

**СМЫСЛ ФИГУРЫ «АНТИ-ЭДИПА» В ПРИТЧЕ «МАТРИЦА»\***

*В статье рассматривается роль парадигмальной фигуры – «анти-Эдип» – в художественной структуре кинопритчи как присутствие свободной формы бессознательного в драматургии фильма, снятого в эстетике постмодернизма.*

**Ключевые слова:** бессознательное, кинопритча, постмодернизм, коллективное бессознательное, психоанализ.

XX век оказался веком психоанализа, и в этом – заслуга Фрейда, основателя исследовательского направления, который именуется как «психоанализ», который искал и находил ответы на загадки человеческого разума. Фрейд расширил границы применения методов психоанализа до решения проблем психологии нормальных людей, культуры, религии и искусства.

Мастеров кино устраивала та позиция психоанализа, что она ориентирована на изучении человека изнутри, с позиции выявления внутренних детерминант развертывания человеческой деятельности, а также психологическое значение внешнего мира. При создании фильмов режиссеры учитывали и то, что для Фрейда основным объектом для исследования становится специфическая форма реальности. К группе режиссеров, которые принимали позицию психоанализа, относятся мастера, представляющие модернизм в кинематографе: Л. Буньюэль, А. Хичкок, И. Бергман, Л. Висконти, Ф. Феллини, М. Антониони, Ж.-Л. Годар, А. Рене, С. Кубрик, П.П. Пазолини, Ф. Трюффо, Б. Бертолуччи, Л. Кавани, А. Тарковский и др. Многие из них затем обратились к юнгианскому психоанализу. Постфрейдистов объединял поиск бессознательных психических структур, лежащих в основе языка искусства, и они своими разнообразными работами дали шанс на существование постмодернистской культуре. Среди направлений постфрейдизма для кинематографа оказалась востребованной аналитическая психология Юнга; как его теоретические взгляды, так и практическое использование его учений – психика и ее структура (понятие личного и коллективного бессознательного), основные архетипы, сущность сновидения и методы ее интерпретации. Основная идея Юнга состоит в том, что между филогенетическим опытом и индивидуальной историей удается усмотреть аналогии.

Одним из центральных понятий фрейдизма является Эдипов комплекс, который стал визитной карточкой культуры XX века, ее болезненным и скандальным символом. Он использован ученым для обозначения амбивалентного (двойственного) отношения ребенка к своим родителям. Под Эдиповым комплексом понимается проявление ребенком бессознательных влечений, сопровождающееся выражением чувств любви и ненависти к родителям. Эдипов комплекс, характеризующий психосексуальную жизнь индивидуума, оказался востребованным в практике жанра кинопритчи. Мастера кино с его помощью смогли показать зрителю динамику бессознательных психических структур, которые проявляются в притчевых образах и показывают, каким смыслом наполняют они свое существование.

\* © Тугуши С.А., 2009.

Жан Лакан, будучи основоположником структурного психоанализа и автором проекта перепрочтения Фрейда сквозь призму структурализма в рамках экзистенциально-феноменологической аналитики негативности, разработал наиболее утонченную, философски наполненную версию психоанализа. Лакан интерпретировал комплекс Эдипа, считая, что бессознательное структурировано как язык. Делёз и Гватари видят отличие лакановской концепции от классического фрейдизма в том, что у Лакана означавшим истории стал не живой, а мертвый отец, «структурный Эдип», подвергая фигуру Эдипа остракизму: по образному выражению Делёза и Гватари, «бессознательное – изначально сирота».

Постструктуралисты ввели в контекст методологии психоанализа парадигмальную фигуру – анти-Эдип, которая влечет за собой аксиологическую негацию символа Отца в его традиционном психоаналитическом понимании и интенцию на разрушение Эдипова комплекса. Фигура Эдипа интерпретируется психоанализом как принципиально альтернативно свободная («сингулярная», «молекулярная», «шизофреническая») форма бессознательного, противопоставляющая презумпции связанности («молярности», утраты самости в агрегате) и подчиненности центру этого агрегата, олицетворенному в структуре семьи Отцом (ядром нуклеарного агрегата). По формулировке Делёза и Гватари, «... функция Эдипа как догмы или «нуклеарного комплекса» неотделима от насилия» [1]. Согласно психоанализу, истинную природу бессознательного можно постичь, только отбросив Эдипов комплекс, ограниченный рамками семейных отношений (семейный треугольник: мать-отец-ребенок) и неспособный объяснить сложные социальные структуры и процессы. Бессознательное психоанализ объясняет как самодетерминирующуюся процессуальность, точнее, как «... нечто, порождающее самого себя» [2] и «целью психоанализа становится «деэдипизация бессознательного». [3] Примером можно привести притчу режиссеров Э. и Л. Вачовски «Матрица» (1999), первый фильм трилогии («Матрица», «Матрица перезагрузка» (2002) и «Матрица революция» (2003).

Картина «Матрица» является синтезом притчи из Евангелия, триллера и фантастической утопии. «Матрица» – это новое Священное Писание для нового тысячелетия, религиозная притча о Втором пришествии мессии в ту пору, когда человечество нуждается в спасении отчаянней, чем в любое другое время» [4]. Тема спасения человечества в фильме стала основной, как и осмысление ее актуальности в канун двадцать первого века.

Структура «Матрицы» довольно сложна. В ней сновидение, измененные состояния сознания, шизофрения, бессознательное, парадигмальная фигура анти-Эдип вплотную пересекаются с виртуальной реальностью, со временем, и предлагаются экстремальные ситуации, парадоксальные события. Чтобы объяснить их суть и присутствие персонажей в предлагаемых драматических ситуациях, надо понять значение тех факторов, которые вводят в фильм авторы.

Прежде всего, о неомифологии.

Неомифология в кинореальности картины выполняет функцию психотерапии, предлагает мифических персонажей в соответствующей интерпретации, объясняет суть их личностей и их значение в этой притче. Характерные для эстетики постмодернизма структурные элементы (картина виртуального мира как проблема природы реальности, виртуальные способности и вирту-

---

---

альные состояния и др.; текст как полная последовательность знаков, как совокупность культурных кодов; текст как актуализация различных «моделей ситуации» и др.; телефонные аппараты, играющие виртуальную роль, они же – связывающие средства между ложным и реальным мирами и др.), их значения, экспрессивно служат для раскрытия психодрамы в фильме.

Вечная тема борьбы добра и зла в картине является основной. Герои фильма в сцене, где впервые встречаются Морфеус, Нео и Тринити, предстают в виде аллегорической троицы – Морфеус (Бог Отец), Нео (Сын) и Тринити (Святой дух). Они служат доброму началу. Троица несет определенный философский смысл. Она противостоит Матрице, которая создала зловещий мир искусственного интеллекта. Невидимое зло, неустановленная анонимная личность является автором Матрицы, генератора искусственного мира и виртуальной реальности. Матрица реализует его идею – управлять миром. Тревожным импульсом является весть о смысле Матрицы, посланная из реального мира, в котором пребывает Морфеус, в созданный Матрицей ложный мир, где скрывается истина о мироздании.

Виртуальная реальность имеет свою философско-психологическую концепцию. В предложенных режиссерами драматических ситуациях фильма требуется выделить из его посылов следующий фактор – «объект всегда актуален и реален». Он находится в виртуальном мире, где происходит актуализация виртуального состояния психики. Герои фильма охвачены виртуалом как объект; мобилизацией психики в экстремальных ситуациях; экстазом. Они оказываются спонтанными, фрагментарными и объективными, что приводит к изменению статуса телесности, сознания и воли.

При перемене миров, когда реальное заменяется поглощающим искусственным миром, происходит резкое изменение психики человека. В фильме налицо объективный результат – предельное состояние психики героев. Индивидуумы оказываются в состоянии шизофрении, и с этим психическим феноменом связаны те факторы, которые способствуют шизоаналитическому исследованию этой притчи.

Игра с человеческой душой начинается тогда, когда реальный мир превращается в иллюзорный. Переход из одного состояния в другое начинает действовать на психику человека, и игра испытывает его душу, бросая ему вызов. В таком переполохе оказывается реальный человек, Томас Андерс и его «двойник», профессиональный хакер Нео, тело которого на определенное время является математической моделью. Здесь весомая роль отводится сновидению, сонному состоянию индивидуума. Происходит резкий переход его психических импульсов от естественного состояния к его виртуальным способностям, к его виртуальному «я».

В фильме сновидение объясняет те факторы, которые двигают события. Матрица – мир разума и интеллекта, а сновидение переносит интеллект в воображение, однако есть и обратный ход из сновидения – сознательное управление снами, что способствует, в ситуации властвования Матрицы, переходу из его ложного мира в реальность, то есть из высокого бессознательного в состояние «Я». Морфеус [5] в фильме – не покровитель сна, а его толкователь: реальность – бред, жизнь является сном, и надо выйти из сонного состояния. Он и есть та сила, которая помогает людям совершить акт осознанного выхода из сна, из бессознательного состояния. Индивидуум попадает в реальность, то есть он

может трезво мыслить и совершать поступки, которые были привычными для мифологических героев.

В начале фильма Морфеус старается с помощью Тринити выйти на Нео и вывести его из сонного состояния, объясняя ему: «Ты увяз в Матрице. Иди за белым кроликом» [6]. Впоследствии для Нео мир становится объектом его воли, именно его воля поддерживает реальный мир, он должен преодолеть свое низшее «я», чтобы душа смогла толкнуть его на благие дела, ведь он «Мессия». «Нео, ты избранный. Я искал тебя всю жизнь [7], – убеждает его Морфеус. В данном случае волю Нео можно рассматривать как «... конституирующую комплексную «... модификацию субъекта», как основу его целесообразной избирательной активности»[8].

Нео в картине представлен как двойник Сына – новый Христос, до определенного времени не знающий о своем «мессианстве» и долго не осознающий в себе этого. Нео становится киберспасителем; на него возложена миссия – спасение человечества. Дело в том, что, благодаря вводимому в человеческий мозг психоделическому образу, внеземным сущностям удается отбирать у человечества энергию, поддерживая его в кататоническом состоянии. Люди совершенно уверены в том, что их мир реален. Чтобы выполнить свое предназначение в виртуальной реальности, Нео должен разрушить Матрицу и «законные» принципы ее создателя: заменить ложный мир реальным, где люди находятся в вечно сонном состоянии. Матрица держит людей в бессознательном состоянии, так как срабатывает ее «Сверх-Я» в пользу виртуальной реальности. Морфеус постоянно напоминает Нео о том, что реальности, в которой он существовал, нет, есть только виртуальный мир, способный породить иную виртуальную реальность.

Поверхность планеты Земля уничтожена, существует подземный город Сеин [9], который в фильме представлен как реальный мир, где люди еще находятся в сознательном состоянии, они живут по законам бытия и осознают, что отсутствие на поверхности Земли города бытия означает апокалипсис. Именно из этого реального мира и посылает тревогу Морфеус о сути Матрицы, о ее влиянии на сознание людей, находящихся по ее воле в бессознательном, виртуальном состоянии. Волю Матрицы, в отличие от воли Нео, можно рассматривать как продукт внешней детерминации, природу которого можно объяснить как психологическую, исходя из концепции ее физиологии. Жители подземного, реального, города являются повстанцами, а их лидером – Морфеус. Он пытается отвоевать у Матрицы поверхность планеты и старается найти тесный контакт с Нео. Морфеус убежден, что в лице Нео люди нашли нового Спасителя.

Троицу преследуют агенты спецслужб, мрачные типы в черных очках и в строгих костюмах под командованием агента Смита. Нео, присоединившись к повстанцам, проходит мучительный период пробуждения. Его тело в период конкретного времени находится в виртуальной реальности, искусственно поддерживается к жизни. Зритель видит, как перемещается в пространстве ложного мира ментальная проекция оцифрованного контура тела Нео. Его сознание управляется под воздействием «Супер-Я», ведь он, как и другие жертвы Матрицы, запрограммирован на бессознательные действия, что противоречит процессу самоидентификации.

Что же делать Нео в созданном искусственным интеллектом психологическом мире? Как сможет он разрушить Матрицу и оживить, вернуть усыплен-

---

---

ный мир к реальности, если Матрица интенсивно вскармливает потребителей «философией» ложного мира, а условия существования в нем предлагает как «рациональный» способ объяснения мира. При матрицовских условиях потребитель все пребывает в состоянии коллективного бессознательного и утопает в мире, являющимся всего лишь цифровым, т.е. коллективной галлюцинацией. Ложная видимость не позволяет людям осознать иллюзорные «игры разума» Матрицы и идентифицировать себя, они становятся человеком-симулякром, то есть – пустым знаком.

Проблема идентификации выходит на первый план, так как Нео находится в состоянии сомнения, что мешает ему осознать в своей личности свое предназначение спасителя мира. Нео должен пройти через идентичность самого себя, а это связано с появлением смыслопорождающего фактора, соответствующего психическому состоянию, что в созданных условиях приводит его к осознанным поступкам, ведь он не знает своего шизофреногенного происхождения. В данный момент идет процесс слияния неомифологического значения киберспасителя и парадигмальной фигуры анти-Эдипа.

Нео идентифицирует себя, а это значит, что бессознательный императив действует активно. Спаситель, чтобы идентифицировать себя, должен понять суть слова “Матрица” (MATRIX), почему она имеет функцию, порождающую виртуальную реальность, и чем это вызвано в этой машине? Именно здесь и вступает в действие понятие анти-Эдипа, так как оно предполагает наличие внешней (по отношению к объекту изменений) причины как фактора внешнего причинения. Это требует объяснения слова “MATRIX”, имеющего значение «утроба», то есть Нео должен ответить себе на вопрос – что такое Матрица, то есть «что такое мать» и «кто моя мать?» Ответы на эти вопросы, в первую очередь, влекут за собой определение проблемы по отношению к родителям – кто его родители, кто его шизофреногенные родители? Первым долгом Нео должен понять, кто есть его шизофреногенная мать, какова ее роль в данной ситуации, и какую позицию он должен занять по отношению к ней. В данный момент отец не является порождающим насилие, он параноидальная фигура и «эдипизирует» сына, идет процесс «деэдипизации» бессознательного. Неодетерминизм в фильме проявляется в отказе от идеи внешней причины и появляется самодетерминирующееся состояние, то есть порождение самого себя. Этот процесс связывается с таким феноменом, каким являются «травмы рождения», так как состояние Нео можно рассматривать как травму. Психоанализ трактует «травму рождения» прежде всего как тревогу, которая связана с отделением ребенка от матери, вследствие чего ребенок навсегда лишается внутриутробного существования. Нео оказывается в «изоляции», в состоянии «страха», приводящего его к «динамике перинатальных матриц» [10]. Итак, в Нео рождается мысль: надо разорвать связь с телом шизофреногенной матери, что приводит его к очередной мысли: надо разрушить шизофреногенную мать, ведь только мать способна породить виртуальную реальность, где господствует процедура деятельности коллективного бессознательного и люди становятся рабами «матери». Нео рождается заново, он отделяется от многочисленных биологических существ в виде батареек, находящихся в утробе «матери» и представляющих запас ее энергии.

Авторы картины сделали своеобразный «психологический» ход, они разрушили линию взаимоотношения между отцом и сыном, «... инверсировали

позиции отца и матери и векторы, идущие от отца к сыну... эдипальная история накладывается на евангельскую. Так же, как в Евангелии, мать отвергается во имя Отца, рожденное во имя вечности» [11]. Вышесказанное помогло Нео идентифицировать себя, в сознательном состоянии совершить акт отрицания и разрушения функции шизофреногенной матери и осуществить спасение человечества от господства мира «нейроактивной симуляции».

Итак, в Нео утверждается «Я», он становится киберспасителем. Это означает то, что образ анти-Эдипа реализовал себя в виртуальном пространстве и Нео может выполнить возложенную на него «миссию».

Нео, Морфеус и Тринити вплотную сталкиваются с пространством виртуальной реальности, которое пользователями принимается как подлинная, откуда и вытекают все их беды. Троице приходится противостоять силе Матрицы, с ее безжизненной проекцией в виде агентов Смита. Через их образы и происходит отрицание живой души, что способствует утверждению сути генератора искусственной реальности как раздавливающей своей мощью человечество временем своего существования.

В процессе самоидентификации Нео большую роль играет Морфеус. Если Матрица держит людей в бессознательном состоянии, и над ними господствует неопределенность со своей уничтожающей силой, то Морфеус, находясь в реальном мире, как благожелательный отец, уверен в существовании спасительной силы и с помощью телефонной связи разъясняет Нео смысл каждой вещи, несущей в себе конкретную значимость. Морфеус открывает Нео глаза, он объясняет ему суть реальности и его значимость по отношению к искусственной природе Матрицы. Нео, родившийся заново, задает вопрос Морфеусу: «Почему у меня болят глаза», на что он отвечает: «Потому что ты никогда ими не пользовался». Все усилия Морфеуса направлены на то, чтобы Нео смог установить тесный контакт со своей личностью, со своей подлинной индивидуальностью, что было важно для Нео в поиске самого себя. Морфеус призывает всех проснуться и дезавуирует матрицевскую реальность в глазах людей, чтобы они ощутили абсурдную реальность, которой поработаны. Одним словом, Морфеус в реальном мире установил разницу между миром снов и реальностью, исходя из своего сознающего состояния психики. Это состояние подсказывает ему тот факт, что в мире есть сила и те условия, которые могут прервать цифровой, сонный мир, и человечество сможет прийти к миру чистого разума. Практически Морфеус есть «я» Томаса. В течение фильма, во время развития драматических ситуаций в предлагаемых авторами условиях, личности Морфеуса и Нео находятся в поле одного значения. В аналогичном состоянии психики с Морфеусом находится Тринити, ее психическое состояние и есть гарантия торжества гармонии. Любовь и добро окажутся орудием ее борьбы, ее любовь оживляет Нео. Обнимая Тринити, Нео принимает свою «миссию» спасителя и готовится оживить усыпленный и безжизненный мир, чтобы мир приобрел опять свое реальное состояние.

Коллективное бессознательное широко распаивает свои объятия в ряде образов, которыми манипулирует Матрица. В бессознательном состоянии находятся не только обитатели искусственного мира, которым в мозг машина закачивает цифровую галлюцинацию, но и служители матрицевской империи в лице агентов Смита и предателя Сайфера.

Высокое бессознательное заставляет Сайфера, «соратника» Морфеуса,

---

---

занять положение предателя. На совершение бессознательных поступков у него имеются свои веские аргументы, которые помогают ему быть на уровне матрицевских клонов. Прежде всего, «Я» Сайфера довольно быстро, не зная того, окажется перед выбором жизни или смерти; оно пребывает в иллюзорном мире, клюет на вражескую приманку, на соблазн. Первым долгом Сайфер бунтует против Морфеуса, против Отца и принимает на себя тяжесть Люцифера. Он носит одежду из кожи рептилии, что напоминает библейский образ Сатаны. Сайфер завидует Нео, ведь чувство Тринити принадлежит ему, а он отстранен от любви к ней, что приводит его в дикую ярость. Важным фактором является состояние сомнения в его психике. Дуализм не дает ему покоя: быть на стороне повстанцев или на стороне Матрицы? Кто же будет победителем?

Смитовцы легко вербуют Сайфера. Сцена в роскошном ресторане (на самом деле ресторан не существует), за ужином, показывает четко сформированное бессознательное в психике предателя. Он прославляет Матрицу как создателя иллюзорного мира; он подробно описывает все то, что ему известно о реальном мире; он в восторге даже от ненастоящего бифштекса, который он охотно жует. Пережевывание бифштекса с удовольствием можно расшифровать как прощание с реальным миром, так как в киберпространстве это блюдо обозначает мир из плоти и крови, то есть реальный мир. Сайфер произносит фразу: «После девяти лет, знаете, что я осознал? Блаженство – в неведении» [12]. Он мечтает в киберпространстве быть богатым и известным человеком. Сайфер в бессознательном состоянии проходит «тяжкий путь познания», он проходит путь от образа Сатаны до образа Иуды. «Веришь ты или нет, мразь, дерьмо, а сдохнуть тебе придется [13], – упрекает Сайфера соратник Морфеуса, Тэнк, перед тем как он избавляет его от жизни. Образ Сайфера превращается в символ страха, двойственности, слабости, сомнения.

Агент Смит возглавляет отряд клонированных убийц, которые в бессознательном состоянии глубоко верят в то, что их окружает. Они считают, что матрицевская декорация жизни существует, а за ее пределами нет места никакому миру. Они вербуют новых клонов, хватают их за горло, издеваются над ними с привычной иронией и так приобщают их к реальности ложного мира. Агент Смит и ему подобные являются той силой Матрицы, которой она старается удержаться в виртуальном мире, поэтому ей выгодно постоянно держать «свою силу» в бессознательном состоянии и против повстанцев, существование которых грозит ей уничтожением.

Деятельность Смита как врага Нео расчищает ему поле действия, подобно Мефистофелю у Гете в «Фаусте». Гетевский черт-подвижный, он двигает Фауста, чтобы тот смог понять смысл жизни в своем деянии. Если Смит не наступал бы на пятки Нео, то он не смог бы раскрыть свой потенциал, не смог бы осознать свое назначение в мире. Одним словом, Нео через такое противостояние смог идентифицировать себя, найти путь к себе и понять, что он – «Мессия». Если Нео смог проснуться, выйти из состояния бессознательного, то Смит нашел свое пристанище в нем, остался в ауре сновидения, что привело его к гибели. «Смит – порождение интеллекта холодной, бесчувственной матрицы, и потому (симметрия мифа) является средством для превращения Томаса в Нео. Впервые Нео предстает перед нами как святая мессианская фигура сверхчеловека в тот момент, когда он входит в агента Смита и взрывает его изнутри. Кажется, Нео в буквальном смысле рождает себя через акт «разрушения» соперника и

всего, что есть в нем отрицательного. Таково средство для возрождения души: встреча с Тенью и слияние с ней» [14]. Такова матрицевская «цивилизация» под воздействием коллективного бессознательного, которая вызывает интерес с разных точек зрения психоанализа.

#### ЛИТЕРАТУРА:

1. Постмодернизм. Энциклопедия. – Минск.: Интерпресервис. Книжный дом, 2001. – С. 36.
2. Там же.
3. Там же.
4. Прими красную таблетку. Сб. статей под редакцией Г. Йеффета. М.: Ультра, Культура. – С. 13.
5. Морфеус – Морфей, в древнегреческой мифологии Бог сна.
6. Запись по фильму.
7. Запись по фильму.
8. Постмодернизм. Энциклопедия. – Минск.: Интерпресервис-Книжный Дом, 2001. – С. 128.
9. Название города Сеин взято из работы М. Хайдеггера «Бытие и время». Сеин обозначает бытие, то есть город бытия.
10. Понятие принадлежит С. Грофу, основателю трансперсональной психологии.
11. Энциклопедический словарь культуры XX века. – М.: АГРАФ, 2001. – С. 233.
12. Запись по фильму.
13. Запись по фильму.
14. Хорсли Д. Воин Матрицы. – СПб.: АМФОРА, 2004. – С. 332.

S. TUGUCHI

THE MEANING OF THE «ANTI-OEDIPUS» IN THE PARABLE «MATRIX»

The article studies the role of paradigm figure of «Anti-Oedipus» in art structure of film parable as a presence of a free form of the subconscious in the drama of film that was made in the aesthetics of postmodernism.

Key words: unconscious, a film parable, a postmodernism, collective unconscious, psychoanalysis.