

خوانش فلسفی از فیلم ماتریکس براساس مکتب شک‌گرایی

تاریخ دریافت: ۹۷/۰۷/۱۸ تاریخ پذیرش: ۹۷/۱۲/۰۶

ابوالفضل عابدی^۱، ایمان زکریایی کرمانی^۲،
سیدحسن حسینی سروری^۳، اصغر فهیمی‌فر^۴

چکیده

استفاده از فلسفه مزیتی رقابتی برای فیلم‌سازان به شمار می‌رود. ماتریکس از این مزیت بهره برده است. این فیلم مرزهای واقعیت و خیال را درنوردیده است، اما فیلمی صرفاً حادثه‌ای یا علمی - تخیلی نیست؛ ماتریکس فیلمی فلسفی است. این تحقیق دلیل فلسفی‌بودن فیلم ماتریکس را از منظر مکتبی فلسفی به نام «شک‌گرایی» بررسی و چگونگی ارائه این مفاهیم فلسفی را در صورت زیبایی‌شناختی فیلم دنبال می‌کند. نوآوری این پژوهش بر شفاف ساختن نحوه استفاده از محتوای فلسفی در این فیلم به منظور استفاده فیلم‌سازان متمرکز است. روش تحقیق در این مقاله ترکیبی از تحلیل محتوای کیفی، تحلیل تصویر و مطالعه موردی، با رویکرد روایی و رویکرد فرمی است. نتایج این بررسی نشان می‌دهد که «ماتریکس» به اعتبار نظریات و ادبیات فلسفی و همچنین بنابر تحلیل‌های برخی فیلسوفان معاصر فیلمی فلسفی است و براساس «مکتب شک‌گرایی» قابل تحلیل و تفسیر است. یافته‌های تحقیق در سه محور پیرنگ، شخصیت‌پردازی و میزانشن بیان شده است. این یافته‌ها نشان می‌دهد که در بخش پیرنگ، هشت مفهوم فلسفی غار افلاطون، مغزهای درون خمره، اتوپیا، سیمولاکرا، جهان رؤیا و اصالت ادراک، قرص قرمز یا آبی در جهان خیالی یا واقعی، دیالوگ به مثابه عمل فلسفی، و ماتریکس به مثابه شک فلسفی وجود دارد. در شخصیت‌پردازی، نئو به مثابه سقراط و دکارت در فیلم دیده می‌شود و در فرم، با میزانشن «شک فلسفی» روبه‌رو هستیم. همه این موارد با کمک هم مدل شک‌گرایی را در فیلم ماتریکس ایجاد کرده است.

واژه‌های کلیدی

شک‌گرایی، فیلم ماتریکس، پیرنگ، شخصیت‌پردازی

این مقاله مستخرج از رساله دکتری نویسنده مسئول با عنوان «تبیین شاخص‌های معیار در طراحی و تولید فیلم فلسفی (با تأکید بر مطالعه پنج فیلم فلسفی سینمای جهان)» است که در دانشگاه هنر اصفهان در حال نگارش است.

ab4abedi@gmail.com

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان (نویسنده مسئول)

i.zakariaee@aui.ac.ir

۲. استادیار دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان

hoseinih@sharif.edu

۳. استاد گروه فلسفه علم، دانشگاه صنعتی شریف

fahimifar@modares.ac.ir

۴. دانشیار دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس

۱. مقدمه

فیلم ماتریکس یکی از جذاب‌ترین و موفق‌ترین فیلم‌های تاریخ سینماست که ۴ جایزه اسکار را در رشته‌های تدوین، صدا، جلوه‌های صوتی و جلوه‌های ویژه، از آن خود کرده است (IMDB, ۲۰۱۸). یک سایت معتبر نقد فیلم، ۸۷ درصد نمره را که از ۱۴۳ نقد استخراج شده، برای این فیلم ثبت کرده است. نظر نهایی سایت می‌گوید «فیلم ماتریکس ترکیبی فوق‌العاده از یک فیلم اکشن بی‌نظیر همراه با جلوه‌های ویژه انقلابی است» (Rotten, ۲۰۱۸). پایگاه اینترنتی فرانقد که در زمینه نقد فیلم بسیار معتبر است براساس نظر ۳۵ نفر از منتقدان سرشناس به این فیلم امتیاز ۷۳ از ۱۰۰ را داده است (Metacritic, ۲۰۱۸). این‌ها همه گویای اهمیت بسیار این فیلم است. اما از منظری دیگر، این اثر به منزله واسطی بین فیلم و فلسفه عمل کرده است. در مقاله پیش رو بیشتر به ابعاد فلسفی این فیلم پرداخته خواهد شد.

مسئله مورد نظر تحقیق مواجهه با کاربرد فلسفه برای فیلم‌های مؤثرتر و زیاتر فلسفی است. گودایناف سه صورت کلی برای فیلم فلسفی در نظر گرفته است: «فیلم درباره فیلسوفان»، «فیلم درباره فلسفه» و «فیلم به مثابه فلسفه». نوع اول فیلم‌های زندگی‌نامه‌ای درباره فیلسوفان است، نوع دوم فیلم‌هایی سطحی از مسائل و مضامین فلسفی است و نوع سوم فیلم‌هایی است که در نمایش مسائل و مضامین فلسفی عمیق‌تر می‌شوند و از نظر هنری نیز مؤثرتر هستند (Read & Goodenough, ۲۰۰۵). بر این اساس، پژوهش حاضر در پی پاسخ به این سوالات است:

۱. چرا ماتریکس فیلمی فلسفی است؟

۲. چگونه مبانی فلسفی در شکل و ساختار این فیلم ظهور کرده‌اند؟

در میان پژوهش‌های فلسفی درباره فیلم‌ها، وجود چنین مطالعاتی برای آنکه فیلم‌سازان بتوانند از دست‌آوردهای فلسفه برای ساخت آثاری جذاب‌تر و ماندگارتر بیشتر استفاده کنند، ضروری است. نوآوری این پژوهش، بر این موضوع متمرکز است که نحوه استفاده از محتوای فلسفی در فیلم ماتریکس شفاف‌تر به مخاطبان فیلم‌ساز ارائه گردد تا در ایده‌پردازی‌ها و فیلم‌سازی‌های آینده به ایشان کمک کند.

فرضیه تحقیق این است که ماتریکس فیلمی با ساختار فلسفی است که می‌توان مطابق با مفاهیم مکتب شک‌گرایی فلسفی آن را تفسیر کرد و این مفاهیم در پیرنگ، شخصیت‌پردازی و میزانشن فیلم قابل رؤیت است.

روش تحقیق در این مقاله ترکیبی از تحلیل محتوای کیفی، تحلیل تصویر و مطالعه موردی

است. مطالعه موردی ما تحلیل و بررسی انطباق مفاهیم فلسفه شک‌گرایی بر فیلم با رویکرد روایی در پیرنگ و شخصیت‌ها و رویکرد فرمی در میزانشن را شامل می‌شود. در تحلیل و بررسی فیلم، از روش‌های تحلیل تصویر نیز استفاده شده است. اما مهم‌ترین بخش در تحقیق، تحلیل یافته‌هاست؛ برای این کار از روش‌های قیاسی و استقرایی تحلیل محتوا استفاده کرده‌ایم. توجه کنیم که هدف، سطح و عناوین تحلیل باید از ابتدا توسط پژوهشگر مشخص شود. کدگذاری هم‌زمان با یادداشت‌برداری، نیز انتزاع هم‌زمان با مقایسه دو فعالیت اساسی رفت و برگشتی برای مرحله تحلیل است (Given, ۲۰۰۸). تحلیل داده‌های کیفی به نام‌های مختلفی خوانده می‌شود. برخی از نظریه‌پردازان، تحلیل داده‌های کیفی را یک «علم و هنر» (Corbin & Strauss, ۲۰۰۸) و برخی آن را ساختاریافته اما منعطف می‌دانند (Charmaz, ۲۰۰۶). برقراری توازن بین دو جنبه علمی و هنری در تحلیل کیفی اهمیت دارد. تحلیل داده‌ها فرآیندی اکتشافی است. این کشف مستلزم استخراج معانی از داده‌هاست. این معانی مبتنی بر شواهدند (Hennink, Hutter & Bailey, ۲۰۱۰; Lichtman, ۲۰۱۲). رابرت لین معتقد است که مطالعه موردی، کاوشی تجربی است که از منابع و شواهد چندگانه برای بررسی پدیده موجود در زمینه واقعی‌اش، در شرایطی که مرز بین پدیده و زمینه آن به وضوح روشن نیست، استفاده می‌کند (Yin, ۱۹۸۹). فیلم ماتریکس به این دلیل برای مطالعه موردی انتخاب شده است که بسیاری از متفکران این اثر را فیلمی فلسفی می‌دانند.

۲. پیشینه تحقیق

درباره نسبت بین فیلم و فلسفه مقالات و کتاب‌های مختلفی نگاشته شده و در مورد فیلم ماتریکس و بررسی وجوه فلسفی آن نیز کتاب‌ها و مقالاتی به رشته تحریر درآمده است. به فیلم ماتریکس ذیل مباحث مختلفی همچون شک‌گرایی، معرفت‌شناسی، نمود و واقعیت و آزمایش ذهنی شک در کتاب‌های مختلف پرداخته شده است. مری لیچ و امی کاروفسکی در کتاب *فلسفه از طریق فیلم*، ماتریکس را در ذیل مبحث شک‌گرایی بررسی کرده‌اند (Litch & Karofsky, ۲۰۱۴). توماس وارتنبرگ، یکی دیگر از فیلسوفان معاصر که در زمینه فیلم و فلسفه قلم‌فرسایی کرده، در کتابش تحت عنوان *تفکر روی پرده: فیلم به مثابه فلسفه*، فیلم ماتریکس را در ذیل آزمایش ذهنی شک بررسی و تحلیل کرده است (Wartenberg, ۲۰۰۷). ریچارد فومرتن در کتاب *معرفی فلسفه از طریق فیلم* ضمن مقاله‌ای به نام «شک‌گرایی»، فیلم ماتریکس را ذیل

مبحث معرفت‌شناسی تفسیر کرده است (Fumerton & Jeske, ۲۰۱۰). ویلیام اروین در کتاب *ماتریکس و فلسفه* در مجموعه‌ای شامل ۲۵ مقاله به بررسی ابعاد فلسفی مختلف فیلم ماتریکس پرداخته است (Irwin, ۲۰۰۲). جاشوا کلور نیز در کتاب *ماتریکس دربارهٔ وجوه فلسفی فیلم* صحبت کرده و ماتریکس را به مثابهٔ ایدئولوژی در نظر گرفته است (Clover, ۲۰۰۴). در مطالعات ذکرشده فیلم ماتریکس در ذیل موضوعات مختلفی از فلسفه، تحلیل و بررسی شده است. این موارد برای فیلم‌سازان و پژوهشگرانی که در حوزهٔ فیلم کار می‌کنند، خیلی راهگشا نیست. فیلم‌سازان درصدد درک این نکته‌اند که چگونه می‌توان از فلسفه برای ارتقای کیفی فیلم استفاده کرد. آنچه این مقاله را از سایر مطالعات مشابه جدا می‌کند، رصد این موضوع است که چگونه مبانی فلسفی فیلم در صورت زیبایی‌شناختی و ساختاری اثر به سمع و نظر می‌رسد.

۳. مبانی نظری

چارچوب نظری این تحقیق به دو بخش فلسفه و فیلم تقسیم می‌شود. در حوزهٔ فلسفه، مکتب شک‌گرایی مد نظر محقق است. *دانش‌نامهٔ راتلج*، شک‌گرایی را شامل دیدگاه‌هایی می‌داند که به نحوی امکان دستیابی به معرفت را انکار می‌کنند (Craig, ۱۹۹۸. P.۲۴۸). دورهٔ اول شک‌گرایی قدیم به سه بخش سوفسطایی، پیرهونی و آکادمیک قابل تقسیم است. نخستین بار، پیرهون شک‌گرایی را به صورت مکتبی فلسفی درآورد. به همین دلیل، وی را «بنیان‌گذار شکاکیت» می‌شناسند. پیرهون می‌گفت: ما فقط می‌توانیم بدانیم که اشیا چگونه به نظرمان می‌آیند. اشیاء واحد برای مردم گوناگون، متفاوت به نظر می‌آیند و ما نمی‌توانیم بدانیم که کدام حق و درست است. در برابر هر قولی، قول مخالفی می‌توانیم عرضه کنیم با دلایلی به همان اندازه معتبر. بنابراین، ما نمی‌توانیم دربارهٔ هیچ چیزی مطمئن باشیم؛ مرد خردمند از حکم قطعی و راسخ خودداری می‌کند. بهتر است به جای اینکه بگوییم «این چنین است» بگوییم «به نظر من چنین می‌آید» یا «ممکن است چنین باشد» (Copleston, ۱۹۹۳). شک‌گرایی آکادمیک در میان طرفداران سقراط و افلاطون، به استناد رسالهٔ *اپولوژی* تأسیس شد (Cicero, ۲۰۰۶). تفاوت این مکتب با پیروان مکتب پیرهونی این بود که اهل تحقیق علمی بودند و از بحث خودداری نمی‌کردند؛ اما از تحقیق و پژوهش، هیچ‌گاه به نتیجهٔ قطعی نمی‌رسیدند. با توجه به گستردگی شک‌گرایی در تاریخ فلسفه، ما مقالهٔ «شک‌گرایی» نوشتهٔ پیتز کلین از *دانش‌نامهٔ فلسفی استنفرد* را ملاک کار قرار داده‌ایم. اما برای توضیح بحث به برخی کتب و مقالات معتبر دیگر نیز مراجعه شده است. کلین می‌نویسد که شک فلسفی در مقابل شک عادی و روزمره قرار دارد. شک

فلسفی شکی است که در انتها پاسخی برای آن یافت نمی‌شود، این شک ادامه دارد؛ اما شک عادی همیشه راهی برای برطرف شدنش وجود دارد. سپس، کلین طرحی برای شک فلسفی معرفی می‌کند. او می‌نویسد: «اگر گزاره‌ای وجود داشته باشد، می‌توان سه حالت در برابر این گزاره در نظر گرفت: الف) تصدیق گزاره، ب) تصدیق نقیض گزاره و ج) پرهیز از نسبت صدق و کذب به گزاره». کلین این موضوع را «طرح ابتدایی شک فلسفی» می‌خواند (Klein, ۲۰۱۵). شکل دیگر شک فلسفی را می‌توان به این صورت تعریف کرد: «گزاره‌های نوع EI گزاره‌هایی درباره جهان خارج‌اند که از نظر معرفت‌شناختی اهمیت دارند؛ این گزاره‌ها را جزو معرفت‌های قابل دستیابی حساب می‌کنیم». حال یک فراگزاره در نظر بگیرید: «ما می‌توانیم درباره گزاره‌های نوع EI معرفت کسب کنیم». بنا بر طرح شک‌گرایی، سه حالت برای این فراگزاره می‌توان در نظر گرفت: الف) تصدیق کنیم که امکان کسب معرفت درباره گزاره‌های نوع EI وجود دارد (در این حالت جزم‌باور و معرفت‌باور هستیم)؛ ب) تصدیق کنیم که کسب معرفت درباره گزاره‌های نوع EI برای ما امکان ندارد (یعنی نقیض گزاره اول). پیروان این گرایش را «شکاکان آکادمی» می‌خوانیم. اهالی آکادمی تصدیق می‌کردند که ما نمی‌توانیم درباره گزاره‌های نوع EI معرفت کسب کنیم. این شکاکیت مستلزم آن است که فرد خود را در دنیایی تصور کند که با دنیای واقعی کاملاً فرق دارد ولی قابل تمیز از دنیای واقعی نیست یا حداقل افراد حاضر در این دنیا نمی‌توانند این دو دنیا را از هم تمیز دهند. این نوع از شکاکیت بر تصدیق این نکته بنا شده است که ما نمی‌توانیم درباره گزاره‌های نوع EI معرفت کسب کنیم، چون شواهد ما کافی نیست؛ ج) بی‌طرفی یا عدم تصدیق حالت اول یا دوم. به حامیان این دیدگاه «شکاکان پیرهونی» می‌گویند. پیرهونی‌ها از تصدیق هر گزاره غیربدیهی - یعنی هر گزاره‌ای که می‌توان درباره‌اش «اما و اگر» معقولی مطرح کرد - اجتناب می‌کردند (Klein, ۲۰۱۵). شک فلسفی به این مسئله می‌پردازد که آیا شرایط موجه کردن معرفت قابل دستیابی است یا نه. اینجا محل بحث درباره تصدیق امکان کسب معرفت یا رد امکان آن است. شکاکان آکادمی تصدیق می‌کنند که ما امکان کسب معرفت درباره گزاره‌های EI نداریم؛ چون شواهد ما کافی نیست. شکاکیت بر همین نکته بنا شده است. بنیان شکاکیت فلسفی دکارت در این گزاره بود: «قوة شناخت من قابل اعتماد نیست» (Descartes, ۲۰۰۸). اگر این گزاره صادق باشد همه گزاره‌های نوع EI زیر سؤال می‌رود. این گزاره دو ویژگی دارد: اول اینکه هیچ راهی برای رد آن نیست و دوم اینکه هیچ راهی برای خنثی

کردن نتایج حاصل از آن نیست. در این صورت هیچ‌گاه نمی‌توان به باور صادق موجه^۱ رسید. نسخهٔ دکارتی شکاکیت آکادمی شرط‌های دشوار و سختی برای کسب معرفت دارد؛ لذا هیچ گزاره‌ای که مبنای شک معقول است نباید خنثی نشده باقی بماند (Klein, ۲۰۱۵). شک‌گرایی بیشتر به کل زندگی ذهنی ما می‌پردازد تا ادراکات منفرد ما؛ چطور می‌توان فهمید دربارهٔ دنیای خارج فریب نخورده‌ایم؟ چطور می‌توان فهمید در آینده ادراکاتی نخواهیم داشت که ادراکات فعلی و گذشته ما را بی‌اعتبار نکند؟ (Litch & Karofsky, ۲۰۱۴). شکاکیت از این واقعیت نشئت می‌گیرد که ما فقط حس‌های خودمان را به طور بی‌واسطه ادراک می‌کنیم و نه اشیاء خارجی را! شکاکیت از همین‌جا شروع می‌شود که می‌فهمیم همهٔ آنچه به صورت مستقیم از آن آگاهیم فقط ادراکات ماست و نه اشیاء مستقل از ذهنمان. بنیان شک فلسفی زمانی شکل می‌گیرد که همهٔ گزاره‌های نوع EI زیر سؤال بروند و استفاده از برخی از این گزاره‌ها برای رفع شک در برخی دیگر ممکن نباشد. در شک‌گرایی به خود باور شک داریم؛ به اینکه آیا جهان خارجی و شیء خارجی در آن هست یا نیست؟ به اینکه آیا می‌توانم ادراکی از شیء داشته باشم یا نه؟ به اینکه آیا اصلاً «من» وجود دارم که بتوانم ادراک کنم؟ دکارت در تأملات همهٔ این گزاره‌ها را رد کرد؛ اما در وجود خودش به منزلهٔ یک موجود متفکر نتوانست شک کند. بنابراین ما با ملاک قرار دادن مقالهٔ «شک‌گرایی» دانش‌نامهٔ فلسفهٔ دانشگاه استنفورد و تحلیل داده‌های برآمده از فیلم ماتریکس به مؤلفه‌سازی معیارهایی برای فیلم فلسفی پرداخته‌ایم.

دربارهٔ تعامل فیلم و فلسفه البته دو نگاه وجود دارد. یکی اینکه فیلم براساس یک پشتوانهٔ فلسفی ساختاربندی می‌شود. دوم اینکه فیلم براساس ساختار خود، تفسیر فلسفی پیدا می‌کند. این پژوهش بیشتر براساس نوع دوم است.

۴. یافته‌های پژوهش

انتخاب فیلم ماتریکس به مثابهٔ مطالعهٔ موردی یکی از استراتژی‌های این تحقیق است. ماتریکس به نویسندگی و کارگردانی واچوفسکی‌ها و امدار ادبیات علمی تخیلی است؛ اما گیسون معتقد است این فیلم قطعاً عالی‌ترین اثر در ژانر سایبرپانک^۲ است (Gibson, ۲۰۰۳). فیلم ماتریکس، داستان هکری رایانه‌ای به نام توماس اندرسون^۳ است. او با آشنایی با مورفیوس^۴ و ترینیتی^۱ و

۱. Justified

۲. CyberPunk

۳. Thomas Anderson

۴. Morpheus

گذر از حوادث مختلف متوجه می‌شود، جهانی که تا به حال دیده و شناخته است، توهمی بیشتر نیست و انسان‌ها واقعیت شبیه‌سازی شده توسط ابررایانه‌هایی به نام «ماتریکس» اند. او با همراهی مورفیوس بدن واقعی خودش را از دست ماتریکس خلاص می‌کند و با آموزش‌هایی که می‌بیند با مسئلهٔ یگانه بودن خودش مواجه می‌شود. ابتدا، او اعتقادی به یگانه بودنش ندارد، اما تا پایان فیلم به این باور می‌رسد که همان یگانه است. پنج شخصیت اصلی فیلم، نئو^۲ (توماس اندرسون)، مورفیوس، ترینیتی، سایفر^۳ و اوراکل^۴ اند. در سراسر فیلم، تفاسیر فلسفی در این شخصیت‌ها تجسم می‌یابد. این فیلم دربرگیرندهٔ ارجاعات مختلف فلسفی نیز هست؛ این ارجاعات دامنهٔ وسیعی در تاریخ فلسفه از سقراط و افلاطون تا دکارت، کانت، پاتنم و بودریار را در برمی‌گیرد. بعد از طبقه‌بندی و تحلیل یافته‌ها مشخص شد که مؤلفه‌های مفاهیم فلسفی در فیلم در سه محور شخصیت‌پردازی، پیرنگ و میزانشن نمود یافته است. برای مثال نئو به منزلهٔ شخصیت اصلی به منزلهٔ فیلسوف در فیلم حضور دارد. ماتریکس به مثابهٔ فیلم فلسفی در پیرنگ، مفاهیم مختلفی را در برمی‌گیرد و میزانشن فیلم نیز نکاتی برای ساختار بخشیدن به مفاهیم فلسفی در خود نهفته دارد. این یافته‌ها در ادامه به تفصیل می‌آید.



نمودار ۱. مؤلفه‌های فلسفی در فیلم ماتریکس

۱. Trinity
۲. Neo
۳. Cypher
۴. Oracle

۱-۴. شخصیت‌پردازی فلسفی

در میان این مؤلفه‌های فلسفی ابتدا به شخصیت می‌پردازیم. در بخش شخصیت‌پردازی، نئو در طول فیلم، به منزله فیلسوف، ابتدا با یک سؤال فلسفی و هستی‌شناختی روبه‌روست. سؤال این است که «ماتریکس چیست؟» این سؤال ابتدا از زبان ترینیتی و سپس مورفیوس بیان می‌شود. در جریان کشف پاسخ این سؤال، نئو ناخواسته با ترینیتی ملاقات می‌کند و سپس با مورفیوس آشنا می‌شود و پس از تماس تلفنی و ملاقات با او به پاسخ سؤالش می‌رسد. کم‌کم نئو در سیر و سلوک و دیالکتیک شخصی خود به مانند یک فیلسوف در پی درک هستی‌شناختی و معرفت‌شناختی خود برمی‌آید. در این مسیر ابتدا با تفکرات دکارتی درصدد شناخت واقعیت است و از اینکه در رؤیا به سر می‌برد و توانایی تمایز رؤیا از واقعیت را ندارد در رنج و عذاب است. شناخت حقیقت مسئله دیگر اوست؛ او به دنبال شناخت این است که آیا واقعاً «آن فرد یگانه است؟!» بنابراین همچون سقراط برای کشف خویشتن به دیدار اوراکل می‌رود.



نمودار ۲. شخصیت‌پردازی فلسفی در فیلم ماتریکس

۲-۴. نئو به مثابه سقراط

سقراط روش خاصی داشت؛ او وقتی با اوراکل در معبد دلفی ملاقات کرد با اقرار به اینکه چیزی نمی‌داند، به نادانی خویش اعتراف کرد. از این‌رو اوراکل که پیشگو و برای یونانیان قابل احترام بود، او را عاقل‌ترین انسان بر روی زمین نامید. سقراط در ابتدا موافق نظر اوراکل نبود، ولی درنهایت معنای کنایی حرف او را فهمید (Scott, ۲۰۱۰). خردمندترین انسان کسی است که

به نادانی خود اعتراف می‌کند. عبارت «خودشناسی» یا «خودت را بشناس» که بر دیوارهای معبد اوراکل وجود داشته است به این نکته اشاره می‌کرده که حکمت حقیقی، در شناخت جهل پنهان است. وقتی نئو به اتاق اوراکل در فیلم - که آشپزخانه همان کاشانه‌ای است که او در آنجا زندگی می‌کند - وارد می‌شود همان عبارت «خود را بشناس» ((Know Thyself را بالای در اتاق می‌بیند. نئو نیز مانند سقراط مایل است به جهل و نادانی خود اقرار کند و اعتقاد ندارد که او همان یگانه است. اما در پایان فیلم به این یگانه بودن ایمان و باور پیدا می‌کند. آنچه اوراکل پیشگو به او گفته بود، عیناً به وقوع می‌پیوندد. در روایت فیلم، نئو پس از کشته شدن، در تولد دوباره‌اش - که به نوعی بازگشت تلقی می‌شود - بر ماتریکس غلبه می‌کند.



تصویر ۱. ملاقات نئو با پیشگو (اوراکل)
در آشپزخانه آپارتمان محل زندگی وی در ماتریکس

۳-۴. نئو به مثابه دکارت

تمثیل نابغه شرور: دکارت در سال ۱۶۴۱ میلادی در کتاب *تأملات در فلسفه اولی* می‌نویسد: اگر من خودم را متقاعد کنم که هیچ چیز در جهان وجود ندارد، نه آسمان، نه زمین، نه ذهن‌ها و نه جسم‌ها و به همین منوال ادامه دهم، آیا می‌توانم به این نتیجه برسم که من وجود ندارم؟ نه، اگر من بتوانم خودم را متقاعد کنم، پس من وجود دارم. اما یک قدرت فریبکار همیشه مرا فریب می‌دهد، در این صورت من بدون شک وجود دارم (Descartes, ۲۰۰۸). دکارت در *تأملات*، اول پذیرش چیزهایی را که به وضوح یقینی نیستند معلق کرد. اما نمی‌دانست ادراکاتی را که از سر عادت تکرار می‌شد چگونه معلق کند. لذا این آزمایش را ایجاد کرد (Litch & Karofsky, ۲۰۱۴). دکارت می‌نویسد:

فرض می‌کنم به جای خدای متعالی خیرخواه، یگانه منبع حقیقت، یک نابغه (دیو) شرور، که قدرتمند و فریبکار است سعی در گمراه کردن من دارد. فرض می‌کنم آسمان، هوا، زمین، رنگ‌ها، شکل‌ها، صداها و همه اشیاء خارجی چیزی نیستند، مگر بازی‌های فریبکارانه تخیل من که توسط آن نابغه (دیو) شرور برای فریب ساده‌لوحی مثل من صحنه‌سازی شده است
(Descartes, ۲۰۰۸: ۲۲).

دکارت کتابش را با این ادعا شروع می‌کند که باید همه باورهایش را به طور کامل از بین ببرد و دوباره از بنیادها شروع کند. او معتقد است به منظور رد کردن نظراتش کافی است که عقل او حداقل یک دلیل برای شک و تردید پیدا کند. شناخت‌شناسی دکارت تردیدهای شکاکانه را به منزله ابزاری برای پاک‌سازی زمینه‌های شناخت تفسیر می‌کند. خلاقیت دکارت در این است که از شک برای تخریب و از پاک‌سازی به منظور ساختن استفاده می‌کند (Newman, ۲۰۱۶). نیومن می‌نویسد که از لحاظ تاریخی، دو گونه شک متمایز در باب رؤیا وجود دارد. یکی از آنها «شک خواب بودن در لحظه» و دیگری «شک خواب بودن همیشگی» است. بنابراین تمثیل شک نابغه شرور دکارت به منزله قوی‌ترین تردید شکاکانه که نوعی شک مربوط به رؤیاست می‌تواند در پاک‌سازی زمینه‌های شناخت عمل کند (Newman, ۲۰۱۶). جهان ماتریکس توسط هوش مصنوعی ابرایانه‌ها خلق شده است و توسط نرم‌افزارهایی که هرکدام به شکلی تجسم یافته‌اند مدیریت و کنترل می‌شود. این ماشین‌ها واقعیت مجازی را به منزله حقیقت بر انسان‌ها تحمیل می‌کنند. شخصیت نئو همانند دکارت در هنگام زندگی در ماتریکس به آن شک کرده

است. این موضوع در دیالوگ‌هایی که او در جای‌جای فیلم دارد قابل رؤیت است. در جایی از فیلم، نئو وقتی برای اولین بار با مورفیوس ملاقات می‌کند، مورفیوس به او می‌گوید: «تو اینجایی چون چیزی می‌دونی ولی نمی‌تونی توضیحش بدی و فقط آن را حس کردی، در تمام زندگی حس کردی که ایرادی در کار دنیا هست! نمی‌دونی چیه، ولی این حس وجود داره و آزارت می‌ده!» (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). این مباحث، روایت فیلم را براساس تمثیل نابغه شرور دکارت کاملاً قابل تفسیر می‌سازد. شخصیت نئو در نهایت نیز مانند دکارت می‌داند که هیچ چیز ارزشی ندارد و حتی درباره وجود آن چیزها سؤال می‌کند و شک دارد که واقعی‌اند؛ یا نه، مثل صندلی‌های فضای شبیه‌سازی شده‌اند در آموزش‌هایی که زیر نظر مورفیوس می‌گذرانند. مشخصاً می‌توان گفت که فیلم‌ساز از نظریه نابغه شرور دکارت الهام گرفته و براساس آن و منطبق بر آن اندیشیده و فیلم را ساخته است. دکارت معتقد است حس لامسه از شنوایی و بینایی در تشخیص قوی‌تر است و فریب خوردن از این حس کمتر است. وقتی نئو در برنامه آموزشی مورفیوس به مبل قرمز رنگ دست می‌کشد، می‌پرسد آیا این واقعی است؟ نئو در آن صحنه، به رغم استفاده از حس لامسه، توانایی تمایز نهادن میان ادراک اصیل و غیر اصیل را ندارد.



تصویر ۲. لمس کردن حقیقت مبل توسط نئو در فضای شبیه‌سازی شده آموزش ماتریکس

۴-۴. پیرنگ فلسفی

پیرنگ در فیلم فلسفی ماتریکس بخش بزرگ و مهمی را شامل می‌شود. ارجاعات فلسفی مختلفی در فیلم به نظریات فیلسوفان بزرگی مانند سقراط، افلاطون، دکارت، کانت، بودیاری و پاتنم وجود دارد. این ارجاعات، همه در پیرنگ و مضمون فیلم قابل مشاهده و درک هستند.



نمودار ۳. مفاهیم فلسفی در پیرنگ فیلم ماتریکس

۴-۵. ماتریکس به مثابه غار افلاطون

تمثیل غار افلاطون شاید معروف‌ترین مثال در معرفت‌شناسی است. این تمثیل ضمن دیالوگی بین گلاوکن، برادر افلاطون، و سقراط مطرح شده و بارها به آن ارجاع داده شده است. افلاطون درباره گروهی از مردم زندانی شده در غل و زنجیر در یک غار صحبت می‌کند که سایه‌هایی روی دیوار غار می‌بینند و آن را تنها واقعیت موجود می‌پندارند. افلاطون می‌نویسد که شناخت آن‌ها از چیزها به گذشته‌شان محدود شده است. اگر کسی از ایشان بتواند خود را آزاد کند و به بیرون از غار بیاید، می‌تواند واقعیت جهان را ببیند. البته زندانی بعد از خروج از غار باید به وضعیت جدید عادت کند تا بتواند جهان را ببیند. درنهایت، آن فرد آزاد می‌فهمد که علت همه‌چیز در جهان قابل رؤیت است (Plato, ۲۰۰۸). در جریان فیلم ماتریکس نیز همین روایت دیده می‌شود: ما ابتدا ماتریکس را باور می‌کنیم و سپس کم‌کم با توهمی و خیالی بودن ماتریکس روبه‌رو می‌شویم؛

سپس می‌بینیم که نتو از این دنیا خارج شد و در چند مرحله به دنیای واقعی رسید. مخاطب روند عادت کردن به دنیای واقعی را در شخصیت نتو کاملاً می‌بیند و حس می‌کند. نتو در پایان فیلم با شناخت حقیقت به دنیای ماتریکس بازمی‌گردد تا آنچه نادیدنی بود به مردم نشان دهد، دنیایی که در آن همه چیز ممکن است.

۴-۶. ماتریکس به مثابه اتوپیا

در پیرنگ فیلم، در نحوه ارتباط افراد داخل ماتریکس و ارتباط آنها با سیستم، نظرات فلسفی امانوئل کانت تأثیرگذار بوده است. کانت در *تقد عقل محض* می‌گوید: مردم برای جستجو در دنیا و فهم آن از ابزارهای مصنوعی (زبان و غیره) استفاده می‌کنند و بنابراین تمایز حقیقت از تصورات کاذب کار سختی است؛ یعنی ما خودمان، خودمان را فریب می‌دهیم و برای فهم حقیقت باید با ذهن باز آن را جستجو کنیم (Guyer, ۲۰۱۰). این نکته به وضوح در صحنه‌ای که مأمور اسمیت درباره اولین نسخه ماتریکس صحبت می‌کند مشخص است. نسخه اولیه قرار بود آرمانشهر انسان باشد، یعنی جهانی بدون نقص، فارغ از رنج و محنت و سرشار از شادی و خوشبختی. مأمور اسمیت می‌گوید «افتضاح بود. هیچ‌کس این نرم‌افزار را نمی‌پذیرفت. همه تولیدات [انسانی] ما از بین رفت» (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). ماشین‌ها برای اینکه انسان‌ها را مطیع کنند مجبور شدند نرم‌افزار را طوری تغییر دهند که ماتریکس مطابق با دنیا در سال ۱۹۹۹ باشد. این جهان از آرمانشهر فاصله زیادی داشت اما انسان‌ها آن را به آرمانشهر فاقد رنج ترجیح دادند. این رویکرد کانتی است (Irwin, ۲۰۰۲). در حقیقت ماشین‌ها می‌خواستند انسان‌ها را کاملاً مطیع کنند، اما راضی کردن انسان‌ها، به صورت خودآگاه یا ناخودآگاه، کار ساده‌ای نیست.

۴-۷. ماتریکس به مثابه سیمولاکرا

در صحنه‌ای از فیلم، نتو از بین کتاب *سیمولاکرا و شبیه‌سازی*^۱ ژان بودریار از بخش پوچ‌گرایی، دیسکتی هک شده به قیمت ۲۰۰۰ دلار را به یکی از مشتری‌هایش می‌دهد (Rothstein, ۲۰۰۳). این تصویر البته تنها ارجاع فیلم به کتاب بودریار نیست. درجایی از فیلم نیز، مورفیوس بعد از توضیح دادن حقیقت ماتریکس به نتو، از این کتاب نقل قول می‌کند و می‌گوید «به بروهت واقعیت خوش آمدی!» (Poole, ۲۰۰۷). واچوفسکی‌ها به منزله کارگردان فیلم ماتریکس، قبل از

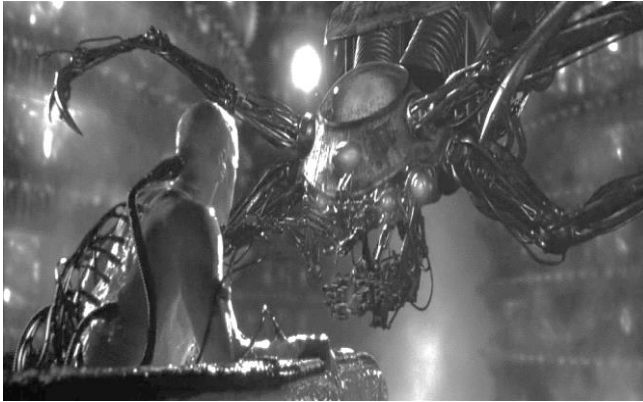
۱. Simulacra & Simulation

شروع فیلم‌برداری، همه عوامل اصلی، خصوصاً بازیگران را به خواندن کتاب سیمولاکر/ و شبیه‌سازی ژان بودریار ملزم کرده بودند. اما با این همه، بودریار درجایی گفته است که فیلم، کتاب او را درست نشان نداده است و باعث تحریف و کج‌فهمی آن می‌شود (Baudrillard, ۲۰۰۴). لذا اینکه ماتریکس توانسته باشد تمثیلی بودریاری از جهان معاصر که به شدت تجاری و با رسانه‌ها شبیه‌سازی شده عرضه کند یا نه محل اختلاف نظر است. البته تأثیر شگرف نظرات بودریار بر فیلم و گروه سازنده بسیار روشن و شفاف است و می‌توان به صورت الگویی برای ساخت دیگر فیلم‌های فلسفی از آن بهره برد.

۴-۸. ماتریکس و مغزهای درون خمیره

هیلاری پاتنم، فیلسوف معاصر در سال ۱۹۸۱ میلادی در کتابش با عنوان *عقل، حقیقت و تاریخ* آزمایشی فکری برای ترسیم شکاکیت دکارتی مطرح می‌کند. او می‌گوید: تصور کنید دانشمندی دیوانه مغز ما را از مجسمه خارج کرده و در ماده‌ای مغزی زنده نگاه داشته است و سپس توسط سیستم رایانه‌ای توهم زندگی را برای ما رقم می‌زند. فرضیه اصلی‌ای که استدلال پاتنم را تأیید می‌کند، چیزی است که او به آن «محدودیت علی^۱» می‌گوید. استدلال او چنین است: «یک واژه به یک شیء ارجاع می‌دهد تنها اگر رابطه علی مناسب و مقتضی بین واژه و شیء وجود داشته باشد» (Putnam, ۱۹۸۱, ۴۵). صحنه‌ای در فیلم ماتریکس وجود دارد که بدن اصلی نئو در فضای خاصی که شبیه سلول است آزاد می‌شود. این بدن در مایعی مغزی زنده نگاه داشته می‌شود و توسط رایانه‌های ماتریکس توهم واقعیت برای او ساخته می‌شود. آزمایش فکری پاتنم قابلیت بسیاری برای نمایش تصویری دارد. این موضوع در داستان ماتریکس کاملاً مشهود و قابل رؤیت است. البته این آزمایش الهام‌بخش دیگر داستان‌ها، فیلم‌ها و بازی‌های رایانه‌ای نیز بوده است.

۱. Casual Constraint



تصویر ۳. نئو پس از بیداری در سلولش در جهان واقعی

۹-۴. جهان رؤیا و اصالت ادراک نئو

در دو بخش از فیلم، مسئله خواب و رؤیا به صورت کاملاً شفاف در دیالوگ بازیگران مطرح می‌شود. ابتدا در دقیقه ۹ فیلم، نئو به مرد خریدار دیسکت هک‌شده می‌گوید: «تا حالا شده است که این حس را داشته باشی که ندانی در خواب هستی یا بیداری؟!» (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). برای دومین بار در دقیقه ۳۱ فیلم، پس از اولین ملاقات با مورفیوس و انتخاب قرص قرمز برای ادامه راه و آگاه شدن، نئو اطراف را نگاه می‌کند؛ نگاهش به یک آینه می‌رسد. آینه ترک‌خورده است ولی شروع به ترمیم خودش می‌کند. نئو از دیدن این موضوع تعجب می‌کند و از دیگران می‌پرسد که آیا شما هم دیدید؟! او با انگشت به آینه می‌زند و ماده حیوه‌ای آینه‌دستان او را در برمی‌گیرد و از دستانش بالا می‌رود. در همین حال مورفیوس به او می‌گوید «تا به حال خوابی دیدی نئو که مطمئن باشی واقعیه؟ اگر نتونی از اون خواب بیدار شی چه؟ چطور می‌شه تفاوت بین رؤیا و واقعیت را درک کرد؟» (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). در حقیقت، «رؤیا دیدن» کلیدواژه‌ای مضمونی در سراسر فیلم است (Grau, ۲۰۰۵). نئو در طول فیلم بارها از خواب بیدار می‌شود و این اولین قدم برای شکاکیت است:

- در دقیقه ۷ فیلم، نئو که بین انبوهی از رایانه‌هاست بیدار می‌شود؛
- در دقیقه ۱۲ فیلم، نئو با صدای زنگ ساعت که ۹:۱۸ صبح را نشان می‌دهد، دوباره از خواب می‌پرد. او به شرکت Metacortex می‌رود. در شرکت، در اتاق مدیر، توماس اندرسون در حال توییح شدن است، به این دلیل که خود را یگانه می‌بیند و احساس می‌کند

قوانین در مورد او صدق نمی‌کند؛

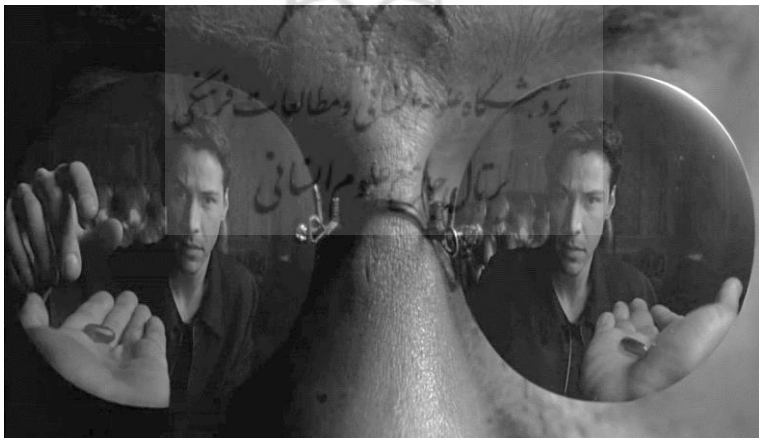
- در دقیقه ۲۱ فیلم، پس از آنکه ظاهراً در شب قبلی یک ردیاب در شکم او قرار دادند دوباره توماس اندرسون از خواب می‌پرد؛
- در دقیقه ۳۲ فیلم، نئو در یک محفظه پيله‌مانند در میان مایعی لزج با چندین کابل و سیم که به بدنش متصل است، در کورسویی از نور قرمز رنگ بیدار می‌شود. (مورفیوس: «به دنیای واقعی خوش آمدی!»)؛
- در دقیقه ۳۶ فیلم، نئو در اتاقش در سفینه مورفیوس، روی تخت بیدار می‌شود. (مورفیوس: «مهم‌تر از مکان، زمانه! در نظر تو سال ۱۹۹۹ است اما واقعاً حدود ۲۱۹۹ است»)؛
- در دقیقه ۴۴ فیلم، نئو پس از کشف حقیقت ماتریکس از هوش می‌رود و روی تختش به هوش می‌آید.

مسئله خواب و رؤیا یکی از مسائل دکارت است. او می‌اندیشد که آیا در حال خواب دیدن می‌توانیم معرفتی درباره جهان خارج کسب کنیم؟ دکارت می‌گوید چیزهایی مثل بدن و مانند آن‌ها ممکن است خیالی باشند، اما در هر صورت مجبوریم اعتراف کنیم که بعضی چیزهای ساده‌تر و عمومی‌تر وجود دارند که واقعی و حقیقی‌اند (Descartes, ۲۰۰۸). آیا نشانه قابل اتکایی برای تمییز خواب از بیداری وجود دارد؟ دکارت معتقد است اتفاقات داخل خواب از طریق حافظه با سایر بخش‌های زندگی در ارتباط نیست؛ در حالی که اتفاقات بیداری با سایر بخش‌های زندگی در ارتباط است. وقتی چیزی را ادراک می‌کنیم، به طور مستقیم به شیء خارجی آگاهی نداریم. ادراکات ما فقط در ذهن ما وجود دارند و به خودی خود معادل شیء خارجی نیستند. فقط با تمایز گذاشتن میان ادراکات و اشیاء خارجی است که این موقعیت‌ها معنا دار می‌شوند. دکارت این موضوع را جدی گرفت و شرط ادراک اصیل را تطبیق ادراک ذهنی با معلولی خارجی با همان کم و کیف دانست. بر همین اساس، مری لیچ و امی کاروفسکی درباره اصالت ادراکات نئو می‌نویسند: نظریه ادراکات بازنمایانگر دکارت، وجود رابطه علی میان ادراک و شیء ادراک شده را تأیید می‌کند. باید ارتباطی مستقیم بین دنیای درون ذهن انسان و دنیای خارجی که واقعی است وجود داشته باشد. ادراکات تولید شده توسط ماتریکس شرط دقت در بازنمایی را ارضا نمی‌کند. این ادراکات معلول نرم‌افزار ماتریکس و رایانه‌های فیزیکی آن است، اما معلول شیء خارجی که بازنمایی می‌کند، نیست (Litch & Karofsky, ۲۰۱۴). از دقیقه ۳۲ به بعد، ظاهراً ادراک نئو اصیل است، مگر زمانی‌هایی که به ماتریکس برمی‌گردد. ماتریکس نمایانگر این است که وقتی

چیزی را ادراک می‌کنیم مستقیماً به شیء خارجی آگاهی نداریم. اما بر عکس، دکارت می‌گوید ادراکی اصیل است که معلول شیء خارجی باشد و دقیقاً آن را بازنمایی کند. باید رابطه‌ای علی میان ادراک و شیئی که ادراک نمایانگر آن است وجود داشته باشد. مسئله دکارت این است که کسی که چیزی را ادراک می‌کند چگونه می‌تواند گواهی بیابد بر اینکه ادراکش معلول شیء خارجی است و دقیقاً آن را بازنمایی می‌کند و این سؤال در فیلم بدون پاسخ می‌ماند.

۴-۱۰. قرص قرمز یا آبی به مثابه دنیای واقعی یا ماتریکس خیالی

یکی از موضوعات مهم پیرنگ فیلم است که نسبت به داستان آن ضعیف‌تر است و نکاتی تناقض‌آمیز در آن وجود دارد. یکی از آن نکات جریان معامله با قرص آبی و قرمز است. در فیلم، قرص‌ها مانند مکانیسمی عمل می‌کنند که توسط آن‌ها یک فرد می‌تواند توسط قرص آبی در دنیای توهمی ماتریکس بماند یا توسط قرص قرمز به دنیای واقعی برود. مسئله این است که زمانی که قرص‌ها به نئو داده می‌شود او هنوز در دنیای توهمی ماتریکس است. بدین ترتیب، خود قرص‌ها توهم هستند. پایگاه اینترنتی فیلم‌های فلسفی دانشگاه تنسی تگ‌زاس می‌نویسد: «چگونه یک قرص خیالی می‌تواند کسی را از توهم فانتزی و خیالی ماتریکس به واقعیت ببرد؟» (Fieser, ۱۹۹۹). البته در فیلم، مورفیوس سعی دارد این موضوع را توجیه کند. او می‌گوید قرص قرمز یک برنامه ردیابی است که با آن محل بدن واقعی نئو شناسایی می‌شود.



تصویر ۴. انتخاب سرنوشت‌ساز نئو بین قرص قرمز یا آبی در بازتاب چشمان مورفیوس

۴-۱۱. دیالوگ به مثابه عمل فلسفی

پیتر کلین می‌نویسد: «شکاک پیرهونی قضاوت درباره همه گزاره‌هایی را که دارای مدرکی ضد آن‌هاست یا مدرکی در تأییدشان ندارد به تعویق می‌اندازد» (Klein, ۲۰۱۵). به عقیده پیرهونی‌ها، این موضوع شامل همه گزاره‌های تجربی می‌شود. در یکی از دیالوگ‌های مهم فیلم، کودکی که در آپارتمان اوراکل بالباس راهب‌ها، قاشق‌ها را خم می‌کند، به نئو می‌گوید سعی نکن قاشق را خم کنی، چون غیرممکن است. در عوض، سعی کن حقیقت^۱ را بفهمی! حقیقت این است که قاشقی وجود ندارد (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). خم کردن قاشق دقیقاً کاری تجربی است. این کودک در فهم حقیقت از نئو جلوتر است. در این لحظه از فیلم هنوز نئو به یگانه بودنش ایمان نیاورده است و البته پس از این صحنه، اوراکل نیز این موضوع را تأیید می‌کند. این دیالوگ‌ها به طرز فوق العاده‌ای در به کارگیری مفهوم فلسفی شک‌گرایانه مؤثر است و می‌تواند همچون الگویی الهام‌بخش نویسندگان در طراحی و تولید فیلم‌های فلسفی باشد. تحلیل گفتگوهای فیلم ماتریکس نشان می‌دهد که در فیلم فلسفی، نوع دیالوگ‌ها باید مانند عملی فلسفی باشد و یک یا حتی چند نتیجه فلسفی را برای مخاطب تداعی کند.



تصویر ۵ ملاقات نئو با کودک در حال مراقبه در آپارتمان پیشگو (اوراکل)

۴-۱۲. ماتریکس به مثابه شک فلسفی

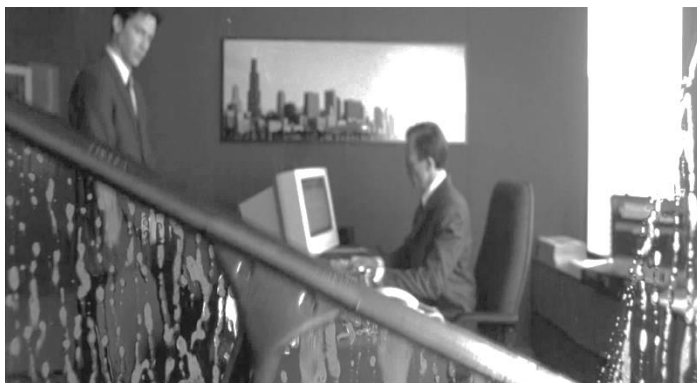
موضوع مهم دیگر مسئله شک فلسفی در برابر شک عادی است. پیتر کلین معتقد است شک عادی از دو راه برطرف می‌شود: یکی اینکه نشان دهیم دلایل مفروض برای شک کاذب هستند و دوم اینکه اگر دلایل شک درست باشند، همچنان می‌توان آن‌ها را خنثی کرد. اما شک فلسفی را هرگز نمی‌توان رد کرد. شک فلسفی زیر سؤال بردن همه گزاره‌هایی است که بدیهی بودن

۱. Truth

امکان کسب معرفت را نشان می‌دهد (Klein, ۲۰۱۵). در این خصوص، تنها تلاش برای نمایش شک کردن انسان‌های درون ماتریکس به ماهیت توهمی آن، به دیالوگ موش (یکی از شخصیت‌های فیلم) با نئو بر سر میز صبحانه برمی‌گردد. موش می‌گوید: «غذا مزه شیربرنج می‌ده، تو می‌دونی شیربرنج چه مزه‌ای می‌ده؟ چطور ماشین می‌دونه شیربرنج چه مزه‌ای می‌ده؟! این جورری به خیلی چیزا شک می‌کنی! مثلاً جوجه، شاید ماشین ندونه که جوجه چه مزه‌ای می‌ده؛ به همین خاطر است که مزه جوجه شبیه خیلی چیزهاست...». فیلم ماتریکس هیچ راهی برای پی بردن مردم درون ماتریکس به توهمی بودن جهان ماتریکس پیشنهاد نمی‌دهد. تنها تلاش فیلم همین دیالوگ است که در تحلیل شک‌گرایانه فیلم می‌تواند معنا و مفهوم خاصی پیدا کند. البته صحنه ملاقات نئو با کودک راهب نیز می‌تواند تلاشی در همین راستا باشد، با این تفاوت که در صحنه صبحانه خوردن، موش شکاک آکادمی است که با قدرت عقل خود در حال یافتن استدلال است. اما در صحنه دیگر، کودک راهب در نقش فیلسوفی پیرهونی ظاهر می‌شود که از اساس قضاوتش درباره مسائل تجربی را معلق کرده است؛ گویی از همین مسیر به شناخت حقیقت راه می‌برد.

۴-۱۳. میزانشن «واقعیت - خیال» به مثابه میزانشن فلسفی شک

به طرز اعجاب‌انگیزی در فرم فیلم و میزانشن‌ها این موضوع به چشم می‌خورد: «واقعیت یا خیال». تفاوت این دو کلمه در تصمیم‌گیری برای نوع میزانشن‌ها و مسائل فرمی فیلم بسیار قابل توجه است. این تمایز به مانند شاقولی برای کارگردان عمل می‌کند تا تصمیم درستی برای انتخاب میزانشن بگیرد. برای مثال در صحنه ملاقات توماس اندرسون (نئو) با مدیر شرکتی که در آن کار می‌کند، کارگردان نمایی از پشت شیشه پنجره اتاق - که در حال تمیز شدن است - گرفته و این معنا حتی از نوع ایستادن نئو و نگاه کردن زیرچشمی‌اش به پنجره نیز قابل دریافت است.

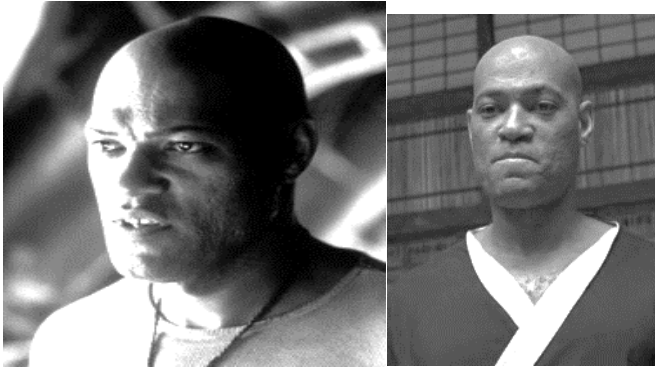


تصویر ع. توماس اندرسون (نئو) در اتاق مدیر شرکت متاکور تکس

در بخش دیگری از فیلم در آموزش‌های نئو، مورفیوس وقتی او را دچار شک می‌بیند به او می‌گوید: «برات دشواره که باور کنی! لباست فرق کرده، اتصالات سر و بازوهاش رفته، موهاش فرق کرده، ظاهر فعلیت چیزیه که بهش می‌گیم «بقایای تصویر ذهنی شخصی»^۱ که بازتاب ذهنی خود دیجیتالی توست» (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). این مسئله در تحلیل میزانشن نیز قابل بررسی است. در گریم شخصیت نئو با دو صورت مواجه می‌شویم؛ نئو در فضای ماتریکس و در جهان واقعی با هم تفاوت دارند. این طراحی نیز براساس رویکرد دوگانه واقعیت - خیال صورت گرفته است.



۱. Residual Self Image



تصویر ۷. تفاوت چهره‌های نثو و مورفیوس در جهان ماتریکس و بیرون از آن

۴-۱۴. مدل شک‌گرایی در فیلم ماتریکس

مسئله مهم بعدی مدل شک‌گرایی فیلم است. چنان که گفته شد، پیتز کلین می‌نویسد: یکی از اشکال شکاکیت فلسفی سه حالت را برای یک گزاره در نظر می‌گیرد؛ حالت اول تصدیق گزاره است، حالت دوم تصدیق نقیض گزاره و حالت سوم پرهیز از نسبت صدق و کذب به گزاره و بی‌اعتنایی نسبت به آن است.



نمودار ۴. مدل مفهومی شک‌گرایی

در ابتدای فیلم ماتریکس مکالمه‌ای تلفنی بین دو شخصیت اصلی فیلم، ترینییتی (بازیگر زن اصلی) با سایفر (فردی که بعداً به خیانت او پی می‌بریم) برقرار می‌شود. در این مکالمه نام مورفیوس آورده و از «نئو (همان فرد برگزیده)» نیز یاد می‌شود. گزاره مهمی که سراسر پیرنگ فیلم را پوشش می‌دهد، در این مکالمه مشخص می‌شود: «نئو همان برگزیده است». تقریباً همه فیلم تلاش برای پاسخ دادن به این گزاره است؛ شخصیت‌های فیلم حالات مختلفی را در مورد این گزاره می‌یابند. مورفیوس از ابتدا تا انتهای فیلم به این گزاره ایمان دارد و باور او در طول فیلم ثابت می‌شود. ترینییتی در ابتدای فیلم، در مکالمه تلفنی با سایفر، ضمن تأیید باور مورفیوس می‌گوید: «مهم نیست من به چی باور دارم» (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). این دیالوگ نسبت به آن گزاره وضعیت بالاترکیفی دارد. در اصل، ترینییتی از نسبت دادن صدق و کذب به این گزاره امتناع می‌ورزد؛ بنابراین می‌توان او را در آن لحظه از فیلم شکاک پیرهونی به حساب آورد. مورفیوس، چندبار در طول فیلم، بعد از لحظاتی مهم در داستان، دوباره ایمانش به برگزیده بودن نئو را به ترینییتی یادآور می‌شود و از آن صحنه‌ها و وقایع به منزله استدلال استفاده می‌کند. در اواسط فیلم، جسم واقعی نئو به سفینه بختنصر آورده می‌شود و مورفیوس با خوشحالی به ترینییتی می‌گوید «موفق شدیم، پیداش کردیم» و ترینییتی جواب می‌دهد «امیدوارم درست باشه» (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). این دیالوگ نشان از تغییر نگرش ترینییتی از شکاک پیرهونی به شکاک آکادمیک است. اینجا در اصل، او دیگر شک دارد که نئو همان برگزیده است یا نه! برخلاف قبل، دیگر این‌طور نیست که برایش اهمیتی نداشته باشد! (احتمالاً به دلیل پیشگویی اوراکل به ترینییتی، مبنی بر عاشق شدن او به آن برگزیده احتمالی، ترینییتی بعد از دیدن آن برگزیده‌ها می‌تواند خودش را متقاعد کند که آیا می‌تواند عاشق او بشود یا نه!). در ادامه، در صحنه‌ای که ترینییتی توسط نئو از بالگرد در حال سقوط نجات پیدا می‌کند، باز هم مورفیوس یگانه بودن نئو را به او متذکر می‌شود. اما در نهایت ترینییتی در صحنه‌ای که سایفر قصد کشتن نئو را دارد، اعتراف می‌کند که نئو همان برگزیده است. بنابراین، او در طول فیلم، از شکاک پیرهونی به شکاک آکادمی تبدیل می‌شود؛ سپس ایمان می‌آورد و گزاره «نئو همان یگانه است» را تصدیق می‌کند. اما سایفر وضعیت دیگری دارد؛ او در ابتدای فیلم در دیالوگ با ترینییتی می‌گوید «ما می‌خواهیم او را بکشیم، می‌فهمی؟» (Wachowski & Wachowski, ۱۹۹۹). این گزاره قابلیت تفسیر پیرهونی را دارد. در طول فیلم، او بر همین منوال ادامه می‌دهد و در صحنه‌ای که قصد کشتن نئو را دارد، خودش کشته می‌شود.

۵. بحث و نتیجه‌گیری

نتایج این مطالعه در سه بخش قابل تبیین است. بخش اول، به پاسخ سؤال اول مطالعه، مبنی بر دلیل فلسفی بودن فیلم ماتریکس می‌پردازد. بخش دوم و سوم، در حقیقت، پاسخ به سؤال دوم تحقیق است: تبیین چگونگی ظهور مفاهیم فلسفی در صورت زیبایی‌شناختی فیلم — چیزی که در بخش‌های شخصیت‌پردازی و پیرنگ مشاهده می‌شود. ماتریکس خیلی بیشتر از فیلمی حادثه‌ای و علمی-تخیلی است. در حقیقت، این فیلم به اعتبار منابع و ادبیات فلسفی — همچون نظریات افلاطون، دکارت، کانت، بودریار و پاتنم — فیلمی فلسفی است. همچنین بنابر نظر فیلسوفانی همچون وارنبرگ، لیچ، کاروفسکی، فومرتن و اروین، ماتریکس فیلمی فلسفی است که براساس مکتب شک‌گرایی فلسفی قابل تحلیل و تفسیر است. این فیلم فلسفی، صادق بودن فرضیهٔ فریب دکارت را در جهان خیالی‌اش به تصویر می‌کشد و از این طریق استدلال‌هایی فلسفی را مجسم می‌کند و با طرح نظریه‌های مختلف معرفت‌شناسی، در نهایت به این نتیجه می‌رسد که گذار از شک به یقین قابل تحقق است؛ این نکته در شخصیت نئو و ترینیتی مشاهده می‌شود. شخصیت‌پردازی فیلم نیز براساس مکتب شک‌گرایی قابل تفسیر است. شخصیت‌های اصلی فیلم که هر کدام مظهری از رویکردی به معرفت و در واقع نظرگاهی فلسفی‌اند، در طول فیلم به تحول می‌رسند. نئو در حقیقت مظهر خود معرفت است. او در هیئت یک فیلسوف در فیلم حضور دارد. او فیلسوف شک‌گرای مکتب آکادمی است که ابتدا یگانه بودن خودش را باور ندارد؛ اما با کمک مورفیوس و با تکیه بر توانایی‌های عقلی و بدنی خود، بر مشکلات فائق می‌آید و با خودشناسی به یقین می‌رسد. مورفیوس به این معرفت، که همان برگزیده بودن نئو است، ایمان دارد. ترینیتی و سایفر دربارهٔ برگزیده بودن نئو، در ابتدای داستان، ظاهراً بی‌توجه‌اند؛ ولی در جریان داستان فیلم به دو سرنوشت مختلف دچار می‌شوند: سایفر با همان رویکرد لادری‌گری کشته می‌شود؛ ولی ترینیتی کم‌کم به سرنوشت نئو علاقه‌مند می‌شود و از مقام شکاک پیرهونی به شکاک آکادمی تحول می‌یابد و تا پایان فیلم به یقین می‌رسد. حیات دوبارهٔ نئو و تولد یگانهٔ حقیقی به سه نفر وابسته است: ابتدا مورفیوس، با ایمانی راسخ که در طول فیلم تغییر نمی‌کند و وقتی مرگ نئو را می‌بیند می‌گوید غیرممکن است؛ دوم خود نئو که کم‌کم به خودش ایمان می‌آورد و خود را یگانه می‌بیند؛ نفر سوم ترینیتی است که با عشق ورزیدن به نئو باعث حیات دوباره‌اش می‌شود. اعتقاد دکارت این بود که هر جایی که لااقل یک دلیل باشد می‌توان شک کرد. هر امری که فیلسوف می‌تواند در آن شک کند می‌تواند در فیلم ظهور بیابد. ترینیتی تا

وقتی که دلایلی در ناتوانی یگانه بودن نئو را دید، آن را باور نمی‌کرد. تا اواسط فیلم توانایی و ناتوانی نئو همسان بود. در آموزش‌های مورفیوس هم شکست و هم پیروزی بود؛ اما کم‌کم توانایی‌هایش غلبه کرد. ترینیتی نیز، به همین مناسبت، دلایل شکش یکی پس از دیگری برطرف شد تا به یقین رسید. فیلم ماتریکس نمایش غلبه یقین بر شک است و اینکه شک‌ها سرانجامی جز رسیدن به یقین ندارند. در فرآیند تفکر فلسفی، به این می‌اندیشیم که آیا انسان هیچ راهی برای رسیدن به یقین ندارد؟! شخصیت‌ها در ابتدای فیلم نمی‌دانند حقیقت چیست. تنها مورفیوس به حقیقت یگانه بودن نئو باور و ایمان دارد. این در حقیقت، مبانی شک‌گرایی در فیلم است. شک در یگانه بودن نئو تا انتهای فیلم به یقین تبدیل می‌شود؛ اما شک در اینکه جهان ماتریکس چیست و چگونه می‌توان با آن مقابله کرد تا انتها باقی می‌ماند.

در بخش دوم از پاسخ به سؤال دوم تحقیق باید به پیرنگ بپردازیم. فیلم ماتریکس از طریق پیرنگ دراماتیک خود به طرح مباحث معرفت‌شناسی می‌پردازد. هم‌زمان با تماشای اتفاقات زندگی نئو، مخاطب فیلم نیز در ابتدا ماتریکس را باور می‌کند و او را واقعی می‌پندارد و سپس به فریب آن پی می‌برد. دقیقاً همان تجربه نئو برای مخاطب تکرار و این نمایش تصویری به یک کار فلسفی بدل می‌شود. فیلم با فریب تماشاگر به فلسفیدن او کمک می‌کند. تماشاگر از خود می‌پرسد که چه چیزی باعث می‌شود باور کنیم موقعیت ما در جهان فعلی با موقعیت ساکنان ماتریکس متفاوت باشد. این کاری بود که سقراط با ایجاد شک و شبهه و سرگشتگی می‌کرد؛ حال ماتریکس با ایجاد سرگشتگی همین کار را می‌کند. از این‌رو، ماتریکس با ساختار پیچیده‌ی روایی‌اش فیلمی است که کاری فلسفی می‌کند. فیلم ماتریکس با استفاده از ظرفیت‌های هنری و روایی به خوبی از پس این موضوع برآمده است. جالب اینجاست که فیلم‌ساز سعی می‌کند از هنر برای شکستن خط مقدم این نظریه استفاده کند و پا را فراتر نهد. در انتها می‌بینیم که قهرمان فیلم به نوعی خودشناسی دست می‌یابد که می‌تواند بر این نابغه شرور فائق آید. اما وارنتبرگ معتقد است که فیلم قدم پیشروانه‌ای در جهت رهایی از شک دکارتی برنمی‌دارد. اما قدرت ماتریکس در اینجاست که مرزهای واقعیت و خیال را در می‌نوردد و آن قدر در هر دو سوی این مرز جابجا می‌شود که قدرت تشخیص در جزئیات داستان را از مخاطب می‌گیرد. برای مثال، با استفاده از تکنیک خواب‌های تودرتو، الفبای شکاکیت را برای مخاطب ترسیم می‌کند، شکلی از شکاکیت که به شکاکیت آکادمی بر می‌گردد.

منابع و مأخذ

- Baudrillard, J. (۲۰۰۴) **The Matrix Decoded: Le Nouvel Observateur Interview with Jean Baudrillard**. Translated by Genosko, G & Bryx, A. International Journal of Boudrillard Studies, Vol.۱, Number ۲ (July ۲۰۰۴)
- Charmaz, K. (۲۰۰۶). **Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis**. SAGE Publications.
- Cicero, M. T. (۲۰۰۶). **On Academic Scepticism**. Translate by Brittain, C. Indianapolis, IN: Hackett Pub. Co.
- Clover, J. (۲۰۰۴). *The Matrix*. British Film Institute.
- Copleston, F. (۱۹۹۳). **A History of Philosophy. Vol. ۱: Greece and Rome From the Pre-Socratics to Plotinus**. Doubleday.
- Corbin, J., & Strauss, A. (۲۰۰۸). **Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory**. SAGE Publications.
- Craig, E. (۱۹۹۸). "Epistemology". **Routledge Encyclopedia of Philosophy**. London; New York: Routledge.
- Descartes, R., (۲۰۰۸). **Meditations on First Philosophy: with Selections from the Objections and Replies**. Translate by Moriarty, M. OUP Oxford.
- Fumerton, R. A., & Jeske, D. (۲۰۱۰). **Introducing philosophy through film : key texts, discussion, and film selections**. Chichester, U.K.; Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Fieser, J. (۱۹۹۹). "The Matrix.. **Philosophical Films**. Retrieved from <http://www.philfilms.utm.edu/1/matrix.htm>
- Gibson, W. (۲۰۰۳). "THE MATRIX: FAIR COP.. Retrieved from www.williamgibsonbooks.com/archive/۲۰۰۳_۰۱_۲۸_archive.asp#۹۰۲۴۴۰۱۲,
- Given, L. M. (۲۰۰۸). **The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods**. SAGE Publications.
- Grau, C. (۲۰۰۵). **Philosophers Explore The Matrix**. New York: Oxford University Press.
- Guyer, P. (۲۰۱۰). **The Cambridge Companion to Kant's Critique of Pure Reason**. Cambridge; New York: Cambridge University Press.
- Hennink, M., Hutter, I., & Bailey, A. (۲۰۱۰). **Qualitative Research Methods**. SAGE Publications.
- IMDB. (۲۰۱۸). "The Matrix ۱۹۹۹ Awards.. Retrieved from https://www.imdb.com/title/tt۰۱۳۳۰۹۳/?ref_=ttawd_awd_tt
- Irwin, W. (۱۹۰۹). **The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real**. Open Court.
- Klein, P. (۲۰۱۵). "Skepticism.. In E. N. Zalta (Ed.). **The Stanford Encyclopedia of Philosophy** (Summer ۲۰۱۵ ed.). Metaphysics Research Lab, Stanford University. Retrieved from <https://plato.stanford.edu/entries/skepticism/>
- Lichtman, M. (۲۰۱۲). **Qualitative Research in Education: A User's Guide**: SAGE

Publications.

Litch, M. M., & Karofsky, A. (۲۰۱۴). **Philosophy through Film**. Taylor & Francis.

Metacritic. (۲۰۱۸). "The Matrix ۱۹۹۹.. Retrieved from <http://www.metacritic.com/movie/the-matrix>

Newman, L. (۲۰۱۶). "Descartes' Epistemology.. In E. N. Zalta (Ed.). **The Stanford Encyclopedia of Philosophy**. (Winter ۲۰۱۶ ed.). Metaphysics Research Lab, Stanford University. Retrieved from

<https://plato.stanford.edu/entries/descartes-epistemology/>

Plato (۲۰۰۸). **Great dialogues of Plato: complete text of The republic, The apology, Crito, Phaedo, Ion, Meno, Symposium**. Translate by Rouse, W. H. D., & Santirocco, M. S. New York: Signet Classic.

Poole, S. (۲۰۰۷). "Jean Baudrillard (Philosopher and sociologist who blurred the boundaries between reality and simulation).. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/news/۲۰۰۷/mar/۰۷/guardianobituaries.france>

Putnam, H. (۱۹۸۱). **Reason, truth, and history**. Cambridge Cambridgeshire; New York: Cambridge University Press.

Read, R., & Goodenough, J. (۲۰۰۵). **Film as Philosophy: Essays in Cinema after Wittgenstein and Cavell**. Palgrave Macmillan UK.

Rothstein, E. (۲۰۰۳). "Philosophers Draw On a Film Drawing On Philosophers..

The New York Times. Retrieved from

<https://www.nytimes.com/۲۰۰۳/۰۵/۲۴/movies/philosophers-draw-on-a-film-drawing-on-philosophers.html>

Rotten T. (۲۰۱۸). "The Matrix ۱۹۹۹ Review.. Retrieved from www.rottentomatoes.com/m/matrix/

Scott, G. A. (۲۰۱۰). **Does Socrates Have a Method?: Rethinking the Elenchus in Plato's Dialogues and Beyond**. Pennsylvania State University Press.

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Writers) & L. Wachowski & L. Wachowski (Directors). (۱۹۹۹). "The Matrix.. In J. Silver (Producer). **The Matrix**.

Wartenberg, T. E. (۲۰۰۷). **Thinking on Screen: Film as Philosophy**. Routledge.

Yin, R. K. (۱۹۸۹). **Case Study Research: Design and Methods**. Sage Publications.