

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ
Katedra Elektronické kultury a sémiotiky

Bc. Kristýna Karásková

**Problematika reality a simulace v díle Jeana
Baudrillarda a její odraz v současné filmové tvorbě**

Diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Irena Řehořová, Ph.D.

Praha 2017

Prohlášení

Prohlašuji tímto, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 4. 5. 2017

Kristýna Karásková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Ireně Řehořové, Ph.D. za cenné rady a podnětné připomínky, které mi při psaní této práce věnovala.

OBSAH

Abstrakt.....	6
Abstract.....	7
1 ÚVOD.....	8
2 SPOLEČNOST JAKO SÍŤ OVLIVNĚNÁ ZNAKY A RYCHLOSTÍ ANEB BAUDRILLARD, VIRILIO A CASTELLS	12
2.1 Baudrillardova teorie simulaker a simulací	13
2.1.1 Znaky a společnost.....	13
2.1.2 Simulace, simulakrum, hyperrealita	15
2.1.3 Simulace jako součást hyperreality.....	18
2.1.4 Vztah reality a iluze	19
2.2 Změna ve vnímání času a prostoru ve Viriliově koncepci rychlosti	20
2.2.1 Svět rychlosti a inovací	20
2.2.2 Dromologie, dromokracie, dromosféra.....	21
2.2.3 Simulace a rychlost	23
2.3 Castells: sítě a toky ovládající naši společnost.....	27
2.3.1 Vzestup technologií aneb sítě jako součásti každodenního života	27
2.3.2 Charakteristika sítí	29
2.3.3 Toky informací a uzly jako stěžejní prvky Castellsových sítí	31
3 REALITA VERSUS FIKČNÍ SVĚTY	32
3.1 Charakteristika fikčních světů	33
3.1.1 Tvorba, podoba a působení fikčních světů	34
3.2 Realita – virtualita, iluze – fikce.....	36
3.2.1 Realita a virtuální realita.....	37
3.2.2 Iluze a fikce.....	38
4 SHRUTÍ TEORETICKÉ ČÁSTI.....	40
5 TÉMA PROLÍNÁNÍ REALITY A SIMULACE VE FILMOVÉ TVORBĚ	42
5.1 Vymezení zkoumaného vzorku a volba metody	42
5.2 <i>Matrix</i>	45
5.2.1 Prvky Baudrillardových konceptů v <i>Matrixu</i>	46
5.2.2 Ústřední motivy v <i>Matrixu</i>	50
5.2.3 Baudrillard a jeho vztah k <i>Matrixu</i>	53
5.2.4 <i>Matrix</i> jako podoba naší budoucnosti?	53
5.3 <i>Mulholland Drive</i>	54
5.3.1 Souvislosti vzniku filmu <i>Mulholland Drive</i>	55
5.3.2 Obsah a možné výklady filmu <i>Mulholland Drive</i>	56

5.3.3	Stěžejní prvky Lynchova filmu <i>Mulholland Drive</i>	58
5.3.4	<i>Mulholland Drive</i> a Baudrillard.....	59
5.3.5	Prolínání reálného a virtuálního v <i>Mulholland Drive</i>	61
6	PROPOJENÍ TEORETICKÉ A PRAKTICKÉ ČÁSTI.....	62
7	ZÁVĚR.....	64
	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	69

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá teorií simulací a simulaker v pojetí francouzského představitele postmoderny Jeana Baudrillarda. Zaměřuje se především na způsob, jakým Baudrillard tematizuje postupný zánik reprezentační funkce znaku a vznik hyperreality obsahující simulace. Pozornost je upřena především na koncept reality, virtuality, simulace a iluze. Práce obsahuje také navazující koncepce Paula Virilia a Manuela Castellse. Základní rámec zkoumání je rovněž doplněn o teorii fikčních světů. Druhá část obsahuje rozbor toho, jak je tato problematika reflektována v současné filmové tvorbě, a to prostřednictvím obsahové analýzy filmů *Matrix* (sourozenci Wachowští, 1999) a *Mulholland Drive* (Lynch, 2001), zohledňující odlišné ztvárnění iluzorního/virtuálního prostoru a jeho vztahu k realitě. Práce si klade za cíl analyzovat vybrané koncepty popisující vznik a působení simulací se zaměřením na současnou společnost spojenou s moderními technologiemi a poukázat na odraz zmíněných koncepcí ve filmových snímcích, které se k nim (záměrně či nezáměrně) vztahují a rovněž prozkoumání toho, jak je v uvedených filmech vyobrazeno téma reality, simulace a iluze a nakolik je obsah těchto filmů provázán s působením médií a nových technologií s nefyzickým prostorem, který vytvářejí.

Klíčová slova

realita – hyperrealita – simulace – simulakrum – iluze – Jean Baudrillard – fikce – Matrix – Mulholland Drive

Abstract

The thesis deals with the theory of simulation and simulacra by French representative of postmodernism Jean Baudrillard. It focuses on way how Baudrillard thematises gradual extinction of signs connected with their representational function and the emergence of hyperreality which contains simulation. The attention is also focused on concept of reality, virtuality, simulation and illusion. The thesis includes Paul Virilio's thoughts and also Manuel Castells'. The basic framework of research is completed by a theory of fictional worlds. The second part of thesis includes an analysis of how this issue is reflected in present film production via analysis of content of the films *The Matrix* (Wachowski, 1999) and *Mulholland Drive* (Lynch, 2001). The analysis reflects different interpretation of illusive/virtual space and its relation to reality. The aim of thesis is to analyse the selected concepts which describe an emergence and interaction of simulation focusing on contemporary society which is connected with modern technology and also to point at reflection of conceptions mentioned in the films. The goal of thesis is also to explore the films, compare them and show the way how they contain the theme of reality, simulation and illusion and how much is the content of these films connected with the action of the media and new technologies with non-physical space that they create.

Key words

reality – hyperreality – simulation – simulacrum – illusion – Jean Baudrillard – fiction – The Matrix – Mulholland Drive

1 ÚVOD

Předkládaná diplomová práce se zabývá problematikou hyperreality a simulací v pojetí francouzského představitele postmoderny Jeana Baudrillarda. Ten ve své tvorbě předložil několik zajímavých myšlenek a stanovisek, která se váží ke společnosti 20. a 21. století, a která si bezesporu žádají přinejmenším pozornost. Práce se zaměřuje zejména na Baudrillardovu teorii *simulaker* a *simulací*, především pak na jeho výklad proměny funkce znaků a vznik simulací. S tím souvisí rovněž způsob, jakým Baudrillard tematizuje postupný zánik reprezentační funkce znaku a následný vznik *hyperreality*, která je do značné míry výsledkem mediálního působení. Pozornost je upřena především na koncept reality, *virtuality*, simulace a iluze a řešení problému jejich vztahu. Základní rámec zkoumání je doplněn o teorie, které popisují významné aspekty „mediálního prostoru“ a Baudrillardovu koncepci tak v určitém smyslu dále rozvíjejí (teorie Manuela Castellse a Paula Virilia). Druhá část práce je věnována filmovým snímkům, v nichž je problematika simulace, iluze a hyperreality výrazně zastoupena. Důraz je přitom kladen na zohlednění odlišného ztvárnění iluzorního/virtuálního prostoru a jeho vztahu k fyzické realitě. Vzhledem k tomu, že téma bude sledováno v kontextu hraných filmových děl, vycházet budu také z teorie fikčních světů, zejména pak z koncepce Lubomíra Doležela.

Jako předmět analýzy jsem zvolila snímky *Matrix* a *Mulholland Drive*, u nichž se pokusím identifikovat hlavní motivy, které souvisejí s Baudrillardovou teorií simulaker a simulací a určit, nakolik jejich pojetí ve filmu koresponduje s Baudrillardovým vymezením. To, co mne motivovalo ke srovnání zrovna výše uvedených filmových snímků, je fakt, že odkaz obsahu filmu *Matrix* na Baudrillardovy koncepce je zcela zřejmý. Samotní tvůrci tohoto filmu se snímkem explicitně hlásí k Baudrillardovu dílu. V rámci několika rozhovorů se otevřeně vyjádřili k tomu, že se dílem Jeana Baudrillarda nechali inspirovat a snažili se prvky jeho koncepce přenést do uměleckého světa a filmově je ztvárnit. V návaznosti na to se však samotný Baudrillard několikrát k možné souvislosti jeho teorie simulaker a simulací s filmem *Matrix* vyjadřoval se stanoviskem, že by se snímek na jeho teorii odvolávat neměl, neboť ji tvůrci nepochopili zcela správně. Naopak za dílo, které lépe ilustruje jeho koncepci, označil, kromě jiných, film režiséra Davida Lynche *Mulholland Drive*.

Výchozím předpokladem této práce je teze, že vybrané filmové snímky (*Matrix*, *Mulholland Drive*) obsahují konkrétní znaky, které jsou shodné či rozdílné s Baudrillardovou teorií simulaker a simulací. Náplní práce je pak pomocí obsahové

analýzy uvedených filmů tyto prvky nalézt a popsat. A v návaznosti na to potvrdit, či vyvrátit stanovisko filmových tvůrců a samotného Baudrillarda, zda se zmíněné prvky na teorii simulaker a simulací odkazují právem nebo se jedná o dezinterpretaci zmíněných koncepcí a teorií. Cílem práce je jednak analyzovat vybrané koncepty popisující vznik a působení simulaker, a s nimi spojené simulace, a poukázat na jejich odraz ve filmových snímcích, které se k nim, ať už přímo či nepřímo vztahují, jednak také prozkoumání toho, jak je v uvedených filmech odlišně ztvárněno téma reality, simulace a iluze a nakolik je obsah filmů úzce provázán s působením médií a nových technologií a nefyzickým prostorem, který vytvářejí. Při formulaci cíle pro tuto práci jsem vycházela jednak z Baudrillardova tvrzení, že moderní společnost 20. a 21. století je přesycena enormním množstvím znaků, které vytvářejí svět simulací a my tak žijeme v tzv. hyperrealitě, a také ze stanoviska několika filmových tvůrců, kteří se za pomoci jimi vytvořených filmových snímků snaží přenést problematiku simulace, iluze a hyperreality do filmové tvorby.

Výběr tématu korespondoval s aktuálností obsahu, jelikož naše společnost si dle mého názoru neuvědomuje dostatečně možnou souvislost Baudrillardovy koncepce se skutečnou realitou a v jeho myšlenkách vidí pouze nástin jakéhosi katastrofického scénáře týkající se podoby moderní doby, a také s potřebou ujasnění, zda prvky Baudrillardovy teorie film *Matrix* či *Mulholland Drive* skutečně obsahuje. Jedním z důvodů výběru tohoto zaměření práce je také ten, že dle mého mínění zůstává Baudrillard v českém prostředí poněkud opomíjen a je potřeba ucelit problematiku zmíněných teorií. Dalším záměrem sepsání této práce je apel na čtenáře této práce, zejména z českého prostředí, kteří by díky ní měli získat ucelený pohled do problematiky teorie simulaker a teorie simulací a dalších souvisejících koncepcí, a také vzbudit v nich zájem o odlišné vnímání určitého druhu filmových snímků, které obsahují prvky iluze, simulace, hyperreality. Rovněž zamyslet se nad tím, že se tato problematika dá také vztáhnout i na činnosti každodenního života.

Cílem práce je zodpovězení následujících výzkumných otázek: „*Jak podle Baudrillarda vzniká simulakrum, jaký je vztah mezi realitou/simulakrem/iluzí?*“ „*Jak je vyobrazena simulace ve vybraných filmových snímcích?*“ „*Je iluze totéž co simulace?*“, „*Jsou mezi realitou a hyperrealitou jasně rozpoznatelné hranice?*“ „*Který z vybraných filmů prezentuje téma simulace způsobem, jež koresponduje s pojetím Jeana Baudrillarda?*“ *V čem spočívá údajné „nepochopení“ Baudrillardových úvah o povaze simulací v případě Matrixu?*

Ke zpracování tématu byla použita odborná literatura, zejména knižní publikace, dále příspěvky ze sborníků, elektronické články a samotné filmové snímky, které jsou

předmětem obsahové analýzy v druhé části práce. Konkrétně jsem vycházela z děl Jeana Baudrillarda, stěžejní byla kniha *Simulacra and Simulations*, dále svazek editovaný Markem Posterem, který obsahuje vybraná díla Jeana Baudrillarda přeložená do anglického jazyka a v češtině vydaná Baudrillardova kniha s názvem *Dokonalý zločin*. Velmi nápomocnou byly také *Rozhovory s Baudrillardem* od Míky Ganea, Monique Arnaudové a Sylvere Lotringer, jež posloužily k hlubšímu pochopení problematiky jeho teorií, neboť k nim Baudrillard otevřeně dodával vlastní komentáře a doplnění. Konkrétně se problematikou Baurillardových koncepcí zabírá také internetový deník *International Journal of Baudrillard Studies*. Co se týče teorie fikčních světů, která byla rovněž v práci vyzdvihnuta, posloužila tvorba lingvisty a literárního teoretika Lubomíra Doležela, zejména jeho publikace *Heterocosmica: fikce a možné světy*. K vytvoření práce velice napomohly také studie dalších autorů jako např. Manuela Castellse či Paula Virilia.

Celá práce je rozdělena do dvou úseků, z nichž první část je čistě teoretická a zaměřuje se na popis jednotlivých koncepcí, které s problematikou simulace a hyperreality souvisí. Druhá část obsahuje rozbor vybraných filmových snímků, které se k této problematice vztahují a v jednom případě se na Baudrillardovo dílo dokonce přímo odvolávají. Diplomová práce se pak skládá celkem ze šesti kapitol, včetně úvodní i závěrečné části. Po úvodní kapitole se další část práce věnuje Jeanu Baudrillardovi a jeho teorii simulaker a simulace. Tato kapitola obsahuje stručné seznámení s Baudrillardovým životem a tvorbou, která koresponduje se zaměřením práce, a podrobný popis zmíněných teorií, včetně rozlišení řádů simulaker, proměn funkce znaků a popis vzniku simulací. Tuto část práce tvoří také koncepce, se kterými Baudrillardovy teorie souvisí. Zde bude mít čtenář možnost seznámit se se stanovisky Paula Virilia, zaměřující se na pojem rychlosti v moderní době a dále s Manuelem Castellsem a jeho pojetí soudobé společnosti jako společnosti tvořené nejrůznějšími sítěmi. Samostatnou část práce tvoří teorie fikčních světů, zejména pak chápání této teorie v podání Lubomíra Doležela.

Další část práce je věnována obsahovým analýzám filmových snímků, a to filmu *Matrix* (1999) z dílny sourozenců Wachowských¹ a filmu *Mulholland Drive* (2001) režiséra Davida Lynche. V rozbořech těchto filmů ponechávám stranou jejich uměleckou stránku, tzn. - nevěnuji se hereckým výkonům jednotlivých aktérů, nesoustředím se na

¹ V této práci budu uvádět jako režiséry, scenáristy a výkonné producenty sourozence Wachowské. Jedná se původně o bratry Laurance „Larryho“ a Andrewa Paula „Andyho“ Wachowski. Laurance však v roce 2007 prodělal operativní změnu pohlaví a nyní se z něj stala Lana Wachowski. Andrew Paul vydal v roce 2016 prohlášení o změně svého pohlaví a v současnosti je z něj Lilly Wachowski. Pro zjednodušení jsou tak v této práci prezentováni jako *sourozenci Wachowští*.

zvukovou část filmů ani na grafické zpracování zmíněných snímků či další umělecké prvky. Pozornost věnuji samotnému obsahu jednotlivých filmů, v nichž se budu snažit najít shodné prvky s Baudrillardovou teorií simulaker a simulací a také to, jak a jestli vůbec odlišně je v nich vyobrazeno téma reality a její simulace, k čemuž poslouží závěrečná komparace. Závěrečná kapitola práce shrnuje získané poznatky a informace, srovnává obsahové analýzy filmových snímků a snaží se potvrdit či vyvrátit původní stanovisko této práce zmíněné výše.

2 SPOLEČNOST JAKO SÍŤ OVLIVNĚNÁ ZNAKY A RYCHLOSTÍ ANEB BAUDRILLARD, VIRILIO A CASTELLS

„Žijte svůj život v reálném čase - žijte a trpte přímo na projekční ploše. Myslete v reálném čase – vaše myšlení je okamžitě kódováno počítačem. Dělejte si svou revoluci v reálném čase – ne někde na ulici, ale v nahrávacím studiu. Prožijte si svou milostnou vášeň v reálném čase – s videem fyzicky spolupřítomným po celou dobu, co to bude probíhat. Vnikněte do svého těla v reálném čase – endovideoskopie, tok vaší krve, vaše vlastní útroby, jako byste tam byli...“²

- Jean Baudrillard

V následujícím textu je představena základní koncepce Jeana Baudrillarda, která úzce souvisí s tématem diplomové práce. Jde hlavně o jeho pojetí reality ovlivněné simulacemi, díky čemuž je možné dále porozumět charakteristice a působení hyperreality a chápání virtuality. V návaznosti na to jsou zde prezentovány další pojmy a teze, a sice teorie sítí Manuela Castellse, která je spojována s virtuální realitou. Paul Virilio pak do této kapitoly zapadá zejména díky svému konceptu dromokratické společnosti, jež se s pomocí „zrychlování reálného času“ prostřednictvím sítí dotýká odlišného chápání reality. Možná se kombinace těchto autorů může zdát poněkud nevhodná. Pokud se ovšem zamyslíme nad tím, že Baudrillard přisuzuje stěžejní roli nadbytku reprezentací skutečnosti a hovoří o hyperrealitě, Castells si uvědomuje prolnutí různých stupňů prezentace a reprezentace za pomoci sítí, a konečně také Virilio dodává svou koncepcí dromologie doplňující a dnes už neodmyslitelný prvek do charakteristiky obou zmíněných konceptů, spojení těchto autorů je na místě.

² BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, s. 33, 34.

2.1 Baudrillardova teorie simulaker a simulací

Tematický záběr francouzského teoretika³ Jeana Baudrillarda (1929-2007) byl poměrně široký a často se věnoval polemikám, kontroverzním tématům či reflexím na aktuální dění jeho soudobé společnosti. Zabýval se mimo jiného vztahy mezi znaky a realitou ve spojitosti se sociálním prostředím. Již ve svých počátečních pracích⁴ se zaměřoval na kritiku společnosti a analýzu prvků, které ji utvářejí a ovlivňují. Na tato témata navazoval ve svém pozdějším díle a využíval základy svých teorií i pro jejich následnou aplikaci. Důležitým faktem je, že Baudrillard původně vystudoval germanistiku a měl velmi blízko k marxisticky orientované společenské kritice⁵. Ve svých raných textech poukazyval na proměny kapitalismu v průběhu 20. století, mezi něž patřil především vznik nadnárodních korporací a s tím související dematerializace vlastnictví. V tomto období podle Baudrillarda začínají do mnoha společenských sfér ve stále větší míře vstupovat znakové struktury (v tomto případě např. akcie, cenné papíry nahrazující původně materiální vlastnictví). Tvorba skutečnosti pomocí znaků, společně s procesy jejich vzniku a působení na jedince i společnost se následně staly stěžejním tématem, kterému Baudrillard v pozdějších dílech věnoval zvláštní pozornost.

2.1.1 Znaky a společnost

Baudrillard svůj zájem směřoval na vztahy mezi znaky a realitou, zasazené do sociálního prostředí, které jsme vytvořili a ve kterém žijeme. Již v období 70. a 80. let 20. století, kdy převážně Baudrillard psal svá díla, si uvědomoval, že se velmi znejasňuje pojem reálného a možnou příčinu nacházel ve změně funkce znaků a ve faktu, že skutečná realita za znaky čím dál více mizí, či dokonce - jak uvádí v jedné ze svých knih,⁶ znaky realitu zabily: „Předkládám zde příběh jednoho zločinu – zavraždění reality. A příběh vyhlazení jedné iluze – vitální iluze, radikální iluze světa. Autentická realita nevymizela v iluzi, to iluze zanikla v integrální realitě.“⁷ Hovoří doslova o tom, že „realita byla

³ Uvědomuji si, že není zcela jednoznačné to, jak Baudrillarda označit, nicméně sám Baudrillard se za filozofa či sociologa nepovažoval a odmítal takovéto označení své osoby, proto se domnívám, že označení *teoretik* je na místě, neboť se svým dílem dotýkal několika teorií z různých vědních oblastí.

⁴ Ve francouzském originále např. *Le système des objets* (Systém objektů, 1968), *La société de consommation* (Konzumní společnost, 1970) či *Pour une critique de l'économie politique du signe* (Ke kritice politické ekonomie znaku, 1972).

⁵ BRÁZDA, Radim. Jean Baudrillard – reálný únik z hyperreality. In: *Aluze: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online] [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://aluze.cz/2007_01/08_Studie_-_predmluva_-_Brazda.php.

⁶ Z francouzského originálu *Le crime parfait* v českém překladu kniha s názvem *Dokonalý zločin*.

⁷ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, s. 8.

vyhnána z reality.“⁸ Zapříčinilo to naše jednání, náš styl života, rozvoj moderních technologií. Baudrillardovy teze se dají převést i do současné doby 21. století, kdy se nám může zdát, že se nic nevyjevuje v reálném čase a v takové podobě, kterou věci skutečně mají. Svět se nám tedy jeví jako iluze⁹ a nejvyšší funkcí znaku je to, že umožňují zmizení skutečné reality a pak toto samotné zmizení ještě maskují.

Baudrillard předkládá myšlenku, podle níž bychom se měli řídit tím, že „reálné není nikdy jisté.“¹⁰ Na základě tohoto postoje můžeme dojít k pocitu, že originální realita neexistuje. Je však velice obtížné odlišit skutečnou realitu od té, která se nám jako reálná pouze jeví a právě díky rozvoji moderních technologií a jejich využívání dochází ke stírání těchto rozdílů. V porovnání s minulostí, v níž tyto moderní vymoženosti převážně doby 20. a 21. století neexistovaly, pravdivý/původní svět v současnosti za znakovým světem již neexistuje tak, jak tomu bylo naopak v historické době. To můžeme vidět na příkladu platby, jako prostředku výměny určité hodnoty. V dávné minulosti existovala koupě a platba na základě výměnného obchodu, postupně se přecházelo na platbu prostřednictvím mincí, následně papírových platidel až po dnešní platební karty, při nichž fyzické peníze v podobě hotovosti již nemusíme používat. Částky se přičítají a odesílají virtuálně přes systém, aniž bychom museli vynaložit větší úsilí, než přiložit platební kartu k technickému zařízení určenému pro tyto účely.

Změnila se i základní podoba společnosti, která nyní svůj pohled upírá zejména na seriálovou produkci, na konzum a znaky, které ztrácejí svůj původní význam a vazbu k reálnému referentu. Vlivem zavádění různých technologií byla moderní společnost od počátku vystavena neustálé produkci a společnost 19. a 20. století se nesla v duchu materiální produkce zejména za účelem dosahování zisku.¹¹ Proto můžeme hovořit o tom, že na úkor kvality a originality (ve smyslu původnosti) předmětů, se vše zaměřuje na proces komodifikace a do popředí se namísto užitné hodnoty dostává důraz na jejich znakovou podstatu.

Baudrillard svůj koncept znaku nikdy nevymezil natolik dostatečně, aby se dalo hovořit o nějaké určité definici znaku v jeho pojetí. Co lze však říci je to, že Baudrillard znak považuje za „něco, co označuje sebe sama, a čímž se vymezuje a odlišuje od znaků

⁸ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, s. 13.

⁹ Tamtéž, s. 16, 17.

¹⁰ Tamtéž, s. 22.

¹¹ BAUDRILLARD, Jean. *The Mirror of Production*. St. Louis: Telos Press, 1975.

ostatních.¹² Znakem se tedy může stát cokoli, co bude jasně a přesně definovat svou povahu. Celý systém znaků pak ovšem nemůže být srozumitelný, pokud se každý znak vztahuje na každý objekt, ale pouze prostřednictvím rozdílu mezi znaky můžeme dospět k přehlednosti a správnému určení významu jednotlivých znaků.¹³ Což se podle Baudrillarda neděje.

Už v době, kdy publikoval své texty, poukazyval na to, že jeho soudobá společnost je přesycena znaky, které nejsou schopny se vázat ke konkrétním objektům a jejich odkazování na několik dalších možných objektů vede člověka k tomu, že nedokáže rozlišit to, co je reálné a co se jako reálné pouze jeví. Podle Baudrillarda tak v důsledku ztráty přímé vazby mezi znakem a objektem došlo ke zmizení reality. Tím, že jsme se vždy snažili redefinovat tuto vazbu a vynalezli informační technologie, které využíváme zejména ve snaze o efektivnější komunikaci, byla způsobena přesycenost veškerých informací, které jsme stále obtížněji schopni skládat do komplexního obrazu. Právě zmiňovaná vazba mezi objekty a znaky se rozplynula do jakési hry mezi znaky samotnými, které generují nové a další (mnohdy složitější) vrstvy znaků. Vše se tak propadá do tzv. *hyperreality* - reality, která se jeví jako reálnější než ta původní.¹⁴

2.1.2 Simulace, simulakrum, hyperrealita

Pojem hyperrealita představuje termín postmoderní filosofie. Dala by se charakterizovat jako specifický druh společenské reality, v němž se mísí reálné s imaginárním a jenž bývá označován jako „reálnější než realita.“¹⁵ V tomto smyslu také zvolena předpona *hyper-*. V rámci rozpoznání reality od hyperreality můžeme jako reálné či skutečné označit dle Baudrillarda to, „co umožňuje poskytnout rovnocennou reprodukci.“¹⁶ Hyperrealita pak stojí v procesu reprodukovatelnosti na samotném konci a značí stav, kdy realita už není tím, co lze reprodukovat, ale tím, „co je vždy již reprodukovatelné.“¹⁷ Samotné reálno tedy kompletně vymizelo a celé je nahrazeno svou reprodukcí – hyperrealitou. Hyperrealita taktéž označuje situaci, v rámci níž se reálné i fiktivní věci, informace a veškeré činnosti vzájemně prolínají, sbíhají do sebe a propojují

¹² BAUDRILLARD, Jean a Mark, POSTER. *Selected Writings*. Stanford.: Stanford University Press, 1988, s. 2-4.

¹³ Tamtéž, s. 2,3.

¹⁴ TUNANDER, Ola. The Logic of Deterrence. In: *Journal of Peace Research*, roč. 26, 1989, č. 4, s. 362,363. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/423658>.

¹⁵ ROBINSON, Andrew. Jean Baudrillard: Hyperreality and Implosion. In: *Ceasefire* [online]. [cit. 2016-01-10]. Dostupné z: <https://ceasefiremagazine.co.uk/in-theory-baudrillard-9/>.

¹⁶ BAUDRILLARD, Jean. *Symbolic Exchange and Death*. London: SAGE Publications, 1993, s. 73.

¹⁷ Tamtéž.

se tak, že je velmi obtížné, až takřka nemožné rozlišit jednotlivé hranice mezi realitou a fikcí, a tím pádem není možné dojít ke zjištění, zda se jedná o stav skutečný nebo čelíme pouhému odrazu reality. Neexistuje tak zcela jasná hranice, kde končí a začíná skutečná realita a kde fikce, jako opak skutečnosti. Hyperrealita je podle Baudrillarda stavem, který vznikl z toho důvodu, že znaky začaly postrádat své původní referenty.¹⁸ Dochází tak nejen k zaměňování skutečného významu za znaky, které tento význam opravdu představují, ale v hyperrealitě jsou zároveň vytvářeny i takové znaky, které zastupují něco, co nikdy doposud nezastupovaly, nebo co dosud dokonce ani neexistovalo.

Baudrillard se domnívá, že prostředí, ve kterém lidé žijí a které je obecně považováno za původní a reálné bylo nahrazeno jakousi kopií tohoto prostředí, tedy že v současné době žijeme v pouhé simulaci, do které však nemůžeme nahlédnout, a tím pádem ji nedokážeme rozeznat od činností a informací skutečného světa. Baudrillard se k problematice hyperreality staví tak, že dle něj je i každodenní skutečnost hyperrealitou. Reálný svět se tak pro nás stal pouhou estetickou halucinací, ve které žijeme. Jsme tak uvězněni v neviditelném prostředí a neuvědomujeme si, že vše kolem nás je člověkem uměle vytvořený svět, který neodpovídá původní realitě a který má spíše za úkol odvrátit naši pozornost od skutečného světa.

Hyperrealita může být brána jako svět simulací, neboť ji simulace tvoří. Podstata simulace spočívá ve smazání rozdílu mezi reálným a simulovaným, mezi pravdivým a falešným. Baudrillard sám se snaží princip simulace ukázat na příkladu nemoci, přičemž je třeba si uvědomit, že se nejedná o pouhé předstírání, ale přímé napodobování. „Pokud člověk předstírá, že je nemocný, lze to poměrně snadno odhalit. Jestli nemoc simuluje, musí na sebe přenést i některé symptomy dané nemoci a na základě toho se u dotyčného člověka mohou skutečně projevit příznaky nemoci.“¹⁹ Rozdíl mezi simulací a nemocí se v současné době stírá a je obtížně rozpoznatelný. Lékařům to v tomto případě ztěžuje práci. Předstírání totiž nechává realitu neporušenou a rozdíl mezi realitou a skutečností, kterou dotyčný předstírá, je zřejmý, pouze jen zamaskovaný. Naproti tomu v případě simulace se nejedná o předstírání, ale dojde k přejímání některých prvků reality, a tak nelze jednoznačně odlišit pravdu od falše.

¹⁸ BAUDRILLARD, Jean a Mark, POSTER. *Selected Writings*. Stanford.: Stanford University Press, 1988, s. 174.

¹⁹ Tamtéž, s. 170,171.

V souvislosti s realitou si lze pojem simulace vysvětlit jako napodobení reality. Simulace jsou pak tvořeny jednotlivými simulakry,²⁰ což jsou znaky, u nichž nelze rozlišit, zda a v jakém rozsahu se vztahují k realitě nebo jsou již výsledkem působení hyperreality.²¹ Simulakrum²² tak představuje jakousi kopii neexistujícího originálu, která je reálnější než samotná skutečnost. Prostřednictvím simulace, která je tvořena simulakry, pak vytváříme vlastní znakový systém, který se odklání od reality. Oblast simulací je velice široká, nedá se přesně stanovit, do jakých oblastí života by nezasahovala. Hyperrealitu tak nelze odlišit od skutečné reality.²³ Rozmnožování a šíření znaků a informací vede k úplné neutralizaci smyslu sdělení. Co se týče proměny funkce znaku, lze ji pozorovat na tom, jak se vyvíjí pojetí reality v souvislosti se znaky, které ji tvoří. Každý z dále uvedených rámců, které tvoří pomyslné schéma vzniku simulací, navazuje na předchozí. Nejprve si můžeme představit realitu ve své původní skutečné podobě. Dále však přicházejí na řadu reprezentace reality, které představují např. vědecké poznatky. Následují reprezentace těchto reprezentací, na základě kterých se formuje navazující sériová produkce reprezentací a nakonec se znaky přeměňují do dematerializovaných struktur zcela bez vztahu k původní realitě.

Z těchto předpokladů Baudrillard popisuje znakovou tvorbu skutečnosti. Znak podle něj reflektuje základní realitu v případě, kdy odkazuje na určitý objekt, a to tím, že k němu přímo referuje.²⁴ Následně však znak tuto realitu maskuje tím, že ji překrývá pomocí odkazů na jiné znaky. Poté dochází k tomu, že samotný znak ještě navíc toto samotné mizení a absenci reality maskuje a proces tvorby končí situací, kdy se znak stává simulakrem, které nemá žádný vztah k původní realitě.²⁵ Dle Baudrillarda „dnes je to simulakrum, kdo jistí kontinuitu reálného, a simulakrum bude ukrývat nikoli skutečnost, ale fakt, že v tom žádná není, to znamená kontinuitu ničeho.“²⁶ Simulace jako napodobení reality nezakrývá ani nenahrazuje pravdu svého skutečného vzoru, ale naopak vytváří iluzi této reálné předlohy.

²⁰ Plurál od sing. *simulakrum*.

²¹ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, s. 6.

²² Stejně jako slovo simulace je odvozené z latinského *simular* - napodobovat.

²³ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, s. 1-5.

²⁴ BAUDRILLARD, Jean a Mark, POSTER. *Selected Writings*. Stanford.: Stanford University Press, 1988, s. 2-4.

²⁵ Tamtéž, s. 6.

²⁶ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, s. 107.

2.1.3 Simulace jako součást hyperreality

Problém hyperreality je ten, že znaky jako takové potřebují samostatnou a oddělenou realitu, ne takovou která splývá. A to z toho důvodu, aby se mohly znaky k něčemu vztahovat, neboť vycházíme-li z obecné definice znaku, chápeme jej jako „něco, co zastupuje něco jiného než je samo v nějakém ohledu“²⁷ a vcelku jej lze také charakterizovat jako něco, co přebere nějaký význam.²⁸ Přičemž původní funkcí znaku je reprezentovat něco ve smyslu odkazovat na obsah něčeho, a proto je velmi důležité zachovat vztah znaku ke skutečnému objektu. Je tak nutné vyhnout se reprezentaci odlišných nereálných obsahů. Navíc v hyperrealitě přestávají znaky referovat k čemukoliv, co pro nás do té doby bylo skutečným a stávají se simulakry působící v hyperrealitě.²⁹ Podle Baudrillarda však v moderní době už ani sami nemůžeme rozlišit, zda žijeme v realitě či hyperrealitě.

Dalo by se konstatovat, že podle Baudrillarda se působení znaků mění v souvislosti s příchodem moderních technologií. Dospívá k tomu, že jeho soudobá společnost nahradila realitu a význam právě symboly a znaky, a že lidská zkušenost je pouhou simulací reality, ve které v enormním množství dochází k přesycenosti znaků, které se nevážou na skutečnou realitu, ale pouze vytvářejí reprezentace, které nemají žádný vztah k původní realitě a naopak tím vytváří realitu odlišnou (hyperrealitu). Znak, který se má podle něj vztahovat vždy jen k jednomu danému objektu a který se má od dalších znaků zcela odlišovat, ztrácí v hyperrealitě vlivem nadměrného užívání znaků tuto základní funkci a stává se simulakrem, které je kopií neexistujícího originálu a je reálnější než skutečnost.

Dochází tak k zániku původní referenční funkce znaku, vytrácí se jejich vazba na jediný objekt odpovídající podoby a charakteru a znak jako takový se stává simulakrem hyperreálného prostředí. Stěžejním bodem v tomto Baudrillardově konceptu je „přebytek reprezentací skutečnosti, který vzniká vytvářením nových reprezentací/skutečností definovaných pomocí principů předcházejících reprezentací skutečnosti.“³⁰ Svět hyperreality je konstruován simulakry – obrazy, které získávají svůj obraz z jiných obrazů a nemají tak základ v původním významu skutečného světa. V hyperrealitě tak vytváříme

²⁷ PALEK, Bohumil (ed.): *Sémiotika*. Praha: Karolinum, 1997, s. 37.

²⁸ Pro srov. např. chápání znaku od Umberta Eca, který do definice přidává konvenční hledisko, a sice dle něj je znakem cokoli, co podle společenské konvence, jež byla stanovena dříve, může být chápáno jako něco, co zastupuje něco jiného. Více v ECO, Umberto. *Teorie sémiotiky*. Brno: JAMU, 2004, s. 25.

²⁹ ROBINSON, Andrew. Jean Baudrillard: Hyperreality and Implosion. In: *Ceasefire* [online]. [cit. 2016-01-10]. Dostupné z: <https://ceasefiremagazine.co.uk/in-theory-baudrillard-9/>.

³⁰ HUBÍK, Stanislav. Mediální abstrakce a rychlost. In: *Média dnes: Reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, s. 70.

vlastní znakový systém, který se naprosto odlišuje od reality původní. Znaky, obrazy a informace v současné době jsou již vytvářeny tak, že neodkazují k nějaké skutečnosti, ale pouze simulují určité vlastnosti této reality.

Baudrillard sám uvádí, kromě jiných, příklad, na kterém ukazuje princip hyperreality, a sice existenci zábavního parku Disneyland. Disneyland³¹ představuje souhrn nástrojů, který se snaží v sobě mísit představivost a fikci, a přetvářet ji do skutečnosti. Nejedná se pouze o materiální či fyzické předměty, ale také o hodnoty, způsob života či ideály, které mají být naplněny. Snaží se předstírat, že je skutečný. „Disneyland není skutečným, ale ani falešným.“³² Disneyland se svou koncepcí, atmosférou a všemi prvky, které jej tvoří, snaží u návštěvníků co nejpřesvědčivěji vyvolat dojem, že jsou obklopeni reálným světem. Disneyland však nabízí více reality, než kdy bude reálný svět schopen vytvořit a lidem nabídnout, a proto se stává hyperreálným.

2.1.4 Vztah reality a iluze

Vzhledem k tomu, že podle Baudrillarda se v našich životech neustále obklopujeme iluzí skutečnosti,³³ kterou sami vytváříme v návaznosti na přijímané vjemy, dění a informace z okolního prostředí, a každý si tak víceméně po svém upravuje svou realitu, je na místě zde předložit vztah reality a iluze, tak jak jej vnímá právě Baudrillard. Svět má totiž podle Baudrillarda charakter nahodilosti a v jistém ohledu provinilosti ve smyslu nedokonalosti, protože kdyby byl svět dokonalým, těžko by se uvěřilo tomu, že je světem skutečným. Jeví se nám tedy jako svět, který má své nedostatky a my inklinujeme k tomu ho vidět jako iluzi, jejímž prostřednictvím ho ke své úplnosti přivádíme.

Obecně lze charakterizovat iluzi jako nějaký klam, který je určitým způsobem interpretován našimi smysly a co je důležité říci je to, že vždy vychází z nějakého reálného impulsu. Tady je nutno pamatovat na rozdíl mezi iluzí a fikcí, jelikož fikce představuje opak reality. Iluze vychází ze skutečnosti, kdežto fikce se vyznačuje něčím neskutečným či vymyšleným.³⁴ Baudrillard se zabývá zejména iluzí, kterou staví na rovinu, jež je opakem simulace. Iluzi chápe jako „samotný efekt světa“³⁵. Sám hovoří o tom, že „tak dlouho, dokud není nějaká iluze rozpoznána jako omyl, se její hodnota přesně rovná

³¹ Zábavní park v americké Kalifornii byl otevřen již 17. července 1955.

³² BAUDRILLARD, Jean a Mark, POSTER. *Selected Writings*. Stanford.: Stanford University Press, 1988, s. 174-175.

³³ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, s. 11.

³⁴ Podrobnější charakteristika rozdílu mezi iluzí a fikcí je představena v podkapitole 3.2.2 a dále pak v praktické části této práce (kapitola 5).

³⁵ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, s. 66.

realitě,³⁶ protože zatím jsme nebyli schopni odlišit charakter tohoto klamu. Jde o to, že svět nás neustále něčím uchvacuje. Ocitáme se v situacích, které jsou pro nás nové, neznámé a které se nám zprostředkovávají právě prostřednictvím námi vytvořených iluzí o těchto věcech a událostech. Jsme tak neustále vystavováni iluzi reality. Díky iluzi se nám věci vydávají za něco, čím skutečně nejsou a vytvářejí znaky, které se ale nenechají svým způsobem rozluštit. Tato iluze, kterou si vykládáme, se odvíjí také od simulací, se kterými se dle Baudrillarda denně setkáváme. Jde o to, že díky simulacím se nám věci jeví tak, že se „nekonají, ale pouze tak vypadají [...], a že tedy nic není samo se sebou identické.“³⁷ Takto Baudrillard popisuje materiální iluzi světa, která v sobě ukrývá něco pro nás neznámého a nedosažitelného, proto se před touto iluzí chráníme vlastní formální iluzí skutečnosti, kterou si napomáháme dovysvětlit událostmi našeho světa.

2.2 Změna ve vnímání času a prostoru ve Viriliově koncepci rychlosti

Kapitola 2. 1 upozorňovala kromě jiného na to, že Jean Baudrillard stavěl do popředí otázku mizení tradičního prostoru v souvislosti se simulacemi. Ty podle něho vytlačují naši realitu vrstvou simulaker, a dochází tak ke vzniku více realit, které mohou být simulovány a překrývány, a tak započne nová skutečnost – hyperrealita. V následujících podkapitolách je rozebráno téma, jež souvisí také se simulakry, ovšem ve spojitosti s rychlostí a technologiemi, které rovněž mohou utvářet odlišný svět, než ten, u kterého si uvědomujeme, že jej žijeme. Relativní v tomto případě není už jen význam, ale i samotná realita, neboť díky simulakrům, která se spojí s rychlostí a prostřednictvím ní se pohybují volně a navíc obrovskou rychlostí, ztrácí význam i konkrétní časoprostorové souřadnice.

2.2.1 Svět rychlosti a inovací

Francouzský filozof a kulturní teoretik Paul Virilio³⁸ se začal tématy, která souvisí s problematikou každodenního života a jeho proměnou v době technologických vynálezů, změn a nejrůznějších inovací, do hlubší míry věnovat v druhé polovině 20. století, zhruba

³⁶ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, s. 59.

³⁷ Tamtéž, s. 11.

³⁸ Paul Virilio (narozen 4. ledna 1932 v Paříži) vystudoval filosofii a architekturu na Pařížské univerzitě, je vysokoškolským profesorem a dodnes přednáší na vybraných univerzitách. Pro své práce má tendenci čerpat podněty z celé řady oborů, a to od společenskovědních, přes přírodovědecké až po umělecké.

od 70. let. Již od počátku se v jeho díle prolnul postoj, který se postupem času stupňuje a nabírá poněkud radikální podoby, a sice ten, že jakýkoliv technologický vynález, jenž v očích většiny lidí ve společnosti sice představuje pokrok, s sebou zároveň nese určité defekty. V návaznosti na to zastává názor, že s vynálezy a pokrokiem doby se úzce pojí rychlost a s ní spjatá akcelerace, kterou technologie plodí, a právě rychlost bude nakonec podle Virilia představovat možnou zkázu nás všech. Virilioův koncept rychlosti spočívá v nazírání na rychlost jako na něco, co naprosto mění naše chápání času.³⁹ Jde o to, že dle Virilia rychlost v dnešním světě velmi úzce souvisí s časem a s jeho „zrychlováním“ právě díky tomu, že necháváme rychlost, aby pohltila veškeré kroky, postupy a činnosti našich životů. Což souvisí i s rychlostí a kvantitou užívání dostupných technologií, které „zabíjejí přítomný čas tím, že ho izolují od jeho pomyslného umístění *tady* a *ted*“⁴⁰ protože s rychlostí tyto pojmy ztrácejí na významu.

Virilio se ve svých podnětech snaží poskytnout nástroje potřebné k porozumění modernímu světu. Všichni jsme podle něj polapeni rychlostí. Každodenní události jsou náhodami, které ovlivňuje právě rychlost. Dle jeho názoru nelze nic inovovat, bez toho aniž bychom přitom nezpůsobili nějaké škody. Svůj zájem soustřeďoval zejména na analýzy proměn vnímání světa, které způsobil zmíněný vývoj moderních a špičkových technologií a jeho pozornost se rovněž upírá na dopad na činnosti našeho každodenního života, který se dotýká všech oblastí lidského působení, jelikož právě rychlost utváří a ovlivňuje vztahy a vazby ve společnosti a neustále tak dochází k akceleraci společenských procesů.

2.2.2 Dromologie, dromokracie, dromosféra

Stěžejní koncept ve Viriliově tvorbě a myšlenkách představuje téma spojené s problematikou *dromologie*, tedy s tzv. *filozofií rychlosti*, kterou vyložil zejména ve své knize s názvem *Rychlost a politika*⁴¹ s podtitulem Esej o dromologii, a která se podle něj dotýká jak našeho každodenního života, tak virtuálního světa. Dromologie,⁴² jako teorie formulovaná právě Viriliem, vychází z předpokladu, že soudobé společnosti jsou profilovány a strukturovány na základě svého vztahu k rychlosti a na schopnostech využít rychlost k udržení a stupňování moci. Přičemž již v průběhu 19. století a zejména pak ve století 20. v souvislosti s nástupem masivní produkce rychlosti, která se projevovala

³⁹ VIRILIO, Paul. *Open Sky*. New York: Verso, 1997, s. 4.

⁴⁰ Tamtéž, s. 10.

⁴¹ Z francouzského originálu *Vitesse et politique: Essai de dromologie* z roku 1977.

⁴² Název je odvozen z řeckého slova *dromos* – závod, běh.

formou rozvoje různých oblastí lidského života (např. urychlení v dopravní infrastruktuře nebo naopak v mediální oblasti, kdy se sdělovacími prostředky začaly informace šířit obrovskou rychlostí a docházelo k propojování různých míst ve světě), nabývalo na významu postupné využívání moderních technologií a tím i rychlosti. S těmito vymoženostmi se pak člověk začal více pohybovat ve virtuálním světě a mohl začít pociťovat potencionální tzv. „všudypřítomnost“.

Dromologie se ve své podstatě zaobírá historií vzniku, příčinami i důsledky rozvoje společností, kterých se dotýká veškerá inovace a vývoj moderních technologií. „Dromologie představuje měnící se, roztěkanou logistiku rozdílného řízení, které přeměňuje do jisté míry surový materiál světa a uvádí ho ve vhodnější formu patřičně přizpůsobené moderní době.“⁴³ Před rychlostí se v dnešním světě podle Virilia už neschováme, jelikož všechny technologie zrychlují celou naši dobu. Nemluvíme tak o zrychlení dějin jako takových, nýbrž o „zrychlení samotné reality, jež je provázáno novým významem světového času, jehož okamžitost s konečnou platností smazává vzdálenosti.“⁴⁴ Vše, s čím se během každého dne setkáváme, je doprovázeno rychlostí – od používání mobilního telefonu, notebooku, počítače, přes sledování televize, až po jízdu v městské hromadné dopravě či zábavu ve formě kina, kde jsou nám „zrychleně“ zobrazovány určité snímky, které jsou dány do pohybu. Obklopujeme se optickými přístroji a dalšími technologiemi, kterým se podřizujeme, a tak slovy Virilia dochází k jejich pomyslné diktatuře vůči nám.⁴⁵ Veškeré námi využívané přístroje se staly takřka vševědoucími, vykonávají naši práci za nás, dokážou nahradit lidskou činnost a hlavně se staly všudypřítomnými. My jako lidé tak vlivem toho začínáme zapomínat, jakými jedinečnými bytostmi s výjimečnými vlastnostmi jsme. Faktický svět nám mizí před očima.

V souvislosti s dromologií Virilio zmiňuje také pojem *dromokracie*, která představuje jakousi nadvládu rychlosti v našem světě. Éra současné moderní doby pak právě v sobě skrývá akcelerativní dromokracii v podobě toho, jak pro šíření informací využívá rychlosti za pomoci elektronických médií. S tím pak souvisí i *dromosféra*, a sice oblast, svět plný rychlosti. V dnešní době by se to dalo převést na svět plný technologických vymožeností, tedy svět, kterým jsme obklopani. Samotná dromokratická zkoumání popisují vztahy společností k fenoménu rychlosti a především

⁴³ VIRILIO, Paul. *Speed and Politics*. Los Angeles: Semiotext(e), 2006, s. 10.

⁴⁴ VIRILIO, Paul. *Informatická bomba*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004, s. 16.

⁴⁵ Tamtéž, s. 40.

využití vysokých rychlostí ve spojení s destruktivní silou ve prospěch zisku a udržení moci nebo kolonizací prostoru. Základní osou Viriliový teorie spojené s rychlostí je analýza několika vzájemně propojovaných a spjatých témat, mimo jiného např. produkce rychlosti, expanze států směrem k ovládnutí zdrojových energií jako latentních zásobáren kombinace maximální ničivé síly a rychlosti a jejich monopolizace ve vojensko-průmyslovém komplexu.⁴⁶

2.2.3 Simulace a rychlost

Pro tuto práci je významná spojitost mezi Viriliovými úvahami o rychlosti a konceptem simulací. Simulace totiž v tomto ohledu představují výsledky „nehod“ užívání technologických vymožeností, což vede k problémům s viděním a mizením skutečných stavů věcí a reálných činností, a v návaznosti na to uvědomování si skutečného prostředí života. Realita plná technologií, které vyvolávají a dávají za vznik různým odlišným obrazům chápání a pojmání reality začíná převažovat nad prostředím reálným. Člověk tak už jen stěží dokáže rozeznat obraz skutečného světa od toho, který se ho snaží ovládnout.

Virilio dává problematiku simulací a mizení reálného prostředí do souvislosti právě se zmiňovaným fenoménem rychlosti a zpracovává tak toto téma zase poněkud odlišnou formou na rozdíl od většiny analytiků problematiky simulací či virtuálního světa.⁴⁷ I Jean Baudrillard však neopomíjel téma rychlosti, neboť sám uvádí, že „efekt reality se smazává účinkem akcelerace – anamorfózy rychlosti. Události, takové jaké jsou, nemají zpoždění samy o sobě, ale vždycky mimo svůj smysl.“⁴⁸ Technologie a s ní související moderní vynálezy ovlivňují a zároveň narušují naše vnímání. Nahrazují stávající realitu a tím, že takřka všichni žijeme těmito technologiemi, dochází k tomu, že právě tyto technologie vytvářejí to, co Baudrillard nazývá simulakry.

S dromologií spojuje základní východiska pro své úvahy, a sice že vše je rychlost a právě rychlost ničí skutečnost a nechává ji v důsledku ztracení času a prostoru mizet.⁴⁹ V každém člověku tak vzniká, ač ve většině případů nevědomky, změna vnímání času a prostoru. V návaznosti na sílící vliv moderních technologií a jejich nových forem dochází dle Virilia k proměnám lidské percepce toho, jak vnímáme prostor. Skutečný prostor je totiž nahrazován tzv. teleprostorem. Samotný prostor je pak i stále více vytlačován časem.

⁴⁶ BRÁZDA, Radim. Film a fotografie jako zbraň: Paul Virilio: Válka a film. Logistika vnímání. In: *Aluze: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. 2/2007 [cit. 2016-08-16]. ISSN 1803-3784. Dostupné z: http://www.aluze.cz/2007_02/11_Recenze_Virilio.php.

⁴⁷ Tamtéž.

⁴⁸ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, s. 107,108.

⁴⁹ STEVENSON, Nick. *Understanding Media Cultures*. California: Sage Publications, 2002, s. 204-206.

Dle Virilia „dnes už neexistuje zde, všechno je nyní.“⁵⁰ Samotný charakter času se pak mění na dromosférický, jelikož je redukován na jedinou možnou dimenzi, a sice na absolutní přítomnost. Naopak prostor reálných míst je v tomto smyslu irelevantní, jelikož čas bere veškerou pozornost na sebe a ubírá prostoru na významu. Dochází tak k mizení tradičního prostoru.

V minulosti jsme sdíleli prostor a také dané místo, ale dnes je tomu jinak – komunikujeme na dálku, aniž bychom faktický prostor potřebovali. Jde nám jen o čas, prostor reálných míst je v tomto případě nepodstatný. Otázka „Kde?“ tak v dnešní době odpadá a lidé se zaobírají jen otázkou „Kdy?“⁵¹ Čas tak podle Virilia zvítězil a nadále vítězí nad prostorovou rovinou. Člověk má čas ve své moci, a to nejen ve vztahu k jeho urychlení, ale rovněž má možnost čas i odložit, a to např. prostřednictvím nahrávacích zařízení, která mu umožňují přehrát si daný okamžik několikrát i zpětně, popř. můžeme reálný obraz pomyslně i zastavit formou vytvoření fotografie. Lidem se tak najednou dostává schopnosti zastavit své vnímání, zrychlovat a na druhou stranu i zpomalovat zaznamenané prožitky a zážitky, a to vše právě díky technologiím. Na základě toho se však reálný svět začíná vytrácet.

Rychlost nám sice dává řadu výhod, jako je např. umožnění snadného a rychlého přemístění se z jednoho místa na druhé pomocí rychlých prostředků od automobilu, přes městskou hromadnou dopravu, až po leteckou dopravu, nebo zrychlení přenosu informací a umožnění komunikace na dálku a v neposlední řadě také změna v podobě urychlení nejrůznějších procesů, postupů, a to nejen na půdě kulturní, ale také v oblasti světové ekonomiky či politiky. Na druhou stranu rychlost představuje omezení, které však bezmála každý z nás vítá, a to v podobě pohodlného sezení před svými počítači či televizemi, které nám nabízí širokou škálu různých realit lišících se od té skutečné, a které přinášejí možnost odvrátit pohled od našeho světa - odpoutání se od našich skutečných problémů a negativních starostí – skutečného života.

Dle Virilia jsme nuceni žít v této rychlosti a vlivem rychlosti se musíme naučit reagovat rychleji, automaticky bez rozmyšlení o dalším následujícím kroku. Virilio však naráží na problém, při kterém se touto nutností - rychle reagovat - vytrácí myšlení, a sice rozumné reflexy, které jsou nahrazovány spontánními rozhodnutími, efektivními postupy a rychlým jednáním. V souvislosti s rychlostí dochází rovněž k možné transparenční realného prostoru, a to aniž bychom si to neustále uvědomovali. Děje se tak na základě

⁵⁰ VIRILIO, Paul. *Informatická bomba*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004, s. 134.

⁵¹ Např. být ve správný čas připojen k určité síti, aby v daný okamžik mohlo dojít ke komunikaci.

zabudovaných kamer a dalších zařízení, která mají jasnou úlohu, a sice zajišťovat pokud možno neustálý dohled nad veřejným děním.⁵² Díky technologiím tak dochází ke vzniku tzv. *teledohledu*, jenž představuje neustálé zaznamenávání našich poloh a činností v nejrůznějších situacích. Každý z nás je tak za pomoci zmíněných technologií telepřítomný, přičemž však v důsledku toho dochází ke ztrátě našeho soukromí a ke vzniku rizika manipulace s nahraným materiálem či využití technologií k negativním činům.

Z výše uvedeného textu této podkapitoly vyplývá, že Paul Virilio se svými myšlenkami snaží upozornit na změny ve vnímání času a prostoru, přičemž podle něj dochází k mizení tradičního chápání prostoru zejména v důsledku inovace a hojného využívání nejnovějších technologií. Podobně jako Jean Baudrillard zastával tvrzení, že simulace vytlačují naši realitu vrstvou simulaker (viz kapitola 2. 1), tak se Paul Virilio kloní k tomu, že naši realitu vytlačuje fenomén rychlosti, která pro moderní společnosti dle něj představuje možnost ovlivňovat veškeré činnosti našeho každodenního života, aniž bychom si tuto skutečnost uvědomovali a zaobírali se jí, a která ve skutečnosti může mít podobu nesankcionalizovaného násilí.

A tak jako Jean Baudrillard hovoří v souvislosti se simulacemi o tom, že znaky zabily naši skutečnost, Paul Virilio hovoří podobně právě ve spojitosti s novými technologickými pokroky a informacemi, které se v moderním světě šíří neuvěřitelnou rychlostí. Také o tom, že „dnes si říkáme, že k zabití reality světa už nepotřebujeme války.“⁵³ A jsou jimi právě nové technologie, jež umožňují pohyb každého z nás ve virtuálním světě, a které podle Virilia napomáhají k zabití naší reality. Z tohoto se dá usoudit, že Virilio pokrok doby a s ním spojené katastrofy, ale i vynálezy považuje za příčinu ztráty naší reality, lidskosti a zároveň i etických hodnot. Dochází tak k jakémusi „odreálnování fyzického světa“⁵⁴, kdy slepě přijímáme průběh a podobu moderní doby a jen suše zaznamenáváme to, co je nám předkládáno. Jakési virtuální vidění nás všech nahrazuje vidění a nahlížení na svět reálný, který nás obklopuje. „Realita se pak pod vlivem virtualizace vytrácí.“⁵⁵ Samotné záznamy spojené s technikou pak pro nás mají větší význam, a důvěřujeme jim snad i více než vlastnímu zraku. Stáváme se obětmi moderního světa plného užívání techniky a na technologiích jsme se stali takřka závislí,

⁵² Zde můžeme do jisté míry vidět podobnost s koncepcí panoptika Michela Foucaulta a Jeremyho Benthamu – viz např. Michel Foucault: *Dohlížet a trestat*.

⁵³ VIRILIO, Paul. *Informatická bomba*, Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004, s. 47.

⁵⁴ Tamtéž.

⁵⁵ NOVOTNÁ, Eva. *Zrychlování komunikace a projevů každodennosti v informační společnosti. Paralela v přístupech Paula Virilia a Godfreye Reggia*. Praha, 2014. s. 20. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Fakulta humanitních studií. Katedra elektronické kultury a sémiotiky.

jelikož každodenně se ocitáme ve spojení s nejrůznějšími technologiemi, které ovlivňují náš život. A netýká se to jen jednotlivců. I sebemenší firmy, veřejná doprava či média se neobejdou bez fungování systémů, které jsou napojeny na počítačové či jiné virtuální sítě.

Dovolím si tak tuto podkapitulu zakončit tím, co jsem naznačila na jejím začátku, a sice souhlasem s Viriliovou myšlenkou a také jeho postojem, zda to, čemu většina lidí říká pokrok, bychom správně neměli nazývat naší zkázou, neboť si stále mnoho lidí neuvědomuje, že se na technologiích stáváme více a více závislími a neumíme se z jejich působení vymanit a odpoutat se od nich, tak abychom mohli žít plnohodnotně život bez vymožeností. Otázkou ale zůstává, zda je to ještě nyní skutečně možné. Co však nejde u Viriliova přístupu opomenout je to, že už nenastihuje možnost, jak tuto situaci řešit. Snaží se pouze o to, aby lidé kriticky podobně jako on přezkoumali fenomén rychlosti a užívání moderních a komunikačních technologií. Je skeptický, co se týče budoucnosti, co však jeho teorie postrádá je alespoň náznak toho, jaké je jeho možné východisko z uvedeného stavu společnosti. Nerozvíjí svůj koncept tak, že by dosahoval návrhu konečného řešení této situace. Zmiňuje se pouze o klíči k pochopení v podobě pečlivé pozornosti zaměřené na audiovizuální technologii, která umožňuje mizení reálného prostoru, a který se tak díky nim stává bezcenným.

Dle mého názoru by tak potencionálním východiskem spojeným s Viriliovým nastíněním mohlo být celkově kritické zhodnocení používání informačních technologií a nejnovějších inovací doby. Virilio nenavádí k tomu, přestat technologie užívat úplně, to je samozřejmě v současném světě, ve kterém je chod všeho přizpůsoben právě k užívání moderních technologií, velmi složité. Jde mu o to, aby lidé brali více na vědomí i negativní efekty, které jsou s technologiemi spojené a nezaměřovat se pouze na jejich klady a prvotní nadšení z jejich užívání. Z tohoto pohledu se jako možné východisko z této situace jeví více kriticky reflektovat užívání moderních technologií a následné vyhodnocování pozitiv a negativ technologických inovací.

Někdo může tuto situaci „vyřešit“ i tím, že přestane technologie využívat úplně, nicméně všichni víme, že lidé, kteří se rozhodnou nejít s davem, jsou mnohdy stejně nuceni se nejnovějším trendům podřídit, jelikož doba to vyžaduje a nepřistoupení na „pravidla hry“ celé společnosti tak může znamenat izolaci od zbytku společnosti. Otázkou však zůstává, kdo je ochoten toto podstoupit? Není tak lepší nebo spíše pohodlnější nechat stranou fakt, že dochází k mizení tradičního chápání prostoru a smířit se s tím, že užívání moderních technologií s sebou přináší simulovanou realitu a odlišné prostředí, ve kterém i tak přežíváme? To pravděpodobně ukáže až naše budoucnost.

2.3 Castells: síť a toky ovládající naši společnost

Tak jako bylo v předchozí podkapitole vysvětleno, jak chápe moderní společnost Paul Virilio a jaký vliv v ní hrají moderní technologie, díky kterým za pomoci rychlosti dochází k odlišnému chápání tradičního prostoru a časových souřadnic a v návaznosti na to k vytváření simulované reality, původem španělský sociolog Manuel Castells (1942) se na proměnu soudobé společnosti, související s rozvojem telekomunikačních technologií, dívá z poněkud odlišné perspektivy. Popisuje nový typ organizace společnosti, pro něhož používá označení *společnost sítí*. Právě této problematice bude věnována následující podkapitola diplomové práce.

2.3.1 Vzestup technologií aneb síť jako součásti každodenního života

S rozvojem moderních technologií a s nástupem nových médií docházelo převážně od 60. let 20. století k nejrůznějším snahám o zavedení teorií, které by popisovaly nové informačně-technologické paradigma, a zejména pak blíže analyzovaly tehdejší změnu společnosti, dopady užívání nejnovějších vymožeností a spád vývoje těchto infromatických výtobytků tehdejší doby. Nad tyto popsané snahy však Castells vyzdvihl problematiku infromatické společnosti na rovinu uznávané teorie. Castellsova raná díla představovala základ pro jeho pozdější tvorbu⁵⁶ a je zcela na místě říci, že jeho práce velmi dobře popisují hlavní rysy dnešního světa a hlavně pak i analýzu jeho dynamiky. Nejen pro tuto práci je stěžejním Castellsovým dílem fundamentální trilogie,⁵⁷ která obsahuje, kromě zbylých dvou titulů, knihu s názvem *The Rise of the Network Society* (1996).

Castells jednak hovoří o celkové proměně kulturního prostředí, kdy v souvislosti s tím dochází ke změnám v povaze komunikace, jež se více a více začíná odehrávat skrze

⁵⁶ V rodném Španělsku sice Castells studoval právo a ekonomii, nicméně v průběhu svého politického exilu ve Francii vystudoval v Paříži sociologii, kterou studoval např. u Alaina Touraineho či Louise Althussera, kteří dodnes představují velké osobnosti francouzského poválečného myšlení. Stejně tak jako Baudrillard byl i Castells do jisté míry ovlivněn marxistickou dobou a kapitalismem (stejně jako Baudrillard) a sám chtěl do svého analytického rámce začlenit sociální změnu a zabývat se společností novou. V počátcích své práce zastával názor, že základním hnacím motorem každé společnosti je stále se rozvíjející kapitalismus se svými tradičními hodnotami a principy tržního mechanismu, soukromého vlastnictví, orientaci na zisk apod., nicméně v pozdějším díle se snažil zabírat odlišnou podobou společnosti, která je méně hierarchická a korporátní, a namísto toho se mění v decentralizovanější a flexibilnější společnost ovlivněnou technologickými vymoženostmi, tedy se zaměřoval na síťovou formu společenství. V období sedmdesátých let se věnoval převážně sociologii zaměřené na urbanistické teorie a městský prostor, poté zkoumal formování městského prostoru a následně přešel ke zkoumání změny společnosti. Procesu informatizace společnosti a utváření nové společnosti vlivem proměny sociální struktury se věnoval od druhé poloviny let osmdesátých.

⁵⁷ V angl. originále se jedná o trilogii s názvem *The Information Age: Economy, Society and Culture* a obsahuje *The Rise of the Network Society* (1996), *The Power of Identity* (1997) a konečně také *End of Millennium* (1998).

informační technologie a jednak popisuje poněkud odlišné chápání sociální organizace, která v dnešním světě existuje na základě tzv. informačních⁵⁸ sítí. Vzhledem k tomu, že komunikace tvoří jádro lidské aktivity ve všech sférách našeho života, je třeba věnovat pozornost i bezdrátovým komunikačním sítím, které v dnešním světě představují dominantní formu komunikace. „Potenciální integrace textu, obrazů a zvuků do jednoho systému fungujícího z mnoha rozmanitých bodů v daném čase (reálném nebo opožděném) napříč globální sítí, v podmínkách otevřeného a dostupného přístupu fundamentálně mění charakter komunikace.“⁵⁹ Fungování těchto globálních sítí spočívá v tom, že jsou mezi sebou schopny propojit místa, která jsou od sebe různě vzdálená. Díky tomuto spojení dochází v určitých momentech ke sdílení neuvěřitelného množství různorodých informací, které zároveň dávají za vznik obrovskému počtu rozmanitých vztahů, a to fakticky bez klasických časoprostorových komunikačních omezení, to znamená, že ke spojení může docházet v libovolném čase a na libovolném místě.

V souvislosti s tím je však na každého jednotlivce vyvíjen obrovský tlak v podobě vlivu informačních technologií, které zasahují do běžného života každého z nás. Jedná se o činnosti spojené např. s placením platebních karet, využívání služeb internetu, jako např. internetové nakupování, dále s působením na různých sociálních sítích, s členstvím v internetových komunitách a mnoho dalšího. Je zkrátka velmi obtížné, nebýt součástí dnešního kyberprostoru,⁶⁰ neboť se nás neustále dotýká. Je tak třeba si uvědomit, že informační tlak má velmi intenzivní podobu.

Castells jako příčinu změn charakteru komunikace i masivního užívání elektronických nástrojů vidí tři procesy, a sice potřebu světových ekonomik flexibilněji řídit produkci a celkový obchod v globálním měřítku, dále společenskou poptávku po přístupné a zcela otevřené a zároveň svobodné komunikaci, a koneckonců také technologický pokrok umožněný mikro-elektronickou revolucí.⁶¹ Výsledkem této revoluce je právě internet, kdy podle Castellse „každý nový skok ve specifické technologické oblasti zesiluje vliv související informační technologie. Spojení všech těchto elektronických

⁵⁸ Při formulaci tzv. informačních sítí vycházím z charakteristiky pojmu informace, která je obecně chápána jako zpráva či instrukce o něčem nebo někom, a jež má jistý předmět a existuje nezávisle na tom, zda je vnímána či nikoliv.

⁵⁹ CASTELLS, Manuel. *The Rise of the Network Society*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010, s. 356.

⁶⁰ Pojem kyberprostor je v tomto smyslu užíván ve smyslu definice pojmu Pierra Lévyho, jenž o kyberprostoru hovoří jako o novém komunikačním prostředí, které povstává z celosvětového propojení počítačů a tímto termínem označuje nejen samotnou infrastrukturu digitální komunikace, ale zároveň nesmírné množství informací, které je v tomto prostoru sdíleno, a zároveň tím označuje i jednotlivé lidské bytosti, které tohoto prostoru využívají a které ho zásobují svými činnostmi a požadavky. LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000, s. 15.

⁶¹ CASTELLS, Manuel. *Communication Power*. New York: Oxford University Press, 2009, s. 2-4.

technologíí na poli interaktivní komunikace vedla ke vzniku Internetu, dost možná nejrevolučnějšího technického média Informačního věku.“⁶² Je to totiž právě internet, který je doposud nejvýraznějším produktem síťových projevů, a který představuje velmi mocné médium, kolem kterého se soustřeďují činnosti nejen zmíněné každodenní komunikace, ale i aktivity spojené s ekonomickou a politickou oblastí.

Podle Castellse tak díky těmto činnostem, jež jsou ovlivňovány a vedeny technologickými pokroky poháněné technickou dobou v obrovské rychlosti z jednoho bodu do druhého skrz další záchytné části, a které nahrazují každodenní aktivity i samotné fungování každého jednotlivce, nastávají síťové společnosti, přičemž tak dochází ke vzniku určitého technologického paradigmatu, které se vytváří kolem informací přenášených digitální cestou a veškeré technologické komunikace. V souvislosti s tím hovoří o dnešní společnosti jako o tzv. *společnosti sítí*. Konkrétně ji pak charakterizuje jako „společnost, ve které jsou klíčové společenské struktury a aktivity organizovány kolem elektronicky zpracovávaných informačních sítí.“⁶³ Síť pak představuje dynamickou, samovyvíjející se strukturu, která je poháněna technologickými prostředky.

2.3.2 Charakteristika sítí

Ačkoliv Castells odmítá tvrzení, že by sítě byly záležitostí společností pouze 21. století, a namísto toho hovoří o tom, že sítě jako takové představují fundamentální vzorec života a kdekoliv vidíme síť, můžeme vidět život, uvádí zároveň tři hlavní rysy sítí, díky kterým se sítě staly nejúčinnějšími organizovanými formami a rysy které těží z nového technologického prostředí, které je typické právě pro 20. a 21. století. Jsou jimi flexibilita, rozšiřitelnost a také schopnost přežít, přičemž „flexibilita v této souvislosti znamená, že sítě se umí rekonfigurovat, a to podle změny jednotlivých prostředí, udržování stanovených cílů během změny součástí, snaží se následovat blokující body v komunikačních kanálech za účelem nalézt nové spojení. Rozšiřitelnost v tomto případě představuje schopnost se s malým narušením rozšiřovat nebo se zmenšovat do požadovaných velikostí. A schopnost přežít mají sítě z toho důvodu, že nedisponují žádným centrem a mohou fungovat v rozmezí široké škály konfigurací. Sítě se navíc umějí bránit vůči útokům zacílené na jejich uzly a jednotlivé kódy, protože kódy sítí jsou v násobku obsaženy v uzlech, které mohou reprodukovat instrukce a najít nové způsoby,

⁶² CASTELLS, Manuel. *The Rise of the Network Society*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010, s. 45.

⁶³ CASTELLS, Manuel. *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham: Edward Elgar, 2004, s. 3.

jak je splnit. Z čehož vyplývá, že pouze fyzická schopnost ničit spojující body může eliminovat samotnou síť.⁶⁴

I když přenos informací, ovšem v poněkud odlišných formách, byl součástí každého i historického společenství, informační společnosti s důrazem na síťové přenášení informací začaly dominovat až v moderní době. Příčinu lze spatřovat v nástupu industriální společnosti, jejíž podmínky daly za vznik vývoji sítí. Informační doba, která nahradila technologické paradigma předchozího industriálního období, propukla v 70. letech 20. století. Zejména pak v následujícím století se jedná o dobu, v rámci níž probíhá „proces, jež je charakteristický rozšířením přenosných zařízení, která poskytují všudypřítomnou možnost bezdrátové komunikace a využití počítače. To umožňuje sociálním jednotkám, ať už jednotlivcům či společnostem, vzájemnou interakci kdekoli a kdykoli, pouze s ohledem na podpůrnou infrastrukturu, jenž zaopatřuje materiální zdroje informacemi distribuované sítě.“⁶⁵ Po technické i sociální stránce tak v důsledku technických změn dochází i ke vzniku společnosti obklopené informačními technologiemi založených na mikroelektronice.

Svou hodnotu síť zvyšuje spolu s přidávanými uzly, jelikož síť představuje množinu vzájemně propojených uzlů, přičemž uzel⁶⁶ je bod, ve kterém se protínají pomyslné křivky představující zdroje informací. Síť jako takovou můžeme chápat i na základě obecné představy tak, že nemá žádné centrum, ze kterého by vycházela nějaká aktivita, na místo toho je tvořena právě uzly. Pro síť pak mohou mít jednotlivé uzly různé významy. Svůj význam uvnitř sítě zvyšují například tím, že zachycují relevantní informace a účinně je zpracovávají. Hlavní význam uzlů ovšem netkví v tom, že by vykazovaly nějaké specifické vlastnosti, ale jejich smysl spočívá v jejich schopnosti přispívat k dosažením cílů, o které usiluje celá síť. Pro fungování celé sítě jsou uzly nezbytné, ovšem v případě, že se některé z nich stanou nadbytečnými nebo neužitečnými, síť mají sklon je rekonfigurovat, popřípadě odstranit některé z nefungujících uzlů a přidat uzly zcela nové, jež nahradí uzly nefungující. Existence a fungování samotných uzlů je dána podmínkou toho, že jsou součástí celku - sítě. Právě síť je jednotka, nikoliv uzel.⁶⁷

⁶⁴ CASTELLS, Manuel. *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham: Edward Elgar, 2004, s. 4-6.

⁶⁵ Tamtéž, s. 6.

⁶⁶ Tento typ uzlu Castells a stejně tak i Virilio připodobňuje k městu jako takovému, přičemž uzel v rámci toků je možné vidět jako město, které je vymezeno nikoliv svým územím, ale svými procesy, které uvnitř něj probíhají. Více v HUBÍK, Stanislav. Mediální abstrakce a rychlost. In: *Média dnes: Reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, s. 74.

⁶⁷ CASTELLS, Manuel. *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham: Edward Elgar, 2004, s. 3.

2.3.3 Toky informací a uzly jako stěžejní prvky Castellsových sítí

V souvislosti se sítí se hovoří i o tocích, které v rámci sítě existují, a jež síť tvoří. Celá naše soudobá společnost je vystavěna kolem toků. Můžeme hovořit o několika druzích toků, konkrétně např. o toku informací, nebo kapitálu a technologií, organizačních interakcí, jsme vystavováni také tokům obrazů, zvuků a nejrůznějších symbolů. Toky nejsou pouhým prvkem sociální organizace, ale jedná se o projev procesů ovládajících náš ekonomický, politický, symbolický život. V rámci sítí představují toky doslova proudy informací mezi zmiňovanými uzly kolujícími skrz spojující kanály k dalším proudům.

Veškeré informace v sítích se zároveň šíří obrovskou rychlostí.⁶⁸ Sám Castells hovoří o nových formách prostoru a času v síťových společnostech, a sice o prostoru toků (*space of flows*) a nadčasovém času (*timeless time*). Přičemž „prostor toků je materiální uspořádání simultánní sociální interakce probíhající na dálku, umožněna prostřednictvím bezdrátové komunikace s technologickou podporou sdělovací techniky, interaktivních komunikačních systémů a technologií, umožňující rychlý pohyb. Prostor toků není bezmístným prostorem, naopak má územní uspořádání související s uzly komunikačních sítí. Struktura a význam prostoru toků se neváže k jakémukoliv místu, ale ke vztahu, který je konstruován uvnitř a okolo sítě, která produkuje specifické toky komunikace. Obsah komunikačních toků vystihuje podstatu sítě.“⁶⁹ Celá síť je definována programem, jehož úkolem je přidělovat síti cíle, kterých chce být dosaženo a jež určuje pravidla pro výkon jednotlivých aktivit v rámci celé sítě. Tento program se skládá z kódů, které v sobě zahrnují schopnost zhodnotit výkonnost jednotlivých toků a přenosů a také kritéria, která vedou k úspěchu či nezdaru přenosů.

Dnešní společnost je informacionální, neboť hlavním zdrojem produktivity se stávají operace s informacemi, které navíc zasahují do všech rovin společenské struktury, a to jak do mocenských vztahů, zkušeností jednotlivců i symbolické mezilidské komunikace. „V síťové společnosti je však nepravděpodobné, že by lidé odmítli potřebu společenských vztahů založených na fyzickém kontaktu.“⁷⁰ Internet v éře inforatické doby je sice hybnou silou současného světa, nicméně je stále považován pouze za jednu z mnoha forem komunikace a jak zmiňuje i samotný Castells, prozatím neexistuje žádný důkaz o tom, že by v průběhu 21. století právě internet nahradil veškerou komunikaci

⁶⁸ Zde můžeme vidět spojitost s Paulem Viriliem a jeho koncepcí dromologie.

⁶⁹ CASTELLS, Manuel. *Mobile Communication and Society: a Global Perspective*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007, s. 171.

⁷⁰ CASTELLS, Manuel. *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham: Edward Elgar, 2004, s. 229.

a sociální vazby ve společnosti, a že by snížil význam existujících komunit či veřejných míst, jako jsou např. kavárny, bary a jiné podniky, ve kterých se lidé setkávají.⁷¹

Co je však zřejmé, je to, že veškeré toky, které kolují uvnitř globálních informačních sítí, jsou projevem procesů, které velmi ovlivňují náš život, a to ať chceme či nikoliv a ať jsme si toho vědomi nebo ne. Tak jako Baudrillardova teorie simulací představuje možnost, jak chápat změny, které moderní společnost přináší a zároveň jim porozumět, stejně tak i koncept Castellsovy společnosti sítí se snaží poukázat na dynamický rozvoj informačních technologií, které díky tokům za pomoci uzlů v sítích šíří obrovské množství informací, které člověk není mnohdy schopen ani vnímat. Pokud dáme dohromady i kombinaci toho, že podle Virilia se navíc tyto informace šíří světem prostřednictvím sítí obrovskou rychlostí, dostaneme se k závěru, že lidé v současné době žijí ve světě plném zrychlené komunikace, obklopeni vlivy, které podněcují vznik odlišného chápání času a prostoru. To vše díky tomu, že sítě a rychlost umožňují člověku být uprostřed požadované činnosti na takřka jakémkoli místě v kteroukoli dobu a být součástí rozličného druhu operací, které mohou existovat nezávisle na něm. V důsledku čehož dochází k častému vzniku simulací a člověk se tak dostává do situací, které mu připomínají odlišnou realitu, avšak tento stav nemusí být schopen rozeznat.

A tak jako v každém historickém období představovaly vědomosti a informace jedny ze základních prvků zdroje moci a produktivity, v dnešním světě jsou tyto pojmy velmi relativní, a to v důsledku přesycenosti informací, které člověk musí neustále zpracovávat. Přičemž ne vždy se mu podaří v dnešní společnosti propojených sítí zachovat si takový úsudek, který by mu pokaždé napověděl, které informace patřičně využít pro své působení v moderním světě plném uměle vytvářených simulací.

3 REALITA VERSUS FIKČNÍ SVĚTY

V této kapitole se budu snažit přiblížit problematiku fikčních světů v souvislosti s filmovou tvorbou. Představím základní charakteristiku a pojmy, které se k fikčním světům vážou a vliv fikčních světů na svět, ve kterém skutečně žijeme. Prostřednictvím této kapitoly bude mým cílem také upozornit na hranici fikčních a skutečných světů, jejíž uvědomění si bude velmi důležité pro následující část diplomové práce.

⁷¹ CASTELLS, Manuel. *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham: Edward Elgar, 2004, s. 229.

I když je pojem *fikční svět* používán v českém prostředí zejména v souvislosti s literární vědou, dá se v jistém ohledu přenést i do celé řady jiných odvětví a teorií, které se zabývají různou problematikou narážející na témata spojená s charakteristikou a fungováním fikčních světů.⁷² Jedním z nich tak je i filmová oblast, v níž teorie fikčních světů může divákovi napomoci rozeznat hranice mezi skutečností, kterou v určité míře a v jisté podobě může přeneseně ve filmu nalézt, a fikcí, jež je mu filmem předkládána, anebo která rovněž může mít na diváka natolik silný účinek, že dokáže ovlivnit divákův reálný život a příjemce snímku si přenesou prvky fikce do prostředí skutečného světa.

Českému čtenáři je okruh témat spojených s teorií fikčních světů přiblížen zejména díky dílu literárního teoretika, původem českého lingvisty - Lubomíra Doležela, který se ve svých příspěvcích⁷³ zabíral zejména narativní sémantikou a popisuje v nich působení fikce v rámci paradigmatu možných světů a také rozdílnost mezi světem fikce a reálným prostředím. Dále se fikčními světy ve svých dílech zabývá také literární teoretik a kritik Thomas Pavel a americká kritička Marie-Laure Ryanová, která kromě jiného soustřeďuje svou pozornost na teorii narace a fikce, a tu se snaží aplikovat jednak na literární oblast a jednak na film. Jak jsem naznačila již na začátku této kapitoly, z výše uvedeného se dá vyvodit, že zmínění autoři se fikčními světy zabývají zejména na poli literární vědy, v této kapitole diplomové práce se však pokusím aplikovat problematiku fikčních světů i na filmovou oblast a rozšířit tak další možné pole působení, kterého se fikční světy také dotýkají.

3.1 Charakteristika fikčních světů

Fikční světy by se zjednodušeně daly popsat jako „zvláštní druhy možných světů“, přičemž možné světy Doležel charakterizuje jako „objekty, o kterých můžeme mluvit, můžeme si je představovat, předpokládat je, věřit v ně nebo si je přát.“⁷⁴ Je to uměle vytvořený svět, skrývající v sobě naše představy (ať už inspirované skutečností či nikoliv), fantazie, vytvořené příběhy s vlastními postavami, odehrávající se za určitých okolností na určitém místě apod. Vyznačuje se tím, že se jedná o konstrukt našeho myšlení. A i když

⁷² Na tomto místě si dovoluji poznamenat, že v rámci této kapitoly práce se distancuji od možných (fikčních) světů a pojmy s nimi spojenými, které jsou předmětem zkoumání na poli analytické filozofie a částečně i logiky, kde tato odvětví považují skutečný (aktuální) svět a možný svět za světy úplné v tom smyslu, že v nich zjednodušeně buď vše platí, nebo neplatí. Ovšem já si zde dovoluji fikční světy rozebrat na základě podobnosti filmové problematiky s literární teorií, která se fikčními světy rovněž zabývá a která vidí fikční svět jako neúplný, jelikož v něm platí pouze to, co je explicitně řečeno a divák si celou řadu věcí může sám doplnit podle své fantazie, představivosti, zkušeností apod.

⁷³ Za zmínku stojí např. jeho kniha *Heterocosmica – fikce a možné světy* či příspěvek publikovaný v časopise Česká literatura v roce 1997 s názvem *Mimesis a možné světy*.

⁷⁴ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum. 2003, s. 28.

je fikční svět brán jako protiklad ke světu aktuálnímu – v tomto případě tedy pro nás reálnému světu, ve kterém skutečně žijeme, je důležité si uvědomit, že fikční světy utváříme právě ve světě skutečném – tedy aktuálním. Aktuální svět je tak pouze jeden, namísto světů fikčních, kterých může být celá řada.

I filmové snímky, které v sobě nesou určitý fikční svět, představují několik druhů fikčních světů. A jakýmkoli způsobem se může jeden fikční svět (jeden filmový snímek) podobat jinému fikčnímu světu (jinému filmovému snímku) vždy se bude jednat o rozdílný svět, jelikož nikdy nebudou všechny prvky z obou světů (z obou filmů) naprosto totožné, budou v nich vystupovat jiní hrdinové, existovat odlišná pravidla, divák si bude každý z těchto světů jinak vysvětlovat. Takže ať už budou jakékoliv fikční světy obsahovat podobné prvky a budou se možná jevit jako totožné, nikdy tomu tak nebude, budou jen podobné.

3.1.1 Tvorba, podoba a působení fikčních světů

Každý fikční svět je omezen tím, jak je utvořen, tzn. svým textem, jazykem – tím, co je jím dané. Jelikož se jedná o jakýsi zvláštní model světa se svými specifickými prvky, které jsou jeho součástí, dá se do jisté míry předpokládat, že dojde k prolínání postřehů, zkušeností či znalostí z reálného světa, a že se sám strůjce daného jím vytvořeného fikčního světa nechává ovlivnit světem skutečným. „Při tvoření fikčního světa autor čerpá ze světa aktuálního mnoha způsoby: přejímá jeho prvky, kategorie a makrostrukturální modely, vypůjčuje si holé fakty, kulturní realémy nebo diskursní rysy; zakotvuje fikční příběh v nějaké dějinné události, sdílí referenční rámce, slučuje aktuální místa pro vytvoření fikčního dějiště, potvrzuje tematické vzorce a podobně.“⁷⁵

Je tedy zřejmé, že situace a okolnosti aktuálního světa se určitým způsobem promítají ve světě fikčním, ač projdou podstatnou proměnou. Je totiž na každém tvůrci fikčního světa, jakým způsobem vytvaruje jednotlivé součásti fikčního světa a jaký určí daným prvkům tohoto světa význam a roli. Co se týče samotné velikosti fikčních světů, je tahle otázka poměrně relativní. Profesor Thomas Pavel však k této problematice uvádí, že „velikost fikčního světa je přímo úměrná rozměru textu.“⁷⁶

Doležel hovoří o fikčních světech jako o světech, které jsou neúplné, přičemž v této souvislosti je myšleno, že ve fikčním světě není možné rozhodnout všechny otázky. Ne vše

⁷⁵ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum. 2003, s. 34.

⁷⁶ PAVEL, G. Thomas. *Fikční světy*. Praha: Academia. 2012, s. 135.

je rozhodnutelné.⁷⁷ O neúplnosti hovoří také Ryanová, podle níž je co do specifikace faktů fikční svět fatálně neúplný a dokládá to na konkrétním příkladu, a sice že dle toho, co nám Shakespeare ve svém díle předkládá, nikdy nebudeme vědět, kolik dětí měla Lady Macbeth.⁷⁸ S čímž na jednu stranu souhlasím. Fakticky je sice konečný, neboť ve filmu je pouze to, co v něm skutečně je (to, co je natočeno; to, co je divákovi předloženo, divák nečeká nějaké doplnění; po skončení filmu k němu nebude v tuto danou chvíli nic dodáno). Na druhou stranu se však na fikční svět – film, můžeme dívat i z té stránky, že je neúplný a také nekonečný, jelikož dává právě divákovi možnost si snímek přebrat dle vlastního uvážení. Dodá si k němu své vysvětlení, a pokud se bude jednat o filmy s částečně nezakončeným či zcela nezodpovězeným koncem, divák bude mít tendenci si film uzavřít podle svých představ a očekávání, která v průběhu filmu vyvstala na povrch a u kterých divák předpokládal, že dopadnou jinak. Co není explicitně ve filmu řečeno, zasahuje až za hranice tohoto daného fikčního světa, ale nemyslím si, že by bylo správné spokojit se pouze s tím, co film přímo zobrazil, ale zabývat se filmem více do hloubky.

Tímto přecházím k tématu fikčních mezer. Ty jsou výsledkem autorovy činnosti, resp. nečinnosti, avšak jedná se o výsledek jeho volby ve chvíli, kdy tvoří text/film. „Jestliže autor nenapíše nic, [...] vzniká ve fikčním světě mezera. Mezery jsou nutnou a obecnou vlastností fikčních světů.“⁷⁹ Nutnou v tom smyslu, že bychom bez těchto mezer, nemohli uplatňovat vlastním způsobem svou představivost. Jedná se o tzv. nasycení fikčního světa, které představuje to, v jaké míře si příjemce snímku může rekonstruovat fikční svět zkonstruovaný autorem. Fikční svět je tak souborem fikčních faktů, které jsou explicitně řečeny/ukázány a také souborem mezer, které vedou k doplňování, vyvozování a úsudkům vyvodit a odhalit neukázané.

Oproti klasickým literárním dílům má samotná filmová fikce několik specifík. Jedním z nich je především to, že fikce ve filmu kombinuje narativní a zároveň vizuální stránku. To má za následek, že i abstraktní témata, jakým je např. vztah reality a simulace, získávají ve filmech nějakou smyslově vnímatelnou, konkrétní formu. Autor snímku, který obsahuje fikci, nám totiž filmem předkládá nejen příběh ale i obrazovou podobu tohoto zpracovaného příběhu. My si tak díky tomu můžeme i jinak obtížně prezentovatelné věci představit. Spojení různých forem, jakými je fikce divákovi předložena, má tak na člověka poměrně velký účinek.

⁷⁷ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum. 2003, s. 35-36.

⁷⁸ RYANOVÁ, Marie-Laure. Možné světy v soudobé teorii literatury. In. *Česká literatura*, roč. 45, č. 6, 1997, s. 575.

⁷⁹ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum. 2003, s. 171.

Souvislost fikčních světů se světem filmu můžeme spatřovat pak v tom, že i když je filmový snímek uměle vytvořeným dílem (ať už ve velké či malé míře inspirovaným skutečnými událostmi či nikoliv) a od aktuálního světa by jej měla oddělovat jasná hranice, ne vždy tomu tak musí být. Je zřejmé, že k tomu, jak v dnešní době přistupujeme ke skutečnosti a každý ji chápeme tak, jak ji chápeme, ve značné míře přispívají právě i filmy, a to zejména tím, že sledování filmů je takřka každodenní záležitostí nejednoho jedince. Díky ději, hrdinům, prostředí a dalším aspektům, které utvářejí daný filmový snímek, je každý člověk schopen si vytvářet vlastní rozličné příběhy, které obohacují jeho mysl, které napomáhají rozvíjet určité schopnosti každého jedince a díky kterým lidé rovněž dokážou vytlačit působení uměle vytvořeného světa až za hranici fikce a připouští si ho ve světě skutečném. K čemuž může docházet ve velké míře a ve výsledku můžeme být natolik ovlivněni světem fikčním (v tomto případě filmovým), že ho necháme ovlivňovat svět skutečný.

Zcela jistě fikce zasahuje do našeho reálného světa a v jistém ohledu se do něj promítá a v určité míře ovlivňuje některé naše kroky, ovšem měli bychom myslet na to, že fikční svět není v tomto smyslu odkazem ke světu skutečnému a stále bychom si měli pamatovat, že my sami bychom neměli smazávat hranici mezi fikčním a aktuálním světem. A i když podle Umberta Eca „v žádném případě nepřestaneme číst fiktivní příběhy, protože právě v nich hledáme recept, který dává naší existenci smysl,⁸⁰ není zcela od věci se stále snažit si uvědomovat zmíněnou hranici dvou světů, jinak by filmy velmi snadno a významně ovlivnily naše reálné životy, vytyčené cíle a samotný přístup k ostatním lidem v naší společnosti.

3.2 Realita – virtualita, iluze – fikce

Už samotný název této podkapitoly napovídá, že bude věnována zejména čtyřem spolu souvisejícím pojmům, které je potřeba charakterizovat zejména pro potřeby následující obsahové analýzy vybraných filmů. Jedná se o pojmy realita, virtuální realita, iluze a fikce. Pochopení těchto pojmů je relevantní zejména z toho hlediska, že jsou mnohdy zaměňovány a také z důvodu jejich správného užití a porozumění jejich významů v této práci. Až následná analýza a komparace obou snímků v praktické části odhalí, který z následujících pojmů je pro daný snímek příznačný.

⁸⁰ ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc: Votobia, 1997, s. 185.

3.2.1 Realita a virtuální realita

Jak již bylo několikrát v této diplomové práci zmíněno (kapitoly 2 a 3.1), za realitu považujeme to, co nás fakticky obklopuje a co je všeobecně bráno jako existující. Co je důležité říci je však to, že pojem nebo obecně chápání reality by mělo být objektivní proto, aby bylo uznatelné všemi ostatními, bez ohledu na to, jak moc bychom chtěli realitu formovat a přizpůsobovat k našemu obrazu. Do jisté míry je pojem reality ovlivněn subjektivními vlivy, protože představuje osobitý pohled na prostředí kolem nás, které nás obklopuje a kterého se cítíme být součástí. Paul Watzlawick dokonce spojuje chápání pojmu skutečnost s komunikací a poukazuje na nestálou konstrukci našeho každodenního chápání skutečnosti. Hovoří o tom, že „vratká konstrukce našeho každodenního chápání skutečnosti je svým způsobem bludná a tuto konstrukci ustavičně podpíráme a vyspravujeme - dokonce i s nebezpečím, že musíme překroutit fakta tak, aby neodporovala našemu chápání skutečnosti, místo toho, abychom naopak přizpůsobili svůj pohled na svět tomu, co je nesporné.“⁸¹

A pak tu vedle reality máme pojem virtuality. Jedná se o poněkud problematický pojem, přesněji řečeno o pojem, který nemá zcela jednoznačný výklad. Před nástupem a užíváním moderních technologií bylo slovo virtualita chápáno spíše jako opak aktuálního, tedy toho, co je sice možné uskutečnit, co ale momentálně není nějakým způsobem zaktualizováno. Podle Pierra Lévyho lze slovo virtuální vykládat nejméně třemi různými způsoby významu. Jedná se o úroveň spojovanou vyloženě s informatikou, dále význam užíván v běžném smyslu a do třetice význam filozofický. „V běžném životě se slovo virtuální – pomyslný často používá pro vyjádření nereálného. Ve filozofickém smyslu je virtuální to, co existuje jen jako síla a ne jako skutek. To, co je virtuální, existuje, aniž je to zde.“⁸²

V dnešní době se pojem virtuality užívá zejména ve spojitosti s virtuální realitou. Tedy jako to, co představuje určitou vlastnost předmětů a činností právě uvnitř virtuální reality. Jedná se tedy o vlastnost operací odehrávajících se skrze moderní technologie. Virtuální realita je, jak jsem zmínila výše, v současné době úzce spojována s internetem, který se stal formou, kde se virtuální realita utváří, a také s moderními technologiemi, které toto spojení umožňují. Internet „nabízí simulovaný svět, smyčku bezprostřednosti a také otevřenosti, která se zdá být transparentní, protože internet je otevřený všemu a všem.

⁸¹ WATZLAWICK, Paul. *Jak skutečná je skutečnost?: mylné představy, klamání, porozumění*. Hradec Králové: Konfrontace, 1998, s. 7.

⁸² LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000, s. 44-45.

Uvnitř virtuální reality vnímáme na internetu naše osoby jako všehoschopné a všemohoucí.⁸³ Protože je to právě internet, jenž je velmi často považován za „místo, kde mohou být lidé tím, kým chtějí být a virtuální realita jako prostor, v rámci něhož může být uživatel svobodný k tomu, aby byl kdekoliv.“⁸⁴ Do jisté míry je tak možné o virtuální realitě hovořit jako o světě, který existuje na základě interakcí s počítači/stroji. Dokonce se mluví o tom, že „lidé v tomto prostoru mohou žít mimo svá těla, jelikož prožívají vše mimo skutečnou realitu a člověku tak tento fakt dává možnost poznat charaktery obou rozdílných stran těchto světů – tedy vidět virtualitu a realitu z takového pohledu, který jim umožňuje nový pohled na realitu.“⁸⁵

Zde ale narážíme na velmi tenkou a v mnoha ohledech neupřesněnou hranici mezi reálným a virtuálním světem, která může mít za následek dosti obtížné rozlišování, co je skutečné a co se skutečným jen zdá. Od věci tak není ani tvrzení, které se dlouhodobě spojuje s konstatováním mizení skutečné reality, a sice že v dnešní době „realita opustila fyzický svět a přesunula se do toho virtuálního.“⁸⁶ Obecně se o virtuální realitě hovoří jako jakémusi umělém prostředí vytvářející zdánlivou skutečnost. Člověk tak může zažívat věrohodný pocit, že se nachází v odlišném prostředí, aniž by v tomto světě skutečně byl. To je zapříčiněno uměle vytvořenými podněty. Problém spočívá v tom, že vnímání každého je subjektivní, a vzhledem k tomu, že některé prvky virtuální reality mohou být natolik podobné realitě, při nadměrném užívání virtuální reality či nevhodném použití těchto prvků, mají sílu vyvolat u člověka, který se nějakým způsobem setkává s virtuální realitou – ať už jako uživatel nebo pouhý pozorovatel, stav, v němž ztrácí kontrolu nad viditelným rozlišením reálného a virtuálního světa, což může mít za následek zkreslení či pocit naprosté změny skutečného prostředí v reálném světě. Může tak docházet k odvedení pozornosti od skutečných problémů každodenního života jedince.

3.2.2 Iluze a fikce

Dostáváme se k pojmu iluze. Ten v sobě obsahuje určitou nesprávnou představu o dané věci, skutečnosti, činnosti, předmětu, zkrátka jakékoliv mylné vnímání a následné špatné pochopení, které se v nás na základě určitých vjemů vytvořilo. Je to něco, co není

⁸³ NUNES, Mark. Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality, and Postmodernity. *Style* [online]. 1995, vol. 29, no. 2, p. 314-327 [cit. 2017-03-27]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/42946283>.

⁸⁴ SMITH, Bradley. On Reality and Virtuality: A Study of Time-Spaces in "Plowing the Dark". *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal* [online]. 2009, vol. 42, no. 3, p. 95-108 [cit. 2017-03-27]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/44030669>.

⁸⁵ Tamtéž.

⁸⁶ RYAN, Marie-Laure. Introduction: From Possible Worlds to Virtual Reality. *Style* [online]. 1995, vol. 29, no. 2, p. 173-183 [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/42946276>.

reálné, ačkoliv se to jím být zdá. Iluze může být důsledkem naší fantazie, vlastního rozhodnutí o tom, vytvořit si iluze podle svých představ, klamáním našich smyslů i přímou činností a působením jiných lidí, kteří mají zájem o to, vyvolat v nás nějaké iluze o něčem. Toto představuje obecnou charakteristiku pojmu iluze, nicméně pokud se zaměříme na iluzi ve filmu, zjistíme, že s cílem vytvoření co nejdůvěryhodnější iluze skutečnosti se ve filmovém prostředí pracuje dlouho.

Už na začátku 80. let hovořil francouzský filmový kritik a teoretik André Bazin o tom, že snahou tehdejší kinematografie bylo přiklánět se k realismu. V tomto smyslu chtěli „tvůrci divákovi poskytnout co nejdokonalejší iluzi reality, slučitelnou s rozumovými požadavky filmového vyprávění a se soudobými mezemi techniky.“⁸⁷ Jde o to, že i v současné době je snahou o vytvoření určitého snímku s takovými prvky, které přímo nutí diváka vidět je jako prvky reality za účelem dosáhnout v divákovi co nejpřesvědčivějšího pocitu věrohodného ztvárnění něčeho, co se skutečně může stát. Ve filmu můžeme „kteroukoliv událost, kterýkoliv předmět znázornit několika různými způsoby. Každé z těchto znázornění obětuje některé kvality a jiné zachovává, což má za důsledek, že poznáváme předmět na plátně. [...] V důsledku této nevyhnutelné a nezbytné metody byla původní realita nahrazena iluzí reality.“⁸⁸ I v tomto případě zde mohu zmínit propojení zmiňovaných pojmů iluze, reality i virtuální reality, jelikož virtuální realita prostřednictvím technologií, kterými je utvářena, vyvíjena a šířena, vytváří iluzi reálného světa.

A konečně také pojem fikce, který se dá rovněž vykládat několika možnými způsoby. Minimální formulaci pojmu je však možné shrnout do definice, že jde o „vytváření či vymyšlení imaginárních, nereálných věcí.“⁸⁹ Je třeba si uvědomit, že fikce nezachycuje přesnou skutečnost a prostřednictvím ní může docházet k dezinterpretaci přijímaných informací. Fikce velmi úzce souvisí právě s uměleckým odvětvím, zejména s filmy, jejichž tvůrci fikci hojně využívají. Filmové snímky, které obsahují fikci, v nás jednoznačně vyvolávají určité emoce a pocity, se kterými jsme poté nuceni se vypořádat v našem reálném světě.

K tomu, do jaké míry se necháme daným snímkem pohltit, nám napomáhá i naše vlastní představivost, která dojmy a prožitky ze zhlédnutého snímku umocňuje. Také hraje velkou roli to, jak dobře jsme schopni si uvědomovat, co je ve filmu fikcí, kterou vytvořili

⁸⁷ BAZIN, André. *Co je to film?*. Praha: Československý filmový ústav, 1979, s. 211.

⁸⁸ Tamtéž, s. 212.

⁸⁹ JOST, François. *Realita/fikce říše klamu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2006, s. 8.

autoři snímku, co se může stát i v realitě a naopak i to, jak moc se necháme zmást a nedokážeme si říci, že daná situace nemá s realitou nic společného. Samozřejmě velký podíl na působení fikce a hrdinů na příjemce má autor, který snímek tvoří, a tím do značné míry navádí diváka k určitým reakcím, očekává od něj nějaké emoce a myšlenkové pochody. Dovoluji si na tomto místě tvrdit, že v takových situacích se na výsledném vlivu fikce odráží i samotná povaha každého jedince, to jak moc se nechá námětem a samotným dějem filmu unést a nechá se snímkem velmi ovlivnit, dále zkušenosti, všeobecný přehled a další myšlenkové pochody, na které mají vliv psychologické, biologické i kulturní faktory a konečně také inteligence, která (ne)dovolí jedinci nechat se zmást natolik, aby nebyl schopný rozeznat, co je skutečností a co fikcí.

4 SHRNU TÍ TEORETICKÉ ČÁSTI

Cílem celé teoretické části této práce bylo poukázat na odlišné koncepty významných teoretiků a kritiků, kteří se ve svých myšlenkách zaobírali různými vlivy, kterým čelí a kterými je ovlivňována soudobá společnost, se snahou dát je do vzájemné souvislosti. Na tomto místě bych ráda shrnula dosavadní předložené koncepty a pokusila se jednoduše vymezit, přes jaká témata lze všechny výše prezentované teorie propojit.

Zvláštní důraz byl kladen na Baudrillardovu teorii simulaker a simulací s návazností na vznik hyperreality. Simulace představují jakési napodobení reality. Simulace jsou tvořeny simulakry, což jsou znaky, u nichž nelze rozlišit, zda a v jakém rozsahu se vztahují k realitě nebo jsou již výsledkem působení reality odlišné. Jean Baudrillard ve svých konceptech poukazoval na to, že je naše společnost přesycena znaky, které se neváží ke konkrétním objektům a člověk přestává být schopen rozlišovat situace, které jsou reálné a které se jako reálné pouze zdají. Dle Baudrillarda právě v důsledku ztráty přímé vazby mezi znakem a objektem dochází k mizení reality. A v důsledku toho, že se snažíme tuto vazbu nahradit pomocí informačních technologií, které vedou k přesycenosti veškerých informací, jsme stále obtížněji schopni skládat tyto dostupné informace do komplexních a správných obrazů. Generování nových a dalších vrstev znaků pak vede ke vzniku hyperreality, která se nám jeví jako reálnější než realita skutečná. Jde o situaci, v rámci níž se reálné a fiktivní události vzájemně prolínají a je velmi obtížné rozlišit jednotlivé hranice mezi realitou a fikcí. Neexistuje tak zcela jasná hranice, kde končí a začíná skutečná realita a kde fikce.

S tím souvisí problematika fikčních světů, které představují zvláštní druhy možných světů, jež si můžeme představovat, můžeme o nich mluvit, předpokládat je, a toto téma je v práci obsaženo zejména jako půda pro praktickou část – tedy filmové odvětví, ve kterém se pojem fikce hojně užívá. V této práci má tato teorie za úkol poukázat na souvislost se světem reálným, u kterého si je třeba uvědomit, že fikční světy vytváříme, ten skutečný svět žijeme. Upozorňuji tak na spojitost fikčních světů se simulacemi a hyperrealitou.

Další podkapitola byla věnována koncepci dromologie Paula Virilia, který apeluje na to, abychom promýšleli důsledky akcelerace dnešní doby a ne jen aktivně využívali její vymoženosti v podobě moderních technologií. To souvisí s Baudrillardem, podle něhož stabilní význam znaků, který by se vztahoval k realitě, už není, neboť Viriliův koncept rychlosti poukazuje na to, že rychlost smývá hranice mezi reálným a simulovaným a rychlost zapříčiňuje to, že sice vnímáme okolní události, nicméně se tak děje bez našeho vědomého vnímání. Kvůli zrychlenému dění v našich životech tak dochází k částečnému opomíjení negativních dopadů vynálezů, které nám mají usnadňovat život.

Manuel Castells pak přirovnává společnost ke společnosti tvořené propojenými sítěmi, které obsahují nejrůznějšími toky. Toky jsou projevem procesů ovládajících náš ekonomický, politický i symbolický život a právě to má za následek změnu charakteru veškeré lidské komunikace. Uvnitř síťové společnosti se však můžeme velmi jednoduše stát oběťmi virtuální reality a přestat vnímat realitu skutečnou, což rovněž koresponduje s Baudrillardovou představou hyperreality.

Můžeme tak říci, že technologie do jisté míry nahrazují realitu, protože žijeme technologiemi, které vytvářejí simulakra. Ke vzniku hyperreality nám napomáhá přebytek reprezentací skutečnosti (Baudrillard), ke kterému dochází i v informatické společnosti sítí, v rámci níž se toky veškerých činností (Castells) šíří obrovskou rychlostí, bez toho aniž bychom se k užívání moderních technologií stavěli kriticky a připouštěli si i možné negativní dopady (Virilio). K tomu všemu jsme denně vystavováni působení fikce (teorie fikčních světů), která nás v našich každodenních životech může velmi ovlivňovat a vytvářet tak odlišné chápání reality.

Je na místě zde uvést, že jak Baudrillard, tak i Virilio a Castells popisují svým určitým způsobem aspekt hyperreality. Baudrillard ho vztahuje na vyprázdněnost znaků. Virilio poukazuje na aspekt zrychlování a díky charakteru rychlosti se mění i povaha reality. A Castells řeší tuto problematiku z pohledu propojenosti a uspořádání nového

prostoru. Otázkou zůstává, zda všechny tyto aspekty jsou vázány pouze na technologie. Podle Baudrillarda nikoliv, jelikož o změně povahy znaků hovoří už od období renesance a neuvádí, že by to zapříčinil čistě jen rozvoj posledního desetiletí. Castells sice zmiňuje síťové uspořádání společnosti v souvislosti s rozvojem internetu a s globalizací celého světa, nicméně rovněž podotýká, že různé sociální sítě existovaly již předtím. Zůstává tak jediný Virilio, který dává problematiku změny povahy reality explicitně do přímé souvislosti s moderními technologiemi.⁹⁰

Mohu ale konstatovat, že moderní technologie vše, co zmiňuje kromě Virilia i Baudrillard a Castells, umocňují. Dále se dá v souvislosti s danými koncepcemi hovořit o společných tématech jako je pojetí reality a virtuální reality a znejistění ohledně jejich hranic. Všechna tato témata, jako je problém simulace a reality spojené s působením fikce a iluze, budou předmětem zkoumání praktické části, ve které by prostřednictvím obsahové analýzy mělo dojít ke komparaci uvedených filmových snímků v tom smyslu, do jaké míry jsou v nich tato témata obsažena a zároveň, jak se od sebe odlišují.

5 TÉMA PROLÍNÁNÍ REALITY A SIMULACE VE FILMOVÉ TVORBĚ

5.1 Vymezení zkoumaného vzorku a volba metody

Následující část práce se věnuje analýze vybraných filmových snímků, pomocí které budou zodpovězeny klíčové otázky a potvrzena či vyvrácena teze stanovená v úvodu této diplomové práce, a sice zda uvedené filmy, které pracují s iluzí a s odlišným ztvárněním reality skutečně obsahují prvky simulace a hyperreality a korespondují tak s teoriemi Jeana Baudrillarda.

A proč byly pro analýzu zvoleny zrovna filmové snímky a nikoliv jiná forma? Jedním z důvodů je fakt, že sám Baudrillard hovoří o tom, že právě film je „důležitý k tomu, že může být použitý k prozkoumání bezvýznamnosti světa skrze obraz“⁹¹. Naráží

⁹⁰ Uvědomme si ovšem, že všichni zmínění autoři jsou se svými koncepcemi poměrně nadčasoví. Vezmeme-li v úvahu dobu, ve které své myšlenky formulovali.

⁹¹ COULTER, Gerry. Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History. *Film-Philosophy* [online]. 2010, vol. 14 no. 2, [cit. 2017-03-15]. ISSN 1466-4615. Dostupné z: <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/106/287>.

tím na možnost odlišného ztvárnění reality, které lze právě ve filmu velmi dobře ukázat. Páve ve filmech je možno vidět vyjádření problematiky vztahu reality a virtuality pomocí obrazů. Navíc ke kinu a filmu jako takovému odkazoval v mnoha svých publikacích. Filmy obecně jsou v dnešní době vyhledávaným typem zábavy a lidé jim v mnoha případech dávají přednost před jiným druhem umění, jako je např. návštěva divadla či výstav.⁹²

Co ovšem nutí Baudrillarda zamyslet se nad dnešními typy filmů je nadměrné užívání moderních technologií a efektů ve filmu. „Prostřednictvím činností virtuálních technologií (vyznačujících se neuvěřitelným množstvím postprodukce a přidáním počítačem generované obraznosti), Baudrillard chápe některé filmy jako filmy, které se prostřednictvím hyperreálné technologie samy ničí. Vztah filmu a technologií a jejich využívání v něm byl dlouho chápán jako iluze pokroku, ovšem podle Baudrillarda dnešní užívání virtuálních technologií představuje jen další degradaci obrazu, tak jako to v dřívější době dělal s filmem zvuk a barva.“⁹³ Sám o filmu hovoří takto: „Pokud jde o film, stále jej velmi miluji, ale film dnes dosáhl jakéhosi zoufalého stadia. [...] Objevuje se zde obrovský technický aparát, plný sofistikovaných vylepšení. Je to útok obrazy na obrazotvornost diváků. Film se stal spektakulární demonstrací toho, co jde dělat s filmem, s obrazy atd. [...] Mám pocit, že starý film úplně vymizel.“⁹⁴ To však neznamená, že by Baudrillard na filmový svět zanevřel a k jednotlivým filmovým snímkům se nevyjadřoval.

V rámci metodologie byl zkoumaný vzorek vybrán na základě poněkud frekventovaného tématu ztvárnění reality, simulace a užití iluze, neboť technologie využívané filmovým průmyslem se rychle vyvíjejí. Je samozřejmě více děl, které zmíněnou problematiku řeší. Namátkově mohu zmínit např. snímek *Smrtihlav* (1998), ve kterém stručně řečeno jde o experiment, realizovaný vymírající rasou neznámého druhu, která za pomoci své nadpřirozené síly každou noc uspává celé město lidí, mění podobu města, maže lidem vzpomínky a vkládá jim za pomoci vytvoření nových identit vlastní vzpomínky. V tomto filmu je zobrazeno úmyslné vytváření simulací a simulované reality, dále je zde nastíněno téma pochybnosti o existenci reálného světa. Další film *Truman Show* (1998) pojednává o moci médií a zároveň upozorňuje na narůstající problém, kterým je stále obtížněji rozlišitelná hranice mezi skutečností a jejím virtuálním obrazem. Je zde

⁹² *Kino versus Divadlo (výsledky průzkumu)*, 2009, [cit. 2017-03-15]. Dostupné z: <https://kino-nebo-divadlo--vypinto.cz>.

⁹³ COULTER, Gerry. Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History. *Film-Philosophy* [online]. 2010, vol. 14 no. 2, [cit. 2017-03-15]. ISSN 1466-4615. Dostupné z: <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/106/287>.

⁹⁴ GANE, Mike, ARNAUD, Monique a SYLVÈRE LOTRINGER. *Rozhovory s Baudrillardem*. Olomouc: Votobia, 1997, s. 21, 22.

nastíněno také téma uvědomění si skutečné reality, ale zároveň i strachu opustit fikční, ale zato bezpečnější svět, ve kterém doposud hlavní hrdina žil v nevědomosti. A konečně také *Westworld* (2016), což je sice seriál, ovšem inspirovaný stejnojmenným filmem z minulého století. Ten se zabývá vytvořením dokonalé iluze reality, ve které se člověk může pohybovat a popustit uzdu své fantazii. Vše se děje díky robotům, kteří jsou na pohled nerozlišitelní od lidských bytostí. Část příběhu se odehrává v jakési inscenované hyperrealitě, v níž vše funguje natolik přesvědčivě, že postavy, a s nimi často i divák, ztrácejí schopnost rozeznat, co je reálná skutečnost a co jen její simulovaná verze.

Pro tuto práci byly vybrány dva filmové snímky: *Matrix* (1999) a *Mulholland Drive* (2001). Jak jsem nastínila uvedením několika dalších příkladů výše, nejedná se o výjimky či dokonce jediné snímky, které by se zabíraly tematikou odlišného ztvárnění reality. Důvod pro jejich výběr je ten, že na ně sám Baudrillard určitým způsobem upozorňuje - v jednom případě poněkud s kladným odkazem, v druhém spíše negativním a jednak také proto, že se zabývají výše zmíněnou frekventovanou problematikou. Oba vybrané filmy pak dle mého názoru velmi dobře prezentují různé pojetí vztahu reality a simulace s prvky iluze a také to, jak lze chápat pojem virtuální reality. Nejen v souvislosti s touto prací tak oba snímky stojí za pozornost.

Analýza, jež bude předmětem následujících podkapitol, se zaměřuje čistě na samotný obsah předkládaných filmů. Nejde o klasickou filmovou analýzu, nebudu se zabývat uměleckou stránkou snímků ani vizuálním a grafickým zpracováním. Pozornost je soustředěna pouze na způsob, jakým je ve filmech prezentován motiv, o němž byla řeč v předchozích kapitolách, tedy vztah reality – simulace – iluze. Zároveň půjde o zhodnocení, nakolik úzce je toto téma propojeno s působením moderních technologií. V závěru diplomové práce se pak pokusím zformulovat různá pojetí vztahu reality a iluze, a to jak v pracích představených teoretiků, tak ve filmovém ztvárnění.

Cílem je podat obsahovou analýzu, která se bude opírat o to, co je explicitně ve vybraných filmech uvedeno a představeno. To, jak to bude v této práci představeno, už ovšem podléhá poněkud subjektivní interpretaci, kterou ovšem nelze eliminovat. Narážím na to, že je zřejmé, že každý snímek zanechává v divákovi zcela odlišné pocity a prožitky. Každý jedinec si také stejné scény, které vidí několik dalších lidí, vykládá po svém. Tvůrce filmu sice má alespoň nějakou vizi o tom, jaký typ diváka chce oslovit nejvíce, dále může předvídat, které diváky chce určitými scénami nejvíce zaujmout, ovšem ne vždy se jeho předpoklady a očekávání naplní. Stejně tak je to postaveno i z opačného směru na pomyslné linii tvůrce filmu – příjemce filmu, tedy ze strany diváků, kteří se na určité

scény mohou zaměřovat z toho důvodu, že si myslí, že tvůrce je tam dal s určitým úmyslem a záměrem, a dokonce se také mohou domnívat, co ho skutečně vedlo k natočení takové či jiné scény. Tzn., filmový tvůrce předpokládá nějakého diváka na jedné straně a naopak divák si představuje daného autora na straně druhé, a tedy si domýšlí, co mohl autor daným záběrem myslet nebo co tím naznačuje.⁹⁵

Je jisté a zároveň zcela přirozené, že každý film působí na každého jedince odlišně a snahou tvůrců je, co nejvíce se diváka snímkem dotknout v tom smyslu, že v něm zanechají něco, nad čím bude divák třeba ještě dlouho přemýšlet. V tom tvůrcům napomáhá jednak herecké obsazení, dále nejrůznější efekty a dalších mnoho aspektů, mezi které patří také to, zda vůbec a v jaké míře zapojí do snímku prvky iluze a podobu fikce.

5.2 *Matrix*

Jako první z vybraných filmů byl pro analýzu zvolen film *Matrix*, a to z toho důvodu, že právě v něm můžeme vidět konkrétní odkaz samotných režisérů tohoto filmu k Baudrillardově teorii simulací a simulaker, a rovněž kvůli stanovisku Jeana Baudrillarda ke zmiňovanému filmu, jenž se k aplikaci jeho teorie do tohoto snímku několikrát během různých rozhovorů vyjadřoval. To, zda zmínění a reference koncepce simulace a simulaker je v tomto snímku oprávněná, má své opodstatnění a skutečně v něm lze nalézt při nejmenším několik prvků Baudrillardovy teorie, zjistíme v následujících odstavcích této podkapitoly.

⁹⁵ Zde bych ráda zmínila možnou podobnost filmového světa s literárním. Jde o to, že každý film má nějakou svoji předlohu – většinou tedy knižní – literární, a je tedy na místě poukázat na souvislost konceptu modelového autora a čtenáře od Umberta Eca a možnost přenést tento koncept i do filmového prostředí, kdy je v procesu pomyslné filmové komunikace také třeba sledovat vzájemný vztah mezi autorem snímku a divákem. A stejně tak jako text, který je čtenáři předložen, je to i s filmem, který vidí divák a který je ve většině případů protkán něčím nevyřčeným a neukázaným. V souvislosti s tím je po divákovi „vyžadována“ aktivní a vědomá kooperace, aby si nevyřčené/neukázané byl schopen převést díky vlastnímu důvtipu a fantazii na jím aktualizovaný obsah. Jednodušeji řečeno, stejně jako text může i film obsahovat prázdná místa, která by si měl divák zaplnit. Kdo tyto mezery vytvořil, totiž předpokládal, že zaplněny budou. Eco v tomto smyslu hovoří o modelovém čtenáři, kterého autor předpokládá a z části ho i vytváří. Autor tak podle Eca musí působit na text tak, aby modelového čtenáře konstruoval. Autor pracuje s určitými kódy, u kterých předpokládá, že jimi bude čtenář vybaven a hlavně, že modelový čtenář bude sdílet totožné kódy, jaké autor v textu nastiňuje. Zde se ovšem domnívám, že zcela určitě může nastat situace, kdy kódy adresáta se budou buď zcela, nebo částečně lišit od kódů autora, tak může dojít ke zcela jiné interpretaci díla. Více např. v ECO, Umberto. *Lector in fabula: role čtenáře, aneb Interpretační kooperace v narativních textech* nebo ECO, Umberto. *The role of the reader: explorations in the semiotics of texts*. A stejně tak pohlížím na tuto problematiku i ve filmovém prostředí, tedy že existuje nějaký modelový tvůrce snímku, který předpokládá určitého modelového diváka, kterému je film určen a který bude mít tendence po svém si vyložit určité filmové scény či neřečené detaily.

I když je *Matrix* součástí filmové trilogie,⁹⁶ pro následující analýzu jsem zvolila pouze první díl z této kultovní filmové série, neboť se domnívám, že právě v něm je problematika narážející na teorii simulaker nejviditelnější a téma, kterým chtěli autoři snímku navázat na Baudrillardovu koncepci, je dostatečně přítomno v prvním dílu. V ostatních dvou dílech není tato problematika zastoupena v tak velké míře, neboť se v nich tento koncept již příliš neobjevuje a ústředním tématem se stávají spíše samotné boje se stroji/počítači a závěrečná bitva. Stěžejní koncept narážející na souvislost filmu s teorií simulace a simulaker ostatní díly neposouvají dále, proto je dle mého názoru dostačující vzít nejzřetelnější odkaz na zmiňovanou teorii – tedy pouze první díl.

Jak samotný název filmu napovídá, už jen pojem matrix v nás může evokovat příbuznost tematiky hyperreality, jelikož obecně je význam slova matrix chápán jako něco, z čeho vychází něco dalšího, co se nějakým způsobem vyvíjí a formuje. Mnohými je vykládán jako něco abstraktního, co představuje určitý druh světa se svoji specifickou formou. Rovněž je tento pojem zmiňován v souvislosti s odbornou terminologií různých vědeckých disciplín a bývá užíván také jako označení pro kombinaci podmínek vytvářející určitý systém⁹⁷. Jednoduše řečeno, slovo matrix je užíváno v mnoha významech, nicméně již při prvním kontaktu s tímto pojmem je v člověku vyvoláván pocit toho, že se bude jednat o problematiku spojenou s představou určité verze světa či prostředí, zejména pak spojenou s virtualitou. Ať už tedy existuje pro pojem matrix několik možných významů, v souvislosti konkrétně s tímto filmem můžeme o pojmu matrix hovořit jako o „umělém, nějakým způsobem odcizeném světě.“⁹⁸

5.2.1 Prvky Baudrillardových konceptů v *Matrixu*

V jedné z úvodních scén, v níž se poprvé setkáváme s ústřední postavou, nás děj přivádí do pokoje s číslem 101, ve kterém podřimuje mladý muž. Nastínila jsem již v úvodu fakt, že sourozenci Wachowští se ve filmu *Matrix*⁹⁹ přímo odkazují na Baudrillardovu teorii simulace a simulaker, a to hned na začátku filmu *Matrix*. Konkrétně

⁹⁶ Trilogie se skládá z filmu *Matrix*, dále *Matrix Reloaded* a poslední nese název *Matrix Revolutions*.

⁹⁷ Vlastní volný překlad z definice uvedené v Cambridge Dictionary dostupné z: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/matrix>.

⁹⁸ MAREŠOVÁ, Milena. Matrix. In: *Český rozhlas* [online]. 2008 [cit. 2017-03-20]. Dostupné z: <http://m.rozhlas.cz/kultura/literatura/zprava/424476>.

⁹⁹ V této práci je samotný film označován takto: *Matrix*, co se týče matrixu jako pojmu nebo odlišného světa, který se ve filmu objevuje, užívám toto označení: matrix.

to můžeme vidět při tom, kdy hlavní hrdina Neo ¹⁰⁰ přebírá od svého známého peníze a ukládá je do předmětu, který se na první pohled jeví jako kniha, která se později ukáže jako tajná schránka. Ze schránky také vezme jeden z několika minidisků s ilegálním obsahem a předává jej známému. Na čele zmíněné schránky je uveden nadpis *Simulacra & Simulation*. Sice obal postrádá uvedení autora a schránka je poněkud tlustší než originální kniha nesoucí tento název, nicméně i přesto představuje první jasný odkaz na Jeana Baudrillarda.¹⁰¹



Zdroj: https://blog.open-empire.org/blog/2017/03/another-reason-to-love-the-matrix/img_2219/.

Neo, aniž by si to dokázal v tu chvíli zdůvodnit, se ho ještě před tím, než jej navštívili jeho známí, snažil někdo prostřednictvím jednostranné počítačové konverzace zkontaktovat. Jako indicii uvedl, že má Neo následovat bílého králíka. Ve chvíli, kdy mu jeho známí, kterým předal minidisk, nabídnou, aby se s nimi šel odreagovat a Neo spatří na rameni jedné z žen, která doprovází jeho známého, bílého králíka, neváhá ani minutu a vydává se s nimi do klubu. Tehdy se poprvé setkává s hrdinkou Trinity, která ho navádí k tomu, aby se začal aktivně zajímat o otázku, která mu vrtá hlavou již dlouho, a sice: „Co je to matrix?“.

Když se Neo poprvé setkává s Morpheem, který je považován za vůdce lidí, kteří věří v to, že matrix je uměle vytvořenou realitou a skutečný svět je na pokraji své zkázy, Morpheus se mu snaží předložit několik informací pramenících z jeho přesvědčení o matrixu.

¹⁰⁰ Ve skutečnosti jde o postavu jménem Thomas A. Anderson (ztvárněný hercem Keanu Reevesem), který se žíví jako počítačový programátor a také jako hacker, přičemž právě ve virtuálním světě využívá přezdívku Neo, která je ve filmu využívána častěji. Pro zjednodušení tak budu v práci v souvislosti s hlavní postavou užívat přezdívku Neo.

¹⁰¹ Zajímavostí je, že režiséři filmu dali Baudrillardovu knihu *Simulacra and Simulation* Keanu Reevesovi jako materiál k nastudování své postavy. CLOVER, Joshua. *Matrix*. Praha: Casablanca, 2007, s. 33.

Matrix je všude. Obklopuje nás, a to i teď tady v téhle místnosti. Vidiš ho, když se podíváš z okna nebo když zapneš televizi. Ty ho cítíš cestou do práce nebo do kostela. Když platiš daně. Je to svět, který máš před očima, abys neviděl pravdu.

Na Neovu otázku, o jakou pravdu jde, Morpheus odpovídá následovně.

Že jsi jen otrok, Neo. Jako každý ses narodil do zajetí, žiješ ve vězení, které vlastně už vůbec nevnímáš. Uvěznili tvoji mysl.

Po těchto informacích staví Morpheus Nea před známou volbu, sice rozhodnutí o tom, zda se chce dozvědět pravdu či nikoliv.

Bohužel ti nedokážu popsat, co to matrix je. Musíš se přesvědčit sám. Máš poslední šanci. Z téhle cesty se nemůžeš vrátit. S modrou kapslí všechno skončí, probudíš se doma a budeš věřit, čemu budeš chtít. Ale s tou červenou zůstaneš v říši divů a já ti ukážu, jak hluboko králičí nora vede. Pamatuj si, já ti nabízím jen pravdu. Nic víc.



Zdroj: <https://www.quora.com/What-is-the-meaning-of-the-blue-and-red-pills-in-The-Matrix>.

„Když Neo přijal od Morphea červenou pilulku, nechal se probudit z dlouhého spánku a dal si vyložit pravdu – o vítězství strojů a porobení lidstva. Tahle chvíle není tím skutečným okamžikem prozření. Je spíše okamžikem, kdy hrdina spatří simulaci v její pravé podobě, bez příkras či zjednodušení, a uvědomí si, jak omezený nástroj kdysi považoval za realitu bez hranic.“¹⁰²

Zjistí, že matrix představuje umělou realitu, která mu byla pouštěna do mozku. Jednalo se o svět iluze, který zobrazoval lidskou společnost v roce 1999, a v tomto světě

¹⁰² CLOVER, Joshua. *Matrix*. Praha: Casablanca, 2007, s. 8.

lidé žijí své životy jen napohled. Ve skutečnosti jsou totiž uměle udržováni a vyživováni k tomu, aby jejich energii mohli využívat stroje jako svůj zdroj. Došlo k tomu v důsledku toho, že lidé za pomoci špičkových technologií vyvinuli velmi inteligentní stroje¹⁰³ a tyto stroje si nakonec podmanily a zotročily lidstvo. Podle slov Morphea si stroje pěstují lidi. Matrix tak v tomto filmu představuje falešnou realitu, která se naprosto liší od skutečnosti. „Matrix uvnitř filmu není jen technologií vizuálního klamu, je také iluzí, že každé lidské vědomí je do jisté míry napojené na ostatní – že existuje obyčejný lidský svět, v němž se lidé svobodně milují, pracují, chodí tancovat, spí a probouzejí se. Matrix není soubor obrazů; je to spíše společenské pojítko mezi lidmi zprostředkovávané obrazy.“¹⁰⁴ Skutečnou realitou je v tomto filmu reálný zdevastovaný svět, který čeká na svého zachránce.

Neo se chce dozvědět o tom, co je realita, přičemž se Morpheus ptá Nea, co považuje on za podobu reality.

Co je to realita? A jak bys ji definoval? Pokud jsou to věci, které můžeš ohmatat, očíhat, ochutnat nebo je vidíš, tak to jsou jenom elektrické impulzy zpracované tvým mozkiem. Tohle je svět, který znáš. Takhle vypadal na konci dvacátého století. Teď existuje jen jako součást neurální interaktivní simulace, které říkáme matrix. Žil jsi ve světě snů, Neo. Skutečný svět dnes vypadá takhle. Vítej v Poušti naší reality.



Zdroj: <http://ruvik09.blogspot.cz/2015/11/possibilities-of-future.html>.

V této scéně ukazuje Morpheus Neovi současnou podobu reality, což je zničená krajina připomínající postapokalyptický svět bez slunečního záření. S touto scénou můžeme také vidět další souvislost s Baudrillardem, a sice jde o to, že v Baudrillardově

¹⁰³ S vytvořením vyššího stupně umělé inteligence dochází k vytvoření nové generace strojů.

¹⁰⁴ CLOVER, Joshua. *Matrix*. Praha: Casablanca, 2007, s. 61.

knize *Simulacra and Simulation* můžeme najít popis Borgesovy povídky o zemi, jejíž území je pohřbeno pod dokonalou mapu v měřítku jedna ku jedné. Ovšem ta se na konci pomalu opotřebovává a rozpadá. Pár zlomků mapy se však ještě dalo nalézt v pouštích. Což můžeme spatřovat také v *Matrixu*, kde uměle vytvořená verze reality dokonale zakrývá originální část. Ve filmu je to ovšem naopak, protože v *Matrixu* je v troskách reálný svět, zatímco ten uměle vytvořený dominuje a jeví se jako skutečnější než skutečnost. Tak jak to nastínil i Baudrillard. Pokud bychom ovšem převedli Borgesovu povídku na dnešní svět, byly by to kousky našeho světa, které by se zvolna rozpadaly pod mapou. Jedná se o naši realitu, nikoliv mapu, jejíž kousky tu a tam přetrvávají v pouštích. „Jsou to pouště naší reality“¹⁰⁵. Matrix je tak koneckonců svět simulovaný počítači, který je natažen před zraky všech lidí, aby je oslepil od skutečné pravdy, a sice o jiné podobě reality.

Morpheus v jedné ze scén, kdy se Neovi snaží předložit pravdu, upozorňuje Nea i samotné diváky na to, že si konečně uvědomil celou pravdu o matrixu.

Co je to matrix? Manipulace. Matrix je počítačem vytvořený iluzorní svět stvořený k tomu, aby nás mohli ovládat a proměnit lidské bytosti v tohle (pozn. Morpheus v této scéně ukazuje na tužkovou baterku, kterou drží v ruce – jako symbol zdroje energie).

I v tomto smyslu můžeme vidět jistou návaznost na Baudrillarda. Jde o to, že Baudrillard spojoval vytvoření hyperreality s manipulací. Především pak s manipulací médií, která jsou brána jako poháněcí motor uvnitř systému, jejich působení vede k simulované realitě.¹⁰⁶ Ovšem v porovnání s *Matrixem*, ve kterém je téma manipulace spojené opravdu s vědomým působením strojů na vytvoření iluzorní reality, tedy s negativním cílem už od samého počátku, u Baudrillarda k manipulaci může docházet i ne přímo úmyslně a manipulace může mít jisté efekty bez prvotního negativního záměru.

5.2.2 Ústřední motivy v *Matrixu*

Za ústřední témata, která se spojují ve filmu *Matrix*, se dá považovat jednak boj lidstva proti strojům a také představa, že realita je podvod a zároveň je vytvořená realita odlišná. V souvislosti s dějem, který je nám filmem předložen, si může někdo myslet, že matrix za pomoci simulace vytváří hyperrealitu v tom smyslu, jak o ni hovoří Baudrillard.

¹⁰⁵ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, s. 3.

¹⁰⁶ Tamtéž, s. 22-23.

Koneckonců jedna z postav, která není přesvědčena o tom, že by matrix byl špatný, hovoří přímo o tom, že podle ní je matrix skutečnější než svět, ve kterém se zrovna nachází (tedy skutečnost). Což nás logicky dovádí k pojmu hyperreality, jímž je označován druh reality, který se zdá být reálnější než realita.¹⁰⁷ Nicméně je třeba si uvědomit, že Baudrillardovo chápání hyperreality spočívá v tom, že ji vytváří sám člověk, a v drtivé většině ji vytváří simulacemi neúmyslně. Ovšem v *Matrixu* se hyperrealita tvoří záměrně a její vznik předchází cílené vůli umělé inteligence. Stroje mají zájem o to vytvořit co nejvíce důvěryhodnou podobu reality, která skryje to, že vlastně realitou není. V jistém ohledu, ne však zcela, tedy můžeme právem spatřit souvislost s Baudrillardovou myšlenkou fungování hyperreality, ovšem v odlišném chápání jejího vzniku.

Hyperrealita vytvořená na základě zavedené iluzi o světě. Tak chápou matrix postavy, které o této „nepravdě“ vědí. „Zrcadlovky označují lidi, kteří vědí, že matrix není skutečný svět, ale jen zprostředkovaný světonázor, a uvědomili si, že je v jejich moci ho měnit, [...] je to znak nadvlády nad simulací.“¹⁰⁸ Co je zajímavé, je to, že na rozdíl od jiných filmů, které se zaobírají podobnou tematikou, nebo se při nejmenším snaží o zachycení odlišného ztvárnění reality a vytvářené iluze¹⁰⁹, je děj filmu *Matrix* zasazen přímo do své současnosti, tudíž do doby, kdy se film natáčel. Tedy alespoň to, co je předkládáno jako realita – samotný matrix. Jde o snahu zasadit simulaci do roku 1999, na což upozorňuje i samotný Morpheus. Ve scéně, kdy se Neo probouzí a je připraven dozvědět se, co se ve skutečnosti stalo, říká Morpheus Neovi: *Myslíš si, že je rok 1999, ale je to spíš 2199*. Ve chvíli, kdy agent Smith – postava představující antivir, jenž udržuje fungování matrixu a ničí všechny potencionální hrozby spojené s jeho narušením, promlouvá k zajatému Morpheovi, se v jedné ze scén kochá promyšleností vytvořeného matrixu. Můžeme totiž hovořit o tom, že matrix je ve filmu živen sám sebou a udržuje se tak sám naživu.¹¹⁰ „Základní surovina pro simulaci v matrixu je sám strojový jazyk,¹¹¹ který se musí znovu a znovu překládat, aby dal podobu virtuální realitě, jež zaplňuje mysl

¹⁰⁷ Viz podkapitola 2.1.2 této práce.

¹⁰⁸ CLOVER, Joshua. *Matrix*. Praha: Casablanca, 2007, s. 65.

¹⁰⁹ Např. děj filmu *Truman Show* je zasazen do konce padesátých let, i když se natáčel na sklonku 20. a 21. století. Film *Smrtihlav* (někdy zmiňován jako předchůdce *Matrixu*) uvedený ve stejném roce jako *Truman Show* v nás může dokonce evokovat atmosféru let čtyřicátých. Naopak filmový snímek *Minority report* z roku 2002 staví svůj děj do roku 2054.

¹¹⁰ V souvislosti se síťovým uspořádáním Manuela Castellse se můžeme na matrix dívat jako na síť, která ovládá mozek a tedy i myšlení jednotlivých lidí, kteří jsou v matrixu udržováni. Matrix představuje globální síť, ve které proudí nepřeborné množství toků informací a dat, které udržují fungující simulaci v oběhu.

¹¹¹ V typické zelené barvě, které mají představovat počítačové zdrojové kódy.

pasivnímu lidstvu.¹¹² Agent Smith vidí matrix jako dokonalý vynález pro to, jak si podmanit lidstvo a vytvořit svět podle představ vysoce inteligentních strojů.

Miliardy lidí prostě žijí své životy v nevědomosti.

Toto Smithovo tvrzení částečně koresponduje s Baudrillardovým chápáním jeho soudobé společnosti. I přesto, že psal Baudrillard svá díla zejména během 70. a 80. let minulého století, dají se jeho postoje přenést do současné doby. V tomto ohledu byly jeho myšlenky poměrně nadčasové. Jedná se o to, že Baudrillard rovněž spatřoval moderní společnost jako společnost, jež si ne zcela uvědomuje možné negativní účinky všech nejrůznějších vymožeností, které lidé nyní využívají a jaký styl života vedou. Což má za důsledek to, že žijeme v nevědomosti týkající se toho, jakou formu reality máme skutečně před očima. Zda se jedná o pravou podobu skutečnosti, nebo do ní zasahuje simulace a mění naše chápání reality, avšak si to stále ještě uvědomujeme, anebo už jsme součástí hyperreality, kdy nemůžeme přesně říci, co je realita a co už realitou není.

Dalším námětem, který dává filmu *Matrix* takovou podobu, jakou ve výsledku má, je samotná vizuální prezentace tohoto snímku a prvky související s časoprostorovým uspořádáním. Odlišná vizualizace skutečné reality a světa v matrixu divákům napomáhá jasně odlišit, v jakém světě se postavy zrovna nacházejí. Barevné odlišení scén vidíme naprosto jasně. Realita je filmem předkládaná jako zpustlá krajina, obrazy jsou voleny v tmavých až pochmurných barvách. Naopak v matrixu jsou barvy zcela jasné, ostré a obrazy jsou v něm barevné. Rozdíl mezi realitou a simulovanou realitou – matrixem je příznačný také při bojových scénách, které se odehrávají jak v realitě, tak v matrixu. Ovšem s tím rozdílem, že ve skutečné realitě jsme neměli možnost zaznamenat nějaké zpomalené efekty či scény, které by se vymykaly obecně platným přírodním zákonům. To se nedá říct o matrixu, ve kterém jsme se při akčních scénách mohli setkat např. se zpomalenou letící kulkou nebo s jejím samotným zastavením. I samotný zpomalený nebo naopak zrychlený pohyb postav při těchto scénách se z našeho pohledu jeví jako nadpřirozený. To svědčí o tom, že prostor a čas v matrixu mohou fungovat jinak než v realitě.¹¹³ Celému filmu k docílení efektu napomáhá hojně využití počítačové grafiky, bez které by film tohoto typu nemohl vůbec vzniknout, respektive by neměl takový efekt, jaký má. Rovněž by bez počítačových efektů nemohla být ve filmu zobrazena virtuální realita takovým způsobem, jakým je zde prezentována.

¹¹² CLOVER, Joshua. *Matrix*. Praha: Casablanca, 2007, s. 8.

¹¹³ Což můžeme vidět jako velmi příbuzné k Viriliově koncepci dromologie, který uvádí, že vlivem užívání moderních technologií, které plodí rychlost, dochází ke smívání časoprostorových souřadnic, které se stávají irelevantními.

5.2.3 Baudrillard a jeho vztah k *Matrixu*

Sám Baudrillard se od filmu *Matrix* distancoval. Přesněji řečeno od spojení své osoby a svých koncepcí a tím, co film představil v návaznosti na jeho teorie. V jednom z rozhovorů pro francouzský časopis *Le Nouvel Observateur* se jej redaktorka zeptala, zda byl překvapen, že první díl trilogie *Matrix* k němu explicitně referuje a jeho úvahy o realitě a virtualitě jsou považovány za jedny z klíčových odkazů použitých tvůrci filmu *Matrix*. Na tuto otázku reagoval Baudrillard v tom smyslu, že dle něj se v tomto filmu zcela jistě objevilo několik chybných výkladů, což byl mimo jiného i jeden z důvodů, proč do té chvíle váhal o *Matrixu* vůbec veřejně hovořit. Dokonce uvedl, že ho v souvislosti s uvedením prvního dílu několikrát kontaktoval filmový štáb sourozenců Wachowských za účelem jeho angažování se v následujících snímcích z této trilogie, což odmítl. Neztotožnil se s užitím charakteristiky vlastností virtuálního prostoru, který v *Matrixu* vztahovali vyloženě na počítačovou – zdigitalizovanou oblast. Dle Baudrillarda je pak hlavním sdělením *matrixu* ve filmu jeho vlastní šíření a rozptyl nekontrolovatelné a rozrůstající se kontaminace.¹¹⁴ Podle Baudrillarda jsou však vhodnější filmy, které se zabývají tématem simulace a problematikou odlišného chápání reality.

5.2.4 *Matrix* jako podoba naší budoucnosti?

Matrix může být brán jako pouhé umělecké dílo. Někdo v něm může vidět děsivou podobu budoucí reality a jsou určitě i tací, kteří zastávají názor, že již dnes jsme obětí stejného *matrixu* jako ve filmu a žijeme iluzi skutečnosti. Je také jisté to, že celá řada z nás se řadí mezi lidi, kteří jsou poněkud pohodlní tvorové, a kteří by před případnou negativní podobou reality raději zavřeli oči a byli nečinně součástí světa *matrixu*. I některé z postav samy mají nakonec pochybnosti o tom, zda by nebylo správnější si v onen okamžik, kdy byli představeni před stejnou volbu jako Neo, zvolit raději modrou kapsli, protože dle jejich slov je to právě nevědomost, která je lepší než negativní skutečnost.

Ať už si každý představuje pod pojmem *matrix* cokoli, v tomto případě je *Matrix* filmem. Považuji jej za audiovizuální dílo, které si bere pozornost našeho zraku ale i sluchu, velká část jeho významu je však právě v obrazu, a to zejména díky svým efektům.¹¹⁵ Zároveň je třeba si uvědomit, že tento film v sobě nese celou řadu silných myšlenek a vizí, které divákům předkládá. Jak už jsem však řekla, jedná se o filmový

¹¹⁴ LANCELIN, Aude, Gary GENOSKO a Adam BRYX. The Matrix Decoded: Le Nouvel Observateur Interview With Jean Baudrillard. *International Journal of Baudrillard Studies* [online]. 2004, vol. 1, no. 2 [cit. 2017-03-20]. ISSN 1705-6411. Dostupné z: http://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm.

¹¹⁵ Viz podkapitola 5.2.2 věnovaná ústředním motivům *Matrixu*.

snímek, ale i přesto je zcela na místě vzít v úvahu zmíněné vize, které tvůrci do filmu vložili. Stejně tak je ale vhodné nepřijímat je bez pochybností.

Určitě se tvůrci inspirovali tématem vytváření simulace a vznik hyperreality. To jim nikdo nemůže vzít. Je však třeba se zamyslet nad otázkou, která na základě této analýzy vyvstala. Lze z filmu *Matrix* dovodit jasnou souvislost s teorií simulace a simulaker Jeana Baudrillarda? Moje odpověď na tuto otázku je následující. Kdyby nebylo jasných odkazů¹¹⁶ filmových tvůrců, kterými se snažili narážet na Jeana Baudrillarda, pravděpodobně by spojitost filmu *Matrix* s tímto francouzským představitelem postmoderny viděl jen málokdo.

Důležitým prvkem celého filmu je však pozornost na užívání moderních technologií. Je pravdou, že *matrix* ve filmu je uměle vytvořeným světem, za jehož fungováním stojí vysoce vyvinuté stroje, nicméně vývoj těchto strojů umožnilo právě lidstvo samotné. A sice díky sestrojení takové umělé inteligence, která obsahovala novou generace strojů, což je koneckonců jasně ve filmu několikrát řečeno. Z toho by si člověk mohl vzít jisté ponaučení nebo při nejmenší upozornění. Navíc na co poukazuje sám Baudrillard v souvislosti s *Matrixem* je to, že „*Matrix* se nám ukazuje jako dokonalý příklad toho, že se jedná o pouhý model jakési globální instalace, naprosté události týkající se celého světa. Nejenom film, [...] ale také vedlejší produkty produktů, souběžné promítání této události na všech místech zeměkoule, miliony diváků, kteří jsou neoddělitelně součástí této záležitosti. Z globálního a interaktivního hlediska jsme my všichni herci v této celosvětové události, pohlcující náš svět.“¹¹⁷

5.3 *Mulholland Drive*

Druhým ze zkoumaného vzorku je americký film *Mulholland Drive* z roku 2001 filmového scénaristy a režiséra Davida Lynche, který je kromě jiného znám jako významný představitel postmoderní kinematografie se svým osobitým stylem zpracování filmových snímků. *Mulholland Drive* byl pro obsahovou analýzu této práce zvolen z toho důvodu, že tak jako *Matrixem* sourozenci Wachowští přímo odkazovali na Jeana Baudrillarda a jeho myšlenky spojené s teorií simulaker a simulace, v tomto případě je to samotný Baudrillard, který snímek *Mulholland Drive* zmínil v několika rozhovorech.

¹¹⁶ Např. tajná schránka, která na svém obalu nese název *Simulacra & Simulation*, dále Morpheova představení skutečného světa se slovy „Vítej v poušti naší reality“ nebo označení *matrixu* přímo jednou z postav jako „reálnější než realita“. Ve filmu nechybí ani přímé využívání pojmů simulace či hyperrealita.

¹¹⁷ BAUDRILLARD, Jean a SYLVÈRE, LOTRINGER. *The Conspiracy of Art: Manifestos, Interviews, Essays*. New York: Semiotext(e), 2005, s. 94.

Mulholland Drive označil jednak za mistrovské dílo Davida Lynche a zároveň za zdařilý příklad filmu, který velmi dobře pojednává o tématu narůstající nejasnosti mezi realitou a virtualitou.¹¹⁸

5.3.1 Souvislosti vzniku filmu *Mulholland Drive*

U tohoto filmu můžeme hovořit o tom, že zde figuruje „vymyšlení příběhu jako zvláštní případ tvorby fikce.“¹¹⁹ I v tomto případě je fikční svět konstruován autorem snímku – tedy tvůrcem (scénaristou a poté režisérem¹²⁰). Následně je rekonstruován příjemcem filmového snímku. Velmi citlivým a vnímavým divákem může být i daný příběh prožíván. V případě filmu *Mulholland Drive* scénář rozhodně není prvoplánový a bez nápadů na pasáže, které člověka dokážou dokonale zmást o tom, co může být skutečné a co pouze fikcí - ani zkušený divák to nedokáže předvídat. Jednotlivé události odehrávající se ve filmu, následující děj apod. vyžaduje víc než malou dávku pozornosti diváka, jehož snahou je předložené dění alespoň z části rozluštit. Lynche před samotným vznikem *Mulholland Drive* pravděpodobně velmi lákalo vytvoření souvislého příběhu, do kterého když se ponoříme a půjdeme stále hlouběji, je možné se nakonec úplně ztratit, tak jako ve skutečném světě.

To, co podle Russella Manninga určuje obecně narativní složku filmu „je v současné době pomyslná Hollywoodská mašina, která stanovuje trendy moderních filmů, ve kterých se především objevují stejné opakující se prvky navzájem si podobných motivů, dále stejně užitá počítačová grafika, filmové smrti, masky apod.“¹²¹ A je to právě Lynch, který se svým osobitým ztvárněním snaží porušit tradiční pravidla světa filmových tvůrců a který se staví proti tomu, že by zde měla vůbec existovat nějaká pravidla, jak by měl filmový narativ vypadat. Proto je mnohdy velmi náročné, až takřka nemožné zcela pochopit složité děje Lynchových filmů a přijít na jednotný výklad jeho snímků. „I Baudrillardovo myšlení nás povzbuzuje v tom smyslu, že máme sledovat filmy, jako jsou právě ty Lynchovy, jako výzvu proti hollywoodské zavedené koncepci toho, co je pro filmový svět správné.“¹²²

¹¹⁸ BAUDRILLARD, Jean a Sylèvre. LOTRINGER. *The Conspiracy of Art: Manifestos, Interviews, Essays*. New York: Semiotext(e), 2005, s. 202.

¹¹⁹ DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum. 2003, s. 9.

¹²⁰ Což je v případě *Mulholland Drive* jedna osoba – David Lynch.

¹²¹ MANNING, Russell. The Thing about David Lynch: Enjoying the Lynchian World. In: DEVLIN, William J. a Shai BIDERMAN. *The Philosophy of David Lynch*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011, s. 71.

¹²² Tamtéž.



Setkání režiséra Davida Lynche s Jeanem Baudrillardem.

Zdroj: <http://www.greyfade.com/blog/?p=106>.

5.3.2 Obsah a možné výklady filmu *Mulholland Drive*

Děj Lynchova filmu *Mulholland Drive* se odehrává v centru Los Angeles, přímo ve čtvrti Hollywood.¹²³ Zde si mladá žena jménem Betty přijíždí splnit svůj sen stát se herečkou. V bytě své tety, která odcestovala pryč, nachází Betty mladou tmavovlasou ženu, která měla autonehodu, po níž si nevzpomíná ani na svou totožnost a představí se jako Rita. Betty zazáří na hereckém konkurzu pro obsazení role v nízkorozpočtovém filmu a zároveň pomáhá Ritě najít svoji totožnost. Obě ženy k sobě mají velmi blízko a dokonce se mezi nimi utvoří milenecký vztah. Mezitím můžeme sledovat také příběh mladého režiséra Adama Keshera, kterého podvádí manželka a společně se svým milencem ho vyhodí z vlastního domu. K tomu musí navíc jako režisér čelit nátlaku vlivných mafiánských sourozenců obsadit pro roli hlavní hrdinky v novém filmu herečku, o které původně ani neuvažoval. Intenzivnímu působení zmíněných filmových manažerů nakonec podlehne.

Betty s Ritou se vydávají po stopách vedoucí ke zjištění Ritiny identity, které získaly vlastní iniciativou, a které je dostanou do zapadlého apartmánu, kde nachází mrtvou ženu, údajně Diane Selwynovou. Betty s Ritou také jednou v noci navštíví kabaret Silencio, ve kterém je vše nahráno na pásku. Herci a zpěváci vystupují na základě nahrávek ze záznamu. Uvaděč všem přítomným v sále opakuje: „*Nic nehraje, je to jen*

¹²³ Což je pro film z tvorby Davida Lynche poněkud zvláštní, vezmeme-li v potaz, že typickým místem, kde se odehrává děj nemála jeho filmů, jsou maloměstěčka – např. ve filmu *Modrý samet* (Blue Velvet, 1986) nebo seriálu *Městečko Twin Peaks* (Twin Peaks, 1990 – 2017).

iluze. Toto není realita.“ V kabaretu nachází Betty ve své kabelce malou modrou krabičku, ve které je otvor na klíč. Když přijdou Betty s Ritou do bytu, Betty najednou zmizí a Rita strčí nalezený klíč do modré krabičky.

Vše se najednou převrátí a my se setkáváme s postavami Diane (v první části filmu Betty), která je vášnivě zamilovaná do populární herečky Camille (v první části filmu se jednalo o Ritu), se kterou se stýká. Opět se zde objevuje úspěšný režisér Adam Kesher, kterému po rozvodu se svou manželkou zůstal luxusní dům, ve kterém se koná párty. Na této akci nechybí ani Camilla, která pozvala rovněž Diane. Adam však u večere oznamuje své zasnoubení s Camillou. Diane je zdrcená. Další scéna nás přivádí do kavárny, kde se Diane setkává s nájemným vrahem a předává mu fotku Camille. Tento muž vykonává tuto objednávku a podle domluvy doručuje modrý klíč na smluvené místo, kde ho Diane také najde. Kvůli svým výčitkám, smutku a vážnosti rozhodnutí, které učinila, spáchá Diane sebevraždu.

Ve filmu se samozřejmě objevuje celá řada dalších postav, které však nejsou nijak podrobněji rozebrány a jejich prostor ve filmu nám o charakteristice těchto postav napovídá jen velmi pramálo.¹²⁴ Co se týče tempa vyprávění, Lynch je znám pro své osobité pojetí a pomalejší styl představení příběhů jednotlivých postav a dějových linií. Ne jinak je tomu i v tomto filmu. Velmi oblíbeným tématem, zejména v Lynchových pozdějších dílech, je motiv snu, což je i případ *Mulholland Drive*, pokud ovšem přijmeme jeden z možných výkladů tohoto filmu.

Jedním z možných výkladů je ten, že si diváci děj rozdělují na dvě části. V té první se setkáváme s křehkou Betty, která zazáří při natáčení nového snímku, setkává se s neznámou Ritou, do které se zamiluje a které pomáhá s naleznutím vlastní totožnosti. Režisér Kesher je v této části podveden manželkou, bez střechy nad hlavou a navíc v nepříjemné situaci, co se týče setkání se s filmovými producenty, kteří ho tlačí k přeobsazení filmové role v jeho snímku. V druhé části snímku sice můžeme vidět tytéž herce, nicméně se jedná o jiný příběh, ve kterém je blondýnka Diane neúspěšnou herečkou, která se na castingu seznámila s Camillou, do které se zamilovala a na kterou do určité míry žárlí. Režisér Kesher je v této části úspěšný, z rozvodu vyšel vítězně a hodlá si vzít Camillu. Přistoupíme-li na tento výklad filmu, přijmeme možnost, že David Lynch si s diváky pohrává a uplatňuje tzv. anarchie skladby. Zároveň tím zastává odpor ke všem

¹²⁴ Je třeba zmínit, že *Mulholland Drive* byl prvotně se svým scénářem zamýšlen jako pilotní díl k několika dílnému seriálu. Kvůli rozpočtu se však kontrakt s původní společností zrušil. Lynch dostal nabídku od televizní společnosti CanalPlus, se kterou spolupracoval již dříve – např. na filmu *Modrý samet*, a která byla s to obnovit původní natáčení a uvést *Mulholland Drive* jako celovečerní film.

ustanoveným pravidlům z filmového světa a toho, jak by běžně měl film za pomoci svého sdělení působit. Naopak by tím Lynch manipuloval s pozorností diváka a snímek by využil jako prostředek k výrobě iluzí.

Dalším vysvětlením filmu je, že druhá (kratší) část snímku je vzpomínkou Rity z první části. Tedy to, co zažila předtím, než měla autonehodu, po níž došlo k ztrátě její paměti.

Třetím a zřejmě nejpravděpodobnějším možným výkladem se jeví to, že většina filmu je pouhým snem či představou servírky a neúspěšné herečky Diane z druhé části. Ta se po smrti své tety přestěhovala do Hollywoodu za cílem splnit si svůj herecký sen. Na konkurzu však neuspěje, roli dostane Camilla, do které se však zamiluje. Camilla její lásku opětuje jen povrchně, namísto toho se hodlá provdat za filmového režiséra Adama. Diane tuto skutečnost neunesla a tak se rozhodne zaplatit nájemnému vrahovi za vraždu Camilly. Diane nachází klíč, který ji měl přenechat vrah po dokončení smlouveného činu. Diane svého činu lituje a tak si raději vysní představu o tom, že je Camilla živá, byť pod jinou identitou. Po probuzení z této snové představy si Diane uvědomuje vážnost situace a nezvládá následky svého rozhodnutí. Výčitky, smutek i vztek ji na koci filmu donutí k vlastní sebevraždě.¹²⁵

5.3.3 Stěžejní prvky Lynchova filmu *Mulholland Drive*

Typické pro filmy Davida Lynche je využívání nejrůznějších prvků, které vždy něco symbolizují. Např. něco nadpřirozeného, smyšleného (to je např. v *Mulholland Drive* představováno červenými závěsy¹²⁶). Tyto symboly jsou užity jako výraz pro motivy, které jsou svým způsobem neskutečné, nebo je s nimi spojena snovost, právě díky typické červené barvě. V *Mulholland Drivu* je to kombinace modré a červené barvy, která se objevuje v určitých momentech, kterými se Lynch snaží naznačit povahu předkládaných záběhů (pravdivost a nepravdivost).

Filmový svět a s ním i fikce je vždy neúplná.¹²⁷ Některé otázky zůstanou nezodpovězeny, pokud se scénarista nerozhodl udělat z nějaké takové otázky zápletku pro celý příběh. Podle Françoise Josta jsou v některých Lynchových filmech vědomě nejasné pasáže a „jejich estetika je založena na vnuknutích, nevyslovených mezerách

¹²⁵ I v tomto případě Lynch „porušuje“ zažité filmové konvence, a sice např. to, že sen ve filmu jinak nepředstavuje většinou část snímku.

¹²⁶ Stejný prvek pak Lynch používá také v seriálu *Městečko Twin Peaks*.

¹²⁷ Tak jak o tom hovoří Doležel v souvislosti s fikčními mezerami a Ryanová v návaznosti na neúplnost fikčních světů v podkapitole 3.1.1.

či nezavršenosti některých situací.¹²⁸ Tyto pasáže jsou tedy ve filmu cíleně a mají za úkol vyvolat v divákovi další otázky a potřebu nad filmem přemýšlet, ne ho jen suše zhlédnout a přijmout. *Mulholland Drive* je dle mého názoru přesně tento případ, kdy divák musí vyvinout nějakou formu snahy pochopit děj a souvislosti, protože v opačném případě je naprosto ztracen.

Lynchovi se do filmu *Mulholland Drive* podařilo uvést dva odlišné světy. Svět touhy a svět fantazie. „Touha proti sobě staví nemožnost a nemožnost přeměňující se v záhadu nebo nejistotu, naproti tomu fantazie uvádí nemožné v možné.“¹²⁹ Přičemž, přistoupíme-li na jeden z možných výkladů, že tento snímek rozdělíme na dva příběhy, přičemž jeden představuje sen Diane a druhý ukazuje realitu¹³⁰, dostaneme se k tomu, že „první část filmu vykresluje svět fantazie, zatímco zbylá pasáž zobrazuje svět touhy.“¹³¹ Podle Lynche nám fantazie umožňuje zažívat realitu, protože vytváří očividné místo, kde se symbolický pořádek rozpadá. „*Mulholland Drive* je výsledek striktního oddělení, které se Lynchovi podařilo stanovit mezi světem fantazie a světem touhy. Lynch využívá film k vytvoření pevných hranic a jejich nepružnost nám má umožnit vidět, co se stane v místě, kde se fantazie a touha střetnou dohromady.“¹³² Sice se tedy Lynchovi možná podařilo vytvořit jasné hranice ve filmu mezi světem fantazie a touhy, nicméně stále zůstává velmi nejasná hranice mezi realitou a virtualitou ve smyslu opaku reality. Protože při prvním zhlédnutí *Mulholland Drive* se tyto hranice slévají dohromady a my nedokážeme rozeznat, co může být ve filmu realitou a co jen představovanou iluzí.

5.3.4 *Mulholland Drive* a Baudrillard

Spojitost *Mulholland Drive* s Baudrillardem můžeme vidět na příkladu, kdy vlivní filmoví manažeři přimějí režiséra (i přes počáteční nevoli) k přeobsazení role hlavní hrdinky. Čímž se Lynch snaží poukázat na to, jak to ve filmové branži, tedy alespoň v Hollywoodu, podle něj vypadá. Baudrillard svůj názor na Hollywood zformulovává v tom smyslu, že utváří naše myšlení. Naráží i na to, že je to právě „americký filmový průmysl, který v jeho době přispěl k podobě budoucnosti Evropy a globalizujícímu

¹²⁸ JOST, François. *Realita/fikce: říše klamu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze. 2006, s. 26.

¹²⁹ MCGOWAN, Todd. *The Impossible David Lynch*. New York: Columbia University Press, 2007, s. 200.

¹³⁰ Byť i ta může být zkreslena, neboť nám je ve filmu představena z pozice hlavní hrdinky Diane, která určitě dané situace prožívala a líčila jinak, než by to udělaly jiné postavy.

¹³¹ MCGOWAN, Todd. Lost on Mulholland Drive: Navigating David Lynch's Panegyric to Hollywood. *Cinema Journal* [online]. 2004, vol. 43, no. 2, p. 67-89 [cit. 2017-04-10]. ISSN 00097101. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1225915>.

¹³² Tamtéž.

se světu. Filmy obsahující podobné hollywoodské formáty pak přispěly k samotné amerikanizaci světa.¹³³

Baudrillard také v souvislosti s Hollywoodským filmovým průmyslem hovoří o tom, že „reakce, které máme na nějaký film, nejsou našimi reakcemi, jsou to jen naše odezvy zakódované právě v Hollywoodských filmech.“¹³⁴ To, co nám je předloženo filmem, máme pak tendenci si dávat do souvislostí s našimi vlastními vzpomínkami. Některé z našich vzpomínek se tak netvoří na základě osobní zkušenosti a zažitých událostech, nýbrž tím, co jsme viděli ve filmu, nebo co nám bylo zprostředkováno jiným způsobem (např. působením médií nebo technologiemi). To do jisté míry souvisí s pojmem simulakrum, poněvadž se jedná o kopii bez původního (skutečně prožitého) originálu. Ve filmu byla sice z pohledu diváka na konci poněkud zřetelně oddělena říše snu/fantazie a svět reálný, nicméně ve skutečnosti to tak být nemusí.

Dá se říci, že „Lynchovy filmy jsou náročné, originální a do jisté míry „nefilmové“ v tom klasickém pojetí slova smyslu v porovnání s ostatními americkými filmy, protože jeho filmy rozšiřují hranice amerických komerčních filmů.“¹³⁵ Je to ovšem samotná Amerika, resp. cestování po Spojených státech, které v Baudrillardovi vzbudilo další podněty pro vývoj jeho myšlenek o filmu, protože „to bylo zrovna tam, kde našel vzájemné působení obrazů a filmu. Celá jím procestovaná země byla filmová.“¹³⁶ Amerika na něj měla poněkud silný účinek, sám hovoří o tom, že „když projíždíte Los Angeles, jste ponecháni v dojmu, který je naprosto filmový a halucinační. V tu chvíli jste ve filmu – jste ponořeni do podstaty toho, co představuje jak realitu, tak hyperrealitu i samotný film.“¹³⁷ Což můžeme vidět i ve filmu, kdy hrdinka sní svůj americký sen, tedy vydat se do Hollywoodu za účelem začít úspěšnou filmovou kariéru. Prožívá reálný život, okusí i to, jak vypadá filmový svět a nakonec se sama nechá pohltit hyperrealitou, kterou v určité chvíli vnímá více než realitu skutečnou.

¹³³ COULTER, Gerry. Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History. *Film-Philosophy* [online]. 2010, vol. 14 no. 2, [cit. 2017-03-15]. ISSN 1466-4615. Dostupné z: <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/106/287>.

¹³⁴ MANNING, Russell. The Thing about David Lynch: Enjoying the Lynchian World. In: DEVLIN, William J. a Shai BIDERMAN. *The Philosophy of David Lynch*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011, s. 72.

¹³⁵ ALEXANDER, John. *The films of David Lynch*. London: Letts, 1995, s. 150.

¹³⁶ COULTER, Gerry. Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History. *Film-Philosophy* [online]. 2010, vol. 14 no. 2, [cit. 2017-03-15]. ISSN 1466-4615. Dostupné z: <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/106/287>.

¹³⁷ BAUDRILLARD, Jean a Sylvère. LOTRINGER. *The Conspiracy of Art: Manifestos, Interviews, Essays*. New York: Semiotext(e), 2005, s. 31.

5.3.5 Prolínání reálného a virtuálního v *Mulholland Drive*

Film *Mulholland Drive* dodneška vyvolává po zhlédnutí kontroverzí dojmy. Domnívám se, že tento fakt je dán tím, že režisérem tohoto filmu je David Lynch, neboť jsou to právě jeho filmové snímky, které mají osobitý charakter a po většinou složitý možný výklad. Je to ona složitost a nepochopitelnost, kterou uvádějí ti, kteří tento film odmítají a na druhé straně jsou tu tací, kteří naopak díky tomu, že ve filmu není vše jasně řečeno, neúprosně hledají různé výklady a možná vysvětlení děje tohoto snímku a vítají nevyřčené závěry k jednotlivým událostem, které se ve filmu objevují. Představuje tak film, jež netvoří chronologicky souvislou dějovou linii, a v samotném závěru nám ukazuje rozmanitý náhled pod povrch obyčejné reality.

Někteří se na film dívají se zaujetím, berou ho jako hru, která je protkána několika tajemstvími. Ti druzí zastávají názor, že *Mulholland Drive* je filmem, jenž představuje pouhé předstírání hloubky. Je věc každého diváka, na jakou stranu se přikloní. Jedno je však jisté, a sice to, že film *Mulholland Drive* se stal kontroverzním snímkem, který je velmi náročný na pozornost a intuici diváka. Neméně obtížně je to i s jeho pochopením, a to i přesto, že samotný režisér Lynch poskytl před premiérou filmu několik vodítek, na které by se měl divák při sledování *Mulholland Drive* zaměřit.¹³⁸

Co se týče tohoto filmu, dovolím si přiklonit se k názoru, že zde neexistuje jeden správný výklad. Možných vysvětlení je několik a není zde ani žádný správný klíč k rozluštění všech myšlenek, které byly ve filmu ať už představeny nebo jen nastíněny. Film *Mulholland Drive* je mozaikou složitých idejí, nad kterými však člověk může přemýšlet. Je to právě *Mulholland Drive*, který si nevynucuje pouze jediný způsob chápání děje a dává divákovi značnou svobodu v jeho vlastní možné interpretaci. V *Mulholland Drive* může být pravdou vše a zároveň nic. Přistoupíme-li ovšem na zmíněný výklad o tom, že se jednalo o fantazijní sen jedné z hlavních hrdinek filmu, dostáváme se k tomu, že můžeme naši představivost vidět jako způsob převyprávění svého vlastního života (skutečné reality) a tím vytvořit hyperrealitu plnou simulací, které nás odvádějí od skutečnosti.

¹³⁸ Jednalo se o deset bodů, kterých si divák měl ve filmu všimnout a zaměřit se na ně. Cílem bylo, aby si každý divák vytvořil svou vlastní interpretaci filmu a vlastním způsobem chápal předkládaný filmový děj a události v něm. Jde tedy o svobodu toho, jakým způsobem každý divák tento filmový snímek uchopí a jakým způsobem si ho vyloží (do jisté míry můžeme vidět souvislost s pojmem Umberta Eca – *otevřené dílo*). Konkrétně se jednalo o indicie, na které se má divák zaměřit, např. „Kdo přináší modrý klíč? A proč?“, dále „Co je možno z klubu Silencio vycítit? Co se v něm děje?“ nebo „Sledujte detaily spojené s mužem za restaurací.“

Ve filmu *Mulholland Drive* se Davidu Lynchovi podařilo vytvořit filmový rozdíl mezi prožitky z touhy a prožitky vlastní fantazie, čímž odhalil to, že ve stejnou dobu tyto prožitky představující určité zkušenosti maskují skutečnou realitu. V hrdince filmu se ovšem díky působení zmíněných prožitků, kterými se snažila zastínit realitu, vyvolával pocit, že její realita byla simulována a to, co skutečně prožívá, může být jinak. I nám se někdy může zdát, že realita je zrcadlem našeho života, ovšem sami sebe v něm nepoznáváme, tak jak si to nedokázala přiznat hrdinka Diane.

Po zhlédnutí konce *Mulholland Drive* máme pocit, že se tedy první část děje odehrávala ve virtuální realitě. To proto, že cokoli, co bylo v této části ukázáno, nebylo v tu chvíli aktuální, obsah snového světa Diane nebyl zaktualizován i když si ho Diane představovala jako reálný. Virtuální je zde tedy chápáno jako v běžném slova smyslu, tedy jako něco, co není zrovna aktuální. Virtuální realita je však pouze v hlavě hlavní hrdinky. Nemůžeme hovořit o tom, že by virtualita měla v tomto filmu nějaké rozpoznatelné vlastnosti, pomineme-li nápomocný prvek autora snímku, v podobě červené a modré barvy představující sen a realitu. Lynch pracuje v tomto snímku zejména se snem, který se nám může jevit jako iluze hlavní hrdinky. Tento sen pak dle mého představuje virtuální realitu, tedy opak k tomu, co je skutečné. V porovnání s *Matrixem* jde o rozdíl v chápání virtuality. V *Mulholland Drive* totiž není virtualita spojována s užíváním či působením moderních technologií, tak jak tomu je ve filmu *Matrix*, ve kterém simulaci ve virtuálním světě měly na svědomí inteligentní stroje. V tomto filmu jde o propojení odlišného chápání reality, které se zdá být v rukách konkrétní osoby. Virtuální v tomto případě představuje opak k uskutečněným událostem v reálném světě. Díky vlastní vytvořené iluzi tak dochází ke vzniku simulované reality, jejíž zánik si hrdinka nechce připustit.

6 PROPOJENÍ TEORETICKÉ A PRAKTICKÉ ČÁSTI

Díky učiněné obsahové analýze vybraných filmových snímků lze vidět rozdíl v odlišném chápání reality. To, co Baudrillard řeší v rovině vztahu realita – simulace, se ve filmových snímcích odráží zejména prostřednictvím iluze a fikce, které filmy obsahují a za pomoci těchto prvků vzniká ve filmu simulace reality. V *Matrixu* hovoří přímo o tom, že matrix díky iluzi, kterou tento konstrukt vytváří, představuje dokonalou simulaci reálného světa. V *Mulholland Drive* můžeme simulaci vidět ve chvíli, kdy si Diane za pomoci iluze vytvoří simulovaný svět, který ve snu prožívá. Ve filmových snímcích se také řeší problém vztahu reality a virtuality. V případě *Matrixu* je virtuální realita

spojována přímo s užíváním moderních technologií, naproti tomu v *Mulholland Drive* je vnímání virtuálního jako opaku reality vnímáno v jiné rovině.

Co se týče spojení *Matrixu* s úvahami dalších autorů (Virilio a Castells), jejichž koncepce souvisely s Baudrillardovými myšlenkami, je třeba uvést, že Virilioův koncept dromologie je v *Matrixu* zohledněn zejména v souvislosti s mizením časoprostorových souřadnic. Lze to spatřit ve zpomalených nebo naopak zrychlených scénách, které nám připomínají, že zde prostor a čas fungují odlišně. Může se nám tak zdát, že lidé v *Matrixu* stojí nad fyzikálními zákony, které všechny ostatní v reálném prostředí naopak svazují.

Dále technologie, které jsou příznačné pro moderní dobu, jsou v *Matrixu* také hojně zastoupeny, především ve smyslu užívání nejnovějších zbraní, dále v používání technologií potřebných k udržení *matrixu*. Je také viditelné, že *matrix* představuje síť, ve které hraje stěžejní roli samotná propojenost tohoto systému. Ovšem přímé spojení *matrixu* s Castellsovým pojetím sítí je problematické. *Matrix* je sice chápán jako široce rozprostřená síť, která funguje na základě přenosu ohromného množství toků informací a kódů potřebných k udržení celého vytvořeného konstruktů. Ovšem Castells hovoří o síti, která nedisponuje žádným centrem, o čemž v případě *matrixu* nemůžeme hovořit, jelikož v jistém smyslu má svůj ústřední bod.

V případě snímku *Mulholland Drive* lze dát předkládaný děj jen stěží do souvislosti s teoriemi Paula Virilia a Manuela Castellse. Vzhledem k tomu, že v tomto filmu není zakoušení virtuální reality a prožívání iluze dáváno do souvislosti se světem technologií, ale film nás spíše seznamuje s osobním prožíváním reality, není na místě dávat do souvislosti tento snímek s Viriliovou koncepcí dromologie, která fenomén zrychlování přisuzuje právě technologiím. Ve filmu můžeme vidět rozpor mezi tím, co je reálné a co člověk (v tomto případě hlavní hrdinka filmu) vnímá jako reálné. Rychlost tak v tomto odlišném chápání reality nehraje příliš velkou roli, protože ta se dle Virilia váže na média a technologie, kterým v tomto snímku není přikládána stěžejní role. Podobně je to i se spojením *Mulholland Drive* s Castellsovým tématem sítí. Téma reality a simulace jsou zde prezentována skrz osobní rovinu se zaměřením na prožitky jednotlivce. Castells však ve své teorii reflektuje rovinu sociální, tedy propojenost světa za pomoci sítí a toků. Jeho perspektiva je tedy odlišná. To ovšem nemění nic na tom, že právě tento snímek řeší problematiku vztahu realita – simulace. Pouze s tím rozdílem, že simulace je zde důsledkem odlišného působení.

7 ZÁVĚR

Předkládaná diplomová práce se zabývala problematikou reality a simulace v díle francouzského představitele postmoderního myšlení Jeana Baudrillarda, především pak problémem znejasnění hranic toho, co za reálné považujeme. Následně se práce zabývala zobrazením tohoto tématu v současné filmové tvorbě. Účelem bylo také prozkoumání toho, jak je v uvedených filmech odlišně ztvárněno téma simulace a iluze a nakolik úzce jsou tyto koncepty provázány s působením médií a nových technologií.

První kapitola práce se věnovala Baudrillardovým konceptům simulace a hyperreality. Dle Baudrillarda obsahem skutečné reality není realita, ale pouze její simulace. Ta se pro nás za pomoci simulaker, což jsou prvky, které nás v určitém slova smyslu matou a odvádějí naši pozornost od vnímání skutečných jevů věcí a událostí, stává skutečnější a je obsahem tzv. hyperreality. Což představuje to, co přijímáme jako pravdu, která je nám okolním světem jako pravda předkládána. Velkou měrou k tomuto stavu přispívá rozvoj a vůbec užívání moderních technologií, díky jejichž působení odvracíme pozornost od toho, co se skutečně děje. Navíc díky těmto vymoženostem, které nám mají významně usnadňovat nejen proces lidské komunikace ale i samotné fungování v tomto světě, se vytváří enormní množství znaků, které ztrácejí své původní objekty, ke kterým odkazovaly. V důsledku toho tak dochází i k samotnému mizení skutečné reality a vše se podle Baudrillarda propadá do tzv. hyperreality – reprodukce skutečné reality. Hyperrealitu tvoří simulakra, která vznikají důsledkem změny funkce znaků, která z původní reprezentační funkce přebírá vlastnost maskování a překrývání pomocí odkazů na jiné znaky. Simulakra pak utváření simulace, která svým obsahem napodobuje realitu a přejímá její prvky. Simulace pak díky simulakrům vytváří iluzi skutečné reality. Ovšem jedná se pouze o realitu napodobenou. Iluze však není totéž co simulace, iluze je opakem simulace.

Další následující podkapitoly navazovaly na Baudrillardovy myšlenky. Teorii simulaker jsem tak spojila také s tématem rychlosti. Díky tomuto propojení došlo k uvedení skutečnosti, že díky simulakrům, která se sloučí s rychlostí, dochází ke smývání hranic mezi skutečností a simulovanou realitou. Dle Paula Virilia a jeho konceptu dromologie totiž v důsledku zrychlování událostí a běhu našeho života dochází velmi často k potlačování vnímání okolí a hlavně k opomíjení i negativních vlastností moderních technologií.

To, že si vytvoření hyperreality nemusíme uvědomit má možnou příčinu i v tom, že dnešní společnost je podle Manuela Castellse tvořena vzájemně propojenými sítěmi. Sítě jsou tvořeny toky, které ovládají náš život. Velmi jednoduše se tak dostáváme do globální sítě, která utváří hyperrealitu a my přestáváme vnímat skutečnou realitu, tak jak to předestírá i Baudrillard. Následující podkapitoly práce přiblížily další teorie a doplnily teoretický rámec o některé pojmy důležité pro část analytickou a nechybělo ani shrnutí teoretické části.

Neméně významnou pasáž práce představovala kapitola věnovaná dvěma filmovým snímkům. Pro jejich rozbor byla zvolena obsahová analýza, v níž jsem se zaměřila na zobrazení motivu vztahu reality a simulace. Cílem bylo ve snímku *Matrix* a *Mulholland Drive* nalézt možné prvky související s Baudrillardovou koncepcí a v návaznosti na to také uvést způsob, jakým je v daném filmu vyobrazeno téma reality, hyperreality a simulace, a nakolik jsou tyto fenomény spojeny s používáním moderních technologií. Na tomto místě si dovoluji zdůraznit, že při komparaci obou snímků nebylo hlavním záměrem porovnat pouze jejich obsah s Baudrillardovými koncepcemi, ani porovnat navzájem to, který z nich lépe zpracovává Baudrillardovy koncepty, nýbrž zaměřit se na odlišné chápání reality, což lze díky učiněné analýze poznat a porovnat velmi dobře. Za pomoci komparativní metody analyzovaného obsahu mohu konstatovat, že každý z vybraných filmů zpracovává problematiku pojetí rozdílné podoby reality velmi odlišně.

Snímek *Matrix* nás stručně řečeno přivádí do běžně vypadající reality, což jak záhy zjistíme je pouze uměle vytvořená simulace reality, kterou do myšlení lidí naprogramovaly vysoce vyvinuté stroje, které ovládají lidskou rasu. Zároveň nám však film ukazuje i skutečnou realitu, jejíž podoba se od simulace výrazně liší. Jde o to, že pouze pár lidí si uvědomilo skutečný stav, tedy že většina lidí žije v nevědomosti v simulované verzi reality, která je naprogramovaná počítači. Snímek poukazuje na to, že drtivá část lidstva žije v simulované realitě - hyperrealitě, která se nám zdá naprosto přirozená, ovšem pravdou je opak. Tedy to, že žijeme naše všední životy a přijímáme okolní podněty automaticky, bez toho aniž bychom si uvědomili, že skutečná realita může být jiná.

Mulholland Drive nám svým příběhem přinesl naprosto odlišný pohled na ztvárnění reality a simulace. V tomto případě totiž záleží na psychologii jednotlivých postav a také na lidské percepci, jak se sami díváme na realitu a jak nás dokážou okolní stimuly zmást. Je to jednak tím, jak nás dokáže zmást režisér tohoto filmu, a my nevíme, co je ve snímku realita a co její simulace, ale je to i náš život, ve kterém žijeme a který se nám v dnešní

době může jednoduše stát snem a my si tak vytvoříme dokonalou simulaci toho, co skutečně prožíváme.

Čímž jsem zodpověděla otázku kladenou v úvodu práce, a sice jakým způsobem je vyobrazena simulace ve vybraných filmových snímcích. V návaznosti na to mohu zároveň říci, že z vybraných filmů je to právě *Mulholland Drive*, která prezentuje téma simulace takovým způsobem, který koresponduje s pojetím Jeana Baudrillarda rozhodně více než *Matrix*. Údajné nepochopení Baudrillardových úvah a povaze simulace v případě *Matrixu* spočívá dle mého názoru v tom, že tvůrci *Matrixu* dělají z problematiky simulace a hyperreality fakta. O to se ve svých vyjádřeních o *Matrixu* Baudrillard opíral a tato skutečnost mu poněkud v souvislosti se svými koncepty nevyhovovala. On sám totiž netvrdil, že jím předestřené myšlenky musí nutně za každou cenu platit. Předkládal pouze hypotézy a jeho snahou nebylo své úvahy podat nějakým vědeckým, nutně platným způsobem. Jedním z důvodů, proč se Baudrillard distancoval od *Matrixu*, mohl být i ten, že právě tento film reprezentuje to, co Baudrillard ve svých úvahách a textech kriticky reflektuje. A sice komodifikaci a vytváření dalších produktů z produktů¹³⁹, zejména pro marketingové účely, masové šíření určitých typů obrazů nebo také technologizace filmové tvorby ve smyslu důrazu na působivé efekty.

Dalším aspektem, který mě nutí zvolit konkrétně *Mulholland Drive*, jehož ztvárnění odlišné podoby reality je bližší Baudrillardově chápání tohoto pojmu, je ten, že v případě *Matrixu* jsou hranice mezi dvěma světy – tedy mezi reálným a virtuálním, jasně dané. Je to například znázornění modré a červené pilulky, která symbolizuje vědomosti o skutečném světě – realitě anebo nevědomost ve světě simulovaném, nebo samotná podoba vyobrazovaných světů – zdevastovaná realita versus uhlazená podoba reality – simulace. Zkrátka divák i bez vynaloženého úsilí pozná, který svět je mu ve filmu zrovna předkládán. Naproti tomu v *Mulholland Drive* nejsou tyto hranice jasně viditelné, respektive se vzájemně prolínají. Divák až do poslední chvíle nemusí mít tušení o tom, co je realita, co se realitou pouze zdá být, stejně tak jako pro hrdinku filmu, která se simulovaným světem ovlivněným vlastní fantazií nechá naprosto ovládnout. Což koresponduje s Baudrillardovým pojetím hyperreality, v rámci níž nelze hovořit o pevných hranicích s realitou skutečnou. V *Matrixu* je tak celkem dobře a zřetelně odlišitelné, který svět je který, nicméně Baudrillardovi přišlo na hyperrealitě zajímavé právě to, že nejde dost dobře odlišit od reality skutečné a právě v *Mulholland Drive* už to tak jednoduše rozlišitelné není.

¹³⁹ Např. počítačové hry a knihy, které jsou součástí matrixové franšízy.

Diplomová práce dle mého názoru na základě vybraných filmů ukázala také zajímavé příklady toho, jaké jsou možné způsoby uchopení tématu reality a virtuality. Za prvé představila způsob, který je spojován s chápáním virtuality v souvislosti s moderními technologiemi – což je poměrně častou záležitostí. Toto vyobrazení virtuality pracuje spíše s pojmem virtuální reality a chápe je jako simulovaný počítačový či uměle vytvořený svět. Toto chápání využívá právě film *Matrix*. Druhé pojetí však dává možnost dívat se na virtualitu odlišnými očima. Tento způsob chápe pojem virtuality jako širší oblast, nevztahuje ho jen na pole využívání technologií, ale chápe pojem virtuální spíše jako opak k aktuálnímu. Tento pohled vidí realitu jako pohyblivý koncept a dle něj záleží na dané době a společnosti či jedincích, kde si určí hranice reality.

Hned v úvodní kapitole této práce jsem jako jeden z podnětů k sepsání práce na toto téma ve spojení s analýzou vybraných filmových snímků uvedla z mé strany to, že bych ráda ve čtenářích a divácích vzbudila zájem o odlišné vnímání určitého druhu filmových snímků, které obsahují prvky simulace, iluze a hyperreality. Zároveň také apel na diváky, aby se při sledování podobných filmů zamysleli nad tím, že je možné tuto problematiku také vztáhnout na běh a události každodenního života. Oba filmové snímky byly uvedeny do kin na přelomu nového tisíciletí (v jednom případě rok před ním (*Matrix*) a *Mulholland Drive* se své premiéry dočkal o něco později). To ovšem nemění nic na tom, že jsou svým tématem pořád aktuální a lidé je stále vyhledávají.

Protože pokud se podíváme na statistické údaje česko-slovenské filmové databáze, jde vidět, že lidé tato témata přitahují. Vždyť první díl trilogie *Matrixu* je v rámci zmiňované internetové filmové databáze hodnocen celými devadesáti procenty, s nimiž se řadí na 20. příčku nejlepšího filmu a co se týče divácké oblíbenosti – je hodnocen dokonce jako 8. nejoblíbenější film.¹⁴⁰ Pozadu nezůstává ani *Mulholland Drive*, který si drží 171. příčku oblíbeného filmu a hodnocen je osmdesáti dvěma procenty hlasů.¹⁴¹ Popularita a divácká oblíbenost tedy těmto vybraným snímkům nechybí, z čehož lze usoudit, že příjemci těchto filmů by pravděpodobně měli mít povědomí o možné existenci odlišné skutečnosti. Ovšem do jaké míry se nad ní zamýšlejí a připouští si ji, to už nelze tak zcela jistě říci, neboť internetové diskuse, recenze a hodnocení těchto snímků o možné návaznosti na koncepce obsažené v této práci neobsahují ani na ně nějakým způsobem neodkazují.

¹⁴⁰ Matrix. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2017-03-17]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/9499-matrix/prehled/>.

¹⁴¹ Mulholland Drive. *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. [cit. 2017-03-17]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/6256-mulholland-drive/prehled/>.

Závěrem bych ráda dodala, že ať už si čtenář této práce odnese z předneseného obsahu cokoli, jedno je jisté. Jean Baudrillard je stále považován za známého leč sporného teoretika, který ve své době poněkud nadčasově hovořil o problémech struktury a působení moderních systémů. To, jestli vnímáme nahrazování reality znaky nebo obrazy a zda dokážeme rozlišovat skutečnost od simulované reality, si však už musí zodpovědět každý sám. Podle osobního názoru Pavla Jungwirtha však budeme v budoucnu vystaveni „vzájemné symbióze skutečné a virtuální reality a měli bychom se učit mezi oběma světy plynule přecházet.“¹⁴²

¹⁴² JUNGWIRTH, Pavel. Virtuální realita? In: *Respekt* [online]. 2015 [cit. 2017-04-26]. ISSN 1801-1446. Dostupné z: <https://www.respekt.cz/tydenik/2015/26/virtualni-realita>.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

ALEXANDER, John. *The films of David Lynch*. London: Letts, 1995, 205 s. ISBN 1852383607.

BAUDRILLARD, Jean. *The Mirror of Production*. St. Louis: Telos Press, 1975, 167 s. ISBN 0-914386-06-9.

BAUDRILLARD, Jean a Mark, POSTER. *Selected Writings*. Stanford: Stanford University Press, 1988, 230 s. ISBN 0-8047-1480-0.

BAUDRILLARD, Jean. *Symbolic Exchange and Death*. London: SAGE Publications, 1993, 253 s. ISBN 0-8039-8399-9.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, s. 164. ISBN 978-0-472-06521-9.

BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, 180 s. ISBN 80-902836-7-5.

BAUDRILLARD, Jean a Sylvère. LOTRINGER. *The Conspiracy of Art: Manifestos, Interviews, Essays*. New York: Semiotext(e), 2005, 247 s. ISBN 1-58435-028-8.

BAZIN, André. *Co je to film?*. Praha: Československý filmový ústav, 1979, 240 s.

CASTELLS, Manuel. *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham: Edward Elgar, 2004, 464 s. ISBN 1-84376-505-5.

CASTELLS, Manuel. *Mobile Communication and Society: a Global Perspective*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007, 331 s. ISBN 978-0-262-03355-8.

CASTELLS, Manuel. *Communication Power*. New York: Oxford University Press, 2009, 571 s. ISBN 978-0-19-956704-1.

CASTELLS, Manuel. *The Rise of the Network Society*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010, 656 s. ISBN 978-1405196864.

CLOVER, Joshua. *Matrix*. Praha: Casablanca, 2007, 111 s. ISBN 978-80-903756-4-2.

DEVLIN, William J. a Shai BIDERMAN. *The Philosophy of David Lynch*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011, 248 s. ISBN 978-0-8131-3396-6.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Praha: Karolinum. 2003, 311 s. ISBN 80-246-0735-2.

ECO, Umberto. *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc: Votobia, 1997, 196 s. ISBN 80-7198-248-2.

ECO, Umberto. *Teorie sémiotiky*. Brno: JAMU, 2004, 410 s. ISBN 80-85429-99-3.

GANE, Mike, ARNAUD, Monique a Sylvere, LOTRINGER. *Rozhovory s Baudrillardem*. Olomouc: Votobia, 1997. 179 s. ISBN 80-7198-252-0.

JOST, François. *Realita/fikce říše klamu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2006, 108 s. ISBN 80-7331-056-2.

LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000, 229 s. ISBN 80-246-0109-5.

McGOWAN, Todd. *The Impossible David Lynch*. New York: Columbia University Press, 2007, 280 s. ISBN 978-0-2311-3955-7.

NOVOTNÁ, Eva. *Zrychlování komunikace a projevů každodennosti v informační společnosti*. Paralela v přístupech Paula Virilia a Godfreye Reggia. Praha, 2014. 100 s. Diplomová práce. Univerzita Karlova. Fakulta humanitních studií. Katedra elektronické kultury a sémiotiky.

ORET, Martin, Marek LAPČÍK a Petr ORSÁG. *Média dnes: reflexe mediality, médií a mediálních obsahů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 431 s. ISBN 978-80-244-2023-3.

PALEK, Bohumil (ed.): *Sémiotika*. Praha: Karolinum, 1997, 335 s. ISBN 80-7184-356-3.

PAVEL, G. Thomas. *Fikční světy*. Praha: Academia. 2012, 226 s. ISBN 978-80-200-2120-5.

STEVENSON, Nick. *Understanding Media Cultures*. California: Sage Publications, 2002, 256 s. ISBN 978-0-7619-7363-8.

VIRILO, Paul. *Open sky*. New York: Verso, 1997, 152 s. ISBN 1-85984-181-3.

VIRILIO, Paul. *Informatická bomba*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004, 167 s. ISBN 80-86818-04-7.

VIRILIO, Paul. *Speed and Politics*. Los Angeles: Semiotext(e), 2006, 174 s. ISBN 1-58435-040-7.

WATZLAWICK, Paul. *Jak skutečná je skutečnost?: mylné představy, klamání, porozumění*. Hradec Králové: Konfrontace, 1998, 234 s. ISBN 80-86088-00-6.

Internetové zdroje

BRÁZDA, Radim. Jean Baudrillard – reálný únik z hyperreality. In: *Aluze: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. roč. 2007, č. 1 [cit. 2016-01-02]. ISSN 1803-3784 Dostupné z: http://aluze.cz/2007_01/08_Studie_-_predmluva_-_Brazda.php.

BRÁZDA, Radim. Film a fotografie jako zbraň: Paul Virilio: Válka a film. Logistika vnímání. In: *Aluze: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. roč. 2007, č. 2 [cit. 2016-

08-16]. ISSN 1803-3784. Dostupné z:

http://www.aluze.cz/2007_02/11_Recenze_Virilio.php.

COULTER, Gerry. Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History. *Film-Philosophy* [online]. 2010, vol. 14 no. 2, [cit. 2017-03-15]. ISSN 1466-4615. Dostupné z: <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/106/287>.

Československá filmová databáze. [online] [cit. 2017-04-10] Dostupné z: <http://www.csfd.cz/>.

JUNGWIRTH, Pavel. Virtuální realita? In: *Respekt* [online]. 2015 [cit. 2017-04-26]. ISSN 1801-1446. Dostupné z: <https://www.respekt.cz/tydenik/2015/26/virtualni-realita>.

Kino versus Divadlo (výsledky průzkumu), 2009, [cit. 2017-03-15]. Dostupné z: <https://kino-nebo-divadlo--vyplnto.cz>.

LANCELIN, Aude, Gary, GENOSKO a Adam, BRYX. The Matrix Decoded: Le Nouvel Observateur Interview With Jean Baudrillard. *International Journal of Baudrillard Studies* [online]. 2004, vol. 1, no. 2 [cit. 2017-03-20]. ISSN 1705-6411. Dostupné z: http://www2.ubishops.ca/ baudrillardstudies/vol1_2/genosko.htm.

MAREŠOVÁ, Milena. Matrix. In: *Český rozhlas* [online]. 2008 [cit. 2017-03-20]. Dostupné z: http://m.rozhlas.cz/kultura/literatura/_zprava/424476.

McGOWAN, Todd. Lost on Mulholland Drive: Navigating David Lynch's Panegyric to Hollywood. *Cinema Journal* [online]. 2004, vol. 43, no. 2, p. 67-89 [cit. 2017-04-10]. ISSN 00097101. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1225915>.

NUNES, Mark. Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality, and Postmodernity. *Style* [online]. 1995, vol. 29, no. 2, p. 314-327 [cit. 2017-03-27]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/42946283>.

ROBINSON, Andrew. Jean Baudrillard: Hyperreality and Implosion. In: *Ceasefire* [online]. [cit. 2016-01-10]. Dostupné z: <https://ceasefiremagazine.co.uk/in-theory-baudrillard-9/>.

RYAN, Marie-Laure. Introduction: From Possible Worlds to Virtual Reality. *Style* [online]. 1995, vol. 29, no. 2, p. 173-183 [cit. 2017-03-29]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/42946276>.

SMITH, Bradley. On Reality and Virtuality: A Study of Time-Spaces in "Plowing the Dark". *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal* [online]. 2009, vol. 42, no. 3, p. 95-108 [cit. 2017-03-27]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/44030669>.

TUNANDER, Ola. The Logic of Deterrence. In: *Journal of Peace Research*, roč. 26, 1989, č. 4, s. 362,363. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/423658>.

Ústav pro českou literaturu AV ČR: Časopis Česká literatura [online]. ISSN 0009-0468 [cit. 2017-04-02]. Dostupné z: <http://www.ucl.cas.cz/cs/casopis-ceska-literatura>.

Další zdroje

Matrix [film]. Režie Lilly, Lana Wachowski. USA, Austrálie, 1999.

Mulholland Drive [film]. Režie David Lynch, USA, Francie, 2001.

Smrtihlav [film]. Režie Alex Proyas, USA, Austrálie, 1998.

Truman Show [film]. Režie Peter Weir, USA, 1998.

Westworld [televizní seriál]. Režie Jonathan Nolan, Richard J. Lewis a další, USA, 2016.