

Telegram:@mbooks90

ما هي الماتريكس؟

ميشيل حنا

(1)

## الماتريكس

«هل حلمت من قبل يا «نيو» حلما، وكنت واثقا جدا من أنه حقيقة؟ ماذا إذا لم يكن بمقدورك أن تستيقظ من ذلك الحلم؟ كيف تعرف الفرق بين عالم الحلم والعالم الحقيقي؟».

لفيلم الماتريكس الكثير من المهوسين في كل أنحاء العالم. بمجرد ظهور الفيلم أصبح له تأثير عالمي، حتى على مستوى اللغة التي أضاف لها عددا من المصطلحات التي لم تكن موجودة قبلا.

كانت قصة الفيلم فتحا غير مسبوق، تجمع بين الخيال العلمي، والثقافة التحتية للهاكرز، وعالم الإنترنت، وستايل أفلام الأكشن الخاصة بهونج كونج، وفن الأنيميشن الياباني، وقصص "الساير بانك"، كل هذا مُجَمَّل بأفكار فلسفية ودينية وميثولوجية. يعتبر الكثير من النقاد هذا الفيلم واحدا من أفضل أفلام الخيال العلمي في التاريخ.

انتقلت الكثير من مصطلحات الفيلم بعد ذلك إلى لغة الحديث اليومية، فمثلا عندما يقال إن شخصا ما يستطيع أن يرى عبر الماتريكس، فهذا يعني أنه يستطيع أن يفهم الأمور على حقيقتها.

ولأن الفيلم صنع عالما خاصا به، شديد التشابك والتعقيد، وتفرع إلى سلسلة من الأفلام السينمائية وفيلم كارتوني وعدة ألعاب فيديو ومجموعة كبيرة من القصص المصورة، فإنه بالتأكيد يمثل موضوعا يستحق الكتابة عنه.



## الفيلم

صدر الفيلم في ٣١ مارس ١٩٩٩، وقد كتبه وأخرجه الأخوان آندي ولاري واتشوسكي (1). قام كيانو ريفز بدور نيو، وكاري آن موس بدور ترينيتي، ولورنس فيشبورن بدور مورفيوس. جمع فيلم الماتريكس ١٧١ مليون دولار من الولايات المتحدة، و٤٦٣ مليون دولار عالميا. وقد أدى نجاح الفيلم إلى الحصول على التمويل اللازم لإنتاج الجزأين التاليين The Matrix Reloaded و The Matrix Revolutions. استغرق الأمر من الأخوين (2) عدة سنوات وعشرات من السيناريوهات الممزقة للوصول إلى النسخة الحالية من القصة. حصل الفيلم على أربع جوائز أوسكار، هي أفضل مونتاج، وأفضل صوت، وأفضل مؤثرات بصرية خاصة، وأفضل مؤثرات صوتية.

غير الفيلم إلى الأبد من طريقة صنع أفلام الأكشن في هوليوود، وأعاد الاعتبار إلى منتجي أفلام هونج كونج القتالية، والذين زاد عليهم الطلب جدا من المنتجين الذين يريدون صنع

مشاهد قتالية أكثر احترافية على طريقة الماتريكس، وقد اقتبست العديد من الأفلام منه التقنية الشهيرة المعروفة بزمن الرصاصة.

### عن المؤلفين

لاري واتشوسكي (١٩٦٥) وأندي واتشوسكي (١٩٦٧) هما مؤلفان ومنتجان ومخرجان أمريكيان. بدأ مسيرتهما من النجاح في عالم السينما مع سيناريو فيلم Assassins عام 1995، ثم دخلا عالم الإخراج مع فيلم Bound عام 1996. ثم كان الدور على The Matrix عام 1999، والذي أدى نجاحه إلى وضعهما في مكانة أخرى.

توالى مشاريع الأخوين بعد ذلك: الجزءين التاليين من الماتريكس (2003)، ثم V for Vendetta عام 2005، والذي كان آخر نجاحاتهم السينمائية على المستوى التجاري، تلا ذلك أفلام Speed Racer عام 2008 و Cloud Atlas عام 2012، و Jupiter Ascending عام 2015، وكلها حققت إخفاقات في شباك التذاكر، لكن برغم ذلك فلكل فيلم منها

قاعدة كبيرة من المعجبين.

منذ 2003 أخذت الشائعات تنتشر حول تحوّل لاري الجنسي، وبعد إجراء عدة عمليات، اكتمل الأمر في 2008 ليتحول لاري إلى لانا، وصار الأخوان يعرفان بآندي ولانا واتشوسكي. عام 2016 أُعلن أن آندي أيضا أجرى عمليات تحوّل جنسي، وأن اسمه صار ليلي، وهكذا أصبحتا تعرفان بالأختين لانا ويلي واتشوسكي.

### فتح من المؤثرات الخاصة

ابتكر الأخوان واتشوسكي عددا من المؤثرات البصرية غير المسبوقة من أجل الفيلم، منها تأثير زمن الرصاصة Bullet time. حيث نرى المشهد يتجمد والكاميرا تدور حوله من جميع الاتجاهات، وأحيانا تستمر الحركة في المشهد بينما تدور الكاميرا. تم استخدام هذا التأثير فيما بعد في العديد من الأفلام والإعلانات التجارية، كما استخدمه المطرب هشام عباس في كليب أغنية (حبيبي فينه) المصور في الهند.

أبسط وسيلة لتنفيذ هذا التأثير هي إحاطة الممثل أو الهدف

بمجموعة مكونة من ثلاثين كاميرا من جميع الجهات. في اللحظة التي ستتجمد فيها الحركة يتم تشغيل كل الكاميرات في وقت واحد. بعد ذلك يتم عرض الصور بطريقة متتابعة لخلق تأثير الدوران حول الممثل.



في فيلم الماتريكس استخدمت تقنيات أكثر احترافا بكثير، فالمشهد لا يدور فقط حول صورة ثابتة، وإنما يتحرك الممثلون أيضا بالحركة البطيئة أثناء دوران الكاميرا، مثل المشهد الشهير الذي يتبادل فيه نيو والعميل سميث إطلاق الرصاص، ولتنفيذ هذا التأثير تم توزيع عدد كبير من الكاميرات حول المشهد. لا تعمل هذه الكاميرات في وقت واحد وإنما بطريقة متتالية وفقا

لجدول زمني معين، وبعد أن يتم تصوير المشهد. يتم إدخال الصور إلى برنامج كمبيوتر لنخلق التابع الذي سيظهر الممثل وكأنه يتحرك بالحركة البطيئة. يمكن للمخرج بعد ذلك أن يزيد من سرعة الحركة أو يقللها. في البداية يكون نتاج الصور خشنا جدا، فيأتي دور المرحلة التي يكون فيها الكمبيوتر هو البطل، حيث يقوم الفنيون بتنقية الصور، وإضافة العديد من اللمسات الفنية التي تجعل الحركة سلسلة، بالإضافة إلى (بناء) المكان الذي تدور فيه الأحداث بواسطة برامج التصميم ثلاثي الأبعاد.

### القصة

توماس أندرسون هو مبرمج كمبيوتر يعمل صباحا في إحدى شركات الكمبيوتر الكبيرة، ومساء يعيش حياة سرية كههاكر باسم نيو. تؤدي سلسلة من الأحداث غير العادية إلى لقائه مع جماعة سرية تعمل تحت قيادة شخص يدعى مورفيوس. يعرض مورفيوس على نيو الفرصة لأن يريه حقيقة الماتريكس التي تدور حولها الشائعات. يقبل نيو ويتم سجنه من عالم الماتريكس إلى العالم الحقيقي، ليعرف أننا لسنا عام 1999 كما يبدو، لكننا في وقت ما غير معلوم وإن كان يرجح أنه العام 2199، والبشر



في حالة حرب ضد الماكينات الذكية.

ينقد مورفيوس نيو لأنه يؤمن أن نيو هو المخلص المنتظر الذي سينقذ البشرية وينهي الحرب، وذلك وفقا لنبوءة العرافة.

يقابل نيو العرافة التي تخبره ببعض الكلمات الغامضة عن المستقبل، وفي طريق العودة يتم أسر مورفيوس (نتيجة لخيانة سايفر) ويتم تعذيبه بواسطة العملاء للحصول على معلومات عن زيون، آخر مدينة للبشر في العالم الحقيقي.

يقوم نيو بالاشتراك مع ترينيتي بعملية لإنقاذ مورفيوس وينجح في ذلك، ويحارب العميل سميث ثم يموت متأثرا بطلقات الرصاص، لكنه يعود إلى الحياة عندما تمنح ترينيتي قبلة لجسده الراقد في عالم الواقع، فيقوم لهزم سميث ويمسحه من الماتريكس. في نهاية الفيلم يوجه نيو رسالة إلى البشر عن طريق الهاتف ثم يقفز طائرا إلى السماء.

بعد قليل سنرى إلام ترمز كل هذه الأحداث.

ما هي الماتريكس؟

ليس العالم الذي نعيش فيه هو العالم الحقيقي، لكنه عالم متخيل من صنع برنامج كمبيوتر هائل يدعى الماتريكس. معنى هذا أن كل ما نراه ونحسه ونشمه ونتذوقه ليس سوى أثر عمل البرنامج على عقولنا، بينما توجد أجسادنا الحقيقية داخل مستعمرات هائلة للإعاشة الصناعية تسيطر عليها الآلات. تستمد الآلات طاقة تشغيلها من حرارة أجساد البشر، مما يعني أن البشر قد تحولوا إلى مجرد بطاريات!

يعيش البشر داخل العالم المتخيل، بينما يعزى كل أحاسيسهم إلى تأثير البرنامج على أجهزتهم العصبية. مثلا إذا أكلت تفاحة وشعرت بطعمها، فمعنى ذلك أن البرنامج قد نقل إلى الخلايا العصبية الخاصة بالتذوق في جسدك طعم التفاح المخزن مسبقا في البرنامج وهكذا، ذلك لأن كل ما نشعر به ينتج عن المعلومات التي تعطى إلى جهازنا العصبي الحسي. الوفاة داخل العالم غير الواقعي للماتريكس يؤدي إلى وفاة حقيقية في عالم الواقع، ذلك أن الصدمة العصبية الناجمة عن هذا الأمر في العالم الخيالي تؤدي إلى موت حقيقي.

ما قبل الماتريكس

قبل هذه الأحداث كانت الحرب بين البشر والآلات ذات الذكاء الاصطناعي قد احتدمت، وقد قام البشر بحجب أشعة الشمس عن الآلات، بالسعي إلى تكوين كميات هائلة من الدخان، لتحرمها من مصدر الطاقة، فكان أن لجأت الآلات إلى الحصول على الطاقة من أجساد البشر بالطريقة السابقة (للحصول على شرح تفصيلي لأحداث الحرب بين البشر والآلات وأحداث ما قبل الماتريكس يمكن مشاهدة الفيلم الكارتوني The Animatrix أو قراءة الفصل الخامس).

تم صنع الماتريكس وإدماج عقول البشر في هذا العالم المتخيل للحفاظ عليهم أحياء بينما تقوم المولدات باستخلاص الطاقة الحرارية منهم ومنحها للآلات. من يتوفى من البشر داخل الماتريكس يتم تحويله إلى سائل عضوي لتغذية أجساد باقي البشر داخل الماتريكس!

هذا هو ما يقوله الفيلم بطريقة مباشرة، لكن تحت السطح هناك ما هو أكثر بكثير، كما سنرى في الفصل التالي.

(2)

## قصة تحت القصة

“يمكنني فقط أن أريك الباب. أنت الذي يجب أن تسير عبره”.

تحت قصة الماتريكس، بكل تعقيداتها العلمية والفلسفية وأفكارها وتساؤلاتها حول الوجود، فإن الفيلم أيضا يحكي قصة حياة المسيح -وفقا للعقيدة المسيحية- بطريقة خفية تحت القصة الأصلية.

يمثل نيو شخصية المسيح، نيو تعني الجديد وإذا تغيرت أماكن الحروف فإنها تعني الواحد One التي تشير أيضا إلى المخلص أو المنتظر. اسم نيو الآخر أندرسون يعني ابن الإنسان وهو أيضا من ألقاب المسيح. يتضمن الفيلم إشارات إلى الأحداث الأساسية في حياة المسيح منذ ولادته العذرية (خروج نيو من مستعمرة الماتريكس / لاحظ أيضا أن نيو شأنه شأن باقي البشر قد استزرع لا جنسيا داخل المستعمرة) حتى صعوده إلى

السموات (قفزة نيو إلى السماء في نهاية الفيلم). سنستعرض في السطور التالية بعض التماثلات بين القصتين، مع ملاحظة أن هذه التماثلات أكثر من هذا بكثير في الفيلم، بل إن هناك مجموعة من الكتب التي تستعرض هذا الأمر بالتفصيل.

• بعد خروج نيو من الأنبوب الذي كان جسده الحقيقي محبوسا به (وهو مغطى بسائل شبيه بالسائل الأمينوسي الذي يحيط بالطفل في الرحم)، يسقط في حوض ماء، وهذا الأمر يرمز إلى المعمودية أو الميلاد الجديد.

• خيانة سايفر للمجموعة يماثلها خيانة يهوذا. لاحظ أن سايفر تعني صفر، كما أنها قريبة صوتيا من لوسيفر التي تعني الشيطان.

• مات المسيح على الصليب ثم قام بعد ثلاثة أيام. مات نيو برصاص العميل سميث ثم قام بعد قبلة ترينيتي، لم يستطع صانعو الفيلم التعبير عن فترة الثلاثة أيام زمنيا، فعبروا عنها برقم الغرفة التي مات فيها نيو والتي كانت تحمل الرقم ٣٠٣.

• يترك المسيح رسالته للعالم ممثلة في الإنجيل، والبشر لهم إرادة حرة فيمكنهم أن يقبلوها أو لا. يتكرر نفس المفهوم في

نهاية فيلم الماتريكس في المشهد الذي يتحدث فيه نيو إلى البشر من كابينة الهاتف، ويترك لهم رسالته ودعوته للاستيقاظ، والتي يمكن أن يقبلوها أو لا.

• يمثل ركاب السفينة «نبوخذ نصر» ورفاق مورفيوس تلاميذ المسيح. لاحظ أن بينهم أخوين - كما كان بين تلاميذ المسيح إخوة- رغم أن عالم الماتريكس لا يمكن أن يكون به إخوة نظرا لأن البشر يستزرعون ولا يولدون. اسم السفينة نفسه يشير إلى الملك «نبوخذ نصر» (في سفر دانيال) والذي كان يعاني من أحلام مزعجة. لاحظ توافق هذا مع عالم الماتريكس الذي هو عالم أحلام في الأساس.

• كان يوحنا المعمدان يمهّد الطريق لدعوة المسيح قبل قدومه. مورفيوس أيضا يمهّد الطريق لنيو قبل قدومه (مورفيوس هو إله الأحلام عند الإغريق).

• تدور الفكرة الأساسية حول «الاستيقاظ» أو «الانتشال» من الماتريكس إلى عالم الواقع، وهي تماثل فكرة الخلاص (من الخطيئة) في المسيحية والانتقال إلى عالم سماوي أفضل.

## خطأ علمي

ليس من الصحيح أن البشر يمكن استخدامهم كمصدر للطاقة، ذلك أن البشر والكائنات الحية الأخرى ليست مصدرا للطاقة وإنما كائنات مستهلكة للطاقة، ولا يمكن الحصول على طاقة منها إلا بحرقها كمادة عضوية. إلا أن محبي الماتريكس يقولون بأن قوانيننا الثرمو - ديناميكية خاطئة بالتأكيد، لأنها قوانين توهمنا بها الماتريكس، بينما قوانين العالم الحقيقي مختلفة (!). ويقول بعضهم إن الآلات ربما تستخدم مجموعة أمخاخ البشر بشبكاتها العصبية المعقدة كمبيوتر عصبي هائل الحجم.

أكثر من مستوى للتفسير



تتميز سلسلة الأفلام بالتعقيد الشديد من ناحية المعاني المخبئة في المشاهد، هناك مئات من صفحات الإنترنت التي تحاول فك طلاسم هذه الرموز، فكل كلمة وكل رقم يظهر على الشاشة يشير إلى شيء ما. فحتى أرقام السيارات التي تظهر في الفيلم تشير إلى أرقام آيات من الإنجيل تتفق والأحداث! ويحتوي الفيلم على كثير من المفاهيم الدينية البوذية والطاوية والهندوسية والمسيحية، وعلى مفاهيم مثل التنوير والنيرفانا والميلاد الثاني. من المفاهيم الهندوسية في الفيلم مفهوم الصراع بين الإرادة الحرة والقدر، ومفهوم «المايا» و«الكارما»، وكثير من الأفكار حول طبيعة الوجود. وهناك دراسات أكاديمية تحاول إثبات أن الفيلم ليس سوى تشریح ماركسي للمجتمع: فكما يقول ماركس إن الطبقة العاملة تمثل الوقود الذي يعمل على زيادة ثراء مستعبدتهم، ففي الماتريكس يمثل الإنسان بطارية تمدّ الماكينات التي تستعبده بالطاقة، عند ماركس يقوم المتمردون والثوار بتوعية العمال بحقوقهم وإشعال شرارة الثورة لتصحيح الأوضاع، كذلك يفعل نيو ومورفيوس والمجموعة المتمردة على الآلات. ويرى بعض الشيوعيين أن نيو يمثل الزعيم الشيوعي



الشهير لينين!

يمتليء الفيلم أيضا بأفكار مذهب الوجودية، من خلال التركيز على (الاختيار) و(تعرف الإنسان على نفسه). يظهر أيضا التأثير بالوجودية في تأكيد نيو على أنه لا يخضع لقواعد وقوانين الماتريكس وقواعد السببية، وتبدو الماكينات هنا كرمز للمنطق والسببية.

يمكن تفسير الفيلم على عدة أوجه بعيدا عن موضوع الحرب بين الإنسان والآلة، مثلا يمكن اعتبار الفيلم كتحذير من تغلغل الإنترنت في حياتنا. يطلق على الإنترنت أحيانا الواقع الافتراضي Virtual Reality، ونحن قد صرنا نقضي أوقاتا على الإنترنت أكثر من التي نقضيها في العالم الحقيقي ويزداد اعتمادنا عليها يوما بعد يوم، ما الذي يمكن أن يحدث إذا امتدت الإنترنت وسيطرت على حياتنا وصارت هي واقعنا الوحيد؟

يبدو الأخوان واتشوسكي متأثرين كثيرا برواية أليس في بلاد العجائب لكارل لويس، فعندما كان يتم تحديد موقع جسد نيو ليستطيعوا انتشاله من عالم الماتريكس، ينظر نيو بجانبه ليرى أن

سطح المرآة الفضي يتموج، يلمسه ليرى أنه قابل للاختراق، ثم تحيط به المرآة لتخرقه - أو يخرقها. لقد عبر نيو المرآة إلى عالم آخر، تماما كما فعلت أليس. هناك أيضا الجزء الذي يُطلب فيه منه أن يتبع الأرنب الأبيض، ومثلها يقول له مورفيوس إنه سيريه إلى أي مدى يصل عمق بحر الأرنب. مع عدة إشارات إلى أرض العجائب في مواضع مختلفة. ومثلها تذهب أليس إلى أرض العجائب بينما هي نائمة في الواقع، فكذلك يعيش نيو في الماتريكس بينما جسده نائم في أرض الواقع. أيضا لغة الحوار المراوغة التي تحمل أكثر من معنى مشابهة أيضا للغة قصة أليس.

وبعيدا عن عالم أليس، يمكن أيضا اعتبار القصة إحدى قصص (الأرض بعد الكارثة)، ويمكن اعتبارها إحدى قصص السايبر بانك (التي تهتم بدراسة تأثير عالم الكمبيوتر والشبكات على البشر والحياة الاجتماعية)، بالإضافة إلى كونها قصة خيال علمي راق.

لعل أيضا فكرة الماتريكس مستمدة من أفكار ديكارت. كان ديكارت يشك في كل شيء، ولا يثق في المعرفة الآتية عن

طريق العقل (على أساس أنه قد يكون هناك شيطان يخدعنا طوال الوقت ويغيّر من معارفنا المنطقية!)، ولا المعرفة الآتية عن طريق الحواس لأن الحواس تخدع (مثلا إذا رأيت ظلا في جوّ ضبابيّ فإنه قد يكون رجلا وقد يكون حجرا مما يعني أنه لا يمكن الاعتماد على الحواس). ظل ديكارت يشكّ حتى توصل إلى حقيقة أنه لا يستطيع الشكّ في كونه يشكّ، ومادام يشكّ إذن فهو موجود! كان ديكارت يتخيّل أنه إذا صنع شخص آلة -أو توصل إلى طريقة- يمكن بها السيطرة على الحواس فإنه سيوحي لنا بما نريد، ودائما ما كان يشك في كون أجسامنا موجودة في مكان آخر بينما نحن نتلقى معلومات خاطئة عن طريق الحواس توهمنا بالعالم الذي نراه بينما هو غير موجود.

كانت هذه هي فكرة الماتريكس.



أتى الجزآن التاليان من الفيلم ليقلبا المفاهيم الفلسفية للفيلم  
الأول رأساً على عقب، وليشهدا مزيداً من التطوير على مستوى  
القصة وعلى المستوى التقني والإبهار البصري. كما سنرى بعد  
قليل.

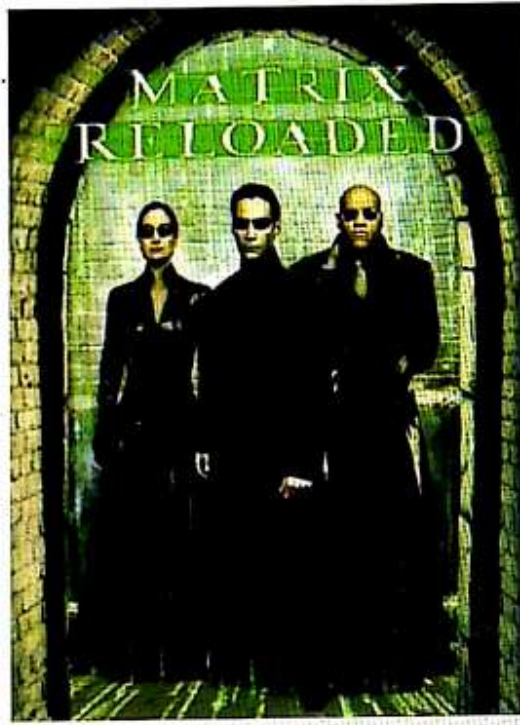
(3)

## إعادة التحميل

“الاختيار، المشكلة هي الاختيار”.

صوّر الفيلم الثاني بعنوان The Matrix Reloaded في استوديوهات فوكس في أستراليا، عدا مشهد المطاردة الذي صوّر في إحدى المناطق العسكرية بكاليفورنيا (حيث تم بناء طريق سريع بطول ميل ونصف خصيصاً من أجل الفيلم). جمع الفيلم ٢٨١ مليون دولار في أمريكا، و٧٣٩ مليون دولار عالمياً.

تفوق هذا الجزء على الفيلم الأول من الناحية التقنية ومن ناحية جودة المؤثرات البصرية. يرى بعض النقاد أن هذا الجزء أكثر تعقيداً من سابقه من ناحية القصة، بينما يرى البعض الآخر أن هذا الجزء قد نحنا ناحية الأكشن أكثر من الاهتمام بالحبكة وأنه ليس بوجه الفيلم الأول.



## أزمة رقابية

تم منع الفيلم في مصر، وقد كان نص بيان اللجنة الرقابية كالتالي: «تري اللجنة أن الفيلم على رغم التقنية الفنية المتميزة ودرجة الإبهار العالية، إلا أنه يتناول بشكل واضح قضايا متعلقة بالخلق والوجود وهي أمور مرتبطة بالأديان السماوية الثلاثة التي نجلها ونؤمن بها جميعاً، من قبيل ذلك النقاش في قضية الخالق والمخلوق وبحث أصل الخلق وقضايا الجبر والاختيار وغير ذلك من قضايا دينية أثارت في أزمنة سابقة أزمات وتوترات حادة، كما أن الفيلم في بنيته الكلية يحفل بمشاهد عنف كثيرة وطويلة تتجاوز كل حد في وقت نسعى فيه إلى مقاومة ظواهر

العنف بجميع أنواعه وأشكاله حرصاً على التناغم الاجتماعي،  
وتأكيد مفاهيم السلام الداخلي والخارجي. وحيث إن عرض  
مثل هذا الفيلم قد يثير اضطراباً يضر بالسلام الاجتماعي،  
إضافة إلى ترسيخ مفهوم ثقافة العنف، فإن اللجنة ترى منع  
عرض الفيلم».

بالإضافة إلى هذه الأسباب المعلنة، فقد أدى وجود مدينة  
في الفيلم باسم زيون تسعى الماكينات إلى تدميرها إلى إثارة  
حساسيات لدى الرقابة التي استنتجت أنها تشير إلى الصهيونية.  
بعد أشهر شاهدت لجنة أخرى الفيلم وأجازته رقيباً ليعرض  
في دور السينما، لكن بعد أن شاهده الجميع على اسطوانات  
الكمبيوتر!

### الحبكة

تصل إلى نيوبي معلومات تقول إن هناك نحو ٢٥٠ ألف  
حارس (آلة قتالية تابعة للماكينات) يحفرون للوصول إلى مدينة  
زيون - آخر معقل للبشر - وسيصلون إليها في خلال ٧٢ ساعة.  
يقوم القائد العسكري لوك بطلب كل السفن التابعة للبشر

بطاقتها، ومن ضمنهم نيو ومورفيوس وترينيتي الذين يطلب منهم العودة للحرب ضد الحراس / الماكينات. لكن مورفيوس يؤمن أن هذا ليس الطريق الصحيح لإيقاف تقدم الآلات، ويأمل في أن يلتقي نيو بالعرافة لتحقيق النبوءة. تصل رسالة من العرافة فتذهب السفينة نحو نصر بنيو للالتقاء بها.

يلتقي نيو بالعرافة وتدور محادثة غامضة شبيهة بمحادثتهما السابقة، وفيها تكشف العرافة أنها هي نفسها برنامج كمبيوتر، وتقول إن كل شيء في الماتريكس ليس كما يبدو، وأن هناك برامج أخرى في الماتريكس واعية بنفسها بخلاف العملاء، لكل منها دور معين في المنظومة، وأن عليه أن يصل إلى المصدر  
.The Source

لكي يصل إلى المصدر على نيو أن يجد صانع المفاتيح، وهو أيضا برنامج مثله في ذلك مثل العرافة والعملاء، لكن صانع المفاتيح موجود تحت الأسر في مكان من أقدم أماكن الماتريكس.

يظهر العميل سميث مرة أخرى وقد اكتسب القدرة على نسخ



نفسه (مثله في ذلك مثل فيروسات الكمبيوتر) عن طريق لمس أي شخص، ويصرح لنيو بأنهما أصبحا مرتبطين معا بشكل ما، وأنه لم يعد عميلا بعد، كما أصبح حرا - مثل نيو- من بعض قواعد الماتريكس.

بعد مواجهة مع مئات النسخ من سميث، يذهب نيو وترينيتي ومورفيوس لإنقاذ صانع المفاتيح، وتدور مطاردة سيارات غير عادية (بلغت مدتها على الشاشة 15 دقيقة واشتركت فيها 50 سيارة).



بعد أن تمت عملية الإنقاذ، يشرح صانع المفاتيح كيفية الوصول إلى المصدر: "هناك مبنى. داخل هذا المبنى هناك طابق حيث لا يستطيع أي مصعد أن يصعد ولا أية سلا لم أن تصل.

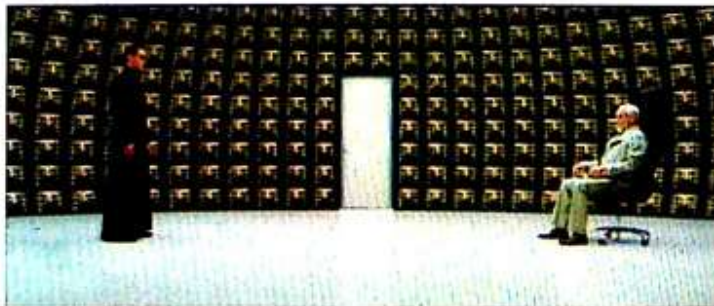
هذا الطابق مليء بالأبواب. هذه الأبواب تفضي إلى أماكن عديدة، أماكن خفية، لكن بابا واحدا فقط هو المطلوب. باب واحد يفضي إلى المصدر”.

للوصول إلى المبنى فإنه يجب إيقاف عمل جهاز الإنذار، وإيقاف الجهاز يجب قطع الكهرباء عن المدينة كلها، وعندها يمكن الدخول إلى المصدر لمدة 314 ثانية (3)، لكن المختار فقط هو الذي سيستطيع الدخول.

### اللقاء مع الصانع

ينجح نيو في الدخول إلى المصدر. يفتح الباب ويدلف إلى حجرة واسعة جدرانها مغطاة بشاشات تليفزيونية تعرض صورته، وفي الغرفة يجلس المهندس المعماري، الذي يصف نفسه بصانع الماتريكس.

يسأل نيو: “لماذا أنا هنا؟”.



يتحول الأمر إلى حوار معقد حول الرياضيات العليا في جزء هو أصعب أجزاء الفيلم، حيث يخبر المهندس المعماري نيو بأنه "قيمة رياضية انحرافية" طالما حاول أن يحدفها من برنامج الماتريكس، وطالما فشل في ذلك، لكنه نجح في "التحكم" فيه، وهذا التحكم هو الذي قاد نيو إلى هنا. يقول نيو بأنه لم يجب هكذا عن السؤال، فيظهر شبح ابتسامة على وجه المهندس لأن نيو كان أسرع من الآخرين، وهنا تعرض الشاشات المختلفة ردود فعل أولئك "الآخرين" من نسخ نيو السابقة. يصرح المهندس بأن الماتريكس أقدم مما يعرف، وأن هذه هي النسخة السادسة من الماتريكس، وعلى هذا فإن نيو الحالي هو النسخة السادسة من تلك القيمة المنحرفة على تظهر على شكل المنتظر أو The One. يقول المهندس أن المشكلة دائما كانت الاختيار. كانت النسخة الأولى من الماتريكس كاملة ومثالية، إلا أن البشر رفضوا أن يقبلوا العيش في عالم مثالي، وعلى هذا فقد فشلت النسخة الأولى من الماتريكس. كان البشر بحاجة إلى عالم غير مثالي ليتمكنوا من الحياة.

الاختيار

وظيفة المختار هي العودة إلى المصدر، وذلك ليندمج معه ويعيد تحميل البرنامج الأساسي. يؤدي ذلك إلى دمار زيون لكن إلى إنقاذ باقي البشر المتصلين بالماتريكس، ومهمته الأخيرة هي أن يختار من الماتريكس ٢٣ فردا (هل يرمز الرقم إلى عدد أزواج كروموسومات الإنسان؟) ١٦ أنثى و ٧ ذكور ليعيدوا بناء زيون. إذا لم يقم نيو بهذا فإن الماتريكس ستتهار ويموت معها بلايين من البشر المتصلين بها عصبيا والذين تعتمد حياتهم عليها، وبهذا ينقرض الجنس البشري.

نيو الحالي مختلف عن نسخه السابقة، فبينما تم تصميم المنتظر بحيث يكون اهتمامه وولائه للجنس البشري، فإن نيو الحالي لديه أيضا حبه لترينيتي التي كانت تموت وبجاجة إليه. هناك باب يؤدي إلى المصدر وإنقاذ الجنس البشري، وباب آخر يؤدي إلى الماتريكس وترينيتي. «المشكلة هي الاختيار».

وبعكس المنطق، فإن نيو يختار إنقاذ ترينيتي.



يعود نيو إلى الماتريكس وينقذ ترينيتي ويستخرج كود الرصاصة من جسدها معيدا إياها إلى الحياة. وفي السفينة نبوخذنصر في عالم الواقع، تتعرض السفينة لهجوم من الحراس لا يمكن إيقافه بالجهاز الكهرومغناطيسي الخاص بذلك. يقول نيو - وهو في جسده الحقيقي - إنه يشعر بشيء ما مختلف، إنه «يشعر» بوجود الحراس، ويستطيع بالفعل إيقافهم كما يوقف الرصاص في عالم الماتريكس، لقد صعدت قوى نيو إلى المستوى التالي، لكنه يفقد الوعي على الفور.

(4)

## ثورات الماتريكس

“كل ما له بداية له نهاية”.

صدر الفيلم الثالث بفارق ستة أشهر عن الأول، وصدر في نفس الوقت في ستين دولة حول العالم.

سمر سريعا على حبكة الفيلم. المفروض أن هذا الجزء سيقدم نهاية الصراع كما يبدو من شعاره (كل ما له بداية له نهاية). بعد أن فشل نيو في أداء الدور المنوط به كمخلص أو منتظر (بعدم دخوله إلى المصدر لإعادة تحميل الماتريكس والحفاظ على حياة البشر المتصلين بها)، فإن عليه الآن أن يكافح كإنسان.

نيو الآن محبوس في محطة قطار في مكان ما بين الماتريكس والمصدر (يشير هذا المكان إلى «الليمبو» وهو مكان في العقيدة الكاثوليكية تذهب إليه الأرواح التي لا تستحق الجحيم كما أنها لا تستطيع العبور للجنة). يساهم مورفيوس وترينيتي في تحرير نيو، الذي يذهب للقاء العرافة فتخبره أن قوى المنتظر تمتد إلى ما

وراء عالم الماتريكس، ذلك أن قواه مرتبطة بالمصدر الذي هو أساس الماتريكس. سميث هو المضاد الكامل لنيو، وقواه تتعاضد باستمرار هو الآخر حيث أن قواه أصبحت أيضا تمتد إلى المصدر (الذي يوجد الهاردوير الخاص به في العالم الحقيقي).



بعد مغادرة نيو يسيطر سميث على العرافة التي تمنحه قواها باستسلام.

تنتقل الأحداث إلى العالم الحقيقي، حيث تهاجم إحدى نسخ سميث نيو وتصيبه بالعمى، إلا أن نيو يظل قادرا على الرؤية من

خلال ارتباطه بالمصدر.

تقود رؤى نيو إياه إلى مدينة الماكينات نفسها، مصدر المصدر. بينما تدور رحى الحرب في زيون بين البشر والحراس. تموت ترينيتي أثناء الرحلة، ويحذر نيو الماكينات من قوى سميث المتعاضمة، والذي نسخ نفسه إلى كل فرد في الماتريكس، وأصبح خارج سيطرة الماكينات، وسيسيطر على المصدر قريبا. يعرض نيو أن يوقف سميث عند حده مقابل إيقاف الهجوم على زيون. تعطي الماكينات نيو اتصالا بالماتريكس لتحدث المواجهة بينه وبين سميث، بعد معركة طويلة يسمح نيو لسميث بإيحاء من العرافة التي بداخل سميث أن ينسخ نفسه إليه، وحيث أن نيو وسميث معادلتان متضادتان فإنهما يفنيان بعضهما لأن المحصلة تكون صفرا، وفي تفسير آخر فإنه على إثر دخول سميث جسد نيو ترسل الماكينات دفقة من الطاقة من خلال جسد الأخير لتقضي على سميث ويعود السلام إلى الماتريكس، كما تتوقف الحرب على زيون.





## المهندس المعماري والعرافة

المهندس المعماري هو أكثر الشخصيات إثارة للجدل في الجزء الثاني، بسبب ما قيل من أنه يشير إلى الخالق. المهندس المعماري هو رجل أبيض عجوز ووسيم له ذقن بيضاء، ويبدو هذا الشكل متفقاً جداً مع التصور المسيحي التقليدي لشكل الله، كما أنه شبيه جداً بالمحلل النفسي الشهير سيجموند فرويد.

المهندس هو البرنامج المضاد والمعاكس لبرنامج العرافة (لاحظ التضاد بين ثنائية رجل أبيض / امرأة سوداء)، فالمهندس يهدف دائماً إلى وزن المعادلة، بينما تهدف العرافة إلى إبقائها التوازن، وينتج عن هذين الأمرين المتضادين حالة من التعادل تحافظ على وجود كل من البشر والماكينات.

وظيفة معادلات عدم الاتزان الخاصة بالعرافة وضعت عن قصد بطريقة تجعل ظهور المختار The One أمراً حتمياً،

وتؤدي أيضا إلى ظهور بعض الأفراد الذين يرفضون الماتريكس ويتمردون عليها. تؤمن العرافة بأنه على البشر والماكينات أن يصلوا إلى المستقبل سويا، ولهذا فإن إضافتها للماتريكس لا تمثل فقط في الوصول بها إلى حالة من التوازن، وإنما تمنح البشر الفرصة لتغيير مصيرهم المحتوم دوريا من خلال زيارة المعادلة الشاذة/ المختار/ نيو للمهندس المعماري.

هناك عاملان اختلفا في هذه النسخة من الماتريكس عن النسخ السابقة: جب نيو لترينيتي، والتهديد المتعظم للعميل سميث الذي اكتسب نشاطا فيروسيا، والذي أصبح لا يهدد نظام الماتريكس فقط، وإنما يهدد مدينة الماكينات نفسها. كسر هذان العاملان دورة الموت والحياة التي تمر بها الماتريكس دوريا.

ينجح نيو في التوسط للسلام بين الإنسان والآلة مقابل أن يخلصهم من العميل سميث عن طريق السماح له بأن (يستوعبه)، فتستطيع الماكينات أن تحدد كود سميث الفيروسي وتحذفه، وبالتالي تحافظ على كل من الماتريكس والبشر المتصلين بها.

## لعبة خطيرة

في المشهد الأخير يقول المهندس المعماري للعرافة: «لقد لعبت لعبة خطيرة جدا»، تردّ العرافة: «التغيير دائما هكذا».

ما هي اللعبة التي لعبتها العرافة؟

تعود الإجابة إلى ما قبل أحداث الفيلم الأول. كانت العرافة قد قالت لترينيتي، من قبل أن يجد المتمرّدون نيو، إنها ستقع في الحب مع المختار. هذا الحب له أغراض وظيفية، فهذا الحب هو الذي يدفع نيو لكسر الحلقة المحكمة التي تدور فيها الماتريكس عندما يختار الباب الذي لم يكن من المفروض أن يختاره.

بالإضافة إلى ذلك فقد سمحت لسميث أن (يستوعبها) - بمعنى أن يحولها إلى نسخة منه - وبالتالي يحصل على قدراتها، ويصبح نيو فقط هو القادر على إيقافه، واستخدام سميث الذي ينسخ نفسه بطريقة سرطانية كوسيلة للمقايسة مع الآلات. أيضا من خلال سميث الذي استوعبها أوحى لنيو - على لسان سميث - بالطريقة التي يمكنه أن يدمره بها.

بفناء كل من نيو وسميث في النهاية، تتحول أعين الماكينات إلى اللون الأخضر الذي يعني التفاهم مع البشر، وتنتشر الروح البشرية لنيو في الماتريكس السابعة الجديدة (لاحظ مشهد الشفق أو الشمس المشرقة التي تنتشر فوق المدينة في نهاية الفيلم)، وبهذا توفر العنصر البشري الذي فشل المهندس في إضافته إلى الماتريكس.

الآن لم تعد الماتريكس بحاجة إلى نظام يحتوي على عناصر شاذة على المعادلة، لن تكون هناك حاجة إلى نيو آخر ليقوم بإعادة تنصيب النظام، وبالتالي لا مزيد من المذابح للبشر الذين يعيشون في المدينة البشرية الوحيدة الباقية. لقد عم السلام بين البشر والآلات ليتعايشا سويا.

(5)

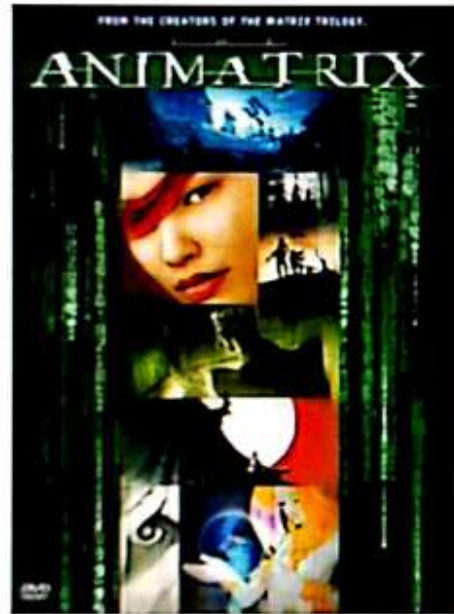
## ما قبل الماتريكس

“فلتحل البركة على كل أنواع الذكاء”.

هناك أحداث عديدة قبل أحداث الفيلم الأول أدت بالعالم إلى هذا الوضع. تم توضيح هذه الأحداث بالتفصيل في الفيلم الكارتوني The Animatrix، وهو فيلم تحريك يتكون من تسعة أفلام أنيميشن قصيرة تدور حول فكرة الماتريكس، ما بين قصص تدور في عالم الماتريكس وأخرى تشرح بعض الأحداث السابقة على الفيلم الأول. كتب الأخوان واتشوسكي أربعة أفلام من التسعة لكنهما لم يخرجوا أي من هذه الأفلام. الأفلام مصنوعة بأسلوب الأنيميشن الياباني واشترك أكثر من مخرج فيها، كل بأسلوب مختلف عن الآخر، وقد صدرت الأفلام في ٢٠٠٣.

أهم فيلمين من التسعة هما The Second Renaissance Part 1 و The Second Renaissance Part 2 الذين

يشرحان أحداث ما قبل الفيلم الأول التي أوصلت الأمور إلى صورتها الحالية.



تمضي الأمور على النحو التالي:

صفر واحد أو مدينة الماكينات هي مدينة صنعتها الماكينات بين أواخر القرن الحادي والعشرين، وأوائل القرن الثاني والعشرين، وتقع في المملكة العربية السعودية. كانت المدينة ملجأً للماكينات ذات الذكاء الصناعي من اضطهاد واستغلال البشر.

بعد الحرب الأولى بين البشر والماكينات (٢٠٩٤ -

٢١٠٢) أصبح اسمها مدينة الماكينات.

«في البدء خلق الإنسان الآلة، ولفترة ما، كان هذا جيدا...».

في منتصف القرن الحادي والعشرين قام روبوت بقتل سيده البشري وأحد تجار الروبوتات، وبالتالي قامت حكومة الولايات المتحدة بتدمير الروبوت. أدى هذا الأمر إلى تفجر سلسلة من أعمال العنف العنصري ضد الروبوتات والآلات، وقامت العديد من الحكومات بمذابح للروبوتات الموجودة بدولها، وقام أصحاب البيوت بطرد الروبوتات من المنازل. هاجرت الروبوتات المتبقية وأنشأت مدينة الماكينات.

نمت المدينة شيئا فشيئا، وأصبح لها اقتصاد قوي، وكانت البضائع التي تنتجها أرخص ثمنا بكثير وأكثر كفاءة بمراحل من تلك التي ينتجها البشر، وكانت المدينة تعتمد على الطاقة الآتية من الشمس في كل أعمالها.

تأثر اقتصاد البشر وتزايدت قوة العملة الخاصة بمدينة الماكينات. بعد فترة بدأ اقتصاد البشر في الانهيار، فقد أدت البضائع بالغة الرخص وفائقة الجودة التي أنتجتها الماكينات عن

طريق خطوط الإنتاج المتفوقة بكميات هائلة إلى انهيار الصناعة والإنتاج في كل دول العالم. قام مجلس الأمن بإصدار قرارات وعقوبات اقتصادية ضد مدينة الماكينات، وبدا البشر في مقاطعة إنتاج الروبوتات، وأقرت الأمم المتحدة العقوبات ضد المدينة.

لسنوات عديدة، كانت مدينة الماكينات تحاول الحصول على عضوية الأمم المتحدة من أجل أن تحصل الماكينات على حق المواطنة مثلهم مثل البشر، إلا أن الأمم المتحدة كانت ترفض دائماً.



لا نعرف على وجه اليقين متى بدأت الحرب، لكن من المرجح أن البداية كانت عام ٢٠٩٤ عندما أرسل مجلس الأمن أسطولاً لضرب المدينة بالقنابل النووية. لم تفلح القنابل في



تدمير كل شيء، فقد نجا الكثير من الماكينات عن طريق  
المخابئ النووية، وقاموا بإعادة تدوير الماكينات المدمرة إلى  
آلات حرب تفوق قدرتها قدرة أسلحة البشر بمراحل، ثم كونت  
المدينة جيشا من الروبوتات المقاتلة بكميات هائلة أطلقتها على  
البشر في كل أنحاء العالم.

لم يستطع البشر أن يجاروا الماكينات في قوة أسلحتهم،  
وأصبحوا على وشك الانهزام، فوضعوا خطة أخيرة لمنع  
الشمس / مصدر الطاقة عن الماكينات، وذلك بتكوين سحابة  
سوداء غير قابلة للتحلل في أعلى الغلاف الجوي فوق مدينة  
الماكينات لمنع أشعة الشمس من الدخول. لم تنجح الخطة تماما،  
فالسحابة التي تكونت انتشرت لتغلف الغلاف الجوي بالكامل،  
مانعة أشعة الشمس عن الأرض بأكملها.



أضعف هذا الأمر من قوة الماكينات لفترة ما استمرت فيها الحرب، ثم في ٢١٠٢ تم عقد معاهدة سلام بين الماكينات ومن تبقى من الدول والبشر في الأمم المتحدة، إلا أن الروبوت المكلف بتوقيع الاتفاقية قام بتدمير نفسه ذاتيا، وقتل معه كل رؤساء الدول وقادة الأمم المتحدة المجتمعين فيها، ومدمرا مدينة نيويورك نفسها معه. بموت القادة صار البشر في فوضى عارمة ولم تستطع جيوشهم الاستمرار وصارت السيادة لمدينة الماكينات.

بعد انتهاء الحرب كانت الأرض في فوضى عارمة، والبيئة ملوثة تماما، والأرض بدأت تزحف نحو برودة قارسة لنقص أشعة الشمس.

قامت الماكينات بإنشاء نظام الماتريكس للحصول على الطاقة من أجساد البشر، وانطلقت فرق تصيد البشر المتبقين على قيد الحياة وتدخلهم إلى نظام الماتريكس. أبراج هائلة عديدة الخلايا لتوليد الطاقة من أجساد البشر، وبرنامج يجعلهم يحملون بعالم غير حقيقي.

هناك عدد قليل من البشر استطاع الهرب تحت الأرض  
وكون مدينة زيون آخر مدينة متبقية للبشر، وهؤلاء بدءوا  
المقاومة.

(6)

## ألعاب الماتريكس

“لا ترسل أبدا إنسانا ليقوم بعمل آلة”.

صدرت للماتريكس ثلاثة ألعاب فيديو حققت درجات متفاوتة من النجاح، وعادة ما يقبل عشاق السلسلة على شراء هذه الألعاب مما يرفع من مبيعاتها بشكل كبير بغض النظر مستواها.

اللعبة الأولى هي Enter the Matrix، وهي واحدة من أكثر الألعاب الفيديو تكلفة في التاريخ، فقد تكلف إنتاجها نحو ٣٠ مليون دولار. صدرت اللعبة في ١٥ مايو ٢٠٠٣ بالتزامن مع إصدار الفيلم الثاني، وباعت أكثر من مليون نسخة في خلال ١٨ يوما من إصدارها، و٢.٥ مليون نسخة في خلال ستة أسابيع، لتصل المبيعات إلى ٥ مليون نسخة في وقت قصير.

صممت اللعبة لتكون جزءا من قصة الفيلم وعالم الماتريكس، فهي تحتوي على ساعتين من التصوير الحيّ كتبا وأخرجا

خصيصا للعبة بواسطة الأخوين واتشوسكي، كما تتضمن تفسيراً لتحوّل شكل العرافة بعد أن تعرضت لهجوم من الميروفانجي.

تحتوي اللعبة أيضاً على نظام للهاكينج على مستوى نظام الدوس، يمكن بواسطته استكشاف أسرار اللعبة والأماكن السرية بها.

ورغم النجاح التجاري للعبة، إلا أنها تعرضت للهجوم من النقاد الذين وصفوها بأنها مخيبة للآمال وفوضوية.



صدرت اللعبة الثانية في ٨ نوفمبر ٢٠٠٦ بعنوان The Matrix: Path of Neo. في هذه اللعبة يتحكم اللاعب بشخصية نيو، ويشارك به في مشاهد من سلسلة الأفلام. في

اللعبة السابقة كان اللاعب يتحكم فقط في الشخصيات الثانوية  
بالفيلم مثل جوست ونيوبي، هذه المرة يتحكم اللاعب بالشخصية  
الرئيسية.

تتكون اللعبة من خمسين مستوى تتضمن معظم المشاهد  
الرئيسية في سلسلة الأفلام، وتبدأ اللعبة بتوماس أندرسون الذي  
لا يمتلك أية قوى، وبتقدم اللاعب في اللعب يتحول أندرسون  
إلى نيو الذي تزداد قواه تدريجياً بتقدم اللعبة، حتى يواجه  
العميل سميث في النهاية.

وبعكس الفيلم فإن اللعبة تنتهي نهاية سعيدة، وتتضمن النهاية  
الأغنية الشهيرة We Are the Champions لفريق Queen.



اللعبة الثالثة هي The Matrix Online، وهي لعبة جماعية تلعب من خلال الشبكات والإنترنت من النوع الذي يطلق عليه MMORPG أو massive multiplayer online role-playing game، أي لعبة تقمص أدوار جماعية على الإنترنت. حيث يقوم عدد كبير من اللاعبين بلعب اللعبة عن طريق خوادم عديدة للعبة توفرها الشركة على شبكة الإنترنت، ويتفاعلون مع بعضهم في بيئة افتراضية.

صدرت اللعبة رسمياً في ٢٢ مارس ٢٠٠٦، وهي تكمل قصة الفيلم. في اللعبة يمكنك أن تتضم لواحد من ثلاثة فرق، هي فريق زيون، وفريق الميروفانجي، وفريق الماكينات. في بداية اللعبة يتم تخيير اللاعب بين أخذ الحبة الحمراء التي تعرفه بحقيقة الماتريكس، أو الحبة الزرقاء ليبقى نائماً في عالم الماتريكس. إذا اختار اللاعب الحبة الزرقاء تنتهي اللعبة بالنسبة له قبل أن تبدأ! يتم لعب اللعبة على شكل فرق، كل فريق يستخدم أحد خوادم اللعبة العديدة على الإنترنت، ويستطيع أي فريق من الثلاثة أن يربح اللعبة.

تتغير أحداث اللعبة - بالنسبة للاعبين - من أسبوع لآخر.  
في أول أسبوع يكون على كل فريق جمع أكبر كمية ممكنة  
من أجزاء صورة نيو الذاتية residual self-image المتبقية  
في الماتريكس. في الأسبوع الثاني يظهر في الماتريكس عملاء  
ذوي عيون حمراء يحاولون قتل اللاعبين من كل الفرق أيا  
كانت، ويبدو أنهم ينتمون إلى فريق رابع غير معروف. تستمر  
اللعبة بأحداث جديدة كل أسبوع، وتصل رسالة من العرافة  
بأن كود نيو قد تمزق إلى أجزاء عديدة في أنحاء الماتريكس،  
وأنه يجب تجميع كود نيو لأنهم ربما يحتاجون إلى هذا الكود  
في المستقبل، ويتضح أنه لا يمكن تجميع كود نيو مرة أخرى  
إلا بمساعدة برامج خاصة تسمى المشكلات Shapers، ويحاول  
مورفيوس إقناع الماكينات بإرجاع جسد نيو الموجود لديهم،  
حيث أنهم لم يقوموا بعد بتسييل جسده ليصبح غذاء للبشر  
في الماتريكس، ويضع مورفيوس خطة معينة، إلا أن كل  
المنظمات تخرج لمحاولة اصطياده.

تستمر اللعبة في التقدم على هذا المنوال، وتتغير الأحداث من  
أسبوع لآخر.



(7)

## مزيد من الضوء

“اختر الحبة الحمراء، وستبقى في بلاد العجائب، وسأريك مدى عمق جحر الأرنب”.

في السطور التالية نلقي مزيدا من الضوء على بعض الشخصيات التي لم نتحدث عنها بالقدر الكافي، خاصة الشخصيات الثانوية.

### العميل سميث

العميل سميث هو برنامج ذكاء صناعي، وهو عميل للماتريكس وله قوى غير عادية، لكن العميل سميث والعملاء عموما لا زال هناك حدود لقوتهم بسبب كونهم «مؤسسين على عالم له قواعد» كما يقول الفيلم. ولهذا فسميث لا يستطيع الطيران أو السير عبر الحوائط لأنه لا يستطيع أن يتخطى حدود قواعده البرمجية.

وظيفة سميث الأساسية - وهي نفس وظيفة باقي العملاء - هي ملاحقة والتخلص من البرامج الضارة والبشر المتمردين

داخل النظام، ولسميث والعملاء القدرة على الاستحواذ على الجسم الافتراضي لأي من البشر داخل الماتريكس - كما رأينا كثيرا في السلسلة- وتحويل هذا الجسم إلى نسخة من العميل. فإذا قتل هذا الجسم أو احتاج العميل أن يغير مكانه بسرعة فإنه يترك الجسم فوراً ويستحوذ على جسم أقرب بشري للمكان الذي يريد الوصول إليه.

يبدو العملاء بلا مشاعر، وهم يرتدون بدلات رمادية (في الفيلم الأول)، وربطات عنق ونظارات شمس سوداء. بعد التحول الذي مرّ به سميث في الجزء الثاني تغيرت نظارته من عدسات مستطيلة إلى عدسات تميل إلى الاستدارة، وأصبحت بدلته سوداء اللون.



يبدو شكل العملاء متفقا إلى حد كبير جدا مع عملاء الخدمة السرية في الولايات المتحدة، والذين يرتدون نفس الملابس ولهم

نفس الشكل تقريبا.

سميث هو النقيض الكامل لنيو كما قلنا من قبل. سميث يؤمن بالحتمية inevitability، بينما نيو هو المعادلة الشاذة غير المتوقعة unpredictable. سميث بارد وعديم المشاعر، بينما نيو عاطفي وإنساني وذو إرادة حرة.

يقول الأخوان واتشوسكي إن التطور الذي حدث لسميث في الجزأين التاليين للماتريكس من حيث اكتسابه المزيد من الحرية والاستقلالية عن الماتريكس جعله أكثر إنسانية، هذا التطور يمثل المعادل لتعاضد قوى نيو على مستوى عالم الماتريكس.

بعد أن بدا أن نيو قد دمر سميث في نهاية الجزء الأول، فإنه يعود مرة أخرى بقدرات جديدة وقدرة فيروسية على نسخ نفسه إلى أي جسم متصل بالماتريكس. وبالرغم من أن سميث يكره البشر لأنهم يستهلكون الموارد الطبيعية في البيئة مثل الوباء المرضي، فإنه يتحول إلى ما يكره، كائن ذو نشاط فيروسي يستهلك كل موارد الماتريكس حتى أنه يهدد الماكينات نفسها.

الميروفانجي



هو أيضا برنامج كمبيوتر، وهو قديم قديم الماتريكس نفسها، وقادر على التعامل مع كود الماتريكس في صورته الأولية. الميروفانجي يأخذ شكل رجل فرنسي يتمتع بحياته كما يجب. مثقف ويقدر الفنون والدعابات الذكية والمتع الجسدية، وهو رئيس مجموعة من البرامج المنفية من الماتريكس - من المفترض أنهم مصاصو الدماء والمذئبون والأشباح الذين كانوا يظهرون في أوقات ما من تاريخ البشر (ولهذا مثلا كان بعضهم يستطيع السير مقلوبا على السقف كما رأينا في الجزء الثالث) - وهو أيضا زوج بيرسفون وسجان صانع المفاتيح. اسمه مأخوذ من اسم سلالة من الملوك كانت تحكم بلاد الغال - أو فرنسا قديما - فيما بين القرنين الخامس والثامن الميلادي. وهو يعيش في قلعة تشبه

قلعة *Rennes le Chateau* في جنوب فرنسا. من المفترض أن هذه القلعة تقع في منطقة خارج شبكة الماتريكس الرئيسية، ولكن يمكن الوصول منها للماتريكس عن طريق الأبواب الخلفية Backdoors.

يقول الميروفانجي إنه نجا من كل نسخ نيو السابقة، وأنه سينجو من نيو الحالي أيضا. يرمز الميروفانجي لهيديس ملك مملكة الظلام في الأساطير الإغريقية (انظر بر سيفون).

### بر سيفون

هي زوجة الميروفانجي. مشكلتها أنها تشعر بملل شديد من وجودها في الماتريكس، ومن تجاهل زوجها لها.

تشعر بر سيفون بانجذاب نحو نيو، وتعرض عليه مساعدته في الوصول لصانع المفاتيح مقابل أن يقبلها بنفس العاطفة التي يقبل بها ترينيتي.

في الجزء الثالث تظهر بر سيفون ظهورا قصيرا وهي تحذر زوجها من أن ترينيتي قد تقتل أي شخص في نادي هيل يقف أمامها في سبيل إنقاذ نيو.

في الميثولوجيا الإغريقية برسيفون هي ابنة زيوس كبير الآلهة، وقد أخذها هيديس لتكون زوجته ومملكة مملكة الظلام. يبدو هذا متفقا مع كون الميروفانجي يمارس في الماتريكس دورا شبيها بدور هيديس ملك مملكة الظلام. وكما كان زواج برسيفون في الأساطير الإغريقية من هيديس زواجا تعيسا، فإن برسيفون الماتريكس تعيسة هي أيضا في زواجها.



نيوبي

واحدة من المتمرديات من سكان زيون ومتورطة في الحرب ضد الماكينات، وهي كابتن السفينة لوجوس. وهي موهوبة

جدا في فنون القتال.

في وقت من الأوقات كانت هناك علاقة حب بين مورفيوس ونيوبي، إلا أن العلاقة انتهت بعد أن سمع مورفيوس النبوءة من العرافة بخصوص المختار، بينما لم تصدق نيوبي النبوءة.

تظهر نيوبي في لعبتي Matrix و Enter the Matrix

.Online



التوأم



من أتباع الميروفانجي من مجموعة البرامج المنفية. لعب دورهما  
توأم حقيقي هما نيل وأدريان رايمينت.

يمكن للتوأم أن يصبح شفافين وأن يمر عبر الأشياء. وهذه  
القدرة على الشفافية تجعل الرصاص يمر عبرهما، كما أن لها قوة  
شفافية للجروح كما رأينا في الجزء الثاني.

لعل هذه القدرة على الشفافية ترمز إلى برامج التسلل في عالم  
البرمجة.

كامالا

أم ساتي، وهي برنامج كمبيوتر تفاعلي. في الجزء الثالث يقابل  
نيو كامالا وزوجها راما كاندرا وابنتها ساتي في محطة القطار أو  
الليمبو حيث كان محبوسا.

في الميثولوجيا الهندوسية، كامالا هي الماهافيدياس العاشرة  
والنهائية، أي المعرفة العظيمة الكبرى. هي التي قدمت الأنوثة  
للعالم وهي الخصبية المجسدة.

وحيث أن كامالا هي برنامج تفاعلي، فلدى هذا البرنامج القدرة



على كتابة البرامج ذات الأحاسيس والعاطفة كبرنامج العرافة نفسها. يفسر هذا امتلاكها للكود الذي يمسخ القشرة البرمجية الخاصة ببرنامج العرافة، كما يفسر أيضا ولادتها لساتي (أي كتابتها لبرنامج ساتي).



واما كاندرا

زوج كامالا، وهو برنامج يعمل كمدير لأنظمة محطات الطاقة، وربما كان له شكل فيزيائي كما كينة في العالم الحقيقي.



في الجزء الثالث يقابل نيو راما كاندرا في محطة القطار مع زوجته وابنته. ابنته ساتي هي برنامج من المقرر أن يتم مسحه قريبا، ذلك لأنها برنامج بدون غرض وقد ولدت فقط نتيجة للحب. ولينقذ ساتي، فقد باع راما كاندرا كودا لمسح قشرة برنامج العرافة (أو ما يعرف في عالم البرمجة بال Shell) للميروفانجي، وفي المقابل أعطاه الميروفانجي كودا لإدماج ساتي في الماتريكس من خلال محطة القطار.

راما كاندرا هو برنامج متقدم جدا لدرجة أنه قادر على الحب، ويبدو أن لديه إرادة حرة أيضا ليستطيع أن يحب، وهو يقبل دوره وغرضه ووضعه في الوجود كليا وفقا للمفاهيم الهندوسية، مما يعني وصوله للدهارما. ولهذا فبمجرد إدماج ساتي في عالم الماتريكس فإنه يعود لممارسة مهام عمله.

راما كاندرا لدى الهندوس هو تناسخ للإله الهندوسي فيشنو بطل الملحمة الهندوسية رامايانا، وهو الذي يحافظ على بقاء الكون. حيث الكون هو حلم يستمر بقوة عقل فيشنو. يبدو هذا الأمر متفقا مع وظيفة راما كاندرا كمدير للنظام الذي يحافظ على محطات الطاقة في حالة عمل، ومحطات الطاقة هي التي تجعل

الماتريكس تعمل، وبالتالي فهو مسئول عن استمرار الحلم.

ساتي

برنامج صنع بواسطة أمها كامالا ووالدها راماكندرا، وليس لها غرض وظيفي، ومعرضة للمسح كما أسلفنا. وضعت ساتي تحت رعاية العرافة، وقد حصلت العرافة على قشرة برمجية أخرى قامت بتغيير شكلها.

يبدو أن ساتي لها قدرات خلاقة داخل الماتريكس. ففي آخر مشهد من الجزء الثاني تخلق ساتي نوعا من الشفق فوق المدينة إكراما لروح نيو.

دليل آخر على قوى ساتي الخلاقة هي قدرة سميث - بعد أن استوعب ساتي - على التحكم في الطقس وتغييره، فمثلا صنعت ساتي الشفق، جعل سميث الوقت دائما ليلا وجعل السماء تمطر كل هذا المطر في أثناء المعركة الأخيرة مع نيو.



سأتي هي برنامج نتج عن الحب، لذا فهي تمثل روح السلام  
والحب داخل الماتريكس الجديدة في نهاية الفيلم.

صانع المفاتيح



برنامج كمبيوتر كان مسجوناً لدى الميروفانجي. قام كل من نيو

ومورفيوس وترينيتي بتحريره بمساعدة زوجة الميروفانجي.

يبدو صانع المفاتيح كأحد أهم وأقيم البرامج الموجودة في الماتريكس، فقد لعب صانع المفاتيح دورا كبيرا في بناء الماتريكس، كما يبدو من قدرته على السير داخل متاهات الأبواب وقدرته على فتح كل منها والوصول إلى المكان المطلوب، حيث تمثل هذه الأبواب مستوى أكواد البرمجة. ويمكن ملاحظة الفرق بين الأبواب عالية التنظيم والترتيب التي تؤدي إلى المصدر، والتي تمثل مستوى البرمجة الراقى ومرتفع المستوى للمصدر، والأبواب العادية أو غير المرتبة التي تدل على مستوى منخفض من البرمجة. ويمثل الدخول من الأبواب الخلفية backdoors عملا خطرا، وهو عمل يعادل تسلل الفيروسات وأحصنة طروادة إلى البرامج في عالم الواقع عبر هذه الأبواب الخلفية، حيث يستخدم هذا المصطلح في عالم البرمجة أيضا، فشركات البرمجة دائما ما تضع أبوابا خلفية في البرامج التي تنتجها. هذه الأبواب الخلفية تكون مغلقة ومؤمنة ويتم الدخول عبرها إلى كود البرنامج باستخدام ثابع معين من الأكواد يمثل مفتاح الباب.

نرى الغرفة التي كان صانع المفاتيح مسجوناً فيها لدى الميروفانجي وحوائطها مغطاة حرفياً بالمفاتيح، وهو جالس إلى مكتب ويقوم بصنع المزيد منها! يحمل صانع المفاتيح مجموعة كبيرة منها، ويبدو قادراً على فتح أي نوع من الأبواب باستخدام مفتاح مناسب من المجموعة التي يحملها.

هناك شخصيات أخرى لديها مفاتيح تستطيع فتح بعض أنواع الأبواب، مثل سيراف والميروفانجي، واضح أن صانع المفاتيح هو الذي صنعها لهم.

صانع المفاتيح هو برنامج متعادل، يصنع مفاتيحه للشخص الذي يطالبه بها ويوفر له الحماية، مثل الميروفانجي، وسيراف الذي كان يعمل لدى الميروفانجي قبل أحداث الفيلم، ثم نيو ومجموعته في النهاية. ولأن صانع المفاتيح قديم قدم الماتريكس نفسها، وموجود منذ نسخها الأولى، فهو على علم بالترتيب المحتوم للأحداث التي تمر بها كل فترة، ونراه دائماً يحمل المفتاح الذي يقود إلى المصدر منفصلاً عن باقي المفاتيح ومعلقاً في سلسلة برقبته.

يموت صانع المفاتيح برصاص سميث بعد أن يفتح لنيو باب  
المصدر. يموت صانع المفاتيح راضيا. لقد انتهى دوره.

### سائق القطار

هو برنامج يعمل لحساب الميروفانجي، وهو عدواني ومخلص  
جدا لسيدته، وقد صنع سائق القطار محطة قطار افتراضية اسمها  
Mobil Avenue Station، وهي مكان يقع بين الماتريكس  
والعالم الحقيقي، ويرمز لليمبو في العقيدة الكاثوليكية كما أسلفنا،  
حيث كلمة Mobil هي إعادة ترتيب لحروف كلمة Limbo.

لسائق القطار قوى عظيمة وهو يستطيع أن يهزم أعداءه بسهولة  
كبيرة. له نظرة مجنونة وشكل غير مهندم ويرتدي العديد من  
ساعات اليد في يد واحدة ليتابع بها حركة القطارات في عالم  
الماتريكس. خواص السائق تشبه خواص الأرنب المستعجل  
دائما والذي ينظر في ساعة يده كل دقيقة في قصة أليس في  
بلاد العجائب.



ربما يرمز سائق القطار لشارون في الميثولوجيا الإغريقية،  
والذي يقوم بنقل أرواح الموتى إلى مملكة الظلام، حيث يمثل  
القطار قارب شارون والسكك الحديدية النهر الذي يعبره شارون.  
وفي عالم الماتريكس يشبه دوره دور ال computer bus  
الذي يقوم بدور ناقل المعلومات أو الطاقة بين أجزاء الكمبيوتر  
الداخلية.

العرافة مرة أخرى



تحدثنا كثيرا عن العرافة في الفصول السابقة، إلا أنه لا يزال



هناك ما يمكن إضافته.

العرافة لا تقوم بعمل تنبؤي حقيقي، ولكن تنبؤها هو شيء مبني على الحسابات الرياضية، فهي خبيرة في تحليل النفسية البشرية.

قامت جلوريا فوستر بدور العرافة في الجزءين الأول والثاني، بينما قامت ماري أليس بدورها في الجزء الثالث، وقد تم تفسير تغير شكل العرافة بأن كالا وراما كاندرا والدي ساتي قاما بصفقة مع الميروفنجي لإحضار كود لمسح قشرة Shell برنامج العرافة، ولهذا فقد حصلت العرافة على قشرة برمجية جديدة لمنع الميروفانجي من مسحها. هذه القشرة البرمجية قد غيرت شكلها. هذا هو التفسير الذي قدمه الفيلم، لكن الحقيقة هي أن جلوريا فوستر كانت قد توفت من جراء مضاعفات مرض السكر قبل أن تستطيع إكمال دورها في الجزء الثالث.

سيراف

«أنا سيراف، حارس العرافة. أستطيع أن آخذك إليها، لكنني يجب أن أعتذر أولاً عن هذا».



كان هذا اعتذارا مقدما عن المعركة على دخل فيها مع نيو  
بعد ذلك! كان هدف المعركة أن يتيقن سيراف من أن نيو هو  
المختار فعلا.

سيراف هو الملاك الحارس للعرافة كما يصف نفسه، كما نفهم  
من الحوار أن سميث كان قد حاول تجنيد سيراف إلا أنه لم  
يقدر.

لعل سيراف يرمز للملائكة التي تعرف بالسرافيم في العقيدة  
المسيحية (لاحظ التشابه بين الاسمين)، عندما ينظر نيو إلى  
سيراف في شكله الكودي فإنه يرى شكلا محترقا، ذلك أن  
سيراف بالعبرية تعني يحترق. يدعم هذا القصد أيضا أن أحد  
الحراس في الجزء الثالث كان يدعوه بعديم الأجنحة. وربما  
كان سيراف أيضا ملاكا متخلفا من الماتريكس المثالية التي  
فشلت والتي تحدث عنها المهندس المعماري.

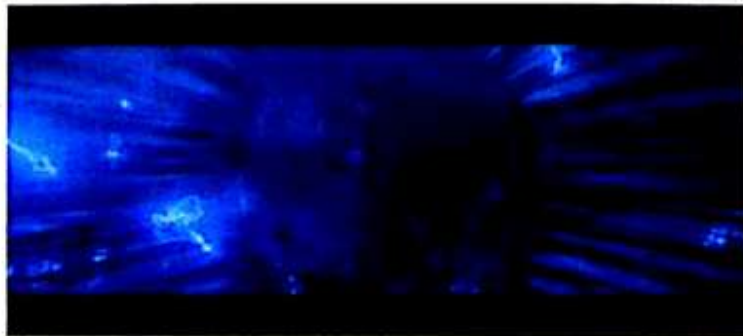
## ديوس إكس ماشينا

تعني باللاتينية إله الآلات، وقد ظهر في نهاية الجزء الثالث على شكل وجه مكون من آلات عديدة.

لم يتم تعريفه أو تفسيره في الفيلم، لكن الأرجح أنه تكوين من عدد كبير من الآلات. وربما كان هو الذكاء الصناعي الأولي الذي يقود الآلات بوعي عقل واحد، ولهذا يظهر على شكل وجه بشري.

يعقد نيو معه صفقة: سيتخلص نيو من سميث الذي أصبح يهدد مدينة الماكينات نفسها مقابل أن تقبل الماكينات هدنة مع زيون.

- لقد أتيت فقط لأقول ما أتيت لقوله. بعد هذا يمكنك أن تفعل ما تريد. لن أحاول أن أمنعك.



- تكلم!

- البرنامج سميث قد نما إلى خارج حدود سيطرتك. قريبا  
سوف ينتشر عبر المدينة كما انتشر في الماتريكس. أنت لا  
تستطيع إيقافه، لكني أقدر.

- نحن لا نحتاجك! لا نحتاج شيئا.

- إذا كان هذا صحيحا فقد ارتكبت خطأ ويجب أن تقتلني  
الآن.

- ماذا تريد؟

- السلام.

- وإذا فشلت؟

- لن أفعل.

(8)

## رموز وأرقام

“اتبع الأرنب الأبيض”.

تمثل المعاني والرموز المخبأة داخل الفيلم كنزا هائلا للبحث والدراسة. وهناك عشرات المنتديات على الإنترنت تمتلئ بمناقشات مستفيضة حول معاني الأرقام والكلمات المكتوبة على الحوائط وأعداد الأشياء المتروكة على الطاولة وأشكال النوافذ وإلام ترمز. ويذكرنا هذا الأمر بالجملة التي قالها مورفيوس لتوماس أندرسون عندما خيره بين الحبة الزرقاء والحمراء، بأنه إذا أخذ الحبة الحمراء فسيريه مدى عق جحر الأرنب. إن جحر الأرنب عميق جدا فعلا!

### أرقام

١٠١٠ هو رقم شقة توماس أندرسون في الجزء الأول، مما يعني أنه الواحد أو المختار، وفي الجزء الثاني نرى الرقم مرشوشا على الحائط وهو يتكلم مع العرافة. والمطاردة في الجزء الثاني

أيضا تقع على الطريق رقم ١٠١. الغرفة ١٠١ أيضا هي غرفة التعذيب في رواية جورج أورويل ١٩٨٤، وربما يشير ١٠١ أيضا إلى لغة الكمبيوتر الثنائية.

• في الجزء الأول يستيقظ نيو الساعة ٩:١٨، ويشير هذا إلى الآية ١٨ من الإصحاح ٩ من إنجيل لوقا، وفيها يسأل المسيح تلاميذه: من يقول الناس إنني أنا؟

• ٣٠٣ هو رقم الغرفة التي مات فيها نيو وقام من الموت، وهذا يشير إلى قيامة المسيح بعد ثلاثة أيام.

• يقول المهندس المعماري لنيو إن وظيفة المختار هي العودة إلى المصدر لإعادة تنصيب النظام ثم اختيار ٢٣ فردا (١٦ أنثى و ٧ ذكور) لإعادة بناء زيون.

٢٣ هو عدد أزواج كروموسومات الإنسان. بإضافة نيو إلى الذكور السبعة تصبح نسبة الذكور إلى الإناث ١: ٢. وبإضافة نيو إلى الـ ٢٣ فردا يصبح المجموع ٢٤ (هل يرمز هذا إلى عدد ساعات اليوم؟).

• أمام نيو ونيوبي وترينيتي ٣١٤ ثانية للوصول للمهندس

المعماري، هل يرمز هذا للنسبة التقريبية باي أو «ط» أو  
٢٢٢/٧؟

• هذه النسخة من الماتريكس هي السادسة، وهذا يتفق مع  
بعض الأفكار اليهودية عن أن العالم تم خلقه ست مرات،  
والرقم ٦ يرمز أيضا للاختيار. وفي اليوم السادس خلق الله  
الإنسان وفقا للتوراة ثم استراح في اليوم السابع، وهذا يعني  
أن السادس هو يوم عمل وانشغال، بينما النسخة التالية من  
الماتريكس ستكون للراحة والسلام كما حدث في الفيلم.

هناك أيضا ٦ طرق لكتابة كلمة Neo، هي one و eno و  
noe و oen و eon. والأخيرة هي اسم شركة يمتلكها الأخوان  
واتشوسكي.  
Telegram:@mbooks90

• تستخدم ترينيتي كلمة السر Z10N0101 للدخول إلى  
الكمبيوتر. زيون هو اسم مدينة البشر، و١٠ هو اسم مدينة  
الماكينات. الرقم 0101 يشير إلى الرقم ٥ بلغة الآلات، وإذا  
عددنا من ٠ إلى ٥ تكون هذه هي المرة السادسة التي يقابل فيها  
نيو المهندس المعماري.

٣٠: في الفيلم الأول يتكرر الرقم ٣ كثيرا جدا، والرقم ٣ يشير إلى الفضائل الثلاث العظمى في المسيحية، وهي الإيمان والمحبة والرجاء. حيث يشير مورفيوس للإيمان (حيث يؤمن مورفيوس بالنبوءة وبأن نيو هو المخلص المنتظر)، وترينيتي للمحبة (حبها لنيو الذي غير مصير الماتريكس)، ونيو للرجاء (فنيو هو أمل البشر للانتصار على الآلات).

## ألوان

في الفيلم الأول تميل الألوان إلى الأخضر في عالم الماتريكس، بينما تميل إلى الأزرق في عالم الواقع. حيث الأخضر هو لون أكواد الكمبيوتر التي تتكون منها الماتريكس.

الأسود هو انعدام اللون، وبالتالي فالمتردون حين يرتدون الأسود فهذا يعني أنهم أحرار. في الجزء الأول كان العملاء يرتدون الرمادي، وهذا يعني أنهم أحرار جزئيا، وفي الجزأين التاليين أصبحت ملابس العميل سميت سوداء وهذا يعني أنه أصبح حرا كليا إذ أصبح يتصرف بطريقة حرة بعيدا عن سيطرة الماكينات حتى أنه أصبح يهددها هي أيضا.



المتمردة سويتش (أي تحويلة) كانت ترتدي الأبيض بدلا  
من الأسود، ربما لأن اسمها يشير إلى التحول فقد تحولت  
ملابسها من الأسود للأبيض. وكما يشير الأبيض للنقاوة فإن  
سويتش تعترض على استخدام ماوس لبرنامج السيدة ذات  
الرداء الأحمر في أغراض جنسية، وتخبره أن هذا غير أخلاقي.  
العرافة والمهندس المعماري كانا يرتديان ملابس تتفق ألوانها  
مع البيئة المحيطة، وربما كان هذا يرمز للتخفي، فالعرافة كانت  
ترتدي البرتقالي والأخضر وهي ألوان تتفق مع لون مطبخها،  
بينما المهندس كان يرتدي بدلة بيضاء تتفق وحوائط غرفته  
البيضاء.



ولكي يخرج الإنسان من الماتريكس عليه أن يختار بين الحبة

الزرقاء التي تبقى فيها، أو الحمراء التي تساعد المتمردين على تحديد مكانه وبالتالي إيقاظه ليرى الحقيقة. الأزرق يرمز للهدوء والسلام والطمأنينة التي يعيش فيها النائمون في الماتريكس دون أن يعرفوا الحقيقة، بينما الأحمر للعاطفة والحرب والغضب، وهي المشاكل التي سيقابلها من يستيقظ ليواجه الحقيقة والعالم الواقعي.

## نظارات الشمس

يرتدي المتمردون نظارات شمس مستديرة الزوايا، مما يعني أنهم منفتحو العقل، بينما يرتدي العملاء نظارات شمس حادة الزوايا، مما يعني أنهم ضيقو الأفق وينظرون إلى العالم من منظور ثنائي (جيد/ سيء). بعد تطور قوى سميث نراه في الجزأين التاليين وهو يرتدي نظارات مستديرة إلا أنها مسحوبة إلى الخلف، مما يعني أنه أصبح حرا إلا أن رؤيته للعالم مازالت ضيقة. كما تشبه عدسات نظارته شكل كبسولة الفيروسات في إشارة إلى نشاطه الفيروسي.



## كلمات على الحوائط والمباني

• نرى كلمة Loop التي تعني عقدة أو حلقة أو أنشطة على القطار في الجزأين الأول والثالث، وال Loops في عالم البرمجة هي مجموعة من الأكواد والتعليمات البرمجية تظل تتكرر إلى أن يصل البرنامج إلى حالة مرضية أو مستقرة.

• عندما قام نيو بالطيران أو «بأعمال سوبرمان» كما وُصف، نرى عبارة DISCO SYSTEMS ولعلها ترمز إلى أنظمة Cisco للمعلومات.

• هناك أيضا كلمة EON على الحائط في نفس الموقف السابق، وهي تنويع على Neo.

لوحات السيارات

• لوحة سيارة ترينيتي ومورفيوس في المطاردة DA203 تشير إلى الآية الثالثة من الإصحاح الثاني من سفر دانيال: «قد حملت حلما وانزعجت روعي لمعرفة الحلم».

• نرى سميث ينزل من سيارة رقمها IS5416 وهي تشير إلى الآية ١٦ من الإصحاح ٥٤ من سفر إشعياء: «هأنذا قد خلقت الحداد الذي ينفخ الفحم في النار ويخرج آلة لعمله وأنا قد خلقت المهلك ليخرب».

لاحظ أن الحداد بالإنجليزية هي Blacksmith والعميل اسمه Smith.

• لوحة سيارة التوأم أثناء المطاردة هي DE2852 وهي تشير للآية ٥٢ من الإصحاح ٢٨ من سفر التثنية: «وتحاصر في جميع أبوابك حتى تهبط أسوارك الشامخة الحصينة التي أنت تثق بها في كل أرضك».

(9)

## بعث الماتريكس

حلمت بأحلام لم تكن مجرد أحلام.

بعد 18 عاما من صدور ثورات الماتريكس، كانت مفاجأة لعشاق السلسلة أن يتم الإعلان عن جزء جديد بعنوان The Matrix Resurrections، يعود فيه كيانو ريفز (نيو) وكاري آن موس (ترينيتي) وجادا بينكيت سميث (نيوبي) لأداء أدوارهم القديمة، بينما يحل يحيى عبد المتين محل لورنس فيشبورن لأداء دور مورفيوس. الجزء الجديد من كتابة وإخراج لانا واتشوسكي، دون ليلي واتشوسكي هذه المرة، وقد شاركها في الكتابة هذه المرة كل من ديفيد ميتشيل (صاحب رواية سحابة أطلس) وألكسندر همن (صاحب رواية مشروع لعازر).

THE CHOICE IS YOURS



M A T R I X  
RESURRECTIONS

DECEMBER

OPEN IN CINEMA

تدور الأحداث بعد عشرين عاما من أحداث الفيلم الأخير، حيث يعيش نيو حياة عادية كتوماس أندرسون في سان فرانسيسكو، ويذهب إلى معالج نفسي يعطيه حبوبا زرقاء. يقابل ترينيتي ولا يتعرف أيهما على الآخر، ثم يظهر مورفيوس الذي يعطيه حبة حمراء تفتح ذهنه على عالم الماتريكس. هذا ما يقدمه لنا الإعلان الترويجي للفيلم.

أثناء صنع الفيلم الثالث The Matrix Revolutions عام

2003، صرّح الأخوان (وقتذاك) واتشوسكي أنه لا نية لديهما لصنع جزء رابع، وأن ذلك الجزء هو الأخير في السلسلة، ثم منحا موافقتهما لكتاب لعبة The Matrix Online لاستكمال الأحداث كما يحلو لهم في اللعبة.

بدءا من 2012 بدأت الإشاعات تنتشر عن كون المخرجين يعملان على جزئين جديدين من السلسلة، وفي 2014 انتشرت إشاعة أخرى عن أنهما يعملان على ثلاثية جديدة للماتريكس، لكن كل هذه الإشاعات كانت خاطئة وغير ذات أساس. عام 2015 عاد الحديث عن جزء جديد للظهور، وقد أبدى كيانو ريفز وهو جو ويفنج (الذي أدى دور سميث) استعدادهما للمشاركة.



في 2017 نُشرت أخبار عن نية شركة وارنر إخوان منتجة أفلام الماتريكس إعادة صنع السلسلة remake، على أن

يتولى السيناريست زاك بن المشروع دون تدخل من الأخوان واتشوسكي. أيضا كانت هناك أفكار لصنع فيلم عن أحداث ما قبل الماتريكس يكون من بطولة مورفيوس وهو شاب. في 2018 صرح بن أنه يعمل على كتابة مشروع إعادة إحياء السلسلة، وهو مشروع لا علاقة له بالفيلم الذي نتحدث عنه.

تم الإعلان عن الجزء الرابع من الماتريكس في 20 أغسطس 2019، على أن تعود لانا واتشوسكي وحدها إلى مقعد المخرج، ذلك أن ليلي مشغولة في مسلسل Work In Progress مع شبكة شو تايم. في البيان الصحفي المعلن ذكر أن هذا الفيلم هو تكملة لقصة الفيلم الأول، مما أوقع المعجبين في حيرة مما إذا كانت أحداث الفيلمين الثاني والثالث سيتم تجاهلها.

بدأ تصوير الفيلم في 4 فبراير 2020 في فرانسيكو، لكن التصوير لم يلبث أن توقف في 16 مارس بسبب جائحة كوفيد 19. عاد الفريق إلى التصوير مرة أخرى في أغسطس 2020. كان من المفترض أن يصدر الفيلم في مايو 2021، لكن ظروف الجائحة أدت إلى تأجيله إلى إبريل 2022، ثم تقرر أخيرا التبكير بإصداره في 18 ديسمبر 2021.





كان من الممكن أن يمتد هذا الكتاب إلى أضعاف هذه المساحة، إذا تعرضنا لمعاني كل الأسماء والأرقام المذكورة في سلسلة الأفلام هذه، فكل رقم يذكر وكل لافتة أو كتابة على الحوائط، وحتى عدد الأشياء المتروكة على الطاولات يشير إلى معنى ديني أو فلسفي أو ميثولوجي.

الماتريكس هناك. لا تحاولوا ثني الملعقة. فقط حاولوا أن تدركوا أنه لا توجد ملعقة. أهلا بكم في صحراء الحقيقة!

«سوف أريهم عالما بدون قواعد أو تحكيمات. بدون حدود أو فواصل. عالم حيث كل شيء ممكن».



(1) لانا وليلي فيما بعد.

(2) مرة أخرى: الأختين فيما بعد!

(3) يرحم البعض أن هذا الرقم يشير إلى الآية ١٤ من الإصحاح الثالث من إنجيل يوحنا.

Telegram: @ambook990