

Hranice skutečnosti

François Jost: *Realita/Fikce – říše klamu*.

Praha : Akademie múzických umění 2006, 114 stran.

Žijeme v době míšení mediálních žánrů – zpravodajské pořady jsou natáčeny jako katastrofický film, dobrodružný film jako dokument, dokument zase jako přímý přenos atd. Na hlubší rovině se jedná o směšování reprezentace skutečného světa se světy fiktivními, respektive o problém nerozlišitelnosti reálného a virtuálního.

Jostova kniha si klade velké ambice: za prvé vytyčit hranice mezi pravdou a lží, mezi skutečností a fikcí v dnešním audiovizuálním světě, a za druhé poskytnout analytické nástroje, jak tyto mody skutečnosti od sebe odlišit. Vychází přitom ze sémiologického přístupu.

1. Co je realita?

Jedním z nejstarších a nejvýznamnějších filosofických problémů, který s každou novou historickou epochou nabývá jiné podoby, je problém pravého světa, neboli problém zdání a skutečnosti. Poslední velkou revoluci do něj vnáší nástup numerického obrazu, počítačových animací a virtuálních světů, které už nejsou pouhými „otisky“ světa, na kterých byla založena fotografická média. Máme dnes technické prostředky k tomu, abychom vytvořili virtuální podobu takřka jakéhokoli světa, a to bez nutnosti uchýlovat se k filmovým trikům – jediným omezením zůstává naše fantazie a nutnost srozumitelnosti takto vytvořeného světa.

Už předchozí revoluce „technické reprodukovatelnosti světa“ svým nekonečným množováním obrazů a zvuků hluboce otřásla hranicemi mezi skutečným a imaginárním, do popředí úvah se dostaly otázky o ontologickém statusu obrazu, o povaze reprezentace, o simulakrech atd. Vždyť přístroje už dávno vidí lépe než naše oči, slyší lépe než naše uši, technické obrazy nám otevřely přístup do světů, kam bychom se bez nich nedostali.

* * *

Jost si bohužel neklade otázky tohoto typu, přeskočí fázi přípravy terénu a nezkoumá otázku skutečnosti v době nadvlády audiovizuálních médií. Svě zkoumání začíná o krok dál otázkami: „co je fikce?“ a „odkud se bere fikce?“

Fiktivní svět je podle něj vždy odvozen od světa reálného, funguje podle analogických pravidel, fiktivní a reálný svět propojuje komplexní síť vztahů. Nedodává však už, nebo lépe řečeno odmítá fakt, že oba světy jsou vzájemně neoddělitelné a že fiktivní svět je jedním z našich základních nástrojů pro uchopení světa reálného.

Od Kanta nás totiž filosofie v různých variantách učí, že skutečnost jako taková je neuchopitelná, a nám nezbyvá, než se ji pokusit vyjevit, prezentovat pomocí různých nástrojů, mezi nimiž fikce zaujímá význačnou roli. Fiktivní a skutečné vytvářejí společně jakýsi „krystal“ (Deleuze), ve kterém se prolínají a vzájemně na sebe odkazují. Takže každé zachycení reality audiovizuálními prostředky je nutně fikcí, a dějiny dokumentárního filmu jsou toho nejlepším důkazem. Dokonce i rozlišovat větší či menší míru fiktivnosti, jak se o to Jost pokouší (uvádí sci-fi jako příklad vysokého stupně fiktivnosti a dokument či svědectví za non-fikci), je relativní, neboť skutečnost není tam, kde ji očekáváme.¹⁾

1) Clément Rosset uvádí krásnou metaforu reality: střelec vystřelí šíp, který Athénina ruka odvrátila v poslední chvíli od těla svého chráněnce; jeden fiktivní svět přešel ve druhý, Athénin zásah je průlomem

Jost si je daného problému vědom a na svou obranu konstatuje:

Spojení slova a skutečnosti, k níž míří [...] je arbitrární. Tato sémiotická průrva mezi znakem a předmětem však neznamena, že v každém okamžiku znovu vymýšlíme svět, nebo že předmět našeho diskursu je fiktivní [...]. Stejně jako jazyk není svět, vyprávění není skutečnost.²⁾

Tím však implicitně přijímá jistou koncepci reality, která je chápána jako soubor pravdivých faktů – proto také zavádí adekvátnější rozlišení na faktuální a fiktivní.

Obchází tak ontologické otázky, které před nás klade „říše klamu“, a cíleně se přesunuje na pragmatické pole. Jeho hlavním cílem bude hledání pragmatických kritérií pro rozlišení lži či klamu – oblast svého zkoumání zužuje na zjevné případy lži a podvodu, jakých se audiovizuální média mohou dopustit.

Míjí tak také funkci „filtru“ či předžvýkávače, kterou audiovizuální média vykonávají a jejíž dopad je minimálně stejně nebezpečný jako audiovizuální lži a podvody; stejně jako funkci sugestivní, mám tím na mysli zejména nekonečné omílání téhož: stokrát opakovaný fakt už není faktem.

Jiným důvodem k očekávání, že se Jost bude zabývat pojmem reality, je intuitivní náhled, který jsem uvedl na začátku, že právě pojem reality volá po novém zpracování v souvislosti s novými technologiemi a narůstající virtualizací našeho života. Jaké jsou důsledky faktu, že počítačová hra dokáže vytvořit alternativní svět, do nějž se mohu ponořit na několik dní, že není žádný problém natočit realistický film ze života dinosaurů – zkrátka jaké jsou ontologické důsledky numerického obrazu, který není pouhým technickým obrazem-otiskem skutečnosti, ale realistickým obrazem vytvořeným z imanentních algoritmů bez nutnosti odkazu na vnější svět?

Na tuto otázku odpovídá jen okrajově, zato rezolutně:

Spějeme z hlediska dnešní recepce k nové gramatice viditelného světa? Vůbec ne. [...] chceme-li vytvořit iluzi a vůbec jakékoli nepostřehnutelné triky, musíme digitální obraz, vložený do obrazu na fotochemické bázi (například dinosaura v přirozeném prostředí), odlévat v kadlubu vnímatelného světa a nakonec užít stejných postupů jako při výrobě tradičních triků...³⁾

Jinak řečeno, základem numerických světů je stále viditelný svět a jeho fotografický obraz, numerické techniky slouží stále stejným účelům jako klasické filmové techniky.

Nezapomínejme však, že jako se film zrodil desítky let po vynálezu fotografie, potřebují nová média čas ke svému zrození a k vytvoření dispozitivu, který jim je či bude vlastní. Film a televize možná nebudou mít s „novou gramatikou viditelného světa“ příliš mnoho společného.

2. Hry pravdy a lži

Podívejme se blíže na výstavbu Jostovy knihy.

Otázka: „odkud se bere fikce?“ ho vede k rozlišení tří způsobů, „jak mohou znaky podvádět“⁴⁾ a k následnému rozlišení audiovizuálních znaků na *znaky světa*, jež jsou ukotveny ve vztahu znaku ke světu, na *znaky autora*, které jsou ukotveny ve vztahu ke svému původci a na *znaky dokumentu*, které jsou zakotveny v konvencích daného žánru a v očekáváních, která tyto konvence

reality, která se vzápětí ztrácí v novém fiktivním světě. Viz Clément Rosset, *Le réel et son double*. Paris : Gallimard 1976.

2) François Jost, *Realita/Fikce – říše klamu*. Praha: AMU 2006, s. 20.

3) Tamtéž, s. 56.

4) Tamtéž, s. 13 a násl.

s sebou nesou. Jinak řečeno, znaky nám mohou lhát o světě (země je placka), o původu znaků (předstírání autentičnosti, hry s autorstvím), nebo o svém vlastním statutu, když se budou řadit do nepatřičných žánrových konvencí (hraný film užívající konvence dokumentu).

Druhým zásadním rozdělením, se kterým kniha pracuje, je rozlišení založené na *žánrovém příslibu*: žánr každého díla vyvolává v divákovi očekávání určitého vztahu díla ke světu. Stejný obraz znamená něco úplně jiného, objeví-li se v přímém přenosu, v reportáži, v hraném filmu, nebo v hudebním klipu. „Žánr je obecný příslib, který navrhuje rámec obecné interpretace herců a událostí.“⁵⁾ Tímto rámcem interpretace může tedy být buď *skutečný svět*, je-li cílem díla pravdivá výpověď, nebo *fiktivní svět*, kdy se vžíváme do světa díla a přijímáme jeho pravidla, nebo *ludický svět*, svět různých televizních her, jejichž cílem je pobavit. Hranice mezi jednotlivými světy přitom nejsou nepropustné, existuje spousta smíšených forem.

Rozdělení na tři typy znaků a tři typy světů Jostovi slouží jako základní mřížka, v jejímž rámci vede své zkoumání. Vezměme si jako příklad kombinaci *znaky autora* a *skutečný svět*: v tomto poli mřížky Jost rozliší každodenní řeč, řeč reportéra a řeč, u níž silně záleží na tom, kdo ji přednáší.

Vyprávění v první osobě vždy vyvolává silný dojem skutečnosti, i když je vymyšlené [...]. Z tohoto důvodu dnes média před slovy novinářů nebo odborníků dávají přednost svědectví anonymů, kteří zajišťují audiovizuální zobrazení vlastního příběhu.⁶⁾

Místo pro podvod je zde nasnadě, není žádným problémem si takového anonyma „vyrobit“, či zinscenovat jeho „pravdivý“ příběh (scénické předstírání). Jiným podvodem tohoto typu je, když se reportér vydává za očitého svědka, nebo když autentické vyprávění doprovázejí hrané záběry (filmové předstírání).

V závěrečné části knihy Jost zkoumá různé teorie – které většinou vycházejí z literatury nebo naratologie – pracující s rozlišením fiktivního a skutečného, udává například Searlova pravidla „vážného“ tvrzení a jeho rozlišení výpovědi o skutečnosti a výpovědi o fikci. Zabývá se vztahem faktického a fiktivního vyprávění k času, zavádí pojmy jako *primární vnitřní okularizace* – tělesná přítomnost vypravěče v záběru; *vnitřní, divácká a vnější fokalizace* podle toho, zdali je vyprávění podáno z vnitřního světa postavy, z hlediska vševědoucího diváka nebo z hlediska vnějšího sledování postavy; rozděluje výpovědi a subjekty výpovědi na *historické* (historicky zařaditelná výpověď, patří sem i osobní zkušenost), *teoretické* (hypotetický, abstraktní subjekt, kterého nositel výpovědi předpokládá) a *pragmatické* (zde se jedná o řečový akt, výpověď má praktický dopad) atd.

* * *

Celá kniha na mě působí dojmem učebnice napsané pro potřeby semináře audiovizuální analýzy. Oplývá množstvím příkladů, které jsou roztříděny do jasně vymezených oblastí, oplývá také množstvím citací zejména klasických teoretických děl (Metz, Searle, Ricoeur, Genette, Eco). Obsahuje spoustu zajímavých informací a příkladů, ale podle mého soudu nikoli radikálně nový, filosoficky podnětný pohled na diskutovanou problematiku.

Kniha vyšla ve velmi dobrém překladu Ladislava Šerého (jen na straně 27 není dualita obou světů podmínkou transcendentní, ale transcendentální), trochu mi však chybí rejstřík pojmů, který by u tohoto typu knihy byl velmi užitečný.

Michal Pacvoň

5) Tamtéž, s. 33.

6) Tamtéž, s. 65.