

Téma

Matrix

Když si vezmete modrou pilulku, tak pohádka skončí, probudíte se ve své posteli a budete věřit, čemu chcete. Když si naopak vezmete červenou, zůstanete v Kraji divů a my vám ukážeme, jak hluboko králičí nora vede. Ta volba je jen na vás... Ano, tato replika nemůže pocházet odjinud než z Matrixu. Co tento fenomén přinesl a co je na něm vlastně tak fenomenálního?

„Bohužel nikdo z nás ti nemůže říct, co je Matrix, musíš ho uvidět na vlastní oči,“ řekl v úvodu kultovního filmu The Matrix démonický Morfeus mladému Neovi. Měl pravdu. Kdo neviděl, neuvěří. Kdo nevěří, neuvidí. Bratři Larry a Andy Wachowští jej naštěstí koncem devadesátých let spatřili, pochopili jeho podstatu a rozhodli se nás vyvést z iluze, že žijeme ve skutečném světě. Nejspíš tehdy ani sami netušili, jak jejich vize zasáhne diváky po celém světě.

Elektronická halucinace

Film The Matrix přišel koncem milénia jako blesk z čistého nebe. Z ukázek, které se snažily obecnost navnadit několik týdnů před uvedením do kin, se zdálo, že se bude jednat o zajímavě zpracovaný, po myšlenkové stránce však poněkud plytký snímek plný soubojů, šíleného střelení a vizuálních efektů. A vida. Všechny tyto věci se na plátnech sice objevily, ale rozhodně nebyly tím, co divákům vyrazilo dech. O to se postaral příběh scénaristické a režisérské dvojice, kterou v tu dobu bral na vědomí jen málokdo – Larryho a Andyho Wachowských.

Ti děj zasadili – alespoň to tak mělo zpočátku vypadat – do blízké budoucnosti plné techniky, počítačů a běžných starostí všedních lidí. Takových, jako je třeba Neo: mladý, nepříliš úspěšný programátor, který si na živobytí přivydělává jako vcelku uznávaný hacker. A jako každý, kdo se noří stále hlouběji a hlouběji do virtuální reality počítačových sítí, narazí na zmínku o Matrixu. Neví, co to je, neví, co to dělá, ale ví, že to je důležité.

Jednoho dne se obrátí jeho život naruby – a s ním i váš pohled na svět. Zjistí (nikterak příjemným způsobem), že vše, čím doposud prošel, byla iluze. Dokonalá ve své neskutečnosti, příšerná ve své dokonalosti. Nic, co znal, neexistuje. Každý okamžik jeho života, všichni jeho přátelé, práce, rodina, dětství i paprsky ranního slunce opírající se do okna – to všechno byl jen počítačem vytvořený přelud, do kterého je ponořené celé lidstvo. Komplikovaným, působivým (a buďme k sobě upřímní, poněkud za vlasy přitaženým) způsobem unikne do trosk skutečného světa a společně se skupinkou několika dalších „opravdu živých“ se vydává do boje proti všemocným strojům ve snaze osvobodit svůj živočišný druh z trpkého nevědomého područí. Pokud někdo dokáže tento nelehký úkol splnit, je to jedině on. Proč? Protože je On. Vyvolený. Nebo že by...?

Kopírovat se musí umět

Pod slupku akčně laděného sci-fi snímku dokázali bratři Wachowští ukrýt mnohem hlubší téma, v němž se prolíná mesiášský leitmotiv s rozsáhlou konspirační teorií, která svou komplexností zahanbuje i majstrštyky jako Vrtěti psem. Nebylo by však fér přisuzovat všechny zásluhy jen jim. Většina nápadů totiž není zcela původních, objevily se ve světové kinematografii a literatuře již dříve. Na druhou stranu to byli právě Wachowští, kdo si dokázal vybrat správné vzory a nerozpakoval se složit vše dohromady do tak neuvěřitelného propletence, že se nemůžete ubránit pomyšlení „co kdyby na tom něco bylo?“.

Při bližším zkoumání hlavní myšlenky filmu zjistíte, že podobné prvky jako v Matrixu najdete třeba v japonském anime a pochopitelně v euroamerickém kyberpunku. Zvláště vliv Williama Gibsona a jeho kyberprostoru nelze nijak zastříit. Vzato kolem a kolem není Matrix nic než kompilát již existujících nápadů. Ale to je i Einsteinova teorie relativity.

Jistou míru vlastní imaginace však nemůžeme sourozencům Wachowským upřít: dokázali totiž představu kyberprostoru obrátit naruby. Místo aby se lidé pohybovali ve skutečném světě a do elektronické sítě vysílali své „materializované“ myšlenky, je celý „skutečný svět“ obrovskou počítačovou simulací, která nemá s realitou nic společného. A tam, kde by se jakýkoliv jiný filmař spokojil s vytvořením tradičního superhrdiny, jenž nakonec celé lidstvo hrubou silou osvobodí, přišlo bratrské duo s Mesiášem jako vystříženým z muzikálu Jesus Christ Superstar: váhajícím, pochybujícím, nejistým si vlastním posláním. A právě to odlišuje The Matrix od ostatních kyberpunkových děl.

Život ve stylu Matrixu

Asi to bude právě tato netuctovost a překvapivá kombinace různých myšlenkových proudů – byť zpracovaná v hollywoodském stylu – co stojí za tak obrovskou oblibou Matrixu. Existuje jen velice málo filmů, jejichž vliv se promítne tak silně do našich životů i mimo promítací sály. Stohy filozofických a sociologických prací inspirovaných dílem dvou bývalých tesařů jsou jen vrcholkem ledovce.

Mnohem přesvědčivějším důkazem je fakt, kolik jeho napodobenin od té doby vzniklo (především po stránce speciálních efektů) a jak se Matrixu přizpůsobily módní trendy. Aniž by to tak tvůrci zamýšleli – na rozdíl od producentů upírsky laděného snímku Blade – se krátce po premiéře prvního dílu výrazně zvedl zájem o futuristicky tvarované sluneční brýle a dlouhé černé pláště (špatná zpráva – Neo v druhém dílu mírně pozměnil svůj šatník; tak to abychom znovu vyrazili na nákupy).

Zmínit se musíme samozřejmě také o postupně vznikající animované sérii The Animatrix, která popisuje události předcházející samotnému Matrixu. O její oblibě jasně vypovídá fakt, že když některé biografy zařadily aktuální díl jako předfilm, nechodili diváci často na hlavní program, ale jen na tyto desetiminutové krátké příběhy. Plné vstupné jim nijak nevadilo (stažení z promítání ovšem ano).

Na vědeckých spisech, módě a částečně i Animatrixu bylo nádherné to, že vše probíhalo víceméně živelně, bez výraznějších pobídek ze strany Hollywoodu. S příchodem druhého dílu se situace trochu mění – investoři vědí, jakou mají v Matrixu zlatou slepičku, a tak chtějí, aby jim snesla co nejvíce vajíček. Jistá nejmenovaná společnost například přichází s celou řadou spotřební elektroniky imitující předměty z filmu – od televizí až po mobilní telefony. Zároveň se světovou premiérou se do obchodů dostal i akční titul *Enter the Matrix*, který se ještě před vlastním vydáním stal nejúspěšnější herní licenci všech dob: předobjednávky v součtu všech platforem totiž činily více než čtyři miliony kusů. Vývoj projektu se tedy zaplatil během jediného dne.

Jesus Christ Superman

Odpůrcům komerce něco takového asi není po chuti. Nelze se jim divit. Jen málokdy jde touha po maximalizaci zisku ruku v ruce se snahou po docílení kvality. Ale stejně jako se Matrix vymyká všem běžným měřítkům, ani toto pravidlo na něj nelze aplikovat. Navzdory solidní reklamní masáži se nejedná jen o dojnou kravičku na výrobu peněz.

Film *The Matrix Reloaded* sice zpočátku působí jako tradiční pokračování úspěšného titulu, u kterého již nikdo necítí potřebu přijít s něčím novým. Neo je superman, agenti proti němu nemají šanci obstát, vztah s Trinity se úspěšně rozvíjí a obyvatelé Siónu jej mají za spasitele. Trošku se nám jen změnilo zpracování „reálného světa“ – z komorního dramatu o několika málo hercích se staly davové scény silně připomínající Dunu Franka Herberta. Efekty jsou ale

stále stejné, a ačkoliv jsou i nadále zpracované s naprostou precizností, čtyři roky po zhlédnutí prvního dílu působí poněkud vyčpěle. Ani rvačky už nejsou to co dřív – v úvodních bojích s agenty dává Neo najevo, že jej to nudí, a zhruba stejně to může působit i na diváky. Mírné zlepšení přijde na scénu až při měření sil s mnohojediným (bývalým) agentem Smithem. Choreografie zběsilé rvačky několika desítek nadlidí je jedním slovem výtečná a hlavně nepůsobí tak laciným dojmem jako v hongkongských běčkových filmech. Možná však budete mít trochu problémy s identifikací rohovníků, protože všichni mají černé kabáty... Jak však budou minuty ubíhat, začnete zjišťovat, že bratři Wachowští rozhodně neměli v plánu usnout na vavřínech a jen vás zpočátku vodili za nos. Nebyli by to oni, kdyby vám neprovedli hodně ošklivý žertík – ve stejném stylu, jako bylo odhalení pravé povahy Matrixu v předchozím snímku. Ani netušíte, jak je pro nás obtížné odolat pokušení alespoň náznakem vám prozradit, o co se jedná, ale musíme vydržet. Nechceme vás oloupit o to, co je na The Matrix Reloaded tím nejlepším. Ach jo...

Do třetice všeho dobrého?

Stejně ale můžeme tiše předpokládat, že ani ve druhém dílu Matrixu se nedozvíme celou pravdu. Pokud totiž mají scénáristé v plánu držet se nastaveného trendu – jako že asi ano – vnese do zdejšího propletence světlo až závěrečná část nazvaná The Matrix Revolutions. Ta by se v kinech měla naštěstí objevit již koncem letošního roku – natáčela se společně s Reloaded, takže tento termín nezní až tak nereálně.

Těžko říct, jaké rozuzlení na nás čeká. Mělo by však být konečné a nezvratitelné, žádné otevřené finále jako v podobě dvou předchozích filmů. Ostatně trilogie se prý řídí osvědčeným schématem „jedna – zrození; dva – boj; tři – smrt“. Ať už to znamená cokoliv. Potichu se také šíří šeptanda kolem údajně připravovaného čtvrtého dílu – místo aby navazoval na již známý děj, mají jej tvůrci umístit před něj. Lze z toho vyvozovat, že je to jediná možnost, jak přijít s ještě dalším Matrixem a vyždímat z diváků ještě nějaký ten šesták. Jenže to může být také úplně jinak. Nikdo totiž přípravu tohoto snímku oficiálně nepotvrdil a navíc je otázka, zda by nekolidoval se sérií The Animatrix.

Pod dojmem z překvapivě působivého filmu The Matrix Reloaded však můžeme s téměř stoprocentní jistotou prohlásit, že bratři Wachowští by asi nenatočili nic, co by bylo jen obřím vysavačem na peníze. Asi si sami uvědomují, že je škoda úspěšné téma opouštět, ale na druhou stranu je pravda, že v nejlepším se má přestat. Aby nedošlo k deziluzi, kterou krásně vystihl Morpheus, když zdrceným hlasem říká: „Měl jsem sen... a ten sen mě náhle opustil.“
Pavel Mondschein, Jan Rod

Já na bráchu, brácha na mě

Bratry Larryho a Andyho Wachowské filmoví kritici často přirovnávají k jiné sourozenecké filmařské dvojici – k bratrům Coenům. Zatímco však Joel a Ethan Coenové natočili poměrně velký počet úspěšných snímků (například Fargo, Big Lebowski či Zbytečná krutost), dílo dua Wachowských je mnohem skromnější. Jejich prvotinou byl scénář k filmu Nájemní vrazi (1995), který navzdory obsazení Sylvestera Stalona a Antonia Banderase do hlavních rolí bohužel nezaznamenal takový úspěch, jak doufali. Na vině byla podle Wachowských špatná režie, a tak svůj další snímek – lesbické drama Bound (1996) – již natočili sami. Dlužno poznamenat, že kritika byla tentokrát mnohem příznivější. Pořádného ohlasu se však dočkali až se svým třetím projektem – kyberpunkově laděným sci-fi The Matrix (1999). Oba hlavní tvůrci sice říkají, že již od počátku počítali s natočením dalších dvou dílů, ovšem na pokračování nazvané The Matrix Reloaded jsme si museli počkat až do letošního května, tedy zhruba čtyři roky. Závěrečná část trilogie – The Matrix Revolutions – by naštěstí měla přijít po mnohem kratší odmlce. Pokud půjde vše podle plánu, budeme si moci dát návštěvu kina jako dárek pod vánoční stromeček. Již ten letošní, samozřejmě.

Larry a Andy Wachowští se narodili v americkém Chicagu s odstupem dvou a půl roku – Larry 21. června 1965, Andy 29. prosince 1967. Profesionálně spolupracovat začali již na přelomu osmdesátých a devadesátých let, ovšem ne jako filmaři, nýbrž jako malíři a tesaři. Ke psaní scénářů je dovedla záliba v komiksech, sáhodlouhé filozofické debaty a přesvědčení, že mají mnohem bujnější fantazii než spousta těch, kteří mají v Hollywoodu už dlouhá léta svá teplá místa. Napotřetí se jim nakonec podařilo prokázat, že jejich sebevědomí nebylo tak docela neoprávněné.

Kybernetičtí punkeři

Kyberpunk vznikl na počátku osmdesátých let minulého století spojením subkulturního punkového hnutí a postmoderní literatury sci-fi. Ačkoliv jeho těžiště spočívá především v tištěném slovu, pronikl mimo jiné i na stříbrná plátna – mezi nejslavnější snímky patří Blade Runner (1982) a Johny Mnemonic (1988). V obou případech se však nejedná o původní tvorbu, nýbrž o zfilmované povídky, konkrétně Sní androidi o elektronických ovečkách? od Philipa K. Dicka a Johny Mnemonic od nestora celého žánru Williama Gibsona. Kyberpunk se promítá také do hudby (inspirovat se jím nechávají například skupiny The Prodigy či Nine Inch Nails) nebo malířství (dílo H. R. Giger). V průběhu své existence však tento literární směr zaujal nejen mnoho umělců a vizionářů, ale také sociologů a filozofů. Pro ty je kyberpunk velice vítaným polem pro různé debaty a teorie, protože na rozdíl od klasické sci-fi literatury se snaží vycházet z co nejreálnějších podkladů.

Kde se vzal, tu se vzal

Pro objasnění povahy kyberpunkového žánru a různých spojení mezi ním a „skutečným“ světem je dobré nechat se vést samotným názvem. První jeho část – „kyber“ - poukazuje na spleť oblastí informačních technologií. Norbert Wiener, který je považován za otce-zakladatele kybernetiky, pro ni v roce 1947 se svým spolupracovníkem vytvořili název, jehož kořen je odvozen z řeckého slova cuber, jež znamenalo kormidelník. Kybernetiku pak definovali jako „vědu o řízení (kontrolu) a komunikaci v živých organismech a strojích“. Na první pohled nenápadná větička, která však v sobě ukrývá obrovský potenciál: stírá totiž hranice mezi člověkem, počítačem a zvířetem. Ideální odrazový můstek pro temné vize budoucnosti.

Výraz kyberpunk jako takový prý poprvé použil ve stejnojmenné povídce Bruce Bethke, kterou roku 1983 otiskl časopis Amazing Stories. O rok později jím Gardner Dozois v eseji pro The Washington Post označil skupinu autorů sci-fi, kteří se snažili do své tvorby dostat pocit ze skutečné sociální a technologické atmosféry své doby. Mezi takto nazvanými byli William Gibson, John Shirley, Bruce Sterling, Lewis Shiner a Rudy Rucker. Ti jsou často označováni jako „první generace“. V průběhu devadesátých let převzali štafetu Pat Cadiganová, Neal Stephenson a další, pro něž se vžilo označení – zcela logické – „druhá generace“.

Elektronický kovboj

Zlomovým dílem kyberpunkové subkultury se stal Gibsonův román Neuromancer, který jako první získal tři nejprestižnější ocenění sci-fi – Huga, Nebulu i cenu Philipa K. Dicka. Gibson v něm popisuje svět vyspělých technologií ovládaných nadnárodními korporacemi, v němž se pohybují postavy prostoupené technikou. V tomto i v dalších Gibsonových dílech – zejména v Count Zero a v Mona Lisa Overdrive, které spolu s Neuromancerem tvoří takzvanou „trilogii Sprawlu“ – se aktéři zabývají činnostmi souvisejícími s přesunem a získáváním informací, jež představují ten nejcennější kapitál na světě.

Co bylo na Neuromancerovi tak revoluční? Kyberprostor. Ten se sice objevil již v Gibsonově povídce Burning Chrome, ale až zde dostal „pevnou“ podobu a stal se ústředním prvkem celého díla. Jeho struktura byla tak propracovaná, že ji bez jakýchkoliv větších úprav přejala

většina ostatních autorů. Od vydání *Neuromancera* se tedy čím dál tím častěji setkáváme s počítačovými kovboji, vydávajícími se na lov dat do virtuálního prostoru informačních dálnic, na hackery zredukované na pouhé elektronické konstrukty a vražedné entity řízené umělou inteligencí. Tento systém si dovolil obrátit zcela naruby až film *Matrix*. Aby jej však mohl „negovat“, musel i on převzít jeho prvky a zákonitosti.

Neskutečná skutečnost

Kyberprostor je však jen jednou z příměsí kyberpunku. Honba za informacemi se totiž z virtuální reality přesouvá i do „běžné“ skutečnosti, kde v přetechnizovaném prostředí nemusí být život jednotlivce tím nejcennějším – spíš naopak. Žánr jako takový přitom může docela dobře existovat bez myslí uhánějících rychlostí světla po datových linkách, skutečným rozpoznávacím znamením kyberpunku je spíš ona zmíněná devalvace lidských hodnot. Jeho základním smyslem také není zobrazovat vybájenou (a většinou velmi temnou) budoucnost, jako spíš upoutat s její pomocí pozornost na aktuální problémy. Sám Gibson tvrdí, že „*Neuromancer* vypráví o současnosti, nepopisuje nějakou imaginativní budoucnost. Je to způsob, jakým jsem se vyrovnával s úzkostí a hrůzou, kterou ve mně vyvolal svět, v němž žijeme.“

Nejedná se přitom o žádné moralizování ve stylu „a jestli nepřestanete, za pár let to bude vypadat takhle“. Tíživá atmosféra je výsledkem uvědomění si faktu, že tato situace již nastala. Nelze se tedy divit, že kyberpunková díla tak často zobrazují kulturu drog (pro ty majetnější navrhovaných přímo na zakázku) a života na doraz: v obou případech se jedná o pokus o únik z reality vytvořením si vlastního, byť poněkud iluzorního světa.

Na okraji společnosti

A zde se ke slovu dostává druhá část názvu tohoto specifického uměleckého směru. Slovíčko „punk“ má v tomto případě stejný význam, jaký mu byl přisuzován v polovině sedmdesátých let: osobní anarchie, odpor a touha po svobodě. Nechybí ani tradiční proces „značkování“ vlastního těla – jen s tím rozdílem, že zatímco v naší společnosti jsme si zvykli na tetování, piercing, cvočky, číra, řetězy a potřhané oblečení, v kyberpunku přicházejí ke slovu implantáty a chirurgické či genové zásahy, často prováděné nelegálně.

Ovšem stejně jako se vzhledem k nárůstu komercializace a zneužívání pro politické účely vžilo pro tradiční punk označení „výprodej rebelie“, i v kyberpunkových dílech je význam nihilistických hesel přinejmenším sporný. V tomto případě naštěstí zcela záměrně. Ačkoliv se totiž někteří hrdinové snaží bojovat proti Korporaci třímající veškerou moc, ve výsledku je pro ně mnohem podstatnější přežít, než svrhnout Velkého bratra. Smutné? To ano. Ale tak to má být. Protože stejně jako by kyberpunk mohl být jen těžko „kyber“, pokud by se odehrával v pravěku, se šťastným koncem a zamilovaným párem líbajícím se při západu slunce by si jen těžko udržel nálepku „punk“.

Těžký výběr

Zároveň s premiérou snímku *The Matrix Reloaded* se na trhu objevila akční hra *Enter the Matrix* (její recenzi najdete na strani 48). Ačkoliv se na její adresu snesla celá řada výtek, jedno jí nelze upřít: její příběh je výtečně propojený s filmem. Místo aby přesně kopírovala události známé z kin, chytrým způsobem je doplňuje. Hlavní role v ní hrají postavy, jimž byly na stříbrném plátně svěřeny jen vedlejší role – například Ghost čekne za celý snímek asi jen pět slov. Ve hře si to ovšem dostatečně vynahrádil (vynikající je například dialog s Trinity o „vyšším poslání“). Příběh *Enter the Matrix* sice není tak hutný jako u filmu, ale zajímavým způsobem ho dokresluje – některé scény jsou úplně jiné, další jsou prakticky totožné, jen zabírané z pohledu jiné postavy.

Naskýtá se tedy otázka, do čeho se pustit nejdříve. Nainstalovat si hru, nebo jít do kina? Záleží na tom, jakému stylu odkrývání zápletky dáváte přednost. Jestli nemáte rádi jinotaje a

nejistotu, podívejte se nejdříve na film. Pokud však dáváte přednost jemným náznakům, které až dodatečně zapadnou do jednoduššího celku, sáhněte po *Enter the Matrix*. Potom však počítejte s tím, že v kinu budete mít mírný pocit děja vu – například budete vidět, jak dopadne Morpheusův souboj na střeše kamionu.

Kolotoč inspirace

Matrix neovlivnil jen ostatní filmaře, kteří začali kopírovat jeho vizuální efekty, ale i vývojáře počítačových her. Nejznámějším „plagiátem“ byl akční titul *Max Payne* se svým „bullet timem“ a rotací kamery. Vývojáři se nijak netajili tím, kde našli inspiraci, a dokonce do začátku třetí epizody začlenili slavnou scénu ze vstupní haly mrakodrapu, která jako by filmu z oka vypadla – zvláště při aplikaci kung-fu modu. *Max Payne* – přesněji řečeno tato konkrétní část – se zase zalíbila lidem ze společnosti MadOnion natolik, že z ní udělali součást benchmarkovacího programu 3D Mark 2001.

Zpomalování času se ovšem objevilo v mnoha jiných titulech. Paradoxně se v jejich případě mluví jako o kopiích *Maxe Payna*. Dokonce i v případě hry *Enter the Matrix* je funkce Focus často popisována jako „obdoba bullet-timu“. Není to zcela fér, ale takový už je život.