

## Posudek vedoucího práce

Jakub Prunar, *Platónova jeskyně a její opuštění skrze filmovou trilogii Matrix*

Je bezesporu mnoho filmových děl, které mají filosofickou hloubku a přitažlivost. Zjevně mezi ně náleží i cyberpunková trilogie *Matrix* někdejších bratří Wachowski. Filosoficky vzdělané oko si nemůže nevšimnout zejména platónské inspirace v konceptu samotné myšlenky matiční hmoty, jak zní český výraz pro *matrix*.<sup>1</sup> Lze nicméně stejně vehementně zastávat hinduisticko-buddhistickou tezi o celkové či základní inspiraci myšlenky, že zakoušená realita je fiktivní, iluzorní, ba virtuální simulací s jediným účelem, a to udržovat lidstvo a tedy lidskou mysl v zajetí, či přímo otroctví. Rozhodli jsme se ze zjevných důvodů vydat platónskou, nikoli indickou cestou; čili cestou západní filosofické tradice, a nikoli východní religiozity.

Mnohdy skoro samoúčelně a exhibicionisticky až k nesmyslnosti přehlacený filmový svět *Matrixu* bylo nutné omezit na několik dílčích a spolu souvisejících motivů, kterými jsou samotný koncept uvěznění ve fiktivní realitě, kritérium rozlišení mezi skutečným a fiktivním: čili motiv pravdivost a hodnoty pravdy, kterou má pro člověka zejména s ohledem na jeho „štěstí“ či blaženost; etická dilemata spojená s konceptem uvěznění a případného osvobození jak jednotlivce, tak následně ostatních, kteří o tom nevědí, a proto *ani nestojí* o cosi podobného. Osvobozený jednatel znající pravdu se totiž má následně ve svém životě hůře: jak u Platóna v obci, tak ve filmovém *Matrixu*.

Zdá se být skoro banální konstatování zjevného, že koncept filmového *Matrixu* je inspirován Platónovým podobenstvím o jeskyni z dialogu *Ústava*. Předložená práce analyzuje za využití recentní relevantní výkladové literatury podobnosti a rozdíly mezi platónskou jeskyní a filmovým *matrixem* (s. 20-27 předložené práce), ve kterých jsou lidé uvěznění a ze kterých jsou násilně osvobozováni za cenu toho, jak již právě zaznělo, *že se pak mají rozhodně hůře*. Za tímto účelem zreferovaná pasáž z Platónovy *Ústavy* (s. 7-11) je proto co nejstručnější, neboť její notorickou známost důvodně předpokládáme a nemáme ambici přispívat k rozhojňování literatury k tomuto do zmrtnění převarnému motivu, protože to jednak není zapotřebí, jednak to není záměrem naší práce. Je třeba poznamenat, že nějakým neblahým nedopatřením autor chybně zaměnil (a vedoucí to v žádné fázi spolupráce nepostřehl) platónské vládce za strážce (s. 21, 27), ač je zjevné, že se nemůže nejednat o vládce. Platón nepřičítá skutečnost lidské situace v jeskyni s jejími epistemicko-praktickými důsledky žádné moci nebo zdroji (fakt jeskyně není zlo), filmová verze je přeci

---

<sup>1</sup> V následujícím rozlišuji mezi (takto psaným) *Matrixem* coby titulem filmu a *matrixem* coby věcí samou: uměle generovanou a projektovanou mentální simulací skutečnosti.

strhující právě tím, že od začátku stanovuje jednoznačně čitelný *morální* kontext zlovolného vykořisťování lidstva umělou inteligencí generující svět strojů. Zatímco u Platóna vede trajektorie osvobození *naboru ven* z jeskyně ke slunci, ve filmové adaptaci vede cesta osvobození *blouběji dolů do* temných hlubin podzemní jeskyně bez slunce. Zároveň Platón nevysvětluje ani nezdůvodňuje samotný akt násilného vyvlečení ven z jeskyně, ale pouze ho konstatuje, filmová adaptace stojí a padá na scéně a se scénou svobodného rozhodnutí podstoupit následně násilnou extrakci ze zajetí. U Platóna je *naprosto těsná vazba* mezi světem iluzorním a skutečným, který je vztahem archetypální příčiny, ba zdůvodnění světa napodobeného, který by bez prvně jmenovaného vůbec ani neexistoval a nebyl by vnímatelným, natož poznatelným a už vůbec ne srozumitelným. Naproti tomu ve filmovém matrixu je mezi skutečným a umělým, pouze simulovaným světem daleko menší spojitost: umělá mentální projekce „reality“ do lidských myslí *není kopií, a už vůbec ne napodobou* reálného světa, nýbrž přeci právě *jen realistickou simulací* minulé verze či podoby skutečného světa, jak jej pro lidskou mysl zaznamenala umělá inteligence. Platónská jeskyně je – řečeno *cum grano salis* – cosi jako zmenšenou *napodobou* reálného světa, a proto je část našich domněnek o tom, co vidíme a s čím máme do činění, „pravdivá“: stíny na stěně jsou *opravdivými* stíny *opravdivých* věcí. Sice stíny, ale opravdivými stíny, které vrhají opravdivé věci. Naproti tomu mentální simulace matrixu je *pouze simulace*. Nic není opravdivé, *a proto* nic není pravdivé. Jedinou spojitost mezi projektovanou simulací matrixu a zbytkem skutečného světa představuje a asi i uskutečňuje lidské tělo uvězněné v nádrži coby zdroj energie pro udržování strojů v chodu. Tuto myšlenku (ba vůbec roli těla jak u Platóna, tak ve filmovém matrixu) by možná stálo sledovat a vytěžit, byť je jasné, že by to překročilo rámce práce a kladlo by to na ni mnohem větší nároky.

Po analýze a diskusi základní představy samotného matrixu s ohledem na inspiraci Platónovou jeskyní se předložená práce věnuje s tím souvisejícími dílčími otázkami praktického života, jak to odpovídá duchu Platónova myšlení. Opět se nechá vést cizojazyčnou výkladovou literaturou a nejprve sleduje samotnou myšlenku zotročení a podvodu, kterému je lidská mysl (a tedy bytost) vystavena (s. 28-31). Osobně považují výchozí tezi, kterou autor předložené práce však pouze přejímá z výkladové literatury, „že aspekt zotročení se v jistém ohledu týká nás všech“ (s. 28), za nepřijatelnou a zbytečně přehnanou. Srovnávat biologickou nutnost s otroctvím je prostě nesmysl. To, že má člověk hlad a žízeň, a že eventuálně všichni jednou zemřeme, přeci *není* otroctví. Jde-li o „theodiceu“ lidského zotročení a kdo je za něj zodpovědný, rovněž nesouhlasím s tvrzením opět pouze přejatým z výkladové literatury, že jsou pouze dvě odpovědi: buď Bůh/bohové (čili inteligentní záměr), nebo přírodní zákony (nezáměrný mechanismus). To je jen nedostatek představivosti a výraz intelektuální lenosti. Nicméně za pozornost stojí úvaha, zda náhodou není matrix pro člověka „lepší“ a zda by se člověk tedy namísto osvobození z něho neměl s ním smířit

a přijmout ho (s. 29 nn.). Autor zde správně konstatuje, že *původní morální* nastavení filmového *Matrixu* však od začátku vůbec brání tomuto myšlenkovému experimentu. A přitom všechno, co je na filmovém *Matrixu* „cool“, pochází z matrixu. Po osvobození z něho vedou lidé ubohé životy, avšak na svobodě a s vědomím pravdy. Nyní se tedy smí položit otázka, proč si lidé cení pravdy víc než „štěstí“ a blaženosti? Není vhodným obrazem lidskosti postava Cyphera (kombinace Jidáše a Lucifera) z prvního filmu *Matrix*, která raději obětuje svobodu a pravdu za svou ryze soukromou blaženost s památnými slovy „ignorance is bliss“? Není hodnota pravdy přeceňovaná? A není svoboda pro člověka spíše zhoubná a stresující, budící úzkost z nutnosti volby a ze strachu z nejistých konsekvencí, jež z toho vyplynou? Tyto kacířské, leč podstatné otázky si předložená práce však neklade, neboť k tomu nebyl dostatečný prostor.

Závěrečnou analytickou část předložené práce představuje velice zdařilý výklad detailu z prvního filmu, a to knihy Jeana Baudrillarda „*Simulacra and Simulation*“, konkrétně její kapitoly „O nihilismu“ (s. 33 nn.). Jde o úvahu týkající se ztráty Boha, ztráty této ztráty a její kompenzace vedoucí k nihilismu a k tomu, že se z člověka bez spirituality stane stroj, ba „virtuální zombie bez nitra“ (s. 37), jak to pak přeneseně ukazuje filmový *Matrix*. Zde předložená práce opět stojí na prahu genuinně filosoficko-antropologického tázání po tom, co je lidské.

Předloženou práci **doporučuji** k obhajobě s výchozím návrhem hodnocení **velmi dobře**, které bude možné v případě zdařilé obhajoby případně vylepšit.

1. srpna 2022

Aleš Novák