

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Scenáristika a dramaturgie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

ALENKA V MATRIXU:

**POUŽITÍ ARCHETYPÁLNÍ POSTAVY A ALTERNATIVNÍHO
SVĚTA VE FILMOVÉM PŘÍBĚHU**

Anna Raková

Vedoucí práce: MgA. Jan Hecht

Konzultant: doc. Mgr. Marek Vajchr

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TV SCHOOL

Scriptwriting and Dramaturgy

BACHELOR'S THESIS

ALICE IN THE MATRIX:

**THE USAGE OF AN ARCHETYPAL HERO AND ALTERNATIVE
WORLD IN A FILM STORY**

Anna Raková

Thesis advisor: MgA. Jan Hecht

Consultant: doc. Mgr. Marek Vajchr

Examiner:

Dates of thesis defense:

Academic title granted: BcA.

Prague, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: *Alenka v Matrixu*

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

.....

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

V této práci se podíváme na určité analogie mezi filmovým příběhem *Matrix* (Lana a Lilly Wachowski, 1999) a klasickým příběhem Lewise Carrola *Alenka v Říši divů* (vycházíme z českého překladu z roku 2018). (Film *Matrix*, kterým se budeme zabývat, je první díl tetralogie z roku 1999, nezabýváme se filmy *Matrix Reloaded*, ani *Matrix Revolutions*. Záměr práce byl stanoven před uvedením filmu *Matrix Resurrections* do distribuce).

Cílem práce je vysledovat a pojmenovat dílčí podněty, které směřují hrdinu po trajektorii jeho cesty za poznáním. Dále prozkoumat svět postav, které jsou si mezipříběhově podobné a postihnout jejich úlohu v ději.

Opírat se budeme o teorii mýtů, o sílu opakujících se archetypálních znaků, a o speciální teorie, které okolo kultu *Matrixu* vznikají.

Abstract

In this thesis we are going to look at certain analogies between the Wachowski siblings' movie story *Matrix* (Lana and Lilly Wachowski, 1999) and the Lewis Carroll's classic story *Alice in Wonderland* (we deal with the Czech translation from 2018). (The movie *Matrix* which we will be dealing with is the first part of the tetralogy from 1999. We don't deal with *Matrix Reloaded* or *Matrix Revolutions*. The purpose of the thesis was determined before the release of *Matrix Resurrections*.)

The aim of the thesis is to trace and name the initiatives that directs the hero along the trajectory of his path to knowledge and further to explore the world of characters who are similar to each other in the story and understand their role in the plot.

We will rely on the theory of myth, on the power of recurring archetypal symbols and on special theories that arise around the *Matrix* cult.

Poděkování

Ráda bych poděkovala panu docentu Marku Vajchrovi, který se mnou práci ochotně konzultoval ve chvíli, kdy jsem hledala usměrnění. Děkuji mu tímto za podporu a akademický vhled.

Obsah

| | |
|---|----|
| Úvod | 2 |
| 1. Představení a srovnání předmětů bádání | 4 |
| 1.1 Adaptace a interpretace | 5 |
| 1.2 Vymezení pojmů: mýtus - pohádka | 7 |
| 2. Vnitřní podobnost strukturální a významová | 10 |
| 2.1 Narativní struktura | 12 |
| 2.2 Svět postav | 20 |
| 2.3 Hesla | 31 |
| 2.4 Prostředí | 37 |
| 3. Vnější podobnost vizuální | 38 |
| 4. Význam | 39 |
| Závěr | 40 |
| Seznam použitých zdrojů | 41 |

Úvod

Při přemítání nad tématem, kterým se budu v této práci zabývat, se mi propojilo mnou řadu let vyhledávané a často také ve vlastní tvorbě používané a prožívané téma Alenky, která prochází do Říše divů. Mé zaujetí pro tuto látku však pramenilo z daleko hlubšího pocitu, než jaký jsem z knihy při prvním přečtení byla schopna vnímat, ponechala jsem ji proto na nějakou dobu stranou. Stále mě však život směřoval k hledání podobně vystavěných příběhů.

Jeden z nejsilnějších filmových zážitků, které se mi s touto tematikou spojil, a u kterého jsem pocítila silné vnitřní chvění ze setkání se s něčím, co odráželo mé niterné pocity, mám z tetralogie *Matrix*. Právě toto setkání mi mimo jiné připomnělo, jak četný je výskyt „alenkovského hrdiny“ v umění. Konkrétní přímá a doslovná spojení filmového *Matrixu* s prvky příběhu Lewise Carrola mi poté připadala velmi trefná.

Jednotlivých odkazů na *Alenku v Říši divů* je v *Matrixu* opravdu mnoho. Objevují se zde jak nepřímé, skryté aluze, tak především naopak velmi zřetelné odkazy, vizuální podobnosti a dokonce přímé citace v dialozích. Mým záměrem je pohlédnout na tuto komparativnost obou narativů z hlediska dramaturgického, ověřit postupy, nahlédnout do světa postav a prostředí příběhu.

Jako možný problém vnímám fakt, že pozorování tohoto vzájemného, intertextuálního vztahu, které jsem podnikla více méně intuitivně a ze kterého vyvozují své objevy, jsem následně při průzkumu v odborné literatuře v podobném znění našla také. Tak můj osobní zájem na nalezení vzájemných podobností ztratil na intenzitě a nabízelo se přiblížit se vlastním úsudkem k již existujícím teoriím a k jednomu z těchto směrů se jednoduše přidat, coby sympatizant. V rámci zachování tématu bakalářské práce jsem se tedy namísto sumarizace faktů, která už jiní popsali, pokusila o vlastní vhled do problematiky. Docílit toho chci rozšířením oblasti bádání na širší spektrum, přizvat pro to názory a informace z různých směrů a ponořit co nejhluběji do dílčího tématu.

S podobnými motivy se pracuje hojně napříč uměním, přesto mezi Alenčiným příběhem a příběhem o Neovi existuje jakási specifická, pocitová

podobnost, která se stala předmětem debat na fanouškovských platformách i námětem literárních děl s komparatistickým charakterem (*The Matrix and the Alice Books*, Voicu Mihnea Simandan, 2010).

Tento model se otisknul i do mé praktické bakalářské práce, která je součástí uzavření mého bakalářského studia na scenáristice. V mém scénáři se protagonista skrze osobní prožitek dostává do jakéhosi alternativního světa, ve kterém se podobně jako Neo či Alenka dozvídá o pravé podstatě věcí, nabízí se mu možnost nahlédnout jinak na svůj dosavadní život a vydává se na cestu k poznání sebe sama. I zde jsem použila příznačnou archetypální postavu Průvodce, který protagonistu seznamuje s metafyzickou povahou světa a provází ho na jeho cestě k poznání sebe samého.

Právě tím se bude zabývat tato práce, pokusím se rozpoznat a pojmenovat zde archetypální podobnosti jednotlivých postav a jejich zrcadlení v *Matrixu* a *Alenky v Říši divů*. Soustředím se na nastínění jejich úloh v ději, jejich důležitosti v příběhu a také vztahu k ústřední postavě. Plynule mě tento výklad přenesl k ústřední otázce této práce - Jak se ve filmu *Matrix* projevuje archetypální hrdina z Říše divů a naopak? Především se tedy pak budu detailně zabývat postavami, které mají v obou příbězích funkci průvodcovskou. Vysvětlím svou myšlenku o mnohočetném jednotlivci - tedy o jediném a jaksi všem ostatním archetypům nadřazeném archetypu průvodce v obou příbězích, který na sebe však v průběhu děje bere podobu několika dalších postav, které protagonistu vždy posouvají vpřed - ať už jakoukoli oklikou, skrz kterékoli zákoutí jeho mysli, nebo říše, ve které svou cestu k „usebrání“ podniká.

Nedávám si za cíl rozluštit "kód matrixu", ani přijít na význam symboliky Říše divů na základě fanouškovských teorií, či *Výkladu snů* Sigmunda Freuda. Má práce je založena na mém zájmu a scenáristickém zaměření. Ráda bych, aby se na jejím podkladu dala rozvíjet tvůrčí debata nad archetypy v příbězích tohoto typu, dívala se na úděl vyvoleného také jako na příležitost projevu vedlejších postav, nahlédla na míru aktivity a pasivity hrdinovy cesty a v neposlední řadě připomněla krásu obou příběhů z dramaturgického hlediska.

1. Představení předmětů bádání

***Matrix* (film, Lana a Lilly Wachowski, 1999)**

Alternativní pohled na lidstvo, žijící v nevědomém zotročení sebe samých podrobení systému, přenesený do podoby akčního sci-fi filmu.

Známý, ale samotářský hacker, používající pseudonym Neo, se dostává do paralelního světa, kde se dozví, že vše, čemu dosud věřil, je pouhou iluzí, lidé v něm jsou pouze projekcemi svých skutečných těl, ležících v líhni a sloužících jako zdroj energie pro samovládu strojů, které právě zkouší zničit i poslední zbytky skutečného světa. Neo je postaven před poslání, které mu bylo předurčeno, ale které se zdá téměř nespílitelné. Zachránit poslední město skutečného světa.

Matrix je alternativním pohledem na současnou sociální situaci, může být vykládán jako kritickým pohled na život řízený stroji, která se možná zatím zdá potencionální hrozbou, ale film nabízí možnost, že se může zrovna tak již dávno jednat o přítomnou skutečnost. Metaforicky si lze sdělení filmu přeložit jako upozornění na kritický stav dnešní doby, kdy se lidstvo díky neustálému zdokonalování a posouvání úrovně technologického pokroku konstantně zaměstnávají jejím využíváním a z hlediska duševního zůstávají bez vývoje. Sami sebe udržují ve stavu bdělého snu a jejich nervový systém už nedokáže vnímat, nebo dokonce odlišit skutečné podněty od umělých přenosů, zprostředkovaných vůdčím programem. Výklad se může vztahovat i na psychologickou rovinu a odkazovat k pojmům jako Já a sebevyjádření, vědomí, kolektivní nevědomí, projekce, vzorce myslí.

***Alenka v Říši divů* (kniha, Lewis Carroll, 1865)**

Příběh o paralelním světě téměř bezmezných možností a absurdních představ, jehož prostřednictvím jsou kritizována pravidla, které si zvolili lidé a sami jimi svazují svou svobodnou vůli a nekonečné možnosti své duše.

Alenka sedí na břehu řeky a pátrá očima po čemkoli zábavnějším, než jsou prázdná písmena v knize její sestry. Naplnit svou touhu po úniku se jí podaří po setkání s Bílým králíkem, kdy se následně ocitá v Říši divů, ve které se vše zdá

podivné a cizí. Přesto ji zvědavost nutí pokračovat v cestě a objevovat další bláznivá zákoutí tohoto světa, setkávat se s jeho dalšími obyvateli, často podobou zvířecími, ale vlastnostmi lidskými. Alenka se snaží porozumět zdejšímu prostředí, ale než by se jí to mohlo podařit, spíše by ji to nadobro pomotalo hlavu. V momentě, kdy je ze zdejších pravidel už dočista rozčarovaná, probudí se náhle opět u řeky, na místě, kde její dobrodružství začalo. Vrací se po bláznivém snu do své běžné reality, která je pro ni však nyní pozměněná o vnitřní prožitky, které v tom „bláznivém snu“ nasbírala a ze kterých nyní může čerpat.

Výklady příběhu, spolu s jeho pokračováním *Za zrcadlem a s čím se tam Alenka setkala* (1872) jsou mnohé a často velmi zajímavé. Dle nejzákladnějšího výkladu příběhu jako metaforického celku lze říci, že je to příběh dívky, která se necítí spokojená se všedním životem, ve kterém žije a hledá podněty k alespoň pomyslnému úniku z něj. Skrze svou bujnou fantazii a dosud ničím nespoutanou duši se ocitá v příběhu plném nesmyslů a setkává se s hodnocením vlastního způsobu uvažování - sebereflexí. Kromě dětské svobodomyšlnosti se tak projevují už i známky dospělejšího vzorce myšlení a chování, postoje a názoru na odlišnost, spravedlnost, logiku a její porušování, zákony přírody a sociální cítění, čímž se jí pomalu buduje osobnost.

1.1 Adaptace a interpretace

Alenka v Říši divů je v jistém slova smyslu drobným monomytem sama pro sebe, neboť příběh, který nese, má v povědomí téměř celý svět. Na jeho základě již vzniklo a nadále vzniká nesčetné množství adaptací, a interpretačních odkazů na jisté aspekty Alenčina dobrodružství lze najít napříč uměním také mnoho.

Asi nejznámějším filmovým zpracováním je animovaný snímek s muzikálovými prvky a karikaturními, groteskními, pestrobarevnými animacemi z dílny studia Walt Disney Pictures, distribuovaný roku 1951.

Z prostředí českého filmu vzešla adaptace asi nejpodivnější, nebo alespoň nejoriginálnější. Kombinovaně hraný a různými technikami animovaný snímek *Něco z Alenky* Jana Švankmajera z roku 1988 je temná surrealistická hra na uvěznění. „Ve filmu není zdůrazněn rozdíl mezi Alenčíným reálným světem a říší divů a celý svět je stylizovaný do podoby obytných prostor bez logického vymezení prostoru či rozměrů. Obyvatelé, kteří různě zkouší Alenku, jsou obvykle zvláštní syntézou animovaného odpadu a částí mrtvých zvířat“. [1]

Tim Burton, americký režisér s bohatým kontem filmů typických jeho specifickým filmovým jazykem, natočil jednu z nejnovějších filmových adaptací *Alenky v Říši divů*, která vstoupila do kin roku 2010. Svou strukturou a upravením mnoha vrstev k podobě více filmové (tj. oproti knižní předloze zde realističtější kontury postav, jejich motivace a vývoj, ale také výraznější dramatická křivka a budování napětí, dodání významu zastřeným místům). Jde o verzi Alenčina dobrodružství nejbližší filmu *Matrix*. V rámci mého záměru porovnat *Matrix* a *Alenku v Říši divů* zevnitř, v základech, v narativní rovině, z hlediska předpokladů a teorie vzniku, však tuto adaptaci nepovažuji za náležitý materiál ke svému bádání a budu se dále zabývat původní verzí příběhu z roku 1865, konkrétně v českém překladu manželů Skoumalových - *Alenka v kraji divů a za zrcadlem* z roku 2018.

Také *Matrix* dal svým vznikem a posléze nabytím kultovního významu podnět k adaptacím a interpretacím, z nichž je nutné zmínit známou animovanou sérii v tradičního japonského animovaném stylu *The Animatrix (2003)*. Ten má doplňovat mozaiku příběhů do světa filmu, který je jeho předlohou a součástí.

V roce 2003, kdy vyšel v pořadí druhý i třetí film, tvořící tehdy ještě trilogii filmů *Matrix*, vydali výrobci Shiny Entertainment a Atari akční počítačovou hru, která je unikátní svým přesahem do filmů *Matrix*, neboť se odehrává paralelně k jejich narativní lince, ve stejný čas na jiném místě, a mají zde prostor především vedlejší postavy příběhu, které z filmu přechází do hry. Hra byla vytvořena režisérskou dvojicí trilogie *Matrix*, bratry Wachowskými, kteří pro hru napsali scénář a souběžně s natáčením filmu *Matrix Reloaded* natočili filmové sekvence pro tuto hru, která tak dotváří celkový dojem z tohoto prostředí. [2]

Těsně před příchodem čtvrtého filmu *The Matrix Resurrections* do kin vyšla také ukázková demo verze na pomezí filmu a hry *The Matrix Awakens: An Unreal Engine 5 Experience*. Jde o originální demo, vytvořené v Engine 5, za jejím vznikem stojí scénář režisérky posledního filmu Lany Wachowské, ta také spolupracuje s vývojáři, kteří se rovněž podíleli i na filmu. V této demo verzi figurují samotní herci Keanu Reeves coby Neo a Carrie-Anne Moss coby Trinity. Promlouvají přímo k divákovi a předkládají otázky ohledně možností takovýchto herních proměn a deformací reality, záměnné za tu skutečnou. [3]

1.2 Vymezení pojmů: mýtus - pohádka

Příběhy vznikají všude na světě v každém okamžiku, v duši člověka, která neustále tvoří nové a nové podněty, zrovna jako i Země, neboť jak ji osobně vnímám já - ona je duší života na ni. Tyto příběhy si pak od nepaměti lidé předávají, vyprávějí, interpretují je. Jsou pro lidstvo velmi důležité, protože právě skrz symboliku těchto příběhů o životech hrdinů, kterými jsou ve skutečnosti i oni sami, svět kolem sebe vnímají. Právě takové prastaré příběhy označujeme jako mýty.

Joseph Campbell ve své slavné publikaci *Tisíc tváří hrdiny* (2018, s. 22) zkoumá povahu mýtu jako univerzálního příběhu se specifickou strukturou, který se variuje již po staletí a přináší stále stejné poselství o hrdinově proměně, kterou podniká vědomě či nevědomě každý člověk i několikrát během života v závislosti na počtu přechodových fází a možností transformace během něj. Campbell dále říká, že „základní funkcí mytologie a rituálů bylo vždy dodávat symboly, jež pozvedají lidského ducha a působí v protikladu k jiným stálým lidským představám, které ho naopak srážejí.“ Nadřazeným, tím jediným příběhem, nesoucím v sobě dokonalou celistvost mytických příběhů a všechny dílčí aspekty k jeho uskutečnění v příběhu, jež se donekonečna variuje, nazývá „monomýtem“. Campbell (2018, s. 37) dále rozvádí: „Hrdinovo mytologické dobrodružství se ubírá obvyklou dráhou, jež opisuje vzorec představovaný přechodovými rituály: odloučení - iniciace - návrat: vzorec lze označit za základní jednotku monomýtu.“

Mytologický charakter *Matrixu* je čitelný při pohledu na jeho vnitřní dramatickou strukturu: Je zde úkol, je zde svět, který je nutné zachránit, také jeho jediný možný zachránce, při kterém stojí jeho družina, a který má protivníka téměř nepřemožitelných schopností, kotvících v záměru hluboce odporujícím zachování existence světa, jak ho známe. Jsou zde prostředky, kterými lze vítězství dosáhnout, mystické symboly, posilující víra, vše přesahující síla čisté lásky, archetypální postavy se svým jedinečným účelem, práce na vyšší úrovni vědomí - vůle, přesvědčení, ovládnutí mysli.

Alenka v Říši divů se s mýtem příliš explicitně nepotkává, zůstává v hranicích pohádkového příběhu hrdinky procházející snovým světem, ve kterém sice projevuje jednoznačně svůj názor, avšak aktivní zásah do světa zde je v

části případů spíše náhodný, omylem, nebo nemá zásadní vliv na zdejší strukturu - až do místa, kde je účastna soudu Srdcové královny a zasadí se o pravdu, o zachování pravidel, která zná ze svého světa. Drží se uvnitř hranic pohádky.

Daniela Hodrová, autorka knihy *Román zasvěcení* z roku 1993 píše, že pohádka stojí na cestě mezi mýtem a románem a doplňuje, že „*mýtus zatemněn, pohádka je pokleslým mýtem. Kosmický, esoterický význam mýtu se v pohádce mění na exoterický význam etický - v mýtu vítězí světlo nad tmou, v pohádce dobro nad zlem.*“ (1993, s. 34) O pokleslosti není třeba hovořit ve smyslu pokleslosti kvalitativní, jako si spíše uvědomovat poklesek ve vzdálenosti dosahu symboliky příběhu, v konkrétní pohádce obsaženém. A ani to nemusí být pravidlem. Primární funkcí pohádek je zjednodušení narativní linky a tím pádem poklesek významu poselství, pro své účely však obhajitelný. Pohádka Lewise Carrola se však tímto zvykem neřídí. Ač určena pro malé čtenáře a vystavěná jako zajímavé dětské dobrodružství, skrývá velmi komplexní a „dospělé“ motivy, které zobrazuje v podobně nepohádkově (realisticky), nehostinným prostředím a rozumu odporujícími, manickými postavami. Zdá se mi, že se stává tedy jakousi „pohádkou mytickou, pohádkou se svědeckou podobou, odrážející duševní aspekty neprojevené, či popřené, odvrácené strany světa.

Podobně smýšlí i Marie-Louise von Franz, podle níž jsou pohádky nejčistším zobrazením kolektivně psychických procesů, „*zobrazují archetypy v jejich nejjednodušší, nejhutnější a nejpřesnější podobě. V tomto čistém tvaru nám archetypové obrazy poskytují nejlepší návod k porozumění procesům, které se odehrávají v kolektivní psyché. V mýtech, ságách nebo jiném komplikovanějším mytologickém materiálu jsou základní vzorce lidské psyché překryty dalším kulturním materiálem. V pohádkách je naproti tomu specifického, vědomého, kulturního materiálu daleko méně, takže se v nich základní vzorce psyché zračí jasněji.*“ (2015, s. 7)

Von Franzová (2015, s. 7) se dále vyjadřuje „*Dalším problémem je metoda interpretace pohádek. Jde o to, jak se přiblížit smyslu pohádky, nebo spíše jak mu nadběhnout. (...) A proč interpretujeme? Vědci a specialisté na mytologii totiž mají stále námitky proti jungiánům, neboť, jak říkají, mýtus hovoří sám za sebe. Co mýtus říká, je třeba jen rozluštit, a k tomu žádnou psychologickou interpretaci nepotřebujeme, protože ta do mýtu vnáší něco, co v něm není - mýtus je se všemi svými detaily a amplifikacemi zcela jasný sám o sobě. (...)*

Toto tvrzení jistě platí ve stejném smyslu, jako když Jung říkal, že nejlepším vysvětlením snu je samotný sen. To znamená, že interpretace snu je vždy méně dobrá než sen samotný. Sen je nejlepším možným výrazem vnitřní skutečnosti a právě tak lze říci, že pohádka a mýtus jsou nejlepším možným vyjádřením toho, co chtějí říci. V tomto smyslu mají pravdu ti, kdo odmítají jakoukoli interpretaci a tvrdí, že stačí mýtus sám o sobě. Interpretace je zatemněním původního světla, které v mýtu září. Když vám však někdo celý rozčilený vypráví nádherný sen a vy zůstanete odtažití se slovy: „Ano, to byl váš sen!“, pravděpodobně vám řekne: „Ale já bych rád věděl, co to znamená!“ Pak můžete odpovědět: „Tak se na ten sen podívejte! Říká vám všechno, co může. On sám je svou vlastní nejlepší možnou interpretací.“

My se ale v této práci výkladem, interpretací a komparací příběhů zabýváme, neboť smyslem této práce je ve vodách dramatiky pátrat po aspektech toho, jak se věčný mytický vzorec používá a jaká je jeho podoba ve spojení se specifickým narativem.



2. Vnitřní podobnost strukturální a významová

Film *Matrix* se dostal do povědomí diváků jako mýtus doby a je jakousi pocitovou interpretací života mnoha z nich. Jack Horsley pojednává v knize *Matrix - mýtus i naší době* o kultovní podobě *Matrixu* z hlediska interpretace a podobenství současného světa. Uvádí, že mýty nejsou „*racionálním vysvětlením našeho života, ale jeho emocionální interpretací. Jejich cílem není objasnit, co se děje, ale vylíčit a ozřejmit naše pocity těmito ději vyvolané. (...) Jsou to kolektivní sny, takže mýtus jako Matrix, podle něhož je život jen kolektivním snem, je tudíž skutečně vrcholným mytickým příběhem.*“ (2010, s. 14)

Můžeme se tázat, jakou souvislost s tím má Alenka a její fantastický výlet do světa podivností. Lze i ten interpretovat jako vyjádření kolektivního nevědomí, jež se promítá do snového světa až psychedelického charakteru, který existuje jako paralela ke světu „odpojených humatonů“? Je tento svět divů, popletených pravidel, absentujících zákonitostí přírody a nestálých podob také „skutečnější, než skutečnost“? Nebo je pro potřeby metaforizování použito spíše jen struktur a archetypů, ale mytologická strana nese jen aspekt prostupu do světa mimo ten hrdinův a nabízí mu něco nového?

Porovnáme-li charakteristiku světů (reality a paralelního světa) v *Matrixu* a *Alence v Říši divů*, zjistíme, že jsou v mnoha aspektech použity reverzně. Pokud je totiž naprogramovaný, iluzorní matrix místem, který Neo jakožto Thomas Anderson považuje za realitu a procítá ze snu kolektivního nevědomí do pravého, ryzího života, pak je spekulací, zda lze tento směr pohybu srovnávat s Alenčiným propadnutím do bláznivého světa plného symboliky, který rysy skutečnosti spíše postrádá. Jistě je tento svět vystavěn také jako metafora k pocitu svobodné vůle, exponován je však spíše jako lunapark podivností pro obohacení zkušeností a rozradostnění ducha (což se ve výsledku však příliš nepotvrzuje), z jehož zdroje pak Alenka po návratu do reality může čerpat, není však tím zdrojovým místem, ze kterého lze měnit svět původní.

Postavy v *Matrixu* jsou tedy naproti *Alence v Říši divů* povýšeny na vyšší úroveň, na úroveň „probuzených“ z umělé simulace - jsou schopni své snění uměle vyvolávat a volně se mezi oběma světy pohybovat. Uvědomili si pravidla a

mohou je obcházet. Alenka zůstala u pozorování odlišností a nesouhlasem s absurdními pravidly, nemá však možnost toto uvědomění nijak využít.

Zjednodušeně lze také říci - Alenka se nevědomky propadá do snu Říše divů, odkud se v rámci „pravidla monomytu“ (Campbell, 2018) o návratu v rámci uzavřeného kruhu skutečně s jakýmsi obohacím ducha ke konci příběhu vrací, kdežto Neo hned zpočátku vědomě vystupuje ze sna a vstupuje do probuzení, ve kterém již (kromě záměrného navštěvování snu - matrixu) setrvává.

Podobnosti symbolických příběhů hrdiny na jeho cestě k osvícení nejsou náhodné a o jejich smysl se opírá lidstvo již odnepaměti. Joseph Campbell přišel ve své slavné knize *Tisíc tváří hrdiny* (2018) s teorií, že naprosto všechny tyto hrdinské příběhy jsou ve skutečnosti stále jedním a tím samým příběhem, který se pouze obměňuje ve vnějších okolnostech a podmínkách, v jakých se odehrává. Tento opakující se princip příběhů mytického charakteru nazývá „monomytem“, prazákladním příběhem, který se v průběhu věků variuje.

Je zde přítomen hrdina, spolu s dalšími archetypálními postavami, kteří plní svou roli v celku, tedy v mytickém příběhu cesty skrze zkoušky a utrpení až ke vzkříšení - poznání - vykoupení - zasvěcení. Dále, jak popisuje ve své knize Hodrová (1993), jsou zde symbolické prvky, opakující se motivy a podobná prostředí, a především pak (někdy pouze metaforizovaný) průchod ze světa exoterického (vnějšího, světa stínů, zdání, nedokonalého poznání), do světa esoterického (vnitřního, světa idejí, pravého poznání). Příznačné je kromě výrazu „esoterismus“ (dovnitř do hlubiny) pro oba naše příběhy, spjaté s touto terminologií, Hodrovou používaný výraz „iniciace“ (počátek, vchod, zasvěcení). Doplňují se ve významu „románů zasvěcení“, či „iniciačních románů“, neboť hrdina - adept stojí na počátku, na prahu, vstupuje dovnitř, do esoterického prostoru mystérií. „*V nejobecnějším smyslu znamená iniciace osvobození ducha uvězněného ve hmotě, vnitřní očistu, vzkříšení, (...).*“ (Hodrová, 1993, s. 11) „Iniciační román“ je jejím analogickým pojmenováním pro mýtus hrdiny, vydávajícího se po iniciaci - vyslyšení volání, na cestu poznání - zasvěcení. (Pro přesnost uvádíme v souvislosti s citacemi Hodrové vždy právě toto pojmenování.)

Hrdinové příběhů, probíraných v této práci, jsou oba právě na takové iniciační pouti k zasvěcení, každý v jiné podobě, avšak formou znovuzrození a zbavení se starého vzorce myšlení. Hodrová tento způsob naplnění hrdinova poslání popisuje takto: „*Základem iniciace je znovuzrození - znovuzrození*

pohanského přírodního božstva, křesťanského lidstva, adepta tajných nauk. Bůh přírody je v pohanském rituálu oživen, příroda se po zimě probouzí k životu, Kristus vstává z mrtvých (...), zhřešivší lidský rod je vykoupen, adept tajného učení se obrozuje ve svém nehmotném astrálním těle.” (1993, s. 11)

2.1 Narativní struktura

Struktuře filmového narativu se inspirativně věnuje Linda Aronsonová v publikaci *Scénář pro 21. století*, kde pojednává mimo jiné o tom, že struktura filmového narativu velmi závisí na správném načasování. Lze ho docílit dodržáním konvenčních či alternativních narativních struktur, jež se odvíjí od přirozeně vyzorované křivky dějových úseků, které se v daném pořadí podílejí na výsledné kvalitě. Nejpoužívanější narativní struktura je takzvaně tříaktová, podle počtu jednotlivých pasáží, ve kterých se mají odehrát v daném pořadí určité „dějové úseky“, tedy kroky, které posouvají děj kupředu. „Ve filmu nalezneme pohyby všeho druhu - fyzický, emoční i duchovní. Příběh znamená pohyb a naše postavy putují krajinou své mysli.” (2014, s. 47)

Typů struktur, kterými se narativ řídí, je mnoho. Pro typ příběhu, jako je *Alenka v Říši divů* a *Matrix*, kde nadřazený pohyb fyzický definuje pohyb emoční a ústí v pohyb duševní směrem k (nejvyššímu možnému) poznání, existuje zvláštní typ struktury narativu. Model Cesty hrdiny (The Hero's Journey), který vytvořil Christopher Vogler a popsal jej ve své knize *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (2007), vychází především z díla Josepha Campbell, který strukturu hrdinovy cesty zakládá na pravidle monomytu, o němž jsme již hovořili v podkapitole Vymezení pojmů: mýtus - pohádka. V jazyce Aronsonové (2014) - stále stejné načasování stejných dějových úseků, které se v mýtech i v dnešních příbězích hrdiny vyskytují, obměňují pouze svůj obsah.

Základní narativní struktura monomytického příběhu hrdiny bývá stejná, lze ji rozdělit do tří jednání, neboli aktů. Ty jsou shodné pro většinu struktur narativního vyprávění, ale jejich dílčí fáze a jejich časové rozložení na grafickém znázornění struktury se liší v závislosti na povaze vyprávěného příběhu. Vogler (2017) tento model nazývá „cestou hrdiny“. Podle něj se hrdina v prvním jednání (Odchod) vydává z běžného světa do neznámého, magického světa, plného záhad. Ve druhém jednání (Iniciace) hrdina čelí zkouškám, vnějším i vnitřním soubojům a svým stínům, ponoří se až do nejhlubší jeskyně a prožije

transformační proces - smrt, utrpení, ze kterého posléze pramení jeho poznání. Během tohoto dramaticky nejobsáhlejšího jednání se vedle hrdiny objevují spojenci a je mu nablízku jeho mentor, který mu může pomoci všemi fázemi tohoto jednání projít. Ve třetím, posledním aktu (Návrat) se hrdina po svém vlastním vzkříšení, obohacen o zkušenosti z cesty, navrací do svého běžného života a přináší své společnosti moudrost z poznání, jehož se mu dostalo - „magický elixír“. Každý akt pak sestává z jednotlivých dějových úseků, které lze přesně rozlišit podle zjednodušeného modelu cesty hrdiny, Voglerova schématu o dvanácti bodech, vycházejícího ze sedmnácti bodového modelu Campbella, který je sice také funkční, ale jeho podrobnost nabízí možnost odkrýt velké odlišnosti jednotlivých příběhů. O tomto jevu se ještě zmíníme v podkapitole Komparace Voglerovy cesty hrdiny.

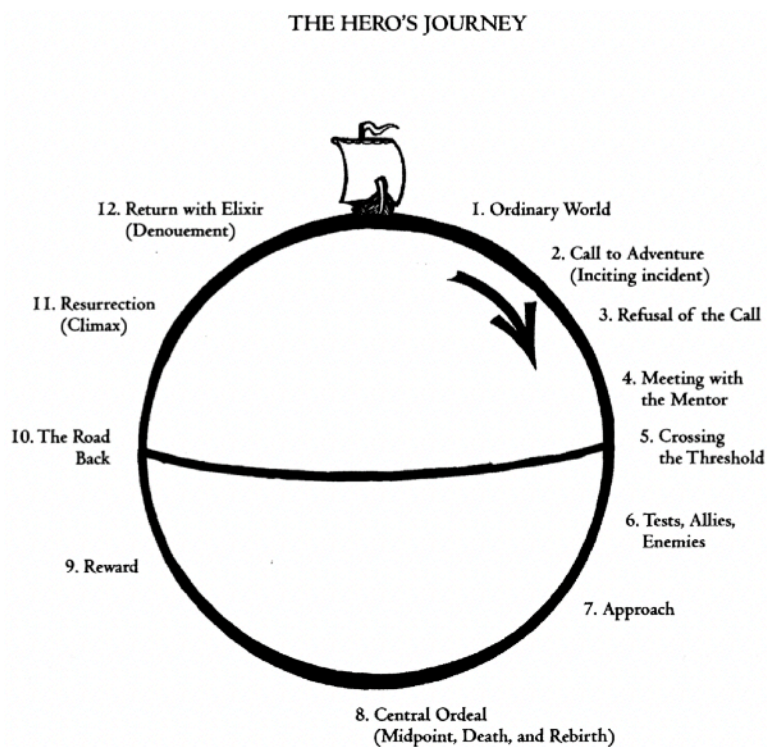
Cesta hrdiny může být chápána a v narativu exponována jako pouhé vnější dobrodružství, zrovna tak může být ale skrytou či explicitně vyjádřenou podobou vnitřní transformace hrdiny. Tato cesta se však prolíná i do jiných příběhů, než těch, které obsahují „hrdinské“ fyzické akce a dobrodružství. Fáze hrdinovy cesty lze vysledovat ve všech druzích příběhů, neboť „hrdina každého příběhu je hrdinou cesty, i když cesta vede jen do jeho vlastní mysli nebo do říše vztahů.“ (Vogler, 2007, s. 7)

S tímto názorem souhlasím, protože každý příběh je stejně jako lidský život spjat s plynoucím časem a posun po jeho ose znamená pohyb po cestě hrdinova života. *Alenka v Říši divů* je důkazem, že tento model platí i pro příběh odehrávaný v čase snovém, který není svázaný povahou času skutečného, a který jako by se „ani nestal“, přesto je také cestou hrdiny kupředu.

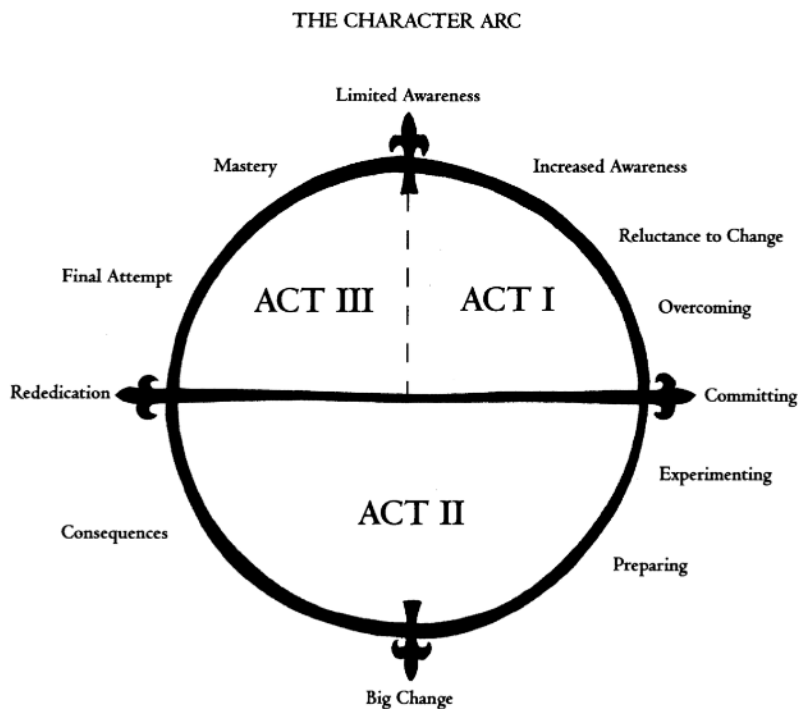
V souvislosti s tím, jak hrdina jednotlivými úseky prochází, odráží se jeho prožitky s tím spojené na vývoji postavy. Vogler (2007) tyto vývojové fáze zobrazuje na takzvaném „oblouku vývoje postavy“, opět i v grafické podobě. (viz. Obrázek 2)

Aronsonová (2014, s. 62) oblouk postavy vysvětluje jako „emoční vývoj každého jednotlivce“, tedy křivku vycházející z toho, co hrdina cítí a co si myslí, z reakcí na vnější okolnosti.

Obrázek 1 graficky znázorňuje pohyb a fáze „cesty hrdiny“, jak jej vytvořil Christopher Vogler, Obrázek 2 je pak znázorněním „oblouku vývoje postavy“, během kterého dochází k vnitřnímu vývoji hrdiny (Christopher Vogler, 2007).



Obrázek 1 Cesta hrdiny



Obrázek 2 Oblouk vývoje postavy

Komparace Voglerovy cesty hrdiny

Pro přehledné srovnání funkčnosti obou grafů podle Voglera s existujícími příběhy tohoto typu, konkrétně na příkladu našich dvou příběhů, vytvoříme tabulku (Tabulka 1), doplněnou níže podrobnějším popisem dílčích dějových úseků. Předmětem srovnání je narativ, vycházející z filmu *Matrix* a text z knihy *Alenka v Říši divů*.

Využíváme zde termínů z Obrázku 1 a Obrázku 2, přeložených do českého jazyka.

Tabulka 1 Srovnání dějových úseků s cestou hrdiny podle Voglera

| Voglerova „Cesta hrdiny“ | <i>Matrix</i> (Lana a Lilly Wachowski, 1999) | <i>Alenka v Říši divů</i> (Lewis Carroll, 2018) |
|---|---|--|
| (1) Výchozí stav, všední život | Neo spí před obrazovkou PC | Alenka spí v zahradě po boku své sestry |
| (2) Volání dobrodružství (Podněcující incident) | Neo čte vzkaz na obrazovce PC, vidí tetování bílého králíka | Bílý králík ve vestě pobíhá kolem a spěchá |
| (3) Odmítnutí volání | Neo odmítá utéct před agenty, je polapen | Pasivní: Alenka nezáměrně padá do nory |
| (4) Setkání s mentorem | Morphus nabízí volbu modré či červené pilulky | Fyzicky nepřítomná persona nabízí volbu „Vypij mě“ |
| (5) Překročení prvního prahu | Vypnutí z programu matrixu, Neo se probouzí v líhni a následně na lodi | Alenčiny velikostní přeměny, ocitá se na břehu vody |
| (6) Zkoušky, spojenci, nepřátelé | Neo se učí v konstruktu, vyrovnává se s pravdou, seznámení s posádkou lodi, s Trinity | Alenka potkává mnohé podivné tvory, zakouší zdejší pravidla a je z nich rozhořčená |
| (7) Přiblížení se k jeskyni | Neo se na základě slov Vědmy rozhoduje pro záchranu Morphea | Alenčino setkání s Houseňákem, rozhoduje se vrátit se domů |

| | | |
|------------------------------------|--|---|
| (8) Nejtěžší zkouška (smrt) | Neo zakouší víru ve svou moc zachránit Morphea | Alenka je ztracená, zoufalá z chaosu, hledá cestu domů |
| (9) Odměna (elixír) | Neo je úspěšný při záchraně Morphea i Trinity, polibek s Trinity | Alenčin příchod do růžové zahrady, lepší vyhlídky |
| (10) Cesta zpět | Neo se vrací z matrixu, proměněn uplynulými událostmi | Alenka se opět snaží s někým domluvit, najít Bílého králíka a tím i cestu domů |
| (11) Vzkříšení (vyvrcholení) | Neo je zasažen kulkou Agenty Smithe, následně je vzkříšen díky Trinity a ničí část Agenty Smithe | Alenka svědčí u soudu, Královnina výhrůžka smrtí ústí v Alenčino probuzení ze snu |
| (12) Návrat s elixírem (rozřešení) | Neo si uvědomuje svůj status Vyvoleného, lásku k Trinity a svou nepřekonatelnou sílu | Alenka je podivená snem, ale raduje se z návratu do svého světa, nový pohled na něj |

V začátku příběhu se seznamujeme s hrdinou, prostřednictvím jeho (1) vztahu k prostředí, ve kterém se nachází, toto prostředí je místem pro postavu domácím, všedním. Po nějaké době se v něm však hrdina začíná cítit silně frustrovaný, nenaplněný, ztracený a touží po vysvobození. Do vnějšího světa se začíná projektovat hrdinova vnitřní touha po „něčem vyšším“. - V obou našich příbězích jde o velmi krátkou sekvenci, která negativní vztah hrdiny k jeho prostředí ukazuje rovnou a brzkou změnu v jeho životě srozumitelně predestinuje. Hrdinové jsou vnitřně připraveni podniknout cestu, v kterou však ani jeden zatím jen skrytě doufají.

Na základě toho pak může přijít povolání z esoterického světa (2). Přeneseně se jedná o volání hrdinovy duše, která o sobě dává vědět a přeje si být objevena, tak může dojít k naplnění hrdinovy touhy, projevující se nyní jako výzva k dobrodružství exoterického světa. Na řadu zde přichází **posel** (více v podkapitole Svět postav), který hrdinovi „vzkaz“

doručí. Tato fáze je v rámci expozice prvním narušením rovnováhy, která do té doby v příběhu panuje.

„Narušení rovnováhy přinese postavě nějaký problém, který se v průběhu filmu šťastně či nešťastně vyřeší. Všechny tyto prvky - hlavní postava, výchozí stav a narušení rovnováhy včetně problému, který vyvstane z narušení - představují expozici.“ (Aronsonová , 2014, s. 58)

Zdá se, že se vytoužené přání hrdinovi plní, cítí možná zadostiučinění - potvrdilo se jeho tušení, že kdesi na okraji tohoto světa lze opravdu nalézt průchod za jeho hranice. Většinou zde hrdina však (3) nepřijme pozvánku rovnou, jako Neo, který sice po něčem takovém toužil, avšak nyní to nechce přijmout jen tak. Přichází moment ověření - krátký vstup racionality, hrdinově lidské mysli přeci jen stále vlastní - který ho donutí pochybovat o povaze volání, o věrohodnosti posla a správného pochopení jeho vzkazu. Tehdy se na kratší, či delší čas uzavírá do vnitřního rozporu, zda uvěřit a projít, či raději zůstat v bezpečí svého dosavadního trýznivého toužení. Tento vnitřní zápas mysli s duší může být zobrazován také jako vnější souboj personifikované bytosti, případně bytostí, zastupujících bránící se mysl proti útočícímu vědomí. Označení tohoto zástupce vystihuje Campbellem (2018) pojmenovaný **strážce prahu** (viz. kapitola Svět postav). Zde je prostor pro hrdinovu vůli, která se může a nemusí projevit jako dostatečně silná a někdy je už zde (4) nutná pomoc **průvodce/mentora**, aby se hrdina mohl vydat na cestu.

(*Matrix* se těchto kroků pevně drží, v Alenčině případě je tomu leckdy jinak, jako například nyní, kdy její dětská zvědavost a pozitivní postoj k nadpřirozenosti uvěření nebrání - je nadšena příslibem mystického prožitku a vrhá po hlavě (i když zdánlivě omylem) králičí norou, na **sestup dolů**.)

Díky přímému setkání s mentorem a jeho pomoci při volbě nyní může hrdina překonat strach, (5) vyslyšet volání a projít přes práh hranice světů. Zde často musí nechat před prahem některé své dosavadní zvyky, jistoty, amulety, musí učinit **oběť**. Sestupuje do světa metaforizujícího jeho nitro, do esoterického světa, jehož povaha mu může způsobit šok.

Přichází tedy druhá překážka: (6) konfrontace, snaha o adaptaci na místní prostředí, pochyby o správnosti volby, pochyby o sobě samém a možná touha navrátit se zpět. Na řadu také přichází antagonist, který ukazuje svou sílu a předesílá hlavní souboj, který brzy přijde. V kontrastu těžkých zkoušek se však obvykle objevuje spojenec, či spojenci, kteří hrdinovi pomáhají a pomalu se vyvíjí jejich vzájemná vztahová linka.

Hrdina si již zvykl na prostředí a jeho povahu, po úspěších z předchozí fáze za podpory spojenců začíná nabývat sebejistoty a být si vědom všech svých nově nabytých schopností. Pomalu si uvědomuje svou cestu a také aktuální fázi, která se (7) nezadržitelně přibližuje zásadnímu okamžiku.

Nyní se hrdina dostává do dramaticky nejvýraznějších a divácky nejzajímavějších momentů. Čeká ho (8) zásadní zkouška, při které se ocitá na prahu života a smrti, a která ověřuje jeho nabytí vědomí své síly a svého poslání. Bojovat o život může explicitně, či sám v sobě, proti němu stojí jeho nejsilnější protivník, nejděsivější a z hrdinova nevědomí vyrůstající **stín** (kapitola Svět postav).

Tento souboj je metaforou k odložení starých vzorců, smrti ega a po jeho (9) výhře se hrdina transformuje. Upevní se v něm nezlomná **víra** v sebe samého a v celý proces, je mu dodána nová síla, nabyde často nadpřirozených schopností a ty si jako magický **elixír** odnáší (10) domů - či zpět do nového domova v tomto paralelním světě. Hrdina kráčí jako heroický vítěz s pokladem v ruce, tato cesta však ne vždy bývá klidným dokončením pravidla kruhu, naopak se hrdinovi často naskytne nevytoužených příležitostí použít svou novou sílu.

(11) Pokud se hrdinovi podařilo projít zdárně domů, začíná mu nový život, přináší poklad svému lidu a může díky němu konat dobrodinní. Jestliže se však na cestě setkal s nečekaným útokem jeho stínu, který z posledních sil či ze zlosti nad proběhlou prohrou způsobí hrdinovi zcela novou příležitost, v níž na obranu jeho samého, i pokladu, použije svou zdokonalenou sílu v nejryzejší podobě a definitivně se očistí - často zde také něco zásadního obětuje. Vrcholí zde katarze a divák je napjatý. Hrdina naposledy sahá do nejhlubších hranic temnoty a vyzařuje nejčistší světlo. Nakonec je (12) vzkříšen a teprve nyní má přístup ke svému plnému potenciálu. Poslední fází příběhu bývá hrdinův nový pohled na svět, na sebe samého, s plným vědomím léčivé síly absolvování své cesty. Vidí pozitivní dopad jeho počínání, dobrodinní působí blahodárně na vše jemu milé.

- Takto vycházím intuitivně z konfrontace s cestou hrdiny v příbězích i běžném životě a z poznatků Voglera (2007).

Z popisu jednotlivých fází hrdinovy cesty a jeho vnitřního vývoje na základě jejich absolvování nám vystupuje do popředí informace o tom, jak výrazně je oblouk hrdiny prokreslen.

Alenka v Říši divů z tohoto hlediska působí jako příběh, který nenabízí dostatečně výrazné body obratu, které by hrdinu posouvali vpřed a nedovoluje

tedy postavám se dostatečně vyvíjet. Postavy z Říše divů se zdají, jako by si žily vlastním životem v jakémsi ději paralelním a nepřicházely k Alence dostatečně blízko pro přímou konfrontaci. Navíc tím, že Alenka v mnoha úsecích není aktivní, ale spíše pasivní postavou, nemůže se vůči ostatním postavám dostatečně vymezit. Absencí společného jazyka, který by propojil narativní linku postavy Alenky a linku Říše divů, tvoří jakousi propast mezi oběma oblastmi a Alenka zůstává po celou dobu neúčastna přímo své cesty. Svět Říše divů, složené z nelogických zákonů, postav s bláznivým chováním a specifické odtazivosti se tedy jeví jako samostatná komplexní postava, s chováním antagonisty, stojícího proti Alence, ale ještě přesněji postavou neutrální vůči protagonistce.

O protagonistovi v literárním a ve filmovém světě píše Aronsonová toto: „Ve filmu platí, že postavu určuje její jednání, zatímco v literatuře je postava většinou definována tím, co vnímá a jak přemýšlí.“ (2014, s. 75)

I když tento výrok vezmeme v potaz, neomluví nám pocit nedostatečného vývoje děje a postavy v literární verzi, pouze ospravedlní směr fokusu, kterým je příběh nahlížen. Nadále v nás zůstává rozpolcenost nad tím, že má příběh ohromný potenciál monomýtu, ale nevyužívá jej. Protože se jí celá událost „stala“, v závěru první části se jí také „odestala“ a během výpravy, zdá se, nenašla klíč k ovládnutí momentů průchodu. Patrně však nabrala zkušenost tak silnou, že je schopna ve druhé části opět do paralelního světa svou vlastní vůlí dostat, pomocí autosugesce a přiřknutí magických možností zrcadlu.

Ve filmovém prostředí je tento problém zřetelnější, protože právě zde je sled výrazných dějových úseků a jasné body obraty neopomenutelný (Aronsonová, s. 49) a měl by komplexně představovat příčiny a následky, spolu s postoji a činy postavy, již se posun na ose děje týká. Při nedodržení dramatických postupů a jistého druhu struktury, se filmy často potýkají s fenoménem hrdiny „vláčeného“ dějem, který je pro diváka extrémně nudný a ničím obohacující.

S tím souvisí také role průvodce, který se může více či méně podílet na posunu hrdiny nejen v ději, ale především na jeho vnitřní cestě, odvíjející se od té vnější. Tím, že Alenka žádného jediného průvodce nemá, opět jí není nabídnuta možnost se ve svém příběhu orientovat, nějak s ním naložit a využít jeho potenciálu. Není zde vidět ani iniciátor, vyšší síla, která Alenku vybízí na začátku k příchodu do esoterického světa. Kontakt s ní máme alespoň poté, chvilkově, ale je nepřímý, skrze pokyn na lahvičce - „Vypij mě“ (příp. Koláček - „Sněž mě“) .

Jelikož je v příběhu krátký prostor pro nastínění vztahů, nebo vztahu s alespoň jednou postavou, spojencem, nemůže se protagonista vyvíjet ani na základě vzájemnosti. Pro možný vývoj linie vztahů je zapotřebí dobré linie událostí (Aronsonová, 2014, s. 62), kterou zde máme, ale na linii vztahů nemá vliv.

Problém takové pasivity protagonisty můžeme pozorovat v adaptaci z dílny Walt Disney Pictures z roku 1951, kde je Alenka vystavěna jako „sama proti zbytku světa“, který je spíše nehostinný jak ve své reálné podobě, ze které vychází a se kterou je Alenka nespokojena, tak v podobě snové, která měla být nadějným prostorem vysvobození. Postavu Alenky zde zachraňuje pouze její tvrdohlavá povaha, díky které se jí alespoň v některých případech skutečně dojit nějaké vzájemné, smysluplnější interakce s postavami Říše divů.

Právě proto je interpretace od Tima Burtona z roku (201?) doplněna o tolik postav, dějových linek, emočních momentů a na křivce dramatickosti výrazně vychýlených bodů zvratu. Také díky tomu je snímek nejzajímavější a nejzdařilejší, co se filmovosti týče, a na kolik jej lze srovnávat s dalšími interpretacemi. Od předlohy se posunul, přitom jen jako by ji dotáhl a dramaticky dodatečně vystavěl pro žádoucí výsledný efekt.

2.2 Svět postav

Protagonista - antagonist

Pro účely jednoznačného vymezení postav a možnost pojmenování jejich konkrétních archetypů je třeba nejprve zmínit ústřední dramatickou dvojici. Protagonisty jsou bez pochyby ústřední heroické postavy - vyvolení, Neo a Alenka.

S antagonistou je tomu trochu jinak, protože ani v jednom případě jím není konkrétní fyzická osoba.

Aronsonová (2014, s. 71) tvrdí, že hlavní antagonistu musí být protagonistovi přinejmenším rovnocenným protivníkem, často je dokonce silnější. *„Jejich úkolem je vytvořit konfliktní situaci, přináší důležité změny do života hlavní postavy, čímž posouvají děj kupředu.(...) Antagonista si jde tvrdě za svým a jeho přání jsou, alespoň na začátku, v naprostém protikladu s přáními protagonisty.“*

Nelidský antagonista, kterými bývá často přírodní síla, mívá své lidské zástupce. Většina filmů, kterým lidský antagonista chybí, jsou misie - cestou, na jejímž cíli má hrdina nebo skupina postav zachránit svět. (Aronsonová, 2014)

V *Matrixu* je jím samotný matrix, tedy počítačový program vytvořený umělou inteligencí, který pomocí své věrohodné simulace „reality“ z lidí čerpá energii pro vlastní potřebu. Protože jde o velmi sofistikovanou síť mnoha naprogramovaných odvětví a složitých principů, boj proti němu je náročný a vyžaduje dalekosáhlý a komplexní zásah. Tento antagonista vysílá po podnětech ke konfliktu do střetu s protagonistou a jeho „družinou“ různé zástupce, strážce a jiná zhmotnění své síly v podobě postav, které blíže rozebereme v další části (Archetyp).

Říši divů jako takovou za antagonistu přímo považovat nemusíme, ač se to nabízí (viz. výše), je však možné postřehnout negativní vlastnosti, které vůči protagonistce skrz něj přicházejí. Svou energii zprostředkovaně vysílá hned v začátku, skrz Alenčinu mysl matoucí hru zvětšování a zmenšování, která je jí lákavě, přesto s vychytralou nenápadností iniciátora, předkládána.

Archetyp

Campbell (2018) popisuje archetypy na základě nám známých postav mytických příběhů jako jejich účastníky. Hovoří o božských či antických hrdinech, o postavách z historických světových příběhů. Porovnává jejich úlohy v příbězích, filozofický přesah jejich konání a funkci neustálého opakování těchto již zažitých a zástupných rolí v příbězích napříč staletími. Jeho názvosloví je pro zkoumání našich příběhů výmluvné.

Pojetí Carla Gustava Junga (2018) popisuje archetypy z hlediska psychologie, jako části nevědomí, které lze vnímat ne jen literárně, ale i evolučně, geneticky zakódovaných jevů v kolektivní zkušenosti společnosti. Podle něj jsou to dějinné zkušenosti lidstva; obrazy určitých tendencí a instinktivních sil přítomných v nás, které jsou nám vrozené, ale nejsou vědomé. *„Archetyp představuje cestu lidského vědomí, cesty přes překážky jsou nevyhnutelné fáze dospívání individua. Je to jeden ze základních literárních typů.“* Archetypy jsou konstantní a všudypřítomné; objevují se ve všech sférách umění, v náboženství, ve snech, v životě. V jejich vnitřní struktuře se během života vzhledne každý,

podle svého celoživotního nastavení, či aktuálního příběhu. Podle Jungova pojetí jsou tak archetypy pro jednotlivce i společnost velmi motivační, protože mají vysoký emoční náboj. (Jung, 2018)

Na Jungovu teorii navazuje mnoho autorů psychologických i literárních směrů. Většina z nich se o ni opírá a považuje ji za základní kámen při výstavbě příběhu.

Vogler například pohlíží na archetyp takto: „Jakmile vstoupíte do světa pohádek a mýtů, uvědomíte si opakující se typy postav a vzájemných vztahů (...). Pochopení a využití jejich síly je jedním z nejmocnějších prostředků moderního vypravěčství.“ (2007, s. 23) Podle něj je koncept archetypálních postav nepostradatelným nástrojem také pro chápání funkce jednotlivých postav v příběhu a mnohdy rozklíčování celého sdělení. Podle toho, jaký archetyp v postavě rozpoznáme a plní-li své archetypální vzorce jednání se také ukáže, zda je postava komplexní. (Vogler, 2007, s. 24) To je zásadním poznatkem ve světě postav archetypálních, není však nutné vztahovat důležitost na postavy všechny, tedy i na ty, které příliš archetypálních znaků nenesou, nebo tvoří jakýsi archetyp nový, bez psychologicko-historického podkladu.

Marie Louise von Franz v knize *Psychologický výklad pohádek* (2015, s. 7) z Junga při své úvaze také vychází, ale na platnost a významnost jeho smýšlení, které by se dnes už mohlo snadno přiblížit zprofanovanosti, pohlíží spíše kriticky: „Podle C. G. Junga je každý archetyp ve své podstatě nevědomým psychickým faktorem, a proto je naprosto nemožné přeložit jeho obsah do intelektuálních pojmů. Nejlepší, co můžeme udělat, je popsat ho na základě vlastní psychologické zkušenosti a srovnávacího výzkumu a vynést tak říkajíc na světlo celou síť asociací, do níž jsou archetypové obrazy vetkány.“ Tak mohou dle mého názoru vznikat nové, zajímavé náhledy na literární a filmové postavy.

V jedné postavě také může koexistovat více archetypů dohromady, podle charakterových rysů, které jsou mu přiřknuty a které jsou v přirozené mytické podobě typické pro archetyp jiný, anebo pokud se postava vyvíjí v průběhu příběhu natolik, že přejde do archetypu nového. Právě tak Hodrová (1993, s. 141) staví postavu do stavu jakési neukončené, probíhající metamorfózy, odvíjející se od archetypálních úkonů, které jsou jí v příběhu předurčeny. „Postavy v románu *zasvěcení tíhnou v zajetí tradice, heraldické zákonitosti, k ustrnulé podobě a významu. Nejsou to lidé, ale více než v světském typu románu*

postavy-ideje - idea adepta, idea zasvětilce, idea panny (...) Kde končí symbol a kde začíná postava?"

Archetypální postavy v *Matrixu* a *Alence v Říši divů*

Pro srozumitelné představení postav a jejich komparaci s jednotlivými archetypy použijeme Voglerovu interpretaci archetypů, ve které opět vychází z pochopení arcehtypálních postav Josepha Campbella a základů archetypálního pojmenování Carla Gustava Junga. Nižte představíme archetypy, které se „v příbězích vyskytují nejčastěji a které se zdají být pro autory nejužitečnější.“ (Vogler, 2007, s. 26)

Tabulka 2 Srovnání postav s archetypy podle Voglera

| Archetyp | <i>Matrix</i> (Lana a Lilly Wachowski, 1999) | <i>Alenka v Říši divů</i> (Lewis Carroll, 2018) |
|---------------------|---|---|
| (1) Hrdina | Neo | Alenka |
| (2) Posel | Vzkaz na obrazovce počítače, nepřímo Dujour | Nepřímo bílý králík |
| (3) Strážce prahu | Agent Smith | Neznámá persona |
| (4) Průvodce/mentor | Morpheus | Kočka Šklíba |
| (5) Stín | Neovy pochyby o sobě samém ve formě repetitivních návratů Agenty Smithe | Alenčina lehkovážná představitivost ve formě nelogičnosti Říše divů a nehostinnosti jejích zástupců |
| (6) Měňavec | Vědma | Houseňák |
| (7) Spojenec | Trinity | Nepřímo kočka Micka |
| (8) Podvodník | Neznámý | Příležitostně Kočka Šklíba |

(1) Hrdina

Campbell (2018) říká: *„Hrdina je ten, kdo odevzdal svůj život něčemu většímu, co jej přesahuje.“*

Oba dva cítí svou odlišnost a jejich život ve světě ovlivňuje nutkání po vzdálení se jemu a přiblížení se něčemu, co ho přesahuje a kde také lze nalézt odpovědi na palčivé otázky. Na rozdíl od Alenky, která je už od samého začátku svého dobrodružství spíš aktivním iniciátorem změny a je poháněna dětskou zvědavostí bez pochyb o důvěryhodnosti zdroje (tedy jdeme-li po zobrazení významu - nedělá jí problém skočit rovnou po hlavě do králičí nory za mluvícím králíkem ve vestě), Neo je na svou cestu v rámci srovnání pasivně pozván. Oba k cestě vnitřně spějí, ale jsou k jejímu uskutečnění přijati zcela odlišně. *„Hrdina se vydává z každodenního světa do říše nadpřirozených divů, setkává se tam s úžasnými silami a dosahuje přesvědčivých vítězství. Ze svých tajuplných a dobrodružných cest se vrací se schopností prokazovat dobrodiní svým bližním.“* (Campbell, 2018, s. 43)

Hrdina, zvláště tohoto typu „vykupitele světa“, je předem předurčen k tomu, vykonat nebezpečné úkoly, zápasit se zlem (monstry), projít porážkou, pádem do hlubiny a následným znovuzrozením díky poznatkům, které po cestě nasbíral. Zdá se, že nebezpečná cesta byla podniknuta nikoli kvůli dosažení, ale znovudosažení, nikoli kvůli objevu, ale znovobjevení. *„Ukazuje se, že božské schopnosti, jež hrdina hledá a po překonání mnohých úskalí nachází, měl po celou tu dobu ve svém srdci. On je „královským synem“, který zjistil, kým je, a proto vyzkoušel a použil svou skutečnou sílu - „Boží syn“, jenž se naučil znát, co tento titul obnáší. Z tohoto hlediska je hrdina symbolem božské kreativity a představy o spasení, jež se skrývá v každém z nás a čeká, až ji poznáme a uvedeme v život.“* (Campbell, 2018, s. 46)

Neo je jako vyvolený nejvýraznější ze tří ústředních postav, tvořící podobu Nejsvětější trojice. *„Nejsvětější trojice je společné označení Boha v křesťanském dogmatu o trojjedinosti, třech božských osobách, totiž Bohu Otci (Bůh, stvořitel světa), Bohu Synu (Ježíš Kristus, vykupitel světa) a Bohu Duchu Svatém (posvětitel světa), které sdílejí jediné božství.“* [4] Je jediný, kdo může poselství vykonat, vyjadřuje tělo. Projevuje se fyzicky, trénuje své tělo k obraně a zároveň

posiluje svou vůli, kterou svému tělu napomáhá k dokonalému popření naprogramovaných omezení.

Dvojjedinost hrdiny

Vezmeme-li v potaz, že „hrdina vykupitel světa“ je od prvního křesťanského příběhu stejně kristovský, pak lze hovořit i v našich příkladech o hrdinovi jako "synovi (dceři) Božím", jež má v sobě přirozeně božské schopnosti, kterých během příběhu nikoli nabyde, ale znovuobjeví jejich sílu. Díky dobrodružství pozná sám sebe, „probudí se“, uvěří svému titulu vyvoleného a je schopen své schopnosti v jejich plné síle využít pro „nejvyšší dobrodiní“.

O tomtéž hovoří i Campbell (2018): *„Tato dvojice - hrdina a jeho nejvyšší bůh, hledač a hledaný - je proto chápána jako vnější a vnitřní strana jediného a v sobě se zrcadlícího tajemství, jež je totožné s tajemstvím viditelného světa. Velikost činu významného hrdiny spočívá v poznání jednoty v mnohosti a ve zvěstování této skutečnosti.“*

(2) Posel

Za zvířecím poslem, přinášejícím hrdinovi zprostředkovaně „volání dobrodružství“, se pak podle Campbella (2018) skrývá symbolicky „potlačená instinktivní vnitřní plodnost“, což vysvětluje na příkladu příběhu o malé princezně, jejímž poslem se stane žabák, z hlubin jezírka - tedy hlubin nepoznaného - a přináší jí pobídnutí na cestu k dospělosti. Podobně si lze vykládat i Alenčina Bílého králíka, který její cestu k poznání svých dospělých schopností také symbolicky předjímá.

Za prvního posla lze ovšem považovat průvodce Morphea, která skrz počítač promluví k Neovi a a vyzve ho k „probuzení“ a „následování bílého králíka“.

(3) Strážce prahu

Již jsme zmínili, že antagonistou obou příběhů jsou světy, či jejich pravidla, která působí proti protagonistovi. Tato negativní strana však není soběstačná, naopak k ní náleží spřátelené, nebo spíše přímo dceřiné, na ni napojené síly, jež antagonistický systém nepřímo sesílá v hmotné podobě jako svou ochranu. Pro potřebu vizuálního ztvárnění "zla" jsou ve filmu *Matrix* v nekonečném cyklu sesílány téměř nezničitelné "klony" jediného "posla temnoty" - Agenty Smithe. Postava Agenty Smithe je geniální personifikací myšlenek. Je to

velmi odolný a pronikavý program matrixu, který má za úkol jediné, střežit svůj živý svět. Ze scenáristického hlediska je to výborně zpracovaná postava, zástupce úmorně pronikavých pochybností a myšlenek, které nahlodávají Neovu mysl. Jeho funkcí je jakýmkoli způsobem ochránit systém, kterému podléhá a pokusit se zneškodnit odpůrce podvolení se. Jeho prvním úkolem ve vztahu k Neovi je zabránit jeho odpojení z matrixu a poznání pravdy, za kterou pak bojuje. Prostřednictvím svých mocných zbraní - přesvědčivosti, hrozivosti, vlezlé pronikavosti - se Nea pokusí téměř úspěšně odvrátit od jeho cesty pravdy a osvobození. Strážce prahu

Jeho nejvýraznější charakterový rys a prostředek vyjadřování je děsivě pronikavá mimika obličejů, která se skutečně dostane protější straně až pod kůži. Takto napadá mysl a hýbe psychikou lidí pro účely matrixu.

Alenka se oproti tomu na prahu esoterického světa ocitá sama. Není zde fyzicky nikdo, kdo by se jí snažil ve vstupu zabránit, přesto je zde jeho síla obsažena (neznámá persona, jež jí nabízí volbu vstupu do Říše divů).

Říše divů má i své strážce, kteří mají funkci ochránců místních pravidel chaosu a absence řádu a spravedlnosti. Jsou jím především Srdcová královna a její Král, na nižší úrovni pak vojáci a ostatní poddaní. Podobnost mezi strážcem z *Matrixu* není nijak výrazná, má však vnitřně stejné poslání, ochránit jako vyslanec antagonisty jeho řád, který protagonista svým bytím uvnitř něj narušuje. Ti však svou úlohu naplňují až v průběhu hrdinovy cesty, během druhého jednání.

(4) Průvodce/mentor

Síly, doprovázející protagonisty obou příběhu na jejich vzestupu vědomí, které si lze dosadit za jejich alegorickou cestu, se ale postupně vyrovnají a v obou případech pak Alenku i Nea přímo posouvají dějem. Postavy, které se v této síle ztělesňují, se od sebe velmi liší povahou svého zobrazení a charakteristických znaků, ale v zásadě všechny v též zásadní roli - v roli průvodce.

„(...) Ve všech dobrodružstvích je patrná atmosféra neodolatelné fascinace postavou, která se náhle objevuje jako průvodce a zvěstuje nové období, nový úsek v životě. Průvodci je třeba postavit se tváří v tvář; zdá se, že na nevědomé úrovni je důvěrně známou postavou - přestože na vědomé úrovni je neznámý a překvapivý, ba dokonce hrozivý.“ (Campbell, 2018, s. 57)

Archetyp průvodce je v příbězích pohádkových a mysticky laděných neodmyslitelným hybatelem děje. Jeho rysy se mohou v závislosti na povaze příběhu lišit, může být hrdinou či divákem/čtenářem vnímán jako postava negativní, vzhledem k tomu, že hrdinu nabádá ke zdánlivě špatným rozhodnutím, směřuje jeho kroky nesprávným směrem. I tato postava je však pro hrdinu průvodcem, pokud ho seznamuje s pravidly světa, ve kterém se příběh odehrává, vždy, když hrdinovi ono (ať už jakékoli) směřování zdůvodňuje svou představou nejvyššího dobrodiní uvnitř tohoto světa - tedy vždy, když mu na něm nějak záleží.

Opět u Campbella (2018) najdeme teorii o „nadpřirozeném pomocníkovi“, většinou muži, který má stejný úděl a vyšší mytologické systémy ho rozvinuly do velké postavy průvodce, učitele, převozníka na onen svět. Používá termín „volání dobrodružství“, tedy moment, kdy osud vyzývá hrdinu, aby své duchovní těžiště do neznámého území. Při této příležitosti se zpravidla objevuje na poli příběhu Průvodce, který hrdinovi dává možnost volby. Po vyslyšení volání se hrdina do světa za hranicemi toho svého může vydat právě výhradně s jeho přičiněním. Také v případě filmu Matrix po naplnění úlohy posla Bílý králík mizí a přenechává místo průvodci Morpheovi. V příběhu Alenky jsou archetypy posunuty a posel Bílý králík je nejen hmotným znamením, které na "volání dobrodružství" upozorňuje, ale nechává Alenku bez indicií a varování do nory vstoupit na základě vlastní zvědavosti a následně také jen částečně zastupuje průvodce, který při volbě pozření podivně účinných dobrot absentuje. Vysvětlení od průvodce (Houseňák) přichází Alence až poté, co se pro dobrodružství rozhodla. Její volba byla tedy těžší, spontánní a uskutečněná na úrovni nevědomí, což se mohlo stát především díky jejímu věku, kdy argument pro přijetí dobrodružství předem nepotřebovala.

Dle mého úsudku je průvodce archetyp jaksi „plovoucí“, s velmi různorodými konturami a vlastnostmi, avšak s jasným místem v příběhu. Troufám si vymezit vlastní pojmenování pro jev, v jehož případě je tato plovoucí struktura dohnána do extrému své nestálosti a používá své vnitřní rysy pro časově vymezený, vnější účel. Z jednotné, stálé postavy se stává jakýsi pouhý kabát, který si v průběhu příběhu navléká postupně řada postav jiného archetypálního vzoru. Tento jev lze pojmenovat ku příkladu "proměnlivým průvodcem", aby název obhajoval svůj význam.

Tak se proměnlivým průvodcem stává po svůj daný časový a dějový úsek pro jednu Trinity, která Nea provází cestou Lásky, a je tak průvodkyní v krajině jeho srdce. Jindy se chvíli role zhostí agent Smith, který Neovi ukazuje odvrácenou stranu jeho lidské podstaty, coby zastupitel neutišitelných, neustále

napadajících myšlenek. Průvodcem s nejpevnější konturou je pak jednoznačně Morpheus. Právě on se totiž objevuje už ve světě, ze kterého hrdina na dobrodružnou cestu vyráží a je to on, který Neovi ukazuje pravdu. Svým způsobem se v jeho případě prolíná i archetyp Posla, který Neovi posílá vůbec první znamení o jeho přicházejícím dobrodružství.

A právě on také zajistí jeho průchod do světa, ve kterém je Neova role posléze naplněna. Je zaměřen na cíl - vycvičit Nea a dovést ho k naplnění jeho poslání díky víře, kterou v něj chová. Jeho charakterovými rysy jsou moudrost, síla fyzická a magická, víra, schopnost vedení.

Morpheus *provede* Nea z umělého světa do toho skutečného, tedy do místa, které z něj zbylo, a vysvětlí mu jeho pravidla. Je v jistém slova smyslu také provází Nea *jím samým*, tedy pomáhá mu zorientovat se v jeho nově nabytém vědomí. Velitel vznášedla, průvodce „charónovského typu“ (Charón byl syn boha věčné tmy Ereba a bohyně noci Nykty, převozník mrtvých do podsvětí) [5], který pomáhá lidem projít z naprogramovaného matrixu do skutečného světa.

Jeho poslání je velmi rozsáhlé a komplexní. Kromě nezlomné víry ve Vyvoleného, jeho vyhledání a přivedení do skutečného světa, to také znamená Vyvoleného zasvětit, vytrénovat, svou víru v něj mu dokázat (třeba i ochotou se pro něj obětovat) a vyslat Vyvoleného k plnění jeho poslání. Tato role je také analogická k roli skutečného otce, nebo přeneseně k Otci v náboženském významu, kterou v ústřední „nejsvětější trojici“ zastává. Je duší této trojice i celé příběhové zápletky, podněcuje plán a podporuje ho pevnou vírou. Ve slovech se vyjadřuje nejsilněji, právě řeč je jeho prostředkem k uskutečňování jeho poslání.

„Morfeus (latinsky Morpheus) je v řecké mytologii synem boha spánku Hypna a jeho manželky Pásithey, nejmladší z Charitek. Je to bůh snů. Morfeus se zjevuje lidem ve spánku poté, co je uspí a odejde jeho otec. Umí na sebe vzít podobu jakéhokoliv člověka, svou vlastní podobu má jenom ve chvílích odpočinku.“ [6] I proto se coby analogická postava nabízí přirovnání Kočka Šklíba, která pro Morpheu mohla být skutečně inspirací.

Svou moudrost zakrývá tajemným, šibalským úsměvem, a obě postavy dokonce sdílí Nenabízí řešení, nabízí nasměrován, nepřináší ujištění, předkládá fakta.

„Můžu ti jen ukázat dveře, projít jimi už musíš sám.“ (Matrix, Lana a Lilly Wachowski, 1999)

„Čičo,“ spustila nesměle Alenka, protože si nebyla jista, zda se jí to oslovení líbí. Ale kočka se ještě víc zašklebila.

“Vida, ono se jí to líbí,“ oddychla si Alenka a pokračovala: “Řekla bys mi prosím, kudy se dostanu odtud?”

“Záleží na tom, kam se chceš dostat,“ řekla kočka.

“To je mi jedno kam -,“ řekla Alenka.

“Pak je jedno, kudy půjdeš,“ řekla kočka.

“-jen když se někam dostanu,“ vykládala Alenka.

“To se jistě dostaneš,“ řekla kočka, “jen když půjdeš dost dlouho.”

(Alenka v kraji divů a za zrcadlem, Lewis Carroll, 2018, s. 51)

(5) Stín

Vogler (2007, s. 65) tento archetyp popisuje jako reprezentanta temnoty, neprojeveného, či potlačovaného aspektu, odvrácené strany (postavy, skutečnosti). Je stínem vnitřním, souvisejícím s protagonistou, jehož skrytá temnota (opak jeho projevené světelnosti) se v něm může odrážet, a o to více mu může připadat děsivý či zatratitelný, o to těžší svár a náročnější souboj s ním hrdina podstupuje. Je bytostí působící ve „stínovém světě nevědomí“, projektující se do podoby monster, ohavných bytostí, podivných entit, ale i lidí s výraznou negativní silou, mířenou vždy proti hrdinovi.

Neovi se jako stínová postava neustále vrací dotěrný Agent Smith, suplující myšlenky, kterých se Neo v rámci výcviku vědomí snaží zbavit. Agent je také vyslancem matrixu, zástupcem antagonisty.

Alenčin stín působí také jako vyslanec antagonisty, je projekcí Alenčina nevědomí do Říše divů. Je vši nelogickou a děsivě podivnou deformací známého.

(6) Měňavec

Řekne jen tolik, kolik je třeba, nenapoví nic, i když ví vše, hovoří v jinotajích a zachovává si svou záhadnou, vševědoucí tajemnost. Hovoří v otázkách, které možná více matou, než by k čemukoli směřovaly. Přesto je jednou z nejvýznamnějších postav, co se týče posunu protagonisty v ději a ponouká k nejvyššímu cíli, kterého může hrdina dosáhnout - poznat sám sebe, k čemuž Nea přímo odkazuje vědma nápisem Temet nosce (latinsky „Poznej sám sebe“, Platón) [7]

Objeví se bez vyzvání, jako by se vyjevila odkudsi z vlastního světa, do kterého není příliš vidět, usměje pro sebe a opět zmizí v oparu kouře. Nepřináší odpovědi na otázky, naopak sama předkládá fráze či přirovnání k zamyšlení, zavádí jen Neovu pozornost vyjadřuje se nejvýrazněji pohledem plným pochopení a ujištění. Představuje v příběhu Moudrost.

Vědma v *Matrixu* je jednou postav, která se ve svém vyhrazeném stává proměnlivým průvodcem. Poté, co Morpheus Neovi ukáže jeho cestu, přichází Vědma, která po ní nasměruje jeho kroky. Využívá pro to svých dovedností - ironie, sarkasmu, nedoslovnosti, díky kterým Nea zdánlivě naprosto zmate, přitom ho však dovede přesně tam, kam je třeba.

„Vědma poskytne Neovi cíl bojovníka: dokud nebude mít pro co zemřít, nebude mít pro co žít. Neo je připraven zemřít pro Morpheu a následkem toho se naučí žít pro Trinity.“ (Horsley, 2003, s. 104)

(7) Spojenec

Spojenec v Alence v Říši divů lze hledat velmi těžko, neboť skutečným přítelem, který by hovořil Alenčiným jazykem, není v tomto nenzámém světě nikdo. Její cesta se neopírá o žádnou postavu, která by ji v ní podporovala z podobné pozice, v jaké se nalézá ona. Jedinou pasivní podporou z jejího světa je její kočka Micka, ke které na cestě po Říši divů tak často upíná svou mysl. Zdá se, že spojenec musí být ze stejného světa, jako hrdina.

Pro možnost samostatné zmínky o postavě Trinity ve filmu *Matrix* můžeme k jejímu statusu spojence ještě přidat achetypální znaky "bohyně", o které hovoří Campbell (2007, s. 103) a která má ve filmu velmi výraznou úlohu ve spojení s charakteristickými znaky právě tohoto archetypu. *„V obrazné mytologické řeči představuje žena vše to, co lze poznat. Hrdina je ten, kdo přichází za poznáním. Postupně prochází jednotlivými stupni zasvěcení, jež přináší život, a podoba bohyně podstupuje v jeho očích řadu proměn: nikdy nemůže být větší, než on sám, a přesto může vždy přislíbit více, než hrdina dokáže pochopit. Bohyně ho vábí, vede a vyzývá, aby roztrhal své okovy. Dokáže-li se hrdina vyrovnat s jejím poselstvím, potom bude ona dvojice - ten, kdo zná a ten, kdo je znám - zbavena veškerých omezení. (...) Ona je vtělením příslibu dokonalosti; je ujištěním pro duši, že na konci vyhnanství v tomto světě nedostatků se opět setká s blažeností, již už kdysi dávno poznala.“*

Jméno Trinity je odvozeno od výrazu „The Holy Trinity“, v českém překladu „Nejsvětější trojice“. Zde se potvrzuje význam trojice ústředních postav (Morfea

jako Otce a Nea jako osvobozeného Syna), kterou postava Trinity, přebírající roli Ducha svatého, analogicky uzavírá.

Zosobňuje lásku, její princip je čistě ženský, promlouvá skrze cit. Její kvalitou v příběhu je čistá láska k Vyvolenému, kterou mu zrcadlí jeho kvality a dává mu naději. Přivádí ho pět k životu a naplňuje tím aspekt svého poslání. Díky ní Neo dochází k poznání sebe samého, síly své vůle a uvěří ve svůj status Vyvoleného.

„Vědma mi řekla, že se zamiluju a ten muž bude Vyvolený. Vidíš? Nemůžeš být mrtvý, protože tě miluju. Tak vstávej.“ (*Matrix*, Lana a Lilly Wachowski, 1999)

(8) Podvodník

Nebo také lehkovážná postava, která ztělesňuje škodolibost a komicnost. Vogler (2007, s. 77) ho popisuje jako postavu, která perspektivně srážejí hřebínek postavám s vysokým egem, mají zástupnou funkci udržovat postavy i diváky na zemi. Poukazují na pošetilost a pokrytectví, přinášejí nový pohled a zdravou změnu. Jsou přirozenými odpůrci výchozího stavu, statusu quo, od kterého hrdinu odvracejí.

V Alenčině příběhu je takových komických postav vícero, ale nejzřetelnější je opět Kočka Šklíba, která se proplétá světem, do kterého když nechce, tak nepatří, a střídavě nechává samu sebe zmizet. Baví se tím, co při tom napáchá na postavách, které o sobě důležitě smýšlejí. Alence je svou rebelující povahou blízká a její nálada se vždy po příchodu Kočky změní.

Matrix dle mého názoru žádnou takovou postavu nenabízí.

2.3 Hesla

Volba

Zásadním momentem hrdinovy cesty, resp. jeho vstupu na ni je moment volby. Neo je postaven před zásadní rozhodnutí vykročit na cestu a vyslyšet tak volání dobrodružství (zvolit si červenou pilulku a jednou provždy se tak odpojit z bdělého snu kolektivního nevědomí v matrixu) anebo umlčet volání (ve skutečnosti volání svého nitra) a zůstat ve svém dosavadním světě (zvolit pilulku modrou). Jeho rozhodnutí má

samozřejmě následky - aby došlo k vykoupení, je tento obtížný proces probuzení, poznání pravdy a své úlohy nevyhnutelný.

Tak jako on, i Alenka dostává nepřímo na výběr - vypít neznámý nápoj, který ji k tomu vyzývá a riskovat, co se stane? Oproti Neovi se Alenka ocitá ale zcela bez indicií, bez mentora, kdo by jí zasvětil do toho, jak její možnosti vypadají. Její volba je tedy naprosté odevzdání se neznámému procesu. V tomto ohledu je volba jednodušší, protože Alenka ani neví, co si volí a vlastně ani netuší, že vůbec o volbu jde.

V této chvíli si lze položit otázku - mají vůbec „vyvolení“ možnost volby?

Vzhledem k tomu, že jejich příběh je daným monomytem a jejich osud je tedy v rámci narativu předurčen, v podstatě takový hrdina svobodnou volbu nikdy nemá.

Sen - probuzení - pravda - logika

Než se Neo ocitne před svou osudovou volbou, předchází tomu zajímavý moment, kdy k němu esoterický svět, skrze exoterický matrix promlouvá. Přichází k němu pobídka, aby se „probudil“. Ani k tomu by však nemohlo dojít, kdyby již sám Neo v tu dobu již necítil podezření, že žije v jakémsi bdělém snu. Na nevědomé úrovni vlastně už pracuje díky své touze poznat pravdu na tom, aby se uvnitř něj probudil (pošle sám sobě posla z „druhého břehu“) a mohl začít proces, ve kterém se probudí ještě jednou - a to už zcela, z iluze života v matrixu. Následuje probuzení nebo prozření, zjištění toho, jak to v místním světě chodí a adaptace na jeho pravidla. Nic z toho není jednoduché, vše se zdá až neuvěřitelné a hrdina možná ve skrytu duše zatouží po návratu do bezpečí svého světa. Jeho mysl se bouří, hledá smysl, logické vysvětlení, ke kterému se stále nemůže dobrat. Je to za hranicí jejího chápání.

Alenka prožívá velmi podobnou, nepříjemnou deziluzi ve světě plném opaků a nelogiky. Vnímám, že lidská mysl potřebuje vědět, že je uvnitř hranic známého prostředí, že prostředí, ve kterém se skrze lidskou bytost projevuje, má svůj řád a platnost jeho logiky je obhajována jeho dodržováním. To však rebelujícím postavám, smýšlejícím vlastním způsobem, mnohdy nestačí a touží skrytě po překročení hranice logiky světa, který je obklopuje.

„Však až vy se zakuklíte – a jednoho dne vás to nemine – a potom se proměníte v motýla, jistě vám z toho taky bude všelijak.“ (Alenka v kraji divů a za zrcadlem, Lewis Carroll, 2018, s. 37)

Hranice alternativního světa se rozprostírají v mysli obou hrdinů, takže je na jejich odlišení kladen větší nárok, co se týče dramatického ztvárnění. Platí zde určitá pravidla pro přecházení mezi nimi a v obou příbězích se setkáváme s komplikovaností této možnosti. Alenka o svém snění neví, ale v mezičase mezi fascinací vlastním dobrodružstvím si přeje toto místo divů opustit, „vrátit se“.

„Doma mi bylo o moc líp,“ pomyslí si nešťastná Alenka, „tam člověk tolik nerostl a zas se nescvrkal a taky se nedal komandovat od myší a králíků. Snad jsem neměla lézt do té králičí díry a – a přec – a přec – nic naplat, je tenhle život zajímavý! Moc ráda bych věděla, co se to vlastně se mnou stalo! Když jsem četla pohádky, vždycky jsem si říkala, že to ani není možné, a najednou se to stane zrovna mně!“

(Alenka v kraji divů a za zrcadlem, Lewis Carroll, 2018, s. 31)

Láska

Láska je nejsilnější silou na světě, což je výrok, jehož znění hraničí s klišé, věřím, že je však ve své čisté podstatě naprosto pravdivý. V jistém ohledu lze tvrdit, že zcela veškerý pohyb na zemi je projevem lásky a láska je jeho přirozeným činitelem.

Díky lásce, kterou Trinity chová k Neovi, je Neo vzkříšen a jeho (jejich) společná cesta k osvobození lidstva může pokračovat. V příběhu je lásce přisuzována taková síla, že ve své nejryzejší podobě a ve formě vzájemnosti člověka k člověku, dokáže přivést zemřelého opět k životu. Je zde také exponována jako jedna z nejsilnějších motivací.

Alenčinou motivací je spíše zvědavost, ačkoli lásku ke své kočce Micce, kterou nechala samotnou a ke které se touží vrátit, jistě z příběhu pociťujeme. O povaze lásky se má nicméně něco málo dozvědět, avšak zrovna tak se z takového poučení nemusí dozvědět zhola nic.

„Možná že z toho žádné naučení neplyne,“ troufla si Alenka.

„Ale, ale, dítě!“ napomenula ji Vévodkyně. „Ze všeho plyne nějaké naučení, jenom je umět najít.“ (...)

„Jak se zdá, jde jim hra lépe,“ řekla Alenka.

„Tak jest,“ řekla Vévodkyně. „A z toho plyne naučení – že světem hýbe láska!“

„Někdo řekl,“ zašeptala Alenka, „že se svět hýbe tehdy, když si každý hledí svého!“

„No dobře! To je skoro totéž,“ řekla Vévodkyně (...) „A z toho plyne naučení – dbej na smysl, slova přijdou sama.“

(Alenka v kraji divů a za zrcadlem, Lewis Carroll, 2018, s. 73)

Sestup dolů

Hodrová (1993, s. 29) hovoří o katabázi, neboli sestupu do podsvětí a uvádí, že je součástí mnoha iniciačních románů středověku. Je na místě podotknout, že Alenčin sestup do králičí nory, kterou se ještě dobrou dobu propadá níž a níž, nabízí silnou podobnost tomuto sestupnému iniciačnímu pohybu, který v příbězích nese význam pekla, očištění, prostoupení temnoty a čelení vlastním stínům. Také Alenka totiž touto svou vytouženou, ale rozumu odvrácenou stranou světa prochází s velkými těžkostmi.

Neo se po probuzení mimo matrix (na povrchu země) ocitá v líhni, která je pod zemským povrchem. Dozvídá se, že poslední skutečné město lidí je ukryto ještě níže, hluboko u jádra země. I jeho pohyb dolů je metaforou k sestoupení do hlubin jeho nitra.

Oběť

Neo se budí v líhni, odkud se pak dostane přes konstrukt do skutečného světa. Zajímavostí je symbolika jeho nyní velmi krátce ostříhaných vlasů. *„Už v dobách pohanských obřadů, při nichž se oplakávala smrt bohů a oslavovalo jejich znovuzrození, patřilo stříhání vlasů na počest boha k rituálu. (...) Ustřížení vlasů je také symbolem odřeknutí se světa.“* (Hodrová, 1993, s. 69)

Stejně jako Neo, i Alenka čelí proměnám svého fyzického těla, které se jí opakovaně zvětšuje a zmenšuje, deformuje, a ona si na tento fakt musí zvyknout, musí se vzdát hmoty, aby došla k zasvěcení esoterického, nehmotného.

Motivace: osvobození

Svatá trojice i ostatní probuzení v Siónu mají jasný cíl, ze který se vši vášní bojují: osvobození od nadvlády strojů a nový věk lidí.

Alenčino dobrodružství je naproti tomu cestou zvědavosti a dětské touhy po objevování, které si však žádný cíl neklade a jeho náplň je v jistém slova smyslu samoúčelná, existuje jen svou existencí. V jistých opakujících se chvílích je také nejsilněji pouhým pokračováním prvotního šoku z tohoto místa (viz předchozí podkapitola). Alenka by se raději vrátila domů.

Zdá se, že se Alenka jen bezcílně toulá podivnou krajinou a jejím nejnvýraznějším cílem je poněkud krátkozraká touha najít opět bílého králíka (aby jí vše vysvětlil?). Protože ale po dobrodružství toužila, je samotné dobrodružství cílem, který se naplňuje. Posléze se fokus mění a Alenčiným cílem se stává touha dorazit opět domů. Za obojím lze tedy číst touhu po svobodě, osvobození z aktuální situace.

Prostředek: vůle

K dosažení svobody se postavy v *Matrixu* dostávají od prvotního průchodu „králičí norou“ pomocí červené pilulky, až skrze vrcholné umění osvobození mysli. Dosáhnout toho chtějí skrze ovládnutí sebe samého - své vůle - a vytvoření světa, sestaveného z představivosti a součtu nekonečných možností, nikoli z mysli, která je zcela omezená. (Jack Horsley, 2003, s. 41)

Neo svou vůli pilně trénuje pod vedením Morphea, který je již v sebeovládání mistrem. Díky tomu, že uvěřil ve svou sílu, je Neo schopen nakonec jen pomocí vůle zastavit letící kulky. Stává se tedy nepřemožitelným, sídlí od této chvíle ve svém plném vědomí.



Symbol: zrcadlo

Jedním z nejzajímavějších symbolů, používaných hojně ve filmovém prostředí za podobným účelem, je bezesporu zrcadlo. Je zajímavé, jak často jen jeho samotná přítomnost v pozadí vzbuzuje dojem mystické atmosféry. Jeho symbolický účel se může v jednotlivých případech lehce odlišovat, nejčastěji se však využívá ve své primární funkci - odrazu, zrcadlení reality.

Ve filmu může umocňovat samotu či odcizenost postavy k vnějšímu světu, má moc zprostředkovat nám její pravou tvář a v některých případech dokáže činit odraz krásnějším, než je skutečnost. Ukazuje nám nenápadně skrytá místa, u kterých můžeme nabýt dojmu, že jejich zahlédnutí je mimořádnou výsadou právě jen pro nás, cítit důležitost vůči postavě v udržené v nevědomosti. Lze jej využít i pro potřeby vyzdvihnout důležitost určitého obrazu. Existuje mimo jiné i velké množství experimentů s deformací odrazu, hrou v prostoru, s nahrazováním a zmnožováním skutečnosti, či s prozrazením a manipulací se čtvrtou stěnou a subjektivním pohledem postavy.

Jak napsal Luboš Ptáček pro čtrnácté vydání časopisu *Cinepur* (1999), pro film má zrcadlo podvojný efekt, ve kterém si zachovává svou základní funkci zrcadlení, ale zároveň přitom nese i své symbolické významy. Mytická symbolika je ve spojení se zrcadlem neopomenutelná, je známo, že je schopno ukazovat minulost, budoucnost, či se jím dívat do jiných míst v přítomném čase, také ale také jím někdy lze do jiných míst či dimenzí přímo prostoupit.

Lze s jeho pomocí poukázat na charakter reality a vyjádřit obrazovou metaforou jakékoli její posunutí jiným směrem, či rovnou narušení jejích pravidel. Zrovna tímto způsobem Lewis Carroll pomohl v pokračování příběhu *Za zrcadlem, a s čím se tam Alenka setkala* Alence k prostoupení do zrcadlového odrazu jejího světa, když už průchody díky snění a probuzení ze snu vyčerpá v části první.

V podobném duchu na sebe Neo pohlédne do zrcadla, dotkne se jeho skla a struktura jeho těla, mysli a vědomí se začne v ten ráz deformovat, proměňovat. Metaforicky tak zrcadlo pohltí jeho dosavadní, falešný odraz ve falešné realitě a tato neexistující holografická projekce se do sebe zhroutí. Tímto aktem Neo mizí a zrovna jako Alenka se ocitá „za zrcadlem“. Na rozdíl od ní se tam však dozví o falešné podobě světa „před ním“ a objeví také pravou podobu sám sebe.

2.4 Prostředí

Svět exoterický: Matrix - Zahrada

Prostředí, ze kterého postavy vychází, je zdánlivě přátelské, nebyl by vlastně důvod jej odsuzovat a opouštět - od postav, předurčených k cestě za poznáním toho, co se skrývá ze jeho kulisami, ale nemůžeme již od začátku očekávat nic jiného. A právě idylický výchozí bod také určuje povahu jeho paralelní podoby, jeho odvrácené strany, neprojevené zde. Je zachováním harmonie, světla a stínu, duality, ze které se svět skládá.

Svět esoterický: Sión - Říše divů

Zpočátku obojí možná vytouženým místem, vysvobozením z vnějšího světa nenabízejícího to, po čem protagonisté touží. Přesto jsou však nakonec tyto rajská místa nepříliš přívětivá.

Sión, podzemní město, které jako jediné zůstalo ještě uchráněné od nadvlády strojů, čelí hrozbě vyhlazení, nejsou zde základní prvky života na zemi (sluneční světlo, voda, fauna, flóra). Lidé, kteří se odpojili od matrixu a žijí zde, se potýkají s kolísavou nadějí a vidinou šťastného konce pro jejich svět. Přesto však věří a jejich víra je ve snaze svůj druh uchránit. Převažuje zde výrazná vnitřní síla a pevnost společenství, na pozadí rozkládajícího se vnějšku Siónu. Účelem proniknutí protagonisty do tohoto světa je jej spasit a čeká ho k tomu nelítostná, daleká cesta tréninku a zkoušek.

Říše divů se oproti tomu zdá krásnou zemí plnou zahrad, všelijakých rostlin a roztodivných zvířat. I zde však vládne neklid, chaos, neřád, a hlavní slovo jakéhosi parlamentu má Rudá královna a její družina - vládne zde tedy opět strach a bezbrannost bytostí zde žijících.

3. Vnější podobnost vizuální

Vnější podobnosti těchto dvou příběhů se v malé intenzitě odráží napříč celou tetralogií *Matrix* (*Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions*, *Matrix Resurrections*), které však kapacitně tato práce nepojme, proto se jimi nezabývá.

V *Matrixu* z roku 1999 si však lze občas všimnout (záměrné) vnější podobnosti, podmíněné tou vnitřní, založenou ku příkladu na již zmíněném archetypálním znaku. V závislosti na tom sdílí analogicky podobné postavy často drobné podobnosti ve formě návyků (Vědma i Houseňák intenzivně kouří), vizuálních charakterových rysů (potutelný úsměv Morphea a Kočky Šklíby), nebo také citující, přímý vizuální odkaz (slavné tetování bílého králíka na rameni postavy Dujour). I přes jejich výskyt však nelze mezi našimi příběhy hovořit o žádném zásadním vztahu vnějším, nýbrž jen o jejich protnutých poselství. Samy o sobě, jako příběhy od intertextuální blízkosti oproštěné, porovnávají takto ze dvou pozic, neznalých pozice druhé, by si byly *Matrix* a *Alenka v Říši divů* naopak vzdálenými.



4. Význam

Jaký byl tedy smysl celé cesty a jaký „elixír“ si přináší domů? Jak jsme již zmínili, nebylo by skutečné monomytické cesty, ubírající se skrze všechny její fáze, kdyby hrdina, zakoušející vše, co mu nabízí, nedošel zdárnému cíli.

Význam hrdinovy cesty se odvíjí od závazku, motivace, nebo cíle, který byl zpočátku stanoven, ať už jím samým, či z vnějšku. Její skutečný význam však může být zpočátku skryt, kdy ani čtenář - divák, ani hrdina samotný, a dokonce možná nikdo z postav příběhu neví, jakým směrem se hrdinova cesta bude ubírat a k jakému poznání dojde. *„Tématem románu zasvěcení je iniciace, která si v něm zachovává oba své původní významy: aspekt fyzického dospění (proměna jinocha v muže) i aspekt dospění duchovního (hrdina se stává zasvěcencem).“* (Hodrová, 1993, s. 33)

Neo svou cestu podniká s původního záměru poznat onu „pravdu“, jejíž povaha ho zajímá více, než cokoli jiného, což je impulsem jeho pozdější heroické cesty. Ve výsledku se však rozsah, dosah a význam jeho cesty zvýší do téměř nepředstavitelných a rozhodně nečekaných rozměrů a Neo při ní nejen naplňuje poslání, k němuž byl předurčen, ale jeho duchovní dospění dosáhne v podstatě nejvyššího stupně. O fyzickém dospění můžeme hovořit okrajově také, neboť z „mladíka u počítače“ se stává božský, neporazitelný „hrdina - spasitel“.

Alenčinu cestu lze považovat za právě takový typ iniciace, která v určitém slova smyslu splňuje oba aspekty, ač se oba projevují pouze vnitřně, neboť na viditelné fyzické dospění má pouze velmi omezený čas, ale její duchovní dospění, které je výrazné i po tak časově krátké zkušenosti, se v tom fyzickém odráží, přímo ho předurčuje. Alenka si tedy do svého snu přišla pro nový náhled na vlastní život, pro utišení dětské touhy po dobrodružství, pro zkušenost, že představy, vycházející z její fantazie v rámci postupného dospívání bude třeba zmírňovat. Významem její cesty je osobní růst. Význam konkrétních úseků návštěvy Říše divů - tedy snu zde se odehrávajícím - by myslím bylo lehce pošetilé. Svůj názor dokládám výrokem von Franzové (2015, s. 29), se kterou nyní souhlasím: „Lidé mají tendenci interpretovat sny nebo mýty ve smyslu svých vědomých domněnek. Např. myslivý typ bude mít samozřejmě sklon dojít k nějakým filozofickým myšlenkám, u nichž má pocit, že je sen obsahuje, a snadno přehlédne emocionální poselství a citové okolnosti. (...) Pak se sen nebo

příběh stávají pouhou součástí dosavadní tendence vědomí. Proto má v analýze interpretace své místo.”

Závěr

V této práci jsme probrali dramatickou strukturu filmu *Matrix* (Lana a Lilly Wachowski, 1999) a porovnali ji na základě analogií s příběhem *Alenka v Říši divů* a jejím pokračováním *Za zrcadlem, a s čím se tam Alenka setkala*, zahrnutými oběma v titulu *Alenka v kraji divů a za zrcadlem* (Lewis Carroll, 2018). Nahlédli jsme na jejich vnitřní i vnější podobnost, prozkoumali opakující se motivy, symboliku, zejména pak podobnost a funkci archetypálních postav, jednak obecně v dramatickém příběhu, především pak ale přímo v těchto dvou příkladech. Zaměřili jsme se na vnitřní hybnou sílu a motivaci hrdiny takového typu příběhu, vysvětlili si mytologický charakter filmu a pohádkovou rovinu příběhu Alenky.

Odpověděli jsme si na otázky související s doslovnou i skrytou citací „alenkovského příběhu“ právě v *Matrixu*, které jsou podstatné pro vlastní tvorbu. Prozkoumali jsme prostředí narativní a určili strukturu, která je pro oba příběhy určující. Věnovali jsme se myšlence proměnlivého průvodce a dvojjednosti hrdiny. Učinili jsme vzhled do předlohy i interpretací Alenčina dobrodružství, objevili možná úskalí a zaujali postoj k významu jejich proměnnosti.

Dramaturgicky jsme nahlíželi do obou příběhů a podnikli jsme jejich komparaci z mnoha úhlů pohledu, přičemž jsme si průběžně utvářeli názor na výroky obsažené v odborné literatuře, kterou jsme používali jako zdroj inspirace i faktů pro vlastní úsudek.

Seznam použitých zdrojů

Bibliografie:

ARONSONOVÁ, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Druhé vydání. Praha: Argo, 2018. ISBN 978-80-257-2184-1.

CARROLL, Lewis. *Alenka v kraji divů a za zrcadlem*. [e-kniha] Praha: Městská knihovna v Praze, 2018. ISBN 978-80-7602-231-7. Dostupné z: https://web2.mlp.cz/koweb/00/04/42/72/31/alenka_v_kraji_divu_a_za_zrcadlem.pdf

Cinepur: Čtvrtletník dobrého filmu. č. 14. Praha: Radek Vychytil/vydavatelství, 1999. ISSN 1210 - 678X.

FRANZ, MarieLouise von. *Psychologický význam pohádek: Smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0863-1.

HODROVÁ, Daniela. *Román zasvěcení*. Praha: H+H, 1993. ISBN 80-85787-34-2.

HORSLEY, Jack. *Matrix: Mýtus o naší době - Úděl vyvoleného*. Praha: BB art, 2003. ISBN 80-7241-121-0.

JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí, Výbor z díla II*. Brno: Nadační fond Holar, 2018. ISBN 978-80-906731-5-1.

VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. 3rd ed. Michigan: McNaughton & Gunn, 2007. ISBN 978-1-932907-36-0.

Filmografie:

Alice in Wonderland [česky Alenka v říši divů] [film]. Režie HAMILTON Luske, WILFRED Jackson, CLYDE Geronimi. USA, 1951.

Alice in Wonderland [česky Alenka v říši divů] [film]. Režie BURTON Tim. USA, 2010.

Něco z Alenky [film]. Režie ŠVANKMAJER Jan. Československo, 1988.

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

Internetové zdroje:

[1] Něco z Alenky - Kino Art. [online]. Dostupné z: <http://www.kinoart.cz/cs/filmy/neco-z-alenky-1988>

[2] Enter the Matrix - Wikipedia. [online]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Enter_the_Matrix

[3] The Matrix Awakens - Wikipedia. [online]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix_Awakens

[4] Nejsvětější Trojice - Wikipedie. [online]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Nejsvětější%C3%AD_Trojice

[5] Charón - Wikipedie. [online]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Charón>

[6] Morfeus - Wikipedie. [online]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Morfeus>

[7] Know thyself - Wikipedia. [online]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Know_thyself)