

## ***Kontinuiteti u građenju grada***

### ***Matriks – grad na elektronskoj ravni***

Arhitektonski fakultet Univerziteta u Beogradu 12. 2. 2011

[Prof. mr Petar Arsić](#) , [Ass. -prip. arh. Ivica Nikolić](#)

Student: Višnjic Vitomir 08/127

## ***Uvod***

Sa prvim većim razvojem tehnologije, stvara se svest o konstantnoj transformaciji sveta, grada prvenstveno. Od industrijske revolucije počinje trend ranih distopista da prezentuju budućnost punu smoga, pare i čelika. Sa razvojem tehnologije, paralelno se stvara svest o novim mogućnostima koje tehnologija nudi, kako za čist tehnološki napredak, tako i za mogućnost nastanka sveta koji predstavlja mračni alter ego postojećeg. Sa traumama koje su doneli svetski ratovi, takav osećaj se samo povećava. Nuklearna atmosfera hladnog rata nudi neispran izvor inspiracija armagedon-majstorima koji stvaraju svetove koji bude fascinaciju uz svu svoju morbidnost.

Od Metropolis-a Frica Langa, preko Blejdranera, film je nudio najbrži put do distopijskog sveta. U atmosferi konstantne eksplozije tehnologije, ideje su kipele. Velikani poput Filipa K. Dika stvaraju svetove na temeljima postojećeg, okrećući se budućnosti u kojoj nema mesta za prirodu. Taj trend doživljava svojevrsnu kulminaciju sa određene tačke gledišta u vidu serijala „Matrix“. On sam po sebi predstavlja simbiozu ideja „skrpljenih“ u jedan koktel koji preuzima filozofske, religiozne, tehnološke i arhitektonske koncepte i stvara jedan novi svet.

Cilj ovog teksta nije da se napiše esej o matriksu, već da se pruži uvid u poente koje on nosi. Da li je matriks realna mogućnost koju ovaj svet ima? Zatim, ovaj rad nije samo o matriksu. Drugi filmovi i mediji, ne manje vredni od njega, su se bavili sličnom tematikom, te ih ne možemo zanemariti.

Kakve veze Matriks ima sa tematikom predmeta? Potrebno je pokazati da su Matriks i drugi filmovi zapravo vizija grada koja se ne može projektovati na klasičan način, već jedino unutar hipotetičkog sveta kakav je stvoren.

Potrebno je izvući iz serijala od tri filma srž koja je na prvi pogled zagušena sa prevelikom količinom akcije i demonstrirati da ima svrhu. Potrebno je dokazati da to nije samo „film“, već umetničko delo sa poentom.

Treba istaći postojanje arhitektonskog aspekta, bez zagušenja od strane drugih, možda dominantnijih aspekata.

Takođe je bitno da se ne zanemare prethodnici Matriksa, kako filmski, tako i književni i stripski.

### ***Teoretske postavke***

#### 1. Faza – razmatranje problema.

Veliki broj ideja viđenih u matriksu su već obrađene u filmovima, ali je serijal doneo nešto novo, što mu je dalo pečat koji postavlja određena pitanja.

- *Šta je matriks?*
- *Prethodnici, uticaji, slične tematike*
- *Evolucija ideje i uobličavanje iste – grad (čovečanstvo) na elektronskoj ravni*
- *Kako se izboriti sa eksplozijom tehnologije i stagnacijom koja sledi? Paralele sa realnim svetom i onim unutar Matriksa. Kako se manifestuju i koju vrstu poruke daju?*

Šta je matriks? Matriks predstavlja konačni trijumf tehnologije nad čovečanstvom, obrtanje situacije u kom neorgansko gospodari nad organskim. Ljudi postaju baterije za napajanje „životne energije“ mašina. Matriks je simulirana realnost koja služi za održavanje polja ljudi u životu. Matriks je sačinjen kao složena kompjuterska građevina koja je sačinjena od bezbroj kompjuterskih programa koji funkcionišu kao živa bića u kontrastu sa ljudima. Iako je revolt mašina bio mnogo puta obrađen (setimo se samo Terminatora, ili knjiga Isaka Asimova), prvi put imamo ovakvu situaciju. Nositelj, dominantna vrsta više nije čovek, uloge su iz temelja preokrenute, čovek je sveden na bateriju, što je karakterističan simbolični čin braće Vakovski koji slične tonove provlače kroz ceo film.

Matriks je stvorio elektronski program, „Arhitekta“. Arhitekta je stvarao matriks više puta. Prvi je bio utopija, što su ljudi odbacili. Drugi je bio odraz ljudske istorije i kulture, što je ponovo odbačeno. Sa trećim se pojavio novi program, „Prorok“, koji je služio kao antiteza arhitekti. Programi su dijametralno suprotstavljeni, hladna logika mašina i nepostojani ljudski faktor. Svrha proroka nije da da ravnotežu, već neravnotežu. Ona je ta čiji postupci, između ostalog, dovode rušenja balansa unutar programa.

Do situacije u kojoj je matriks smešten došlo je kada su mašine u ranom 21om veku dostigle svesnost, i započele rat sa ljudima. U očaju nuklearnog rata, ljudi su pribegli krajnjim merama. Želeći da onemoguće napajanje mašina, nepovratno su stvorili omotač od crnih oblaka preko cele atmosfere, time odsekavši solarno napajanje, ali i osudivši na propast većinu živog sveta na zemlji. Posle toga, mašine su se, pobedivši u ratu, okrenule ka alternativnom obliku energije (ironije nikad ne fali), ljudima. Sakupljajući ljudsku bioenergiju priliko razvitka ljudi, napravili su nepregledna polja ljudi, koja su prava staništa ljudi na zemlji.

Okruženje koje je dato ljudima je ono iz 1999e godine, bez ikakvih razlika. Ljudi u realnom svetu žive na poljima u čaurama povezani direktno na matriks. U podzemnom gradu, Zionu, koji je zapravo džinovski cilindar četiri kilometra pod zemljom, žive „slobodni“ ljudi. Nepovezani na matriks, oni predstavljaju šačicu preživelih i oslobođenih ljudi na zemlji.

Kako je došlo do formiranja matriksa kao ideje? Postoji nekoliko filozofskih i naučnih misli koje se mogu direktno i indirektno povezati sa konceptom:

Platonova pećina je jedan od najranijih primera za koncept koji srećemo. Govori se o grupi ljudi koja život provodi zatočena u pećini, videvši samo zid naspram njih. Iza njih je vatra, a stvari koje se dešavaju iza vatre, te jedina realnost koju poznaju je ono što vide na zidu, i od toga prave sliku o svetu.

Čuang Ce, kineski filozof iz trećeg veka pre nove ere isto daje zanimljiv prikaz ideje:

*"Čovek u snu pije vino, a ujutru plače i kuka. Čovek plače u snu, ali ujutro veselo kreće u lov. Dok sanja ne zna da je to san. U snu pokušava da razjasni san. Tek kad se probudi, shvata da je sanjao. Tako i nakon velikog buđenja shvatamo da je ovo veliki san. Budale umišljaju da su budni i da znaju da li su kneževi ili čobani. U stvarnosti, međutim, i vi i ja smo san. Štaviše, i sama činjenica da vam ja govorim da sanjate, sama za sebe je san... Veliki mudrac sposoban da pronikne u tu tajnu teško da će se pojaviti na ovom svetu i za deset hiljada godina."*

*„San leptira“: "Jednom sam ja, Čuang Ce, sanjao da sam leptir. Lepršajući naokolo, srećan i veseo, radio sam šta mi se prohte. Ne bejah svestan da sam Čuang Ce. Odjednom, probudih se, i gle, ponovo bejah Čuang Ce. Sada ne znam jesam li čovek koji je sanjao da je leptir, ili leptir koji sanja da je čovek? Između čoveka i leptira mora postojati razlika! To je ono što se naziva preobražaj stvari."*

Rene Dekart, Filip K. Dik, Žan Bodrijar i drugi su moderniji i bliži uticaji. Celokupni žanr cyberpunk-a je temelj matriksa, na vizuelnoj ravni pre svega. Matriks je kompilacija žanra upakovana u filozofske ideje na način koji pre toga nije uspešno viđen. Tematikom se verovatno najozbiljnije bavio Vilijem Mičel, prvenstveno u delu „City of Bits“. U iscrpnom delu je data vizija koja na nekoliko nivoa prethodi matriksu, ali na mnogo koherentniji način nego što to film može da učini.

Isak Asimov je pionir veštačke inteligencije, i kao takav se mora spomenuti kao neizostavan činilac u formiranju velikog broja pretpostavki o pobuni tehnologije protiv čoveka. Vilijam Gibson, začetnik cyberpunk-a, sa Nilom Stivensonom, Brusom Sterlingom i nekolicinom drugih su definisali pravac i ideje vodilje ovog žanra. Bez njihovog rada, ne bismo govorili o Matriksu. Kreativni genij Filipa K. Dika je jedan od najvećih uticaja na polju naučne fantastike uopšte i cyberpunka kao pravca. Artur Klark je govorio o veštačkoj inteligenciji i bićima koja su se uzdigla na elektronski nivo – „i oni su nekada bili bića od krvi i mesa“ predstavivši ih kao jedini pravi način za dostizanje besmrtnosti.

Kako dolazi do scenarija u kome se matriks nalazi? Nesumnjivo je da tehnologija napreduje velikom brzinom. Pitanje jeste da li je moguće da tehnologija dođe do tačke kada mašina dostigne svest. Ono što je problematično je da skoro svaki put kada se takva ideja formira, mašine postanu agresivne, i okrenu se protiv svojih „gospodara“.

Da li je to posledica toga da su mašine jednostavno iskrivljene slike ljudskih bića, pa se shodno tome i ponašaju, ili je nešto složenije na delu? Čovek ima velike probleme da zamisli i stvori nešto što je novo i neobično u istinskom smislu, tj. Bez prethodnih uticaja. A ako stvara nešto što treba da postane novi dominantni oblik „života“, neizbežno je da će on biti pravljen po našoj slici. To nije neobično, već je sasvim prirodno sa ljudske tačke gledišta. Ne mogu se praviti veliki skokovi u evoluciji kako živih bića, tako i tehnoloških. Slobodno gledano, tehnološki napredak je samo deo ljudske evolucije koja je na ivici stagnacije. Ne ulazeći u složenu mehaniku evolutivne genetike, treba reći da je neizbežno da na globalnom nivou čovek stagnira kao organizam u evoluciji.

To nam govori da je čovek našao prostor za jedini napredak koji je trenutno sposoban da napravi, bez steza sopstvenog tela.

Veštačka inteligencija predstavlja potencijal za beg svesti iz zatvorenog prostora ljudskog tela i njegovih ograničenja, a ako se svest pomeri sa opipljivog nivoa, ona mora negde da se smesti.

Sa tim, došlo se do scenarija u kom je čovek sposoban da se, na ovaj ili onaj način, manifestuje na elektronsku ravan. Paralelnim razvojem tehnologije i gotovo eksponencijalnog rasta ljudske populacije pojavila su se pitanja koja su bila prilično neugodna. Gde ćemo svi da stanemo? Kako ćemo svi da stanemo? Radikalna rešenja variraju, ali je najkreativniji ventil našao svoj oblik u umetnosti. Od toliko već spominjanog Metropolis, nastaje taj tmurni pogled na budućnost, koji u opštem beznađu poprima svoj oblik sve jasnije i jasnije, dok ne kulminira sa skoro potpunim nestankom ljudi sa lica zemlje.

Usred cele te pomame o neizbežnoj propasti čovečanstva, pitanja koja su ipak ozbiljna i realna su našla ljude koji su pokušali na njih da odgovore. Vilijem Mičel je temu odveo najdalje. Uzevši u obzir činjenicu da je knjiga napisana pre onoga što je internet danas, delo je prilično poodmaklo u svojim idejama. Mičel govori o postepenoj virtualizaciji grada kao neminovnom procesu, mada je prečesto u određenoj meri obuzet plemenitim aspektima te revolucije, zaboravljajući probleme koje ta virtualizacija nosi.

Pogledajte internet. Većina sadržaja informacija na internetu se može definisati kao đubre. A opet, internet je trenutno najbliži model na kome bi hipotetički elektronski grad mogao da se izgradi. Na neki način, internet jeste paralela sveta i njegovo elektronsko ogledalo. Sredina puna informacija, mržnje, zabave, đubreta, kriminala, seksa i *ljudi*. Bilo kakvo utopističko rešenje pada u vodu kada se pogleda na kakvom temelju mora da se gradi.

Stoga, svako ozbiljnije bavljenje tematikom elektronskog grada se neizbežno stavlja u kontekst distopijskog sivila. Potpuno je nerealno očekivati idilično okruženje u kome će se sve što je loše u realnom svetu pročititi pri prenošenju na elektronsku ravan. Matriks govori o tome i o tom razmišljanju. Prvi program je to i bio. Ljudi su ga odbacili, budući da nije mogao da funkcioniše. Isto tako, previše ekstremna distopija je donosila iste posledice. Stoga, jedino realno rešenje je da elektronski grad bude simulacija postojećeg stanja. Mora biti prilagođen čoveku, a budući da je čovek jedno veoma kompleksno biće, taj proces će se vrlo teško desiti u bilo koje skorije vreme, ako je verovati većini „eksperata“ na tom polju.

Matriks ne preskače taj dugotrajni proces evolucije tehnologije, već ga posredstvom svesnih mašina ubrzava. Matriks iz korena menja situaciju, premostivši ljudski faktor, budući da je nestalan, nepouzdan, pristrasan – ljudski. Daje kontrolu nad svetom jedinom kompetentnom kontroloru, mašini. Čovek je korisnik na najosnovnijem nivou, bez svoje svesti, slepo ispunjavajući svoju svrhu.

I većina je zadovoljna, nesvesna svog istinskog bitisanja. Da li je to osnovni rizik prenosa svesti na nivo van fizičkog? Ima li moralne dileme ako ne primećujemo razliku? Još jedan lajt-motiv dela koja se bave virtuelnom realnošću. Moralna pouka je da ne smemo da se otuđimo od opipljivog sveta, tehnologija nas pretvara u čaure čiji je jedini prozor kroz ekran kompjutera ili receptore nekog robota. Filmovi poput „Surogata“ daju previše pojednostavljen problem. Svedeni na najosnovniji nivo, strah od interneta i gubitka kontrole nad ljudima, maše poentu. Razlozi zbog kojih misao o elektronskom boravištu ljudske rase:

### **1. Ponestaje nam mesta.**

Previše ljudi koje moramo negde smestiti. Naravno, to je daleka budućnost. Ima još puno mesta na ovoj planeti koja mogu da se eksploatišu da bi se naselili ljudi. Nećemo se (u većem broju) mrdati sa ove planete još neko vreme, i to je činjenica. Doći će trenutak kada mesta više neće biti.

### **2. Planeta nas i ne podnosi baš najbolje.**

Uništavamo svoj dom. Ne može se očekivati kompletna globalna ekspanzija ljudske vrste preko zemlje a da zemlja nastavi da funkcioniše. Ukoliko želimo da imamo bilo kakav dom, nešto mora da se preuzme, a pretvaranje zemlje u džinovski mravinjak neće doneti željeni rezultat.

### **3. Elektronska ravan je jedina otvorena za ekspanziju čoveka.**

Nijedno okruženje ne toleriše čoveka poput elektronskog. Ili barem tako smatramo. U svakom slučaju, jedino ravan virtuelnog sveta ima gotovo neograničen potencijal u svom samom začetku. Čovek fizički evolutivno nije odmakao najmanje trideset hiljada godina, a u rasponu od nekoliko stotina razvija tehnologiju brzinom koju niko ne može da predvidi.

Na kraju, postavlja se pitanje na koji način će čovek da pobegne u istinsku silikonsku dolinu? Da li je sposoban da se na miran način, postepeno preseli na elektronsku ravan? Verovatno da. Ali, spisak problema i rizika ne može stati na papir. Da li se tu sakrivaju sebični porivi ljudi, koji bi konačno dobili priliku da direktno manipulišu tom novom stvarnošću? Motivi poput najosnovnijih ličnih koristi, neograničenih mogućnosti, privlačno-pipavih tema poput besmrtnosti iskaču na svakom koraku diskusije o virtuelnoj realnosti. Matriks je sve to eliminisao iskoristivši, bukvalno, Deus ex machina. Mašine su te koje bez bilo kog drugog motiva sem svoje egzistencije stvaraju elektronsko čovečanstvo, eliminisavši tako iz jednačine ljudski faktor. Čovek živi u neznanju, mašine imaju svoje bitisanje, ljudi, dokazavši se nedorasli izazovu, žive priključeni na mrežu.

Zapravo, to je možda jedini verovatan scenario. Ljudsko biće ima potrebu za nepristrasnim administratorom kakvog bi prosečne ljudska religija želela, a Matriks to i nudi.



## Literatura

### City of Bits

**Space, Place, and the Infobahn**

by William J. Mitchell

[http://mitpress.mit.edu/e-books/City\\_of\\_Bits/copyright.html](http://mitpress.mit.edu/e-books/City_of_Bits/copyright.html)

<http://vfte.cyberpunk.co.uk>

<http://www.matrix-architekt.de/wachowskis/leben.shtml>

<http://www.philipkdick.com/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Matrix](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix)