

УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ

МАСТЕР РАД

Предмет: Религија и средства масовне комуникације

**Тема: МЕДИЈАТИЗАЦИЈА РЕЛИГИОЗНОГ НАРАТИВА – ФИЛМСКА
ТРИЛОГИЈА МАТРИКС**

МЕНТОР:

др Зорица Томић

КАНДИДАТ:

Јован Мајсторовић 16/2016

Београд 2018.

Садржај

1. Увод	3
2. Садржај трилогије Матрикс	5
2.1. Први део трилогије - Матрикс (The Matrix)	5
2.2. Дуги део трилогије - Матрикс - поново учитан (The Matrix Reloaded)	8
2.3. Трећи део трилогије - Матрикс - револуција (The Matrix Revolutions)	10
2.4. Критичка перспектива	13
3. Митолошки мотиви Трилогије Матрикс	15
3.1. Појам мита	15
3.2. Мит у савременом филму	16
3.3. Наратив и митске универзалије	22
а) Борба између добра и зла	23
б) Херој	23
в) Учитељ или ментор	24
г) Пророчанство	24
д) Мисија	24
ђ) Искушење	25
е) Овладавање собом, изградња карактера, развој врлина, иницијација	25
3.4. Шта трилогија Матрикс дугује Платоновом Миту о пећини	26
3.5. Функције ликова у Матриксу	29
а) Нео – митски херој	29
б) Морфијус – бог сна и Неоов учитељ	32
в) Оракле – Пророчица	32
г) Меровинг	33
д) Персефона	33

ђ) Рама, Камала и Сати	34
е) Град Зион	34
3.6. Табеларна представа наизменичних паралела	35
4. Хришћански мотиви Трилогије Матрикс	38
а) Томас Андерсон – Нео	38
б) Морфијус	39
в) Тринити	40
г) Сајпер	41
д) Агент Смит, агент Браун, агент Џонс	42
ђ) Навуходоносор	43
4.1. Табеларна представа наизменичних паралела	43
4.2. Матрикс као експонент хришћанске наратије	47
5. Закључна разматрања	50
Литература	51

1. Увод

У овом раду ћемо се бавити митолошким и хришћанским мотивима, односно, паралелним елементима у митологији и хришћанско-библијској традицији које су имплементирани у филмској трилогији „Матрикс“.

Нашим радом ћемо покушати да истражимо у коликој мери је трилогија „Матрикс“ напуњена традицијама које долазе из митологије и хришћанства, односно, на који начин су филмски наведене традиције осавремењене, интерпретиране и актуелизоване.

У раду настојимо да покажемо да је савремена култура, иако оријентисана ка модерности, само „патуљак на раменима дивова“, посебно са обзиром на савремено доба које се може одредити и као хипер-технолошка ера, која је не само предмет ове трилогије него интегрални део филма као уметности.

Рад се састоји из пет поглавља:

- У првом делу рада представљамо садржај трилогије „Матрикс“, који је основа за анализу религијских наратива и митолошких мотива у трилогији матрикс.
- У поглављу које следи се бавимо митолошким мотивима трилогије „Матрикс“. Настојаћемо да анализирамо митолошке мотиве и који су као универзалије присутни у савременом филму. Компаративно ћемо сагледати и приказати Платонов мит о пећини и структуралну поставку трилогије „Матрикс“. Ово поглавље ћемо заокружити аналитичким приказом функције главних ликова у трилогији кроз призму митолошких поређења.
- У последњем делу рада се бавимо хришћанском парадигмом која по нашем мишљењу представља темељ филмске трилогије „Матрикс“.

Иако је филм-трилогија „Матрикс“ израз својеврсног фантазма о хипер-технолошкој ери - ка којој многи заговорници модернизма тврде да стремимо, у раду ћемо показати да је управо традиција темељ фантазама будућности. „Матрикс“ представља филмску елаборацију једне у основи негативне утопијске перспективе.

Трилогија „Матрикс“ доноси упитност о моћи и думетима технологије, у светлу древног питања о смислу човековог постојања. Управо та питања представљају окосницу нашег истраживања: детектовање хришћанског наратива у овој филмској трилогији.

Осим ових теоријских разлога да се бавим овом темом постоји и један лични: моје теолошко образовање и моја страст за филмом.

2. Садржај трилогије Матрикс

Трилогија „Матрикс“ представља три филма који се зову:

- 1) Матрикс (The Matrix),
- 2) Матрикс - поново учитан (The Matrix Reloaded),
- 3) Матрикс - револуција (The Matrix Revolutions).

У овом делу рада представљамо садржај филмова, будући да је тај садржај представља основу за анализу религијских наратива у трилогији Матрикс.

2.1. Први део трилогије - Матрикс (The Matrix)

Томас А. Андерсон води двоструки живот. У једном је програмер угледне компаније за производњу софтвера Метакортекс (енг. Metacortex). У другом је Нео (Neo), хакер који има „second life“¹ и ноћи проводи за рачунаром покушавајући да ступи у контакт са Морфијусом (Morpheus), најпознатијим светским хакером који је у бекству. Уз то пати од несанице и покушава да докучи нешто, али ни сам не зна шта, јер константно има осећај да са светом нешто није у реду. Једног дана на монитору његовог рачунара појављује се текст: „Шта је то Матрикс?“ Пратећи инструкције које затим добија одлази до ноћног клуба где среће Тринити (Trinity), познату хакерку која му каже да може да га повеже са Морфијусом, али је Нео скептичан. Сутрадан на послу бива ухапшен. Агенти који су га ухапсили траже од њега да сарађује како би помоћу њега дошли до Морфијуса, али их Нео презриво одбија. Тада долази до натприродног догађаја где се Неу усне топе и сједињују, а агенти му у стомак убацују механичку нараву у облику минијатурног паука. Након тога, Нео се буди мислећи да је све то био само сан.

Ипак, Тринити поново ступа у контакт с њим. Након што помоћу одређене направе из Неовог стомака извуче минијатурног робота који је у ствари направа за праћење, Нео схвата да се догађа нешто необјашњиво и прихвата да се види са Морфијусом. Морфијус му објашњава да је Матрикс свуда око њих и влада

¹ „Други живот“ као виртуална стварност у којој је могућно, између осталог перманентно ре-креирати сопствени индетитет. У: Zorica Tomić, *New\$ Age*, Beograd, 2008, 14-15.

целим светом, али да он не може да му објасни шта је то заправо већ да то мора сам да открије. Затим му нуди две пилуле: плаву - након које пада у сан након чега може да настави да верује у шта год хоће или црвену - која ће му отворити врата у нови свет и након које ће добити одговоре на сва питања за којима трага целог живота. Нео узима црвену пилулу. После пар минута почиње да се грчи и умало добија срчани удар, након чега привремено губи свест.

Када отвори очи прво што види је да се налази у капсули испуњеној течномшћу и да је кабловима прикопчан на неке уређаје. Затим се појављује огромни робот који га искључује са апарата и баца у отпадни канал. Након тога се појављује летеће возило из кога излази хватаљка која га увлачи у његову унутрашњост. После неколико дана проведених у стању мировања Нео је способан да стане на ноге.

Морфијус му објашњава да се налазе на Навуходоносору (Nebuchadnezzar), броду чији је он капетан. Затим се обојица прикључују у виртуелну реалност у којој му Морфијус на сликовит начин објашњава да реалан свет у коме је до сада живео заправо не постоји. У не тако давној прошлости, људи су створили вештачку интелигенцију. Не зна се ко је убрзо након тога започео рат, али се зна да су људи спржили небо мислећи да ће тако искључити машине чији је главни извор енергије било Сунце. Али, машине су откриле да енергију могу црпети и из људског тела. Све људе на планети прикопчали су на апарате помоћу којих црпе енергију из њих, истовремено држећи њихов ум у виртуелној реалности - рачунарском програму по имену Матрикс. Човечанство није ни свесно шта се догодило, јер су људи уверени да је свет око њих стваран.

Једини преостали град људи на земљи зове се Зајон (Zion), а његове становнике чине ретки појединци који су успели да се пробуде из Матрикса и њихови потомци. Морфијус затим објашњава Неу да је први који је успео да се ослободи из Матрикса и био у могућности да манипулише самим програмом први ослободио и друге људе. Након његове смрти остало је пророчанство да ће се једног дана вратити као Изабрани, који ће окончати рат између људи и машина, а Морфијус је убеђен да је то управо Нео.

Табела 1. ²

Схематски приказ филмских ликова:

Глумац	Улога
Кијану Ривс (енг. Keanu Reeves)	Нео (енг. Neo)
Лоренс Фишберн (енг. Laurence Fishburne)	Морфијус (Морфеј) (енг. Morpheus)
Кари-Ен Мос (енг. Carrie-Anne Moss)	Тринити (Тројство) (енг. Trinity)
Хјуго Вивинг (енг. Hugo Weaving)	Агент Смит (енг. Agent Smith)
Џо Пантолијано (енг. Joe Pantoliano)	Сајфер (Шифра) (енг. Cypher)
Џулијан Араханга (енг. Julian Arahanga)	Ејрок (Апокалипса) (енг. Aps)
Маркус Чонг (енг. Marcus Chong)	Тенк (енг. Tank)
Мет Доран (енг. Matt Doran)	Маус (Миш) (енг. Mouse)
Глорија Фостер (енг. Gloria Foster)	Орекл (Пророчиште) (енг. Oracle)
Пол Годрад (енг. Paul Goddardd)	Агент Браун (енг. Agent Brown)
Белинда Маклори (енг. Belinda McClory)	Свич (Прекидач) (енг. Switch)
Ентони Реј Паркер (енг. Anthony Ray Parker)	Дозер (Булдожер) (енг. Dozer)
Роберт Тејлор (енг. Robert Taylor)	Агент Џоунс (енг. Agent Jones) ³

² *The Matrix* (1999), IntRes: <http://www.imdb.com/title/tt0133093/>

³ Исто.

Матрикс је премијерно приказан у Сједињеним америчким државама 31. марта 1999. године.⁴ Зарадио је 171 милион долара у САД, а 460 милиона долара широм света,⁵ а касније је постао први филм који је у Сједињеним америчким државама продат у више од три милиона примерака на ДВД-у.⁶ Матрикс је освојио четири Оскара: за монтажу, за обраду звука, за визуелне ефекте и за звук.⁷ Године 1999. освојио је награду Сатурн за најбољи научнофантастични филм и најбољу режију.⁸ Матрикс је такође добио и награду „БАФТА“ за најбољи звук и за најбоље достигнуће на пољу специјалних визуелних ефеката, а номинован је и за најбољу фотографију, сценографију и монтажу.⁹

2.2. Други део трилогије - Матрикс - поново учитан (The Matrix Reloaded)

Након што су Морфијус и Тринити ослободили надзора машина и виртуелног живота, млади Томас „Нео“ Андерсон још увек сасвим не верује да је „Изабрани“ који би, према тврдњама пророчице Оракл (Oracle), људске паразите и побуњенике из колоније Зион могао ослободити заточеништва у паразитској Матрици. Зближивши се с Тринити, Нео је у њој пронашао жену свог живота, али га муче тескобни снови о њеној погибији. Истовремено, неуништиви агент Смит (Agent Smith), ударна снага Матрице креирана за уклањање могућих грешки система, постаје све моћнији и стиче способност умногостручивања. А међу борцима на Зиону својом се храброшћу уз крутог заповедника Лока (Commander Lock) издвајају пожртвовни породични човек Линк (Link) и одлучна капетаница Ниобе (Niobe). Зионом, последњим упориштем људског отпора стројевима смештеном дубоко под површином Земље, влада веће канцелара међу којима у Неа највише верује искусни Хаман (Councillor Hamann). У току разговора са пророчицом, посумњајући да је и она део Матрице, Нео дозна да што пре мора пронаћи Кључара (The Keymaker), односно човека уз чију помоћ би могао доћи до самог Архитекта (The Architect), створитеља Матрице. Но да би пронашао

⁴ Исто.

⁵ *The Matrix*, IntRes: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=matrix.htm>

⁶ *The Matrix dvd: the first to sell 3 million*, IntRes:

https://web.archive.org/web/20040215142909/http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/rl_press_August_01_00.html

⁷ *The Wachowski Brothers biography*, IntRes: <https://www.tribute.ca/people/the-wachowski-brothers/10799/>

⁸ *FILM AWARDS*, IntRes: <https://archive.is/Gtd0#film>

⁹ *Bafta Film Winners 1990-1999*. IntRes:

http://www.bafta.org/site/webdav/site/myjahiasite/shared/import/Film_Winners_1990-1999.pdf

Кључара, Нео се мора сусрести са Меровингианом (Merovingian), шефом подземља и тамничаром Персефоне (Persephone).

Табела 2.

Схематски приказ филмских ликова:

Глумац	Улога
Кијану Ривс (енг. Keanu Reeves)	Нео (енг. Neo)
Лоренс Фишберн (енг. Laurence Fishburne)	Морфијус (Морфеј) (енг. Morpheus)
Кари-Ен Мос (енг. Carrie-Anne Moss)	Тринити (Тројство) (енг. Trinity)
Хјуго Вивинг (енг. Hugo Weaving)	Агент Смит (енг. Agent Smith)
Данијел Бернхарт (енг. Daniel Bernhardt)	Агент Џонсон (енг. Agent Johnson)
Давид А. Кајлд (енг. David A. Kilde)	Агент Џексон (енг. Agent Jackson)
Хелмут Бакетис (енг. Helmut Bakaitis)	Архитекта (енг. The Architect)
Глорија Фостер (енг. Gloria Foster)	Орекл (Пророчиште) (енг. Oracle)
Ламберт Вилсон (енг. Lambert Wilson)	Меровиџијан (енг. Merovingian)
Моника Белучи (енг. Monica Bellucci)	Персефона (енг. Persephone)

Рандал Дјук Ким (енг. Randall Duk Kim)	Творац кључева (енг. The Keymaker)
Џејда Пинкет Смит (енг. Jada Pinkett Smith)	Најоби (енг. Niobe)
Харолд Перино млађи (енг. Harold Perrineau)	Линк (енг. Link)
Хари Џ. Леникс (енг. Harry Lennix)	Командант Лок (енг. Commander Lock)

10

Филм „The Matrix Reloaded“ је премијерно приказан у Сједињеним америчким државама 15. маја 2003. године.¹¹ Зарадио је 281.492.479 милиона долара у САД, а 742.128.461 милиона долара широм света.¹²

2.3. Трећи део трилогије - Матрикс – револуција (The Matrix Revolutions)

Спашавајући смртно рањену Тринити и борећи се против агента Смита, окретни Нео, Изабрани којем је пророчица Оракл предвидела кључну улогу у ослобађању људи од власти паразитских машина, и сам је тешко рањен пао у кому. Док он на виртуалној станици подземне жељезнице мора одабрати између живота и смрти, у чему би му могли помоћи инжењер Рама-Кандра (Rama-Kandra), отац девојчице Сати (Sati), и загонетни Скретничар (Trainman), Морфијус и Тринити супротстављају се злом Меровингиану. Кад се врати међу живе, Нео схвати да се мора вратити извору и спознати сам себе, јер агент Смит сваким тренутком постаје све снажнији и опаснији. О исходу њиховог сукоба зависи будућност човечанства и победа над Матрицом. У међувремену, машине се приближавају Зиону, а у одбрани колоније саучествује и

¹⁰ *The Matrix Reloaded* (2003) Full Cast & Crew, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0234215/fullcredits?ref=tt_cl_sm#cast

¹¹ *The Matrix Reloaded* (2003) Release Info, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0234215/releaseinfo?ref=tt_dt_dt

¹² *Matrix Reloaded* (2003), IntRes: <http://www.imdb.com/title/tt0234215>

одважна Зи (Zee), супруга Неова саборца Линка. Истовремено, издајник Бејн (Bane) убиством лекарке показује своје право лице. Агент Смит се и даље шири по Матриксу и постаје све моћнији, а одлучује да и пророчицу претвори у себе и тако стекне њене моћи предвиђања будућности. Поред свега тога, Агент Смит у ствари контролише Бејна и у борби са Неом у стварном свету успева да га ослепи. Али Нео и поред тога има моћ да види Агента Смита, као и све машине. Док се у Зиону води беспопштедна борба на живот и смрт, Нео и Тринити се упућују у Град Машина како би зауставили рат и спречили изумирање људи. И машине и Нео схватају да им највећа опасност прети од Агента Смита који је сада већ заузео цео Матрикс и одлучују да се удруже у борби против њега. Уз помоћ Ниобе, Нео и Тринити крећу даље него што се иједно људско биће усудило – на путовање изнад површине, преко спржене површине Земље, у срце озлоглашеног Града Машина. У овој огромној потпуно механизаној метрополи Нео се сусреће лицем у лице с главном снагом света машина и склапа нагодбу која је једина нада умирућем свету. Следи велика борба никада моћнијег Агента Смита и Неа која ће одредити даљу судбину машина и људи. Из поменуте борбе Нео излази као победник, али жртвује свој живот зарад спасења како људи тако и света машина. Пошто је Агент Смит побеђен Оракл уз помоћ Сати рестартује матрикс и враћа га у првобитно савршено стање.¹³

Табела 3.

Схематски приказ филмских ликова:

Глумац	Улога
Кијану Ривс (енг. Keanu Reeves)	Нео (енг. Neo)
Лоренс Фишберн (енг. Laurence Fishburne)	Морфијус (Морфеј) (енг. Morpheus)
Кари-Ен Мос (енг. Carrie-Anne Moss)	Тринити (Тројство) (енг. Trinity)

¹³ *The Matrix Revolutions*, IntRes: http://matrix.wikia.com/wiki/The_Matrix_Revolutions

Хјуго Вивинг (енг. Hugo Weaving)	Агент Смит (енг. Agent Smith)
Хелмут Бакаитис (енг. Helmut Bakaitis)	Архитекта (енг. The Architect)
Глорија Фостер (енг. Gloria Foster)	Орекл (Пророчиште) (енг. Oracle)
Ламберт Вилсон (енг. Lambert Wilson)	Меровицијан (енг. Merovingian)
Моника Белучи (енг. Monica Bellucci)	Персефона (енг. Persephone)
Рандал Дјук Ким (енг. Randall Duk Kim)	Творац кључева (енг. The Keymaker)
Колин Чау (енг. Collin Chou)	Seraf (енг. Seraph)
Бернард Вајт (енг. Bernard White)	Рама-Кандра (енг. Rama-Kandra)
Танвир К. Атвал (енг. Tanveer K. Atwal)	Сати (енг. Sati) ¹⁴

„The Matrix Revolutions“ је симултано дебитовао у рекордних 109 земаља широм света. За пет дана приказивања на светском нивоу је зарадио 204 милиона долара и тако потукао рекорд филма „Господар прстенова: две куле“ (енг. „The Lord of the Rings: The Two Towers“), који је износио 200 милиона долара. Треба напоменути да је „Матрикс“ франшиза до сада зарадила више од милијарду долара.¹⁵ „The Matrix Revolutions “ је

¹⁴ *Matrix Revolutions* (2003) Full Cast & Crew, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0242653/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast

¹⁵ *Matriks – najgledaniji*, IntRes: <https://www.krstarica.com/film/top-liste/matriks-najgledaniji/>

премијерно приказан у Сједињеним америчким државама 5. новембра 2003. године. Зарадио је 139.313.948 милиона долара у САД, а 427.343.298 милиона долара широм света.¹⁶

2.4. Критичка перспектива

Реч матрикс има више значења, али су основна, свакако, она која на латинском значе: материца и матица,¹⁷ (давалац облика, међућелијска супстанца, ћелије које могу да створе друге ћелије, калуп, штампарска мустра).¹⁸ Ма како превели реч која стоји у наслову филма, сасвим је јасно да се ради о матрици која одређује начин на који се одвија живот на земљи. Без обзира да ли се ради о робовласничком систему, тоталитарном систему, било које врсте, или о владавини машина и компјутера.

„У филму он је приказан као сан, који већина људи сматра за реалност. Сврха тог сна је да људе држи у покорности, па се мора закључити да је Матрикс, у ствари, врста затвора. И то не било какав затвор, већ најмасовнији који је икада виђен, у који се одлази без неке кривице и без посебног поступка. То је грандиозни концентрациони логор, који служи за експлоатацију људске енергије.“¹⁹

У филму јасно доминирају философска питања и алегорије. Најупечатљивија алегорија гласи: „Матрикс је свет привида, њиме се скрива истина да су људи робови машина и да они који живе у матриксу то не могу знати.” Затвор у којем се налази човек описује Платон својом алегоријом пећине из „Државе“, довољно познатом да је нема потребе наводити, али ћемо навести Морфијусев одговор на Неово питање по буђењу: „Зашто ме очи боле? – Никад их пре ниси користио“.²⁰

„Аутори су у целој трилогији огроман нагласак ставили на вид (не на гледање!), на унутрашње око духа којим се сагледава истина и суштина ствари и то је четврти важан моменат у Морфијусевом монологу: матрикс „је свет који ти је навучен преко очију да сакрије истину“. Већ у Матриксу, након васкрснућа, Нео сагледава матрикс на

¹⁶ *Matrix Revolutions* (2003), IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0242653/?ref=tt_rec_tt

¹⁷ М. Вујаклија, *Лексикон страних речи и израза*, Београд 2002, 523.

¹⁸ *Jevanđelje za XXI vek ili Povratak u matericu ili...?*

IntRes: <http://www.udi.rs/articles/Matriks%20-%20Anarheologija%204.html>

¹⁹ Исто.

²⁰ П. Милидраг, „Zašto je Neo nov? Istorija filozofije i trilogije Matriks“, у: *Theoria* 54 (1),: Београд, 2011, 74.

другачији начин, какав он уистину јесте, видевши га као низ зелених симбола. У трећем делу, тада већ као слеп, град машина он види оком ума: „Светла свугде. Као да је све направљено од светлости. Волео бих да можеш да видиш оно што ја видим“. Реч је о још једној платоновској идеји.“²¹

Зато можемо рећи да је човек данашњице у Матриксу и то у лику модерног Нарциса, који делује као чиста маска, као лутка без својстава као „канал“ намењен перманентном протоку сензација, роб информација. Постајући нека врста супер проводника, савремени човек се не суочава са чињеницом да је и само хтење медијатизовано својеврсним „моделима воље“, индукованим потребама и артифицијелним жељама, артикулисаним како у форми убеђивања, тако и у форми одвраћања. Следствено томе, човек данашњице нема увид у чињеницу да се он сам појављује као *als-ob-personality* (као-да-личност), остајући у стању површинског функционисања, водећи рачуна о друштвеним „правилима игре“, али тако да га друштвени „закон“ не држи изнутра.²²

²¹ Исто.

²² Z. Tomić, *New\$ Age*, Beograd, 2008, 19.

3. Митолошки мотиви трилогије Матрикс

3.1. Појам мита

Многи људи кроз историју постављају питање: Шта је мит? Данас је преовладао мишљење да је мит²³ најстарија форма приче у којој су људи античког доба сагледавали свет и божанске ствари. Сретен Петровић наводи да се у миту истина отеловљује у слици као симболу, тако да је мит, у ствари, мисаона слика. Опажања античког човека заодевала су се у причама о догађајима и доживљајима богова, и ми управо ове слике, ове приче називамо митом. Мит садржи истину у форми лепоте: мит је поезија, најстарија и најузвишенија поезија народа. Мит је истовремено и истина и песништво; истина се налази у његовом садржају, а поезија и поетско у његовој форми. Опажена истина у форми лепоте управо је поезија. Иако се може устврдити да се „истина и стварност често узајамно прожимају“, ипак, овај став требамо прецизирати у смислу који му је дао Зимрок који наводи да „иако оно Стварно није мит, али је зато Мит и истинит и стваран“.²⁴

У тумачењу термина „митос“, Штелин је сагласан са Блоком, који реч мит (μῦθος) тумачи у изворном значењу: „реч“, „говор“, „историја“²⁵, јер полази од корена „meudh - mudh“, у значењу „сетити се, видети се“, те би митос, коначно, означавао „обавештење, вест, историју, глас, у смислу вести, приче, саге, фабуле“.²⁶

Можемо рећи, да су многи истраживачи митологије сагласни са Петровићем који каже да је „мит у старом веку представљао темељ целокупне религиозности, био је основа вере“. Као што је његово присуство у поетском, имагинарном стваралаштву народа, омогућавало његову популаризацију или поетизацију, тако је, са друге стране, ритуал, односно обред, представљао практичну демонстрацију једне вере, религије.²⁷

²³ „Мит - бајка, приповетка о догађајима из живота натприродних и божанских бића, у којој се та божанска бића спуштају на Земљу, живе и раде као људи, с којима се често друже и заједно с њима врше многе чудновате и јуначке подвиге (најлепше примере мита имамо у старој класичној, нарочито грчкој митологији).“ У: М. Вујаклија, *Лексикон страних речи и израза*, Београд, 1996/7, 555.

²⁴ С. Петровић, *Српска митологија. Систем српске митологије*, Ниш, 1999, 10.

²⁵ Види: R. Bloch, *Die Auseinandersetzung mit der griechischen Mythologie bei jüdisch-hellenistischen Autoren*, Leiden, Boston, 2011, 5. Наводи: „Ursprünglich entsprach die Bedeutung von μῦθος derjenigen von λόγος und ἔπος; cf. zusammenfassend Graf (1993a) 1–2.“

²⁶ С. Петровић, *Српска митологија. Систем српске митологије*, Ниш, 1999, 10.

²⁷ Исто.

Истражујући српску митологију (XIX и XX век), Веселин Чајкановић је „налазио једне поред других, у синкретизму, често и у противречности, најразличитије појаве из митологије и религије, од најстаријих до најмлађих: преанимизам, анимизам и тотемизам, безличне демоне и божанства (у облику камена, биљке и животиње), демоне у полуљудском и људском облику, историјске личности с одликама митских јунака, хришћанске свеце с особинама паганских божанстава, прастаре и новије култне и магичне радње.“²⁸

Пољски антрополог Малиновски је слично закључио да је једна од значајних улога митова „да регулишу људска делања, а нарочито у односу према верским догмама и обредима“.²⁹ Он наводи да „сневајући о боговима, антички људи су хтели да продру до онога што се налази „иза“ појавног света. Тек уз помоћ митологије у стању смо да схватимо тај духовни напор античког човека, да схватимо истину за којом је трагао, и коју је заодевао у митско-поетским сликама. Древни човек је, нема сумње, у тим измаштаним, митско-поетским сликама, које би снабдео мислима и осећањима, видео стварна бића.“³⁰

3.2. Мит у савременом филму

Савремени филмски аутори непрестано трагају за изворним митолошким наслеђем, који ће им послужити за експлоатацију и дистрибуцију нових филмских израза. Филм „Матрикс“ као и многа „холивудска остварења као што су: „Спартак“, „Храбро срце“, „Господар прстенова“, или „300“, доказују богату традицију филмова који својом митском причом и динамичним симболима стварају велику заинтересованост филмске публике, обезбеђујући им култни статус.“³¹

Наведена заинтересованост филмске публике, која прелази у култни статус одређеног филма, Драган Стојменовић³² види у архетиповима, који прелазе у стереотипове времена у коме су филмови настали. У том смислу, спајајући временску

²⁸ В. Чајкановић, *Мит и религија у Срба*, Београд, 1973, 5.

²⁹ С. Петровић, *Српска митологија. Систем српске митологије*, Ниш, 1999, 10.

³⁰ Исто.

³¹ D. Stojmenovic, „*Epsko-fantastična kvalifikacija srpskog igranog filma*“, IntRes: <http://kulturniheroj.com/?s=stojmenovic&x=0&y=0>

³² D. Stojmenovic, IntRes: <http://joriktrupa.org/members/dragan-stojmenovic/>

димензију прошлости и предвиђања будућности, они креирају савремени израз садашњости, изражен управо у митолошком-савременом смислу.³³

„Мит, као вечито покретна мисаона енергија човечанства, својеврстан је „перпетум мобиле“ једном покренут, никад заустављен. Савремени израз такве неуништиве енергије, представљају филмови епско-фантастичног модуса. „Митолошка машина“, која покреће себе саму, прима неисцрпну енергију човечанства, и „храни се“ историјским талогом, нагомиланим кроз прохујале векове. Таква „филмска машина“ учи нас и показује како да савладамо и разумемо, на правилан начин, свет око себе. Ниво свести и савести психолошког универзума човека, „баждари“ ово вечно „постројење“, чији су продукти филмови епске фантастике.“³⁴

На основу спроведене анализе, Стојменовић закључује „да је основни унутрашњи принцип епско-фантастичних филмова систем вредности паралелан стварном свету религије, морала и идеологије. Митолошки код даје универзалну структуру која одговара заједничким тежњама и сновима социолошке популације, ширећи се на универзални језик цивилизације.“³⁵

Већ је било помена да се мит у општем смислу схвата као систем предања и прича. Намеће се следеће питање – да ли се ставови у предању одражавају на мишљење и понашање реципијента? Идеолошке приче, као и мит, усмеравају свој систем учења и уверења, делујући на широке масе. Наиме, можемо закључити, да таква гледишта популација прихвата као део своје традиције и националног идентитета. У овом контексту би могли да схватимо мит као старију творевину, односно, као првобитан облик идеологије. Разни теоретичари разрађују овакво схватање и „поистовећују идеологију и митологију с намером да се концепција живота и света, одређена вредносним ставовима, схвати као митска творевина.“³⁶ Сличност одређених типова идеолошких и митолошких исказа пружа могућност тумачења по којем се савремена мисао и став враћају на раније ступњеве спознавања људских ставова.³⁷ Погледајмо графички приказ наведеног.

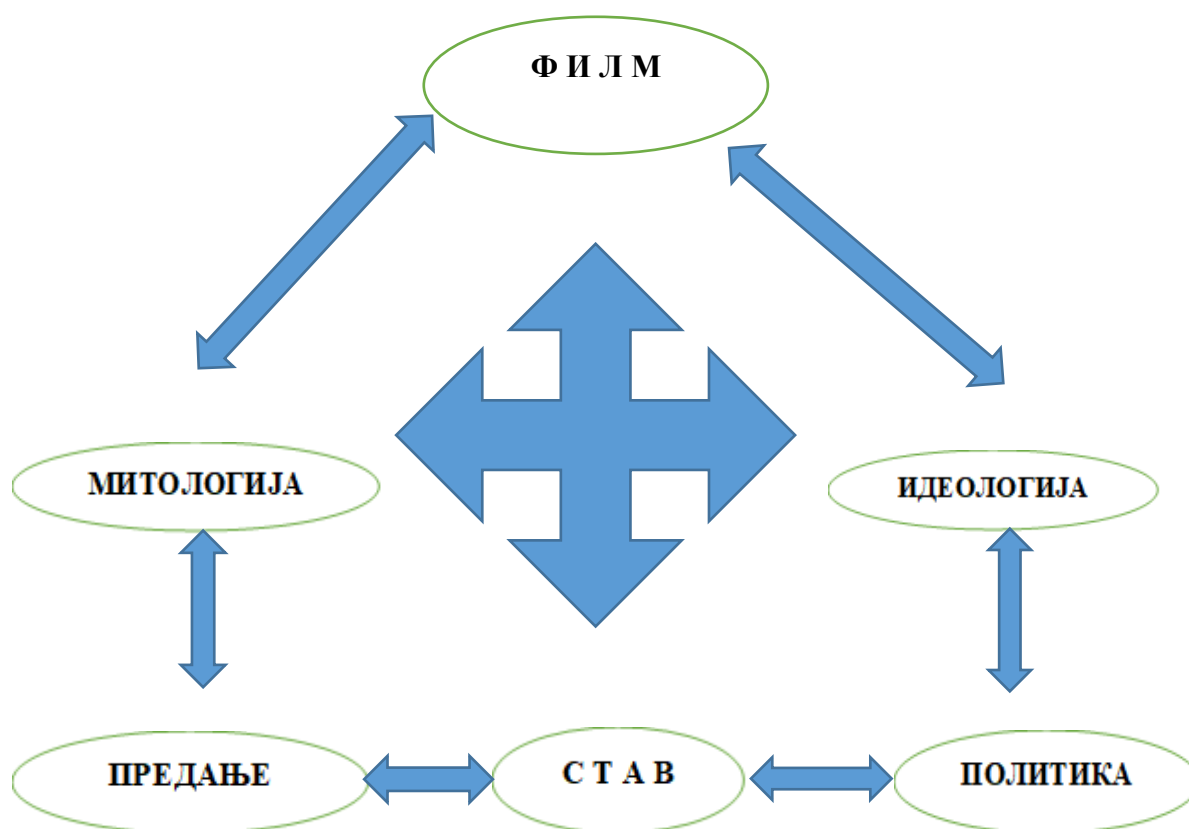
³³ D. Stojmenovic, „Epsko-fantastična kvalifikacija srpskog igranog filma”, IntRes: <http://kulturniheroj.com/?s=stojmenovic&x=0&y=0>

³⁴ Исто.

³⁵ Исто.

³⁶ D. Stojmenovic, Epsko-fantastična kvalifikacija srpskog igranog filma, IntRes: <http://kulturniheroj.com/?s=stojmenovic&x=0&y=0>

³⁷ Исто.



(слика 1)³⁸

У контексту наведених схватања можемо рећи да је структура митолошких облика саткана од „судбоносних тренутака“³⁹ у историји народа. Ова упечатљивост и универзалност је интересантна филмским ствараоцима који рефлектују стварност која их окружује. Филмски текст настаје у времену дефинисаном идеолошко-историјским друштвеним превирањима. Не може се тумачити без националног идентитета који се формирао историјским наслеђем. Историја је у филмским реализацијама била само оквир испуњаван древношћу и савременошћу.⁴⁰ Снагу филма и уметничког израза који долази кроз њега сагледавамо управо у могућности да помири древно и савремено кроз друштвено ангажовану дијалектику. Када Ели Фор, француски историчар уметности, наводи: „Филм је, после ватре, друга велика победа човечанства“⁴¹, он му даје велику вредност и говори у правцу нашег виђења.

³⁸ D. Stojmenovic, *Epsko-fantastična kvalifikacija srpskog igranog filma*, IntRes: <http://kulturniheroj.com/?s=stojmenovic&x=0&y=0>

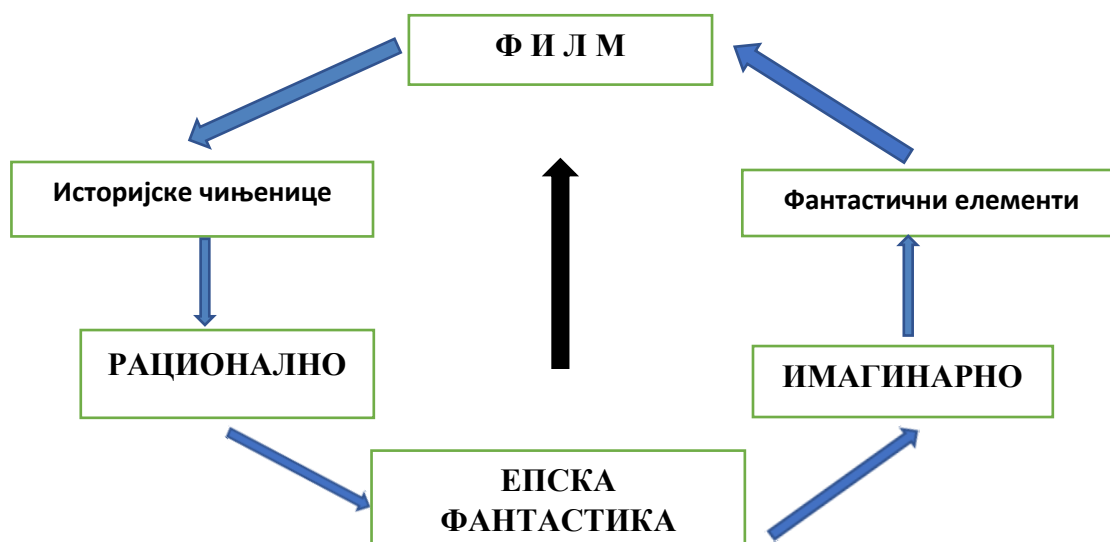
³⁹ „Судбоносни тренутак“ је психолошко-егзистенцијални набој епичне структуре како закључује Д. Стојменовић.

⁴⁰ D. Stojmenovic, *Epsko-fantastična kvalifikacija srpskog igranog filma*, IntRes: <http://kulturniheroj.com/?s=stojmenovic&x=0&y=0>

⁴¹ Наведено према: Ј. Јовановић, „Između tradicijsalnog i alternativnog“, У: М. В. Petrović, *Alternativni film u Beogradu od 1950. do 1990. godine*, Beograd, 2009, 18.

Оно што би била врста филмова, односно оно по чему их класификујемо јесте жанр. Сам жанр, јесте оно што даје правац и усмерава радњу филма у одређеној матрици. Жанровске и поджанровске одреднице играних филмова који примарно садрже митолошку структуру јесу разнолике. Разликујемо епски, историјски, религиозни, ратни, ратно-епски, научна фантастика, хорор и још многих.

Најзанимљивији жанр за наш рад јесте епска фантастика. Појам епске фантастике објашњава игране филмове са темама из традиционалног наслеђа митолошке структуре. Филмска остварења митолошке структуре садрже историјске чињенице и фантастичне елементе. Преплитање рационалног и имагинарног дефинишу модус епске фантастике.⁴² У приказу би то изгледало овако:



(слика 2)⁴³

Људи су „градитељи света“, склони прављењу митова. Зарад различитих егзистенцијалних, социолошких и религијских циљева човек користи елементе из прошлости и садашњости за стварање савремених епских прича и митова. Мит је еластична форма која временом еволуира, прилагођава се одређеним културолошким контекстима и реалности. На једном, условно речено, сложенијем нивоу разумевања, него што су то уопштавања, један од најизазовнијих и најзанимљивијих начина употребе класичне литературе и митова, јесте истраживање психолошких нијанси основних митолошких идеја, и њихових и паралела у савременој или потенцијалној

⁴² Исто.

⁴³ Исто.

практи. То изискује урањање у срж самих класика, јер су везе са практичним делима данашњице врло често само на нивоу инспирације.⁴⁴

Теза која се провлачи кроз сва рана антрополошка писања о популарном „фиктивном“ филму гласи да они у савременим друштвима по својој природи и културном значају представљају аналогију традиционалним причама, митовима и ритуалима у „примитивним“ друштвима. У савременим антрополошким анализама популарних филмова преовлађује гледиште по коме су „филмови савремени митови у којима се изражавају и истражују кључне културне контрадикције“, односно у којима нам се „нуде имагинарна решења социокултурних тензија“.⁴⁵

Ролан Барт у књизи „Књижевност митологија семиологија“ поставља питање како савремени човек данас прима мит? Ако га прима недужно, какву то занимљивост мит може да му понуди? Ако га чита промишљено, као митолог, шта онда вреди понуђени алиби?⁴⁶

Митологија је још увек жива, и увек ће бити жива. Још од најранијих времена човек је користио симболе и митове да би изразио своје искуство стварности, које надилази физички свет, и пренео га будућим нараштајима. Сви су народи кроз историју имали своје митове, а неки од њих познати су и данас: еп о Гилгамешу⁴⁷, мит о Изиди и Озирису,⁴⁸ Махабхарата,⁴⁹ Рамајана,⁵⁰ Хеике Моногатари⁵¹, Илијада,⁵² Одисеја,⁵³ Платонов митови, легенде о Свецима,⁵⁴ Калевала,⁵⁵ мит о краљу Артуру⁵⁶ и његовим витезовима, Песма о Роланду,⁵⁷ и многи други. У XIX и XX веку мит се устрајно оживљава у литерарној, музичкој и филмској уметности: „Прстен Нибелунга“ (енг. „Ring of the Nibelungs“),⁵⁸ „Господар прстенова“ (енг. „The Lord of the Rings“)⁵⁹,

⁴⁴ *Matrix i istočnjačke tradicije*, IntRes: <https://fmk13508.wordpress.com/>

⁴⁵ I. Kovačević, Lj. Gavrilović, *Antropologija naučne fantastike - Nova srpska antropologija*, knj. 4, Beograd, 2013, 190.

⁴⁶ R. Bart, *Književnost, mitologija, semiologija*, Beograd, 1979, 249.

⁴⁷ W. S. Fox, *The Mythology of All Races Vol-1 Greek and Roman*, Boston. 1916, 378.

⁴⁸ Plutarh, *O Izidi i Ozirisu*, Zagreb, 1993.

⁴⁹ Ž. Kustić, *Velike religije svijeta*, Zagreb, 1974, 15.

⁵⁰ M. Elijade, *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991, 372.

⁵¹ *The Heike Monogatari*, IntRes: <https://archive.org/stream/TheHeikeMonogatari/HeikeMonogatari.djvu.txt>

⁵² Види: M. Buchan, *The Limits of Heroism Homer and the Ethics of Reading*, Michigan, 2004.

⁵³ R. Bloch, *Die Auseinandersetzung mit der griechischen Mythologie bei jüdisch-hellenistischen Autoren*, Leiden-Boston, 2011, 89.

⁵⁴ III. Кулишић, П. Ж. Петровић, Н. Пантелић, *Српски митолошки речник*, Београд, 1970, 8.

⁵⁵ J. A. MacCuxoch, J. Machal, *The Mythology of All Races Vol-III. Celtic, Slavic*, London. 1918, 135.

⁵⁶ C. Bernard, *Mythology, Celtic mythology*, New Jersey, 2003, 86.

⁵⁷ „The Song of Roland“, IntRes: <https://sourcebooks.fordham.edu/basis/roland-ohag.asp>

⁵⁸ *Prsten Nibelunga*, IntRes: <http://www.imdb.com/title/tt0387541/>

„Ратови звезда“ (енг. „Star Wars“) ⁶⁰, Матрикс (енг. „The Matrix“) ⁶¹, „Хари Потер“ (енг. „Harry Potter“) ⁶², и још многи. ⁶³

Поновно оживљавање митских елемената довело је до прикупљања, класификовања и тумачења митова, те коначно и до покретања студија компаративне митологије. ⁶⁴ Немачки антрополог, Адолф Бастиан (1826-1905), ⁶⁵ први је изложио идеју да митови читавог света садрже исте „елементарне идеје“. Швајцарски психијатар, Карл Густав Јунг (1875 - 1961), назвао је те елементарне идеје „архетипови“ ⁶⁶, јер је био уверен да су они саставни делови не само несвесног ума појединца, него и колективног несвесног. Јунг је веровао да су сва људска бића рођена с истим основним подсвесним архетиповима као што су „херој“, „краљ“ или „истраживач“. ⁶⁷ Професор Иван Ковачевић се у књизи „Мит и уметност“ надовезује на Јунга и каже да: „Архетипови нису питање сазнања, већ су питање вере. У њих се верује и њихово постојање се не доказује“. ⁶⁸

Јунг каже да је митологија, као одсечена Орфејева глава, ⁶⁹ наставља да пева и када је мртва и када је далеко. Док је била жива, код народа у којем је била одомаћена, њу не само да су певали као неку врсту музике - њу су и живели. Иако материјална, она је за тај народ, за свога носиоца, била форма изражавања, мишљења и живота. ⁷⁰

У другој половини XX века општеприхваћено је да су митови нешто универзално, нешто што има универзалну функцију. Јозеф Камбел (1904-1987) је 1949. године написао револуционарну књигу „Херој с хиљаду лица“, у којој образлаже како су све приче у основи иста прича, коју је назвао „херојско путовање“ или „мономит“. У својој књизи износи примере из различитих култура кроз читаву познату историју света те указује на заједничку темељну поставку у позадини религије и мита. Закључио

⁵⁹ *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* IntRes:

http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref=fn_al_tt_4

⁶⁰ „STAR WARS“ ON IMDB“, IntRes: https://www.imdb.com/star-wars/?ref=nv_sr_1

⁶¹ *The Matrix* (1999), IntRes: https://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref=nv_sr_1

⁶² *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, IntRes: https://www.imdb.com/title/tt0241527/?ref=fn_al_tt_4

⁶³ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

⁶⁴ Исто.

⁶⁵ R. J. McGee, R. L. Warms, *Theory in Social and cultural anthropology an encyclopedia*, WashingtonDC, 2013, 52.

⁶⁶ K. G. Jung, K. Kerenji, *Uvod u suštinu mitologije*, Beograd, 2007, 105.

⁶⁷ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

⁶⁸ И. Ковачевић, *Мит и уметност*, Београд, 2006, 49.

⁶⁹ F. Simmonds, *Orpheus a general history of religions*, London-New York, 1909.

⁷⁰ K. G. Jung, K. Kerenji, *Uvod u suštinu mitologije*, Beograd, 2007, 15.

је да су све религије само посуде за исте есенцијалне истине и да „су све религије истините, али ниједна дословно”.⁷¹

3.3. Наратив и митске универзалије

Митови су живо ткиво сваке културе. Према многим ауторима, а један од најпроминентнијих међу њима свакако је К. Г. Јунг, митови представљају архетипску структуру на којој се артикулише колективно несвесно.

Иако се у овом раду не бавимо психоаналитичким приступом миту, Јунгова теза се чини релевантном, зато што претпоставља његово универзално важење мита и у синхронском и у дијахронском смислу. Ако се прихвати Јунгова теза, онда је јасно да универзална истина коју митови носе, живи и дан данас, а са друге стране можемо рећи и да је модерни мит заправо оживљавање древног мита.⁷² Савремена медијска култура је управо плодно тло за таква митолошко-медијска укрштања, а она остварује небројене могућности за комбиновање различитих митова, фикција и легенди, које потом доживљавају веома успешне екранизације преко филмске уметности.⁷³

Митови су карте стварности и садрже огромну моћ буђења унутрашњег потенцијала човека. Без митова би нам недостајала ова драгоцена мапа стварности и велико надахнуће за откривање нашег унутрашњег потенцијала. Велика привлачност „Хари Потера“, „Господара прстенова“ и других дела управо то показује: „требамо митске хероје који ће нас надахнути и постакнути“.⁷⁴ Јозеф Кембел⁷⁵ је приметио да свака генерација мора поновно контекстуализирати мит да га прилагоди свом времену и да створи властите смернице како се уклопити у свет. Често је напомињао да је недостатак модерног мита ненадокнадив губитак за нашу културу.⁷⁶ Толкин⁷⁷ је такође

⁷¹ Види: J. Campbell, *The hero with a thousand faces*, New Jersey, 2004.

⁷² S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

⁷³ З. Кубурић, С. Сремац, С. Беук, *Религијска имажинациј и савремени медији: медијизација религије и/или религизација медија*, Нови Сад, 2010, 160.

⁷⁴ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

⁷⁵ R. Segal, J. Campbell American author, IntRes: <https://www.britannica.com/biography/Joseph-Campbell-American-author>

⁷⁶ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

⁷⁷ D. Doughan, J. R. R. Tolkien, *A Biographical Sketch*, IntRes: <https://www.tolkiensociety.org/author/biography/>

био свестан тога и својом књигом „Господар прстенова“ желео је створити модеран мит. Ливрага⁷⁸ је веровао да ће се човек без митова, хероја, лепоте и светог претворити у хуманоида и изгубити способност пројекције својих надања у будућност и стварања културних облика који му омогућују живљење смисленог живота.

Сагласно бројним теоретичарима (Ј. Кембел, А. Бастиан, К. Г. Јунг) мит је симболика у чијем се наративу могу детектовати одређене универзалије. Са обзиром на садржину и концепт овог рада као и на чињеницу да трилогија матрикс нуди неку врсту негативно-утопијске перспективе, као релевантне издвајамо следеће тематске топосе:

а) Борба између добра и зла

У многим се митовима две стране боре једна против друге. Древни пример је Бхагавад-гита,⁷⁹ у којој се Пандаве боре против Курава.⁸⁰ Као пример модерног мита, односно борбе добра и зла, послужиће нам борба „дружине прстена“ против тамних сила Мордора⁸¹ у филмској трилогији Господар Прстенова, а у серијалу о Хари Потеру, истоимени јунак се бори против Волдеморта, отеловљена зла. У Матриксу се људска бића боре против машина, а у Ратовима звезда цедаји – добро против сита - зло. У свим наведеним примерима тема је моћ. Зли желе моћ за себе (Саурон је оживљен „жељом за доминирањем читавим животом“ – Господар прстенова) и не показују поштовање према индивидуалним животима, док се добри успешно одупиру похлепи за моћи, а њихова се моћ заснива на способности владања собом.

б) Херој

Херој⁸² је главни лик приче и има посебну мисију коју треба остварити. Његова је природа истовремено људска и посебна. У грчкој митологији је ова двострука природа била изражена херојем који је готово увек полубог, дете божанског и људског родитеља. Један од најпознатијих јунака антике који је парадигма неведеног је Ахил.

⁷⁸ *Jorge Angel Livraga Rizzi Biography | Poet:*

IntRes:https://www.poetrysoup.com/jorge_%C3%A1ngel_livraga_rizzi/biography

⁷⁹ U. Singh, *A history of ancient and early medieval India from the stone age to the 12th century*, Delhi-Chennai-Chandigarh-Upper Saddle River-Boston-London-Sydney-Singapore-HongKong-Toronto-Tokyo, 2008, 684.

⁸⁰ U. Singh, *A history of ancient and early medieval India from the stone age to the 12th century*, Delhi-Chennai-Chandigarh-Upper Saddle River-Boston-London-Sydney-Singapore-HongKong-Toronto-Tokyo, 2008, 697.

⁸¹ *Mordor*, IntRes: <http://tolkiengateway.net/wiki/Mordor>

⁸² „**Херој** код старих Грка: полубог, јунак поштован као бог, нарочито онај коме је отац или мати неко више, божанско биће (Херакло, Тезеј, Кастор и Полукс итд.); фиг. јунак, човек који се истакао храброшћу, духовном надмоћношћу или способношћу.” М. Вујаклија, *Лексикон страних речи и израза*, Београд, 1996/7, 974.

Посебност Неа, Фрода, Харија Потера, Лука Скајволкера, и Пола Атреидеса значи да је њихова судбина да прођу кроз многе опасности и многа искушења. Током своје мисије они често скоро гину, али тако откривају своју унутрашњу снагу и развијају свој унутрашњи потенцијал.

в) Учитељ или ментор

Сваки херој има свог учитеља или ментора. Учитељ је свестан потенцијала у младом хероју и преузима улогу његовог учитеља и водича. Он припрема хероја за мисију и подсећа га на врлине које треба развити ако жели бити успешан. Учитељ обично зна истину или зна пуно више о ширем контексту мисије и помаже свом штићенику у поступном схваћању истине и ослобођењу од свих илузија.⁸³ Хероји антике су били ти који су вођени од учитеља, на пример кентаур Хирон⁸⁴ је подучавао многе грчке хероје, Силен⁸⁵ је био учитељ Диониса⁸⁶ итд. Примере у савременој кинематографији налазимо у ликовима Морфијуса (Матрикс), Думблedora (Хари Потер), Гандалфа (Господар прстенова), Оби-ван Кенобија и Јода (Ратови звезда) итд.

г) Пророчанство

У многим митовима постоји пророчанство које се тиче хероја. То је пророчанство које помаже идентификацији хероја, као у миту о краљу Артуру⁸⁷ где особа која може извући мач из камена, треба постати будући краљ. Или пак пророчанство открива мисију и судбину хероја. У „Ратовима звезда“ речено је да ће изабрани победити мрачну страну силе. У Матриксу пророчанство каже да ће Морфијус пронаћи „Једног“ који ће бити способан ослободити човечанство и да ће се Триниту у њега заљубити. Хари Потер поступно открива пророчанство о својој повезаности с Волдемортом.⁸⁸

д) Мисија

Херој или главни лик увек пред собом има задатак, односно мисију која утиче на судбину целокупног човечанства. Наведена мисија, односно остварење исте је повезано за постизањем потпуне кулминације приче, као и потенцијала самог

⁸³ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

⁸⁴ R. Hoistad, *Cynic Hero and Cynic King*, Uppsala, 1948, 35.

⁸⁵ J. Pinsent, *Greek mythology*, Verona, 1969, 63.

⁸⁶ С. Петровић, *Српска Митологија. Митологија раскрића*, Ниш, 2000, 18.

⁸⁷ C. Bernard, *Mythology, Celtic mythology*, New Jersey, 2003, 85.

⁸⁸ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

извршитеља мисије. Антика нам кроз митове показује мисије њених јунака, на пример Херкулес⁸⁹ мора извршити дванаест задатака, Одисеј⁹⁰ мора да савлада све невоље по повратку кући итд. У модерним митовима увек се ради о надвладавању зла на овај или онај начин. Нео мора прокрчити пут ослобођења, Фродо треба уништити прстен моћи, Хари Потер мора надвладати Волдеморта, Лук Скајвокер мора збацити с трона злог цара...

ђ) Искушење

Искушење је, такође, један од незаобилазних елемената сваког мита и његовог хероја. Сваки херој када крене на пут за који је и назначен сусреће се са искушењима унутрашње природе, односно пролази борбу са самим собом. Нео има борбу и дилему приликом одабира пилула, прстен моћи стално искушава Фрода и све у његовој близини, итд.

е) Овладавање собом, изградња карактера, развој врлина, иницијација

Овладавање собом, изградња карактера, развој врлина и иницијација је уствари сублимирање свега претходно наведеног. Оно представља једну малену историју кроз коју пролази херој приликом своје изградње и достизања свог пуног потенцијала.

Главни изазов кроз који хероји пролазе јесте како овладати собом. Хероји још од младости требају научити владати својим карактером и својим урођеним талентима. Они такође, морају научити како да надвладају страх. Одличан пример за превазилажење страха имамо у филму Дина,⁹¹ где Пол Атреидес⁹² (енг. Paul Atreides) мора контролисати свој страх од боли док му прсти горе у кутији, а истовремено му уз врат стоје отровне игле која ће га пробости на најмањи трзај страха.⁹³ Херој такође мора научити овладати својим умом: Лук Скајвалкер треба овладати умом да би овладао Силом, Хари Потер треба проћи обуку да би спречио Волдеморта у читању његова ума. Сви хероји морају развити храброст, устрајност, наду, љубав, саосећање,

⁸⁹ A. Room, *Who's Who in Classical Mythology*, New York, 2003, 153.

⁹⁰ C. P. Jones, *New Heroes in Antiquity From Achilles to Antinoos*, London, 2010, 18.

⁹¹ *Dune* (1984), IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0087182/?ref=ttalt_alt_tt

⁹² *Dune* (1984), Kyle MacLachlan, *Paul Atreides*, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0087182/characters/nm0001492?ref=tt_cl_t8

⁹³ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

дух заједништва, разборитост, интуицију, јер то су њихова једина стварна „оружја” у борби против мрачних сила.⁹⁴

Мирче Елијаде наводи да већина испита иницијације хероја садржи ритуалну смрт иза које следи васкрсење или ново рођење. Централни тренутак сваке иницијације представља церемонија која симболизује херојеву смрт и његов повратак међу живе. Али он се у живот враћа као нови човек који је преузео нови начин постојања.⁹⁵ Управо је Нео у првом делу Матрикса прошао поменућу иницијацију. После смрти васкрсао је и тиме остварио свој пун потенцијал.

3.4. Шта трилогија Матрикс дугује Платоновом Миту о пећини

Филм Матрикс по много чему је модерна верзија Платоновог Мита о пећини и источног концепта *маје*.⁹⁶ Филм приказује време у будућности у којем се људи прикључују у масивну, компјутерски створену, виртуалну стварност названу матрикс, тако да су они угодно преварени веровањем да је све као некада, вековима пре.⁹⁷

У Платоновом Миту о пећини, написаном пре две хиљаде и четиристо година у његовој чувеној књизи Држава⁹⁸, он описује човека заробљеног у пећини који верује да су сене које види испред себе и звукови које чује, права стварност. Овај концепт „што очи виде није стварно” такође подсећа на источни концепт *маје*, илузије која гради наш вечно променљиви, физички свет и спречава људска бића у поимању вечне истине. У филму је тај матрикс (рачунарски створена виртуална стварност) маја, илузија. Ми смо у њеним канцама, мада несвесни свога заробљеништва.

⁹⁴ Исто.

⁹⁵ М. Елијаде, *Мистична рођења. Иницијације, обреди, тајна друштва. Есеј о неким типовима иницијације*, Панчево, 1994, 9-10.

⁹⁶ „У Ригведама је, дакле, неких 1.500 година пре класичне Веданте, исказан први смисао маје: „намерна промена“, односно промена — стварање или уништење — и „промена промене“. Уочимо већ сада да се порекло филозофског схватања маје — космичка илузија, нереалност, не-биће — истовремено налази у идеји „промене“, измени космичке норме, дакле чаробном или демонском преображају и у идеји Варунине стваралачке снаге, који посредством своје маје поново успоставља ред у Универзуму. Тако постаје разумљиво зашто је дошло до тога да *маја означава космичку илузију*.“ М. Elijade, *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991, 174.

⁹⁷ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

⁹⁸ Види: Platon, *Država*, Beograd, 2002.

У оба случаја, Миту о пећини и Матриксу⁹⁹, појављује се онај који се ослобађа ових окова и способан је прозрети варљиви свет. Он затим предузима мисију показивања истине другима и покушава ослободити људску расу.

У филму Матрикс постоји група људи која је препознала истину о матриксу, а вођа те групе је Морфијус. Он тражи особу изузетних моћи која ће утрти пут ослобођења свих. Верује да је то Нео, који је потпуно несвестан свог потенцијала и тог задатка. Читав први део Матрикса описује Морфијусово откриће Неа и напор да га увери у његове способности пред великом борбом против сила илузорног света. Морфијус је учитељ или гуру, а Нео је његов ученик. Задатак је учитеља водити ученика и припремити га за реализацију истине. У једној сцени Морфијус каже Неу: *Настојим ослободити твој ум, Нео, али ја ти могу само показати врата, а ти си тај који треба проћи кроз њих... Ти се, Нео, требаш свега ослободити, страха, сумњи и неверовања. Ослободи свој ум.*¹⁰⁰

У филму постоји дијалог у којем Морфијус Неу објашњава матрикс:

Морфијус: *Желиш ли знати шта је То? Матрикс је посвуда. Налази се свуда око нас, чак и сада у овој соби. Можеш га видети када погледаш кроз прозор или када укључиш телевизију. Можеш га осетити када идеш на посао, када идеш у цркву, када плаћаш порезе. Он је свет навучен преко твојих очију да би те заслијепио од истине.*

Нео: *Које истине?*

Морфијус: *Да си роб, Нео. Као и сви остали, рођен си у заробљеништву, у затвору којег не можеш омирисати или окусити, ни дотакнути. У затвору за твој ум...*¹⁰¹

У једној другој сцени Морфијусове речи подсећају на класичну идеју коју налазимо у неколико филозофских текстова Истока и Запада: да је наш свет попут сна и да је једино буђењем могуће видети стварни свет: *Јеси ли икада уснио сан, Нео, такав да си био сигуран да је сан стварност? Што би било да се ниси могао пробудити из тог сна? Како ћеш знати разлику између света сна и стварног света?*¹⁰²

⁹⁹ Види: Kato Morimichi, *The Matrix and the Cave: Reconsidering the Ontological Dimension of Education*, *Tohoku University Educational Studies in Japan: International Yearbook No.1, December, 2006*, pp.15-24.

¹⁰⁰ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

¹⁰¹ Исто.

¹⁰² S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

Другом пригодом Морфијус каже Неоу: *Шта је стварно? Како дефинишеш стварно? Ако говориш о ономе што можеш осетити, мирисати, окусити и видети, тада су стварност само електрични сигнали које интерпретира твој мозак.* Да би могао видети стварност онакву каква она јесте, Нео мора проћи кроз процес искључивања жица које су прикључене на његово тело. Те су жице сличне осетилима која нам показују само мали прозор стварности и заробљавају наш ум. Платон такође описује процес поступног суочавања с истином као болан процес. Стога је разумљива Неова реакција када му се изложи истина:

Нео: Не. Ја у то не верујем. То није могуће.

Морфеус: Нисам рекао да ће бити лако, Нео. Рекао сам само да ће бити истина. ¹⁰³

Занимљиво је видети како обе приче описују сличну људску реакцију код суочавања с истином. Толико смо навикнути на наш добро познати затвор чулног света да нам нестварност изгледа стварна, а истина губи своје значење. Имамо такође дубоко усађен страх од буђења и, штавише, спремни смо се борити за заштиту својих погрешних поимања.

У Миту о пећини¹⁰⁴ Платон описује што се догађа филозофу који, успевајући се ослободити из ланаца, излази из пећине и открива истину, затим се враћа у пећину да би ослободио своје ближње, затворенике. Платон пише да они не верују филозофу и исмевају га, а кад би га могли дохватити, убили би га.¹⁰⁵

Матрикс описује сличну ситуацију:

Морфијус: Матрикс је систем, Нео. Тај систем је наш непријатељ. Када си унутра, гледај око себе. И шта видиш? Пословне људе, учитеље, адвокате. Умови људи су оно што покушавамо спасити. Али, док то не успемо, ови људи су још увек део тог система, а то их чини нашим непријатељима. Мораш разумети, већина тих људи

¹⁰³ Исто.

¹⁰⁴ „Мит о пећини није прави мит, већ фигура алегорије коју користи Платон у Држави (књ. VII, 514-518), да би демонстрирао степене у којима наше природе могу бити просветљење или непросветљење. На првом нивоу су робови, везани тако да могу опазити сенке на зидовима пећине... Мит се може читати као позив на размишљање пре него на ослањање на начине на које се ствари појављују пред нама, али се често користи као отворени позив за веровање у езотерична и мистична стања сазнања.“ S. Blekburn, *Oksfordski Filozofski rečnik*, Novi Sad, 1999, 261-262.

¹⁰⁵ S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/>

није спремна на искључивање. И многи од њих су тако инертни, тако безнадежно овисе о систему да ће се борити да га заштите.¹⁰⁶

То је одувек била (а вероватно ће још дуго и бити) драма филозофа. Попис исмеvaniх, протераних, мучених или убијаних због казивања истине, у историји је заиста дуг.¹⁰⁷ Разумљиво је што је Матрикс тако успешан филм. Он дотиче питања која су заокупљала умове највећих мислилаца историје, садржи све елементе мита те је у многоме научно-фантастична верзија пуно старијег и врло познатог мита.¹⁰⁸

3.5. Функције ликова у Матриксу

а) Нео – митски херој

Главна лик у филму Матрикс представља персонификацију древног митског хероја. Сагледаћемо паралеле са херојима античке митологије. Наиме, Пиндар¹⁰⁹ прави разлику између три категорије живих бића: богова, хероја и људи.¹¹⁰ Херој је боговима слично, надљудско биће. Митски племенски оци, херојски ратници, оснивачи држава и храмова постају хероји; хероји могу чак постати и богови, а богови могу постати хероји.¹¹¹ Пиндар још наводи да су хероји деловали у складу са својим виђењем етике које је извирало из њиховог поимања мита и религије.¹¹²

У богатој и проницљивој књизи „Грчки хероји“, Брелих описује „морфолошку структуру“ хероја: они су особе чија смрт има посебну величину и који су тесно повезани са борбама, агонистиком, мантиком и медицином, пубертетском иницијацијом и мистеријама; они оснивају градове и њихов је култ грађанског карактера; они су преци група крвних сродника и „прототипски представници“ неких основних људских делатности. Хероје поред тога карактеришу посебне, па чак и чудовишне особине, као и ексцентрично понашање, које одаје њихову надљудску

¹⁰⁶ Исто.

¹⁰⁷ Исто.

¹⁰⁸ Исто.

¹⁰⁹ W. H. RACE, *Pindar Olympian Odes Pythian Odes*, London. 1997.

¹¹⁰ M. Elijade, *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991, 241.

¹¹¹ W. Beltz, *Biblijska mitologija Bog i bogovi*, Zagreb, 1984, 175.

¹¹² R. Hoistad, *Cynic Hero and Cynic King*, Uppsala, 1948, 23.

природу.¹¹³ Неова надљудска особина је описана у његовој могућности да управља и телесним и духовним светом машина.

Култ хероја је повезан с пророчанствима, а посебно с обредима инкубације који треба да донесу оздрављење (Амфијарај,¹¹⁴ Мопс,¹¹⁵).¹¹⁶ Становници града Зион су знали за пророчанство о доласку „Одабраног“ који ће победити машине и ослободити све људе, које је Морфијус проповедао.

Карактеристично обележје хероја јесте њихова смрт. Изузетно, неки хероји бивају пренесени на Острва блажених (као Менелај)¹¹⁷, на митско острво Леуку (Ахил)¹¹⁸, на Олимп (Ганимед),¹¹⁹ или нестају под земљом (Трофоније,¹²⁰ Амфијарај). Ипак, огромна већина претрпљује насилну смрт у рату (као хероји о којима говори Хесиод, који су пали под Тебом и Тројом), у појединачним борбама, или због издаје (Агамемнона¹²¹ је убила Клитемнестра, Едип, Лаја).¹²² „Међутим, управо њихова смрт потврђује и објављује њихову надљудску природу. Ако и нису бесмртни као богови, хероји се разликују од људских бића по томе што настављају да делају и после своје смрти“.¹²³

На неки начин могло би се рећи да се хероји приближавају божанској природи захваљујући својој смрти: они уживају неограничену постегзистенцију, која није ни ларвална ни чисто духовна, него се састоји из преживљавања *sui generis*, будући да зависи од остатака, трагова или симбола њихових тела.¹²⁴

Све ове чињенице истичу религиозну вредност херојске „смрти“ и посмртних остатака хероја. Када умре херој, он постаје дух заштитник који брани град од напада, епидемија и свих врста невоља.¹²⁵ Херој такође поседује духовну „бесмртност“,

¹¹³ М. Elijade, *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991, 242.

¹¹⁴ M. Simpson, *Gods and Heroes of the Greeks : The Library of Apollodorus*, Massachusetts ,1976, 35.

¹¹⁵ R. Grevs, *Grčki mitovi*, Beograd, 1995, 222.

¹¹⁶ М. Elijade, *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991, 243.

¹¹⁷ E. Bradshaw Aitken, J. K. Berenson Maclean, *Philostratus's Heroikos Religion and Cultural Identity in the Third Century C.E*, Leiden-Boston, 2004, 192.

¹¹⁸ J. M. Robertson, *Christianity and mythology*, London, 1910, 134.

¹¹⁹ C. P. Jones, *New Heroes in Antiquity From Achilles to Antinoos*, London, 2010, 86.

¹²⁰ R. Grevs, *Grčki mitovi*, Beograd, Beograd, 1995, 164.

¹²¹ A. Lang, *Myth, Ritual, and Religion, Vol. II*, London, New York, Bombay and Calcutta 1913, 261.

¹²² М. Elijade, *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991, 243.

¹²³ Исто, 244.

¹²⁴ Исто.

¹²⁵ Исто.

тачније, славу, вечност свог имена. Он тако постаје парадигма свима који се труде да превазиђу пролазност смртника, да спасу своје име од коначног заборава, да преживе у сећању људи.¹²⁶

Класична Грчка, а поготову хеленистичка епоха, пренеле су нам „узвишену“ визију хероја. У стварности, њихова природа је необична и амбивалентна, па и неприродна. Хероји се истовремено показују као „добри“ и као „лоши“...¹²⁷ Ликови који се могу упоредити са грчким херојима подједнако се сусрећу и у другим религијама. Али, само је у Грчкој религиозна структура хероја добила тако савршен израз; једино су у Грчкој хероји уживали значајан религиозни углед, хранили машту и размишљање и подстицали књижевно и уметничко стваралаштво.¹²⁸ Историјска епика се назива „херојском“, односно јуначком епиком. Јуначка епика сматрана је за главну вредност наше књижевности и за једну од најзначајнијих појава у историји епске поезије на тлу Европе после Хомера.¹²⁹ Аутори епике певају о херојима, о полубожанским или божанским лицима одговорним за судбину племена, народа или људског рода. Преовлађује подигнут, узвишен, свечан стил у начину излагања. Традиционална епика је архаична творевина, колективна по духу и постанку. Особине су једноставност, снага и устаљен, уједначен, директан начин излагања.¹³⁰

„Хесиод је доба хероја убацио између бронзане и гвоздене расе јер је митологизовано сећање на славно херојско доба било врло снажно и није се могло занемарити. Доба хероја необјашњиво прекида процес прогресивне деградације који је започео с појављивањем сребрне расе. Ипак, повлашћена судбина хероја лоше прикрива есхатологију: они не умиру него уживају божанску егзистенцију на Острвима блажених, Јелисеју, где сада влада Крон. Другим речима, хероји у извесној мери поново стичу егзистенцију људи златног доба под Кроновом владавином.“¹³¹

Такво веровање постоји и код нашег народа: „Што год има Србина јунака, свакога су одгојиле виле, многога су змајеви родили“ (народна песма „Милош Обилић“ змајски син).¹³²

¹²⁶ Исто.

¹²⁷ Исто.

¹²⁸ Исто, 246.

¹²⁹ D. Stojmenovic, *Epsko-fantastična kvalifikacija srpskog igranog filma*, IntRes: <http://kulturniheroj.com/?s=stojmenovic&x=0&y=0>

¹³⁰ Исто.

¹³¹ M. Elijade, *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991, 217.

¹³² В. Чајкановић, *Мит и религија у Срба*, Београд, 1973, 129.

Све речено јасно указује на сличност и паралелу са мотивима митских јунака и Неа.

б) Морфијус – бог сна и Неов учитељ

У грчкој митологији, Морфијус је бог снова. Такође, у овој традицији, снови су упућени на људе који пролазе кроз једну од две капије. Људи који прођу кроз једну капију добијају истините снове, док они који прођу кроз другу добијају лажне снове. Симболика за лик Морфијуса у филму је очигледна. Наиме, он налази људе који су увучени у матрицу, и нуди им плаву пилулу или црвену пилулу. Црвена пилула води у истину, а плава нуди лаж. Он је проповедао долазак онога који ће изазвати крај рата са машинама.¹³³

У митологији сваки херој има свог учитеља или ментора. Морфијус апсолутно верује да спаситељ постоји и да је његова судбина да пронађе одабраног. Морфијус је свестан потенцијала у младом хероју, тј. Неу и преузима улогу његовог учитеља и водича. Он припрема хероја за мисију и подсећа га на врлине и вештине које треба развити ако жели бити успешан. Морфијус зна истину и зна пуно више о ширем контексту Неове мисије и помаже му у постепеном схватању истине и ослобођењу од свих илузија.¹³⁴

У „Матриксу” постоји свет машина, који управља светом људи, а један од главних ликова, Морфијус, представља оличење платонистичког филозофа. То је филозоф који може показати свет идеја обичним људима, што Морфијус и чини у сцени у којој нуди плаву и црвену пилулу Неу, уз питање: „Хоћеш ли да сазнаш?”¹³⁵

в) Оракле - Пророчица

Оракле је ко-креатор Матрикса, евоцира древне филозофске поставке двојне природе Творца – мушки и женски принцип. Оракле у филму представља љубав, самилост, помоћ и вођење Створитеља. Њена намера је да помогне људима и да расветли сврху њиховог живота, у ишчекивању Једног (Избавитеља). Она је извор наде

¹³³ *The matrix mythology*, IntRes: <http://www.matrixmythology.com/#Morpheus>

¹³⁴ З. Кубурић, С. Сремац, С. Беук, *Религијска имагинација и савремени медији: медијизација религије и/или религизација медија*, Нови Сад, 2010, 160.

¹³⁵ С. Стаменковић, *Филозофско читање „Матрикса”*, IntRes: <http://www.politika.rs/scc/clanak/73477/Filozofsko-citanje-Matriksa>

за Морфијуса који од ње добија савете и смернице. Она је рекла Морфијусу да ће наћи Одабраног. На камену те вере и пророчанства, Морфијус проналази Неа (Једног).¹³⁶

Аутори сценарија, браћа Вачовски, пророчишту у филму дају велики значај, и то онакав какав је једно пророчиште имало у античкој Грчкој. У првом делу трилогије, на улазу у пророчиште пише „Спознај себе самог”, што је и натпис који се налазио и на улазу у Аполонов храм у Делфима.¹³⁷ За Грке је камен у Делфима „омпхалос“ (пупак) земље, њезино тачно средиште.¹³⁸

з) Меровинг

Меровинг (енг. Merovingian) је стар и врло моћан програм који се налази у оквиру Матрикса. Себе описује као трговца информацијама. Меровинг се понаша као вођа моћне организоване криминалне групе. Он и његова супруга Персефона пружају уточиште за прогнане програме у Матриксу.¹³⁹

У приказу, као и боравку у некој врсти подземља, налазимо паралелу између Меровингиана и Хада, који је у грчкој митологији бог подземног света.¹⁴⁰

д) Персефона

Персефона је Меровингова супруга, али супруга која га је издала и помогла члановима Отпора. Када су Нео, Морфеус и Тринити дошли код Меровинга да траже „Кључара“ (енг. the Keymaker) били су протерани, али им је Персефона, љута на свог мужа, понудила своју помоћ, у замену за страствени пољубац од Неа.¹⁴¹

Персефона је богиња подземља и природе, Деметрина и Зевсова кћи, Хадова супруга. Као страшна краљица Подземља, она спроводи у дело клетве људи, господари сенама и влада чудовиштима подземног света. У младости, док је још била девојка (Кора), Персефона је безбрижно живела уз мајку и често се играла са својим другарицама на цветним ливадама. Њена срећа била је непомућена све до дана кад је Хад, уз Зевсову дозволу, одлучио да је одведе у Подземље и да се њоме ожени.¹⁴²

¹³⁶ B. James, *Exploring Historical and Religious Themes & Archetypal Symbology*, IntRes: <http://www.matrixmythology.com/#rks>

¹³⁷ С. Стаменковић, *Филозофско читање „Матрикса”*, IntRes: <http://www.politika.rs/scc/clanak/73477/Filozofsko-citanje-Matriksa>

¹³⁸ W. Beltz, *Biblijska mitologija Bog i bogovi*, Zagreb, 1984, 135.

¹³⁹ *The Matrix Wiki*, IntRes: http://matrix.wikia.com/wiki/The_Merovingian

¹⁴⁰ M. M. Houle, *Gods and goddesses in greek mitology*, New Jersey, 2001, 34.

¹⁴¹ *The Matrix Wiki*, IntRes: <http://matrix.wikia.com/wiki/Persephone>

¹⁴² Д. Срејовић, А. Цермановић-Кузмановић, *Речник грчке и римске митологије*, Београд, 1987, 339.

ђ) Рама, Камала и Сати

Рама, Камала и Сати су породица заробљена на станици метроа која представља место између стварног света и матрикса којим влада Меровинг господар подземља. Оно што је необично за њих је да су машине, тј. програми који су еволуирали и почели су да воле као људи и да се жртвују за најближе програме.

Рама је легендарни индијски краљ, утеловљење је праведности и сматрају га једним од десет аватара – инкарнација бога Вишну. Вишну је један од три бога (пored Брахме и Шиве) у хиндуизму.¹⁴³

Камала (Chandra)¹⁴⁴ је лунарно божанство и такође једна од девет кућа (Наваграха) у хиндуизму. Она је древни бог Месеца,¹⁴⁵ представља плодност. Када пар зажели дете, молили су се Чандри да им да благослов.¹⁴⁶

У будистичкој методологији, Сати значи сабраност.¹⁴⁷ Сати не значи само бити свестан нечега или неко пређашње памћење. То заправо значи самосвест (ум са способношћу да разуме и посматра себе).¹⁴⁸ У филму је Сати ћерка Раме и Камале а при томе и врло битан и паметан програм који је самосвестан и уз помоћ Оракле рестартује све програме и враћа их у почетно савршенство.

На питање да ли Матрикс (свет машина), у ствари, представља реални свет потенцијалне будућности? Један број признатих научника је управо предвидео напредак интелигентних машина. Стивен Хокинг, можда један од најпризнатијих теоретичара у свету данас, недавно је изјавио: „Насупрот нашем интелекту и менталним капацитетима, компјутери сваких 18 месеци удвостручавају своје перформансе. Дакле, опасност да достигну висок степен интелигенције и завладају светом, је реална.”¹⁴⁹

е) Град Зион

Архитекта објашњава да је Зион (Сион) аномалија која треба да олакша појављивања Једног. Он долази из Зиона да спасе Зион. Поједини људи ослобођени

¹⁴³ V. Raghavah, *The Ramayana tradition in Asia*, New Delhi, 1989, 5.

¹⁴⁴ Види: V. Raghavah, *The Ramayana tradition in Asia*, New Delhi, 1989.

¹⁴⁵ Исто, 270.

¹⁴⁶ B. James, *Exploring Historical and Religious Themes & Archetypal Symbolology*, IntRes: <http://www.matrixmythology.com/#rks>

¹⁴⁷ B. Kovačević, *Ovako sam čuo Budino učenje na osnovu izvora u Pāli kanonu*, Beograd, 2014, 234.

¹⁴⁸ B. James, *Exploring Historical and Religious Themes & Archetypal Symbolology*, IntRes: <http://www.matrixmythology.com/#rks>

¹⁴⁹ *Matrix i istočnjačke tradicije*, IntRes: <https://fmk13508.wordpress.com/>

матрикса су веома свесни постојања Зиону или Једног. Ипак, Нео тражи да се ослободи чак и они људи који нису свесни ропства у матриксу. Он се прво бори да спасе свој народ - Зион - и на крају да спасе целу људску расу.¹⁵⁰ „За Есхила, који уместо мита о првобитном златном добу уводи тему прогреса, Прометеј је највећи херој који доноси цивилизацију. Први људи, тврди Прометеј, живели су под земљом, у дубинама пећина лишених сунца.“¹⁵¹

3.6. Табеларна представа наизменичних паралела

Ради прегледности и јаснијег увида кроз табеларни приказ ћемо сагледати паралеле ликова из филма са митолошким изразима и хришћанским топосима.

Упоредни приказ:

Филм	актер	мисија	митологија	хришћанство
МАТРИКС	Нео	Неова мисија је да ослободи људе и рестартује Матрикс.	Херој-вредност херојске смрти којом полубогови и јунаци помажу људима.	Исус Христос се оваплоћује да спаси људе и творевину од смрти.
	Морфијус	Морфијусова мисија је да пронађе „Изабраног“, да му омогући да направи избор (црвена пилула) и да у њему побуди жељу за жртвовањем.	У грчкој митологији, Морфијус је бог снова.	Сублимира и старозаветног пророка Исаију и Јована Крститеља и самог Бога Оца.
		Њена мисија је	„Oracle“ –	

¹⁵⁰ B. James, *Exploring Historical and Religious Themes & Archetypal Symbolology*, IntRes: <http://www.matrixmythology.com/#rks>

¹⁵¹ М. Elijade, *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991, 219.

	Пророчица	да помогне људима и да да сврху њиховог живота, у изчекивању Једног(Неа).	Orakulum, пророчиште код Хелена. У филму, она је стара жена која познаје будућност.	Пророци су најављивали долазак Месије кроз читав Стари Завет.
	Сајпер	Издајом је довео до Неове смрти.	Поликсена је издала Ахила што је резултовало његовом погибијом.	Јуда Искаротски је издао Исуса Христа јеврејским старешинама за 30 сребрњака.
	Агент Смит	Агент Смит одржава матрикс и спречава буђење људи.	Титани су одржавали постојеће стање под вођством Хаоса.	Агент Смит је јасна персонификација библијском палом Анђелу-Ђаволу.
	Меровинг	Меровинг је вођа моћне организоване криминалне групе и господар је подземног света. Он и његова супруга Персефона пружају уточиште за прогнане програме у	Хад - бог подземног света у грчкој митологији.	Кајафа, јеврејски првосвештеник који за себе и своју касту преузима ексклузивно право одређивања судбине људи.

		Матриксу.		
	Персефона	Персефона је супруга Меровингова. Издала га је и помогла је члановима Отпора.	Персефона је богиња Подземља и природе, Деметрина и Зевсова кћи, Хадова супруга.	Марија Магдалена, окреће леђа – издаје грешни живот и иде за Христом.
	Рама, Камала и Сати	Рама, Камала и Сати су програми који су еволуирали и почели су да воле као људи и да се жртвују за најближе програме.	Рама је легендарни индијски краљ, утеловљење је праведности и сматрају га једним од десет аватара – инкарнација бога Вишну.	Камала (Chandra) је лунарно божанство. У будистичкој методологији, Сати значи сабраност, тј. самосвест.

4. Хришћански мотиви Трилогије Матрикс

Као што смо већ рекли, трилогија матрикс представља негативно-утопијску перспективу. Свака негативно-утопијска перспектива артикулише се са обзиром на неку вредност која се доживљава као изгубљена а која би требало да се реновира. Отуда се може рећи да је свака негативна попут утопија Орвелове „1984-те“¹⁵² или Хакслијевог „Врлог новог света“¹⁵³ у основи критика декаденције-оппадања вредности на којима почива дата култура.

У овом делу рада ћемо показати како трилогија матрикс без обзира на своју митску структуру и *prose*, има директну и експлицитну референцу на хришћанске топосе.

а) Томас Андерсон - Нео

Нео - лик Изабраног, оног који долази, је кључни лик у филму. Све у вези са Неом је повезано са пророчанством, временом, простором и осталим ликовима који су њему подређени.

Сасвим је сигурно да лик који тумачи Кијану Ривс представља синтезу многих ликова из разних религија, али је његова сличност са Исусом Христом очигледна и намерна. Прва и најзначајнија аналогија је свакако то што Нео почиње своју мисију не својим рођењем већ касније када га, обузетог сумњом, Морфијус „крсти“. Чак ни тада он не схвата своју праву судбину, што доводи до следеће сличности која је повезана са именима која у филму има. Право име Изабраног је „Томас аНдЕрсОн“.

Име Андерсон значи „син човека“,¹⁵⁴ титула коју је Исус узимао за себе у људском облику.

Ништа није од мањег значаја ни име Нео које можемо превести и као Нов али, премештањем слова, и као Еон (човек за вечност), и Први или Једини (на енглеском

¹⁵² Dž. Orvel, *Hiljadu devet stotina osamdeset četvrta*, Beograd, 1977.

¹⁵³ О. Хаксли, *Врли нови свет*, Београд, 1977.

¹⁵⁴ **Исус** се назива „**Синот Човечијим**“ 88 пута у Новом Завету. Прво значење израза „Син Човечији“ се односи на Данијелово пророштво Дан 7, 13-14: „И Видех у утварама ноћним, и гле, као Син човечији иђаше са облацима небеским, и дође до старца и стаде пред Њим. И даде Му се власт и слава и царство да Му служе сви народи и племена и језици; власт је Његова власт вечна, која неће проћи, и царство се Његово неће расути.“ Опис „Син Човечији“ је био Месијански назив. Исус је Онај коме је дана власт и слава и царство. Када је Исус користио израз - Син Човечији, он је приписивао то пророштво себи. Јевреји тог времена су били врло блиско упознати са изразом који је он користио и на кога се он односио. Исус је проглашавао самог себе за Месију. IntRes: <https://www.gotquestions.org/Srpski/Isus-Sin-Coveciji.html>

језику The One). Око овог лика сасвим су прецизно обрађена и чуда која Нео изводи само уз помоћ духовне снаге баш као и Христос. Ако је хришћанство срушило Рим онда је Нео тај који ће срушити Матрикс.¹⁵⁵

То указује да је он изабран да поведе човечанство у битку до коначног ослобођења из ропства у којем се оно тренутно, у филму, налази. Њега на то да је одабрани припадник људске врсте упућује група људи која није поробљена и која се бори против тиранинске матрице коју су наметнули машине, роботи и компјутери.

Уз овај лик иде и мотив издаје (Сајпер) и стално, до последњег момента, преиспитивање своје судбине.

Пресудно место у грађењу лика заузима васкрсење. Кључна подударност са Христом и јасно инсистирање на присутности Светог Духа. Стављање вере и љубави на прво место.¹⁵⁶

б) Морфијус

Морфијус¹⁵⁷ је капетан пиратског брода. Иначе, то је име хеленског бога сновића, једног од хиљаду синова Хипноса, бога сна.

Морфијус је тај, најистакнутији противник система, који је све подредио проналажењу Изабраног. Као и проповедници из Старог завета, он зна да долази неко ко је другачији од осталих и има задатак да га пронађе. Морфијус је, својим знањем, сугестивношћу и начином подучавања, сасвим сигурно, лик из грчке митологије са истим именом. Без његове посвећености задатку и његове вере у победу, Изабрани би био изгубљен. Лик Морфијус, који тумачи Лоренс Фишборн, мора да га пронађе, да му омогући да направи избор (црвена пилула) и да у њему побуди жељу за жртвовањем, чиме, у себи, сублимира и старозаветног пророка Исаију и Јована Крститеља и самог Бога Оца. Морфијус је тај који препознаје у Неу оног који ће спасити Свет.¹⁵⁸

И ово је сведочанство Јованово кад послаше Јевреји из Јерусалима свештенике и Левите да га запитају: Ко си ти? И он призна, и не затаји, и призна: Ја нисам Христос. И запиташе га: Ко си дакле? Јеси ли Илија? И рече: Нисам. Јеси ли пророк? И одговори: Нисам. А они му рекоше: Ко си? Да можемо казати онима што су нас

¹⁵⁵ R. Milojković, *Film Matrix i priča o Spasitelju iz Jevandolja*, IntRes: <https://fmk02308.wordpress.com/>

¹⁵⁶ Исто.

¹⁵⁷ Морфијус (грч. Морфеас, лат. Morphoeus) мит. по Овидију, син бога спавања Сомнуса, бог сна, назван због тога што се његовом помоћу, у души онога који спава, стварају разне слике и облици (morphē = облик). У: М. Вујаклија, *Лексикон страних речи и израза*, Београд, 2002, 568.

¹⁵⁸ R. Milojković, *Film Matrix i priča o Spasitelju iz Jevandolja*, IntRes: <https://fmk02308.wordpress.com/>

послали: *Шта кажеш за себе? Рече: Ја сам глас оног што виче у пустињи: Поравните пут Господњи; као што каза Исаија пророк. И беху посланици од фарисеја. И запиташе га говорећи му: Зашто, дакле, криштаваш кад ти ниси Христос ни Илија ни пророк? Одговори им Јован говорећи: Ја криштавам водом а међу вама стоји кога ви не знате. Он је Онај што ће доћи за мнош, који беше преда мнош; коме ја нисам достојан одрешити ремен на обући Његовој. Ово би у Витанији преко Јордана где Јован криштаваше. А сутрадан виде Јован Исуса где иде к њему, и рече: Гле, јажње Божије које узе на се грехе света. Ово је Онај за кога ја рекох: За мнош иде човек који преда мнош постаде, јер пре мене беше. И ја Га не знадох; него да се јави Израиљу зато ја дођох да крстим водом. И сведочи Јован говорећи: Видех Духа где силази с неба као голуб и стаде на Њему. И ја Га не знадох; него Онај који ме посла да крстим водом Он ми рече: На кога видиш да силази Дух и стоји на Њему то је Онај који ће крстити Духом Светим. И ја видех и засведочих да је овај Син Божиј. (Јн 1,19-34)*

в) Тринити

Њено име представља свето Тројство, што је још једна од многобројних веза са Библијом и хришћанством, па самим тиме и са јеванђељима као чиниоцима Новог завета. Света Тројица¹⁵⁹ се састоји од: Бога Оца¹⁶⁰, Сина и Светог духа¹⁶¹. Њен лик отеловљује три најбитније и најпознатије Божије личности у хришћанској религији.

Тринити је уз Неа и Морфијуса најважнији лик у филму. Она, не само да преноси поруку Морфијусову, већ учествује у свим догађајима од самог почетка до кључне сцене када пољупцем оживљава Неа. Удахнувши му живот Тринити изговара: „Сада...устани!“. Можда најважнији моменат у филму јер, публика присуствује Вакрсењу. На почетку уздржана, Тринити се, током филма, заљубљује у Неа што омогућава да се испуни пророчанство, али и да победе вера и љубав. У лику, који

¹⁵⁹ **Тројица** (грч. Τριάς). Православно учење о Светој Тројици није само догматски канон или област теологије, него главно и изричито учење о неизрецивој и несхватљивој љубави Три Личности: Оца, Сина и Духа Светог, који су стваралачки узрок, извор, темељ и центар постојања целог света. Догмат о божанству Тројице дефинисан је на Другом васељенском сабору (Цариград, 381) у првом члану (Бог), од другог до осмог члана (Син), и у осмом (Дух Свети) члану Символа Вере. Дакле, Света Тројица су један Бог, али Он има три лица: Бог-Отац, Бог-Син и Бог-Дух Свети, која су међу собом потпуно равноправна по божанским особинама. IntRes: http://www.pravoslavije.net/index.php?title=%D0%A1%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B0_%D0%A2%D1%80%D0%BE%D1%98%D0%B8%D1%86%D0%B0

¹⁶⁰ **Бог Отац** (грч. Πατέρας Θεός, лат. Deus Pater), у хришћанству, прво је лице Свете Тројице, један од три ипостаса Бога. Он је сведржитељ, творац неба и земље и свега видљивог и невидљивог. Бог Отац је начело јединства Свете Тројице.

¹⁶¹ **Дух свети** (гр. πνεύμα, лат. Spiritus, дување, Дух Божији - Јн 4, 24; 2. Кор 3, 17); треће лице Свете Тројице, о Коме осми члан Символа Вере каже: „(Верујем) И у Духа Светога, Господа животворнога, Који од Оца исходи, Који се са Оцем и Сином заједно поштује и слави, Који је говорио кроз пророке”. У: Ј. Брија, *Речник православне теологије*, Београд, 1999, 43.

тумачи Кери – Ен Мос, сасвим је јасно препознатљива Богородица¹⁶². Пољубац и враћање у живот сугеришу и присуство Светог Духа тако да слике са почетка филма, када Тринити испољава надљудске способности, добијају смисао. Њена безрезервна вера и љубав која се рађа током филма повезују је и са ликом Марије Магдалене која је уз Христа у свим тренуцима његовог страдања и које прва обзнањује да је устао из гроба. Тако Тринити обједињује три женска лика Новог Завета а уједно, са Морфијусом и Неом чини Свето Тројство.¹⁶³

г) Сајпер

Члан посаде. Сајпер, тј. Сајфа значи нула (0), тако да он и Нео (1) чине бинарни систем преноса информација, који користе рачунари. Име казује да је то особа без значаја, али такође указује и на тајно писмо – шифру; монограм; рачунање. Ради се о издајници (Јуди).

Библијски Јуда Искаротски је издао Исуса Христа јеврејским старешинама за 30 сребрњака чиме је желео да оствари материјалну добит. Иако је био један од дванаесторице апостола њега није испуњавала истина да је Исус Христос Син Божији који нуди вечни живот. Битнија му је материјална корист којом би вероватно остварио бољи квалитет овоземаљског живота.

Сајпер је лик који потврђује причу о издаји која у Јеванђељима за мотив има користољубље. Ту је аналогија са Јудом комплетна. Међутим, Сајпер није мотивисан само новцем јер он себи поставља питање: шта ће се десити уколико је Нео заиста Спаситељ? Он зна да храна коју једе не постоји, али не верује у жртвовање ради спасења. Како ће изгледати живот тада, питање је које га доводи у корелацију са фарисејима. Употребом анаграма његово име би управо то и значило. Ни он, као ни фарисеји, не верује и сматра да само чудо може да спаси Морфијуса и Неа и, на тај начин, несвесно, својом издајом, он иницира све касније догађаје.

Сајпер који издаје групу побуњеника агенту Смиту у матриксу, да би се агент Смит домогао шифара како би могао да уништи цело човечанство. Повезујемо га са

¹⁶² **Богородица:** Мати Божија, Дјева Марија. Она је једина ћерка Јоакима и Ане, који је посветише да служи у храму. Родом је била из Назарета у Галилеји (Лк 1, 26-27); заручена је за Јосифа, са циљем да се покаже да Исус по свом физичком рођењу припада јудејском народу, уписавши се у нисходној давидовској линији. Ту прима благу вест од анђела Гаврила (Лк 1, 26-38), и затим бива поздрављена од Јелисавете, матере Светог Јована Крститеља (Лк 1, 42-45). После рођења њеног сина Јединородног, у Витлејему (Лк 2, 4-16), она је поред Исуса у свим великим тренуцима Његовога живота и рада: обрезања, приношења у храму, бекства у Египат, проповеди у храму, чуда у Кани (Јн 2, 1), као и за време страдања. У: Ј. Брија, *Речник православне теологије*, Београд, 1999, 23.

¹⁶³ R. Milojković, *Film Matrix i priča o Spasitelju iz Jevandolja*, IntRes: <https://fmk02308.wordpress.com/>

Јудом, апостолом који је издао Исуса Христа. Сајпер каже : „Уморан сам... од борбе, од овог брода, од осећаја хладноће, од једења исте хране сваки дан. Јер кад се ја пробудим бићу богат и нећу се сећати ниједне од ових ствари... то је амерички сан... немој ме мрзети ја сам само достављач. Ако је он изабран, требаће неко чудо да ме заустави... јер како он може да буде изабран кад је мртав!“ Смисао коју Сајпер (Јуда) није разумео или није могао да издржи јесте да је удобност овог света, иако привлачна, нереална: некад је бити побуњеник (хришћанин) тешко психички и физички. Зато је прибегаво лакшем одговору, непромишљеном решењу које се завршава кобно по њега.¹⁶⁴

Сајпер за награду тражи илузију новог идентитета и постаје, по сопственом мишљењу „важна особа“. За Сајпера можемо рећи да је попут Фауста - продао душу ђаволу - односно агенту Смиту и постао демон, а његових 30 сребрењака беше само кратка илузија живота.

д) Агент Смит, агент Браун, агент Џонс

Агент Смит (Smith), агент Браун (Brown) и агент Џонс (Jones), су презимена која су веома честа у америчком друштву и толико су учестала да су дошла до тога да у многим филмовима представљају лик који покушава да буде и остане неприметан и незапажен од стране осталих чланова друштвене заједнице.

Агент Смит (Smith), каже Морфијусу да је први матрикс био сторен без патње у којем би људи уживали у блаженству а они су се побунили против тога. Ричард Хенли јасно види паралелу између хришћанског Раја упоређујући га са првим Матриксом.¹⁶⁵

Имена поменутих агената су кратка, безлична, вештачка презимена, адекватна немаштовитој природи машина. Састоје се од по пет слова, симболизујући пентаграм, знак ђавола. Они немају имена и сви личе један на другог, нису особе већ функције.

Агент Смит је јасна персонификација библијском палом Анђелу-Ђаволу¹⁶⁶.

¹⁶⁴ *Film Matrix i priča o Spasitelju iz Jevandelja!* IntRes: <https://fmk15708.wordpress.com/2008/11/24/film-matrix-i-prica-o-spasitelju-iz-jevandelja/>

¹⁶⁵ C. Grau, *Philosophers Explore the Matrix*, Oxford, 2005, 110.

¹⁶⁶ **Ђаво** (гр. διάβολος - непријатељ, клеветник, опадач, кушач): зли дух који одваја човека од Бога и потпаљује мржњу, перфидност и лаж међу људима. Познат је и под јеврејским именом „сатана“ (Мт 4, 10; Мк 4, 15; Дав 5, 3; 26, 18; Откр 12, 9); носи називе који показују његова дела: опадач, клеветник (Откр 12, 10); кушач (Мт 4, 3; 1. Сол. 3, 5), владар овога света (Јн 12, 31; 14, 30; 16, 11), бог овога века (2. Кор. 4, 4), кнез који влада у ваздуху (Еф 2, 2). У Старом Завету, *ђаво* се јавља као небески дух који се противи Божијем Плану – „Видјех сатану гдје паде са неба као муња“ (Јл 10, 18) - и који заводи људе на грех и клевете их пред Богом (Зах 3, 1). У: Ј. Брија, *Речник православне теологије*, Београд, 1999, 46.

ђ) Навуходоносор

Навуходоносор је назив Морфијусовог брода. Навуходоносор ¹⁶⁷ је био вавилонски краљ који је освојио и разрушио Јерусалим. Овим се алудира на будућу пропаст царства машина.

Морфијусов брод Навукодоносор, са натписом на плочици „Марк III по.1“ односи се на јеванђеље по Марку 3,11: „Кад год нечисти духови виде њега, понизно ницице падају пред њим и вичу : Ти си Божји син.“

4.1. Табеларна представа наизменичних паралела

Ради прегледности и јаснијег увида кроз табеларни приказ ћемо сагледати паралеле ликова из филма са хришћанско-библијским топосима.

Упоредни приказ:

<i>Матрикс</i>	<i>Хришћанство</i>
Неово рођење Нео је у стварном свету рођен у капсули где је провео свој животни век док није попио црвену пилулу. Представа његовог изласка из капсуле у филму симболише порођај - из затворене капсуле напуњене водом излази тако што се прекидају „пупчане врпце“!	Исусово рођење Мт 1,24-25: Кад се Јосиф пробуди од сна, учини како му је заповедио анђео Господњи, и узме жену своју. И не знаше за њу док не роди Сина свог првенца, и наведе Му име Исус.
Значење имена „Нео“ Томас А. Андерсон/Нео -Томас је у почетку библијски „Неверни Тома“. - А. је прво слово свих фонетских система, асоцира на алфу, почетак света (Бог је Алфа	Значење имена „Исус“ Име Исус јесте Спаситељево лично име (Мт 1, 21, 25; Лк 1, 31) које је грчки облик јеврејске речи Јошуах (Лк 2, 21), што значи „Господ је спасење“, „Бог је спасење“ или „Спаситељ“ (Ис 61, 11); на грчком то име

¹⁶⁷ *Навуходоносор* (акад. „Небо штити границу“)- владар Вавилонаца око 605-562. пре Хр. Био је најистакнутија личност свога времена и неупоредива фигура у историји блиског истока. У: Р. Ракић, *Библијски речник*, Београд, 2006, 126.

и Омега); - Андерсон је кованица од корена грчке речи „андрос“, што значи човек и наставка „сон“, што значи син, или „Син човечији“, један од израза који се односе на Исуса Христа; -Нео је латински префикс уз многе речи и значи ново, а у филму игра спаситеља човечанства. Име Нео садржи се у презимену аНдЕрсОн. Анаграм од НЕО гласи ОНЕ (један), али и ЕОН, бескрајно дуг временски период, вечност.	значи „Онај који исцељује“ а дала Му га је Његова Мајка, Пресвета Дјева Богородица, приликом доношења у старозаветни храм, подобно божанском обећању: „Родићеш Сина и надјени Му име Исус; јер ће Он спасти народ свој од греха њихових“ (Мт 1, 21). Мт 1, 23: „Ето, девојка ће затруднети, и родиће Сина, и наденуће Му име Емануило, које ће рећи: С нама Бог.“
Жртва Оракле каже Неу: „Морфијус верује у тебе, Нео. И нико, ни ти, чак ни ја га не могу убедити у супротно. Он у то верује слепо да ће чак живот свој да жртвује да би спасао твој. Ти ћеш морати направити избор... Један од вас ће умрети. Који ће то бити на теби је. Када Нео доносе одлуку да оде и спаси Морфијуса, Нео иде са пуним знањем да ће (Један од вас ће умрети) умрети. Зионов кодови морају бити заштићени по сваку цену, или ће човечанство бити уништено. Овим чином, Нео у ствари, свесно жртвује себе да спасе остатак човечанства.	Жртва Апостол Матеј у свом јеванђељу за Господа Исуса каже: „Као што ни Син човечији није дошао да Му служи, него да служи и да душу своју у откуп да за многе.“(Мт 20, 28)
Предвиђање Неовог страдања Током Неове посете Оракли, она му рече да има „дар“, али се чини да он чека на нешто да би га употребио. На његово питање: „Шта?“ она пророчки одговара: „Можда следећи живот...“	Предвиђање страдања Исусовог Отада поче Исус казивати ученицима својим да Њему ваља ићи у Јерусалим, и много пострадали од старешина и од главара свештеничких и књижевника, и да ће Га убити, и трећи дан да ће устати. (Мт 16, 21)

Смрт и Васкрсење Неа Тринити учествује у васкрсењу Неовом. Пољуби га, и удахнује му живот, и изговара речи: „Сада...устани!“. Нео својом смрћу побеђује агента Смита и доноси мир и спокој како људима тако и машинама.	Смрт и Васкрсење Господа Исуса Христа Мт 12, 40 „Јер као што је Јона био у трбуху китовом три дана и три ноћи: тако ће бити и Син човечији у срцу земље три дана и три ноћи.“ Лк 24, 4-7: И кад се оне чуђаху томе, гле, два човека сташе пред њима у сјајним хаљинама; А кад се оне уплашише и оборише лица к земљи, рекоше им: Што тражите Живог међу мртвима? Није овде; него устаде; опомените се како вам каза кад беше још у Галилеји, Говорећи да Син човечији треба да се преда у руке људи грешника и да се разапне и трећи дан да устане.
„Morpheus“ Морфијус је тај који препознаје у Неу оног који ће спасити Свет.	„Бог Отац, Свети Јован Крститељ, пророк Исаија“ Јн 1, 29, 30, 34: А сутрадан виде Јован Исуса где иде к њему, и рече: Гле, јагње Божије које узео је на се грехе света... Ово је Онај за кога ја рекох: За мноштво иде човек који преда мноштво постаде, јер пре мене беше... И ја видех и засведочих да је овај Син Божји.
„Trinity“ Тринити је уз Неа и Морфијуса најважнији лик у филму. Она, не само да преноси поруку Морфијусову, већ учествује у свим догађајима од самог почетка до кључне сцене када пољупцем оживљава Неа.	„Света Тројица, Дух Свети, пресвета Богородица, Марија Магдалена“
„Cypher“ Сајпер издаје групу побуњеника агенту Смиру, да би се агент Смит домогао шифара како би могао да уништи цело човечанство.	„Јуда“ Мт 26, 15-16: И рече: Шта ћете ми дати да вам га издам? А они му обрекоше тридесет сребрника. И отада тражаше згоду да Га изда. Лк 22, 47-48: Док Он још пак говораше, гле,

	народ и један од дванаесторице, који се звао Јуда, иђаше пред њима, и приступи к Исусу да Га целива. Јер им он беше дао знак: Кога целивам онај је. А Исус му рече: Јуда! Зар целивом издајеш Сина човечијег?
„Посада“ Чланови ("Арос", "Tank", "Dozer", "Switch", "Mouse") посаде на Навуходоносору одани су Морфијусу и Неу. Жртвују своје животе због идеје да је Нео Изабрани Спаситељ.	„Ученици Христови – Апостоли“ „Сазвавши пак Дванаесторицу ученика својих даде им силу и власт над свим демонима, и да лијече од болести. И посла их да проповиједају Царство Божије, и да исцељују болести“ (Лк 9,1-2). Ученици Христови су страдали са вером у истинито Васкрсење Господа Исуса Христа.
„Арос“ „Апок“ скраћено од „Apocalypse“ (Откровење Јованово) Према сценарију он је креирао компјутерски вирус под називом „Четири јахача“ (апокалипсе, подразумева се).	Откровење Јованово- Апокалипса Књига Откривења, позната и као <i>Откровење Јованово</i> је део Новог завета. Садржајно, сва је усмерена ка будућности. Откривење, као последња књига Светог писма, закључује Библију визијом Новог Света, Новог Неба и Нове Земље. "Четири јахача" Апокалипсе су четири митске фигуре и појављују се у Библији у шестом поглављу Откривења Јовановог. Стихови описују четири јахача, од којих сваки представља једно зло, и који ће се појавити на Земљи на дан Апокалипсе, наговештавајући смак света.
„Tank“ и „Dozer“ „Тенк“ и „Дозер“ су браћа рођена у тајном граду Сиону. Чланови су посаде на Навуходоносору. Одани су Морфијусу и Неу. „Dozer“ је име изведено од речи <i>doze</i>,	„Tank“ и „Dozer“ представљају рођену браћу апостоле Петра и Андрију. Матеј 4, 18-20: И идући покрај мора галилејског виде два брата, Симона, који се зове Петар, и Андрију брата његовог, где

што значи дремати, будан сањати, а има везе и са речи <i>dozen</i> , што значи туче (дванаест), дванаест апостола Христових. ¹⁶⁸	међу мреже у море, јер беху рибари. И рече им: Хајдете за мнош, и учинићу вас ловцима људским. А они тај час оставише мреже и за Њим отидоше.
„Oracle“ „Oracle“ – Orakulum, ¹⁶⁹ пророчиште код Хелена. У филму, она је стара жена која познаје будућност.	„Пророк“ Пророци ¹⁷⁰ су најављивали долазак Месије кроз читав Стари Завет. Ис 7, 14: Зато ће вам сам Господ дати знак; ето девојка ће затруднети и родиће Сина, и наденуће Му име Емануило.
„Seraph“ Сераф је програм који чува пророчицу.	„Серафими“ Серафими су највиша духовна бића (анђели) која су најближа Богу. ¹⁷¹
„Nebuchadnezzar“ Навуходоносор је назив Морфијусовог брода.	„Навуходоносор“ Навуходоносор је био вавилонски краљ који је освојио и разрушио Јерусалим.

4.2. Матрикс као експонент хришћанске наратије

Како бисмо анализирали филм са аспекта хришћанског Месије морамо га гледати са освртом на Библију. Онда би нам главно питање било да ли можемо да нађемо паралеле са Исусом као спаситељом човечанства од стране зла (машина)?

¹⁶⁸ *Апостолство*: једно од основних својстава Цркве, као што потврђује Други Васељенски Сабор (Цариград, 381): „(Верујем) у једну свету, саборну и апостолску Цркву“. Као нови народ Божији, Црква је саздана на темељу апостолства (Еф 2, 20), са мисијом да проповеда Царство Божије: „Сазвавши пак Дванаесторицу ученика својих даде им силу и власт над свим демонима, и да лијече од болести. И посла их да проповиједају Царство Божије, и да исцјељују болести“ (Лк 9, 1-2). У: Ј. Брија, *Речник православне теологије*, Београд, 1999, 10.

¹⁶⁹ *Оракулум* (лат. oraculum) код старих Грка: пророчиште, место на коме су нарочита свештена лица примала поруке од богова и саопштавала их људима; пророчанство, одговор богова; прорицање. У: М. Вујаклија, *Лексикон страних речи и израза*, Београд, 1996/7, 632.

¹⁷⁰ *Пророк* - човек који говори уместо другог (Бога). Његова главна дужност је да „предсказује“ по Божијем надахнућу, а не да предосећа будућност. У: Р. Ракић, *Библијски речник*, Београд, 2006, 159.

¹⁷¹ Р. Ракић, *Библијски речник*, Београд, 2006, 181.

Посматрано из хришћанске перспективе приметили бисмо да је група побуњеника ван матрикса, која се бори против машина, слична анђелима на небу. А остали људи су заробљени у капсулама у иноактивном стању свести - хришћани на земљи који чекају спасење. Програми који лутају матриксом (Земљом) могу се поистоветити са демонима (агентима) који су у потрази за припадницима побуњеника. Магнетска енергија коју главни (централни компјутер - Ђаво) исисава из нас док смо у капсули у иноактивном стању била би слична нашој спиритуалној енергији (души) које свако људско биће поседује. Постоји борба између машина (Ђавола и његових демона) и побуњеника (анђела). Побуњеници су успели преко силних прописа и стратегија за постизање аутентичности, идеја за ослобођење „креативних потенцијала свога Ја“, и сугестија за одбацивање „маски“, и водича ка „правом и слободном сопству“¹⁷² да постану слободни. Чланови побуњеника људске расе који имају идентитет у њему су у могућности да крше законе физике и остале ствари које људи који нису искључени из матрикса не могу. Могућности побуњеника су да у матриксу имају нормалне сталне послове, али пошто су „пробуђени“ не гледају исто на свет око себе као други људи који су још увек прикључени на матрикс. Улогу месије или Исуса Христа налазимо у Томасу А. Андерсону/Неу (Кијану Ривс). Име Андерсон значи „син човека“, титула коју је Исус узимао за себе у људском облику. Хакерски надимак „Нео“ је анаграм за изабраног, оног о коме пророчанство говори да ће ослободити човечанство од ланаца затворених у компјутерској генетичкој илузији. Метафорички речено Нео је морао да „умре“ у виртуелном свету матрикса, а да заправо није умро у стварности. Овим поступком Нео извесно испуњава функцију свог месијанског жртвовања и Његовим Васкрсењем добија и људски род, а и свет машина јер је побеђен највећи непријатељ (агент Смит – вирусни програм) који је угрожавао оба света.

Идеја о тумачењу (медијски посредованог) видљивог света и покушаја да се ипак, прикаже и нестварно, невидљиво, надземаљско које подједнако окупира савременог човека као и човека из древних времена. Потреба да се дубље сагледа свет који нас окружује, тежња да се верује у постојање вишег света, у свет који је недокучив и несазнајан, никад није престала да постоји. Са друге стране то је и вечити покушај успостављања јединства душе и тела, видљивог и невидљивог, рационалног и емотивног, духа и материје. Ипак, основне вредности настојања човека нарочито исказаних кроз подручје визуелне културе и предмете симболичког садржаја, остале су непромењене са неизмењеном карактеристиком праоблика јер без обзира на то

¹⁷² Z. Tomić, *New\$ Age*, Beograd, 2008, 18.

„какве научне справе употребљава човек, у једном тренутку долази до прага извесности преко кога свесно знање не може да закорачи“.¹⁷³

¹⁷³ С. Сремац, Н. Кнежевић и Д. Валић Кнежевић, *Медији религија и насиље*, Београд, 2003, 58.

5. Закључна разматрања

Митолошки и хришћански мотиви, имплементирани у структуру трилогије „Матрикс“, представљају „кичму“ овог рада. Анализа је показала да трилогија „Матрикс“ представља негативно-утопијску перспективу савременог друштва. Може се рећи да је окосница сва три филма критика декаденције, односно опадања вредности на којима почива дата култура. Савремена култура је у великој мери обележена фасцинацијом технологијом, и свим њеним потенцијалним имплементацијама-од уграђивања чипова преко контролисања меморије, па све до компјутеризовања менталних и духовних процеса, па се са правом може говорити о дигиталној утопији. Ако се има у виду чињеница да се категорија културе дефинише и одређује преко категорије природе, онда умањивање једне дигиталне културе представља изазов за истраживача. Да ли се савремена култура, како је и сугерисано именом главног јунака филма, може назвати „Нео“- културом? Или пак живимо у доба антикултуре?

У раду смо настојали да покажемо најпре универзалност мита као симболичке творевине, а затим његову присутност у савременој популарној култури (филм). У трилогији којом се рад бави препознали смо хришћанске мотиве стављене у функцију критике културе.

У раду је показано да филмска трилогија „Матрикс“ оперише позивајући се на структуру мита, односно на функционалну поделу улога и актера (херој-антихерој, итд), али и да је овај филмски наратив дубоко уроњен у хришћанску традицију и хришћанске вредности. Отуда, чини нам се да управо градећи негативно-утопијску перспективу као критику културе, „Матрикс“ представља филмску причу која потврђује актуелност, вечност мотива дубоко укорењених у нашој људској запитаности пред смислом живота и чудима која настојимо да разумемо.

Коначно, потпуно смо свесни да су због комплексности неки аспекти ове теме остали на маргинама, као што богатство мотива, изузетност филмског израза и димензије значења порука представљају основу за неко потенцијално будуће истраживање.

Литература:

Примарна:

1. Bart, R., *Književnost, mitologija, semiologija*, Beograd, 1979.
2. Beltz, W., *Biblijska mitologija Bog i bogovi*, Zagreb, 1984.
3. Bernard, C., *Mythology, Celtic mythology*, New Jersey, 2003.
4. Blekburn, S., *Oksfordski Filozofski rečnik*, Novi Sad, 1999.
5. Bloch, R., *Die Auseinandersetzung mit der griechischen Mythologie bei jüdisch-hellenistischen Autoren*, Leiden-Boston, 2011.
6. Buchan, M., *The Limits of Heroism Homer and the Ethics of Reading*, Michigan, 2004.
7. Campbell, J., *The hero with a thousand faces*, New Jersey, 2004.
8. Elijade, M., *Istorija verovanja i religijskih ideja. 1. Od kamenog doba do Eleusinskih misterija*, Beograd, 1991.
9. Grau, C., *Philosophers Explore the Matrix*, Oxford, 2005.
10. Grevs, R., *Grčki mitovi*, Beograd, 1995.
11. Hoistad, R., *Cynic Hero and Cynic King*, Uppsala, 1948.
12. Houle, M. M., *Gods and goddesses in greek mitology*, New Jersey, 2001.
13. Jones, C. P., *New Heroes in Antiquity From Achilles to Antinoos*, London, 2010.
14. Jovanović, J., „Između tradicijalnog i alternativnog“, U: , M. B. Petrović, *Alternativni film u Beogradu od 1950. do 1990. godine*, Beograd, 2009, 14-24.
15. Jung, K. G., Kerenji, K., *Uvod u suštinu mitologije*, Beograd, 2007
16. Kovačević, B., *Ovako sam čuo Budino učenje na osnovu izvora u Pāli kanonu*, Beograd, 2014.
17. Kovačević, I., Gavrilović, Lj., *Antropologija naučne fantastike - Nova srpska antropologija*, knj. 4, Beograd, 2013.
18. Kustić, Ž., *Velike religije svijeta*, Zagreb, 1974.
19. Lang, A., *Myth, Ritual, and Religion, Vol. II*, London, New York, Bombay and Calcutta, 1913.
20. MacCuixoch, J. A., Machal, J., *The Mythology of All Races Vol-III. Celtic, Slavic*, London. 1918.
21. McGee, R. J., Warms, R. L., *Theory in Social and cultural anthropology an encyclopedia*, Washington DC, 2013.
22. Milidrag, P., „Zašto je Neo nov? Istorija filozofije i trilogije Matriks“, y: *Theoria* 54 (1), Beograd, 2011, 69–94.
23. Morimichi, K., *The Matrix and the Cave: Reconsidering the Ontological Dimension of Education*, Tohoku University Educational Studies in Japan: International Yearbook No.1, December, 2006, pp.15-24

24. Orvel, Dž., *Hiljadu devet stotina osamdeset četvrta*, Beograd, 1977.
25. Platon, *Država*, Beograd, 2002.
26. Plutarh, *O Izidi I Ozirisu*, Zagreb, 1993.
27. Race, W. H., *Pindar Olympian Odes Pythian Odes*, London. 1997.
28. Raghavah, V., *The ramayana tradition in Asia*, New Delhi, 1989.
29. Robertson, J. M., *Chkistianity and mythology*, London, 1910.
30. Room, A., *Who's Who in Classical Mythology*, New York, 2003.
31. Simmonds, F., *Orpheus a general history of religions*, London-New York, 1909.
32. Simpson, M., *Gods and Heroes of the Greeks : The Library of Apollodorus*, Massachusetts, 1976.
33. Singh, U., *A history of ancient and early medieval india from the stone age to the 12th century*, Delhi-Chennai-Chandigarh-Upper Saddle River-Boston-London-Sydney-Singapore-Hong Kong-Toronto-Tokyo, 2008.
34. Tomić, Z., *New\$ Age*, Beograd, 2008.
35. Брија, Ј., *Речник православне теологије*, Београд, 1999.
36. Вујаклија, М., *Лексикон страних речи и израза*, Београд, 1996/7.
37. Елијаде, М., *Мистична рођења иницијације, обреди, тајна друштва есеј о неким типовима иницијације*, Панчево, 1994.
38. Ковачевић, И., *Мит и уметност*, Београд, 2006.
39. Кубурић, З., Сремац, С., Беук, С., *Религијска имагинациј и савремени медији: медијизација религије и/или религизација медија*, Нови Сад, 2010.
40. Кулишић, Ш., Петровић, П. Ж., Пантелић, Н., *Српски митолошки речник*, Београд, 1970.
41. Петровић, С., *Српска Митологија. Митологија раскрића*, Ниш, 2000.
42. Петровић, С., *Српска Митологија. Систем српске митологије*, Ниш, 1999.
43. Ракић, Р., *Библијски речник*, Београд, 2006.
44. Свето писмо Старог и Новог Завјета, Свети архијерејски Синод Српске Православне Цркве, Београд, 2007.
45. Сремац, С., Кнежевић, Н., Валић Кнежевић, Д., *Медији религија и насиље*, Београд, 2003.
46. Хаксли, О., *Врли нови свет*, Београд, 1977.
47. Чајкановић, В., *Мит и религија у Срба*, Београд, 1973.

Секундарна:

1. Bradshaw Aitken, E., Berenson Maclean, J. K., *Philostratus's Heroikos Religion and Cultural Identity in the Third Century C.E.*, Leiden-Boston, 2004.
2. Brant, Jo-Ann., Hedrick, C. W., Shea C., *Ancient fiction The Matrix of Early Christian and Jewish Narrative*, Atlanta, 2005.
3. Campbell, J., *Myths to Live By*, New York, 1972.
4. Coats, G.W., *Moses Heroic Man, Man of God*, Sheffield, 1988.
5. Elijade, M., *Istorija verovanja i religijskih ideja II Od Gautame Bude do trijumfa hrišćanstva*, Beograd, 1991.
6. Fitzgerald, J.T., *Philostratus's Heroikos Religion and Cultural Identity in the Third Century C.E.*, Boston, 2004.
7. Fox, W. S., *The Mythology of All Races Vol-1 Greek and Roman*, Boston, 1916.
8. Isser, S., *The Sword of Goliath David in Heroic Literature*, Atlanta, 2003.
9. John, L. C., *Film as Religion: Myths, Morals and Rituals*, New York, 2003.
10. Kolakovski, L., *Prisutnost mita*, Beograd, 1989.
11. Matthews, R. C., *Ancient Fiction Matrix of Early Christian and Jewish Narrative*, Atlanta, 2005.
12. Montiglio, S., *From Villain to Hero Odysseus in Ancient Thought*, Michigan, 2011.
13. Nardo, D., *Egyptian Mithology*, New Jersey, 2001.
14. Pinsent, J., *Greek mythology*, Verona, 1969.
15. Schuman, M., *A Mayan and aztec mithology*, New Jersey, 2001.
16. Yoon, F., *The Use of Anonymous Characters in Greek Tragedy The Shaping of Heroes*, Leiden-Boston, 2012.
17. Васиљев, С., *Словенска митологија*, Србобран, 1928.
18. Велимировић, Н., *Син Божији и Син Човечији-Наш Спаситељ књига о Исусу Христу*, Цетиње, 2001.
19. Ђорђевић, Ј., *Студије културе*, Београд, 2008.
20. Леже, Л., *Словенска митологија*, Београд, 1904.
21. Мелетински, Е. М., *Поетика мита*, Београд, 1983.
22. Поповић, Ј., *Догматика православне цркве III*, Београд, 1980.
23. Поповић, Ј., *Догматика православне цркве*, Београд, 1980.
24. Поповић, Ј., *Догматика православне цркве, Богочовек и његово дело (Христологија и Сотериологија)*, Београд, 1980.
25. Ранк, О., *Мит о рођењу јунака*, Нови Сад, 2007.

Интернет извори:

- *Film Matrix i priča o Spasitelju iz Jevanđelja!* IntRes: <https://fmk15708.wordpress.com/2008/11/24/film-matrix-i-prica-o-spasitelju-iz-jevandelja/> преузето 28. 4. 2017.
- *Šta to znači da je Isus Sin Čovečiji?* IntRes: <https://www.gotquestions.org/Srpski/Isus-Sin-Coveciji.html> преузето 28. 4. 2017.
- *Света Тројица*, IntRes: <http://www.pravoslavlje.net/index.php?title=%D0%A1%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B0%D0%A2%D1%80%D0%BE%D1%98%D0%B8%D1%86%D0%B0> преузето 09. 5. 2017.
- *The Matrix (1999)*, IntRes: <http://www.imdb.com/title/tt0133093/> преузето 10. 3. 2018.
- *The Matrix*, IntRes: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=matrix.htm> преузето 10. 3. 2018.
- *The Matrix dvd: the first to sell 3 million*, IntRes: https://web.archive.org/web/20040215142909/http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/rl_press_August_01_00.html преузето 10. 3. 2018.
- *The Wachowski Brothers biography*, IntRes: <https://www.tribute.ca/people/the-wachowski-brothers/10799/> преузето 10. 3. 2018.
- *Bafta Film Winners 1990-1999.*, IntRes: http://www.bafta.org/site/webdav/site/myjahiasite/shared/import/Film_Winners_1990-1999.pdf преузето 10. 3. 2018.
- *FILM AWARDS*, IntRes: <https://archive.is/Gtd0#film> преузето 18. 03. 2018.
- *The Matrix Reloaded (2003) Full Cast & Crew*, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0234215/fullcredits?ref=tt_cl_sm#cast преузето 18. 3. 2018.
- *The Matrix Reloaded (2003) Release Info*, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0234215/releaseinfo?ref=tt_dt_dt преузето 19. 3. 2018.
- *Matrix Reloaded (2003)*, IntRes: <http://www.imdb.com/title/tt0234215> преузето 19. 3. 2018.
- *Matrix Revolutions (2003) Full Cast & Crew*, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0242653/fullcredits?ref=tt_cl_sm#cast преузето 19. 3. 2018.
- *Matriks – najgledaniji*, IntRes: <https://www.krstarica.com/film/top-liste/matriks-najgledaniji/> преузето 19. 3. 2018.
- *Matrix Revolutions (2003)*, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0242653/?ref=tt_rec_tt преузето 19. 3. 2018.
- *D. Stojmenovic, Epsko-fantastična kvalifikacija srpskog igranog filma*, IntRes: <http://kulturniheroj.com/?s=stojmenovic&x=0&y=0> преузето 20. 3. 2018.

- *Matrix i istočnjačke tradicije*, IntRes: <https://fmk13508.wordpress.com/> преузето 20. 3. 2018.
- *The Heike Monogatari*, IntRes: <https://archive.org/stream/TheHeikeMonogatari/HeikeMonogatari.djvu.txt> преузето 20. 3. 2018.
- „The Song of Roland“, IntRes: <https://sourcebooks.fordham.edu/basis/roland-ohag.asp> преузето 22. 3. 2018.
- *Prsten Nibelunga (2004)*, IntRes: <http://www.imdb.com/title/tt0387541/> преузето 22. 3. 2018.
- *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001)*, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref=fn_al_tt_4 преузето 22. 3. 2018.
- 'STAR WARS' ON IMDB, IntRes: https://www.imdb.com/star-wars/?ref=nv_sr_1 преузето 22. 3. 2018.
- *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, IntRes: https://www.imdb.com/title/tt0241527/?ref=fn_al_tt_4 преузето 25. 3. 2018.
- С. Стаменковић, *Филозофско читање „Матрикса”*, IntRes: <http://www.politika.rs/scc/clanak/73477/Filozofsko-citanje-Matriksa> преузето 25. 3. 2018.
- S. Leitner, *Moderna mitologija*, IntRes: <http://nova-akropola.com/kulture-i-civilizacije/mitologije/moderna-mitologija/> преузето 27. 3. 2018.
- I. Kekeljević, *Diskurzivna analiza filma Matriks*, IntRes: <http://igor.kekeljevic.com/articles/chit-chat/125-diskurzivna-analiza-filma-matriks> преузето 25. 3. 2018.
- *Matrix i istočnjačke tradicije*, IntRes: <https://fmk13508.wordpress.com/> преузето 27. 3. 2018.
- *Jevanđelje za XXI vek ili Povratak u matericu ili...?* IntRes: <http://www.udi.rs/articles/Matriks%20-%20Anarheologija%204.html> преузето 27. 3. 2018.
- R. Milojković, *Film Matrix i priča o Spasitelju iz Jevanđelja*, IntRes: <https://fmk02308.wordpress.com/> преузето 27. 3. 2018.
- D. Doughan, J.R.R. Tolkien: *A Biographical Sketch*, IntRes: <https://www.tolkiensociety.org/author/biography/> преузето 29. 3. 2018.
- R. Segal, J. Campbell *American author*, IntRes: <https://www.britannica.com/biography/Joseph-Campbell-American-author> преузето 29. 3. 2018.
- *Зион*, IntRes: <http://ru.neopedia.wikia.com/wiki/%D0%97%D0%B8%D0%BE%D0%BD> преузето 29. 3. 2018.
- *Mordor*, IntRes: <http://tolkiengateway.net/wiki/Mordor> преузето 29. 3. 2018.
- *Dune (1984)*, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0087182/?ref=ttalt_alt_tt преузето 29. 3. 2018.

- K. MacLachlan, *Paul Atreides: Dune (1984)*, IntRes: http://www.imdb.com/title/tt0087182/characters/nm0001492?ref=tt_cl_t8 преузето 25. 3. 2018.
- D. Stojmenovic, IntRes: <http://joriktrupa.org/members/dragan-stojmenovic/> преузето 25. 3. 2018.
- *The Matrix Wiki*, IntRes: http://matrix.wikia.com/wiki/The_Merovingian преузето 25. 3. 2018.
- *The Matrix Wiki*, IntRes: <http://matrix.wikia.com/wiki/Persephone> преузето 25. 3. 2018.
- *Jorge Angel Livraga Rizzi Biography | Poet*: IntRes: https://www.poetrysoup.com/jorge_%C3%A1ngel_livraga_rizzi/biography преузето 27. 3. 2018.
- *Robert K. Johnston*, IntRes: <http://www.fuller.global/faculty/rjohnston/> преузето 29. 3. 2018.
- *The matrix mythology*, IntRes: <http://www.matrixmythology.com/#Morpheus> преузето 29. 3. 2018.
- B. James, *Exploring Historical and Religious Themes & Archetypal Symbolology*, IntRes: <http://www.matrixmythology.com/#rks> преузето 29. 3. 2018.