Jakub Nikoniuk

"The Matrix has you" - postmodernistyczny dyskurs o rzeczywistości i symulacji w kulturze popularnej

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 2, 173-183

2006

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

MUZEUM HISTORII POLSKI

Jakub Nikoniuk

The Matrix has you – POSTMODERNISTYCZNY DYSKURS O RZECZYWISTOŚCI I SYMULACJI W KULTURZE POPULARNEJ

-Mam mnóstwo odpowiedzi! - parsknęło Zwierzątko - I każda inna, ale na tym to właśnie polega! Dla przykładu można się nie umyć wcale, bo i po co? Wanna może być wirtualna, bo wcale nie wiemy, gdzie się kończy rzeczywistość a zaczyna symulakra...
-Symulakra? - zdumiał się Gluś - A co to takiego?
-No widzisz, widzisz! Patrzysz a nic nie widzisz! - krzyknęło Zwierzątko - Symulakra to takie poplątanie rozmaitych rzeczywistości, że nigdy nie wiadomo, gdzie się kończy złudzenie a zaczyna inne złudzenie!

M. Wojtyszko ***Bromba i filozofia***

Dlaczego *Matrix*? Zamiast wstępu

Kiedy w 1998 roku bracia Andy i Larry Wachowscy przystępowali do pracy nad swoim kolejnym filmem prawdopodobnie nikt (na czele z twórcami) nie spodziewał się tego, co nastąpiło tuż po jego premierze. Oczywiście liczono na sukces finansowy, który osiągnięto bardzo szybko; jednak sam *Matrix* stał się czymś więcej niż filmem komercyjnym, stał się zjawiskiem wykraczającym daleko poza sztukę filmową. Wrósł on na stałe w kulturę popularną przełomu wieku chociażby poprzez szerokie rozpowszechnianie związanych z filmem gadżetów, czy poprzez przenikanie do sfery językowej cytatów typu: „The Matrix has you", czy wreszcie poprzez to, że cyfrowa kopia filmu na płytach DVD (po raz pierwszy w historii kina) została sprzedana w większej liczbie egzemplarzy niż wersja analogowa na kasetach VHS[1] – symbolizując tym samym początek nowej, cyfrowej ery. Tego wszystkiego również jeszcze można się było spodziewać. Najtrudniej było przewidzieć, że film oparty na scenariuszu, na który pomysł nie był nowy, w którym granice pomiędzy rzeczywistością a fikcją zacierają się[2] wywoła tak szeroką falę dyskusji w różnych dziedzinach życia i tak mocno wpisze

[1] *Wybierz czerwoną pigułkę. Nauka, filozofia i religia w Matrix*, red. Glenn Yefeth, Gliwice 2000, s. 265.

[2] Podobnych filmów powstało przecież wiele – przytoczmy tutaj chociażby *Fakty i akty* (*Wag the Dog*) z 1997 roku w reżyserii Barry Levinsona, *Truman Show* (*The Truman Show*) z 1998 roku w reżyserii Petera Weira, *Urodzeni mordercy* (*Natural Born Killers*) z 1994 roku w reżyserii Olivera Stone czy wreszcie *Dziwne dni* (*Strange Days*) z 1995 roku w reżyserii Kathryn Bigelow (i wiele, wiele innych).

się w postmodernistyczny paradygmat globalizującego się społeczeństwa przełomu wieków. Dziełem kultury popularnej zaczęli zajmować się nie tylko krytycy filmowi i rzesze fanów filmu, ale również filozofowie, religioznawcy, ekonomiści, technokraci. Dlaczego?

Być może – otoczeni coraz bardziej przez różnorakie urządzenia umożliwiające kontaktowanie się z innymi na odległość, a w ten sposób redukujące ją do odległości (i czasu) potrzebnego na dotarcie do najbliższego komputerowego terminala lub na wybranie z kieszeni telefonu komórkowego – przedkładamy szybki i (w większości) powierzchowny wirtualny kontakt z innymi, nad autentyczne międzyludzkie kontakty. Pogrążamy się coraz bardziej w wirtualnej rzeczywistości, która jak twierdzi w swojej najnowszej książce Jean Baudrillard jest „[...] przepisaniem świata na cyfrowo, na ciąg czystych informacji"[3], co z kolei prowadzi do utworzenia klonu rzeczywistości i zastąpienia jej rzeczywistością wirtualną. A może – obserwując tempo zmian we współczesnym świecie, w głębi (nie)świadomości zaczynamy zastanawiać nad pytaniem Hilarego Putnama: „Skąd wiem, że nie jestem tylko mózgiem w wanience, stymulowanym przez jakiegoś szalonego naukowca?"[4].

Trudno jest dzisiaj jednoznacznie odpowiedzieć. Przyczyn zapewne jest wiele i są one równie różnorodne jak dziedziny nauki czy życia społecznego, którymi zajmują się autorzy różnorakich polemik, prezentacja ich nie jest jednak przedmiotem niniejszych rozważań. Dość – że granice i znaczenia samej fikcji zacierają się w rzeczywistości. Jak twierdzi Dino Felluga „*Matrix* z powodzeniem przeniósł na srebrny ekran myśl postmodernistyczną"[5]; „Nie tak prędko. *Matrix* jest świetnym filmem akcji, ale jego filozoficzne pretensje są nieuzasadnione"[6] - polemizuje z nim Andrew Gordon. A sami twórcy filmu flirtują z widzem i postmodernizmem. W jednej z pierwszych scenie *Matrixa* główny bohater – Neo chowa piracki program do schowka wyciętego w nieprzypadkowej książce – „*Simulacra and Simulation*" Jeana Baudrillarda.

Sam film jak i współczesny świat – wpisuje się idealnie w filozofię Baudrillarda. Znika tu różnica pomiędzy tym – co rzeczywiste i tym – co wyobrażone, istnieją jedynie hiperrzeczywiste znaki podające się za rzeczywistość. Czy rzeczywistość jest więc symulacją a symulacja rzeczywistością?

W niniejszym tekście podejmę próbę pośredniej odpowiedzi na to pytanie, opierając się na teoriach Jeana Baudrillarda. Dokonam w nim dekonstrukcji treści trzech dzieł kultury masowej: rysunku autorstwa Andrzeja Mleczki (odwołującego się do teorii symulacji), filmu Ewy Borzęckiej pt. *Oni*, który traktuję jako reprezentację rze-

[3] J. Baudrillard, *Pakt jasności. O inteligencji zła*, Warszawa 2005, s. 21-22.

[4] H. Putnam, Reason, *Truth and History*. London 1981. Cambridge University Press, s. 5-6.

[5] D. Felluga, *Matrix: postmodernistyczny paradygmat, czy poza?* Część I. W: *Wybierz czerwoną pigułkę*... dz. cyt., s. 79.

[6] A. Gordon, *Matrix: postmodernistyczny paradygmat, czy poza?* Część II. W: *Wybierz czerwoną pigułkę*... dz. cyt., s. 95.

czywistości oraz w nieco mniejszym zakresie wspomnianego już filmu *Matrix* – stanowiącego swoiste tło dla moich rozważań. Wykorzystam tu ponadto trzy paradygmaty funkcjonowania społecznego wyróżnione przez Zygmunta Baumana: paradygmat włóczęgi, turysty i ludzi odpadów. Ze względu na formę tekstu – analiza trzech dzieł kultury popularnej, warto zaznaczyć, iż pełniejszemu jego rozumieniu służy zapoznanie się czytelnika z omawianymi dziełami.

Czym jest Matrix dzisiaj?

Cóż przedstawia wspomniany wyżej rysunek? Otóż na pierwszym planie widzimy dwóch mężczyzn w połatanych, brudnych ubraniach. Są wyraźnie niedomyci, pod nogami leżą puszki, butelki, pod ścianą stoi pojemnik na śmieci – słowem stereotypowi bezdomni przesiadujący w stereotypowym śmietniku, gdzieś tam na Ziemi. W drzwiach (bramie) do rzeczywistego śmietnika – niczym na kinowym ekranie obserwujemy inny świat. Kolorowo ubrani ludzie pędzą gdzieś przed siebie, mężczyzna wita się ze spotkaną kobietą, ktoś czeka na autobus. Na frontonach wysokościowców wiszą jakieś reklamy, jeden z budynków zdobi neon z napisem BANK – widzimy tu obraz świata, który wszyscy znamy. Jest szybko, kolorowo, konsumpcyjnie. Obserwując tą konsumpcyjną rzeczywistość-symulację jeden z mężczyzn mówi: Popatrz MATRIX!...

Czym jest rzeczywistość?

Przyjmując postmodernistyczny punkt widzenia – rzeczywistość jest sprawą odbioru. W zależności od tego, po której stronie ekranu stoimy, inaczej postrzegamy to, co jest rzeczywistością a co symulacją. Można więc potraktować symulację jako rodzaj hiperrzeczywistego, tematycznego parku rozrywki, którego temat przewodni zmienia się w zależności od tego, z której strony rzeczywistości do niego wkraczamy.

Czym jest symulacja?

Jean Baudrillard twierdzi, że człowiek żyjący we współczesnym świecie jest coraz bardziej otaczany przez wszelkiego rodzaju symulacje. Jako przykłady podaje próby chronienia oryginałów poprzez tworzenie ich wiernych kopii (np. Jaskinia w Lascaux – prawdziwą jaskinię zamknięto, dla zwiedzających dostępna jest wierna kopia, czyli symulacja), czy tworzenie w pełni symulowanych światów, takich jak Disneyland. Proces ten – podsycany przez pędzący na oślep konsumeryzm coraz silniej przenika do współczesnych struktur społecznych, przyczyniając się do zacierania różnicy pomiędzy prawdziwym a fałszywym, rzeczywistym a wyobrażonym. W konsekwencji to, co realne, prawdziwe, autentyczne niknie w symulacji, a granice zacierają się – aż do ich zupełnego zaniku[7], doprowadzając całą sytuację do absurdu, w którym „rze-

[7] J. Baudrillard, Simulacra and Simulation, The Michigan University Press 1994, s. 1-5; Tegoż, Pakt

czywiste imituje imitację"[8]. Tak więc, jak twierdzi Baudrillard – granice pomiędzy mapą a terytorium ostatecznie się zatarły, a rzeczywistość jako taka nie istnieje. Mapa pokryła terytorium[9].

George Ritzer w pewnym sensie rozwija teorię Baudrillarda. Wyłania szczegółowe kategorie symulacji w symulacji (rzeczywistości), łącząc ich dynamiczne pojawianie się z rozwojem nowoczesnych środków konsumpcji takich jak: bary szybkich dań, sklepy, galerie handlowe, parki tematyczne ale również np. muzea czy szpitale[10]. Do tych nowych kategorii zalicza m.in. symulowanych ludzi – pracowników przebranych za różne postacie np. w hipermarketach; ale również „zwykłych pracowników", zatrudnionych na „zwykłych stanowiskach" dla których firmy opracowały instrukcje dotyczące wszystkiego – od wyglądu poprzez sposób mówienia do zachowania się w stosunku do klienta – redukując tym samym praktycznie do zera indywidualizm czy kreatywność, a tworząc symulację pracownika, który jest tak powtarzalny w każdym miejscu i czasie, że może zostać zastąpiony kolejną symulacją[11]. Dyktat atrakcyjności dla konsumenta wywołuje zamiany w symulację kolejnych miejsc w rzeczywistości (np. Times Square w Nowym Jorku przystosowano do zwiedzania – stworzono kolejną symulację; rafy koralowe zmienione zostały w celu podniesienia bezpieczeństwa nurkujących turystów; istnieją całe symulowane społeczności w postaci luksusowych, zamkniętych i monitorowanych osiedli mieszkalnych[12]), a wszystko to potwierdza tezę Baudrillarda – RZECZYWISTOŚĆ NIE ISTNIEJE.

Kim są ludzie z rysunkowej rzeczywistości?

Przyjmijmy perspektywę symulacji. Otóż, dla żyjących w symulacji konsumentów ci siedzący w śmietniku (a więc wszyscy wykluczeni, bądź odsunięci na margines konsumenckiego pędu) są jedynie obcym elementem zaburzającym idealny świat, manifestacją „czegoś" – czego konsumanci wcale nie chcą zauważać. Zygmunt Bauman w książce pt. *Ponowoczesność jako źródło cierpień* wyróżnia kategorię „obcych", którzy są ubocznym produktem wytwarzania tożsamości, produktem ubocznym, ludźmi stwarzającymi problem, niepożądanymi, dla których niedostępny jest konsumencki festyn, co dodatkowo piętnuje ich jako „ułomnych"[13]. Koresponduje to z jego koncepcją „ludzi-odpadów", tych, którzy nie nadążają za tempem nowoczesnego życia (zalicza do tej kategorii m.in. emerytów, bezdomnych, imigrantów) zatem tych wszystkich, którzy żyją poza symulacją.

jasności... dz. cyt., s. 19-22.

[8] A. L. Huxtable, *The Unreal America: Architecture and Illusion*. New York 1997. New Press, s. 64-65 za G. Ritzer, *Magiczny świat konsumpcji*. Warszawa 2001. Muza, s. 196.

[9] J. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*... s. 1-5.

[10] G. Ritzer, tamże, s. 22

[11] Tamże, s. 198.

[12] Tamże, s. 199-215.

[13] Z. Bauman, *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa 2000, s. 47-52.

Bauman zwraca uwagę na to, że śmietniska są już wypełnione odpadami, a wydajność systemu ich utylizacji jest niewystarczająca. Tak więc ich „toksyczność" zaczyna coraz silniej oddziaływać na świat (symulację), to zaś może doprowadzić w nieokreślonej bliżej przyszłości do naruszenia społeczno-politycznej równowagi planety (symulacji)[14]. Ludzie z rzeczywistości są odpadami z symulacji. Wobec symulacji przyjmują postawę turystów, podróżując wgłąb symulacji raczej w interesach niż dla przyjemności. Według Baumana turyści podróżują, bo „tak chcą, albo ponieważ w tych warunkach uważają to za najrozsądniejszą strategię życiową, czy też dlatego, że skusiły ich prawdziwe lub wyobrażone przyjemności życia łowcy wrażeń"[15].

Symulacja-rzeczywistość. Punkty styczne i manifestacje

Przypomnijmy sobie istotę świata z *Matrixa*. Kiedy Neo zostaje wyzwolony spod władzy Maszyn Morfeusz pokazując mu jałową, skażoną Ziemię wita go słowami Baudrillarda: „Witaj na pustyni rzeczywistości" – mówi a oglądając ponury, ciemny świat rozumiemy je dosłownie. Morfeusz – na użytek Neo i widzów opowiada jak do tego doszło i czym jest Matrix. Otóż na początku XXI wieku ludzkość stworzyła nową generację maszyn obdarzonych sztuczną inteligencją i własną, autonomiczną świadomością[16], które już bez udziału swoich twórców stworzyły kolejną, jeszcze bardziej niezależne i inteligentne pokolenie. Nie wiadomo, która strona zaczęła wojnę, jednak to ludzie postanowili zasnuć niebo na całej planecie nieprzeniknioną chmurą aby odciąć Maszyny odny światła słonecznego, z którego te ostatnie czerpały energię niezbędną do działania i tym samym zniszczyć je. Jednak Maszyny znalazły rozwiązanie. Proste i przerażające jednocześnie. Uzyskując z syntezy jądrowej niewystarczające ilości energii zaczęły „hodować" ludzi. „Ludzkie ciało daje więcej prądu niż duży akumulator. I ogromne ilości ciepła" – mówi Morfeusz. Maszyny stworzyły z milionów „uprawianych" ludzi wysokowydajne, odnawialne źródło energii. Ludzie pozbawieni świadomości wegetują w podłączonych do linii przesyłowych kokonach, są odżywiani dożylnie, a bezpośrednio do ich mózgów Maszyny przekazują obrazy symulowanego życia i świata z końca XX wieku. Matrix jest więc światem marzeń, który pozwala Maszynom rządzić ludzkością aby zamienić ją w bezwolne bateryjki. Potomkowie tych, których nie udało się Maszynom zniewolić w początkowej fazie tworzenia źródeł zasilania próbują walczyć o wolność ludzkości. Swoje szeregi poszerzają poprzez odłączanie wybranych osób od symulowanego świata. Oczywiście wybrani do odłączenia mogą dokonać wyboru – przyjmując z rąk Morfeusza symbo-

[14] Z. Bauman, *Życie na przemiał*, Kraków 2004, s. 110-113.

[15] Z. Bauman, *Globalizacja*, Warszawa 2000, s. 109.

[16] Dokładna historia inteligentnych maszyn oraz wojny między Ludźmi i Maszynami czytelnik znajdzie w filmie pt. Animatrix. Reż. Andy Jones, Peter Chung i in. USA 2003.

liczną czerwoną pigułkę decydują się na odłączenie, natomiast niebieska powoduje pozostanie w symulacji i wymazanie z pamięci rozmowy z Morfeuszem[17].

Rzeczywistość w świecie Matrixa, której doświadczają bohaterowie filmu po odłączeniu od linii przesyłowych i uzyskaniu pełnej świadomości jest mało zachęcająca. Brak światła, kanały, poczucie ciągłego zagrożenia ze strony Maszyn... Sama Ziemia Obiecana – Syjon prawdopodobnie także nie jest zbyt zachęcającym miejscem (przekonujemy się o tym w kolejnych filmach: Matrix Reloaded i Matrix Revolutions), sądząc chociażby po ubraniach noszonych w rzeczywistości przez załogę Nabuchodonozora czy po jakości spożywanych posiłków. Czyli rzeczywistość śmietnika jest rzeczywistością – piękny, kolorowy świat to symulacja. Zwłaszcza obserwując bohaterów filmu „Oni". Czy z ich perspektywy świat symulacji jest doskonały? Oczywiście nie jest – zbyt często spotykamy w nim manifestacje rzeczywistości. Rzeczywistość tworzy punkty styczne z symulacją – można je napotkać, jednak w świadomości mieszkańców nie stanowią one jej części. Takimi punktami są: dworce kolejowe, zwłaszcza wieczorem, kiedy przychodzą tu mieszkańcy rzeczywistości przenikający w dzień do symulacji; osiedla przeznaczonych do rozbiórki baraków – w których mieszkają ci, którzy jeszcze walczą o utrzymanie się w symulacji; śmietniska – pozwalające zdobyć środki na zakup artykułów niedostępnych w rzeczywistości, a służących tworzonej w świecie rzeczywistym kulturze prostych przyjemności (o której później). Okazuje się, że często symulacja pozostaje na usługach rzeczywistości i jej mieszkańców. Tworząc kolejne punkty styczne przenikają oni do symulacji i manifestują w niej swoją obecność, na przykład we wszelkiego rodzaju instytucjach pomocy społecznej, otrzymując trudno dostępne w rzeczywistym świecie dobra konsumpcyjne. Kolejnym punktem stycznym jest służba zdrowia – instytucje nieistniejące w rzeczywistości a rozwinięte w symulacji i skłonne do udzielenia pomocy zabłąkanym w niej turystom. Podobną rolę pełnią wszelkiego rodzaju schroniska i noclegownie – stanowią azyl, dla tych, którzy zapędzili się wgłąb symulacji i nie zdążyli wrócić na czas do rzeczywistego świata lub azyl dla tych, którzy jeszcze nie wybrali.

Wspomnienia z symulacji to kolejny punkt styczny. Ponownie nawiążmy do filmu *Matrix*. Obecni mieszkańcy rzeczywistości kiedyś – mniej lub bardziej z własnej woli – wybrali proponowaną przez Morfeusza czerwoną pigułkę i automatycznie zostali poddani ekspulsji, różniącej się w poszczególnych przypadkach jedynie gwałtownością. Pozostają im jednak wspomnienia z symulacji z którymi trudno się rozstać. Mają je prawie wszyscy mieszkańcy rzeczywistości, niewielu jest bowiem takich, którzy się w niej urodzili – tych zresztą najczęściej włącza się do symulacji. Takie ingerencje są manifestacją symulacji w rzeczywi-

[17] *Matrix*. Reż. Andy i Larry Wachowscy. USA 1999.

stym świecie i ceną, którą jego mieszkańcy płacą za tworzenie punktów stycznych i próby wejścia w symulację.

Życie w rzeczywistym świecie nie jest łatwe. Bohaterowie filmu *Oni* wciąż walczą w nim o przetrwanie. Niektórych artykułów potrzebnych do codziennego życia brakuje, inne są niemożliwe wręcz do zdobycia. Zmusza to mieszkańców rzeczywistości do odbywania turystycznych i zarobkowych wycieczek na obrzeża i wgłąb symulacji. Na obrzeżach spotykamy ich na śmietniskach symulacji. Chcąc przeżyć uprawiają zbieractwo, wyszukując to, czego nikt w symulacji nie potrzebuje, a co w rzeczywistym świecie ma jeszcze dużą wartość. Sam proces eksploatacji jest wysoce zracjonalizowany[18], śmietniska podzielone są na sektory, pracownicy „instytucji śmietniska" posiadają swoje numery uprawniające do działania. Część ze znalezionych dóbr nadaje się do natychmiastowego wykorzystania: przeterminowana żywność, niektóre ubrania, sprzęty codziennego użytku, które w konsumpcyjnych kategoriach symulacji nie służą już do niczego, a w rzeczywistości można je jeszcze długo eksploatować. Reszta potencjalnie atrakcyjnych dóbr prowokuje Baumanowskich „włóczęgów" do wycieczek wgłąb symulacji w poszukiwaniu kolejnych punktów stycznych – punktów skupu surowców wtórnych. Dotarcie do nich umożliwia wymianę odpadów symulacji na konkretne, możliwe do użycia i zupełnie niesymulowane pieniądze, a rzeczywistość przenika się tutaj z symulacją.

Odważniejsi spośród turystów wchodzą w bezpośrednią interakcję z mieszkańcami symulacji. Proponują im swoje (z punktu widzenia mieszkańców zbędne i dziwaczne) usługi w postaci np. recytacji lub śpiewu w zamian za drobną opłatę; czy też oddają się żebractwu – prostolinijnie prosząc o wsparcie. W ten sposób stają się dla rezydentów symulacji czynnikiem zaburzającym idealny obraz nieidealnej symulacji.

Niezdecydowani i skuszeni przez agenta Smitha

Wspomniałem powyżej o noclegowniach i schroniskach, stanowiących jeden z punktów stycznych między rzeczywistością a symulacją. Stanowią one obszar o nieostrych granicach, już nie rzeczywistość, jeszcze nie w pełni symulację, obszar zaludniony zarówno przez zbłąkanych turystów, jak i osoby niezdecydowanych podróżników – czyli tych, którzy jeszcze nie wybrali świata, w którym chcą żyć, lub tych – którzy podobnie jak Cypher z Matrixa dali się skusić obietnicom powrotu do symulowanego świata.

„Niezdecydowani" z filmu *Oni* żyją na obrzeżach symulacji. Ze strachu lub z przyzwyczajenia trzymają się jeszcze iluzji, próbując pogodzić postępującą mar-

[18] Więcej informacji na temat racjonalizacji procesów społecznych Czytelnik znajdzie w: G. Ritzer, *Macdonaldyzacja społeczeństwa*. Wydanie na nowy wiek, Warszawa 2003.

ginalizację z próbami utrzymania się w głównym nurcie symulacji. Działania te przyjmują różne formy.

Niektórzy próbują uzyskać wpływ na symulację – trzech mężczyzn zakłada partię polityczną: opracowują program, wybierają władze, piszą hymn, odbywają regularne zebrania... Frekwencja jest stuprocentowa – „pojawiają się na nich wszyscy trzej członkowie"...[19] Tworzą iluzję własnego wpływu na bieg rzeczy.

Inni kurczowo trzymają się złudzenia, że mają wpływ na bieg rzeczy. Tak jak prezentowany w dokumencie Borzęckiej stary mężczyzna. Żyjąc w zdemolowanym, zimnym mieszkaniu nie wierzy, że tak naprawdę wbrew swojej woli – połknął czerwoną pigułkę i znalazł się poza symulacją. Symulacją, która jest mu bardziej obca niż świat, w którym nie chce dostrzec swojej obecności, a którą to obecność stara się mu uświadomić przypadkowo trafiający tu w poszukiwaniu zarobku turysta[20].

Zdarzają się tacy, którzy skuszeni obrazami symulacji przez pojawiających się w punktach styku agentów Smithów próbują do niej powrócić.

W *Matrixie* Cypher – daje się przekonać agentom do powrotu do symulacji doskonałym, choć wirtualnym obiadem i obietnicą, że po re-wirtualizacji zostanie aktorem. Ubodzy z filmu *Oni* - będący jednocześnie turystami w świecie symulacji i włóczęgami w świecie rzeczywistym mogą dać się skusić obietnicą „normalnego" życia jeśli zrezygnują z dotychczasowego trybu życia w rzeczywistym świecie i powrócą do symulacji, czyli poddadzą się procesowi społecznej reintegracji. Czy jest to możliwe, czy też reintegracja jest w tym przypadku fantazmatem? Patric Declerck (francuski lekarz, psychoanalityk) przez ponad 15 lat pracował jako „agent symulacji" w różnych punktach styku rzeczywistości i symulacji z zabłąkanymi w niej turystami. Twierdzi on, że przez ten czas nie spotkał nikogo, komu udałby się trwały powrót z rzeczywistości do symulacji „[...] nie mogę wskazać żadnego przypadku reintegracji, o ile rozumiemy przez nią przemianę jednostki, której – z ciężkiego i chronicznego wyobcowania społecznego – udałoby się ponownie trwale włączyć w autonomiczne funkcjonowanie społeczne i ekonomiczne. Czyli osób, które z kloszardów na powrót stałyby się ludźmi takimi jak ty i ja, nie ma wcale"[21]. Jestem skłonny przychylić się do cytowanego stwierdzenia choć rzeczywistość jest okrutna jest też kusząca dla tych, którzy nauczyli się w niej żyć. Im też powrót do symulowanego świata jawi się jako coś niewyobrażalnego, gdyż funkcjonowanie w symulacji zdaje się straszliwym wysiłkiem. Czynności normalne dla żyjących w symulacji (takie jak np. pilnowanie świeżo wyrobionych dokumentów) wymykają się próbującym

[19] *Oni*, reż. E. Borzęcka. Telewizja Polska 1999.
[20] Tamże.
[21] P. Declerck, *Rozbitkowie. Rzecz o paryskich kloszardach*. Warszawa 2004. MUZA S.A., s. 385.

do niej powrócić z rzeczywistego świata[22]. Nie widzą oni żadnego sensu w tym, co w symulowanym świecie jest normą. Skoro funkcjonowali bez dokumentów w swoim świecie, mogą to czynić i w tym tutaj, co w zracjonalizowanym społeczeństwie okazuje się założeniem zgoła nieprawdziwym.

Próbujący powrócić manifestują swą frustrację czasem bardzo gwałtownie. Jeden z mężczyzn (mowa tu o jednym z bohaterów filmu pt. *Oni*) podpala się pod budynkiem Parlamentu. Przez pewien czas pracował na rzecz symulacji, usiłował powrócić do niej, niestety został zwolniony i nie otrzymał zasiłku. Nie widząc innych możliwości zwrócenia uwagi na swój problem i poczucie krzywdy postanowił uczynić to w drastyczny sposób[23]. Nie uzyskał niczego poza wzmianką w prasie i nieprzeliczalnym osobistym cierpieniem.

Zresztą wbrew pozorom decydenci symulacji nie ułatwiają powrotu, deklaracje pomocy sprowadzają się często jedynie do deklaracji. Mnożą się za to biurokratyczne bariery – trudne do zaakceptowania dla rezydentów symulacji, a co dopiero dla mieszkańców rzeczywistości – nie zwracających uwagi na takie drobiazgi, jak na przykład adres stałego pobytu. Brak takiego adresu skutecznie uniemożliwia podjęcie jakiejkolwiek legalnej pracy na rzecz symulacji. Wbrew deklaracjom ci, którzy usiłują powrócić są ponownie wykluczani, a pomoc w powrocie okazuje się kolejną iluzją.

Cypherowi również nie udaje się wrócić do symulowanego świata...

Kultura prostych przyjemności

Zastanówmy się do czego służą mieszkańcom rzeczywistości, zdobyte w symulacji niesymulowane pieniądze? Czego pragną oni aż tak mocno, że ryzykują wyprawy w głąb nieprzyjaznego świata?

Otóż mieszkańcy rzeczywistości tworzą odrębną (pozostającą w pewnym sensie w opozycji do tworzonej i hołubionej w symulacji kultury konsumenckiej) kulturę, którą nazywam kulturą prostych przyjemności. Założona w rzeczywistym świecie redukcja potrzeb, implikuje również redukcję oczekiwań dotyczących przyjemności. W symulacji oczekiwania te – napędzane przez konsumeryzm są zwykle ogromne, konsumpcja staje się przyjemnością samą w sobie, gratyfikacja musi być natychmiastowa, i oczywiście im większa, tym lepsza[24]; a środki i sposoby służące uzyskaniu gratyfikacji stają się coraz bardziej skomplikowane.

W świecie rzeczywistym do osiągnięcia przyjemności wystarczą proste sposoby, oczekiwania związane są raczej z dniem dzisiejszym, przyszłości

[22] Tamże, s. 325.
[23] Oni...
[24] G. Ritzer, Magiczny świat..., s. 313.

przecież może nie być. Środki z takim trudem zdobyte podczas wypraw do symulacji mieszkańcy rzeczywistości użytkują lub zamieniają na inne środki „przemycane" z symulacji: alkohol, papierosy, czasami chleb (świeży jest trudno dostępny)[25].

Tworzeniu odrębnej kultury służą również – swoiste przewodniki po świecie symulacji. W dokumencie „Oni" bardziej doświadczony mieszkaniec uczy swojego kolegę odpowiedniego podejścia do rezydentów symulacji, które należy stosować podczas zarobkowych wypraw w jej głąb. Kładzie nacisk na grzeczność, spokojny, nienapastliwy ton prośby – wtedy tylko istnieje szansa na uzyskanie wsparcia, a w dalszej perspektywie na oddawanie się wspomnianym wyżej drobnym przyjemnościom.

Tworzeniu odrębności poszczególnych światów służą również związki emocjonalne pomiędzy mieszkańcami. Różnice pomiędzy rzeczywistością a symulacją są zbyt wielkie, tak więc związki możliwe są jedynie pomiędzy mieszkańcami tych samych światów, tym samym podkreślają ich odrębność.

W filmie Wachowskich dwójka głównych bohaterów jest niemalże doskonale androginiczna, a ich życie emocjonalne podporządkowane jest „wyższym racjom". Różnice pomiędzy mieszkańcami rzeczywistego świata są natomiast bardzo wyraziste, a to z kolei powoduje wyraźne różnice energetycznych (emocjonalnych) potencjałów w tworzonych przez nich związkach. Jasne i autentyczne (choć wulgarne) wyrażanie swoich opinii jest tutaj na porządku dziennym, tworząc swoistą atmosferę tego świata[26].

Matrix podobnie jak symulacja miał być idealnym światem. Rzeczywistość okazuje się bardziej autentyczna.

„Popatrz, MATRIX..." – zamiast zakończenia

Czym jest Rzeczywistość? Czym jest Symulacja? Gdzie i czy w ogóle istnieje pomiędzy nimi jakaś granica? Czy może żyjemy otoczeni przez symulakry, które według Baudrillarda nie ukrywają prawdy a jej nieobecność? Czy wszyscy bez wyjątku żyjemy w symulacji?

Spójrzmy na rysunek Andrzeja Mleczki przyjmując perspektywę ludzi siedzących w śmietniku – oglądany w bramie kolorowy świat jest symulacją, choć istnieje, to jednak nie jest prawdziwy. Śmietnik jest znacznie bardziej rzeczywisty.

Pędzący przed siebie mieszkańcy kolorowego świata z zażenowaniem zerkają w ciemną, prowadzącą do śmietnika bramę – powtarzając sobie, że fragment świata, który widzą nie istnieje, a jeśli istnieje to ich nie dotyczy. Morfeusz w filmie Wachowskich mówi: „Co jest rzeczywiste? Co rozumiesz przez rzeczywi-

[25] Oni...
[26] Tamże.

stość? Jeśli chodzi ci o to, co możesz dotknąć, smakować, wąchać lub widzieć, wtedy rzeczywistość to sygnały elektryczne przetwarzane przez twój mózg"[27].

Matrix jest wszędzie i nigdzie jednocześnie. To tylko kwestia perspektywy, którą przyjmiemy patrząc na rzeczywistość, a granice istnieją jedynie pomiędzy złudzeniem a innym złudzeniem.

[27] *Matrix*. Reż. Andy i Larry Wachowscy. USA 1999.