yan yanalık içinde sunulduğu kurtuluşun da iktidar gibi ağa gömüldüğü mitolojik özelliğiyle ön plana çıktı.(10) Matrix filminin çözümlenmesi, referanslarının yoğunluğu ve çokluğu; metinler arası ilişkilerin sonsuzluğu gibi nedenlerle geniş bir olanaklar alanını da içerisinde barındırmaktadır.

Hikayeye bağlarsak: Thomas Anderson, bir bilgisayar yazılım şirketinde çalışmaktadır. Geceleri ise Neo takma adıyla bilgisayar korsanlığı (hacker) yapmakta; "What is the Matrix?" sorusunun cevabını aramaktadır. Bir sabah bilgisayarın başında uyuklarken bir mesaj alır: "Uyan Neo. Matrix seni ele geçirdi. Beyaz tavşanı izle! "Neo mesajı alır almaz kapı çalınır ve Neo kapıyı açtığında karşısında illegal yollardan CD alışverişi yaptığı arkadaşlarını görür.

"Beyaz tavşanı izle!" referansı bize Lewis Carroll'ın "Alice Harikalar Diyarında" isimli kitabına götürüyor. Carroll kitabında "gerçek dünya/hayal dünyası" arasındaki ayrımın flulaştığı bilinçaltı dünyasını ve düşler evrenini sonsuzlaştıran düşlem gücünü başarılı bir biçimde aktaran özelliğiyle dikkat çekiyor.(11) Matrix'te bu kitaba gönderme yapıldığı

açık bir biçimde ifade ediliyor: İsyancı mitolojik örgütün lideri Morpheus'un Neo ile ilk karşılaşmasında "Kendini tavşan deliğinden düşen Alice gibi hissediyor olmalısın" ve Neo'nun kırmızı veya mavi hap arasında seçim yaptığı sahnede Mopheus'un "Kırmızı hapı seçersen tavşan deliğinin ne kadar büyük olduğunu gösteririm" sözleri bu göndermenin ne kadar açık olduğunu ortaya koyuyor. Yaşanılan realitenin "hakikati" içermediği olgusu masal referansının ters çevrimiyle anlatılmaya çalışılıyor.

Matrix ve Kuramsal Terörizm

Neo'nun disketlerini ve CD'lerini sakladığı sayfa Baudrillard'ın "Simulation and Simulation" kitabının tam da "Nihilizm Üzerine" yazılı sayfa oluyor. Baudrillard referansı filmin teorik, felsefi izleğini besleyen bir referans oluyor. Bilindiği gibi Jean Baudrillard, "medya", "Enformasyon", "simülasyon", ve "tüketim" gibi kavramlarla Modern Batı toplumunu eleştiren ve kendisini Kuramsal Terörist ve Nihilist olarak tanımlayan son yılların görüşleri dikkate alınan düşünürlerinden birisidir. Tamamen Batı toplumlarını temel alarak oluşturduğu kuramsal çalışmalarında Modern Çağ'ın "varlık ile hayal", "gerçek ile imaj", "gösterge ile gösterilen" arasındaki ayrımı yok ettiğini belirtmektedir. Modernist toplumsal yapıda totalleşmiş gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrixler, bellekler ve modeller tarafından üretilir hale gelmiştir.(12) Nesnel gerçekliğin yerine "Göstergesel gerçeklik" kavramını kullanan Baudrillard, günümüzde gerçekliğin imajdan, görüntüden, göstergeden ibaret olduğunu söylemektedir. Göstergeler aracılığıyla bireyler sisteme entegre olmuş gerçeğin yerini modeller almıştır.(13) Gerçekliğin "simüle edilmesi", "miş" gibi "varmış gibi" yaşanan modellerde olmak üzere her şey bir simülasyondur. Baudrillard, gerçeğin üretimi ve yeniden üretimini gerçekleştiren sistemin maddi üretiminin bizzat kendisinin hiper gerçek bir şeye dönüştüğünü söylemektedir.(14) Üretimi bir tarz olarak değil de bir kod, bir gösterge olarak ele alan düşünür, doğal olarak şu sonuca varmaktadır: Emek ya da işçinin işgücü, göstergeler içinde bir göstergedir ve sıradan bir belirleyicidir. İçinde yer aldığımız simülasyon dünyası Baudrillard'a göre karşıtlıkları, çelişki ve çatışmaları yadsıyan, kutuplaşmanın olmadığı bir dünyadır. Baudrillard bu bağlamdan bizim açımızdan oldukça tartışmalı olan şu sonuca varır: Kitleler, göstergeleri ifade etmektedir; sınıf ve politika çökmüştür; toplumu devrimci dönüştürme umudu iflas etmiştir; sisteme artık direkt karşı koymak imkansızdır. Nihilist, sinik ve aynı zamanda terörist bir karşı koyma/direnme biçimi önerir, Baudrillard. Sistemin egemen etiğine kayıtsız kalan, onu kandıran, şaşırtan, vurup kaçan bir simülasyon korsanlığı önerilir. Neo'nun CD'lerini sakladığı sayfanın tam da "Simülarklar ve Simülasyon" kitabının "Nihilizm Üzerine" başlığını taşıdığı göstergesi rastlantı değildir. Gönderici bu konuda bilinçli bir tercih yapmıştır. Baudrillard'a göre bugünkü anlamda nihilizm kendinden önce varolmuş tarihsel biçimlerden çok daha acımasız ve radikal bir biçimdir.

Çünkü artık simülasyon ve model toplumlarda Nietzsche'nin ifade ettiği anlamda Tanrı ölmemiş, hipergerçek bir şeye dönüşmüştür. Bir hipergerçekliğin egemenliği altına girmiş, materyalist ya da idealist bir gerçeklik simülarklarıyla, her şeyin simülasyon tarafından saydamlaştırıldığı, belirlediği her şeyin simüle edildiği saydam ve hipergerçek bir dünyada kendi kullarını tanıyabilen kuramsal ya da eleştirel bir Tanrı'dan söz edilemez.(15) Baudrillard, sistemi başarısızlığa uğratabilen ve düş gücünü harekete geçirebilen tek şeyin terörizm olduğunu söyler.(16) Bu nedenle Matrix'teki örgüt Marksist bir örgütten ziyade nihilist ve terörist bir örgüttür. Liderliğini Morpheus'un yaptığı bu örgüt Zion anabilgisayarına bağlı "Nebuchadnezzar" adlı gemiyle Matrix'e (sisteme) karşı özgürlük mücadelesi verir. Bu mücadele Matrix'in egemenliğinde yaşayan insanların bilinçlenerek sistemi devrimci dönüşümle değiştirme mücadelesi değildir. (Gerçi kahinle yapılan görüşmede mücadelenin haktan tamamen kopuk olmadığını da göstermektedir) Matrix'e girip korsan yayın (hacker'lık) yaparak sistemi zaafa uğratmaktır asıl amaç. Filmin başlarında Trinity'nin eylemini anımsarsak: Vur-kaç savaş taktiğiyle beslenen simülasyon gerilla savaş tarzıdır tercih edilen... Önemli olan Neo gibi potansiyel savaşçıları kazanmaktır.

Matrix'te Tinsel Alegori ve Kıyamet Mitosu

Susan Sontag , her çağın kendi tinsellik tasarısını yeniden üretmesi gerektiğini söyler.(17) Matrix'te filmin başlarında CD alışverişinde bulunduğu kişinin Neo'ya "Sen benim kurtarıcısın, benim İsa'm" diye seslenmesi Morpheus'un Vaftizci Yahya konumunda "seçilmiş kişi"yi araması ve Neo'yu bulmayı hedeflemesi; Matrix'teki dinsel metaforlara götürüyor bizi ister istemez... Matrix'teki Zionist örgüt yeni bir tinsellik tasarısı üreterek mücadele yapıyor. Neo, "ikinci doğum", "mesih" gibi temaları yaşarken; Trinity de Hristiyanlıktaki "Baba-Oğul-Kutsal Ruh" üçlemesini temsil ediyor. Dinlerin bütün kurtuluş mitolojilerine göndermelerde bulunan film, kıyamet (apokalipsis) düşüncesini de bünyesinde taşıyor.

Kıyameti bildiren dini yazıların modern dünyadaki karşılığı insanlığın belirli bir zaman diliminde ürkütücü ve karşı konulamaz güçler tarafından (teknoloji, atom bombası vs) topyekün yok olacağı kehanetidir. Modern İnsan, günümüzde kıyameti her an yaşamakta ve o düşünceyle iç içe yaşamaktadır. Susan Sontag'ın sözleriyle "Kıyamet bugün artık uzun bir dizi filmidir. Ama adı "Kıyamet şimdi" değil, "Kıyamet bu andan itibaren"dir. Fakat kıyametin (Apokalypsis) kelime kökenine baktığımızda ve dinsel mitolojik anlamlarına gittiğimizde öncelikle dünyanın sonundan ardından da kıyamet sonrasının geleceğinden söz edilir, yani aynı anda hem yok oluşu hem de yeniden canlanışı içeren iki anlamı da içinde barındırmaktadır.

Morpheus, Neo'ya -kırmızı hapi seçmesinin ardından- "gerçeğin çö-

lünü" (Baudrillard) gösterir. 21. Yüzyılın başlarında dünya Yapay Zeka'nın doğuşunu kutlamıştır. Yapay Zeka "bir makine ırkını yaratan tek bir bilinç" tir. Bir süre sonra Yapay Zeka bütün kontrolü ele geçirir. (Dünyayı ele geçiren makine/bilgisayar teması bilimkurgu sinemasında oldukça sık işlenen bir temadır. Örn. Terminatör, Uzay 2001 Macerası vb) Yapay Zeka'ya karşı mücadele veren insanlar onu enerjiden yoksun bırakmak için "güneşi yakarlar". Bu olgu bizi kutsal kitaplardaki kıyamet betimlemelerine götürür. Kur'an da da Yuhanna Vahyi'nde de kıyamet (apokaliptis)ten "güneşin kararması, yıldızların sönmesi" olarak bahsedilir. Eski Ahit'e göre Açlık, Hastalık; Savaş ve Ölüm günahkarları cezalandırmak amacıyla insanlığın üzerine gönderilir. Fakat en sonunda iyilik kötülüğe galip gelir. Şeytan yenilir ve İsa'nın binyıllık eşitlik ve mutluluk düzeni kurulur. Tanrı'nın krallığı binyılın sonrasında şeytan ve yandaşlarıyla yapılacak son savaştan (Armageddon) sonra kurulabilecektir.(18) Matrix'te yapılan işte bu son savaştır. Filmi dinsel bir biçimde okuduğumuzda bunun ipuçlarını yakalamak olasıdır. Trinity'nin Kutsal Ruh'u temsil ettiğinden bahsetmiştik. Örgütün haini "Cypher", şeytanın isimlerinden olan "Lucifer" den geliyor ve şeytanın yandaşlarından biri olduğu ortaya çıkıyor. İsyancıların gemilerinin adı "Nebuchadnezzar", Eski Ahit'te adı geçen ve düşleri yorumlanan bir kralın ismi. Yahudi Mitolojisine göre Nebuchadnezzar'ın düşlerinin yorumlanması, kendini ve halkını mutlak bir yok oluştan kurtarıyor. Nebuchadnezzar bağlı bulunduğu Zion ana bilgisayarı ise, mitolojide Yahudilere vaat edilen topraklara denk düşüyor. Matrix'te içselleşen dinsel temaların bir tesadüf olmaması gerekir. Filmde işlenen Doğu Mistisizmi, Uzakdoğu Felsefesi, imanla eylemin bir araya gelmesi, "Kendini Bil, Tanı" bilgeliğinin işlenen bir tema olması; Morpheus ve Neo'nun kahini görmeye gittikleri sırada çocukların kendi aralarında yaptıkları konuşma: "Kaşığı eğmeye çalışma. Kaşık yok. Kaşık sensin." de dile getirilen tinsel felsefe; bazı yazarlar tarafından Matrix filminin "akıl düşmanı bir ideolojiyi savunduğu, amacının gerçekten kaçarak irrasyonel olanı kurtuluşun koşulu olarak sunduğu yönünde değerlendirmeler yapıldı.(19) Bu pozitivist ve ortodoks eleştirilere katılmamakla birlikte, tinselliğin insanı özgürleştiren, yücelten bir yaşantı oluşturabileceğini de belirtmek gerekmektedir. Bloch kendisiyle yapılan bir söyleşide Lukacs ve kendisinin Rus Devrimi'nden duydukları büyük coşkunun politik bir seçimden ziyade ahlaki bir seçimden kaynaklandığını söyler ve devrimde "Tolstoy ve Dostoyevski'nin Tinsel Dünyası" nı bulduklarından bahseder.(20) Çünkü Devrim, Modernite'nin araçsal aklını inkar eden yeni bir maneviyata açılan bir kapıdır. Tam da bu nedenle Frankfurt Okulu'nun büyük düşünürlerinden Walter Benjamin, yaşamı boyunca Marksist düşünce ile Yahudi düşüncesindeki mesihçi, kurtuluşçu, kefaretinancını içeren mitleri birleştirmeye çalışır. Kaldı ki daha önce de belirtildiği gibi kıyamet düşüncesi hem yok oluşu hem de kurtuluşu içeren diyalektik bir çift anlama sahiptir. Tarih boyunca dinsel tarikatların savundukları eşitlikçi ve özgürlükçü söylem, sonraki yüzyılların dinsel, siyasal, toplumsal hareketlerini beslemiştir. Ahmet Oktay bu durumun tipik ör-

neği olarak Şeyh Bedrettin'i gösterir. Bedrettin'in sınıfsız ve sömürsüz bir toplum amacıyla Tanrı adına başlattığı ve ilkelerini Kur-an'a dayandırdığı ayaklanma, yoksulların, ezilenlerin mevcut düzeni değiştirme çabalarından başka bir şey değildir. İspanya'daki Katar Şövalyeleri başta olmak üzere Hristiyanlık gibi birçok dinsel hareket yoksulların, ezilenlerin eylemlerinden izler taşır. Mehdi bekleme olgusu kurtuluşçu düşünce ile yakından ilişkilidir. Michael Löwy kıyamet düşüncesi kurtuluş teolojisini içerdiğini belirtir ve ekler: "Protest hareket formlarındaki din, ütopyacı bilincin en anlamlı formlarından,"umut ilkesi"nin en zengin ifadelerinden biridir. Yaratıcı öngörü kapasitesiyle Yahudi-Hristiyan eskatolojisi; henüz var olmayanın hayali alanını resmeder".(21) Kıyamet düşüncesinin kökeninde ütopyacı bir güç vardı. Matrix'te Morpheus ve arkadaşları buna inanıyorlardı. Neo, gerçekten kim olduğunu "Matrix" içinden öğrenemezdi. Kim olduğunu kehanetten, kurtuluş mitolojilerinden ve en önemlisi kendi eyleminden öğrenebilirdi. Morpheus'un sözleri bunu anlatmaktaydı: "Matrix ilk kez yapıldığında içinde bir insan doğdu... Bu adam istediğini değiştirebiliyor ve Matrix'i yeniden yapılandırabiliyordu. Bu adam içimizden ilk kez birini özgür kılıp bize gerçeği öğretmişti. Öldükten sonra kehanetler onun yeniden döneceğini söylüyordu. Şu çok açık ki Matrix olduğu sürece insan hiçbir zaman özgür olamayacak..."

Neo yoksa Nietzsche'nin "Üstün İnsan"ı mı?

Nietzsche insanların iki büyük seçimden birini yaptığını söyler. Bunlardan birincisi, ruhunda huzura kavuşmak ve mutlu olmak isteyen insanların yaptığı seçimdir ki bu nedenle hayal dünyasında yaşamaya devam ederler. Diğer seçim ise hakikatın peşindeki insanların yaptığı seçimdir. Bu insanlar iç huzurlarından feragat edip hayatlarını bu sorgulamaya adarlar. Nietzsche'ye göre insanın ruhu yaptığı bu seçimlerle belirlenir. Matrix'te Neo'nun ruhu da yaptığı seçimlerle belirleniyor. Başlangıçta kafası karışık, asi ruhlu, "seçilmiş kişi olup" olmadığından kesinlikle emin olmayan bir gençtir Neo.... Film boyunca kendisine sürekli seçimler sunulur. Öncelikle patronu "Ya işe zamanında gelirsin ya da yeni bir iş ararsın"; Morpheus, Neo'yu telefonla uyarırken yine bir seçenek sunar: "Binadan çıkmanın iki yolu var: Ya dışarıdan ya da onların gözetimi altında" arkasından Ajan Smith gözaltında Neo'ya yeni bir seçenek dayatır: "İki hayatın var. Birincisi bilgisardaki hacker'lık... İkincisi vergini ödeyen, sigorta numaran olan, ev sahibine çöpü atmada yardımcı olduğun hayatın. Bunlardan ikincisinin geleceği var. Diğerinin yok. Seçim sana kalmış." arkasından Morpheus'un örgütünden Switch yine bir seçim sunuyor: "Ya bizim yolumuz ya da otoyol "Neo'nun kuşkusuz en önemli iki seçimi bize Nietzsche'nin İrade felsefesinin referans kapılarını açıyor. Bunlardan birincisi "kırmızı hap mı mavi hap mı?" seçeneği oluyor. Neo mavi hapi seçtiğinde hakikati sorgulamadan "mutlu bir ebleh" olarak sistemin (Matrix'in) içinde huzurla yaşayabilecektir. Sabah uyandığında takım elbisesini giyecek, işine gidecek, öğle arasın-

da Mc Donalds'ta CocaCola ile Big Mc Menü yiyecek akşamları da televizyon karşısında New York Yankees'in maçlarını izleyebilecektir. Neo, elbette bu hayatı seçmedi çünkü bir şey bildiği için oradaydı... Hayatı boyunca onu aramıştı... "What is the Matrix?" sorusunun cevabını yani hakikati... Neo'nun yaptığı bu seçim, Nietzsche'ci irade felsefesinden derin izler taşır. Bir hayal dünyasında yaşarken gerçeğin çözüne doğru yolculuğa çıkar. Çünkü "istem yaratıcıdır" ve Nietzsche'de yaşam sürekli aşılması gereken bir şeydir. Kahin'nin "ya Morpheus ölecek ya da sen" seçeneği karşısında Neo, Nietzscheci bir irade gösteriyor. Morpheus'la ilk konuşmalarında "Kadere inanır mısın, Neo?" sorusuna Neo, şu cevabı verir: "Hayır! Hayatımı kontrol edeme düşüncesini sevmem" Nietzsche'de ifade edilen "Kaderini kendin seç ve onu sev" felsefesi, Neo'nun eylemine denk düşüyor. Neo istemiyle varlığını rastlantıya bırakmıyor ve bu durum "Üstün İnsanın" özelliklerinden biri oluyor. Kendi kaderini kendisi yaratan Neo'nun bu eylemi Morpheus'u kurtarıyor ve Neo'yu "Seçilmiş İnsan" yapıyor.

Matrix'teki "üstün insan" teması Star Wars filminden derin bir farklılığı da içerisinde barındırıyor. Star Wars da küçük Anakin Skywalker'ın Jedi Şövalyesi olup olmayacağı gerçeği kanına bakılarak yorumlanıyor. Star Wars'taki "üstün insan" teması ırkçı bir içeriğe sahip iken Matrix'te Neo, eylemiyle ve seçimleriyle vardır. Çünkü insan "sürekli aşılması gereken bir şeydir."

Matrix 'teki Nietzsche izlerini "Neo" isminin anlamında dahi bulmak olasıdır. Neo, "one" kelimesinin (yani biricik, tek) ters çevirme sözcüğü olduğu kadar; "yeni olan, en son olan" anlamına da gelir. Akla karşı hep yaşamı öne çıkarmış olan Nietzsche felsefesinde yaşamı savunacak olan "Gençliktir", "Yeni Olandır"... Nietzsche'ye göre "bugün her zaman için daha güzel" "yeni olan her zaman daha iyidir". Neo, yeni olanı, yaşam coşkusu, güzel olanı temsil etmektedir. Morpheus, gemide Neo'ya şunları söyler: "Belirli yaşa ulaşan zihinleri aydınlatmıyoruz. Yaşlı beyinler eski gerçeğe takılır "Sistemi, Matrix'i yenecek olan yeni olandır; genç olandır. Çünkü "yolu bilmekle yolda gitmek arasında fark vardır". Neo, eylemiyle yolda gitmeyi seçmiştir.

Matrix ve Psikanaliz

Sinemada 1960'larla birlikte Roland Barthes ile etkinlik kazanan ve Freud'un Oidipus kompleksini temel alan film çözümlemelerine göre; filmin bütün anlatısı kahramanın istemi ve Babanın aranmasının öyküsü üzerine kuruludur.(22) Matrix'in latince üreme ve anne anlamına gelen bir kökten geldiğini belirtirsek, Matrix'in psikanalitik bir okumaya açık bir film olduğunu da görebiliriz. Elbette Morpheus'un baba figürüne denk düşüğünü rahatlıkla söylemek mümkün. Neo'nun kırmızı hapı yuttuktan sonra aynada kendi benliğine bakması ve aynaya dokunması bizi Lacan'ın psikanaliz kuramına götürmekte. Lacan'a göre imgesel dö-

nemde çocuk, benlik bilincinden yoksun, annesinin bedeniyle "ortakyaşar" bir ilişki içindedir. Çocuğun aynada kendisini incelemesi kendi imgesini kendisi olarak tanımaya başladığını gösterir. Çocuk bu andan itibaren benlik (selfhood) kavramını ve kendi bütünlüğünü ayna yardımıyla yakalar. Gözler benlik duygusunun kaynağıdır.(23) Neo, kırmızı hapı yutmasından sonra, ayna yardımıyla bütünleşmiş kişilik imgesini oluşturmaya başlar. Matrix'te yaşamak düşsel, hayali bir evrende yaşamaktır. Çocuğun doğumdan önceki anne karnında yaşamaya benzer. Neo, gerçekliğe ilk uyandığında içinde bulunduğu kaptan önce "göbek başını" kesmesi gerekir. Kırmızı hap, Neo'nun yeniden doğmasını ve Yapay Zeka'nın muhafız makinelerinin kontrolünden kaçmasını sağlar. Neo, makine tarafından bozuk olarak algılanıp lağımaya atılır. Böylece doğum travmasını yeniden yaşar. Artık Neo, annenin (Matrix'in) bedeninden kopmuştur. Tek başına ayakta durmasını öğrenmelidir.

Morpheus'un Yunan Mitolojisindeki "uyku tanrısı" anlamına gelmesi bizi ister istemez bilinçdışının rüyalarda kendisini ifade ettiği gerçeğine götürmektedir.(24) Morpheus bir anlamda Neo'nun kendisini özgürce ifade etmesine olanak tanıyan psikanalist görevi yüklenmektedir.(25) Bu durumu şu sözlerle de dile getirmektedir: "Gerçek dünya, ilkel beynimizin uyanmaya çalıştığı bir rüyadır. "Elbette Trinity'nin de Matrix'in (annenin) bedeninden kopan Neo'nun bu boşluğu dolduracağı; annesinin bedeni yerine geçireceği bir arzu nesnesi olacağından hiç kuşku yoktur.

Matrix'te "düşten uyanma motifi"nin yoğun bir biçimde işlendiğini "düş/uyanıklık", "gerçek dünya/hayali dünya" gibi karşıtlıklar filmde sık işlenen izleklerden birkaçı... Filmin başlarında Neo'nun CD alışverişinde bulunduğu kişiye "Hiç rüyadan uyandığında kuşkuya düştüğün oldu mu?" "bir başka metaforunda başlarda Neo'nun işe geç kaldığında patron tarafından azarlanırken cam temizleyicilerin önce camı flulaştırması (bilincin belirsizleşmesine denk düşüyor mu?) daha sonra cam sileceği ile camın flu bir görüntüden net bir görüntüye kavuşması Neo'nun bilincinin netleşmeye, berraklaşmaya başladığının bir metaforu oluyor sanki. Örneğin Kahin'le görüşmesi sırasında Kahin'in evinde fonda Duke Ellington'ın "I'm Beginning To See The Light" şarkısı Neo'nun bilinçlenmeye / uyanmaya başladığının referansıdır. Morpheus'un Neo'ya sürekli "uyanma" ile ilgili telkinler yapması ("Uyanmayı beklediğin için buradasın", "Gerçek olduğuna inandığın bir rüya gördün mü Neo? Ya o rüyadan hiç uyanamazsan?") bizi kapitalist toplumun gerçeğin önüne "perde gibi çekilen" düşsel bir dünya yarattığı gerçeğine götürüyor. Walter Benjamin 19. yüzyılın Paris'ini incelediği araştırmasında kapitalist üretim koşullarının egemenliğindeki toplumu düş gören bireyin bilinçsiz eylemiyle benzeştirir. Kapitalizmin yarattığı meta zehirlenmesi düşlerle dolu bir uyku hali yaratmaktadır. Sistemden uyanılmadığı sürece yaşanan an üzerinde baskısını duyuracak bir karabasan olacaktır. Benjamin'e göre "Düşten uyanma girişimi" diyalektik

bir dönüşümü içerir ve ancak dünyasal bir aydınlanma ile mümkündür. Neo'nun da yapmaya çalıştığı buydu. Morpheus bir düş yorumcusu olarak çalışarak Neo'nun bilincinin "sahih" hale gelmesini sağlamaya çalışıyordu. Aslında bu eylem yeni bir "Aydınlanma Felsefesi" nin yaratılmasından başka birşey değildi.

Trinity'nin Öpücüğü Ya da Aşk İmiş Her Ne Var İse Alemde

Samuel Beckett bir yazısında şöyle demiştir: "İnsan ölmeye yazgılıdır. Pek çok sanat, felsefe yapıtı insanın Tanrı karşısındaki bu eksikliğini giderme çabalarıdır". Sadece sanat ve felsefe değil, bir yapıt olan Aşk da insanın ölüme karşı direnebildiği alanlardan bir tanesidir. Matrix de bize bunu göstermez mi? Ajanlar tarafından vurulan Neo, Trinity'nin "Aşk Öpücüğü"yle yeniden dirilir. Trinity'nin hayat öpücüğü bize "Uyuyan Güzel" ve "Pamuk Prenses" masallarına götürüyor. Masallarda aşk tansik içeren yönü ile karşımıza çıkıyor. Ahmet Hamdi Tanpınar "Huzur" adlı romanında Mümtaz'a şunları söyler: "Ey ölüm! Seni yenmek üzereyim. İşte silahım ve zırhım". Mümtaz, aşık olduğu Nuran'ı ölüme karşı hayatın bir zaferi olarak görür.

Matrix, çelişki ve karşıtlıklara dayalı sistemlerin insanları köleleştireceği, insanların hayal dünyasında ciddi tahribatları ve travmaları içeren yarı ölü bir alan yarattığı düşüncesi üzerine kurulu bir film. Sistemler, gerçek/sahte, egemen/bağımlı, doğa/teknoloji, akıl/inanç, din/bilim, kadın/erkek, burjuvazi/proletarya gibi karşıtlıklara dayandığı sürece, Morpheus'un açık bir biçimde belirttiği gibi, "insan hiçbir zaman özgür olamayacaktır". Bu tür karşıtlıkları reddeden Doğu ve Uzakdoğu felsefelerinin filmde önemli bir yere sahip olması da bundan kaynaklanmaktadır.(26) Matrix, insanın arkaik varoluşunu anımsama çabasını dinsel-kurtuluşçu mitolojilere yaptığı göndermelerle gerçekleştiriyor. Filmde içerilen eleştirel düşünce, sisteme karşı bir protesto ögesi taşıyor. Filmin jeneriğindeki "Rage Against The Machine" isimli rock grubunun şarkısı bunun bir göstergesi olarak ortaya çıkıyor.

Matrix son yıllarda yapılmış, ütopyan nitelikleriyle ön plana çıkan bir sanat eseridir. Sanat, Stendhal'ın dediği gibi; "Une Promesse de Bonheur" vaadini içerisinde barındırır. Neo'nun sözleriyle söylersek; "Her Şeyin Mümkün Olduğu Bir Dünya" idealini...(27)

DİPNOTLAR

- 1) Le Guin, Ursula, **Karanlığın Sol Eli**, Ayrıntı Yayınları, Çev:Ümit Altuğ
- 2) Adorno-Horkheimer, **Aydınlanmanın Diyalektiği** 1, s.19-20, Kabalcı Yayınevi, Çev: Oğuz Özügül, 1995
- 3) "Burada tüm kuşklar kovulsun Ve burada her tür korku yok olsun" **İlahi Komedyadan**

- 4) Adorno-Horkheimer **a.g.e.** s.28-29
- 5) Oskay, Ünsal, **Çağdaş Fantazya**, Ayko Yay., 1982
- 6) Gibson, William, **Neuromancer**, s.77-78, Sarmal Yay., 1998
- 7) Robins, Kevin, **İmaj**, s.85, Çev:Nurçay Türkoğlu, Ayrıntı Yay., 1999
- 8) **a.g.e.** 42
- 9) *Evren, Süreyya-Öğdül, Rahmi, Bir Üçüncü Dünyalı Haz Arayabilir Mi?*, makale, s.18, **Varlık dergisi**, Kasım 1999
- 10) **a.g.m.** s.43
- 11) Carroll, Lewis, **Alice Harikalar Ülkesinde**, Çev:Kısmet Burian, Cumhuriyet Kitapları, s.11-12,1998
- 12) Baudrillard, Jean, **Simülarklar ve Simülasyon**, Çev:Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yay.,1998,s.11
- 13) **a.g.e.** s.30
- 14) **a.g.e.** s.37
- 15) **a.g.e.** s.187
- 16) **a.g.e.** s.191-192
- 17) Sontag, Susan, **Sanatçı:Örnek Bir Çilekeş**, s.53, Metis yay., 1998
- 18) Oktay, Ahmet, "*Apokalpsis:niçin ve şimdi*", makale, s.44, Apokalpsis sergisi için katalog, Emlak bankası Sanat Galerisi,1999
- 19) Matrix'e yönelik pozitivist eleştiriler için bakz. Veysel Atayman "*Matrix:Felsefe mi;bir çocukluk fantezisi mi?*" **Evrensel Kültür**,Ekim 1999 ve Tunca Arslan "Matrix Film Eleştirisi", Radikal Gazetesi,10.9.1999
- 20) Gürbilek, Nurdan,Sunuş, s.13,**Walter Benjamin:Son Bakışta Aşk içinde**,Metis yay.,1995
- 21) Löwy,Michel,**Marksizm ve Din**,alıntulayan Ahmet Oktay,
- 22) Türkoğlu,Nurçay,**Sinema ve Psikanaliz**, makale,s.51,25.**Kare dergisi**, sayı: 15, Nisan 1996
- 23) **a.g.m.** s.52
- 24) Erdem,Tuna,"*Tuşları Tık'la,Matrix'i Yakala*", makale, s.90, **Popüler sinema Dergisi**, Kasım 1999,sayı:57
- 25) **a.g.m.** s.90
- 26) **a.g.m.** s.91
- 27) "*Yeni ve Başka Bir Yaşam*"