

# Matrix og den gnostiske myte

Af Geert Hallbäck.

Filmen *Matrix* blev skrevet og instrueret af brødrene Andy og Larry Wachowski, der ikke tidligere havde gjort sig bemærkede med film på et stort budget. Den blev en kultfilm nærmest fra dag ét, da den blev udsendt i 1999. Hurtigt opstod en veritabel *Matrix*-eksegese på Internettet. Det var dog ikke alle, der tog filmen til sig; men det er netop forudsætningen for at blive en kultfilm.

Betegnelsen bruges om film, som en afgrænset gruppe mennesker ser igen og igen og altid kan vende tilbage til. Filmen har ramt et eller andet i dem og er blevet en del af deres liv. Det drejer sig altid om en begrænset gruppe mennesker, ikke en organiseret menighed, men et slags skjult broderskab. Andre mennesker kan ikke forstå fascinationen, men ser noget meget mere banalt. Sådan er det også med *Matrix*. For nogle er den en slags åbenbaring, der rummer dybe eksistentielle hemmeligheder og en kommentar til hele vores kultur. For andre er den bare en triviell actionfilm med en alt for lang og forskruet dialog.

Jeg vil for så vidt give skeptikerne ret i, at det er en regulær actionfilm med helte og skurke og uden den store ironi derimellem. Men der tales umanerligt meget af en actionfilm at være. Og det er dette spil mellem den pragmatiske handling og den kognitive dialog, der udgør fascinationen – samt selvfølgelig den helt særegne visuelle stil: den grønne farve, de sorte dragter, det rå, nedslidte univers.

## Filmen

Det er altså en actionfilm. Den handler om farlige missioner ind i fjendens verden, om trusler og forfølgelser, kampe og flugter – vi er både i jordens indre og oppe på tagene. Visuelt lever den i høj grad af de kolossalt energiske kamp- og flugtscener, der er koreograferede af Kung-Fu-specialisten Yuen Wo Ping, der også koreograferede Ang Lees *Tiger på Spring, Drage i Skjul*. Og det er ikke tilfældigt, at det er Kung-Fu-kampteknikken, filmen dyrker, for ifølge Kung-Fu-selvfor-

ståelsen er det ydre mesterskab en afspejling af den indre mentale overlegenhed og beherskelse.

Der er imidlertid det særlige ved *Matrix* som actionfilm, at drivkraften bag handlingerne ikke blot er den sædvanlige moralske konflikt mellem de onde og de gode (om end anløbne, for ellers kan de jo ikke hamle op med de onde). Konflikten i *Matrix* er primært en kognitiv konflikt, en konflikt om selvforståelse og om sandheden som befrielse fra illusionernes slaveri. Det er naturligvis derfor, de taler så meget. *Matrix* er noget så mærkeligt som en kognitiv actionfilm.

Filmens action foregår i en fremtidig verden. *Matrix* er altså også en science-fiction film. Science-fiction er en særlig udgave af 'det fantastiske', hvor det menneskelige og det umenneskelige blandes – i science-fiction i form af mutanter og androider og cyborgs, og hvad vi ellers har af kombinationer i dette tegneserieagtige univers. I *Matrix* er 'agenterne' sådanne umenneskeligt menneskelige figurer; men også vores helte har umenneskelige træk i deres evne til at svæve og flyve og på anden vis manipulere med The Matrix' virtuelle virkelighed. Science-fiction-genren fremskriver nogle udvalgte træk fra den aktuelle verden og sier alle andre fra. På denne måde fremtræder en mere entydig verden, der fungerer som en advarsel til den aktuelle. De udvalgte træk er teknologiske og sociale, og genren lever af en blanding af tekno-fascination og social paranoia. Samfundet bliver ondt og ensidigt i fremtiden; men det sker i kraft af en teknologi, vi ikke kan lade være med at beundre eller tiltrækkes af.

I *Matrix* er det computerteknologien, der leverer tiltrækningskraften; hele filmen baserer sig på den fantasi, at der er en simuleret verden inde i computeren, som man både kan være bange for og ønske sig at blive suget ind i. Det er dette interface mellem min mentale verden og computerens virtuelle verden, der definerer hele *Matrix*' univers. Handlingen foregår ind og ud af computerens simulerede verden. (Det sker for resten via fastnet-telefoner; det skulle vi måske lige tænke over, inden vi helt afskaffer dem!)

Endelig vil jeg pege på, at *Matrix* er en postmoderne film på den måde, at det er en 'citafilm'. Der er talrige referencer til andre film, såvel som til tegneserier, postmoderen filosofi (Baudrillard) og forskellige religioner – utvivlsomt mange flere end jeg kan genkende.

Man kan nævne i flæng alle superheltene med deres huseren hen over storbyens tage: Spiderman, Daredevil og først og fremmest Batman, hvis dystre nattemning – krydret med de tårnhøje, faldefærdige 1920'er-bygninger og den silende regn fra *Blade Runner* – hviler over scenerne i filmens start, og hvor Trinity er klædt som en anden Catwoman. Men den indledende flugt over tagene, hvor de tunge politifolk har svært ved at følge med, er også en hilsen til Hitchcocks *Vertigo*. Agenterne er *Men in Black*, der oser af Kennedy-æraens konspirationstemning. Og da Trinity frister Neo under tekno-festen, er det med løftet om, at sandheden er *out there*, der som bekendt er mottoet for *X-files*. Underjordsfartøjet Nebukadnesar er en blanding af kaptajn Nemos undervandsbåd og Tusindårsfalken; og herfra *beames* personerne ind og ud af The Matrix, som var de med i *Star Trek*. Da Neo og agent Smith har deres *showdown* på den nedlagte Metrostation fotografers de lavt i bæltehøjde med Neo tæt i forgrunden, som vi kender det fra *High Noon* og utallige spaghetti-westerns.

Alle disse referencer signalerer, at vi – brdr. Wachowski – er fuldstændig klar over, at vi laver film. Vi indskriver os i filmens intertekst; den verden, vores film handler om, er filmens verden. Vi laver en metafilm, der handler om virtual reality – og film er jo netop virtual reality; det er underbevidsthedens dystre byer og mytologier, vi ser på lærredet.

## Plottet

Jeg går ud fra, at de fleste af læserne har set *Matrix*. Men jeg vil kort genopfriske filmens handling. Hovedpersonen er edb-programmøren Thomas Anderson, der lever et dobbeltliv som hackeren Neo. Han kontaktes af Trinity og Morpheus, der også er berømte hackere, men jages af agenterne med Smith i spidsen. Morpheus bringer ham ud af The Matrix, der er en altomfattende computersimuleret verden, som skal holde menneskene passive, mens de i realiteten tappes for energi af de kunstig intelligens-maskiner, der har erobret verden.

Morpheus tror, at Neo er *the One*, en messiansk figur, der skal befri menneskene fra The Matrix. Efter træning i særligt designede simulator-programmer, hvor Neo afslører usædvanlige evner, går de ind i The Matrix for at opsøge Oraklet, der imidlertid ikke utvetydigt be-

kræfter, at Neo er the One (men det må han selvfølgelig være, for anagrammet Neo/One er jo overtydeligt). Til gengæld siger hun, at Neo vil komme til at vælge mellem at redde Morpheus eller sig selv. Morpheus bliver nemlig forrådt af et af besætningsmedlemmerne på Nebukadnesar, som han tidligere har befriet: Cypher. Morpheus tages til fange af agenterne, der vil have ham til at røbe adgangskoden til Zion, oprørernes by i jordens indre. Neo og Trinity beslutter at befri Morpheus, hvilket lykkes, men Neo må blive tilbage i The Matrix og tage kampen op med agent Smith.

Det hele ender på samme hotel, hvor filmen begyndte med Trinitys flugt. Neo bliver skudt og dør. Men Trinity ved, at Neo er the One; for Oraklet har fortalt hende, at hun vil blive forelsket i the One, og hun elsker Neo. Hun kalder ham tilbage fra døden med sit kys; og Neo kan nu trænge ind i agent Smiths krop og sprænge ham indefra. I filmens slutglimt ser vi ham flyve bort – en Supermand er født.

Med henblik på en analyse af plottet må man skelne mellem to niveauer: handlingens *kollektive* og dens *individuelle* niveau. På ét plan handler filmen om kampen mellem maskinerne og menneskene. Himlen blev ødelagt under en tidligere krig mellem mennesker og maskiner, og dermed blev adgangen til solens energi spærret. Men maskinerne udnytter i stedet mennesker som kilde til den nødvendige energi. Mennesker bliver 'dyrket' som energiproducerende afgrøder, der anbringes i en slags kuvøser, hvorfra der tappes energi, mens deres bevidsthed er koblet til The Matrix, sådan at de tror, de lever det liv, vi kender fra vores egen virkelighed. Men fra Zion udkæmpes et oprør mod The Matrix, der vil befri menneskene fra deres slaveri og samtidig befri dem fra deres – måske velgørende – illusionsverden. Vores besætning ombord på Nebukadnesar er en af kampgrupperne i dette oprør.

På et andet plan handler filmen imidlertid om Neo, hans genfødsel og hans genopstandelse. Først 'fødes' han ud af fangenskabet i kuvøsen og bliver til et frit og kompetent menneske ombord på Nebukadnesar. Og til sidst forvandles han gennem døden fra Neo til the One. Det er de to forvandlinger, der er omdrejningspunkterne i personen Neos historie; det er også dem, der er bærende i filmens plot, mens

den kollektive handling er den forudsatte, overgribende fortælling. Neos historie handler om hans identitetskonflikt: Er han the One eller er han det ikke? Er det blot Morpheus' ønskeprojektion? Eller har han en skæbne, selv om han afviser tanken om en skæbne, der berøver ham muligheden for selv at bestemme over sit liv?

Jeg har engang leget med den tanke, at der grundlæggende kun er tre typer af fortællinger i verden. Den ene handler om *krigen*. Det er den kollektive historie om kampen mellem kosmos og kaos, som vi kender den lige fra religionernes skabelsesmyter over fortællingerne om krigen mellem barbari og civilisation til kriminalfilmernes kamp mellem forbrydelsens og politiets verden. Den anden fortælling handler om *kærligheden*. Det er komediernes historie om de unge elskende, der får hinanden trods forældregenerationens modstand; historien om generationernes rette fornyelse og reproduktion, som betyder hele verdens genfødsel – kulminerende i det hellige bryllup, *hieros gamos*, hvor frugtbarheden fornyes. Den tredje fortælling handler om *døden*. Det er historierne om individets konfrontation med sin egen død og overvindelsen af døden – hvad enten det er myternes genopstandne guder eller de eksistentielle fortællinger om personens accept af egen dødelighed som forudsætning for at leve et sandt liv.

Man genfinder to af disse grundfortællinger i *Matrix*: Fortællingen om Krigen og fortællingen om Døden. Derimod er der ikke plads til fortællingen om Kærlighed; Trinitys kærlighed til Neo angår ikke frugtbarhed og reproduktion, men hans overvindelse af døden – svarende til hendes temmelig androgyne kvindefigur. Den overgribende, kollektive fortælling handler om krigen mellem kaos og kosmos, mellem maskinernes orden og menneskenes frihed. Bemærk, at kaos ikke primært er konflikt og uorden, og kosmos ikke nødvendigvis er harmoni og orden. I den gamle mesopotamiske skabelsesmyte reagerer kaos-uhvret Tiamat på menneskenes dans og larm (jf. den orgiastiske dans i Zion i den anden *Matrix*-film). Kaos er kontrol, grænser og faste regler, mens kosmos derimod er det uberegnelige, ikke-kontrollerede: »En ny verden, hvor alt er muligt«, som Neo siger til allersidst i filmen.

I denne krig har Neo imidlertid en afgørende rolle, fordi han kan ændre The Matrix indefra, hævder Morpheus. Derfor er Morpheus på jagt efter Neo, og det samme er agent Smith. Morpheus og Smith er



antagonisterne på fortællingens overordnede plan: Morpheus har adgangen til Zion og dermed til Zions destruktion, som agent Smith er på jagt efter. Og begge jager de Neo, fordi han har magten til at destruere (eller i hvert fald forvandle) The Matrix. Personen Cypher er Neos antagonist. Han var blevet befriet fra The Matrix af Morpheus før befrielsen af Neo; men han oplever, at Neo bliver favoriseret af både Morpheus og Trinity, som han selv har været forelsket i. Bl.a. derfor forråder han Morpheus til agent Smith; men også fordi han er træt af realiteternes verden og længes tilbage til illusionen: »Ignorance is bliss«, som han siger til Smith! Dermed bliver Cypher skyld i den situation, hvor Neo må vælge mellem sit eget liv og Morpheus'.

Neos historie handler om døden. Det får han at vide af Oraklet. Sådan som Oraklet fungerer i den første *Matrix*-film er hun en refleksion af personernes selvforståelse. Buddha-barnet, der venter på at komme ind til Oraklet ligesom Neo, bøjrer en ske ved tankens kraft – fordi den ikke er der, men er en refleksion af forestillingen om en ske. Det opfatter jeg som en kommentar til Neos møde med Oraklet. »Kend dig selv« står der over døren, ligesom i Delfi, og hun lader personerne spejle deres egen selvforståelse. Neo *er* ikke the One – han venter på noget, siger hun. Flere gange understreges over for Neo, at hans identitet ligger i de valg, han træffer: Hans arbejdsgiver stiller ham over for et valg, det samme gør agent Smith, og det samme gør Morpheus og Oraklet. Og da han *har* valgt – nemlig at redde Morpheus, siger denne: »Der er forskel på at kende vejen og at vælge vejen«. Det er jo elementær eksistentialisme, og det *er* Neos identitet: Ved at vælge vejen bliver han the One.

Den vej, han vælger, er døden. Derved opfylder han – paradoksalt – både Morpheus' og Trinitys selvspejlinger i Oraklet. For Morpheus bliver han befrieren, for Trinity kærligheden. Trinity er jokeren i spillet – den, der ikke passer i strukturens skema. Hun er både Morpheus' forlængede arm og Neos overvindelse af døden. Jeg opfatter hende som en figur for selve troen på, at Neo er the One – og denne tro bevæger sig fra Morpheus over til Neo, i det øjeblik han beslutter at tage tilbage til The Matrix for at befri Morpheus. Hun er formidleren for Neo; hun er med andre ord Helligånden.

Narratologisk kan man endelig sige, at fortællingen rummer to successive kontrakt- og kompetence-scener. Den første kontrakt indgår Neo med Morpheus, da han vælger at følge ham; og hans optræning i simulatorerne repræsenterer hans erhvervelse af kompetence. Den anden kontrakt indgår han med Oraklet (eller med sig selv?), og han demonstrerer sin kompetence i befrielsen af Morpheus og erhverver den ultimative kompetence gennem sin død. Derimod omfatter fortællingen ikke selve performancen, den centrale transformation i fortælleforløbet; vi ser ikke det endelige opgør med *The Matrix*. Det stilles blot i udsigt.

### »Den hvide kanin«

Den ovenstående analyse af plottet i *Matrix* skulle gerne klargøre nogle af strukturerne på handlingsforløbets egne præmisser. Men filmen signalerer klart, at dette kun er en overflade, der skjuler en større mening. Filmen vil allegoriseres! Og det er her *Matrix*-eksegesen sætter ind.

Det ene signal er overtydeligt. »Følg den hvide kanin«, skriver Trinity på Neos computer. Og Morpheus taler om »Alice i kaninens hul«, første gang Neo møder ham. Lidt senere rører Neo ved et spejl, der bliver flydende og klæber til ham. Det er klart nok Lewis Carrolls to berømte bøger *Alice i Eventyrland* og *Bag Spejlet*, der bruges som metafor – både i filmens dialog og i dens dialog med publikum. Filmen tager os med ned i underbevidsthedens hul, for det er naturligvis sådan, man skal forstå brugen af Lewis Carroll. Eventyrlandet er den ubevidste barneverden hos en pige, der er gammel nok til at vække en voksen mands erotiske drømme.

Forstået på den måde handler filmen om forholdet mellem bevidsthedens kontrollerede verden, *The Matrix*, og det ubevidstes oprørske verden, der rummer den egentlige virkelighed. Så er filmen et såkaldt psykodrama, en fremstilling af en indre psykisk konflikt, et 'handlingsforløb', der udspiller sig inde i hovedet på en person. En sådan fortolkning er ret oplagt. Neo føler et ubehag ved bevidsthedens kontrol – han har et problem med autoriteter, som hans arbejdsgiver siger. Så åbner han sit sind for den skjulte virkelighed, der netop ikke afspejler sig på overfladen, men i kloakkerne (!) under byen. Og han

gennemgår en ny fødsel, hvor han befries fra navlestrengen til bevidsthedens maskinverden og skylles ud gennem en symbolsk livmoder ned i den ubevidste virkeligheds livgivende søle.

Den proces, der skal gøre Neo til the One svarer til den jungianske individuationsproces. Han skal realisere den arketype, Jung kalder Selvet. Det sker gennem en integrering af psykens forskellige muligheder, gennem en åbning af Jeget for de fortrængte skyggesider – den dystre Batman'ske natteverden, der fortætter sig i det isolerede fartøj, hvor fortrængt seksualitet, jalousi og længsel blander sig med troen på fremtiden og det frigjorte liv. Neo er plaget af tvivl, mindreværdsfølelse og orienteringsbesvær, men det hører alt sammen med. Forudsætningen for at blive et Selv er at påtage sig alle disse sider af psyken – ligesom at påtage sig og acceptere dødeligheden. Når processen er gennemført, lever man stadig i bevidsthedens verden; men man lever uden at være en slave af den, man kan gå ind i dens robot-eksistens og sprænge den indefra. Man er blevet et livskompetent menneske.

Jeg tror, at handlingen i *Matrix* lader sig forstå som et sådant jungiansk psykodrama. Det har udtalelser fra Wachowski-brødrene også sandsynliggjort. Men filmen lægger et andet og større spor ud. Det sker ikke mindst gennem navnene. Neo og the One er messianske betegnelser; Trinity betyder Treenigheden, selv om jeg ovenfor indsnævrede hendes rolle til Helligåndens; og Cypher er en allusion til Lucifer. Også Nebukadnesar er som bekendt et bibelsk navn – det vender jeg tilbage til om lidt. Mens Morpheus og Oraklet er græske figurer. Alle disse navne peger på en mytologisk allegori skjult i *Matrix*.

### **Den gnostiske myte**

Det er indlysende, at Neo er en messiansk figur. Han er opfyldelsen af profetierne; han er den, der skal gøre alting nyt (*neo*). Derfor har det været nærliggende at opfatte ham som en Kristus-figur. Men han klarer godt nok problemerne på en mere macho-agtig og bevæbnet måde end den ikke-volds Kristus, vi kender fra evangelierne. Men *hvis* han skal opfattes som en Kristus-allegori, bør vi lægge mærke til det, Morpheus siger, da han har afsløret hele sandheden om The Matrix for Neo: »Der var en mand inde i The Matrix, der kunne ændre den efter sin vilje. Han var den, der befriede de første af os og lærte os om kri-



gen. Da han døde, forudsagde Oraklet hans genkomst og en ende på krigen og vort folks frihed.« I givet fald er Neo altså den *genkomne* Kristus; han er Apokalypsens Kristus, og det forklarer jo i nogen grad hans krigeriske adfærd.

Der er imidlertid flere andre ting, der ikke rigtig passer til en Kristus-tolkning. Det mytologiske univers, som *Matrix* minder mest om, er det gnostiske. Også gnostikerne mente, at den almindelige jordiske virkelighed er et slaveri og et bedrag, et fængsel for ånden, der skyldes skabergudens manipulation og vores uvidenhed. Befrielsen og frelsen kommer derfor gennem viden, gennem indsigten i verdens virkelige beskaffenhed – deraf navnet *gnosis*, der betyder erkendelse og indsigt. Denne befrielse sker takket være en ukendt, åndelig Gud, der er skaberguden overlegen. Han sender en Messias, der bringer viden. Men det kan jo ikke være Neo, for han mangler viden og får viden!

I scenen under tekno-festen, hvor Neo første gang møder Trinity, lokker hun ham ved at pege på hans uvidenhed: »Du søger svar – spørgsmålet driver dig: Hvad er The Matrix?« Hun gør ham bevidst om hans ikke-viden og vækker dermed hans begær efter viden. Hvor er det, vi kender den scene fra? Det er fra samtalen mellem slangen og Eva i syndefaldsberetningen. Trinity spiller slangens rolle; hun lokker Neo til erkendelsens syndefald. Og her skal vi lige have med, at en udbredt gnostisk forståelse af syndefaldet er, at det var en befrielse. Slangen opfattes som en agent for den gode Gud imod skabergudens onde Gud; den viser menneskene hen til befrielsen gennem kundskab, som fører ud i realiteternes verden. På den måde er Neo snarere den nye Adam end den nye Kristus; han er den nye Adam, der skal fuldende syndefaldet, så det ikke blot giver viden ligesom Gud, men giver kunnen ligesom Gud!

*Matrix* fortæller en gnostisk myte. Det tror jeg er en uomgængelig fortolkning. Men samtidig vender filmen op og ned på det gnostiske univers. I gnosticismen er den onde verden den fysiske verden, mens *gnosis* befrier til den sande, åndelige verden. Men i *Matrix* er den onde verden den mentale verden, den simulerede computerverden – altså den åndelige verden. Mens den sande verden er den fysiske realitet uden for The Matrix. Her befrier viden *fra* den åndelige verden. *Matrix* er den gnostiske myte vendt på hovedet. Den er en materialistisk

tidsalders udgave af den gnostiske myte. Sandheden befrier *til* den fysiske realitet *fra* den illusoriske bevidsthed.

Men nu er *Matrix* jo en film. Dvs. den er rent mental, den er ikke det mindste fysisk. Den udspiller sig i vores fantasiers verden, som alle filmens referencer netop gør opmærksom på. Og måske skal vi lige lægge mærke til, at filmens supermanipulator hedder Morpheus, og at hans fartøj hedder Nebukadnesar. Morpheus er drømmenes gud i den græske mytologi; ham, der viser os alle skikkelserne, der alene er syner (*morphai*). Og Nebukadnesar – ja, det er jo navnet på den babylonske konge, der ødelagde Jerusalem. Jeg tror imidlertid ikke, at der skal antydes en trussel mod Zion fra den kant. Det er imidlertid også navnet på den konge, der i Daniels Bog har drømme om sit riges undergang, som kun Daniel kan tyde. Det kunne jo tyde på, at Nebukadnesar skal forstås som et 'drømmeskib', og at modstanden mod *The Matrix* mere er en drøm end den realitetens udpost, som Morpheus fortæller Neo. Så er vi på vej tilbage i det jungianske psykodrama. Hvis vi da ikke er på vej tilbage i biografen, så Nebukadnesar bliver en allegori på filmen selv. Og hermed entrer vi den dekonstruktive fortolkning.

### **Dekonstruktion**

Dekonstruktion er betegnelsen på en 'læse-stil', som den franske filosof Derrida har praktiseret over for filosofiske tekster. Der er hverken tale om konstruktion af en ny filosofisk tankebygning eller en destruktiv nedbrydning af forgængernes konstruktioner, men om en læsning, der søger de sprækker og revner i konstruktionerne, som afslører tankebygningens indre modsigelser – som vel at mærke ikke er tankefejl, men selve tankebygningens forudsætning. Derrida søger at vise, hvordan de basale dikotomier såsom ydre/indre, ånd/materie, liv/død, tale/skrift går i opløsning, idet det ydre er virksomt i det indre, materien i ånden, døden i livet, skriften i talen osv. Denne filosofiske 'læse-stil' blev overtaget af en række postmoderne amerikanske litteraturfortolkere med Paul de Man i spidsen. De forstår dekonstruktionen som en læsning af de modgående bevægelser i teksterne selv, hvor teksterne vidner om en skjult viden om sig selv som tekster. Som Paul de Man sagde: »Dekonstruktion er ikke noget, man gør med tekster; det er noget, man kan iagttage i tekster.«

Med dekonstruktionen er det gået, som det gik med psykoanalysen. Oprindeligt blev psykoanalysen i litterær sammenhæng brugt til at analysere de ubevidste forudsætninger, der symptomalt røber sig i teksten. Men da forfatterne lærte psykoanalysen at kende, indarbejdede de dens indsigter bevidst i de litterære værker. På samme måde er det gået med dekonstruktionen. Postmoderne forfattere og filmskabere er begyndt at indarbejde dekonstruktive mekanismer bevidst i deres værker. Det er utvivlsomt tilfældet med *Matrix*, der netop opererer med en række basale dikotomier, først og fremmest drøm/virkelighed og liv/død.

»Har du nogen sinde oplevet, at du ikke vidste, om du drømte eller var vågen?«, spørger Neo en ven, der kommer for at købe en forbudt disc i filmens begyndelse. »Ja, det hedder meskalin«, svarer venen. Eller måske er det rigtige svar: »Ja, det hedder film«. I *Matrix*-filmens verden er den umiddelbart genkendelige virkelighed en ondsindet illusion, der skal få menneskene til at finde sig i deres kuvøselignende tilstand som energikilder for maskinerne. Heroverfor står den virkelige, underjordiske virkelighed ombord på Nebukadnesar. Men hvis Nebukadnesar er et 'drømmeskib', så er det altså filmens umiddelbart genkendelige virkelighed, der *er* virkelig. Betyder det, at kuvøse-tilstanden er en løgn? Tja – det kunne jo være sandheden om den virkelige virkelighed på et andet plan, som kun drømmen giver adgang til. Eller som filmens *Dreamworld* giver adgang til. Hvis vi kun tror, at vi lever i den virkelige virkelighed, forstår vi ikke, i hvor høj grad vi også lever i og af de mytologiske verdener, som er grundstoffet i vores fantasier, længsler og fobier.

*Matrix* dekonstruerer på den måde vores klare skelnen mellem virkelighed og drøm/fiktion. Og vi kan aldrig endegyldigt pege på, hvilken verden der er den virkelig virkelige, for de henviser til stadighed til hinanden, de er hinandens bestandige supplement.

*Matrix* bygger imidlertid selv på en mytologisk formidling mellem liv og død, hvor der ikke synes at være noget dekonstruktivt forbehold. Neo genfødes ud af *The Matrix* og ind i 'virkeligheden'. Men han må dø, for at kunne leve igen i *The Matrix*. Livet forudsætter en overvindelse af døden. I den temmelig patetiske telefonsamtale til sidst, som

i fortællingens verden må være en advarsel til agenterne, men som i filmens verden bliver en appel til os tilskuere, siger Neo: »Jeg kender ikke fremtiden. Jeg kom ikke for at fortælle, hvordan det ender, men hvordan det begyndte. For at vise menneskene det, I ikke ønsker, de må se: En verden uden jer, uden regler, kontrol, grænser, en ny verden, hvor alt er muligt«.

En verden uden regler, kontrol og grænser. Det er livet og kosmos i filmens univers. Og den er mulig, når døden bliver overvundet af kærligheden. Men når kærligheden bliver placeret i den sammenhæng, kan den ikke blive reproduktiv. Det er en absurd tanke at forestille sig, at Neo og Trinity får børn. For den kærlighed, man får børn af, er netop på dødens og generationernes vilkår. Og det er den historie, der mangler i *Matrix*. Det er imidlertid den historie, den almindelige menneskelige virkelighed konstrueres af. Mennesker lever ikke i en overvindelse af døden, men i en udskydelse af døden. Det er begrænsningen i *Matrix*' dekonstruerende mytologi. Når det kommer til liv/død dikotomien fortæller den, hvordan drømmen er virksom i vores virkelighed; men den fortæller ikke, hvordan vores virkelighed er virksom i drømmen. Måske fik *Matrix* alligevel ikke dekonstrueret den gnostiske myte.

Artiklen er baseret på to foredrag om *Matrix*; dels i Colloquium, der er en diskussionsforening for studenter, dels i Cinemateket. Artiklen forholder sig alene til den første *Matrix*-film. Selv om Wachowski-brødrene hævder, at de skrev hele trilogien på forhånd, fremtræder de to efterfølgende film efter min vurdering både fortællemæssigt og filmisk som betydeligt ringere end den første film.

# Jacob Dahls færøske postiller

*Af Jákup Reinert Hansen*

## **Kirkesprogets fader**

Når færøsk kirkeliv har sit eget særpræg, skyldes det i høj grad 'messefalds-' eller 'degnegudstjenesten'. Lørdagsavisernes gudstjenestelister fortæller, at præsterne en gennemsnitssøndag holder 20 gudstjenester. De afslører derimod ikke, at der i dobbelt så mange kirker – praktisk talt alle de andre – også vil være gudstjeneste, men uden præst. Der er selvfølgelig ingen sakramentforvaltning; men der ringes, spilles og synges, og degnen læser fra kordøren dagens kollekt og perikoper samt en prædiken af en postil. Denne ordning er bevidnet allerede i topografiske Færø-beskrivelser fra 1600-tallet, og foruden at gøre lægfolket myndigt og sikre en regelmæssig kirkegang har den også betydet, at de store, teologiske bevægelser og strømninger har givet udslag selv på disse fjerne øer.

Da den nationale bevægelse sent i 1800-tallet begynder at stille krav om, at det officielle danske sprog bl.a. i kirken skal afløses af folkets færøske modersmål, nævner den derfor også degnegudstjenesten i sit program. I 1930-erne har kirkesproget endelig fået de nødvendige redskaber, en autoriseret oversættelse af Det nye Testamente, ritual- og alterbog samt et fornødent antal salmer, så der kan holdes fuldstændig gudstjeneste på færøsk. Omtrent samtidig udkommer også den første færøske prædikensamling til kirkebrug. Bag det meste af dette står en enkelt person, øernes provst Jacob Dahl (1878-1944).

Dahl har selv vurderet, at hans tilværelse er faldet i en brydningstid, som det færøske samfund aldrig har set magen til. Historikere og etnologer taler om, at færingen ændrer sig fra at være bonde til fisker. Selvom Dahl omtales som købmandssøn, var det nu småt med købmandskaben i hans barndom i bygden Vágur. Faderen stod ganske vist i sin forretning, men familien måtte stort set ernære sig på traditionel vis ved landbrug og lidt kystfiskeri. Det var dog forretningen, der efterhånden gav økonomisk basis for anskaffelse af skibe til fiskeri ved Islands kyster og dermed følgende klipfiskeproduktion og -eksport. Han er altså