

**UNIVERZITA KARLOVA**  
**FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ**  
**STUDIUM HUMANITNÍ VZDĚLANOSTI**

Jakub Prunar

**PLATÓNOVA JESKYNĚ A JEJÍ OPUŠTĚNÍ**  
**SKRZE FILMOVOU TRILOGII MATRIX**

Bakalářská práce

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 23. 6. 2022

Podpis autora: .....

## **Poděkování**

Tímto bych chtěl poděkovat doc. Mgr. Aleši Novákovi, Ph.D. za trpělivost při vedení mé bakalářské práce, cenné rady, ochotu a odborný dohled.

Jakub Prunar

# Obsah

<b>Úvod .....</b>	<b>6</b>
<b>1. Ústava.....</b>	<b>7</b>
1.1. Platónova jeskyně .....	9
<b>2. Trilogie Matrix.....</b>	<b>12</b>
2.1. The Matrix .....	12
2.2. The Matrix Reloaded .....	14
2.3. The Matrix Revolutions.....	15
<b>2.4. Postavy .....</b>	<b>17</b>
2.4.1. Neo.....	17
2.4.2. Morpheus .....	17
2.4.3. Cypher .....	18
2.4.4. Smith.....	18
<b>3. Matrix a Platónova jeskyně .....</b>	<b>20</b>
3.1. Náš Matrix .....	28
3.2. Hodnota pravdy v Matrixu .....	32
3.3. Simulacra and Simulation .....	33
3.4. Desert of the real .....	36
<b>Závěr .....</b>	<b>39</b>
<b>Bibliografie .....</b>	<b>40</b>

## **Abstrakt**

V této práci se budu zabývat motivem falešné reality v Platónově Podoběnství o jeskyni, kterou aplikuji na film Matrix. V tomto rámci hodlám pojmout Platónovu ideu dobra jakožto osvobození k pravdě, ačkoliv v tomto případě bude opuštění jeskyně spíše sestupem do jejích hlubin. Tímto bych se chtěl dotknout otázky bytnosti pravdy, svobody a především lidství. Toto provedu za pomoci autorů jako R. Descartes (Meditace o první filosofii), F. Nietzsche (O pravdě a lži ve smyslu nikoli morálním), Jean Baudrillard (Simulacra and Simulation), Platón (Ústava).

In this work I intend to deal with the motive of false reality in Plato's Parable of the Cave, which I apply to the film The Matrix. In this context, I intend to conceive of Plato's idea of good as liberation to the truth, although in this case leaving the cave will be more of a descent into its depths. I would like to touch on the question of the existence of truth, freedom and, above all, humanity. I intend to do this with the help of authors such as R. Descartes (Meditations on First Philosophy), F. Nietzsche (On Truth and Lies in a Nonmoral Sense), Jean Baudrillard (Simulacra and Simulation), Plato (Constitution).

**Klíčová slova:** Matrix, Platónova jeskyně, realita, svoboda, klam, osvobození

**Key Words:** Matrix, Plato's cave, reality, freedom, deception, exemption

## Úvod

Jistě se mezi námi v dnešní době najde mnoho lidí, včetně mě, kteří v určitých chvílích života pochybují o naší každodenní realitě. Může jít až o nereálně velkou shodu náhod, neexistující vysvětlení či opakující se sen, který nám nedá spát. Někteří mohou tyto jevy přičleňovat k Boží vůli, osudu či dalším nadpřirozeným jevům. Někteří, i já, prostě třeba nevíme čemu věřit, ale tušíme, že je tu něco, jež nás přesahuje. Jako lidé neseme břímě neustálých nových poznatků, čím více toho objevíme a poznáme, tím více si uvědomujeme, co neznáme a co jsme ještě nezjistili.

Zpochybňování nás obklopující reality není nic nového, však s tím přišel právě již Platón. Je zajímavé sledovat, jak moc se jeho myšlenka rozšířila – a to dokonce i do filmové tvorby. V tomto případě mluvím o filmové trilogii Matrix, která je plná všemožných významů, symbolů a filosofických myšlenek. Nejvíce zde však vidím filmem prostupovat Podobenství o jeskyni, a proto bych se chtěl tímto propojením jeskyně a Matrixu ve své práci zabývat. V první části představím čtenářům základní myšlenky Platónovy Ústavy podstatné pro mou práci, včetně Podobenství o jeskyni. Ve druhé části své práce nastíním post-apokalyptický svět, jehož důsledky uvrhly lidstvo do uvěznění. Stručně vysvětlím události filmů Matrix, aby se čtenáři mohli lépe orientovat v kontextu, a shrnu základní charakteristiky postav filmu, které jsou pro toto téma důležité. V části třetí aplikuji Podobenství o jeskyni na filmy Matrix a pokusím se zabývat nejdůležitějšími otázkami, které z tohoto vyplynou. Cílem mé práce bude tedy odkrýt čtenáři filosofický a morální podtext trilogie Matrix, nejen z pohledu Platónova Podobenství.

Pevně doufám, že se tímto tématem snad dotknu čtenářů, kteří občas o realitě pochybují – a ty, co se řídí pouze smysly a na nic víc nevěří, snad přivedu alespoň trochu k pochybám.

## 1. Ústava

Platón se nám v Ústavě snaží podat náčrt uspořádání ideální obce a především spravedlnosti na úrovni státu i jedince. Jedná se o dialog, kterým nás provádí Sokrates a jeho žáci. Pro nás je důležité, že pro ideální obec zde stanovuje tři stavy lidí, odpovídající třem stavům v duši, ke kterým se však teprve dostanu. Prošetřuje zde význam spravedlnosti v obci a další ctnosti, nejprve však pojďme k věci, dle Platóna, mnohem podstatnější.<sup>1</sup>

Platón tvrdí, že největším poznatkem by byla idea dobra, jejímž působením se vše spravedlivé a ostatní stává užitečným a prospěšným. Zatímco většina lidí vidí dobro v rozkoši, bystřejší ho vidí v rozumovém poznání (vrcholně v poznání dobra). Názory lidí na to, co je krásné a spravedlivé se mohou lišit, a lidé si je obhajují, i přestože by se v jejich případě mohlo jednat jen o zdánlivé. Když se však jedná o dobro, zdánlivé nám už nestačí a potřebujeme hledat dobro skutečné. A zde Platón tvrdí, že duše by neměla konat něco, čehož pravou podstatu nechápe. Pravý strážce by tudíž nemohl konat krásné a spravedlivé, pokud by neznal jejich pravou podstatu.<sup>2</sup>

Než se však dostáváme k podstatě dobra, je nutné si povědět o jeho dítěti - slunci. Pokud mluvíme o podstatě nějakého jevu, u něhož uznáváme množství, můžeme mu přidělit jednu ideu jakožto znak dané věci. Tyto jevy vidíme, rozumu jsou však skryty. Oproti tomu ideje vidět nemůžeme, ale vnímáme je rozumem. Schopnost vidět a být viděn nám přitom dává světlo, které nám dává slunce. Tímto je zde slunce příčinou zraku, ale také dítětem dobra – obdoba dobra.<sup>3</sup>

Pokud na předmět působí světlo, vidíme ho jasně a v barvách, zatímco v opačném případě jsou naše oči skoro slepé a nevidí dobře. Stejně tak tomu má být v případě rozumového poznání – duše upírající se na to, nač svítí pravda a jsoučno, je schopna dané pochopit a poznat, má rozum. Idea dobra tedy poskytuje pravdu a poznávajícímu jeho výkonnou schopnost, je příčinou rozumového vědění a pravdy, neboť ta je poznávaným předmětem. Tato idea je však krásnější než poznání i pravda, jenž nelze považovat za dobro samotné - stejně tak jako zrak i světlo jsou blízké slunci, ale také nejsou totéž. Zatímco tedy slunce dává viditelným věcem možnost být

---

<sup>1</sup> PLATÓN. *Ústava*. 2. vyd. Praha: Oikoymenh, 1996. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 80-86005-28-3.

<sup>2</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 504d-506d.

<sup>3</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 507a-508c.

viděno, ačkoliv není jejich vznikem, dobro dává věcem bytí a jsoucnost, ale samo nad těmito vyniká. Slunce tedy kraluje nad viditelným a idea dobra nad pomyslným.<sup>4</sup>

Toto zde Platón ukazuje na dvou přímkách rozdělených ve stejném poměru – jedna jakožto úsek viditelného a druhá jakožto pomyslného. První část viditelného úseku je tvořena odrazy, obrazy a stíny skutečných věcí a druhá část těmito věcmi jako takovými. Rozdíl je zde přitom v pravdě a v nedostatku pravdy, napodobenina je předmětem mínění a napodobený předmět předmětem poznání. Ve stejném poměru bychom toto mohli promítnout na druhou přímku – v první části hledá duše předpoklady z napodobovaných obrazů a směřuje ke konci úseku. Duše je zde nucena užívat předpokladů, nad ně však nemůže vystoupit, neboť využívá obrazy nižšího druhu – a to věci, které jsou oproti těmto obrazům uznány jako zřetelné. Jedná se zde o myšlení, což je něco mezi míněním a rozumem. V druhé části pomyslného vychází duše od předpokladů, bez použití obrazů, a směřuje k počátku. Tady se nachází to, co skrze dialektiku chápe rozum, uchopující předpoklady (výstupky a východiště) a docházející k počátku všeho, což je bez předpokladů. To zde rozum uchopuje a sestupuje s tím zpět ke konci, bez jakéhokoliv smyslového vnímání, pouze s pomocí idejí samotných o sobě a jejich postupných vztahů, čímž končí v ideji. Jasnější je tedy ve viditelném i pomyslném to, co spatřujeme dialektickým věděním, nežli pozorování skrze vědy s počátky v předpokladech – zde diváci pozorují předměty myšlením, avšak ze stanoviska předpokladů, čímž se vyhýbají rozumění. Tímto si v duši můžeme ukázat čtyři stavy, od počátku ke konci, od nejhořejšího dolů: rozumové poznání, myšlení, věření, dohadování.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 508c-509d.

<sup>5</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 509d-511e.



## 1.1. Platónova jeskyně

Nyní se dostáváme k samotnému Podobenství o jeskyni, v němž jde Platónovi o oddělení duší vzdělaných a nevzdělaných. Dle něho si máme představit jeskyni, odkud vede ven dlouhý vchod. Zde žijí již od dětství lidé, jsou však spoutáni na nohou a šíjích. Tímto se nemohou hýbat a ani otáčet hlavy, tudíž se mohou dívat pouze jedním směrem. Východ z jeskyně mají za zády, a mezi ním a uvězněnými lidmi (Platón jim přímo říká vězni) plápolá oheň, před níž se nachází zídka. Podél této zídky vede příčná cest, po které chodí lidé, nesoucí různé předměty – mající podoby lidí, zvířat, a předmětů z různých materiálů. Někteří nosiči mlčí a někteří mluví. Tyto věci jsou dále promítány světlem ohně na zeď před naše vězně, kteří je považují za skutečné. V tomto vězení je také ozvěna, a tudíž hlasy nosičů jsou vězni považovány za hlasy těchto stínů na zdi. Jelikož tito lidé neznají od narození ničeho jiného, jimi viděné stíny a k nim přirovnané hlasy považují za pravdu a skutečné.<sup>6</sup>

Sledujme však situaci, kdy bychom jednoho z vězňů osvobodili – jak to Platón nazývá, vyléčili ho z nerozumnosti<sup>7</sup>. Přinutili bychom ho se otočit a pohledět do světla ohně a na věci, zvířata i lidi, jejichž stíny viděl doteď. Z neustálého koukání do tmy by ho ze světla bolely oči a nedokázal by se moc na dané předměty dívat. Také by byl zmatený, a za pravdivější by považoval jejich stíny – na ty by se díval radši, ty by se mu jevily zřetelnějšími. Kdybychom ho poté odvedli přímo až ven z jeskyně, na sluneční světlo, nic by zde neviděl a koukání by mu způsobovalo bolest. Nejdříve by se pomalu dokázal dívat na stíny věcí a jejich odraz na vodní hladině, dále na nebeská tělesa v noci, až by byl nakonec schopný pohledět i na samotné slunce. Poté by pochopil, že právě ono je příčinou ročního počasí, oběhu roků a vůbec všeho zde ve viditelném světě – a i všeho, co viděl dříve v jeskyni.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 514a-515c.

<sup>7</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 515c.

<sup>8</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 515c-516c.

V této situaci by jistě pokládal svou pozici za lepší, než je ta ostatních vězňů. Kdyby měli v jeskyni mezi sebou zavedený jakýsi systém poct a postavení dle toho, jak kdo dokáže již určovat a předpovídat co budou dané stíny na zdi dělat, našemu osvobozenému vězni by se jistě nezamlouvalo vracet do tohoto systému – udělal by cokoliv, aby již takto nemusel žít. Když by se vrátil zpět do jeskyně, určitě by těžko naopak přivykal zpět tmě. Zároveň by nebyl schopný moc dobře rozeznávat stíny a předvídat jejich chování. Jeho druhové by se jistě smáli jemu i jeho „zkaženému zraku“, a o cestu ven by vůbec nestáli.<sup>9</sup>

Dle Platóna je tedy toto vězení to, co se jeví našemu zraku. Světlo jeskynního ohně je síla slunce a výstup ven z jeskyně jest vzestoupení duše do pomyslné oblasti. Ideu dobra v oboru poznání můžeme přitom poznat stěží a pouze až na konci – pokud ji však spatříme, můžeme ji označit za tvůrce všeho krásného a pravého, neboť ve světě viditelném stvořila světlo a slunce a ve světě pomyslném dala lidem pravdu a rozum. Měl by ji spatřit ten, kdo chce jednat rozumně ať už ve svém vlastním zájmu či ve prospěch obce. Ti, jenž právě došli až k ní, nemají již zájem se starat o běžné lidské záležitosti, neboť jejich duše chtějí setrvávat nahoře – v podobenství to je právě náš osvobozený vězeň, jehož nezajímají jeskyní pocty a který by již těžko chtěl žít nadále v této jeskyni. Jakmile takovýto člověk uvidí božské věci a má se navrátit, je jasné, že se taková osoba nebude již moct umět správně chovati dle ostatních, že jim bude k smíchu a že se s nimi bude přít o všem možném – jakožto osoba, jež nahlédla spravedlnosti s lidmi, kteří nikoliv. Toto přecházení duší je zde přirovnáváno k přechodu ze tmy do světla a naopak. V obou případech je duše zmatena a těžko si přivyká, v nepřivýklém prostředí vidí špatně.<sup>10</sup>

Z tohoto dle Platóna vyplývá, že stejně tak jako musíme obracet oči i celé tělo od tmy ke světlu, tak téže musíme otáčeti duši i ústrojí poznání od proměnného dění, až se budeme moct podívat na jsoucnou a dobro samotné. Schopnost vidět tedy již vlastníme, měli bychom však se správně obrátit a hledět tam, kam máme. Tímto by se mělo zabývat výchovné umění, tedy otáčením tohoto ústrojí správným směrem. Zatímco ctnosti duše bývají nabírány zvykem a cvičením, ctnost rozumného myšlení náleží božštějšímu – a dle směru, kam je obráceno, se stává užitečným či nikoliv. Takto jest vysvětleno, že když někdo chytrý páchá špatné věci, tak má zrak dobrý, ale jeho duše je obrácena špatným směrem. Toto však lze předejít správnou výchovou a vyvarováním se rozkošnictví a požitkářství již od útlého věku – duše by se pak

---

<sup>9</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 516c-517a.

<sup>10</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 517a-518c.

obracela pouze k věcem pravdy, tudíž by byla bystrá a viděla by věci, k nimž by byla obrácená.<sup>11</sup>

Vracíme se zpět k správné obci, neboť tu by právě měli spravovati lidé vzdělaní, ti jenž došli k této největší nauce a nazřeli dobro, nikoliv lidé neznalí pravdy. Po tomto jejich duševním vystoupením vzhůru by však neměli žít lépe oproti ostatním, nýbrž sestoupit zpět dolů a podělit se o prospěšné s těmito ostatními, ve správné obci by se totiž neměl nikdo mít lépe. Jejich úkolem by pak měla být snaha přivést na tuto cestu další a pečovat o lid obce – v přirovnání k naší jeskyni by tito lidé měli sestupovat zpátky do temna, zvyknout si zde a tím uvidí pak mnohem lépe než předtím, neboť již nazřeli skutečno krásna, dobra a spravedlnosti. Takovýto člověk by pak měl být v čele obce, ten jež ani vládnout nechce, nikoliv ti, kteří se dohadují pouze o stínech. Králem by měl být ten, jež je bohatý dobrým a rozumným životem, ten, který uviděl lepší věci, než je vláda.<sup>12</sup>

Tímto jsme si vyložili podobenství o jeskyni a jeho význam, pro mou práci bych se však ještě chvíli chtěl zabývat tím, kdo má dle Platóna správné předpoklady pro to, aby podstoupil onu cestu z jeskyně – cestu pravé filosofie. Dle něho by takovýto člověk měl být již od mládí bojovníkem, a to nikoliv na těle, ale na duši. Tělem se totiž zabývá gymnastika, která se zabývá pouze rozvojem a hynutím těla. Dále se Platón zabývá tím, která další nauka by pro naše účely mohla být důležitá - a dochází k tomu, že již žádná (přesto bychom strážce měli vzdělávat jak v gymnastice, tak v umění músickém). Podstatná je však znalost čísel a počtů, která je důležitá ve všem. Vede totiž přirozeně k rozumovému poznání a má schopnost přivádět k jsoucnu. Pokud totiž vnímáme nějakou věc, například prst, jeví se nám bez uvažování pouze jako prst, Pokud však začneme uvažovat, jaký prst to je, jak je dlouhý, tlustý či měkký, musí nad tímto duše rozumově pozastavit. Tímto dokáže duše tyto charakteristiky vymezit jakožto odlišné vlastnosti. Zatímco tedy zrak vidí jednu věc, prst, duše může skrze uvažování rozlišit jednu jeho charakteristiku od druhé.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 518c-519b.

<sup>12</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 519d-521c.

<sup>13</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 521c-524c.

## 2. Trilogie Matrix

Matrix je filmová trilogie, jež započala v roce 1999 vydáním záhadných plakátu ve Spojených státech jako upoutávka na film se zvláštním jménem – The Matrix. Jeho autoři, tehdejší bratři Andy a Larry Wachowski, měli tehdy na kontě pouze jeden film a nebyli nijak moc známí. První díl Matrixu je však okamžitě proslavil a stal se jedním z nejvíce ikonických filmů tehdejší doby. A to zvláště jedním z použitých efektů, nazvaným „bullet-time“ – kdy je děj filmu zpomalen a kamera se zaměří na náboje letící vzduchem (prvně byl použit ve filmu „Blade“<sup>14</sup>). Stejně jméno nese také zde použitý efekt, kdy kamera obkrouží scénu kolem dokola, zatímco je děj filmu pozastaven. Tyto efekty se následně začal objevovat v mnoha dalších známých filmech. Díky těmto úspěchům mohli Andy a Larry natočit další dva díly, které byly chváleny i kritiky.<sup>15</sup>

Setkáváme se zde s post-apokalyptickým světem, ve kterém je lidstvo zotročeno umělou inteligencí, pro kterou svými těly vyrábí elektrickou energii. Trilogie Matrixu odkazuje na mnohá témata, jako jsou pop culture, filosofie, buddhismus, hinduismus, nihilismus, taoismus, řecká mytologie, gnosticismus a další. Vyskytuje se v ní až nesčetně moc takových odkazů, hádanek a záhad, čímž filmy vyvolávají frustraci a vytvářejí více otázek, než na kolik jich odpovídají. Toto byl primární účel, neboť jejich hlavní myšlenkou je, že znalosti nás osvobozují a musíme na ně přijít sami. Že nejde vždy o to přesně vše vědět, ale jaké otázky klást – jak říká na začátku prvního dílu postava Trinity (Carrie-Anne Moss) Neovi (Keanu Reeves): „*Jsou to otázky, co nás pohánějí*“<sup>16</sup>. Trilogie se skládá z dílů The Matrix, The Matrix Reloaded a The Matrix Revolutions.<sup>17</sup>

### 2.1. The Matrix

Děj filmu začíná v roce 1999, tedy alespoň to tak nejdříve vypadá. Hlavní postava, Thomas A. Anderson, je přes den programátor společnosti nazvané Metacortex (jedná se o složeninu slov „meta“ a „kortex“, dohromady znamenajících nejspíše „překročení hranic mozku“<sup>18</sup> – což vlastně Thomas bude dělat, zároveň by se mohlo jednat o odkaz na Aristotelovu

---

<sup>14</sup> *Blade* [film]. Režie Stephen NORRINGTON. USA, 1998.

<sup>15</sup> *The Matrix Trilogy: Context* | SparkNotes. *SparkNotes: Today's Most Popular Study Guides* [online]. [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.sparknotes.com/film/matrix/context/>

<sup>16</sup> *The Matrix* (1999), Carrie-Anne Moss (Trinity).

<sup>17</sup> *The Matrix Trilogy: Context*, ref. 15.

<sup>18</sup> *MetaCortex* | Matrix Wiki | Fandom. [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://matrix.fandom.com/wiki/MetaCortex>

*Metafyziku*<sup>19</sup>, nauce o prvotních příčinách) a po nocích hacker zvaný Neo (jedná se o řeckou předponu, znamenající „nový“ – pokud písmena zpřeházíme, dostaneme slovo „One“ [česky „Jediný“], které zde má znamenat, že Neo je jediný Vyvolený)<sup>20</sup>, hledající co je to Matrix.

Za zvláštních okolností se setkává s Morpheem (jeho jméno odkazuje k řeckému bohu sesílajícího sny během spánku<sup>21</sup>), jeho následovníky a Trinity (česky „Boží Trojice“). Ti ho varují před programy zvanými Agenti a nabízejí mu zjistit, co onen Matrix je. Neo dostává od Morphea nabídku rozhodnout se mezi modrou pilulkou, která mu umožní zapomenout a žít dál v nevědomosti, a pilulkou červenou, která mu má pomoci otevřít oči. Neo volí pravdu a probouzí se v reálném světě - v udržovací nádrži, napojen na hadičky, které ho jednak uměle udržují naživu a jednak odvádějí jeho tělem vyrobenou energii sloužící k „vyživování“ strojů. Je z ní zachráněn Morpheovou posádkou a zjišťuje, že ve skutečnosti se píše něco kolem roku 2199. Lidé vytvořili tak inteligentní stroje, že se jim nakonec vzepřely. Zatemnili strojům oblohu, aby jim zamezili přísunu tepelné energie, kvůli čemuž stroje začaly lidi pěstovat v nádržích a odebírat jim teplo pro svůj pohon. Aby takto udržely lidi v umělém spánku a klidné, nahrávají jim do mozku simulaci zvanou Matrix, ve které lidé zdánlivě žijí normální životy v roce 1999.

Agenti, vedeni agentem Smithem (což je nejběžnější jméno v anglicky hovořícím světě – něco jako v češtině Novák, a proto je jeho jméno symbolem anonymity: může to být Kdokoli), jsou zde jakýmsi počítačovým softwarem, který brání lidem Matrix opustit – jsou neuvěřitelně silní a rychlí, a mohou se v okamžiku proměnit v kohokoli uvězněného v Matrixu. Oproti tomu Morpheus a jeho posádka se snaží lidi z Matrixu odpojovat (toto provádějí tak, že se na své vznášedle připojují do Matrixu skrze mysl a utíkají z něho zvednutím telefonu, což není, bohužel, v žádném z filmů vysvětleno) a především najít Vyvoleného, který má údajně Matrix zničit a lidstvo osvobodit – věří, že jím má být právě Neo. Morpheus Nea učí, jak lze silou vůle a mysli ohýbat nebo porušovat fyzikální zákony Matrixu a přivádí ho k Vědmě, která předpoví smrt jedno z nich. Skupina je zrazena členem posádky Cypherem, jenž chce zapomenout a vrátit se do života v nevědomosti výměnou za dopadení Morphea, od kterého agenti chtějí získat přístup do posledního lidského města jménem Sion (dá se přeložit jako „Útočiště“, zároveň se

---

<sup>19</sup> ARISTOTELÉS. *Metafyzika*. Čtvrté vydání, v Nakladatelství Petr Rezek třetí. Praha: Rezek, 2021. ISBN 978-80-86027-45-6.

<sup>20</sup> *Neo (a.k.a. the One, a.k.a. Thomas A. Anderson) Character Analysis in The Matrix Trilogy* | SparkNotes. *SparkNotes: Today's Most Popular Study Guides* [online]. [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.sparknotes.com/film/matrix/character/neo-aka-the-one-aka-thomas-a-anderson/>

<sup>21</sup> *Morpheus* | Matrix Wiki | Fandom. [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://matrix.fandom.com/wiki/Morpheus#References>

však jedná o synonymum z Hebrejské bible pro Jeruzalém – zemi zaslíbenou, může to znamenat i „Ráj“ či „Nebe“<sup>22</sup> nacházejícího se v podzemí, které chtějí zničit. Po osvobození Morphea Neo v Matrixu nakonec opravdu umírá (zastřelen agentem Smithem), načež však jeho mozek pochopí, že se jedná pouze o nereálnou smrt mentální projekce jeho digitálního „já“ (angl. „self“). Ožívá a dokazuje, že je „Vyvolený“, přičemž zničí agenta Smitha a slibuje – za zvuků působivé skladby kapely Rage Against the Machine „*Freedom*“ (v překladu „*Svobodu!*“) – lidstvo osvobodit.<sup>23</sup>

## 2.2. The Matrix Reloaded

Ve druhém dílu zjišťujeme, že z agenta Smitha se stalo cosi jako počítačový virus, který se vzepřel návratu ke Zdroji, který řídí stroje, a je nyní mocnější než kdy dřív, protože dokáže proměňovat všechny programy probíhající v Matrixu ve své kopie. Zjišťujeme také, že pod zemským povrchem existuje poslední město lidí, kterým se podařilo odpojit z Matrixu a utéct sem – Sión. Toto město se nachází několik kilometrů ukryté pod povrchem a stroje se sem snaží provrtat. Po schůzi kapitánů vznášedel, která je narušena útokem agentů, se Morpheova posádka vrací do města. Neo však dostává zprávu od Vědmy, a tak se připojuje do Matrixu poté, co jejich loď Sión náhle opouští. Je Vědmou poslán na cestu ke Zdroji, odkud je Matrix řízen, k tomu však prý potřebuje tzv. Klíčníka. Zároveň vědma předpoví Neovi smrt Trinity, o které se mu neustále zdá, která bude záviset na jeho rozhodnutí.

Po odchodu od Vědmy je Neo napaden agentem Smithem, jenž získal naprostou svobodu a umí již vytvářet z kohokoliv své kopie – jednu vtělí také do muže jménem Bane (česky „Zhouba“), a propašuje tak část sebe do Siónu. Neovi se podaří po boji utéct bývalému agentu Smithovi a spolu s Morpheem a Trinity se setkávají s Klíčnickovým vězňem – s dalším rebelantským programem jménem Merovejec, od kterého se Neo poprvé dozvídá, že je již několikátou verzí Vyvoleného. Klíčníka zachraňují a po sérii akčních scén se naše trojice s ním a dalšími členy lodi pokouší dostat do budovy vedoucí ke Zdroji.

Mezitím můžeme vidět, jak se tisíce robotických chobotnic snaží provrtat k posledním svobodným lidem v Siónu a upřít jim jejich téměř bezcennou svobodu v jeskynním světě. Trinity riskuje svůj život, aby se Neo s Morpheem dostali ke dveřím Zdroje, zatímco jsou přepadeni Smithem. Klíčník umírá a Neo vchází do nejdůležitějších dveří Matrixu. Zde se

---

<sup>22</sup> *Sion* - Definition, Meaning & Synonyms | Vocabulary.com. *Vocabulary.com - Learn Words - English Dictionary* [online]. [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.vocabulary.com/dictionary/Sion>

<sup>23</sup> *The Matrix* [film]. Režie Lilly a Lana WACHOWSKI. USA, 1999.

setkává s Architektem, programem, který stvořil celý tento svět iluze. Je mu vysvětleno, že kvůli lidské přirozenosti se zlomek lidstva vždy ubrání nevědomosti (obyvatelé Siónu), což je pro Matrix hrozba. Úkolem Vyvoleného je vždy dojít ke Zdroji, nechat padnout Sión, zresetovat Matrix a s 32 lidmi znova obnovit toto město, aby vše mohlo běžet nanovo. Má se rozhodnout, zda jako všichni předchozí Vyvolení nechá Sión padnout a obnovit, či zda se vrátí do Matrixu a způsobí tak smrt nejen lidí Siónu, ale i všech připojených k Matrixu. Trinity však mezitím v Matrixu umírá, a tak Neo dá přednost citům před rozumem a vrací se za ní, kde ji zachraňuje. V reálném světě je pak jejich vznášedlo napadeno stroji, Neo však objeví sílu vypnout je pomocí pouhé mysli, načež upadá do kómatu. Toto je odkaz na scénu prvního dílu, kdy jde Neo poprvé za Vědmou a vidí zde chlapce, který ohýbá lžici pohledem. Chlapec mu vysvětluje: „*Nesnaž se ohnout lžici, je to nemožné. Radši se snaž uvědomit si pravdu...Lžice tu není. Pak pochopíš, že to co se ohýbá, není lžice, jsi to ty sám.*“<sup>24</sup>. Zpět k filmu - ostatní lodě jsou také napadeny a zbyde z nich pouze jeden přeživší. Následuje poslední scéna dílu, kdy zjišťujeme, že oním přeživším je Bane (v němž se skrývá Smith).<sup>25</sup>

### 2.3. The Matrix Revolutions

V poslední kapitole trilogie se Nea nedaří probít z jeho kómatu, neboť uvízl mezi reálným světem a Matrixem v říši, které vládne program Merovejec. Trinity a Morpheus ho odtud zachraňují, a Neo se poté naposledy setkává s Vědmou. Řeší spolu, že Smith se chystá zničit jak svět opravdový, tak i umělý svět. Smith po odchodu Nea napadne Vědmu a mění jí v sebe sama. Neo a Trinity se mezitím vypravují do města strojů ukončit válku, mají však ve vznášedle černého pasažéra – tím je Bane. Zjišťují, že se jedná o další Smithovu kopii a při jeho pacifikaci Neo v potyčce přichází o zrak – je však schopen nadále vidět i bez očí jakožto „slepý Mesiáš“<sup>26</sup>, jak ho Bane posměšně nazývá. Spolu s Trinity vzlétnou až nad oblaka zahalující oblohu a uží pravý měsíc a slunce. Krátce nato však pod náporom útočících strojů havarují a Trinity umírá.

Zatímco stroje dobývají Sión, Neo vyjednává s vůdcem strojů, stojícím za Architektem a agenty, zvaným The Deus Ex Machina (česky „Bůh ze stroje“, jedná se o literární termín označující náhlé vyřešení zdánlivě neřešitelného problému)<sup>27</sup>. Jelikož se Smith stal hrozbou pro

---

<sup>24</sup> *The Matrix* (1999), Rowan Witt (Chlapec s lžicí).

<sup>25</sup> *The Matrix Reloaded* [film]. Režie Lilly a Lana WACHOWSKI. USA, 2003.

<sup>26</sup> *The Matrix Revolutions* (2003), Hugo Weaving (Bane).

<sup>27</sup> *Deus Ex Machina* | Matrix Wiki | Fandom. [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: [https://matrix.fandom.com/wiki/Deus\\_Ex\\_Machina](https://matrix.fandom.com/wiki/Deus_Ex_Machina)

lidi i stroje, uzavírají spolu dohodu – pokud Neo Smitha porazí, stroje nechají Sión být. A tak se tedy napojuje do Matrixu, kde mezitím Smith proměnil všechny lidi v armádu svých kopií. Dochází k poslednímu souboji, který je obrácenou verzí závěrečného souboje z konce prvního dílu, kdy nyní však Neo zjišťuje, že Smitha porazit nedokáže. Nechá se jím tedy přeměnit také, což vede ke smrti obou, neboť oba jsou svým protějškem (další možné vysvětlení je, že Neo je napojen na Zdroj, kam odcházejí nepotřebné programy a Smith se přes Nea dotkne i samotného Zdroje<sup>28</sup>), jak už se to jednou ukázalo v případě zničení agenta Smitha, které bylo zároveň jeho osvobozením z Matrixu. Stroje poté přestanou válčit a opouští město Sión. Neovo tělo je odtaženo v Kristovské póze stroji do Zdroje (kam se mají vracet nepotřebné a zničené programy – což by mohlo znamenat, že Neo byl také program). Matrix se resetuje a všichni lidé mají nyní dostat svobodu volby, zda v něm budou chtít zůstat.<sup>29</sup>

Závěr představuje smíření bezcitné analytické racionality ztělesněné Architektem (levá mozková hemisféra) a emotivní syntetické intuice reprezentované Vědmou (pravá mozková hemisféra), jak kráčí spolu bok po boku hyperrealisticky dokonalou scénérií městského parku (neboli prostředím syntézy přírodního a umělého), ovšem zcela nevyřešená zůstává situace další symbiózy mezi lidmi a stroji. Přízvisko „Revoluce“ v názvu třetího dílu tedy neznamená převržení stávajícího pořádku, ale doslova latinské re-volutio: návrat na znovu se odvíjející začátek.

---

<sup>28</sup> V neposlední řadě si Smithovo zničení můžeme vysvětlit v důsledku jeho konečného naplnění svého účelu.

<sup>29</sup> *The Matrix Revolutions* [film]. Režie Lilly a Lana WACHOWSKI. USA, 2003.



## 2.4. Postavy

### 2.4.1. Neo

Jedná se o protagonistu celého příběhu, jemuž je kladeno za úkol osvobodit veškeré lidstvo. Již jeho jméno, Thomas A. Anderson alias Neo, je plně významů. Anderson v angličtině znamená „syn Andrewa“ (česky Ondřej), jenž byl jedním z Ježíšových apoštolů. Thomas odkazuje k nevěřícímu Tomáši, dalšímu z apoštolů, jenž uzřel a začal věřit. Přezdívka Neo je řecká předpona, znamenající „nový“ – dále, jak jsem zmínil výše, pokud v tomto slově zpřeházíme písmena, vyjde nám „One“, což může znamenat jedna, ale také „The One“ – Vyvolený, jímž Neo údajně je.<sup>30</sup> Jedná se o počítačového hackera znalého čísel, bojovníka na těle i duši – čímž by mohl být přímým ztělesněním Platónovo představy o ideálním strážci obce, který má všechny předpoklady pro cestu z jeskyně v Podobenství a následný návrat pro ostatní. Ztělesňuje také totiž svobodu a odhodlání osvobozovat. I když si je vědom své porážky při posledním souboji se Smithem, nepřestává bojovat – bojuje dál, protože je to jeho svobodné rozhodnutí. Nakonec svůj život obětuje pro celé lidstvo – lid Siónu zachrání před útokem a lidem v Matrixu je dána volba odejít či zůstat. Neo se tak stává spasitelem lidstva, obdobně jako Ježíš. Náznakem může být i to, že po tomto aktu „sebeobětování“ pronese vůdce strojů Deus Ex Machina větu „*Je dokonáno*“<sup>31</sup>.<sup>32</sup> Neo je poté vtažen do Zdroje.

### 2.4.2. Morpheus

Význam jeho jména odkazuje k řeckému bohu sesílajícímu sny (latinsky „*Mορφεός*“, anglicky „*shaper of dreams*“<sup>33</sup>), ačkoliv paradoxně osvobozuje lidi ze „snění“ Matrixu. Je kapitánem vznášedla Nabukadnezar (odkazující na novobabylonského krále, který nechal dle Bible zbourat Šalamounův chrám a vyhnat Židy do exilu)<sup>34</sup> a celý svůj život zasvětil hledání Vyvoleného, který by ukončil válku se stroji – pevně věří, že jím je právě Neo. Pro mnohé obyvatele Siónu se tak stal jakýmsi duchovním prostředníkem, hlásajícím naplnění proroctví. Tímto si značnou část Siónu, stavící se skepticky k možné existenci Vyvoleného, však

---

<sup>30</sup> *Neo (a.k.a. the One, a.k.a. Thomas A. Anderson) Character Analysis in The Matrix Trilogy*, ref. 20.

<sup>31</sup> *The Matrix Revolutions* (2003), Kevin Michael Richardson, Henry Blasingame (Deus Ex Machina).

<sup>32</sup> *Jan 19:30 NIV* - When he had received the drink, Jesus - Bible Gateway. *BibleGateway.com: A searchable online Bible in over 150 versions and 50 languages*. [online][cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.biblegateway.com/passage/?search=jan+19%3A30&version=NIV>

<sup>33</sup> *Morpheus*, ref. 21.

<sup>34</sup> *Meaning, origin and history of the name Nebuchadnezzar - Behind the Name. The Meaning and History of First Names - Behind the Name* [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.behindthename.com/name/nebuchadnezzar>

znepřátelil (především velitele Siónské obrany Jasona Locka). Nalézá Nea v Matrixu a dává mu možnost se rozhodnout: „Vezmeš si modrou pilulku, příběh končí. Probudíš se ve své posteli a věříš všemu, čemu věřit chceš. Vezmeš-li červenou pilulku, vkročíš do říše snů a já Ti ukáži, jak hluboká je králičí nora. Nabízím pouze pravdu!“<sup>35</sup>. Když Neo zvolí červenou pilulku, Morpheus ho začíná učit a vést na správnou cestu. I přes možné pochybnosti je pevně přesvědčený o Neově potenciálu a nepřestává v něj věřit. Sám však nevyhledává slávu, je spíše moudrým vůdcem a téměř „otcem“ pro svou posádku.

### 2.4.3. Cypher

Jeho jméno je zkratkou pro Lucifera, Světlohoše, který se ve své pýše vzbouřil proti Hospodinovi a stal se nepřitelem Stvoření. „Cipher“ je zároveň v počítačovém jazyce jakýsi druh kódu, který brání přečíst si původní zprávu – takto i Cypher skrývá své opravdové zájmy. Také to v programování znamená „nula“, což tu je opakem jedničky.<sup>36</sup> Protože programovací jazyk je komplementární sekvencí jedniček a nul, patří Cypher bytostně k Neovi ne jako jeho vylučující protiklad, ale jako komplementární protějšek. Jako takový tedy Cypher ztělesňuje komplementární opak Neovy snahy. Zakusil život v pohodlné lži i reálný svět a rozhodl se vrátit k nevědomosti za každou cenu. Představuje tak typ člověka, jenž není schopen ani ochoten nést odpovědnost za svou nebezpečnou svobodu, neboť od ní utíká a raději dobrovolně přijímá pohodlné zotročení. Jeho rodné jméno je Reagan, a když vyjednává s agenty o předání Morpheu, chce jako odměnu zapomenout na vědění o Matrixu a „...být někým slavným, třeba hercem.“<sup>37</sup>. Jedná se jistě o narážku na Ronalda Reagana, slavného westernového herce, jenž se později stal 40. prezidentem Spojených států amerických.<sup>38</sup>

### 2.4.4. Smith

Jde o počítačový program a hlavního antagonistu, jehož konkrétním účelem je sloužit Matrixu (při adaptaci na Podobenství bychom ho mohli k přirovnat ke strážci východu z jeskyně). Jméno Smith bylo kolem roku 2000 (přibližná doba vzniku filmu The Matrix) jedno z nejpoužívanějších jmen ve Spojených státech i Velké Británii.<sup>39</sup> Znamená to tedy, že Smith může být Kdokoliv (toto se odráží i v jeho schopnosti neomezeně se duplikovat). V prvním díle

---

<sup>35</sup> *The Matrix* (1999), Laurence Fishburne (Morpheus).

<sup>36</sup> *Neue Seite 1. Willkommen an der ersten deutschen Universität des 21. Jahrhunderts* [online] [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.uni-due.de/~lan500/helmholtz/matrix-gr-3/Neo%20and%20Cypher.htm>

<sup>37</sup> *The Matrix* (1999), Joe Pantoliano (Cypher).

<sup>38</sup> FREIDEL, Frank, SIDEY, Hugh. *Ronald Reagan* | The White House. *The White House* [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/presidents/ronald-reagan/>

<sup>39</sup> Obdobně se jmenují i ostatní agenti – agent Jones a agent Brown.

jedná jako umělá inteligence spolu s ostatními agenty jakožto strážce pořádku nasimulované reality, ničící elementy způsobující nestabilitu Matrixu – to zahrnuje jak lidská simulakra, tak programy obrácené proti strojům. Za svůj účel si klade zničení Siónu, protože pak by bylo jeho poslání naplněno a on by byl taktéž zničen, což se děje s programy, které svému účelu posloužily.

Jelikož ho však Neo zničí, aniž by stihl svůj účel naplnit, rozhodne se neuposlechnout a vrátit se – jako jediný z agentů se tak vyvíjí a osvobozuje od systému Matrixu (ani on sám tomu moc nerozumí). Nabývá mnohem větší síly a možnosti činit si svá vlastní rozhodnutí. Nadále si však klade za cíl zničit Nea, což mu vysvětluje, když se ve druhém díle znovu střetnou:

*„Nejsme tady, protože jsme volní. Jsme tu, protože nejsme volní. Nic se neděje bez důvodu, nic nepopře účel. Jak oba víme, bez účelu bychom neexistovali. To účel nás stvořil. Účel nás spojuje. Účel nás motivuje, řídí nás, pohání nás. To účel nás definuje. Účel nás zavazuje. My jsme tady kvůli Vám, pane Andersone, abychom Vám vzali to, co jste se vy pokusil vzít nám.“<sup>40</sup>*

Jak Neovi prozradila Vědma, Smith reprezentuje jeho opak, přesný zápor, druhou stranu rovnice.<sup>41</sup> Osobností je chladný a sarkastický, skrývající se pod maskou zdvořilého profesionála. Ke konci trilogie Smith Vědmu ničí a přebírá její schopnost vidět do budoucnosti, díky čemuž zahlédne i své budoucí vítězství. Při závěrečném souboji s Neem pak vykazuje přímo nihilistické myšlenky:

*„Vlastně bych Vám měl poděkovat. Koneckonců Váš život mi prozradil účel každého života. Účelem života je smrt.“<sup>42</sup>*

Jistě stojí za pozornost zmínit poznávací značku auta agenta Smithe, na které stojí „IS 5416“<sup>43</sup>. Je více než pravděpodobné, že se jedná o odkaz na pasáž z Izaiáše: „*Hle, já jsem stvořil řemeslníka<sup>44</sup>, jenž rozdmychuje uhlí v oheň a zhotovuje zbraně k užívání. A já jsem stvořil šířitele zkázy, aby hubil.*“<sup>45</sup>

---

<sup>40</sup> *The Matrix Reloaded* (2003), Hugo Weaving (Smith).

<sup>41</sup> *The Matrix Revolutions* (2003), Mary Alice (Vědma).

<sup>42</sup> *The Matrix Reloaded* (2003), Hugo Weaving (Smith).

<sup>43</sup> *The Matrix Reloaded*, ref. 25.

<sup>44</sup> Anglicky „smith“.

<sup>45</sup> *Read the Bible. A free Bible on your phone, tablet, and computer.* | *The Bible App* | *Bible.com* [online]. [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.bible.com/cs/bible/15/ISA.54.16.B21>

### 3. Matrix a Platónova jeskyně

Jedna z možných interpretací Matrixu je právě Platónova jeskyně. Jak uvádí John Patridge ve své eseji *Plato's Cave and The Matrix*, víme, že dle Sokrata „neprozkoumaný život neměl cenu“, a že vymanění se z okovů jeskyně pro něj bylo jakési dobrodružství vzhůru ze tmy do světla. Jeho účelem přitom měla být péče o duši a ponaučení, že běžně jevící se věci ne vždy odpovídají skutečnosti – a že nabytí pravdy může jedinci změnit život.<sup>46</sup> Takto můžeme sledovat i vývoj Neova příběhu, kde ho vidíme jakožto vězně nasimulované reality, ze které se vymaní a začíná poznávat, co opravdu dokáže. Cesta vzhůru z jeskyně tu zde přitom reprezentuje těžkost nabývání dalších poznatků, přičemž se jedná o přibližování se ke slunci – dobru samotnému. Naopak setrvání v jeskyni, daleko od slunce má znamenat ignoranci.<sup>47</sup> V prvním filmu lze nalézt scénu, kdy si Cypher vychutnává počítačově nasimulovaný steak a přeje si zapomenout, že není skutečný. Říká zde slavnou frází „*Ignorance is bliss.*“<sup>48</sup> (česky „*Nevědomost je blaženost.*“), jejíž původcem je Thomas Gray v básni *An Ode on a Distant Prospect of Eton College*<sup>49</sup>.

V obou případech si můžeme všimnout mnoha podobných, ne-li přímo totožných motivů. V Podobnosti se mají lidé do Jeskyně rodit, a vyrůstat tak v prostředí, na které si zvyknou a považují za pravdivé. Tímto by se měli ocitnout v situaci, kdy je pro ně velmi těžké uvěřit někomu, kdo by tvrdil, že existuje cokoliv mimo onu Jeskyni. Paralelně i v Matrixu se lidé rodí do uměle vytvořeného světa, vyrůstají zde a je pro ně nepředstavitelné, že by cokoliv kolem nich mohla být iluze. Z té by měli být vytáhnuti někým, kdo už mimo ni právě byl. Platón v tomto případě poznamenává, že bychom daného jedince nejspíše museli z Jeskyně vyvléci silou a nechat ho přivyknout si sám venku na stíny věcí, věci samotné a poté i na pohled do slunce.<sup>50</sup> Neo je také se svého zajetí vyvečen, a to Morpheem. Je jím v Matrixu proti své vůli několikrát kontaktován, načež je mu dána volba objevit údajně „pravdu“. Další objevování má však být na něm samotném, neboť jak mu Morpheus tvrdí: „*Já ti jen ukážu dveře, projít jimi už musíš sám*“<sup>51</sup>. Tímto se mu snaží sdělit, že mu nemůže ukázat, co potřebuje vidět – ale musí ho

---

<sup>46</sup> GRAU, Christopher. *Philosophers Explore The Matrix*. Oxford University Press, 2015, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”. ISBN-13: 978-0195181074

<sup>47</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>48</sup> *The Matrix* (1999), Joe Pantoliano (Cypher).

<sup>49</sup> *Ode on a Distant Prospect of Eton College by...* | Poetry Foundation. *Poetry Foundation* [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z:

<https://www.poetryfoundation.org/poems/44301/ode-on-a-distant-prospect-of-eton-college>

<sup>50</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 515e.

<sup>51</sup> *The Matrix* (1999), Laurence Fishburne (Morpheus).

přimět, aby to rozpoznal a viděl na vlastní oči. Patridge v tomto momentu poukazuje na skutečnost, že v tomto ohledu jsou Platónova Jeskyně i Matrix věrni důležité zásadě Sokratova filosofického poznávání. Tedy tomu, že správné učení nastává ve chvíli, kdy jsou studenti připraveni poznávat sami. Nejvíce z toho by však mělo být důležité poznat sám sebe, neboť to je právě ono, co umožňuje Sokratovu „péči o duši“.<sup>52</sup>

V druhé kapitole své eseje Patridge poznamenává, že pokud by Ústava měla jeden sjednocující motiv, tak by to byla ukázka, že spravedlivý život je lepší než jakýkoliv jiný.<sup>53</sup> Platón se toto snaží ukázat prošetřováním významu „spravedlnosti“. Přitom dochází k tomu, že by se mělo jednat o součást duše, která zajišťuje, že všechny tři části duše fungují tak jak mají, a že nevykonávají práci ostatních částí.<sup>54</sup>

Ve čtvrté knize Ústavy se totiž Platón dostává k tomu, že by v obci měly být šťastny všechny stavy, a nejen část obce – v tom tkví spravedlnost. Strážci by se neměli mít nejlépe, nýbrž mít náležitý podíl na štěstí v obci. Také by měli hlídat, že lidem v obci nevládne chudoba ani přílišné bohatství, které by vedlo k zahálce. V neposlední řadě je však velmi důležité, aby každý vykonával své a nic jiného, díky čemuž může být obec uměřená a harmonická. Největším zločinem, který by se zde mohl vyskytnout, je nespravedlnost, což je vykonávání činnosti, které daný člověk není hoden. Pokud tedy hovoříme o této obci jakožto o dokonale dobré, se správnými základy, tak by měla býti moudrá, statečná, uměřená a spravedlivá.<sup>55</sup>

Moudrost plyne z rozvážnosti, z vědění. V obci se pak může nacházet mnoho druhů vědění ohledně jednotlivostí pramenících z obecních potřeb, moudrost a rozvážnost však vyplývá z vědění strážcovského – z vědění, které se užívá k tomu, aby obec žila v nejlepším poměru k sama sobě ale i k ostatním obcím. Toto nacházíme právě u strážců, jenž by měli stát v čele obce a mělo by se jednat o nejmenší třídu. Díky jejich vědění by měla býti obec přirozeně moudrá.<sup>56</sup>

Statečnost by měla příslušet lidem, jenž za obec válčí. Udává, dle předpisů o výchově, čeho by se lidé v obci měli bát a čeho nikoliv. Toto je přirovnáváno k barvení vlny, kdy je bílá vlna v procesu barvení namáčena do jisté barvy, aby ji přijala a žádné prostředky tuto barvu

---

<sup>52</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>53</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>54</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 433a-433c.

<sup>55</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 421-435c.

<sup>56</sup> PLATÓN, ref 1, R. 428b-429.

z ní již nevymyly. Stejně tak by se měli vybírat vojíni, kterým je poté vštěpováno umění múšické a gymnastické tak, aby nabyli stálosti mínění o nebezpečí (také i o tom, co nebezpečí není) a ostatním – a aby žádné špatné lidské emoce jim poté již nemohly toto mínění zkazit.<sup>57</sup>

Uměřenost by se měla týkat sebeovládání a řádu v rozkoších a lidských žádostech. V obci se mohou vyskytovat jak slabší lidé, dávající přednost svým žádostem, tak lepší, jenž jsou ovládáni rozumem. Obojí však napomáhá sladit obec do jakési harmonie, uměřenost prostupuje celou obec – jedná se o jednomyslnost, souhlas horší a lepší složky obce o tom, která z nich má vládnout obci i jednotlivci.<sup>58</sup>

Poslední vlastnost dokonalé obce, spravedlnost, nacházíme v principu, že každý se zabývá jen jednou prací – tu, ke které je nejzpůsobilejší. Lidé by se tedy měli vyvarovat mnohodělnosti či usilování o pozici, která pro ně není pravá, neboť to by byla záhuba obce.<sup>59</sup>

Jedná se tedy o část moudrou, statečnou a uměřenou. Rozum (moudrost) má přitom vládnout dvěma zbývajícím částím, protože tak může být duše v harmonickém rozpoložení. Na konci čtvrté knihy není však úplně vysvětleno, jaký je přesný úděl rozumu – jen to, že pokud svůj úděl plní dobře, je duše moudrá. Moudrost by přitom měl být druh znalosti, znalosti dobrého.<sup>60</sup>

Tento úděl by měl být právě nastíněn v Podoběnství o Jeskyni. Vystává však zde otázka, kdo že vlastně jsou ti naši vězňové? Platón říká, že to my sami jsme svými vězňové, a proto si tohoto uvěznění nejsme vědomi. Dle Patridge bychom se měli pozorněji zaměřit na tyto vězňové a jejich uvěznění, abychom viděli, proč je zde nevědomost k uvěznění přirovnávána.<sup>61</sup>

V Jeskyni mají vězňové do určité míry skutečné přesvědčení – rozlišují stíny a zvuky, pojmenovávají je, rozeznávají vzory v jejich objevování. Neznají však jejich význam ani zdroj, jen se mylně domnívají, že se jedná o celou skutečnost. Dle Platóna se náš stav dá vyjádřit vlastnictvím pár takovýchto malých přesvědčení – ačkoliv jsme schopni rozlišovat různé věci, přesto nám chybí jejich systematické vysvětlení (jejich vztahy). A právě Platónovo hledání definice významu spravedlnosti by se mohla zdát jako snaha o vysvětlení, proč jsou věci takové, jaké jsou. Jako hledání podstaty věcí – jak toto nazývá jejich ideou. Bez pochopení ideje věci můžeme o ní mít maximálně pouze pravdivé mínění, se znalostí ideje věci však jsme schopni

---

<sup>57</sup>PLATÓN, ref. 1, R. 429a-430d.

<sup>58</sup>PLATÓN, ref. 1, R. 430d-432b.

<sup>59</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 434c-434d.

<sup>60</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 428e.

<sup>61</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

popsat celou její podstatu. Abychom měli skutečnou znalost věci, náš intelekt nejdříve musí pochopit její podobu. Když pochopíme tvar (eidos) věci, můžeme poté úplně pochopit věc samotnou (například stín věci je mnohem lépe identifikovatelný, pokud vidíme i předmět, jenž ho vrhá). K tomu by však mělo být potřeba znát podobu dobra, je to nutné k dosažení nejlepšího intelektuálního uchopení čehokoliv, co náš rozum může znát.<sup>62</sup>

Analogie Slunce nám zde pomáhá nastínit roli dobra samotného. Přírodní svět závisí na slunci, a stejně tak srozumitelný svět závisí na dobru. Slunce dává schopnost vidět a dobro moc vědět (předmět a jeho stín jsou vidět jen díky světlu ohně, jenž nám umožňuje si osvojit opravdovou skutečnost stínu – oheň samotný je však také jen stínem oproti Slunci, které produkuje pravé světlo).<sup>63</sup>

Východ z jeskyně by tedy mělo být dobro samotné, neboť má osvětlovat skutečný a srozumitelný svět – konečnou realitu. Takto se idea předmětu opírá o ideu dobra pro jeho srozumitelnost, kterou věcem dává.<sup>64</sup> Paradoxně oproti tomu je v Matrixu slunce zahaleno clonou a osvobození lidé se nedostávají ven z jeskyně, nýbrž jsou nuceni se schovat ještě hlouběji do jejích útrob. Platónův jeskynní člověk tedy šplhá od fyzických předmětů, přes ideje, které je vyživují, až k samotnému dobru. Neo spíše sestupuje hlouběji do podzemí a následně i do hlubin Matrixu, aby poznal sám sebe a své schopnosti.

Dle Patridge je zde však potřeba vyzdvihnout ještě jeden rys dobra, který zdůrazňuje naše odcizení od skutečně dobrého. Idea dobra slouží jako paradigma, a ten, kdo ji přijímá skrze intelekt, by se také měl stávat dobru podobným – dobrým. Rozum by měl umožňovat duši studovat a stát se dobrem samotným, čímž by pak byla dobře uspořádaná a zdravá. Následkem by se daný člověk měl stát produktivním a schopným vytvářet etnost nejen ve své duši, ale i v duši ostatních.<sup>65</sup> Dle Platóna by se totiž člověk, jenž nazřel dobro, měl vrátit zpět do jeskyně a šířit ho mezi ostatní.<sup>66</sup> Podobně i Neo poznává v průběhu prvního dílu sám sebe, snaží se přijít na to, zda je Vyvolený či nikoliv. V okamžiku, kdy má v Matrixu zemřít, se mu daří osvobodit svou mysl (rozum) a je skrze ni je schopen rozeznat, co je skutečné a co nikoliv. Místo uměle vytvořených předmětů vidí čísla, jednotlivé části kódu, jenž tvoří Matrix samotný. V tuto chvíli bychom mohli říci, že konečně „vylezl ze své jeskyně“, z pout mysli, jenž ho svazovaly. A

---

<sup>62</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>63</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>64</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>65</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>66</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 519c-519e.

v tuto chvíli se právě zavazuje k navrácení se do Matrixu a lidem zde uvězněným, aby se mu podařilo najít způsob, jak je tohoto uvěznění také zbavit.

Na druhou stranu, jak John Patridge podotýká, jsme schopni narazit i na pár zásadních rozdílů mezi Jeskyní a Matrixem. V Matrixu nenacházíme žádné ideje, což vytváří rozdíl mezi rozumovou a smyslovou sférou. Reálný a umělý svět zde mají mnohem menší spojitost, neboť ten uměle vytvořený je odříznutý od dystopické reality, a je v podobě mentálního stavu jedinců. Matrix totiž není kopií reálného světa, nýbrž jen realistickou simulací doby, kdy vše bylo ještě v pořádku a existoval „normální život“.<sup>67</sup> Ironií je, že ve filmu má skutečný svět podobu jeskyně obydlené lidmi, kteří se z Matrixu odpojili nebo se do ní rovnou narodili (jako již v první části filmové trilogie dvě vedlejší postavy Dozer a Tank). Nad jeskyní se rozkládají města ovládané inteligentními stroji a teprve na nimi se nachází zakryté slunce – ke kterému je téměř nemožné se vůbec přiblížit. Když myslím téměř nemožné, snažím se tím zdůraznit fakt, že Neovi (ve vznášedle, spolu s Trinity) se podařilo v posledním dílu právě dostat se do města strojů a vylétnout nad sluneční clonu – čímž se vlastně přiblížil zdejšímu slunci tak, jak to bylo jen možné. Platónova Jeskyně je oproti tomu zmenšeným odrazem opravdového světa, a má být v podstatě s ním spojená. Smyslově vnímané věci jsou zde odvozeny od rozumového vnímání – část našich názorů je tedy pravdivá, nehledě na naší neznalosti hlubších příčin věcí. V Matrixu je však jeden faktor spojující reálný a umělý svět. Je jím lidské tělo, jež má v iluzi stejnou podobu jako ve světě reálném – je to v naší trilogii nazváno „zbytkovou tělesnou pamětí“.<sup>68</sup>

Oba koncepty se nejvíce shodují ve vykreslení problému, že lidé mohou přijímat skrze smysly informace, jejichž pravdivost může být těžko rozpoznatelná. Neo i Platónův vězeň musí nejdříve přijmout pravdu o sobě. Až teprve poté mohou získávat hlubší znalosti o základních pravdách. Pro Platónova vězně to je sebe pochopení, konkrétně jeho situace a toho, že ho smysly klamou. Jedná se však jen o individuální vlastnosti a uvědomění si dané situace. Pro Nea je to sebepoznání – svých schopností a toho, že je Vyvolený. Jeho osvícení se tedy týká i pravdy o jeho poslání, což Platónův osvobozený vězeň nemá. Právě toto Neovo zjištění a vědění by se mohlo srovnávat se znalostí Platónovy ideje Dobra.

Obecně se Platón snaží v dialozích podporovat myšlenku, že vědění je v nás. Že správný druh introspekce a otázek může vyvolat skutečné přesvědčení.<sup>69</sup> V Neově případě se však jedná

---

<sup>67</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>68</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>69</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.



o pravdy v něm, které jsou zároveň o něm. Toto lze vidět například při jeho setkávání se s Vědmou. Tu vyhledává proto, aby se dozvěděl, zda je Vyvolený a poté i jak může pomoci ostatním lidem v Matrixu. Ta se však spíše ptá jeho, než aby mu dávala jasné odpovědi – a Neo skutečně nic neví, i když je pravda celou dobu v něm. Musí si své schopnosti nejdříve dokázat, až poté může uvěřit, že je má – teprve pak může poznat, že je opravdu Vyvolený. Nejspíše i proto má Vědma nad vstupem do kuchyně latinský nápis „Temet Nosce“, znamenající „Poznej sám sebe“. Stejný nápis (originálně v řečtině „*Gnóthi sautón*“) se nacházel v Delfské věštírně, kam měli chodit lidé pro radu před důležitým rozhodnutím či válkou. Tento nápis však měl být údajně důležitější než věštba samotná, neboť odpověď měl najít dotyčný sám v sobě<sup>70</sup> – jak Vědma Neovi často říká: „*Ty už jsi se rozhodl, jenom chceš vědět proč*“<sup>71</sup>.

Je zajímavé zde sledovat podobnosti se Sokratovým údajným navštívením Delfské věštírny. Zde mu mělo být řečeno, že je ze všech lidí nejmoudřejší. Sokrates sám však prý také tvrdil, že nic neví. Jeho uvědomělost vlastní nevědomosti tak měla být právě znakem jeho moudrosti.<sup>72</sup>

Film i alegorii bychom mohli porovnávat i z hlediska pedagogické domyšlivosti. Z obou vyplývá, že při učení základních pravd hraje důležitou roli cílená neobeznámenost a následné zmatení. Alegorie o Jeskyni své diváky mate a přitahuje zároveň, přitom jim však poskytuje pouze první část hádanky.<sup>73</sup> Něco podobného provádí i Morpheus Neovi. Při vysvětlování povahy aktuálního světa mu nastiňuje pouze základní informace, přičemž zbytek cesty má už Neo poznat sám. V tomto se Morpheus velmi podobá Sokratovi ve smyslu učení svých žáků (v tomto případě pouze Nea), jak poznat sama sebe - a jak pečovat o svou duši.<sup>74</sup>

Tohoto si lze v alegorii všimnout v okamžiku, kdy Glaukón poukazuje na podivnost jeskyně a jejích vězňů: „*Divný jest ten tvůj obraz a divní vězňové.*“<sup>75</sup>. Dle Patridge se jedná o důležitou poznámku, která se nám snaží říct, že Platónův obraz vyvolává zvláštní pocity - přičemž rozpoznávání podivností má být údajně jedním z cílů Sokratovy metody.<sup>76</sup> Dle dialogu

---

<sup>70</sup> IRWIN, William. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Open Court, 2002, William Irwin: „*Computers, Caves, and Oracles: Neo and Socrates*“, s. 10. ISBN13: 9780812695021

<sup>71</sup> *The Matrix* (1999), Gloria Foster (Vědma).

<sup>72</sup> PLATÓN. *Euthyfrón: Obrana Sókrata ; Kritón*. 5., opr. vyd. Přeložil František NOVOTNÝ. Praha: OIKOYMENH, 2000, R. 20e, 21a. ISBN 80-7298-140-4.

<sup>73</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>74</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>75</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 515.

<sup>76</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

Theaitétos je totiž údiv počátkem filosofování<sup>77</sup> – je vyvoláván v účastnících záměrně, aby byli receptivními pro zahájení filosofie (péče o duši). Sokrates toto dělá velmi často, když pokládá zdánlivě jednoduché otázky. Alegorie takto (metaforicky) ukazuje, jaká je naše nevědomost vzhledem k ostrým obrazům (skutečné věci mimo jeskyni) – jaké by bylo stát se vzdělaným. Přitom tu však není nijak detailně vysvětleno, co by mělo odstartovat toto propuštění vězně.<sup>78</sup> Oproti tomu v Matrixu to víme – Neo osvobozuje Morpheus, který věří, že je něčím výjimečný. Při prvním kontaktování však v Neovi, podobně jak Sokrates ve svých žácích, vyvolává určitý zmatek.<sup>79</sup> Kontaktuje ho přes počítač a navádí ho ke sledování bílého králíka. Neo v tuto chvíli netuší, kým je kontaktován ani co přesně má vlastně dělat, dokud ho nenavštíví skupina zákazníků, mezi nimiž se nachází dívka právě s tetováním bílého králíka. Je více než pravděpodobné, že se jedná o referenci na knihu Lewise Carrola, „Alenka v říši divů“, kde se nebojácna dívka dostane do kouzelného světa následováním bílého králíka do hluboké nory. I Neo následuje svým způsobem bílého králíka, což je pro něj první krůček ke králičí noře. Před ní se Neo nachází ve chvíli, kdy před ním stojí Morpheus se dvěma pilulkami a zpochybňuje pravost jeho dosavadního života.

Úplné zpochybnění nastává ve chvíli, kdy Neo polyká červenou pilulku, která má změnit jeho vnímání stability Matrixu. Takto má být připraven na to, aby mohl přijmout pravdu, že jeho dosavadní život byla iluze – je připraven se osvobodit.<sup>80</sup>

Dle Patridge, pokud předpokládáme, že Morpheus Neovi klade správné otázky a dává mu správnou drogu, stále tu je podmínka, že Neo musí tyto otázky uchopit a drogu přijmout. To provádí a ukazuje se jako zdatný žák. Je zajímavé, že v tajném životě je počítačovým hackerem, tudíž teoreticky je nejvíce způsobilý být tím, kdo je schopen pochopit, že dosud žije jen v počítačovém kódu. Je také jediný, na koho se proroctví Vědmy vztahuje přímo - všichni ostatní od ní dostávají vždy proroctví, které se netýká jich, ale někoho v jejich životě. Skrze první díl trilogie můžeme sledovat, jak se Neo snaží vypořádat se svou rolí Vyvoleného a se zmatkem pocházejícím z Morpheovo otázek. Nakonec si však stejně musí na svou vyvolenost a své schopnosti přijít sám. Morpheus ho učí pouze první krůčky, které potřebuje, aby byl schopen pravdu objevit už sám. Stejně tak se nám snažil Platón podat pouze náčrt role ideje dobra, vedoucí k odpovědi – a stejně tak se měl snažit i Sokrates, když motivoval své žáky k péči o duši skrze uvědomění si jejich nevědomosti. V tomto Morpheus i Platón sdílí stejnou

---

<sup>77</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 155d.

<sup>78</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>79</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>80</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

(v principu „gnostickou“) myšlenku, že vzdělání může kohokoliv osvobodit<sup>81</sup> - přičemž , jak tvrdí Platón, že se nejedná o vkládání znalostí do duše jako zraku do očí, ale o samozřejmost, že zrak existuje, jen není otočen správným směrem.<sup>82</sup>

Řešení Jeskyně by přitom mělo být držení odstupu od nespolehlivosti smyslů za účelem získání opravdového poznání a uchopení idejí v rozumovém světě. Odměnou má být pak pravé a pravdivé poznávání věcí světa smyslového<sup>83</sup> – jak Sokrates říká (o strážcích obce):

*„Musí tedy po řadě každý sestoupit do příbytku ostatních a zvykati si viděti v temnu, neboť až si zvyknete, budete tisíckrát lépe než oni viděti a poznávati všechny jednotlivé obrazy, co jsou a co představují, protože jste uzřeli pravdivé skutečno krásna, spravedlnosti i dobra.“<sup>84</sup>*

---

<sup>81</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>82</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 518b-518e.

<sup>83</sup> GRAU, ref. 46, John Patridge: “Plato’s Cave and the Matrix”.

<sup>84</sup> PLATÓN, ref. 1, R. 520c.

### 3.1. Náš Matrix

V této kapitole bych se rád zabýval dvěma morálními aspekty Matrixu v podání profesora filosofie Iakava Vasilia – zotročením a podvodem. Dle něho bychom si měli uvědomit, že při sledování filmů máme jako diváci jasný přehled o tom, co je a co není skutečné. Víme například, že svět mimo Matrix není již další iluzí. Můžeme tedy jasně vidět, že lidé tu jsou zotročení i podvedeni. Tyto dva aspekty tu vyčnívají, neboť je můžeme snadno najít i v našich životech – můžeme se setkat se zotročením skupiny lidí jinými lidmi, či ještě snadněji s podváděním ostatních. Ve filmu toto lidem provádějí stroje, v realitě to jsou lidé.<sup>85</sup>

Vasilij tvrdí ve své eseji „*Reality, What Matters, and The Matrix*“, že aspekt zotročení se v jistém ohledu týká nás všech. Dle něho musíme jíst, pít a spát pod podmínkou trestu smrti. Zároveň v jistém a časově předvídatelném rámci nakonec stejně zemřeme. Mnoha věcí nejsme schopni na základě přírodních zákonů. Aniž bychom to tak tedy brali, v jistém ohledu jsme neustále v určitém druhu otroctví. Mnoho umělců, filosofů a teologů skrze staletí si toto uvědomovalo a snažilo se přicházet s návrhy, jak se osvobodit – jak se vymanit z této reality a jak překročit hranice lidského bytí (např. lze uvést antickou gnózi či v novější době Schopenhauera). Dle Vasilia je zde důležité položit si otázku, kdo za toto zotročení vlastně může (při zotročení totiž většinou mluvíme jako o akci způsobené jednou stranou vůči druhé). Jakožto lidé můžeme prý přijít s dvěma odpověďmi: buď za to může nějaký Bůh, či naopak nějaká zlovolná mocnost, na které bychom se případně mohli zlobit (např. že nám neumožňuje žít věčně či třeba cestovat časem), či jsou oním původcem přírodní zákony. V druhém případě by se jednalo o příjemnější myšlenku, neboť bychom mluvili o neosobních rysech reality, které nikdo nestvořil – prostě takové jsou, nejedná se o žádnou inteligentní mysl, která by nás chtěla omezovat. Takto je naše situace podobná Matrixu, pouze jsme v rukou Boha či přírody.<sup>86</sup>

Když vezmeme ve filmu v potaz klamání, lidé tu jsou nuceni věřit věcem o realitě, které nejsou pravdivé. Klamání mnoho lidí uráží, neboť většina z nich věří, že chtějí (či alespoň mají na to právo) znát pravdu, ať je sebevíc hrozná. Pojd'me se však na tuto záležitost podívat z jiné perspektivy stejně jako v předchozím případě – nikoliv jako na klamání lidí jinými lidmi, ale jako na klamání lidstva obecně. Dle Vasilia se musel Descartes jistě obávat, jak moc velkou roli měl či by mohl mít v klamání prsty Bůh. A to například když lidé začali chápat, že se země

---

<sup>85</sup> GRAU, Christopher. *Philosophers Explore The Matrix*. Oxford University Press, 2015, Iakovos Vasiliou: „*Reality, What Matters, and The Matrix*“. ISBN-13: 978-0195181074.

<sup>86</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: *Reality, What Matters, and The Matrix*“.

otáčí kolem slunce a ne naopak. Ve své první Meditaci Descartes věnuje velkou část textu tomu, jak by mohl vševědoucí a všedobry Bůh dovolit (a zda na tom opravdu mohl mít podíl – neboť to by přeci popíralo jeho podstatu: totiž být všedobry) tento radikální klam lidí ohledně pohybů planety, na které žijí.<sup>87</sup>

Aniž by nám tedy dělaly něco stroje, uvědomujeme si, že mnoho věcí dělat nemůžeme a že nás radikálně klamou buď naše samotné smyslové ustrojení anebo přírodní jevy (či dokonce jakýsi Bůh nebo bohové). Ačkoliv klamání i zotročení vyžaduje stranu, která by toto prováděla, jsme často klamáni pouhými zrcadly či úhly – přírodními jevy a korespondujícím ustrojením našeho smyslového vnímání.<sup>88</sup> Odtud pramení vývoj filosofie, umění, náboženství a vědy jakožto snaha o osvobození z nevědomosti, kterou lze pochopit např. i jako podvod a zotročení lidstva. Ve filmové trilogii Matrix by tomuto osvobození z nevědomého zotročení či zotročení nevědomostí a klamem odpovídalo dosažení pozice Nea či Morphea – vyvíjíme nové technologie, abychom pokořili přírodní zákony, emendovali (tzn. napravili, vylepšili, případně úplně nahradili) naše smyslové vnímání, a abychom tak objevili pravdu o věcech, nehledě na to, jak se nám mohou jevit.<sup>89</sup>

Vasiliou se zde snaží poukázat na myšlenku, že bychom se mohli „osvobodit“, kdybychom se zmocnili bytosti zodpovědné za nastavení naší reality (takto ve filmech uvažují i Agenti, kteří se domnívají, že zadržením Morphea, bytosti zodpovědné za odpor, získají přístup k Síónu). Pokud by to byl nějaký Bůh, museli bychom ho uprosit či porazit. Pokud by to byly matematické vzorce jakožto základy přírodních zákonů, museli bychom se je naučit přepisovat.<sup>90</sup> Kdyby to byly naše smysly a vůbec ustrojení lidské mysli, museli bychom usilovat o jejich vylepšení či dokonce transhumanistické překonání. Jelikož však s Bohem bychom bojovat neměli, neboť vše zařídil z moudrého důvodu, tak v prvním případě bychom se měli naučit přijmout svou pozici, náš Matrix. Zatímco v naší realitě perspektivu Božího oka nemáme, při sledování filmů Matrix ano. Vidíme tak, že zde lidem nenastavil klamnou realitu ani Bůh, ani přírodní zákony – jsou za to zodpovědné stroje,<sup>91</sup> které „jen“ využily možností, a hlavně limitů ustrojení a fungování lidské mysli.

---

<sup>87</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>88</sup> NOVÁK, Aleš. *Zázračná věda: filosofie René Descartesa 1618-1620*. Praha: Togga, 2012. Vita Intellectiva, s. 144. ISBN 978-80-87258-80-4.

<sup>89</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>90</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>91</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

Je třeba podotknout, že realita Matrixu je velmi odlišná od skutečného světa v otázce klamání. Je značný rozdíl mezi tím, být oklamán realitou předmětu a být oklamán fyzickou či metafyzickou příčinou něčeho. Vasiliou toto ukazuje na příkladu slona – je rozdíl, zda se mýlíme ohledně třeba biologické záležitosti slona, či zda vidíme halucinaci v podobě slona, který tu vůbec není.<sup>92</sup>

K čemu se však Vasiliou snaží dostat, je to, že chyba dle něho není v Matrixu jako takovém. Snaží se nám představit situaci, ve které by se celé lidstvo muselo schovat do podzemí a zde pobývat delší dobu – například kdyby byl na povrchu otrávený vzduch. Vědci by pak vytvořili Matrix, ve kterém by lidé mohli trávit čas a „normálně“ žít, tentokrát bez jakéhokoliv zotročení a oklamání stroji. Toto nazývá jako „benevolentně generovaný Matrix“. Zdůrazňuje zde fakt, že v Matrixu vidíme společně interagovat lidské mysli s jinými. Že se nejedná o soukromý obsah mysli jednotlivců, nejedná se o sen ani o výtvar Descartova zlomyslného démona zavádějící myšlenku solipsismu<sup>93</sup>. Dvě lidská vědomí zde skutečně spolu interagují a zažívají stejné věci ze svých pozic.<sup>94</sup> Tím pádem je zde skutečná i láska, příkladem může být přímo Neo a Trinity. Je zde skutečná i bolest, smrt a myšlenky – Vasiliou k tomuto podotýká, že Matrix jako takový, bez morálních aspektů filmu a války se stroji, by mohlo být to nejlepší místo k psaní, přemýšlení a tvorbě naprosto čehokoliv. Lidská činnost by pravděpodobně totiž nebyla nijak ovlivněna skutečností, neboť veškeré hmotné objekty by zde byly jen uměle vytvořené počítačem.<sup>95</sup> Dokonale by se takto obešel čas strávený vyživováním těla a spaním, o čemž Platón v dialogu *Faidón* hovoří jakožto o jednom způsobu, jak lidské tělo odvádí člověka od filosofování.<sup>96</sup>

V případě předpokladu „dobrovolného“ Matrixu se nemusíme vůbec zabývat „morálním pozadím“ filmu. Tímto můžeme vidět, že nejsme připoutáni k fyzické konstituci věcí ani jejich příčině, ale ke zkušenosti a věcem, které mají hodnotu. Pokud věci nejsou reálné, ale uchovávají si svou konstituci, ve kterou věříme, nemění to nic na hodnotě, kterou mají v našich životech. Vasiliou toto ukazuje na příkladu z filmu, kdy Cypher mluví o potěšení z jídla. Máme si představit, že by byla vynalezena pilulka, dávající nám veškeré živiny, které potřebujeme (či proteinovou kaši, kterou ve filmu jí Neo s posádkou vznášedla<sup>97</sup>). Zároveň by byl objeven

---

<sup>92</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>93</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>94</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>95</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>96</sup> PLATÓN. *Faidón*. 6., opr. vyd. Přeložil František NOVOTNÝ. Praha: OIKOYMENH, 2005, R. 64d-67a. ISBN 80-7298-158-7.

<sup>97</sup> S touto myšlenkou přišel v již 80. letech seriál *Návštěvníci*, kde se vyskytovala substituce jídla

způsob, jak dokonale nasimulovat požitek z požívání např. steaku. Milovníci steaku by tak s největší pravděpodobností od jeho jezení upustili, neboť jim nejde o kravské maso jako takové – ale o požitek z jeho jezení. Kdyby nebyli schopni poznat rozdíl mezi jezením opravdového a nasimulovaného steaku, bylo by jim to jedno. Je zde přitom lhostejné, zda jsou základní příčiny fenomenálních kvalit chuti a vůně steaku kravské molekuly, chuťové buňky, počítač či Boží ruka. Pro spotřebitele toto nemá žádnou hodnotu (má to pouze vliv na pravdivost fyziky či metafyziky), hodnotu má jen požitek. Nic však nenasvědčuje tomu, že by daný spotřebitel byl oklamán o realitě předmětu.<sup>98</sup>

Ve filmu *Cypher* tvrdí, že ví o nepravdivosti steaku, který právě jí – je však zjevné, že má požitek stejný, ne-li dokonce větší díky uvědomění si této paradoxní okolnosti. Přesto však chce zapomenout, co ví o *Matrixu*, aby si ho mohl vychutnat naplno. Očividně však chápe, že nemusí zapomínat, aby i tak zde měl příjemný život. Potřebuje spíše zapomenout na vzpomínku, že nemorálně a zbaběle zradil své přátele – což opět vyvěrá z „morálního pozadí“ filmu.<sup>99</sup>

Na závěr se Vasiliou snaží poukázat na fakt, že divákovi filmu je servírována špatnost *Matrixu* jako takového, že jsou v něm lidé zotročeni a oklamáni. Že by je Neo měl osvobodit a *Matrix* zničit. A přesto je bez něj Neo jen „obyčejným“ hackerem, všechny schopnosti, které zde vidíme, mají postavy díky právě *Matrixu* – létání, velké skoky, uhýbání kulkám a další. Neo se v tomto počítačově generovaném „snu“ učí manipulovat s jeho realitou – myšlenkou je přitom přimět se dostatečně k přesvědčení, že věci zde navzdory působení nejsou skutečné. Mimo něj žádné schopnosti nemá a neoblíká se do černých obleků. Bez *Matrixu* by jedl s ostatními proteinovou kaši a bojoval o přežití. Film nám předkládá, že je morální povinností lidi z *Matrixu* osvobodit a pak ho zničit, ačkoliv téměř veškeré uspokojení diváka pochází odtud. Hrdinové filmu tráví veškerý čas osvobozováním lidstva z *Matrixu*, i když by, za předpokladu hrozných podmínek na Zemi, měli dobrý důvod se do něj nakonec vrátit. To proto, že *Matrix* samotný není špatný, pokud bychom nad ním měli kontrolu – jak jsme si ukázali výše, *Matrix* by mohl být i naší realitou.<sup>100</sup>

---

obsahující veškeré potřebné živiny známá jako želatinové „amarouny“.

*Návštěvici* [seriál]. Režie Jindřich Polák. Československo, 1983.

<sup>98</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>99</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

<sup>100</sup> GRAU, ref. 85, Iakovos Vasiliou: Reality, What Matters, and The Matrix”.

### 3.2. Hodnota pravdy v Matrixu

Jelikož Platón v podobenství přirovnává ideu Dobra ke slunci, které svým světlem umožňuje vidět pravdu toho, co věci samy jsou, zdá se mi příhodné poukázat na fakt, že slunce ve filmech Matrix je zahalené v temnotě. Na válkou zničenou zemi žádné slunce nesvítí a pravda tu je něčím, čeho se lidem napojeným na Matrix nedostává – stejně jako skutečného slunečního svitu. Jediným, kdo se nejbližší přiblíží ke slunci a „uvidí“ ho, je postava Trinity a právě Neo (který je paradoxně v této chvíli už slepý). Při adaptaci na Platónovu jeskyni bych chtěl podotknout, že Neo je v této chvíli na samém vrcholu své cesty sebepoznání (v Platónově podání na vrcholu své péče o duši), kdy si je naprosto jist svých schopností a účelu, který musí naplnit. A právě v tuto chvíli se dostává ke slunci, zatímco se většina lidstva nachází daleko pod ním v temnotě a bez pravdy. Tímto mám na mysli lidi v udržovacích nádržích, kteří jsou aktuálně připojeni k Matrixu. Dalším paradoxem by mohl být fakt, že lidé odpojení od Matrixu (a v našem případě tedy již „vysvobození z pout“) se nacházejí ještě hlouběji v podzemí. Tma zde však není, neboť se zde vyskytují stroje vytvářející energii – jedná se však o lidské výtvoři bez umělé inteligence.

Dále bych chtěl zmínit esej „*The Matrix of Dreams*“ britského filosofa Colina McGinna, který se v ní mimo jiné zabývá právě hodnotou pravdy v Matrixu. Dle něho, zatímco Matrix nastoluje problém znalostí o vnějším světě, Cypher vyvolává problém jiných myslí. Jedná se o postavu, jejíž myšlenky a emoce jsou vůči jeho okolí nevyzpytatelné - ostatní se neskutečně v jeho záměrech mýlí. Dle McGina se tak jedná o typ filosofické dystopie, obchodující s problémem poznání myslí ostatních. Stejný problém vyvolávají i například agenti, neboť se zdají být na hranici mentální přítomnosti. Nevíme, do jaké míry se jedná o necitlivé stroje, či zda se pod jejich softwarovou skořápkou neukrývá náznak vědomí. Stejně tak nemůžeme říct, zda je umělá inteligence opravdu vnímavá, či zda se jedná pouze o dokonalé simulakrum smýšlení. Jedná se o skeptické problémy, které přímo probíhají v Matrixu.<sup>101</sup>

---

<sup>101</sup> GRAU, Christopher. *Philosophers Explore The Matrix*. Oxford University Press, 2015, Colin McGinn: „The Matrix of Dreams”. ISBN-13: 978-0195181074.



McGinn tvrdí, že Cypher vyvolává i otázku o pragmatické teorii pravdy. Dle něho je totiž pravda přeceňované zboží, vychutnává si svůj steak i s vědomím, že není reálný (dle Nietzscheho se lidé nevyhýbají podvodu jako takovému, ale spíše tomu, že v jeho důsledku mohou být poškozeni, zároveň má člověk nepřekonatelný sklon dát se klamat – Cypher je tohoto přímo ztělesnění)<sup>102</sup>. Vyvolává to otázku, jaká je hodnota pravdy v Matrixu, kde jako taková vůbec nekoreluje se štěstím. Zároveň nám to ukazuje, že pravdivost přesvědčení nám nemusí nutně přinášet štěstí. Cypher bude šťastný ve světě Matrixu bez pravdivosti svého přesvědčení, a naopak v reálném světě, kde by jeho přesvědčení bylo pravdivé, by šťastný nebyl. McGinn tvrdí, že pravda je korespondence s realitou (jedná se o korespondenční teorii pravdy, která pohlíží na pravdu jako shodu mezi poznáním a skutečností – tento pohled zastával již Aristotelés), ne s čímkoliv, co vede k uspokojení subjektivních přání. Cypher tedy implicitně odmítá pragmatickou teorii pravdy a nevidí tak, proč je dobré mít korespondenci s pravdou na úkor štěstí. Tímto vyvstává otázka, jaká je hodnota pravdy bez hodnoty štěstí (Nietzsche tvrdí, že člověk se cítí být zavázán označovat věci tak, jak si stanovil, čímž se v něm probouzí morální hnutí – v protikladu se společností vylučovaným lhářem si ukazuje, co je na pravdě účtyhodné a prospěšné)<sup>103</sup> – zda je opravdu lepší ve filmu Matrix riskovat svůj život kvůli ujištění se o pravdivosti přesvědčení než si užívat to, co Matrix nabízí. Zda je lepší poznání než štěstí. McGinn v tomto bodě vyzdvihuje fakt, že odpojení lidé utíkají do bezpečí Sionu, ale přitom se snaží poukázat na to, že Matrix je svým způsobem také Sionem – avšak bez vědomí iluze skutečného přesvědčení.<sup>104</sup>

### 3.3. Simulacra and Simulation

Co stojí za povšimnutí, je jedna z raných scén prvního dílu, kdy Nea navštíví skupina jeho zákazníků. Dává jim jakýsi paměťový disk, který má schovaný v knize „Simulacra and Simulation“ od Jeana Baudrillarda. Jedná se o francouzského filosofa a sociologa, nejčastěji spojovaného s teorií hyperreality (společně s Umbertoem Ecoem). Tato teorie popisuje neschopnost technologicky vyspělých společností rozlišit realitu od její simulace, kdy neexistuje jejich zřetelná hranice. Je tak snadné se mezi nimi ztratit, neboť to umožňuje směřovat fyzickou realitu s realitou virtuální – lidskou inteligenci a inteligenci umělou.

---

<sup>102</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *O pravdě a lži ve smyslu nikoli morálním*. Třetí vydání. Přeložila Věra KOUBOVÁ. Praha: OIKOYMENH, 2017. Oikúmené (OIKOYMENH), s. 8-11, 15, 24. ISBN 978-80-7298-527-2.

<sup>103</sup> NIETZSCHE, ref. 102, s. 14-15.

<sup>104</sup> GRAU, ref. 101, Colin McGinn: „*The Matrix of Dreams*”.

Hyperrealita je nová skutečnost, jež se kolem nás utváří vlivem masmédií, vývojem technologií a lidským chováním. Příkladem reality by mohla být příroda, přičemž její hyperrealitou je upravená zahrada. Ta nemá přitom se skutečnou přírodou nic společného, jde jen o její vysněný obraz, simulakrum, která získává na významu díky jiným obrazům (například obrazu krásné zahrady v magazínu). Dle Baudrillarda nám tato simulakra právě vnucují masmédiá (dnes tím spíše sociální média), abychom kupovali nepotřebné věci (v tomto případě třeba sekačku trávy) a nacházeli nové potřeby.<sup>105</sup>

Baudrillard na straně 6 své knihy, kde začíná kapitola „Precese Simulacra“, popisuje to, co nazývá „simulakrami božství“. Hovoří zde o tom, že idea Boha ztělesněná v náboženských ikonách je komplexním systémem lidské víry. V něm má viditelné evokovat náboženské všebytí. Pokud jsou však tyto ikony jediným pramenem Boží všemohoucnosti, pokud se simulakra božství stanou jediným viditelným obrazem Boží přítomnosti, je pravděpodobné, že existence Boha bude zpochybněna. Ukazuje zde představu, že když se ikony stanou náhradou za čistou ideu Boha, tak simulakra v lidském svědomí nabývají na moci. To vytváří totiž nihilistický náboženský postoj, kdy si lidské svědomí začíná namlouvat, že Bůh v hloubi duše nikdy neexistoval, existovala pouze jeho simulakra (či dokonce, že Bůh je jen svou vlastním simulakrum).<sup>106</sup> Baudrillard zde ukazuje čtyři možnosti toho, co se skutečně skrývá za božskou ikonou:

- 1) božská ikona je odrazem hluboké reality
- 2) božská ikona maskuje a denaturuje hlubokou realitu
- 3) božská ikona maskuje absenci hluboké reality
- 4) božská ikona nemá žádný vztah k jakékoli realitě - je to své vlastní čisté simulakrum (tento postoj zaujímá sám Baudrillard, dle něho božská simulakra činí absenci hluboké reality)<sup>107</sup>

Neo tuto knihu otevírá v místě, kde začíná kapitola s názvem „O nihilismu“ (je zajímavé, že Neo otevírá knihu v půlce, ačkoliv se jedná o kapitolu na konci knihy). Baudrillard zde popisuje nihilismus v souvislosti s postmoderní teorií nihilismu – ten definuje z hlediska hojnosti simulaker v dnešní době. O nihilismu zde pojednává ve smyslu „transparentnosti systému“, čímž se snaží říct, že Bůh neexistuje, a že simulakra předcházející dnešnímu

---

<sup>105</sup> Jean Baudrillard aneb Proroctví hyperreality - kulturní magazín Uni. *kulturní magazín Uni - kulturní magazín* [online] [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.magazinuni.cz/ruzne/jean-baudrillard-aneb-proroctvi-hyperreality/>

<sup>106</sup> BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Editions Galilee, 1981, s. 6.

ISBN-13: 978-2718602103

<sup>107</sup> BAUDRILLARD, ref. 106, s. 6.

nihilismu byla odrazem absence jakéhokoliv Boha. Baudrillard existenci tohoto nového nihilismu popisuje prostřednictvím simulace – postrádá estetické a politické rysy předchozích forem nihilistického smýšlení (romantismu a surrealismu). Klade zde důraz na estetickou a politickou neutralitu, která zdůrazňuje nehybnost (sám to nazývá „setrvačností“) touhy lidstva věřit v Boha. Neustálá přítomnost objevujících se a mizejících simulaker (mediálních obrazů) má za následek přesycení svědomí smyslným významem, který postrádá jakoukoliv božskou duchovnost. Baudrillard na toto poukazuje jakožto na „zničení významu prostřednictvím simulace, hypersimulace, hypertelie“<sup>108</sup>. Sám sebe považuje za nového nihilistu, staženého do setrvačnosti předávkování obrazy, který může znát pouze absenci Boha za obrazy.<sup>109</sup> Tento nihilismus klade důraz na prchavou povahu našeho vizuálního světa. I kyberprostorová realita, která je médiem obrazu a virtuality, zahrnuje simulakra a hraničí s nihilistickými názory. Je možné, že Bůh za simulakry skutečně neexistuje, a že se jedná pouze o výtvar lidské touhy necítit se tak izolovaný od světa. U nihilisty pak může přijít sebeprojektovaná lhostejnost a osamělost. Ta však, pokud je přijata, může být i posilující. Jedinec si může totiž odděleně od jakékoliv božské entity vytvořit vlastní realitu, která není závislá na Bohu a jeho zákonech - vlastní fantazii, kde se jedinec stává svým vlastním Bohem. Baudrillardův výběr tohoto systému víry pramení z absence smyslu a naděje, z touhy po nesmrtelnosti. Uvádí zde: „*Už není naděje na smysl. A to je bezpochyby dobrá věc: smysl je smrtelný*“<sup>110</sup>. Toto nám ukazuje, jak se autor výroku projektuje do světa neustále mizejících a roztříštěných pravd.

V jeho úvahách však chybí jakýkoliv náznak po existenci něčeho, jako je spiritualita – propojení našich životů s životy ostatních a se vším, co jednotlivou mysl přesahuje a existuje nezávisle na ní.<sup>111</sup> Bez spirituality bychom byli jen jakýmiś stroji: karteziánskou *res extensa* jako jsou u Descarta zvířata. Podle Baudrillarda všichni lidé touží a usilují po nesmrtelnosti, neboť nejsou schopni dobře čelit myšlence smrti.<sup>112</sup> Tato vědomá (a možná zoufalá) touha je s námi spjata již od starověkého Řecka, Baudrillardův postoj k simulakrům by tudíž mohlo být její moderní vyjádření.

---

<sup>108</sup> BAUDRILLARD, ref. 106, s. 154.

<sup>109</sup> BAUDRILLARD, ref. 106, s. 155-157.

<sup>110</sup> BAUDRILLARD, ref. 106, s. 157.

<sup>111</sup> LEE, Laura. *Cyberarts and Cyberculture Research Initiative* [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://cyberartsweb.org/cpace/theory/ baudrillard/lee.html>

<sup>112</sup> LEE, ref. 111.

### 3.4. Desert of the real

Dalšího odkazu si můžeme povšimnout ve chvíli, kdy Morpheus ukazuje Neovi pravdu o povaze skutečného světa a Baudrillarda přitom přímo cituje: „*Welcome to the desert of the real*“<sup>113</sup>. Tato fráze má odkazovat na kulturní prostor, kde hyperrealita neodkazuje na skutečný pevný svět, ale na svět virtuální. Má se jednat o zlomenost naší dnešní fragmentární reality, která je připodobněna k poušti (pustině) a „rozsypaným“ pixelům na obrazovce, neboť ji nezavlažujeme a nesyntetizujeme svými znalostmi a porozuměním. Místo toho jsme pohlceni a přesyceni pro nás vyrobenou hyperrealitou, ve které si děláme náš virtuální život krásným a měníme přitom náš pevný život v pustinu<sup>114</sup> (analogicky si můžeme zmínit Nietzscheho citát z díla Tak pravil Zarathustra: „*Poušť roste – běda tomu, kdo v sobě halí poušť!*“<sup>115</sup>).

V důsledku kolonizace našeho vnímání virtuálním světem, kde tomuto světu vládne virtuální realita, se sociální média stala důležitým prostředníkem pro interakci se „sítovým prostředím“ (sociální nastavení jedince v propojenosti s ostatními jedinci). Jedná se o rituál přechodu z pevné reality do reality virtuální. Sociální média se zde liší od tradičních tím, že je skrze ně jednoduší sociálně interagovat prostřednictvím digitálních médií bez autorit spojených s tradičními médii. V procesu kooptace jednotlivce je tento jednotlivec virtuálním světem zbavován externích autorit. V důsledku žaru kybernetiky se tak pevné autority a dispenzace moci rozplynou ve vzduchu.<sup>116</sup>

Sociální média jsou jedním z faktorů zkapalňování pevné existence, institucionálního uspořádání a sociálního nastavení modernity. Můžeme si zmínit média Facebook, Twitter, Youtube či Instagram, které představují efektivní nástroje pro propojení jednotlivce s vnějším světem. Mají při tom dopad na sociální interakci, normy a struktury na kolektivní úrovni – přičemž mění strukturu prožívání jednotlivce. Ve výsledku, zatímco pevné prostory v uzavřených společnostech zůstávají uzavřenými, virtuální prostor skrze sociální média otevírá prostor, kde jedinci obývají vzácnou doménu hyperreality. Tímto se vytváří propast mezi pevnou existencí a virtuální realitou. Jelikož lidé však neobdivují temné stránky svého já, tak mají na sociálních sítích sklon k jejich potlačování. Tímto virtuálně vystavujeme své

---

<sup>113</sup> BAUDRILLARD, ref. 106, s. 1.

<sup>114</sup> DAD. *The desert of the real. The News International: Latest News Breaking, Pakistan News* [online]. [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.thenews.com.pk/print/358385-the-desert-of-the-real>

<sup>115</sup> NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra*. Olomouc: Votobia, 1992, kapitola IV, Mezi dcerami pouště. ISBN 80-85619-28-8.

<sup>116</sup> DAD, ref. 114.

příjemné já, zatímco naše špatné stránky necháváme doma, zakořeněné v naší existenci. Naše osobnost se pak stává těžkopádnou a naše opomíjené já se stává zdrojem krmícím naše nevědomí. Z této propasti mezi virtuálním a pevným já poté vyvěrají neurózy a psychózy.<sup>117</sup>

Sociální média mění i procesy a prostředky kontroly či řízení. Zygmunt Bauman, polsko-britský sociolog, toto nazval posunem těžké moderny k modernitě tekuté, kdy dochází k proměně veřejného prostoru.<sup>118</sup> V těžké modernitě dochází ke kontrole skrze byrokracii a panoptika. Produkce já je zaměřena na začlenění jednotlivce do společenského prostoru a občané moderního státu se při řešení problémů spoléhají na kolektivní platformy. Tekutá moderna však tyto kontrolní mechanismy činí irelevantními, čímž poskytuje prostor pro osamělé já. Zde má jedinec na sociálních sítích své vlastní zdroje, aby se vyrovnal se sociální úzkostí izolovaně. Na úrovni kolektivní se toto projevuje v podobě sociální psychózy, projevující se narušeným vztahem k realitě. Místo hledání řešení reality se jednotlivci oddávají halucinacím o subjektivním a objektivním světě, či si vytvářejí své individuální klamy.<sup>119</sup>

Ve výsledku je veřejný prostor personalizován a je vytvářena osobnost bez svého nitra. Vnitřní svět či já je pohlceno reprezentací. Jedná se o konec duše politického těla, politiky a ideologie v důsledku ztráty duše samotné, neboť ta umožňuje veřejnému tělu v pevných prostorech převzít politickou a společenskou roli. Takto se tyto „virtuální zombie“ bez nitra stávají důležitými – nejedná se však o jednotlivce posedlé zlým duchem, spíše o lidi „uvězněné v Matrixových nádržích“. S nástupem virtuálního světa se pravděpodobně promění i samotná definice člověka. Thomas S. Hibbs, americký filosof, nahlíží na homogenizaci lidstva a liberální modernitu jako na potenciální duši nihilismu. Dle něho hrozí duši nebezpečí, že bude pohlcena virtuální realitou – která je stejně jako duše nehmotná, ale více všudypřítomná.<sup>120</sup> Z hlediska epistemologického bude ve virtuální civilizaci realita přesahovat dostupný rámec vysvětlení - Jean Baudrillard vysvětluje přemíru této reality jakožto „teroristický model, který má způsobit přemíru reality a pod přebytkem nechat zkolabovat systém“ (jedná se o výrok pronesený po teroristický útocích uskutečněných 11. září 2001).<sup>121</sup>

---

<sup>117</sup> DAD, ref. 114.

<sup>118</sup> DAD, ref. 114.

<sup>119</sup> DAD, ref. 114.

<sup>120</sup> IRWIN, William. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Open Court, 2002, S. Hibbs: „*Notes from underground: nihilism and The matrix*“. ISBN13: 9780812695021

<sup>121</sup> DAD, ref. 114.

V tomto případě je právě Matrix onou arteficiální, jalovou hyperrealitou neschopnou plodit život. Lidé v ní žijí a starají se zde o své životy, aniž by věděli, že se jedná pouze o simulaci reality.<sup>122</sup> Skutečný pevný svět je zde přitom opravdu doslova pustina – proto Morpheus volí slova o „pustině reality“<sup>123</sup> (analogickou záležitost tematizuje T. S. Eliot ve své poémě „Wasteland“<sup>124</sup>, která vyjadřuje zlomenost, ztrátu a emoční kolaps přicházející s první světovou válkou)<sup>125</sup>, když Neovi ukazuje zdevastovanou zemi bez slunečního svitu, kde stroje sklízí uměle pěstované lidi.

---

<sup>122</sup> Podobně nasimulovaná realita se vyskytuje ve výše zmíněném filmu *Náhradníci*. Lidé jsou zde uzavřeni u sebe doma a nevycházejí ven. Veškerý jejich život za ně uskutečňují náhradníci, jejich robotické kopie, kteří za ně jednají dle jejich vůle.

*Náhradníci* [Surrogates][film]. Režie Jonathan MOSTOW. USA, 2009.

<sup>123</sup> DAD, ref. 114.

<sup>124</sup> Česky „Pustina“ či „Pustá země“.

<sup>125</sup> *The Waste Land* by T. S. Eliot | Poetry Foundation. *Poetry Foundation* [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.poetryfoundation.org/poems/47311/the-waste-land>

## Závěr

Ačkoliv se zprvu může zdát troufalé porovnávat antické Podobenství o jeskyni s filmovou tvorbou, spojitostí se zde dá nalézt nespočet. Trilogie Matrix naráží na (nejen) filosofická témata tak silně, že je až nelze přehlédnout. Dokonale tak mísí žánr fikce s filosofickými otázkami a vytváří tak žánr nový: virtuální filosofii. Opravdu tu však vyvstává mnohem více otázek, než kolik odpovědí dostáváme. Jistě si však můžeme říct, že Matrix je plný symbolů, narážek, odkazů a podnětů k dalšímu rozjímání. Zkoumáním těchto jsem se dostal k mnohým tématům.

Při splynutí Platónova Podobenství o jeskyni a Matrixu zde můžeme pozorovat Nea a jeho pout' ze zajetí až po sebepoznání a přiblížení se ke slunci, skrze kterou nabyl pravdy - jak ve filmu, tak na Platónově přímce, která rozděluje viditelné a pomyslné. Ukázali jsme si opak jeho snahy, prezentovaný v podobě zrádce Cyphera, jehož úmysly ho vedly zpět do jeskyně, aby zde mohl nadále setrvávat v „nevinné“ lži. Tímto jsme se dostali k otázce hodnoty pravdy a lidství. Představili jsme si Morpheu jakožto obdobu Sokrata, používající sokratovskou metodu k filosofické introspekci a k vedení k sebepoznání. Mimo jiné lze v trilogii Matrix nalézt také obdobu Delfského orákula, Vědmu, která se ho více ptá, než odpovídá. Smyslem má být, že všechny odpovědi máme hledat v sobě. Ukázali jsme si, že ve velmi přehnaném měřítku se zotročení může týkat nás všech, shrnuli jsme si možné důvody tohoto a možná „řešení“. Ani Matrix jako takový není špatný, naopak jsme si ukázali, jak skvěle by se dalo takové místo využít. Jde jen o morální pozadí těchto filmů. Nastínili jsme si proces ničení pevné reality a přeměnu v realitu virtuální skrze sociální média. Stejně tak i dopady tohoto na sociální interakci, normy a struktury na kolektivní úrovni. Také jsme se dostali až k nihilistické osamělosti v důsledku šíření hyperreality a simulaker skrze masmédia, kterou ve filmech lehce vykazuje i postava agenta Smitha.

V celkové perspektivě vidíme, že brilantní trilogie Matrix velmi poutavým způsobem naráží na mnohá filosofická témata a problémy, které se týkají i nás. Nutí nás k zamyšlení, možná i snad ke zpochybňování nás obklopující reality, hodnoty a významu pravdy. Především ale můžeme vidět, jak moc jsou fikční filmy Matrix protknuté myšlenkami (nejen) samotného Platóna.

## Bibliografie

ARISTOTELES. *Metafyzika*. Čtvrté vydání, v Nakladatelství Petr Rezek třetí. Praha: Rezek, 2021. ISBN 978-80-86027-45-6.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Editions Galilee, 1981. ISBN-13: 978-2718602103

GRAU, Christopher. *Philosophers Explore The Matrix*. Oxford University Press, 2015.

ISBN-13: 978-0195181074

[online] [cit. 22.06.2022]

Dostupné z: <https://www.yumpu.com/en/document/read/29622247/matrix-philosophypdf-cyjackcom>

IRWIN, William. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Open Court, 2002, S. Hibbs „*Notes from underground: nihilismus and The matrix*“. ISBN13: 9780812695021

NIETZSCHE, Friedrich. *Tak pravil Zarathustra*. Olomouc: Votobia, 1992. ISBN 80-85619-28-8.

NIETZSCHE, Friedrich. *O pravdě a lži ve smyslu nikoli morálním*. Třetí vydání. Přeložil Věra

KOUBOVÁ. Praha: OIKOYMENH, 2017. Oikúmené (OIKOYMENH).

ISBN 978-80-7298-527-2.

NOVÁK, Aleš. *Zázračná věda: filosofie René Descartesa 1618-1620*. Praha: Togga, 2012. Vita Intellectiva. ISBN 978-80-87258-80-4.

PLATÓN. *Ústava*. 2. vyd. Praha: Oikoymenh, 1996. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 80-86005-28-3.

PLATÓN. *Euthyfrón: Obrana Sókrata ; Kritón*. 5., opr. vyd. Přeložil František NOVOTNÝ. Praha: OIKOYMENH, 2000. ISBN 80-7298-140-4.

PLATÓN. *Faidón*. 6., opr. vyd. Přeložil František NOVOTNÝ. Praha: OIKOYMENH, 2005. ISBN 80-7298-158-7.

## Internetové zdroje

DAD, Aziz, Ali. *The desert of the real. The News International: Latest News Breaking, Pakistan News* [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z:

<https://www.thenews.com.pk/print/358385-the-desert-of-the-real>

*Deus Ex Machina* | Matrix Wiki | Fandom. [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z:

[https://matrix.fandom.com/wiki/Deus\\_Ex\\_Machina](https://matrix.fandom.com/wiki/Deus_Ex_Machina)

FREIDEL, Frank, SIDEY, Hugh. *Ronald Reagan* | The White House. *The White House* [online] [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/presidents/ronald-reagan/>

GRAY, Thomas. *Ode on a Distant Prospect of Eton College by...* | Poetry Foundation. *Poetry Foundation* [online]. Copyright © 2022 Poetry Foundation [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.poetryfoundation.org/poems/44301/ode-on-a-distant-prospect-of-eton-college>

*Jan 19:30 NIV* - When he had received the drink, Jesus - Bible Gateway. *BibleGateway.com: A searchable online Bible in over 150 versions and 50 languages*. [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z:

<https://www.biblegateway.com/passage/?search=jan+19%3A30&version=NIV>

JUSTOŇ, Zdeněk. *Jean Baudrillard aneb Prorocství hyperreality* - kulturní magazín Uni. *kulturní magazín Uni - kulturní magazín* [online] [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.magazinuni.cz/ruzne/jean-baudrillard-aneb-prorocstvi-hyperreality/>



LEE, Laura. *Cyberarts and Cyberculture Research Initiative* [online] [cit. 22.06.2022].  
Dostupné z: <https://cyberartsweb.org/cpace/theory/baudrillard/lee.html>

*Meaning, origin and history of the name Nebuchadnezzar - Behind the Name. The Meaning and History of First Names - Behind the Name* [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z:  
<https://www.behindthename.com/name/nebuchadnezzar>

*MetaCortex* | Matrix Wiki | Fandom. [online] [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://matrix.fandom.com/wiki/MetaCortex>

*Morpheus* | Matrix Wiki | Fandom. [online] [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://matrix.fandom.com/wiki/Morpheus#References>

*Neo (a.k.a. the One, a.k.a. Thomas A. Anderson) Character Analysis in The Matrix Trilogy* | SparkNotes. *SparkNotes: Today's Most Popular Study Guides* [online] [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.sparknotes.com/film/matrix/character/neo-aka-the-one-aka-thomas-a-anderson/>

*Neue Seite 1. Willkommen an der ersten deutschen Universität des 21. Jahrhunderts* [online] [cit. 22.06.2022].

Dostupné z: <https://www.uni-due.de/~lan500/helmholtz/matrix-gr-3/Neo%20and%20Cypher.htm>

*Read the Bible. A free Bible on your phone, tablet, and computer. | The Bible App | Bible.com* [online].

[cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.bible.com/cs/bible/15/ISA.54.16.B21>

*Sion - Definition, Meaning & Synonyms* | Vocabulary.com. *Vocabulary.com - Learn Words - English Dictionary* [online] [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.vocabulary.com/dictionary/Sion>

*The Matrix Trilogy: Context* | SparkNotes. *SparkNotes: Today's Most Popular Study Guides* [online]. [cit. 22.06.2022]. Dostupné z: <https://www.sparknotes.com/film/matrix/context/>

## Filmy

*Blade* [film]. Režie Stephen NORRINGTON. USA, 1998.

*Náhradníci [Surrogates]*[film]. Režie Jonathan MOSTOW. USA, 2009

*Návštěvici* [seriál]. Režie Jindřich Polák. Československo, 1983.

*The Matrix* [film]. Režie Lilly a Lana WACHOWSKI. USA, 1999.

*The Matrix Reloaded* [film]. Režie Lilly a Lana WACHOWSKI. USA, 2003.

*The Matrix Revolutions* [film]. Režie Lilly a Lana WACHOWSKI. USA, 2003.