



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní
a pedagogická



MÝTUS A SYMBOLISMUS V UMĚNÍ KINEMATOGRAFIE

Bakalářská práce

Studijní program: B7507 – Specializace v pedagogice

Studijní obory: 6107R023 – Humanitní studia se zaměřením na vzdělávání
7507R036 – Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání

Autor práce: **Petr Jiříčka**

Vedoucí práce: doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická
Akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Petr Jiříčka
Osobní číslo: P12000276
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obory: Humanitní studia se zaměřením na vzdělávání
Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání
Název tématu: Mýtus a symbolismus v umění kinematografie
Zadávací katedra: Katedra filosofie

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Student se bude v průběhu příprav a vypracování řídit metodickými a organizačními pokyny vedoucího práce. Cílem práce je zasadit pojem mýtus a symbolismus do kontextu moderního umění kinematografie.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

BAUDRILLARD, Jean. Simulacra and simulation. Ann Arbor:

University of Michigan Press, 1994. ISBN 0-472-06521-1.

**CAMPBELL, Joseph. Tisíc tváří hrdiny : archetyp hrdiny v
proměnách věků. Praha :Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.**

**HORSLEY, Jake. Matrix : mýtus o naší době : úděl Vyvoleného.
Praha : BB art, 2003. ISBN 80-7341-167-9.**

**THOMPSON, Kristin, BORDWELL, David. Dějiny filmu:
přehled světové kinematografie. Praha : AMU : NLN, 2007.
ISBN 978-80-7331-091-2.**

Vedoucí bakalářské práce:

doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.

Katedra filosofie

Datum zadání bakalářské práce: **30. října 2012**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2014**

doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.
děkan



doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.
vedoucí katedry

V Liberci dne 17. prosince 2012

Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum: 26.6.2014

Podpis: Petr Jiříčka

Anotace

Cílem bakalářské práce je podrobit filmové dílo *The Matrix* analýze, která má potvrdit či vyvrátit přítomnost mytologického obsahu a symbolické struktury. Pro tento úkol je využíváno poznatků psychoanalytické literární vědy a strukturální sémantiky. Práce taktéž čerpá z teorií, které se věnují mýtu a symbolu.

Klíčová slova

Matrix, sen, skutečnost, nevědomí, vědomí, mýtus, symbol, struktura, entita, aktant, aktér, archetyp

Annotation

The purpose of this following B.A. thesis is to analyse the particular work of cinematography and find out whether or not *The Matrix* disposes of the mythical content and symbolic structure. To fulfil this goal the different range of paradigms as psychoanalytic literary theory, structural semantics, theories of myth and symbol are used in this thesis.

Key words

Matrix, dream, reality, unconsciousness, consciousness, myth, symbol, structure, entity, actant, actor, archetype

Obsah

Seznam tabulek.....	7
Seznam obrázků.....	7
Úvod	8
1. Děj filmu <i>The Matrix</i>	9
2. Členění entit působících v <i>Matrixu</i>.....	18
2.1 Charakteristika osobních a neosobních entit z tabulky	19
A. Osobní entity.....	19
B. Neosobní entity	21
3. Pohled strukturální sémantiky	25
3.1 Aktantová struktura	25
3.2 Aktantový rozvrh v <i>The Matrix</i>	27
3.2.1 Popis aktantového rozvrhu v <i>The Matrix</i>	27
4. O mýtu	29
4.1 Historické vymezení mýtu.....	29
4.2 Hlubinné pojetí mýtu.....	32
4.3 <i>Matrix</i> jako specifický mýtus	35
5. O symbolu.....	37
5.1 Symbol a jeho kategorizace.....	37
5.2 Generelní trojúhelník.....	40
5.2.1 Komentář k generelnímu trojúhelníku.....	41
5.3 Generely v <i>Matrixu</i>	41
5.4 Kategorizace symbolů	42
5.4.1. Vybrané symboly z <i>Matrixu</i>	43
6. Teorie archetypu.....	47
6.1 Sémiologický model archetypů	48
Závěr.....	51
Seznam literatury.....	55

Seznam tabulek

Tabulka 1: Osobní a neosobní entity v Matrixu	18
Tabulka 2: Symboly v Matrixu.....	43

Seznam obrázků

Obr. 1: Generelní trojúhelník	40
Obr. 2: Překrývání matrixu a skutečného světa	46

Úvod

Bakalářská práce na téma Mýtus a symbolismus v umění kinematografie byla původně zadána u pana PhDr. Davida Krámského. V průběhu příprav však vedoucí práce opustil Technickou univerzitu v Liberci. Po konzultaci s panem docentem Milanem Exnerem jsme se dohodli na vedení a specifičtější směřování práce, které následně ovlivnilo i seznam literatury.

Cílem této práce je analyzovat vybraný film *The Matrix* a ověřit, zda disponuje mytologickým obsahem a symbolickou strukturou. Na základě poznatků psychoanalytické literární vědy, strukturální sémantiky a teoriích o symbolu a mýtu se budu dokázat, že se v případě tohoto filmu setkáváme se specifickým mýtem.

Stabilním základem, od kterého se odvíjí další bádání, tvoří scénář v původním anglickém znění. Z tohoto zdroje čerpám v popisu děje a doplňuji z něj vhodné citáty, které jsou opatřeny i českým překladem. Dělán tak i z důvodu, že druhým oborem mého studia je anglický jazyk.

Teoretické části kapitol budou doplněny o důkazní materiál z filmu. Budu se tak snažit stále držet kontextu práce, abych mohl dojít k smysluplným závěrům.

1. Děj filmu *The Matrix*

Úvodní kapitola se bude věnovat ději analyzovaného filmu *The Matrix*.¹ Pro lepší přehlednost jsem děj rozčlenil na fáze, které jsem opatřil vhodnými citáty (v české a anglické verzi) k zásadním scénám filmu.² Cílem této části je přehledně a nekomplikovaně představit děj v návaznosti na další úkoly zkoumání.

První fáze: Co je Matrix? Matrix tě má!

V této fázi je hlavní hrdina civilním jménem Thomas A. Anderson používající hackerskou identitu Neo kontaktován *Hnutím odboje* (posádkou Nabuchodonozoru) a jejím velitelem Morfeem.

Poprvé se o existenci Matrixu dozvídá hlavní hrdina prostřednictvím vzkazu na obrazovce svého počítače, který ho probudí vzkazem "Wake up, Neo" (Probud' se, Neo). Dále mu kdosi sděluje, že ho Matrix má (The Matrix has you!). Poslední informací je rada, aby následoval bílého králíka "Follow the white rabbit" (Následuj bílého králíka).³ Tento symbol se po chvíli objevuje vytetovaný na rameni jedné z dívek, která doprovází Neova zákazníka (Neo obchoduje s informacemi/daty nelegálně získanými jeho hackerskou činností). Tento symbol ho dovede na taneční party, kde se setkává s Trinity. Ta mu sděluje, co doopravdy hledá. Je to otázka, co znamená Matrix.

Den poté dostává Neo v práci balíček s telefonem. Vzápětí v něm zní Morfeův hlas, který ho informuje, že ho Agenti právě přišli zatknout. I přesto, že se ho Morfeus snaží zachránit, je Neo zatčen. Jeho hackerská identita je odhalena.

¹ The Matrix je první z trilogie. Film byl natočen v roce 2001 v režii Larrym a Andym Wachowskim. Po prvním díle následoval v ději navazující The Matrix Reloaded (2003) a The Matrix Revolutions (2003).

² Použité citáty jsou z anglicky psaného scénáře The Matrix (by Larry and Andy Wachowski), datovaný k 29. březnu 1998. Česká verze dialogů či monologů je překladem autora BP nebo přepisem dabingového materiálu z DVD The Matrix (Warner Bros, 1999)

³ Bílý králík je odkazem na postavu v románu Alenka v říši divů od Lewise Carrola. Odkaz na ten to posunující symbol (má funkci aluze), je potvrzen v jednom následujícím dialogu (Morfeus: Musíš se cítit, jako když Alenka padala králičí norou!)

Scéna č. 1: Neo vs. Agent Smith

Anglická verze:

Agent Smith: It seems that you have been living two lives. In one life, you are Thomas Anderson, program writer for a respectable software company. You have a social security number, you pay your taxes and you help your landlady carry out her garbage. The other life is lived in computers where you go by the hacker alias Neo, and are guilty of virtually every computer crime we have a law for. One of these lives has a future. One of them does not.

Česká verze:

Agent Smith: Zdá se, že žijete dvěma životy. V jednom životě jste Thomasem A. Andersonem, programátor pracující u známé softwarové společnosti. Platíte sociální pojištění. Platíte daně. A také pomáháte své domácnosti vynášet její odpadky. V druhém životě mezi počítači jste znám jako hacker s přezdívkou Neo, který spáchal prakticky všechny počítačové zločiny. Jeden z těchto životů má budoucnost. Ten druhý ji nemá.

Druhá fáze: Setkání s Morfeem a Neova volba k odpojení z Matrixu

Neo odmítá spolupráci s Agenty. Ti mu dávají na oplátku do těla štěnici (sledovací zařízení). To se však druhý den po probuzení Neovi zdá jako sen. Morfeus volá podruhé a zve ho na setkání.

Scéna č. 2: Telefonát

Anglická verze:

Morfeus: You're the One, Neo. You see, you may have spent the last few years looking for me, but I've spent most of my life looking for you. Do you still want to meet?

Neo: Yes.

Česká verze:

Morfeus: Jsi vyvolený, Neo. Možná, že mě posledních pár let hledáš. Já tě hledám celý svůj život. Stále se mnou chceš setkat?

Neo: Ano.

V autě Neovi vyjmuta štěnice (sledovací zařízení). Poté se poprvé setkává osobně s Morfeem, který mu dá vybrat mezi červenou a modrou pilulkou. Ještě před touto volbou ho informuje o tom, co Matrix znamená. Snaží se tak Nea převést doprostřed pomyslného mostu, kde se má rozhodnout.

Scéna č. 3: Morfeus vysvětluje co je Matrix. Neo se rozhoduje

V této scéně Morfeus dává Neovi vybrat ze svých dlaních modrou nebo červenou pilulku. Zároveň ho informuje, že ta první vede zpět do Matrixu (k životu v nevědomosti), druhá vede k osvobození, sebeuvědomění a poznání pravdy. Neo si vybírá červenou a je odpojen z Matrixu.

Anglická verze:

Morpheus: I imagine, right now, you must be feeling a bit like Alice, tumbling down the rabbit hole?

Morpheus: The Matrix is everywhere, it's all around us, here even in this room. You can see it out your window or on your television. You feel it when you go to work, or go to church or pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.

Neo: What truth?

Morpheus: That you are a slave, Neo. Like everyone else, you were born into bondage, kept inside a prison that you cannot smell, taste, or touch. A prison for your mind. This is your last chance. After this, there is no going back. You take the blue pill and the story ends. You wake in your bed and you believe whatever you want to believe. Remember that all I am offering is the truth. Nothing more. You take the red pill and you staying Wonderland and I show you how deep the rabbit-hole goes.

Česká verze:

Morfeus: Umím si představit, že se teď cítíš trochu jako Alenka, když padala králičí norou.

Morfeus: Matrix je všude. Je všude kolem nás, dokonce i v této místnosti. Můžeš ho vidět, když se koukneš z okna nebo když sleduješ televizi. Cítíš ho, když jdeš do práce, do kostela nebo platíš daně. Je to svět, který ti dali před oči, aby si nemohl vidět pravdu.

Neo: Jako pravdu?

Morfeus: Že jsi otrok, Neo! Jako každý si se narodil do zajetí. Jsi uvězněn a ani o tom nevíš. Uvěznili tvoji mysli. Tohle je tvoje poslední šance. Po tomto, již není cesty zpět. Když si vezmeš modrou pilulku, příběh skončí. Probudíš se ve své posteli a budeš věřit, čemu budeš chtít. Pomatuj nabízím nic víc než pravdu. Když si vezmeš tu červenou, tak zůstaneš v říši divů a já ti ukážu, jak hluboko králičí nora vede.

Třetí fáze: Regenerace na palubě Nabuchodonozor a výcvik v simulačních programech

Neo je odpojen z Matrixu a nachází se na palubě Nabuchodonozoru. Morfeus ho vítá slovy „Welcome to the real world, Neo“ (Vítej ve skutečném světě). Po období regenerace začíná jeho výcvik, který je zahájen instruktáží v programu *Konstrakt*.⁴ V tomto simulačním programu Morfeus Neovi vysvětluje podstatu a účel Matrixu. Tuto pravdu přijímá s nevolností. Začíná výcvik v dalších simulačních programech. Neo se učí jak bojovým uměním, tak osvobození mysli a víře v sama sebe.

Scéna č. 4: Konstrakt

Scéna v simulačním programu Konstrakt. Morfeus definuje snovou podstatu Matrixu.

Anglická verze:

Morpheus: This is the Construct. It is our loading program. We can load anything from clothes, to weapons, to training simulations. Anything we need.

Neo: Right now, we're inside a computer program?

Morpheus: Is it so hard to believe? Your clothes are different, the plugs in your arms and head are gone. Look at your hair, you were bald a moment ago.

Neo: This isn't real?

Morpheus: What is real? How do you define real? If you're talking about what you feel, taste, smell, or see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain. This is the world you know. The world as it was at the end of the Twentieth Century. It exists now only as part of a neuralinteractive simulation that we call the Matrix. You have been living inside a dreamworld, Neo. As in Baudrillard's vision⁵, your whole life has been spent inside the map, not the territory. This is the world as it exists today. 'The desert of the real.'

Morpheus: What is the Matrix? Control. The Matrix is a computer-generated dreamworld built to keep us under control in order to change a human being into this.

Neo: No! I don't believe it! It's not possible!

Česká verze:

Morfeus: Tohle je Konstrukt. Náš zaváděcí (simulační) program. Můžeme zde nahrát cokoli od oblečení, zbraní, tréninkových simulací. Cokoli, co potřebujeme.

Neo: Právě teď jsme uvnitř počítačového programu?

⁴ Viz kapitola 3.1.

⁵ Odkaz na knihu : Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*. Tato kniha se objeví v jedné scéně, kde je použita jako krabice pro nelegální data.

V původním seznamu literatury s touto knihou bylo počítáno. Po změně konzultanta se ukázala pro nový směr práce ne zcela vhodnou.

Morfeus: Je to tak neuvěřitelné? Máš jiné šaty. Kably v tvých pažích a hlavě jsou pryč. Narostly ti vlasy.

Neo: Tohle není "reálné"?

Morfeus: A co je "reálné"? Jak chceš definovat "realitu"? To, co "reálně" cítíš, dýcháš a vidíš? To jsou pouhé elektronické signály interpretované tvým mozkem. Toto je svět, tak jak ho znáš na konci dvacátého století. Nyní existuje jen jako část neuro-interaktivní simulace, kterou nazýváme Matrix. Žil jsi ve světě snů, Neo.

Morfeus: Co je Matrix? Manipulace. Je to počítačem naprogramovaný iluzorní svět, který stvořen, aby nás držel pod kontrolou a udělal z lidských bytostí tohle (baterky).

Neo: Ne. Já tomu nevěřím. To není možný!

Čtvrtá fáze: Pokus o osvobození mysli

Po Neově nepovedeném skoku přes propast, kterým měl demonstrovat osvobození od zákonů Matrixu, padá na zem. Vzápětí je z Konstraktu odpojen. Tento pád (i přesto, že byl jen simulací v programu) neutrpí bez újmy. Teče mu krev z úst.

Scéna č. 5:

Anglická verze:

Morpheus: Let it all go, Neo. Fear. Doubt. Disbelief. Free your mind.

Neo: Okie dokie. Free my mind. Right. No problem.

Neo: I thought it wasn't real. (after he fell down on the ground)

Morpheus: Your mind makes it real.

Neo: If you are killed in the Matrix, do you die here?

Morpheus: The body cannot live without the mind.

Česká verze:

Morfeus: Zapomeň na všechno, Neo. Na strach, pochyby, nedůvěru. Osvobod' svoji mysl.

Neo: Tak dobře. Osvobodím svoji mysl. Dobře, není problém.

Neo: Já myslel, že to bylo jen jako. (po nepovedeném skoku)

Morfeus: Tvůj mozek si myslí, že to bylo opravdové.

Neo: Když se zabiješ v Matrixu, tak zemřeš i tady.

Morfeus: Tělo bez mozku je k ničemu.

Pátá fáze: Setkání s Vědmou aneb „Poznej sám sebe“

V této fázi příběhu přichází čas, kdy se Neo má setkat s Vědmou. Ta s Neem vede spíše sokratovský dialog, než že by mu předkládala odpovědi na otázky. Sdělí mu, že být vyvolený je být jako zamilovaný⁶ a tedy to musí vědět až do morku kostí. Neo si sám odpoví, že on vyvolený není (prozatím).

Scéna č. 6: Být vyvolený je jako být zamilovaný

Anglická verze:

Oracle: So? What do you think? You think you're the One?

Neo: Honestly? I don't know.

Oracle: You know what that means? It's Latin. Means, „Know Thyself“. I'm gonna let you in on a little secret. Being the One is just like being in love. Nobody can tell you you're in love. You just know it. Through and through. Balls to bones.

Oracle: Sorry, kid. You got the gift but looks like you're waiting for something.**Neo:** Morpheus. He almost had me convinced.

Oracle: I know. Poor Morpheus. Without him we are lost. You're going to have to make a choice. In one hand, you will have Morpheus's life. In the other hand, you will have your own. One of you is going to die. Which one, will be up to you.

Česká verze:

Vědma: Takže? Co myslíš? Jsi vyvolený?

Neo: To opravdu nevím.

Vědma: Víš, co to znamená? Je to latinsky. Znamená to „Poznej sám sebe“. Svěřím ti malé tajemství, být vyvolený je jako být zamilovaný, nic není vidět, ale ty to víš. Cítíš to, do morku kostí!

Vědma: Synku, je mi to líto. Máš ten dar, ale vypadá to jako bys ještě na něco čekal.

Neo: Morfeus, mě málem přesvědčil.

Vědma: Já vím. Chudák Morfeus. Bez něj budeme ztraceni. Budeš se muset rozhodnout. V jedné ruce budeš mít jeho život. V druhé ten svůj. Jeden z vás bude muset zemřít. Který, to je na tobě.

⁶ Lásku (zamilovanost) jsme vzali jako hlavní axiom analýzy. Viz s.41.

Šestá fáze: Cypherova zrada aneb „nevědomost je sladká“. Zatknutí Morfea Agenty

Když se vrací Neo a Morfeus od Vědmy, zastihne je zrada Cyphera, který vyzradil Agentům jejich polohu. Morfeus je zajat, Neo s Trinity unikají. Cypher je nakonec přemožen operátorem Tankem.

Scéna č. 7: Scéna, která předchází zradě. Cypher se setkává s Agentem Smithem.

Anglická verze:

Cypher: You know, I know that this steak doesn't exist. I know when I put it in my mouth, the Matrix is telling my brain that it is juicy and delicious. After nine years, do you know what I've realized? Ignorance is bliss.

Česká verze:

Cypher: Já vím, že tenhle steak neexistuje. Vím, že když si ho strčím do pusy, Matrix řekne mému mozku, že je šťavnatej a moc dobrej. Víš, co jsem si uvědomil po těch devíti letech? Nevědomost je sladká.

Sedmá fáze: Neova víra v záchranu Morfea. Boj proti Agentům

Zbytek posádky, kterou po ztrátách, tvoří již jen operátor Tank, Neo a Trinity chtějí nejprve Morfea odpojit, aby pod nátlakem Agentů nevyzradil přístupové kódy do Sionu (Ráje lidí). V tomto případě by bylo lidstvo stroji zničeno. Neo však v sobě objeví víru, že může Morfea zachránit a tak se společně s Trinity vydávají zpět do Matrixu. Nakonec se jim po litém boji podaří Morfea zachránit. Morfeus a Trinity se dostávají zpět na palubu Nabuchodonozoru.

Scéna č.8: Morfeus v zajetí

Anglická verze:

Neo: What are they doing to him?

Tank: They're breaking into his mind. It's like hacking a computer. All it takes is time.

Tank: The leader of every ship is given the codes to Zion's mainframe computer. If an Agent had those codes and got inside Zion's mainframe, they could destroy us.

Neo: There has to be something that we can do. I believe I can bring him back.

Česká verze:

Neo: Co mu to dělají?

Tank: Snaží se mu dostat do hlavy. Něco jako když se snažíš nabourat do počítače. Zabere jim to trochu času.

Tank: Každý velitel lodi má přístupové kódy k hlavním bráně Sionu. Jestli nějaký agent získá tyto kódy a dostane se do Sionu, můžou nás zničit.

Neo: Musí být přece něco, jak ho zachránit. Věřím, že ho přivedu zpátky.

Osmá fáze: Vzkříšení. Neo se stává vidoucím. Říká letícím kulkám ne

Neo je však zastížen Agentem a po dlouhém boji je zastřelen. Polibkem Trinity je však vzkříšen a posílen stojí v Matrixu vidoucí. Nyní dokáže říci vystřeleným kulkám „ne“. Díky této nově nabyté schopnosti Neo dokáže porazit Agenta, tak, že do něj skočí a tím přepíše jeho kód. Zprvu nezničitelný agent je vymazán. Neo je vyvolený.

Scéna č.9: Vzkříšení

Anglická verze:

Trinity: You can't be dead, Neo, you can't be because I love you. You hear me? I love you! Now get up!

Agent Smith: I'm going to enjoy watching you die, Mr. Anderson.

Neo: My name is Neo.

Morpheus: He is the one. He is the one!

Česká verze:

Trinity: Neo, ty nemůžeš být mrtvý. Nemůžeš, protože tě miluju. Slyšíš mě? Miluju tě! Ted' vstaň!

Agent Smith: Vychutnám si vaši smrt, pane Andersone!

Neo: Mé jméno je Neo.

Morfeus: Je to on! Je vyvolený!

Devátá fáze: Vyhlášení dalšího boje

V závěru slyšíme Nea jak v telefonním hovoru adresovanému Matrixu ohlašuje začátek války lidí proti strojům (UI).

Scéna č. 10: Neův telefonát Matrixu

Anglická verze:

Neo: When I used to look out at this world, all I could see was its edges, its boundaries, its rules and controls, its leaders and laws. But now, I see another world. A different world where all things are possible. A world of hope. Of peace.

Česká verze:

Neo: Když jsem díval na tento svět, vše co jsem viděl, byly hranice, pravidla, manipulace, vůdci a jejich zákony. Ale teď vidím jiný svět. Svět naděje a míru.

2. Členění entit působících v Matrixu

Tabulka 1: Osobní a neosobní entity v Matrixu

A. Osobní entity (postavy)	B. Neosobní entity
Thomas A. Anderson/Neo	Matrix a Konstrakt
Trinity	Zelený kód Matrixu
Morfeus	UI (Umělá inteligence)
Vědma	Sion (Ráj lidí)
Agent Smith	Bílý králík
Cypher	Modrá/červená pilulka
Lidé připojení k Matrixu	Letící kulky (vůle)
	Víra
	Láska (zamilovanost)
	Vzkříšení
	Pravda

2.1 Charakteristika osobních a neosobních entit z tabulky

A. Osobní entity

Thomas Anderson/Neo

Thomas Anderson je civilní jméno hlavního hrdiny žijícího v Matrixu. Pracuje jako programátor v softwarové firmě. V světě této snové reality je T.A. člověkem (spícím otrokem připojený k Matrixu), který však začne pochybovat o její pravdivosti a tak nastoupí cestu bojovníka proti Matrixu. Uposlechne tak „volání po dobrodružství“.⁷ Již před odpojením používá akronym Neo jako označení své „hackerské identity“.⁸ Civilní stránku osobnosti hlavního hrdiny chápou jako falešné vědomí, jeho „hackerskou identitu“ jako vyjádření touhy po osvobození ze systému a tedy jako vědomí pravé.

Trinity

Doplňuje hlavní trojici (Neo, Morfeus). Představuje srdce, tak jako Morfeus duši a Neo tělo. Tvoří jeden neporazitelný celek – jednotu. Miluje Nea. Její láska – polibek ho vzkřísí na konci filmu.⁹

Morfeus

Velitel vznášedla, které se pohybuje v blízkosti líhni, kde jsou obyvatelé připojeni k Matrixu. Otcovská – guruovská postava, pomocník, který nachází vyvoleného a připravuje ho na jeho roli.

⁷ CAMPBELL, Joseph, Tisíc tváří hrdiny archetyp hrdiny v proměnách věků. 1. vyd. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4. s. 87. (Pojem „volání po dobrodružství“ používá ve členění mytologické cesty)

⁸ Akronym Neo je převrácením písmen anglickém slově One (jeden, jediný, „vyvolený“)

⁹ HORSLEY, J., Matrix: Mýtus o naší době (Úděl vyvoleného), Praha: BB/art, 2003. ISBN 80-741-121-0. s. 173.

Vědma

Průvodcovská postava, směřuje Nea k vlastnímu zodpovězení svých otázek. Sděluje jaké to je být vyvolený a poodhaluje mu cestu. Vědma ztělesňuje moudrost a vedení.

Scéna č. 11: Morfeus o Vědmě

Anglická verze:

Morfeus: Don't think of it in terms of right and wrong. She is a guide, Neo. She can help you find the path.

Česká verze:

Morfeus: Nepřemýšlej, jestli to, co ti řekne, je nebo není správné. Ona tě povede. Pomůže ti najít cestu.

Agent Smith

Myslíci, smyslové programy. Mohou se pohybovat v jakékoli části Matrixu. Agent Smith je hlavním oponentem hlavního hrdiny. Je jeho protikladem. Bez něho by příběh nebyl možný. Je to bezduchá projekce UI. Neův stín.

Cypher

Dává přednost iluzorní „sladké“ nevědomosti (modrá pilulka – zapomnění – matrix) před tíživou odpovědností poznání pravdy. Představuje ego, které lpí na své iluzi. - nedostatek víry, neschopnost ega vymanit se s falešného vědomí. Jedná se o postavu zrádce. Pro účely analýzy tuto postavu definuji jako „skrytého oponenta“.

Lidé připojení k Matrixu

Připojení lidé mají omezenou schopnost svobodného rozhodování. Ve filmu jsou identičtí s lidmi dnešní civilizace. Matrix jim znemožňuje vidět, že jsou „spícími otroky“.

B. Neosobní entity

Matrix

Matrix je svět vnímaný smysly. Jeho povaha je pomíjivá. V příslušných kapitolách si budeme všimnout především konstrukce tohoto světa naším vědomím a jejich vzájemnému vztahu. Horsley ve své knize Matrix: Mýtus o naší době definuje Matrix následovně:

*„Matrix je interaktivní simulace. Svět, který UI (Umělá Inteligence) prostřela lidem, kteří jsou připojeni k matrixu, před oči, aby jim znemožnila vidět pravdu. Matrix je systém, který využívá spící lidské mysli a neustále přeskupuje a nově řadí naše naděje, sny, vzpomínky do snového světa, v němž se nikdy nic nemění, pouze to jako změna vypadá. Matrix je tedy založen na stagnaci“.*¹⁰

Konstrukt (simulace)

Program simulující matrixovou realitu. Posádka Nabuchodonozoru ho používá jako výcvikový/tréninkový program. Jedná se o počítačový program.

Zelený kód Matrixu

Jedná se o kód/jazyk, v kterém je Matrix naprogramován. Neo ho po vzkříšení dokáže vidět a měnit. Stává se vidoucím tohoto kódu. Každý vjem v Matrixu je v základu tímto kódem. Ve filmu je znázorněn číselnými provazci na obrazovkách počítačů, které dokáží tento kód překládat.

¹⁰ HORSLEY, J., Matrix: Mýtus o naší době (Úděl vyvoleného). 1. vyd. Praha: BB/art, 2003. ISBN 80-7341-121-0. s. 177.

UI – Umělá inteligence

Důmyslná technologie, která nabyla autonomního vědomí. Tato technologie, prostřednictvím strojů, zotročila lidstvo a vytvořila snový svět matrixu jako farmu, v níž lidstvo udržuje pasivní a dřímající, zatímco z něj UI vysává jeho životní energii. Lidstvo jí slouží jako baterie. UI zotročuje lidstvo prostřednictvím jeho rozumu, jeho intelektu. Matrix je postaven na rozumu neboli racionálním myšlení.¹¹

Sion – Ráj lidí

Poslední město lidí. To, jak bychom měli chápat pojem Sion nejlépe, vystihuje rozhovor mezi Neem a operátorem Tankem.

Scéna č. 12: O Sionu

Anglická verze:

Neo: Zion?

Tank: If this war ended tomorrow, Zion is where the party would be.

Neo: It's a city?

Tank: The last human city. The only place we got left.

Neo: Where is it?

Tank: Deep underground. Near the earth's core.

Česká verze:

Neo: Sión?

Tank: Kdyby válka skončila zítra, tam by se slavilo nejvíc.

Neo: Je to město?

Tank: Poslední lidský. Poslední co nám zbylo.

Neo: Kde je to?

Tank: Hluboko v podzemí. Až u zemského jádra.

¹¹ HORSLEY, J., Matrix: Mýtus o naší době (Úděl vyvoleného). 1. vyd. Praha: BB/art, 2003. ISBN 80-7341-121-0. s. 178.

Bílý králík (tetování)

Posunující symbol, který Nea dovede k Trinity a posléze k Morfeovi. Symbol odkazuje na postavu bílého králíka v knize Alenka v Říši divů od Lewise Carrolla.

Červená pilulka

Je to volba k odpojení se od Matrixu. Tato volba vede k sebeuvědomění a poznání pravdivé (ontologické) skutečnosti.

Modrá pilulka

Volba, která vrací subjekt do světa Matrixu, do světa nevědomého života, do falešného vědomí reality.

Letící kulky (vůle)

Jedná se o Agenty vystřelené kulky, které dokáže po vzkříšení Neo silou vůle zastavit. Kulky zde chápu jako symbol neustále přicházejících vjemů (zhmotnělého kódu), kterým je člověk neustále atakován a pod jejich tlakem je „nucen“ utvářet svůj obraz světa. Zastavení vystřelených kulek chápu jako akt vůle, jakož toho co je vedeno vědomé jednání člověka, zaměřené na nasazení vhodných prostředků a dosažení určitých vědomě vybraných cílů.¹²

¹² DUROZOI, G., ROUSSEL, A., Filosofický slovník (heslo: vůle). Praha: EWA Edition, 1994. ISBN 80-85764-07-5. s. 321.

Víra

Je to Neova víra v záchranu Morfea. Je přesvědčen, že to může dokázat. Víra – přesvědčení jako předpoklad odvážného činu. V tomto případě se pojem „víra“ ztotožňuju s obecnou slovníkovou definicí, že se jedná obecně o vztah člověka k něčemu, co nelze aktuálně, nepochybně a zcela ověřit racionálními prostředky, přesto je však pokládáno za pravdivé a hodnověrné. Obsah víry je závislý na každém objektu, respektive subjektu, má velkou motivační sílu.¹³

Láska

Láska je zde reprezentována citem Trinity a Nea. Je to také motiv „zamilovanosti“, který symbolizuje vyvolenost. Lásku zde chápeme jako erós, tedy touhu nedokonalého po dokonalém.¹⁴ Zamilovanost nám poskytuje prostor k pochopení cíle poznání pravdy (ontologické skutečnosti) a tedy naplněného bytí.

Vzkříšení

Vzkříšení je zde obnovení spojení ducha (Neo) a těla. Neo je vzkříšen Trinitiným polibkem. Neo vstává z mrtvých a stává se vidoucím. Po vzkříšení ho vidíme stát silného a neohroženého. Dokáže manipulovat Matrixem, vidí jeho kód a zároveň i pravdu (o něm).

Pravda

Poznání pravdy a osvobození sebe sama a ostatních lidí ze světa Matrixu je hlavní úkol hrdiny. Pod pojmem „pravda“ rozumíme filosofickou kategorii, která odráží adekvátnost poznání a dovoluje člověku orientovat se v jeho bytí na světě. Pravdou rozumíme ontologickou skutečnost, nikoliv religiózní vnímání skutečnosti.

¹³ BAKEŠOVÁ, A., *Filosofický slovník (heslo: víra)*. Euromedia Group, k.s., 2009. ISBN 978-80-242-2582-1. s. 343.

¹⁴ DUROZOI, G., ROUSSEL, A., pozn. 14, s. 160.

3. Pohled strukturální sémantiky

3.1 Aktantová struktura

Následující popis aktantové struktury vychází z díla A. J. Greimase a jeho sémantické teorie epických struktur.¹⁵ Charakter této teorie je tedy sémanticko-strukturální. Na rozdíl od Jungovy psychologické teorie archetypu, která bude později dána v souvislost k aktantové struktuře, nepotřebuje Greimasova teorie operovat s pojmem nevědomí: „významy, jakkoli nevědomě vznikají, jsou „vždy už zde“.¹⁶

Aktantová struktura je paradigmatická a nezávislá na větném kontextu, dále spočívající na opozicích, které mají svůj vlastní dynamismus (tzv. energetiku).¹⁷ Tato struktura je variabilním a stabilním systémem, který nám umožní vysledovat u postav (osobních entit) jejich pozici a funkci ve struktuře vyprávění.

Aktant patří mezi základní položky, které tvoří výpověď.¹⁸ Aktantů je omezené množství. Je tomu tak proto, že vyjadřují fundamentální strukturu lidské existence. Greimas určuje šest aktantů. Jsou to: subjekt, objekt, adresant, adresát, oponent a adjuvant.¹⁹

Pozici aktantu zaujímá konkrétní aktér jako jeho konkretizace. Jedná se tedy o „tematické obsazení“ aktantu skrze aktéry.²⁰ Aktéři se mohou ve struktuře přeskupovat, avšak aktant zůstává nehybný.

Nyní přejdeme k významům jednotlivých aktantů, které Greimas definuje jen rámcově. Aktantová struktura je fundamentální topologií akčních vztahů existence. Aktant je hybatel akce nebo akční objekt.²¹

¹⁵ Algirdas Julien Greimas (1917 – 1992), francouzský sémiotik litevského původu.

¹⁶ EXNER, M., Aktanty a nevědomí. Liberec: TUL, 2001. ISBN 80-7083-512-5. s. 16.

¹⁷ EXNER, M., Aktanty a nevědomí. Liberec: TUL, 2001. ISBN 80-7083-512-5. s. 16.

¹⁸ EXNER, M., pozn. 19, s. 19., výpověď/“zpráva“ – jejími dalšími základními položkami jsou predikát, mimo tyto základní položky obsahuje výpověď *circumstantia* (výrazy vyjadřující okolnosti a topologický systém (předložky, adverbia atp.).

¹⁹ EXNER, M., pozn. 19, s.19.

²⁰ EXNER, M., pozn. 19, s.20.

²¹ EXNER, M., pozn. 19, s. 26.

Aktant subjekt zaujímá pozici privilegované postavy narace. Aktérem je v tomto případě obvykle hlavní hrdina vyprávění. Aktant objekt je další součástí struktury a je definován jako objekt touhy: „*může jím být postava, sociální pozice nebo věc*“.²² Aktant oponent představuje toho nebo to, kdo nebo co subjektu zabraňuje v nabytí předmětu touhy. „*Může to být osoba, síla, magický předmět či bytost nebo obecná okolnost*“.²³ V opozici k tomuto aktantu je aktant adjuvant, který je personální nebo nepersonální povahy, který subjektu v nabytí předmětu touhy pomáhá. Jedná se tedy o postavu pomocníka. Poslední dva aktanty jsou „*kategoriemi obecnými a nadosobními*“.²⁴ V pozici aktéra aktantu adresát nemusí být nutně osoba hlavního hrdiny, ale může jím být obecně lidstvo či člověk jako takový. Adresát je tedy zpravidla ten, kdo dar nebo poselství v často nadosobní rovině přijímá.²⁵ Aktant adresant zato představuje toho nebo to, co dění podstatným způsobem strukturuje, skutečný dárce nebo posel, vrcholná nadosobní instance, které subjekt podléhá.²⁶

²² EXNER, M., pozn. 19, s. 27.

²³ EXNER, M., pozn. 19, s. 27.

²⁴ EXNER, M., pozn. 19, s.27.

²⁵ EXNER, M., pozn. 19, s. 28.

²⁶ EXNER, M., pozn. 19, s.28.

3.2 Aktantový rozvrh v *The Matrix*

Tato část je pokusem o vysledování aktantové struktury v analyzovaném filmu *The Matrixu*. Aktantový rozvrh vychází z Greimasova modelu, pozice aktérů byla dosazena na základě analýzy děje a charakteristik osobních entit.

AKANTY	AKTÉŘI
1. Subjekt	Neo /T.A. (Thomas Anderson)
2. Objekt	pravda
3. Adresant	Bytosné Já
4. Adresát	člověk (lidstvo)
5. Adjuvant (skupinový)	Vědma a posádka Nabuchodonozoru (hlavně Morfeus a Trinity)
6. Oponent	Matrix
6.1. Skrytý oponent	Cypher (zrádce)

3.2.1 Popis aktantového rozvrhu v *The Matrix*

Aktant subjekt je zde vyjádřen aktérem, duální postavou Thomas Anderson a Neo. Jedná se o dvě složky osobnosti hlavního hrdiny. V první případě můžeme mluvit o „falešném vědomí“, v druhé o „vědomí skutečném (pravém)“. Setkáváme se zde tedy s dvěma aktéry jednoho aktantu. V první polovině filmu (před odpojením) působí obě akterské pozice střídavě nebo souběžně. V druhé polovině se již setkáváme s Neem a jeho identitou „bojovníka“. Agent Smith ho však stále oslovuje jeho civilním jménem.

Objektem touhy hlavního hrdiny (aktéra) je poznání pravdy, která je nejprve artikulovaná otázkou o podstatě *Matrixu*. Zodpovězení této otázky nastupuje Neo cestu k této pravdě. Pravdou se zde rozumí neiluzorní skutečnost v opozici k snové povaze *Matrixu*. Pravda je (tedy) ontologickou skutečností.

Pro bytostné Já jako aktéra aktantu *adresant* jsem se rozhodl z logiky návaznosti na psychoanalytickou metodu, s jejíž pomocí se budu v další kapitole, snažit pokračovat ve zkoumání obsahu filmu. Bytostné Já informuje nevědomou složku osobnosti o možnosti osvobození se od Matrixu. Tato informace se artikuluje spíše jako pocit či tušení než jasná zpráva o tom, že realita, v které se hrdina nachází, není skutečná.

Za *adresáta* může ve filmovém vyprávění brát obecně lidstvo nebo člověka. Je zde zřejmé, že hlavním hrdinou může být opravdu kdokoliv. Není zde apel na apriorní výlučnost (nadpřirozené vlastnosti), ale spíše vnitřní „revoltu“ a touhu po osvobození z iluzorního, falešného vědomí; od Matrixu.

Pozice *adjuvanta* je obsazena hned několika aktéry. Hlavním a prvním pomocníkem je však pro hlavního hrdinu Morfeus. Vysvětluje mu povahu Matrixu a připravuje ho na cestu k sebeuvědomění. Spolu s Vědmou je nejdůležitějším pomocným elementem v příběhu. Neméně důležitou aktérskou roli hraje Trinity, svou láskou ho ke konci vzkřísí. Tyto „pomocné síly“ hlavního hrdiny beru jako skupinový adjuvant.

Oponentem v aktantové struktuře je sám Matrix jako systém, který znemožňuje hlavnímu hrdinovi vidět pravou skutečnost. Zároveň je prvkem, bez kterého není příběh možný. Oponent je tedy nutnou podmínkou na cestě za poznáním pravdy. Prvním krokem je odpoutání/odpojení od Matrixu. Tak jako je Matrix projekci UI, Matrix generuje své „strážníky“ – agenty. Ti jsou tedy bezprostředními protivníky hlavního hrdiny.

Pro postavu Cyphera používám vlastní termín (skrytý oponent). Nejdříve je (pochybujícím) členem Hnutí odboje, který následně posádku zradí. Dochází zde ke změně v akterské pozici aktantu (adjuvant → oponent).

4. O mýtu

4.1 Historické vymezení mýtu

V následujících řádcích vyjdeme z děl německého filosofa Ernsta Cassirera, který se mimo jiné zabýval teorií symbolů. Děláme tak z důvodu, abychom lépe pochopili strukturu mýtu jako předmětu nazírání našeho vědomí. Budeme se tedy věnovat mytickému předmětnému vědomí, který konstruujeme náš „obraz světa“.

Tento obraz jako předmět nazírání není našemu vědomí dán hotově či strnule, jak píše Cassirer: „*Vztah představy k předmětu předpokládá samostatný spontánní akt vědomí. Předmět neexistuje syntetickou jednotou a mimo ní, nýbrž je jí spíše teprve konstruován – není žádnou hotovou formou, která se jednoduše vědomí vnucuje a do něho otiskuje, nýbrž je to výsledek formování, k němuž dochází pomocí základních prostředků vědomí, pomocí podmínek názoru a čistého myšlení*“.²⁷ Toto utváření „obrazu světa“ či představy o něm je možné „*jen díky zvláštnímu aktu objektivace, přetvořením pouhých „vjemů“ v sobě do určitých a strukturovaných „představ*“.²⁸ Abychom mohli tento pokus o objektivaci adekvátně podložit, musíme se zabývat protikladem tohoto objektivacího mytického procesu. Je jím myšlením zkušenostní.

Zkušenostní myšlení vychází z našeho způsobu vnímání světa prostorového a smyslového uspořádání. Je přítomné „*již v každém nejjednodušším aktu empirického soudu, empirického vnímání a přiřazování určitých obsahů vnímání*“.²⁹ Svět našeho vnímání je „*zcela zprostředkovaným výsledkem zkušenostního myšlení*“.³⁰ Díky němu přikládáme smyslovým vjemům význam. Tímto přikládáním významu v podstatě „*vynášíme*“ nad předměty vnímání soud, „ *který bude vždy společným dílem právě tak „transcendentálního“ jako fyziologicko-psychologického zkoumání: prostorové uspořádání světa vnímání v celku stejně jako v jednotlivostech spočívá na aktech identifikace, rozlišování, srovnávání a přiřazování, kterou jsou ve své základní formě akty čistě intelektuálními*“.³¹ Silou těchto aktů vznikají dojmy a další jejich členění do významových vrstev.

²⁷ CASSIRER, E., *Filosofie symbolických forem II (Mýtus)*. Praha: OIKOYMENH, 1996. ISBN 80-86005-11-9 s.47.

²⁸ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 47

²⁹ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 48.

³⁰ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 48.

³¹ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 48.

Jde zde o přechod ze smyslových dojmů, které vnímáme bezprostředně. Tyto dojmy nám zprostředkovávají názorné představy, zejména prostorové „představy“. Tento vztah je konstantní a tvoří pevnou kostru „objektivity“.³²

*„Empirická „skutečnost“, jako pevné jádro „objektivního“ bytí, se na rozdíl od světa pouhé představy nebo fantazie odlišuje tím, že je stále ostřeji a zřetelněji rozlišováno setrvávající proti pomíjivému, neměnné proti proměnlivému, pevné proti měnitelnému“.*³³ Tímto se říká, že zkušenostní myšlení je v sobě dialektické. Pokud vyjdeme z významu pojmu dialektika, jak ho chápal Platón, můžeme říct, že tento způsob zkušenostního myšlení viděl jako jednotu spojování a oddělování. *„Svět vědění nabývá svou charakteristickou formu teprve ve vzájemném působení, v korelaci těchto dvou základních metod“.*³⁴ Tento svět se odlišuje od světa smyslových dojmů právě jejím objektivním uchopením, které je ve svém charakteru konstantním a určitý jsoucnem.³⁵

Hranice „objektivního“ nejsou proti „subjektivnímu“ určeny od začátku jako nedotknutelné, nýbrž se samy vytvářejí a určují teprve v postupujícím procesu zkušenosti a teoretického zdůvodňování. *„Je to neustále obnovovaná práce ducha, čímž se neustále ve změněné aktualizované podobě reprodukuje obrys toho, co nazýváme objektivním bytím“.*³⁶

Stále musíme tedy rozlišovat to, co je konstantní, od toho, co je proměnné, objektivní od subjektivního, pravda od zdání: a teprve v tomto pohybu si myšlení uvědomuje jistotu empirického – uvědomuje si svůj vlastní logický charakter.³⁷

K dalšímu kroku směrem k „bezprostřednímu“ budeme ovšem dovedeni, jestliže se zaměříme na onen druh předmětů a předmětnosti, s nímž se sekáváme v mytickém vědomí. *„Mýtus rovněž žije ve světě čistých útvarů, které se mu představují jako něco zcela objektivního, dokonce jako objektivní vůbec“.*³⁸ Není zde zprvu však jasně definovatelná funkce rozlišení obsahů této mytické objektivity. Není zde ještě rozdíl mezi empirickým a předmětným. *„Mýtus zdržuje výhradně v přítomnosti svého objektu – v intenzitě, s níž ho vědomí v určitém okamžiku uchopuje a s níž se ho zmocňuje“.*³⁹

³² CASSIRER, E., pozn. 27, s. 49.

³³ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 50.

³⁴ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 51.

³⁵ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 52.

³⁶ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 53.

³⁷ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 53.

³⁸ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 53.

³⁹ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 54.

Vědomí se v mýtu zdržuje výhradně v přítomnosti. Zůstává v něm uzavřeno „jako v pouhém jsoucím“. Tato objektivita redukuje celé bytí, pravdu a skutečnost na přítomnost obsahu. „*Všechno, co se vůbec jeví, se tak nutně stlačuje na jednu jedinou rovinu*“. ⁴⁰ Tímto způsobem vzniká obraz skutečnosti.

Mytické vědomí nezná určité dělicí linie mezi skutečností a světem „zdáním“, což zkušenostní myšlení (empiricko-vědecké) nahlíží jako nutné. „*Chybí zde dělicí čára mezi pouze „představeným“ a „skutečným“ vnímáním, mezi přáním a naplněním, mezi obratem a věcí*“. ⁴¹ V mytickém vědomí tak vše splývá do jednoty; jednotného obrazu světa.

Toto vystupuje nejjasněji v rozhodujícím významu, jaký má zážitek snu pro genezi a výstavbu pro toto vědomí. Je však nutné zde vidět, že pro mýtické myšlení i mýtickou „zkušenost“ mezi světem snu a objektivní „skutečností“ stále existuje kolísavý přechod. ⁴²

V tomto vědomí se tedy setkáváme s mytickými obsahy, kterým přikládáme „symbolické“ parametry. Hledáme za nimi „*jiny, skrytý smysl, na který zprostředkovaně odkazují*“. ⁴³

Mýtus se svou „symbolickou rovinou“ mění v tajenku: „*jeho vlastní význam i jeho vlastní hloubka nespočívají v tom, co zjevuje ve svých vlastních útvarech, nýbrž v tom, co zahaluje*“.

⁴⁴

Mytické vědomí je tak šifrou, ke které potřebujeme klíč (metodu) jakým budeme chápat jeho obsahy, které pro nás budou představovat jen „*konvenční znaky pro něco „jiného“ , jež v nich samých není obsaženo*“. ⁴⁵ Snaha o rozšifrování je snahou vidět určitou symbolickou strukturu, která by nám pomohla pochopit svět mýtu. Svět, který symbolicky odkazuje k našemu bytí.

Mýtus nezná odpojení ideálního od reálného, rozluku světa bezprostředního bytí a světa zprostředkovaného významu, protiklad „obrazu“ a „věci“. To dělení vkládáme do něho teprve my (diváci, čtenáři), kteří v něm „bezprostředně“ nejsme a ani v takovém vědomí reálně nežijeme, nýbrž ho pouze reflektujeme. ⁴⁶

⁴⁰ CASSIRER, E., pozn. 29, s. 57.

⁴¹ CASSIRER, E., pozn. 29, s. 57.

⁴² CASSIRER, E., pozn. 29, s. 57.

⁴³ CASSIRER, E., pozn. 29, s. 57.

⁴⁴ CASSIRER, E., pozn. 29, s. 57.

⁴⁵ CASSIRER, E., pozn. 29, s. 57.

⁴⁶ CASSIRER, E., pozn. 29, s. 58.

Zásadní postavení má v mytickém myšlení také jazyk. Mýtus a jazyk se navzájem stále dotýkají – jejich obsahy se navzájem nesou a podmiňují.⁴⁷ Jazyk je právě kódem, který nám umožňuje se ve fikčním světě mýtu/mytickém vědomí „pohybovat“. Jazyk je již z podstaty symbolický a tak zprostředkovává představy. Jedině díky symbolům můžeme pochopit příběh mýtu. Jazyk nám tedy dává jakési souřadnice. Symbolickou strukturou se bude věnovat ve zvláštní kapitole.⁴⁸

4.2 Hlubinné pojetí mýtu

Chceme-li pozorovat mýtus v hlubinných souvislostech, musíme nejdříve vymezit oblast, ve které budeme operovat. K tomuto přístupu či pohledu na věc nám „poslouží“ metoda psychoanalýzy, respektive psychoanalytické literární vědy. Tato metoda je v našem případě oprávněná i přesto, že analyzujeme filmové, nikoliv primárně literární dílo. Vycházíme totiž z psaného scénáře a posléze z popisu děje, který bereme jako stabilní základ k dalšímu zkoumání. Na základě této nadefinované metody budeme schopni ověřit, do jaké míry jsou ve filmu *The Matrix* přítomny symbolické obrazy, postavy či lze-li brát celek jako o něčem vypovídající symbol. Zda tyto symboly dávají dohromady vzniknout zcela určitému specifickému mýtu.

Psychoanalytický pohled má dalekosáhlé konotace k vědě zabývající se mozkiem; neurovědě. Tento vztah předpokládá tedy, ač se to zdá banální připomínkou, existenci mozku; mozkové činnosti. Její vědomé i nevědomé stránky. „*Psychoanalýza bude ve vztahu k vědám o mozku představovat fenomenologii nevědomých procesů, tj. těch, které se nějakým způsobem zobrazili v mysli*“.⁴⁹ Můžeme tedy mluvit o „*vědomí, které představuje souhrn psychický stavů, prožitků a vjemů, jakož i vědění o nich a vedoucí instanci samotnou*“.⁵⁰ „*Vědomí je stavem mozku a myšlení je procesem tohoto stavu*“.⁵¹

⁴⁷ CASSIRER, E. Filosofie symbolických forem. I, Jazyk. 1. vyd. Praha: OIKOYMENH, 1996. . ISBN 80-86005-10-0. s. 45.

⁴⁸ CASSIRER, E., pozn. 27, s. 61.

⁴⁹ EXNER, M., Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy, Liberec: Nakladatelství Bor, 2009. ISBN 978-80-86807-46-1. s. 84.

⁵⁰ BAKEŠOVÁ, A., pozn. 16, s. 341

⁵¹ EXNER, M., pozn. 50, s. 35.

Naproti tomu obsah nevědomí tvoří především z vědomí vytěsněné city a snahy. Ve struktuře *psyché*, jak ji chápal Jung, má „*nevědomí kompenzační vztah k její vědomé stránce*“.⁵²

Na tomto poli může dešifrovat snové či mytické obsahy, které se na tomto kompenzačním vztahu zakládají. „*Transcendentální subjekt registruje jevy, které více či méně vybočují z vědomé kontroly a jsou zvláštním způsobem podivné (jako např. noční sen nebo iluze). Všechny reprezentace, které dojdou uvědomění, znamenají vyloženosť implicitních symbolů do vědomí. Tyto symboly jsou „vždy již“ vyloženy do jasu vědomí; jejich verbalizovaný systém je prostředkem komunikace o světě a jeho spontánních naivních výkladů, kterým říkáme přirozená narace*“.⁵³

Od pochopení, výkladu snů není daleko k pochopení mýtu. Obojí má kořen v nevědomých procesech *psyché*. Jejich významy chápe vědomí pouze pomocí symbolů či symbolický obrazů. „*Můžeme tedy říci, že nevědomí je mýtotvorné*“.⁵⁴ Mýtus, v těchto souvislostech, může definovat společně s Jungem jako „*symbolické vyjádření vnitřních zkušeností a psychických stavů*“.⁵⁵ Dále mýtus můžeme chápat jakýmsi „*průsečíkem snové a literární práce: podobné symboly totiž nacházíme v eposech a náboženských textech starověku i ve snech současného člověka*“.⁵⁶ Autor fiktivního díla taktéž konstruuje „snový svět“. Sen i mýtus se většinou nějakým způsobem vztahují k bdělému stavu. Mytologická vysvětlení tedy podléhají principu reality, jehož metodou je ověřování.⁵⁷ Tato vysvětlení dáváme do komparace s naším vnímání (vnější a vnitřní) reality. Ověřujeme tak spojitosti, „hledáme“ symboly, které nás přibližují k pochopení mytologického obsahu.

Podobnost mýtu a snu není zcela totožná. „*Mýtus připomíná spíše snění s otevřenými očima než noční sen, je utvářen fantazií, limitovanou z jedné strany vnitřním a z druhé vnějším světem lidí*“.⁵⁸ Jedná se tak o jakýsi korelát dvou reakcí na realitu.

S mýtem se setkáváme pomocí fikce. Mytologická licence je funkcí nevědomí, fiktivní licence funkce vědomí. Jako je pro mýtus příznačný symbol, je pro fikce příznačná metafora.⁵⁹ Zde jde tedy o vztah, kdy vědomí „objevuje“ nevědomé obsahy své *psyché*.

⁵² JUNG, C. G., Analytická psychologie: její teorie a praxe: tavistocké přednášky Praha : Academia, 1993. 80-200-0480-7. s. 54-57.

⁵³ EXNER, M., pozn. 50, s. 54

⁵⁴ EXNER, M., pozn. 50, s. 112.

⁵⁵ BAKEŠOVÁ, A., pozn. 16, s. 232.

⁵⁶ EXNER, M., pozn. 50, s. 14.

⁵⁷ EXNER, M., pozn. 50, s. 89.

⁵⁸ EXNER, M., pozn. 50, s. 89.

⁵⁹ EXNER, M., pozn. 50 s. 118.

Je otázkou, zda mýtus, jeho příběh a vyprávění může odhalovat pravdu či pravdivý obraz o světě. Realita v mýtu je vždy koncentrovanější a objevují se v ní postavy; „*společenské typy, které jsou vylíčeny názorně a umělecky – typy, které se sice vyskytují ve skutečnosti celkem neobyčejně zřídka, nicméně jsou však přesto téměř skutečnější než skutečnost sama*“. Jde zde v podstatě o literární nadsázku, která činí viditelným to, co se skrývá, a co jakožto skrývající se představuje hromadný jev. „*V terminologii psychoanalytické literární vědy to znamená, že spisovatel tematizuje kolektivní nevědomí*“.⁶⁰ Snažíme se tedy zjistit nakolik je *narativní konstrukce ontologicky „reálná“ a nakolik je „fikcí*“.⁶¹ Fikce je součástí reálného světa, do té míry do jaké si o sobě a ostatních lidech a světě tvoříme iluze. Můžeme zde mluvit o jakémisi „falešné vědomí“ (falešné Já).

Připodobňujeme zde tedy falešné vnímání reality se sněním, iluzi se snem. Vyústěním mýtu, který nacházíme v *The Matrix*, je oproštění od této falešného vědomí. Jedná se, zde tedy o jakýsi přechod z halucinatorní (snové) do ontologické skutečnosti. Tento „proces“, který je zachycen i ve filmu *The Matrix*, můžeme vnímat jako snahu o symbolické vyjádření procesu individuace jedince, který se uvědomuje své bytostné Já a poznává pravdu o povaze světa. Cesta za sebepoznáním a zřením pravdy je osvobozující, přestože tato cesta k ní je leckdy komplikovaná. „*Situace člověka, který o sobě touží zvědět „pravdu“ je opravdu svízelná: subjekt je totiž ve svém nevědomém základu tělový a řečový, ve svém vědomém vyústění narativní a fiktivní*“.⁶²

Tato cesta je tedy neustálým pohybem a balancováním mezi pravdou a iluzí. Subjektu se kladou překážky, na kterých se „učí“ tyto reality odlišovat. „*Nejrůznější formy falešného vědomí jsou tedy celkem přirozeným důsledkem této svízelné situace subjektu. Jeho psychologickou příčinou je sama schopnost symbolizace, do kterých byl lidský mozek vržen.*“ Člověk je „*homo symbolicus*“, fylogeneticky i ontogeneticky. Je tedy uzavřen v zástupnosti, která je těžko průhledná, a nakolik zůstává nevědomá, je zdrojem falešného vědomí a specifického mýtu“.⁶³

⁶⁰ EXNER, M., pozn. 50, s. 83.

⁶¹ EXNER, M., pozn. 50, s. 82.

⁶² EXNER, M., pozn. 50, s. 83..

⁶³ EXNER, M., pozn. 50, s. 83.

4.3 Matrix jako specifický mýtus

Již to, že jsme vzali za předmět analýzy film jako výchozí bod zkoumání, vykazuje určité znaky specifičnosti, kterou jsme korigovali použitím scénáře. Ten nám poskytuje pevnější půdu k odpovědi na otázku, zda *The Matrix* disponuje myticko-symbolickou strukturou a tedy je specifickým mýtem.

The Matrix se snaží pracovat a vytvářet odkazy či symbolické „obrazy skutečnosti“, kterým se snažíme porozumět, interpretovat a potažmo implikovat do našeho „vidění“ světa. Film je tedy jakýmsi pokusem o suplování procesu našeho vědomí, které konstruuje obraz našeho světa. Filmové vyprávění s mytologickým obsahem reprezentuje psychické procesy, v kterých se ze symbolů dovídáme o nevědomých aspektech naší osobnosti a skutečnosti. Je to pokus o dešifrování skrytosti významů symbolických obrazů, které skrytým způsobem odkazují na nás samotné v každodenní zkušenosti se světem, ale i pokusem o její přesah. Můžeme zde vysledovat i určité zákonitosti, kterými je mýtus jako takový konstruován.

To, do jaké míry, příběhu přisoudíme mytologické prvky, však záleží na našich kompetencích a schopnosti symboly uvnitř mýtu interpretovat. K této interpretaci jsme použili výše zmíněné metody, které ukazují cestu, na které jsme se dobrali určitých stěžejních bodů, které podloží fakticky vyvozené závěry, o tom, zda film *The Matrix* naplňuje myticko-symbolické atributy.

Ptání se po symbolické struktuře mýtu je snahou o dešifrování skryté reference na skutečnost. Jako je „zelený kód Matrixu“ jazykem tohoto iluzorního systému, tak je i naše schopnost verbalizovat svět a vnímat ho smyslově určitým kódem, kterým tento svět „čteme“. Světu našeho vnímání přisuzujeme určité vlastnosti a zákonitosti až poté, když sami sebe vnímáme jako subjekt zkoumající objekt.

Tímto zkoumáním však zjišťujeme dvojí povahu této snahy o vysvětlení světa. „Možnost“ sebeklamu a „nepřístupnost“ poznání pravdy o nás samých a světě nás v určitých životních fázích determinuje natolik, že nedokážeme přesně „definovat“ povahu skutečnosti.

Analyzovaný příběh se zabývá touto dialektickou povahou reality a poskytuje řešení tohoto „problému“ v odpojení od Matrixu. Toto odpojení umožňuje hlavnímu hrdinovi vidět zákonitosti (kód) a manipulovat s tímto systémem.

Jsme tedy svědky mýtu o sebeuvědomění a pochopení struktury vnějšího a vnitřního světa člověka pod zorným úhlem jeho vědomí. Ve filmu se právě tyto světy setkávají ve smyslově předmětném nazírání a zkušenostním myšlením.

V následujících kapitolách se budeme obecně a poté i konkrétně zabývat symbolismem, který nám pomůže pochopit The Matrix jako specifický mýtus v jeho struktuře.

5. O symbolu

5.1 Symbol a jeho kategorizace

Protože se snažíme dokázat, že film *The Matrix* disponuje symbolismem, budeme se zabývat teoreticky symbolickou strukturou. Této struktuře se budeme hlavně věnovat z důvodu toho, abychom byli schopni rozpoznat a kategorizovat symbolické obrazy a postavy.

Nejprve je však nutné vymezit samotný pojem „symbol“, který je pro nás základní a zásadní jednotkou v bádání po symbolické struktuře: „nejširší možný výměr tohoto pojmu nám říká, že to je to zástupné označení“.⁶⁴ Charakter a „původ“ symbolů chápeme jako „jinotajné zástupky, které nejsou v lidské řeči jednoduchým způsobem přítomné, nýbrž „povstávají“, „vynořují se“ z bezpříznakového kontextu, což znamená, že každé slovo a slovní druh se může stát symbolem“.⁶⁵

Dříve než se pustíme do bližší charakterizace a kategorizace symbolů, musíme podotknout, že samotný symbol jakož i „identifikace jinotaje je podstatně závislá na účastnících promluvy (divácích filmu)“. Tudiž je na jednotlivém účastníkovi zda „daný výraz či alegorii uzná“.⁶⁶ Je to tedy otázka po kvalitě a schopnosti interpretace, jejího nutného pádu do subjektivity (navzdory o snahu o její objektivní charakter). Předpokladem pro uznání slova/filmového obrazu jakož skrytost implikující entitu, jsou divákovi „životní a odborné kompetence a zkušenosti“.⁶⁷ Například důležitou roli v orientaci a rozpoznání hlubinného symbolu, hrají zejména tři složky z těchto kompetencí; „citovost, představivost a snovost“.⁶⁸ Tyto vlastnosti zásadně spoluvytvářejí a konstituují rozměr symbolu, staví čtenáře-diváka do pozice kritika, jehož soud podléhá přezkumu a verifikaci.⁶⁹

Symbol, jehož podstatou je odhalování skrytosti, je „monadický výraz“.⁷⁰ Ve struktuře textu je „neorganickou a cizorodou entitou“.⁷¹ To znamená, že není explicitně přítomný. Pro „objevení“ symbolu je nutná naše participace na uměleckém objektu.

⁶⁴ EXNER, M., pozn. 50, s. 9.

⁶⁵ EXNER, M., Afekt, sen a skutečnost v díle F.M. Dostojevského. Liberec: Nakladatelství Bor, 2013. ISBN 97880-87607-15-2. s. 14.

⁶⁶ EXNER, M., pozn. 68, s. 14.

⁶⁷ EXNER, M., pozn. 68, s. 14.

⁶⁸ EXNER, M., pozn. 68, s. 14.

⁶⁹ EXNER, M., pozn. 68, s. 14.

⁷⁰ EXNER, M., pozn. 68, s. 14.

⁷¹ EXNER, M., pozn. 68, s. 15.

Řečeno s Crickem „symbolično „povstává“ za přispění primárních psychických procesů nevědomí, které mají v mozkových systémech charakter „jednotek zpracování“. V první řadě nevědomí autora, a za dodatečného přispění primárních procesů adresáta. Symbolično je komunikováno a vynořuje se v komunikaci“. ⁷² Z dosavadního popisu analyzovaného filmu vyplývá, že tato skrytost/symboličnost je zde přítomná. Ačkoli se dá tento snímek analyzovat čistě žánrově, nabízí také rovinu symbolickou, která, jak se domníváme, dává tomu dílu mytologický charakter.

Ono nevědomí, respektive kolektivní nevědomí (jak ho chápe C.G.Jung) je polem, z kterého se „oživený“ symbol vynořuje za pomoci našeho vědomí. „*Nejjednodušším a také nejčastějším hnutím nevědomé mysli je afekt, který chápeme jako intenzivní aktualizaci emoci*“.⁷³ V případě filmu *The Matrixu*, jsme právě afektu přisoudili ústřední význam. Bereme ho tedy jako jakýsi jeho leitmotiv a konstantu, která tematizuje hrdinův úděl. Je to právě onen afekt v aktualizaci emočního stavu „zamilovanosti“, který nám jeho úděl vyvolenosti zpřístupňuje z nového pohledu. Jsme si však vědomí, že těchto východisek zkoumání může být hned několik.

Následujícím a druhým značně frekventovaným výrazem nevědomých čili primárních psychických procesu je *sen*“.⁷⁴ I tento pojem využijeme a budeme se ho snažit doložit z vyprávění filmu. Konkrétně z jeho „snové roviny“, která je reprezentována *Matrixem*. Například pro Ericha Fromma jsou sny „*projevem spánkové existence, když reálná fakta existence bdělé jsou vůči ní stejně nevědomá jako (zapomenutá) fakta snu vůči bdění. Celou existenci tvoří podle Fromma (teprve její bdělý i spánkový modus: odtud důležitost snových symbolů nejen pro individuálního člověka, ale i pro kulturní přechodové fenomény jako jsou mýtus, náboženství a literatura*“.⁷⁵

Sen chápeme: „*jako zdroj hlubinných symbolů v „silné verzi“ , tedy obsahuje „rozumné“ , to jest sémanticky soudržné jádro“ . Znamená pro nás „svět“ vůle a intuice“.*⁷⁶ „Poetika“ snu je pro nás zajímavá hned v několika ohledech. Za prvé proto, že ústřední neosobní entitu (*Matrix*) jsme definovali jako snovou realitu, s podobnými intencemi a zákonitostmi, které vykazuje noční sen.

⁷² EXNER, M., pozn. 68, s. 16.

⁷³ EXNER, M., pozn. 68, s. 14.

⁷⁴ EXNER, M., pozn. 68, s. 21.

⁷⁵ EXNER, M., *Aktanty a nevědomí*. Liberec: TUL. ISBN 80-7083-512-5. s. 31.

⁷⁶ EXNER, M., pozn. 68, s. 21.

Za druhé proto, že film se zabývá taktéž podstatou ontologické skutečnosti. V neposlední řadě není nezajímavé jaké vztahy a konotace tyto dvě roviny nabízejí a co nám fikčními prostředky (symboly) snaží o tomto „problému“ dialektického rázu sdělit. Pro lepší pochopení struktury „matrixových“ rovin a jejich překrývání bude na příslušném místě poskytnut vysvětlující model s komentářem.⁷⁷ Charakter snu je pro nás významný i z toho důvod, že „před námi vždy něco ukrývá a z toho plyne, že snící literární/filmová postava něco skrývá sama před sebou“.⁷⁸

Hrdina je neschopen rozeznat, co je a co není skutečné. Jeho problém není však v duševní poruše, ale tušení této skrytosti. Můžeme se pouze domýšlet do jaké míry v určitých fázích hrdinova vývoje na cestě k odpojení tuší, co se za touto skrytostí nachází. Přinejmenším nám tyto konotace usnadní pohyb ve fiktivním světě díla a budou nám nápomocny v kategorizaci symbolů.

Poslední (co se týče pořadí výčtu) entitou je *skutečnost*, která implikuje rozum a princip reality. Tento pojem je pro obě již zmíněné entity výchozí a zásadní. „*Afekty a sny ze skutečnosti vycházejí a ke skutečnosti také směřují; člověk je sociální bytost a jen jako sociální bytost může prožívat, snít a vytvářet skutečnost (do které patří i jeho vlastní subjektivita)*“.⁷⁹ Právě tážení a definování pravé skutečnosti nám může před námi otevřít obzor k adekvátnějšímu dokázání Matrixu jako snové reality. Bude tedy otázkou, do jaké míry, budeme schopni ozřejmit zda „*může existovat i dvojí, vzájemně oddělená verze pravdy – pravda vědomá (skutečnost) a pravda nevědomá (Matrix)*“.⁸⁰ V generelním trojúhelníku se nachází právě skutečnost na vrcholu, protože afekt i sen se k ní vztahují a zpětně ji ovlivňují. Na základě výše uvedeného výčtu bodů a znalosti dějových rovin jsme schopni každou pozici obsadit příslušnou osobní či neosobní entitou.

Výše zmíněné psychosociální entity (afekt, sen a skutečnost) nejsou pouze obraznými pojmy, ale jsou universální a vyskytují se nutně u každého reálného nebo fiktivního subjektu. Nacházíme v nich též strukturální vztahy a tvoří možný výkladový model.⁸¹

⁷⁷ Viz s. 46.

⁷⁸ EXNER, M., pozn. 68, s. 21.

⁷⁹ EXNER, M., pozn. 68, s. 21.

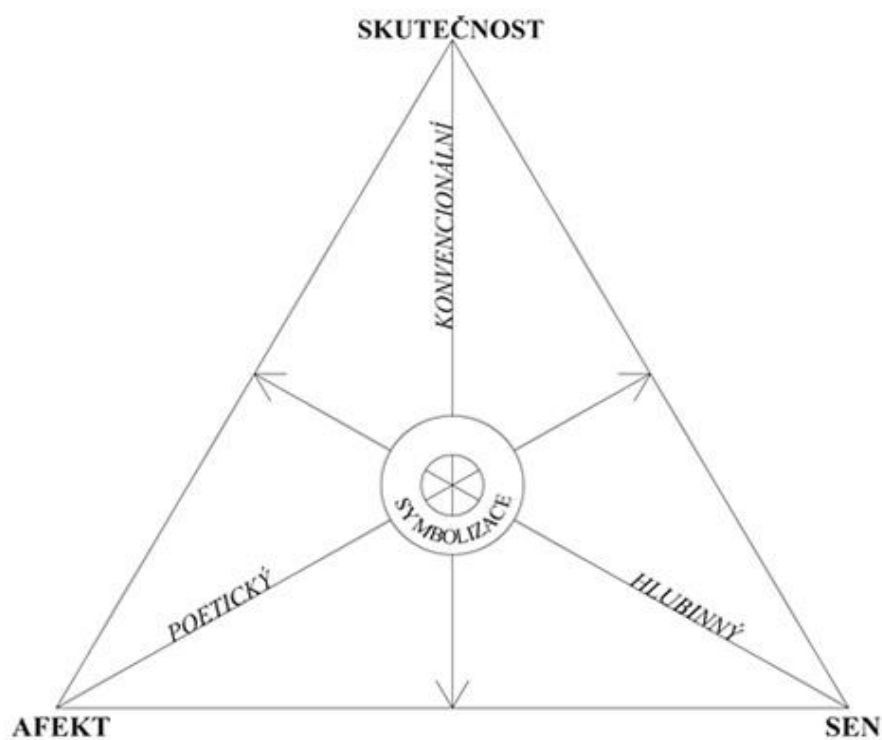
⁸⁰ EXNER, M., pozn. 68, s. 22.

⁸¹ EXNER, M., pozn. 68, s. 22.

5.2 Generelní trojúhelník

Generelní trojúhelník a vzájemné vztahy jeho vrcholů nám poskytnou vysvětlení o „fungování“ symbolizace. Rovnou budeme dosazovat hlavní nosné (neosobní) entity z filmu The Matrix, aby byl jasný rámec, z kterého vycházíme pro vysledování symbolů. Budeme dosazovat do modelu afekt-sen-skutečnost. Tento dosazený model bude však vycházet z fiktivního světa filmu, tudíž nebude mít zcela stejné konotace jako model odkazující na každodenní realitu se všemi jejím módy. Vyjdeme však z popisu „generelního trojúhelníku“. Afekt, sen a skutečnost jsou pro nás generely možného výkladu.

Obr. 1: Generelní trojúhelník⁸²



⁸² EXNER, M., pozn. 68, s. 23.

5.2.1 Komentář k generelnímu trojúhelníku

Funkci symbolů v těchto vztazích můžeme popsat několika jednoduchými větami. Sledujeme-li kolmici vycházející z vrcholu AFEKT, vidíme, že protíná stranu → SKUTEČNOST-SEN. Vysvětlujeme to tak, že afekt vzniká z napětí mezi snem a skutečností, mezi skrytým a zjevným, mezi principem touhy a principem reality. Kolmice vycházející z vrcholu SEN protíná stranu → AFEKT-SKUTEČNOST, což znamená, že sen vzniká z napětí mezi afektem a skutečností, tedy z konfliktu mezi touhou a realitou. Kolmice, která vychází ze zaklenujícího vrcholu SKUTEČNOST protíná stranu → AFEKT-SEN. To souvisí s nesamozřejmým charakterem skutečnosti, která je složitě intersubjektivně konstituovaná za spoluúčasti hlubinných symbolů, a ovšem měnlivá. „Skutečnost“ jako „taková“ je pro každého účastníka sociální komunikace znakový konstrukt, povstávající z napětí mezi afektem (na určitou „skutečnost“) a snem (o „určité“ skutečnosti).

Na skutečnost reagujeme afekty, nakolik bdíme, a sny, nakolik spíme. Afekty ve snu však nejsou vyřazeny z provozu a totéž platí o snech v bdělé skutečnosti (denní snění nebo rozpomínání se na sny), které pro nás mají povahu vektorů, tvoří těžiště sémantického trojúhelníku, které je SYMBOLOTVORNÉ.⁸³

5.3 Generely v Matrixu

Vrcholu AFEKT přisuzujeme neosobní entitu LÁSKA (ZAMILOVANOST), kterou chápeme v pozici axiomu (tvrzení). Tento fakt jsme vzali pro analýzu filmu jako zásadní a výchozí. Vidíme ho jako hybatele činnosti hlavního hrdiny, který se nejdříve nachází ve SNU, tedy v MATRIXU, kde začíná tušit skrytost této halucinatorní reality.

Pocit „zamilovanosti“ je po odpojení srovnáván s údělem vyvolenosti. Vědma Neovi při prvním setkání říká: „*Svěřím ti malé tajemství, být vyvolený je jako být zamilovaný, nic není vidět, ale ty to víš. Cítíš to, do morku kostí*“.⁸⁴ Tento afekt je naplňován v lásce k Trinity. Dodává mu sílu a dokonce ho na konci filmu vrací do života. Afekt lásky není nijak zvlášť ve filmu exponovaný. Ve snové realitě Matrixu absentuje úplně. Po odpojení, kdy se nachází ve skutečném světě Pravdy (v ontologické skutečnosti), tento afekt nabývá síly, utváří se a doprovází ho na cestě za sebeuvědoměním.

⁸³ EXNER, M., pozn. 68, s. 23.

⁸⁴ Viz kapitola 1.

MATRIX jako SEN jsme definovali již na začátku práce. Tato snová realita fakticky spíše odkazuje na pomíjivost každodenní skutečnosti. Pro hlavní hrdinu je život v Matrixu snem. Dostává se totiž do stavu, kdy nedokáže rozlišit, jestli sní či bdíš („Měl jsi někdy pocit, že nevíš, jestli sníš nebo bdíš?“). Touží se od této snové reality oprostit tím, že jí chce pochopit. Ptá se po její povaze. Tato otázka vyústí ve volbu červené pilulky a odpojení od Matrixu, která symbolizuje oprostění a distanci od tohoto smyslového systému.

Ve fikci to chápeme jako metaforu opuštění světa rozumového, racionálního výkladu světa k intuitivnímu vhledu do skutečnosti. SKUTEČNOST je zde ontologického charakteru. Skutečnost je život v pravdě. Po odpojení a poznání pravdivé skutečnosti je hlavní hrdina schopen se do Matrixu vrátit v nové transcendentní podobě.

5.4 Kategorizace symbolů

Pro lepší orientaci v symbolech následuje jejich kategorizace, která usnadnění vysledování v jakých rovinách symboly působí a dovysvětlí jejich charakter a konotace. Symboly přitom mohou být trojího, resp. paterého druhu:⁸⁵

1. vnější konvencionální symboly (vněmy věcí v textu)
2. vnitřní konvencionální symboly (představy věcí v textu)
3. vnitřní a vnější poetické symboly (nekonvencionální zástupky případů 1 a 2, dešifrovatelné v rámci textu lingvistickou metodou, tj. syntagmaticky a horizontálně)
4. vnitřní hlubinné symboly (nekonvencionální zástupky případů 1 a 2, nedešifrovatelné v rámci textu lingvistickou metodou, tj. dešifrovatelné paradigmaticky a vertikálně)
5. terciární symboly (vnější nekonvencionální hlubinné symboly, tj. snová nebo halucinatorní realita)

⁸⁵ EXNER, M., pozn. 68, s. 23.

Tabulka 2: *Symbyly v Matrixu*

1. vnější konvencionální symbyly	Červená pilulka
(vizuální vysvětlení = vjemy)	Modrá pilulka
	Letící kulky
2. vnitřní konvencionální symbyly	Odpojení z Matrixu
(slovní vysvětlení)	Vrácení se do Matrixu
3. vnější poetické symbyly	Bojovník
vnitřní poetické symbyly	Vyvolený
4. vnitřní hlubinné symbyly ⁸⁶	vědomí („skutečné vědomí“)
	nevědomí („falešné vědomí“)
5. Terciární symbyly	Matrix jako sen

5.4.1. Vybrané symbyly z Matrixu

Pilulky a kulky jako konvencionální symbyly

Do první kategorie (vnější konvencionální symbyly) bychom mohli ve filmu zařadit všechny neosobní entity materiální povahy. My vybíráme modrou a červenou pilulku a „letící kulky“. Tyto entity nejprve bereme čistě konvencionálně (výskytově). Nepřisuzujeme jim žádnou hlubší symbolickou rovinu, nýbrž (pouze) znakovou rovinu. Představují stav, kdy je obraz věci jen obrazem věci a nic jiného.⁸⁷ V tomto stavu je symbolicky neinterpretujeme.

Tak je opravdu chápeme do doby, kdy nejsou vysvětleny jejich funkce či popřeny jejich zákonitosti.

V mezích druhé kategorie (vnitřně konvencionální symbyly) o nich můžeme přemýšlet a interpretovat až v době kdy jsou charakterizovány buď gestem či slovem. V případě pilulek vysvětluje Morfeus Neovi konsekvence jejich výběru. Tyto konsekvence nám pomáhají dokreslit to, co opravdu pilulky symbolizují.

⁸⁶ K tomu více: kapitola 4.2.

⁸⁷ EXNER, M., pozn. 68, s. 23.

Vysvětlení je celkem očekávané a divák si je může domyslet. Pro dramaticnost a rytmus příběhu je vysvětlení nezbytné. Tato symbolika nám totiž dává pochopit povahu a umístění realit mezi, kterými se má hrdina rozhodnout. Dává nám tedy nahlédnout do struktury fikčního světa filmu a jeho realit.

Vystřelené kulky jsou podobným případem. Sledujeme-li dráhu letící kulek vnějšně konvencionálně, vidíme před očima „akční“ scénu, jakých známe bezpočet. Jejich zastavení pohybem ruky (gestem) a vyřknutím magické formule „ne“ nám však dává symbolické konotace. Je samozřejmě možné přisoudit tomuto „zastavení“ nadpřirozené schopnosti, ohraničit ho na výjimečnou chvíli schopnost nebo o něm přemýšlet v kontextu filmu odlišně (symbolicky). My jsme v kontextu práce přisoudili této scéně symbolickou platnost. Symbolizuje tak akt vůle, která směřuje proti vnějším vjemům či myšlenkám, které nás podobně jako kulky atakují. Tímto aktem vůle a vyslovením se nepřepustit si tyto „kulky“ k tělu se setkáváme s jednou z možných interpretací tohoto symbolu. Tato interpretace je odvislá od metody, kterou jsme si zvolili.

Bojovník jako poetický symbol

Tento symbol je popisná a ilustrační entita. Můžeme ho vysledovat v prožívání odlišných etap prožívání hlavního hrdiny. V první polovině filmu sledujeme spíše jeho „bloudění“ a tápání v Matrixu. Sledujeme tak děj, kterému posléze přisuzujeme poetický význam. Hrdina je zachycen (polapen) v opravdu skličující poloze své existence. Nejde tedy jenom o dojem z percepce díla. V druhé polovině (po odpojení) jsme svědky zcela odlišné situace. Neo se stává „bojovníkem“ proti Matrixu. Odvozujeme tak z jeho odhodlaného chování a přisuzujeme symbolické označení. Stejně je tomu i tak s označením „vyvolený“.

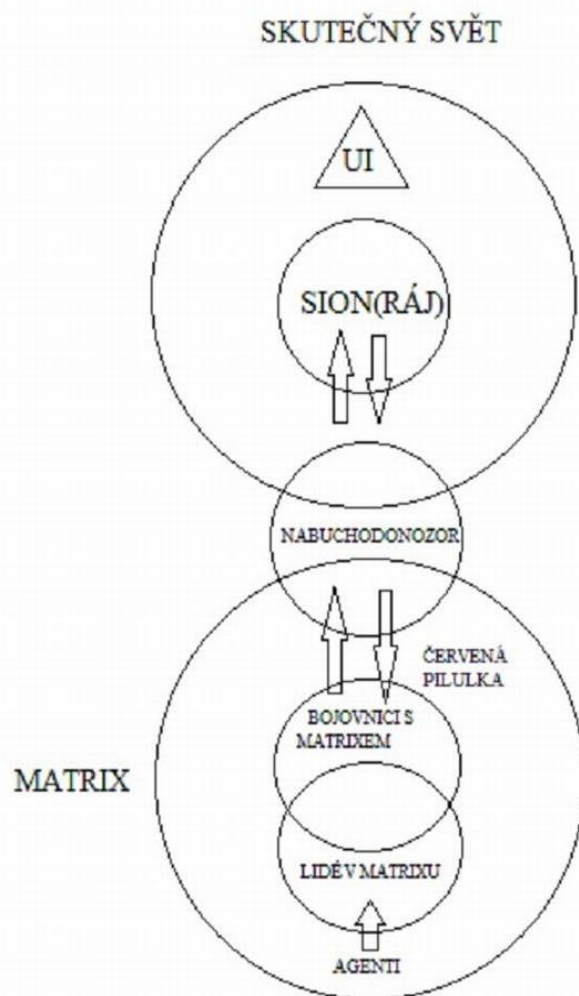
Navzdory tomu, že je tato „vyvolenost“, samotným Neem, zpochybňována, paradoxně je tímto i vytvářena. Překonáváním překážek nabývá vyvolenosti, což chápeme jako proces sebeuvědomění.

Matrix jako terciární symbol

Protože jsme definovali Matrix jako „snovou realitu“, bereme ji jako terciární symbol. Halucinatorní povaha této „reality“ je několikrát definována. Můžeme také mluvit o falešném vědomí subjektu či o nevědomé stránce reality. Co nám však tento symbol říká o skutečnosti? Filmová rovina skutečnosti je značně omezená, protože je před námi vlastně taktéž skrytá. Jde tady o boj o ideál. Důležité je však, co Matrix symbolizuje o nefilmové každodenní skutečnosti. Na základě výběru metody zkoumání a vzhledu do matrixového tématu chápeme, že jde o symbolizaci cesty za sebeuvědoměním (individuace) jedince. Analýzou tohoto „filmového snu“ jsme byli schopni vysledovat a dosadit významné psychologické (archetypy) a dramatické (aktanty) prvky. I to nám pomohlo vidět Matrix, pod určitým úhlem pohledu, jako fikční svět, který konotuje k non-fiktivnímu (reálnému) světu.

Poznání pravdy

Poznání pravdy (pravého vědomí) jsme vzali jako hlavní objekt touhy hlavního hrdiny. Sledujeme jeho cestu k jejímu naplnění, kde zásadní podmínkou je paradoxně jeho „bloudění“, bez kterého by nevytanula otázka po Matrixu a následně možnost setkání s Morfeem. Poznání pravdy je poznáním podstaty Matrixu. Přestože vidíme hlavního hrdinu po odpojení váhajícího, přece jenom se již nachází ve vědomé sféře svého bytí. Dalo by se říci v „ontologické skutečnosti“.



Obr. 2: Překrývání matrixu a skutečného světa

Komentář: Obrázek vysvětluje umístění osobních a neosobních entit a překrývání matrixové a skutečné reality. Model dokresluje představu o fikčním světě Matrixu. Model je modifikací z knihy Matrix: Mýtus o naší době.⁸⁸

⁸⁸ HORSLEY, J., Matrix: Mýtus o naší době (Úděl vyvoleného), Praha: BB/art, 2003. ISBN 80-741-121-0. s. 63.

6. Teorie archetypu

Po aktantové struktuře se budeme věnovat dalšímu konceptu, který nám pomůže ověřit platnost symbolické roviny ve filmu *The Matrix*. Jedná se zde o strukturu archetypů, která tvoří komplementární strukturu bytí. Bytí jako takové je nenázorné.⁸⁹ Samotný archetyp je taktéž nenázorný a invazivní. Archetyp obsahuje nevědomý, často antropomorfní význam, který je emoční a tedy informační. Fungování archetypových struktur nevyžaduje jiné zdůvodnění, než jakým je existence šedé kůry mozkové, připravené k bazálnímu imprintu.

90

Jungovský popis této struktury se může podílet na vysvětlení toho, co se „děje“ v literárních znakových strukturách. Archetyp je v pozici axiomu. Archetyp o sobě je tedy axiomatická funkce, spjatá s ostatními archetypy ve strukturu. Má psychickou funkci, není to empirická entita.⁹¹

Archetyp o sobě pro nás představuje emoční a významové ohnisko, kolem něhož modelově „rotují“ jednotlivé symboly, v nichž se archetyp „materializuje“. To, co je smyslově znázorněno (např. ve snu nebo uměleckém díle), označujeme jako archetypické obrazy.

Působící „jádro“ archetypického obrazu můžeme označit jako „archetypickou postavu“ a „archetypický symbol“. Archetypické symboly vyjadřují bazální hodnoty lidského života a jako takové jsou obsahově determinované.⁹² Označujeme je jako symboly universální a jsou systémově podřazené jednotlivým archetypům. Mají znakovou strukturu a ta nám umožňuje přístup do fikcionálních děl. Archetyp je nevědomý, archetypický symbol vědomý. Archetyp je nenázorný, symbol názorný.⁹³

⁸⁹ EXNER, M., Aktanty a nevědění, Liberec: TUL, 2002. ISBN 80-7083-512-5. S. 28

⁹⁰ EXNER, M., pozn. 89, s. 11.

⁹¹ EXNER, M., pozn. 89, s. 11. a 12.

⁹² EXNER, M., pozn. 89, s. 12.

⁹³ EXNER, M., pozn. 89, s. 16.

6.1 Sémiologický model archetypů

Pro vysledování archetypové struktury v *The Matrix* použijeme semiologický model. Ten nám nadefinuje archetypy konvencionálně, abychom je byli schopni pochopit v návaznosti na aktantovou strukturu. Budeme se tedy zabývat univerzálními symboly, které členíme horizontálně do šesti množin příslušejících k šesti archetypům.⁹⁴ Archetypům se budeme věnovat výskytově, tj. nehlubinně. Tento model vzniká tedy redukcí v koncepci snových symbol, které jsou rozpracovány do univerzálního ženského a mužského archetypu.⁹⁵ Pro toto zkoumání vyjdeme z aktantové struktury, která je k archetypové symetrická následovně: aktant/archetyp a symbol/aktér, z nichž první dvojice je vždy nenázorná a druhá názorná. Ke správnému dosazení potřebujeme vědět o jednotlivých archetypech alespoň základní znaky. K charakteristikám rovnou dosazujeme z osobních entit z *Matrixu*, na základě poznatků o aktantové struktuře.

Subjekt/Self – Bojovník/Thomas Anderson

Výchozím bodem modelového popisu je vždy *Self* (bytosné Já), které vyjadřuje původ a aktuální jednotu bytosti. Má duševní i tělesnou, nevědomou i vědomou, světelnou a stinnou stránku. V *Self* mají svůj zdroj hodnoty a ideály. *Self* myslí samo sebe vždy jako součást světa a je vůči vědomému Já transcendentní. *Self* je mravně indiferentní a prochází růstovými modifikacemi. Samo o sobě usiluje o celostnost, ne o seberealizaci. K archetypu *Self* je symetrický aktant subjekt. Symbol je bojovník, aktér Neo/Thomas Anderson.⁹⁶

Adresant/Archetyp dítěte – Vyvolený/Neo

Archetyp dítěte zůstává uložen v nejhlubším nevědomí jako dětský aspekt kolektivní psychiky. Způsobuje i bytosné proměny druhé poloviny života, včetně přerodů spirituálních. Tímto směrem je orientován proces individuace, který tvořil jádro Jungovy psychoterapie. Vyjadřuje aktivaci růstových a tvořivých sil člověka.⁹⁷ Tento archetyp adresuje hlavnímu hrdinovi jeho úděl a tak symbolizuje jeho vyvolenost. Je důležitým „impulsem“, který mu pomáhá věřit v sama sebe a jeho úděl.

⁹⁴ EXNER, M., pozn. 89, s. 33.

⁹⁵ Jolande Jacobi in Exner, pozn. 89, s. 33.

⁹⁶ EXNER, M., pozn. 89, s. 28.

⁹⁷ EXNER, M., pozn. 89, s. 28.

Adjuvant/Archetyp Matky – Moudrost/Vědma

Archetyp matky vzniká současně s bytostným Já. Tento archetyp je založen jako hlubinná zkušenost s „mateřským“ obecně a představuje organizující faktor pro každou zkušenost s ním. Do jeho schématu vstupují nejrůznější ženské postavy s mateřskou intencí, včetně postav fiktivních a fikcionálních. Archetyp matky má světelnou a stinnou stránku. Pozitivním aspektem je ničím nepodmíněná podpora dítěte, archetypová „matka“ je vnitřním pramenem životní síly každého jedince. K negativním aspektům patří dostředivá síla, která může zabraňovat osamostatnění.⁹⁸

Vědma je archetypickým obrazem matky. Symbolizuje její světelnou stránku. Podporuje a pomáhá hlavnímu hrdinovi najít správnou cestu k poznání sama sebe. Vysvětluje mu taktéž podstatu vyvolenosti (zamilovanosti).

Adjuvant/Archetyp Anima – Láska/Trinity

Anima vzniká odštěpením od společného, universálně ženského základu a vyjadřuje podobně jako jeho zdroj magickou sílu ženství a jeho moudrost, která není omezena diskurzivním rozumem. Anima reprezentuje duševní mohutnost člověka v protikladu k duchovnímu principu. Anima je u ženy vědomá, resp. předvědomá: připomínají-li ženské symboly svou strukturou animu, jde zpravidla o projekce Self. Archetyp v plném smyslu tvoří anima jen u mužů. Silná verze animy je u mužů, slabá verze u žen. Anima se vyvíjí stupňovitě, od nejsyrovějších až k nejduchovnějším polohám, od projekcí na prostitutku až k představám náboženským.⁹⁹

Jako je Vědma „vysvětlující“ archetypickou postavou a symbolem moudrosti, tak je Trinity postavou „doplňující“. Je to láska (Trinitin polibek), co Nea vzkřísí. Neo a Trinity tvoří ve filmu symetrickou dvojici. Do jisté míry i vizuálně „podobnou“.

⁹⁸ EXNER, M., pozn. 89, s. 29.

⁹⁹ EXNER, M., pozn. 89, s. 29.

Adjuvant/Archetyp Otce – Rádce/Morfeus

Archetyp otce je založen jako hlubinná zkušenost s „otcovským“ a představuje organizující faktor pro každou zkušenost s ním. Do archetypového schématu otce vstupují postavy s otcovskou intencí obecně, včetně postav fikcionálních. Má světelnou a stinnou stránku. K pozitivním aspektům patří všestranná aktivita, síla, orientace ve světě a ochrana před nebezpečím.¹⁰⁰

Archetypem otce „ztělesňuje“ Morfeus. Je hlavnímu hrdinovi rádcem a probouzí v něm archetyp dítěte. Společně s Vědmou je hlavní rádcovskou, pomocnou postavou. Je symbolem neústupnosti, víry a přesvědčení v boji proti Agentům.

Subjekt/Animus – Hrdinství/NEO

Animus vzniká ze společného, univerzálně mužského základu diferenciací v protikladu k hlubinnému znaku otce. Animus představuje duchovní mohutnost člověka v užším smyslu v protikladu k duševnímu principu obecně. Animus je u muže vědomý, resp. předvědomý: svým kořenem tkví v osobním nevědomí. Připomínají-li mužské symboly svou strukturou anima, jde zpravidla o projekce Self. Archetyp v plném smyslu tvoří animus jen u ženské části lidstva: hovoříme o symbolech anima v silné a slabé verzi. Animus se vyvíjí v závislosti na nesčetných kontaktech s osobním otcem a všemi mužskými postavami, které stupují do jeho archetypového schématu, včetně postav fiktivních.¹⁰¹

Dosazení tohoto archetypu je více či méně variabilní. Bereme-li postavy Nea a Trinity jako doplňující se protiklady, byl by Neo animem pro Trinity. Tento vztah je ve filmu nejvíce artikulovaný a tak nedosazujeme odlišně. Například by tuto pozici archetypu mohl obsadit opět Morfeus či v negativní pozici UI (Umělá inteligence), Agent Smith, či dokonce skrytý oponent Cypher. Jednotlivá filmová vyjádření archetypů se snažíme brát výskytově. Pro hlubší analýzu bychom museli zvolit širší rozsah práce.

¹⁰⁰ EXNER, M., pozn. 89, s. 30.

¹⁰¹ EXNER, M., pozn. 89, s. 30.

Závěr

V této práci jsme analyzovali filmové dílo *The Matrix* z hlubině psychologických a strukturálních pozic. V prvním případě nám k tomuto bádání pomohly poznatky psychoanalytické literární vědy, v případě druhém poznatky strukturální sémantiky. Tyto pohledy byly doplněny a podloženy teoretickými pracemi o mýtu a symbolu. Konečným cílem bylo tedy dokázat uvedenými metodami, zda filmové dílo *The Matrix* disponuje symbolickou strukturou a jestli o něm můžeme mluvit jako o mýtu, respektive specifickém mýtu.

Došli jsme k závěru, že film *The Matrix* disponuje nejen určitou dynamikou (dynamičností), která umožňuje divákovi setkat se symboly v podobě filmových obrazů, ale dává mu také jejím prostřednictvím nahlédnout do „struktury“ lidského vědomí a vnímání reality. Film je mýtem i proto, že využívá jeho možnosti konstrukce výkladu světa. Názorně předvádí funkce mytického předmětného vědomí a snaží se tak odkazovat na vnitřní i vnější existenci člověka (lidstva). Jedná se o odkazy či symbolické „obrazy skutečností“, kterým se prostřednictvím filmu snažíme porozumět. Setkáváme se zde se specifickým pokusem o suplování procesu našeho vědomí, které konstruuje obraz našeho světa. Filmové vyprávění s mytologickým obsahem reprezentuje psychické procesy, z kterých se pomocí symbolů dovídáme o nevědomých aspektech naší osobnosti a skutečnosti. Je to pokus o dešifrování skrytosti významů symbolických obrazů, které skrytým způsobem odkazují na nás samotné v každodenní zkušenosti se světem, ale i pokusem o její přesah.

Do jaké míry příběhu přisoudíme mytologické prvky, však záleží na našich kompetencích a schopnosti symboly uvnitř mýtu identifikovat a interpretovat. K této interpretaci jsme použili výše zmíněné metody, které ukazují cestu, na které jsme se dobrali určitých stěžejních bodů, které podložily fakticky vyvozené závěry. Snažili jsme se tak odpovědět na otázku, zda film *The Matrix* naplňuje myticko-symbolické atributy.

Ptali jsme se tak po symbolické struktuře mýtu, která je snahou o dešifrování skryté reference k obsahům všední skutečnosti. Jako je „zelený kód Matrixu“ jazykem tohoto iluzorního systému, tak je i naše schopnost „verbalizovat“ svět a vnímat ho smyslově určitým kódem, kterým tento svět „čteme“. Světu (našeho vnímání) přisuzujeme určité vlastnosti a zákonitosti až poté, když sami sebe vnímáme jako subjekt zkoumající objekt. Tohoto procesu jsme schopni jen díky symboličnu.

Tímto zkoumáním a pokusem o objektivní obraz skutečnosti však zjišťujeme dvojí povahu této snahy o vysvětlení světa. Možnost sebeklamu a nepřístupnost poznání pravdy o nás samých a světě nás v určitých životních fázích determinuje natolik, že nedokážeme přesně „definovat“ povahu skutečnosti. Mluvíme tak o falešném a pravém vědomí. Tato dialektika je ve filmu vyřešena opuštěním falešné reality a procitnutím hlavního hrdiny v jedné jediné, dále se nedělicí ontologické skutečnosti. Hlavní hrdina se stává vidoucím právě proto, že je po odpojení schopen vrátit do Matrixu a vidět jeho zákonitosti (kód). Tímto nabývá schopnosti s tímto systémem manipulovat. Zbavuje se tak plně falešného vědomí - snového modu, který dříve naopak vykazoval právě neschopnost (nepřístupnost) poznání pravé podstaty skutečnosti.

Hlavní úkolem tedy bylo rozlišit mezi halucinatorní a ontologickou skutečností, jakož i popsání této situace z pozice hlavního hrdiny a najít východisko jeho konání. Ocitli jsme tak (paradoxně) jako on na cestě z nevědomí do vědomí, respektive na cestě z nevědění k vědění o obsahu určitého specifického díla. Jsme si při tom stále vědomi, že i my tvoříme obraz skutečnosti fiktivního díla ze subjektivně vybraného hlediska. Snažili jsme se však za pomoci vybraných přístupů pohybovat ve fikčním světě tak, abychom odkrývali jeho symbolické intence podloženě. Rozšířováním symbolické struktury mýtu se nám nabízí koncentrovanější pohled na dílo samotné. Interpretace bez předem daných metod by byla zploštěna na úroveň intuitivních závěrů.

Výše zmíněnými prostředky jsme byli schopni analyzovat osobní a neosobní entity, určit hybatele děje, přisoudit jim symbolické významy a tak se pokusit vysvětlit jejich místo ve struktuře filmového vyprávění. Jako východisko situace hlavního hrdiny jsme vzali neosobní entitu „láska“, resp. „zamilovanost“ v pozici axiomu. Vyšli jsme tak z filmem jasně definovaného rámce, který vysvětluje vyvolenost hlavního hrdiny a jeho touhu po osvobození a sebeuvědomění.

V kapitolách o mýtu jsme snažili vymezit a popsat oblast, která nám poté pomáhá pochopit symbolickou strukturu a její konotace k lidské psychice a jejím funkcím. Museli jsme se tak nejdříve ponořit do hlubinných a formativních souvislostí našeho bytí, tak abychom mohli ozřejmit cestu k postulování filmového vyprávění na příběh s mytologickým obsahem.

Díky teorii symbolu jsme byli schopni pracovat s osobními a neosobními entitami a přisoudit jim symbolickou platnost. Tato teoretická část nám také umožnila identifikovat, kategorizovat a interpretovat symboly.

Na příkladu filmu *The Matrix* jsme byli svědky mýtu o sebeuvědomění a snahy o pochopení struktury vnějšího a vnitřního světa člověka pod zorným úhlem jeho vědomí. Ve filmu se právě tyto světy setkávají ve smyslově předmětném nazírání a zkušenostním myšlení.

S ohledem na limitovaný rozsah práce jsme se snažili držet „pouze“ vysledování myticko-symbolického charakteru díla. Nepouštěli jsme se do vysvětlení dalších konotací ostatních humanitních disciplín, ačkoliv připouštíme, že je možné například náboženské konotace ve filmu vysledovat a příslušnými teoretickými koncepty ověřit. Abychom se vyhnuli povrchní informativnosti a možné dezinterpretaci filmových obrazů, vycházeli jsme taktéž ze scénáře, který nám poskytl stabilní základ pro vysledování zadaných úkolů. K dobré orientaci v textu nám pomohly poznatky strukturální sémantiky, kterými jsme byli posléze schopni vysledovat důležité prvky a hybatele děje. Aktantová struktura děje nám následně umožnila lépe navázat na teorii archetypu, v které jsme sledovali původ a smysl symbolů v lidské psychice.

Navzdory velké míře expresivnosti akčních prostředků, které film *The Matrix* používá, jsme byli schopni pracovat s pojmy výsostně psychologickými, lingvistickými a literárními. To nám umožnila univerzálnost symbolů, resp. mytologických obsahů, které můžeme interpretovat na pozadí humanitních věd. Symbolické formy zde tedy působí a vynořují se do vědomí nezávisle na formě artefaktu. Dílo tak komunikuje a je komunikováno. Filmový divák, tak jako čtenář, se tím dostává pomocí prostředků narace do oblasti archaických symbolů. Tento proces poté nabývá veskrze kognitivního významu.

Mýtem a jeho symbolikou se tedy dozvídáme o vnějších (smyslových) a vnitřních (psychických) procesech. Percepce narativních uměleckých děl se nám nabízí určitá možnost projekce nás samých do světa fikce. Můžeme tím tak udělat další krok na cestě za sebepoznáním a uvědoměním si komplexnosti lidské existence pomocí různých zdánlivě nesourodých pohledů. Analyzováním díla, pod výše zmíněnou optikou, jsme se dobrali závěru, že vykazuje myticko-symbolické prvky.

Zároveň je *The Matrix* mýtem specifickým, protože se snaží moderními a žánrovými prostředky kinematografie mluvit o něčem zásadním a formativním, co je univerzální a je zakotveno v lidském prožívání. O této univerzálnosti svědčí i popularita filmu a následná akademická i laická diskuze nad jeho obsahem.

The Matrix je tak mýtem o době a situaci člověka na přelomu 20. a 21. století, který, tak jako předešlé generace, řeší ve svých vlastních podmínkách smysl reality. Tato práce je tedy pokusem o analýzu příkladu svébytného světa mytologizující fikce pod zcela určitou optikou, která nám umožňuje poodkrýt specifický výklad skutečnosti. Setkáváme se zde s dílem, kde hlavním motivem je cesta za sebepoznáním. Jako pomocný element k pochopení této cesty hlavního hrdiny je nám k dispozici afekt zamilovanosti, který nás přibližuje k pochopení symbolismu specifického mýtu *The Matrix*.

Seznam literatury

BAKEŠOVÁ, A. Filosofický slovník. Euromedia Group, k.s., 2009. 358 s. ISBN 978-80-242-2582-1.

CAMPBELL, J. Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků. 1. vyd.

Praha: Portál, 2000. 339 s. ISBN 80-7178-354-4

CASSIRER, E. Filosofie symbolických forem. I, Jazyk. 1. vyd.

Praha: OIKOYMENH, 1996. 302 s. ISBN 80-86005-10-0.

CASSIRER, E. Filosofie symbolických forem. II, Mytické myšlení. 1. vyd.

Praha: OIKOYMENH, 1996. 299 s. ISBN 80-86005-11-9.

DUROZOI, G., ROUSSEL, A., Filosofický slovník (heslo: vůle). Praha: EWA Edition, 1994. 352 s. ISBN 80-85764-07-5.

EXNER, M. Afekt, sen a skutečnost v díle F. M. Dostojevského. 1. vyd.

Liberec: Bor, 2013. 701 s. 978-80-87607-15-2.

EXNER, M. Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy. 1. vyd.

Liberec: Bor, 2009. 573 s. ISBN 978-80-86807-46-1.

EXNER, M. Aktanty a nevědomí. 1. vyd. Liberec: Technická univerzita, Pedagogická fakulta, 2002. 198 s. ISBN 80-7083-512-5.

HORSLEY, J. Matrix: Mýtus o naší době (Úděl vyvoleného). 1. vyd. Praha: BB/art, 2003. 179 s. ISBN 80-7341-121-0.

JUNG, C. G. Analytická psychologie: její teorie a praxe: tavistocké přednášky. 2. vyd.

Praha : Academia, 1993. 205 s. ISBN 80-200-0480-7.

Elektronický zdroj

WACHOWSKI, L., WACHOWSKI, A. *The Matrix* [online]

[vid. 22.11.2013] Dostupné z: http://www.dailyscript.com/scripts/the_matrix.pdf