

**Text je autorským dílem, které podléhá ochraně podle autorského zákona. Užití tohoto díla je možné pouze formou studia. Jakékoliv jiné užití, zejména rozmnožování nebo poskytování třetím osobám, podléhá sankcím dle § 40 autorského zákona a § 152 trestního zákoníku.**

**IVO OSOLSOBĚ**

### **DVA PÓLY IKONIČNOSTI**

*King: Welcome, dear Rosenkranz, and Guildenstern! [...] Something have you heard Of Hamlet's transformation; so I call it, Since not the EXTERIOR nor the INWARD man RESEMBLES that it was [...]*

*Hamlet: Do you see that cloud, that's almost IN SHAPE LIKE a camel?*

*Polonius: By the mass, and 't is LIKE a camel, indeed.*

*Hamlet: Methinks, it is LIKE a weasel.*

*Polonius: It is backed LIKE a weasel.*

*Hamlet: Or, LIKE a whale?*

*Polonius: Very LIKE a whale.*

Podobnost, totiž *likeness* či *resemblance* či – chcete-li – *similarity*, a to všeho druhu, tvarová (*in shape*), vnějšková (*the exterior*) i vnitřní (*the inward man*), něčemu nebo někomu jinému právě tak jako sobě samému, ať už ji postrádáme (not..., nor... resembles that it was) či zjišťujeme (...is like..., ...is like...) ochotni na ni v krajním případě i přísahat (by the mass!), se obvykle považuje za konstitutivní relaci ikonů („...a sign may be *iconic*, that is, may represent its object mainly by its similarity“, říká sám tvůrce tohoto termínu). Sama o sobě však patří k pojmům – vzpomeňme na napodobení, nápodobu, zpodobení, podobenství, ikonoklasmus, simulaci, imitace a koneckonců i mimezi – , které za sebou vlečou celá staletí, ba i tisíciletí zmatků.<sup>1</sup> Všechny paradoxy, antinomie a rozpory spojené s tímto pojmem, zkrátka všechna ta prokletí podobnosti a ještě zatracovanější nepodobnosti straší našťestí výlučně v nejvyšších patrech obecnosti. Dole, v přízemí, operujeme totiž s podobností i nepodobností docela úspěšně. Obyčejně totiž konstatujeme podobnost (nebo nepodobnost), dávající tím najevo nesouhlas či souhlas s těsně předcházejícím výslovným či aspoň předpokládaným tvrzením, ba i pouhým očekáváním toho či onoho. (Někdy také, pochopitelně, příkyvujeme, čistě ve snaze neodporovat principi. Koneckonců, je to cvok, *yet there is method in it*, a v čem že jiném než *in his madness*, v jeho magoření.) Naše stvrzování či upírání podobnosti, občas velmi konciliantní, občas umíněná i vrtošivá, spočívají v konečné instanci na našich naprosto libovolných, ba svévolných osobních rozhodnutích, někdy náramně konjunkturálních, ba stádních, jindy až idiosynkratických. Je koneckonců na nás, co chceme či nechceme, co jsme ochotni či schopni, a co se odvážíme! vidět anebo aspoň uznat jako podobné.

V duchu polemického postoje, tak těsně spjatého s tímto pojmem (vždyť Hamlet, jako by chtěl dotvrdit, jak málo se teď prý podobá sobě samému, je ochoten Polonia mást, když každým dalším *simile* popírá všechna předchozí), pokusíme se nacházet podobnost – a ikoničnost – i tam, kde se obvykle nehledá, totiž v polárních končinách „totální nepodobnosti“ (to jest na pólu zcela neužitečné podobnosti všeho se vším), jakož i „absolutní

<sup>1</sup>

Ze všech těch více či méně synonymních výrazů doporučuji vzít na milost snad jenom *emulaci*, totiž *aemulaci*, etymologicky bezúhonnou (od *simulace* neodvozenou a sémanticky jí i jejím synonymům na hony vzdálenou), i když v praxi občas – ze samé snahy dokázat, že jsem jiný, a při neustálém srovnávání sebe s „tím druhým“, do „dělení téhož“ přece jen sklouzávám, přestože se zaklínám: Napodobovat? Nikdy. Prostě jen *aemuluji*. *Stavím se na roveň!!* Protože to dovedu taky! Ne-li líp! Překonat protivníka. Ovšem – je-li to jeho zbraněmi...

podobnosti“ (obyčejně pokládáné za totožnost). Abychom si nepočínali úplně idiosynkraticky, odkážeme na Ashbyho (1956: 109), jakož i na Rosenbluetha s Wienerem (1945: 320), přestože připouštíme, že když – docela vážně – vyhlášovali gibraltarskou skálu za model mozku, právě tak jako když tvrdili, že tím vysloveně NEJLEPŠÍM modelem kočky je prostě jiná kočka, anebo ještě líp, táž kočka, mohli to myslet jedině žertem. Ať už to mysleli, jak chtěli, my to všechno vezmeme smrtelně vážně, a onu první krajnost, tu s tou náramně podivnou podobností mozku gibraltarskému útesu, označíme jako EXISTENČNÍ IKONIČNOST (a ikony tohoto druhu za EXISTENČNÍ IKONY či existenční *representamina* a zpodobování tohoto druhu za EXISTENČNÍ REPREZENTOVÁNÍ), protože se tu nereprezentuje nic než pouhá EXISTENCE (či persistence<sup>2</sup>) zpřítomňovaného, zatímco opačný pól rosenblueth-wienerovské kočičí podobnosti jedné kočky jiné kočce, kolčaví podobnosti jiné kolčavě, podobnosti jednoho vejce jinému vejci či hamletovské podobnosti Hamleta v čase  $t_1$  Hamletovi v čase  $t_2$  (pokud možno v obou případech ještě před onou osudovou „transformací“) označíme jako TOKEN:TOKEN IKONIČNOST, a ikony tohoto druhu za TOKEN:TOKEN IKONY či token:token *representamina*, atd. Jak je velice dobře známo, dvě *tokens* téhož *type* se nemusí vzájemně vůbec podobat, stačí jen, jsou-li z hlediska jedné určité funkce navzájem zaměnitelná; to sice poněkud problematizuje naši terminologickou volbu, ale snad se to časem vysvětlí. Přes tuto výhradu a při plném vědomí, že tomu tak opravdu je, pokládejme i nadále existenční ikony a token:token ikony za dva polární extrémní minimální a maximální ikoničnosti.

Existenční ikony a token:token ikony jsou opravdu *nejhorší* a *nejlepší* ikony, ikony, jejichž ikoničnost je v jednom případě zcela zanedbatelná (a vskutku také zanedbávaná), zatímco v druhém případě splývá s jistým druhem totožnosti. Zvolíme-li jako příklad jedné z těchto krajností SLOVO „kočka“, a jako příklad té opačné JINOU (ovšemže živou) KOČKU v roli IKONU té první (živé) KOČKY – dvě krajnosti, které, vzaty dohromady, opravdu nemají pranic společného, snad kromě toho, že obě jsou zneužitím pojmu ikon – , připadá nám málem nepředstavitelné, že by je – dva extrémní tak vzájemně nepodobné, slovo „kočka“ v roli obrázku kočky a *jinou kočku*, živoucí kočku v roli obrázku kočky, zkrátka SLOVO „kočka“, pouhý zvuk, a SKUTEČNOU KOČKU, živoucí bytost – někdo mohl navzájem plést, natož mít potíže tyto dva ikony, vzájemně TOLIK ODLIŠNÉ od sebe ODLIŠIT. Kupodivu však existuje oblast, dokonce veledůležitá oblast, v níž obě tyto krajnosti koexistují, vzájemně se mísí a někdy jsou navzájem k nerozeznání. Tou oblastí je jazyk, lidská řeč, sama o sobě svrchovaná doména „existenčního“ reprezentování a ničeho než existenčního reprezentování, ale tam, kde jde o to reprezentovat existenční ikony jinými existenčními ikony stejného druhu, vůbec neváhající sáhnout k token: token reprezentování existenčních ikonů a mísící pak „nejhorší“, existenční ikony (v normálních promluvách) s těmi „nejlepšími“ (v takzvaných *přímých řečech*, tj. v citacích oněch normálních promluv, ať už vlastních či cizích). Kupodivu však, do třetice, tuto heterogenní směsici dvou extrémních možností ikoničnosti nepovažuje nikdo za heterogenní a všichni za homogenní (což se týká zejména nedávné konjunktury teorií textu), i když byla jako heterogenní jasně rozpoznána logiky i lingvisty. Peirce měl pravdu: ikonu se ne vždycky dobře rozumí. Což je důvod, abychom se přece jen pokusili vypravit do oněch polárních krajín, přestože obou – jak se můžeme obávat – stejně nehostinných (ačkoliv, kdovi?!), v každém případě však stejně nehodných vlídného označení ikon.

V následující studii budu tedy mluvit raději o token: token modelech než o token:token ikonech, a podobně i o existenčních modelech. Tím možná až zneužívám Sebeokovy ideje sémiotického ekumenismu a hřeším na jeho velkorysost (v mém případě prokázanou už v r. 1970, kdy jsem četl v Bloomingtonu papír o teorii modelování). I když

<sup>2</sup>

Ashby (1956) mluví o *persistence*, zatímco Berka v překladu (Ashby 1961) nahradil *persistence* *existenci*, čímž se zasloužil – protože Ashbyho v originále jsem tehdy ještě neznal – o naši „existenční“ ikoničnost.

plně souhlasím, že „sémiotické myšlenky skrz naskrz prostupují obecnou teorií systémů, jsou však jen zřídka zakotveny v ucelené teorii znaku“ (Sebeok 1972: 186), chápu se obou extrémů ikoničnosti, abych se pokusil přispět aspoň zčásti k umenšení tohoto dluhu. Pokud jde o termín „model“, zdá se mi, že je schopen pokrýt oba póly s daleko menším násilím na běžném úzu než termín „ikon“, a nadto je s to vystihnout mnohem ostřeji a jednoznačněji vskutku fundamentální rozdíl mezi MODELÝ a VZORKY, než se toho dá dosáhnout pomocí Peirceových „ikonů“ a „symbolů“ na straně jedné a „indexů“ na straně druhé. buď jak buď, je tu ještě další důležitý argument: ani jeden z obou pedagogických žertíků, ani ten Ashbyho, ani ten Rosenbluethův a Wienerův, nemluvil o ikonech, oba však o modelech. Chceme-li je brát vážně, berme je vážně se vším všudy.

## 1. PLURALITA. VĚCI A LIDÉ. MODELOVÁNÍ A KOMUNIKACE

Základní, průběžná myšlenka či představa, již je posedlá naše studie, je poněkud paradoxní myšlenka plurality, mnohosti individuí. Není nic hromadnějšího, ba přímo masovějšího než být individuem mezi individui, úděl, který sdílíme se vším, co existuje, se všemi ostatními věcmi, neživými i živými.

Jsme věcmi mezi mnoha jinými věcmi: setkáváme se s nimi – aspoň v našem, poměrně zabydleném koutě vesmíru –, nálepkuje je svými responzemi, svým zmocňováním se jich i svým vyhýbáním se jim, čímž vytváříme množství našich vzájemných setkání či vyhýbání, našich vzájemných interakcí, kterými ještě zmnožujeme náš pluralitní svět. Nemáme jinou možnost než přitakat tomuto zmnožujícímu se univerzu a než ho využít, jak jen můžeme. Existují dvě z našich základních poznávacích aktivit, modelování a komunikování, které dělají právě toto. Využívají hromadnosti našeho pluralitního a stále se zmnožujícího univerza a obracejí ji proti ní samé. Je to MODELOVÁNÍ, aktivita, která využívá faktu hromadnosti sou-bytujících věcí ke KOGNITIVNÍ SUBSTITUCI, a je to KOMUNIKOVÁNÍ, které využívá faktu hromadnosti či plurality sou-bytujících lidí ke KOGNITIVNÍ (epistemické) SPOLUPRÁCI.

Zkusme si představit, jak to funguje. Situování jako individua mezi individui, můžeme mít kognitivní zájem o nějakou jinou věc, to jest, můžeme chtít ji učinit předmětem, z něhož či o němž se snažíme vytěžit, získat a přijmout maximum informace. Označme tento původní, počáteční a v tom smyslu tedy originální předmět našeho kognitivního zájmu prostě ORIGINÁL, a ztotožněme sebe samy s oním individuem snažícím se vytěžit, získat či přijmout maximum informace, tedy s jejím PŘÍJEMCEM. Je-li originál K DISPOZICI svému PŘÍJEMCI, to jest, má-li příjemce – tady a teď – možnost aplikovat své poznávací postupy (dejme tomu pozorování, experimentování, třeba i krajně nešetrné zkoušení odolnosti, dekompozici, vivisekci atp.), může se cítit, že je v ŠŤASTNÉ SITUACI PŘÍTOMNÉHO ORIGINÁLU (ledaže by svým nepřiměřeným experimentováním originál zničil, a tím celou šťastnou situaci zrušil), to jest v situaci, v níž může probíhat PŘÍMÉ POZNÁNÍ PŮVODNÍHO PŘEDMĚTU PŘÍJEMCOVA ZÁJMU, zkrátka přímé poznání ORIGINÁLU.

Takováto (úplně) „šťastná situace přítomného originálu“ nastává ovšem jen vzácně. Mnohem častěji je onen „původní předmět příjemcova zájmu“ příjemci k dispozici nejvýš částečně, případně daleko víc nebo daleko míň, než by si příjemce přál; nebo je k dispozici jen některým z jeho poznávacích aktivit, zatímco jiných, těch méně šetrných, se musí příjemce vzdát. V takových případech mu nezbyvá než postupovat podle poznávacích strategií typu *pars pro toto*, *pars pro parte* případně i *totum pro parte* a spokojit se buď jen s fragmentem, nebo i s něčím, co je pouhou příčinou prefigurací či předzvěstí, nebo naopak pozůstatkem, následkem či stopou originálu, ba i třeba jen stopou, kterou originál zanechal

v někdejší širším materiálním kontextu či okolí sebe samého, anebo také s originálem částečně či zcela skrytým uvnitř tohoto okolí, tedy uvnitř nějakého širšího systému či celku. I v takových případech můžeme ovšem ještě pořád mluvit o aspoň ČÁSTEČNĚ či relativně ŠŤASTNÉ SITUACI přinejmenším ČÁSTEČNĚ PŘÍTOMNÉHO ORIGINÁLU, smíření s tím, že naše přímé poznání má tak jako tak skoro vždycky povahu SYNEKDOCHY. Všecky symptomy, „přirozené znaky“, indexy (či, správněji, indicie), stopy, šlépěje, otisky prstů, proužky kouře či temná mračna jako „znak ohně“ nebo „znaky bouře“, všechno toto jsou jen varianty situace částečně přítomného originálu, protože zde všude je originál nebo širší celek, jehož je originál součástí, aspoň zčásti UŽ anebo JEŠTĚ TEĎ a TADY a aspoň maličkou částečkou bezprostředně a přímo svému příjemci kognitivně k dispozici.

Mnohem častěji nastává bohužel situace, kdy originál není příjemci k dispozici vůbec. Označme ji jako NEŠŤASTNOU SITUACI NEPŘÍTOMNÉHO ORIGINÁLU. To může mít různé příčiny a dosahovat různého stupně. Setkání příjemce s originálem je – jak naznačuje sám název – dost velké štěstí (chce to být v pravou chvíli na pravém místě), a tedy i něco relativně vzácného. Častěji se ovšem stává, že se s originálem mineme. Je sice, byl či bude k dispozici, jenže někdy jindy či někde jinde, anebo, což je horší, vůbec nikde, byť by i kdesi či kdysi třeba byl, nebo jednou bude. Anebo proto, což je zvláštní svízal, že takový originál neexistuje, ba ani nemůže existovat, a nemůže být tedy ani pozorován či jinak zakoušen, zkoušen či nějak vystaven některému ze způsobů našeho přímého poznání (naší přímé zkušenosti), a přesto nás i tak, v naší nezkrotné zvědavosti, jako originál zajímá.

Tato nešťastná situace může mít – naštěstí! – poměrně snadné řešení. Žijeme v hromadném, pluralitním světě, a tak místo nepřítomného, nedostupného či nepoužitelného originálu můžeme sáhnout po jiné věci více či méně přiměřené tomuto účelu a užít tohoto PŘIMĚŘENÉHO, hlavně však DOSAŽITELNÉHO NON-ORIGINÁLU jako kognitivní náhražky za nedostupný či (pro tento účel) nepoužitelný originál. Samozřejmě že takto nebudeme mít možnost zkoumat originál přímo (přesněji řečeno zkoumat přímo originál), máme však možnost zkoumat jej aspoň nepřímou (což může být někdy i výhodnější), zástupně, „metaforicky“, na jeho kognitivní náhražce. Tato metoda NEPŘÍMÉHO POZNÁNÍ či nepřímé zkušenosti neboli REPRESENTACE (což v některých případech se rovná spíše jakési ovšemže nepřímé „PRE-PREZENTACI“) je první způsob, jak změnit nešťastnou situaci nepřítomného originálu v situaci svým způsobem šťastnou, ne sice v onu vytouženou šťastnou situaci přítomného ORIGINÁLU, ale aspoň ve ŠŤASTNOU SITUACI PŘÍTOMNÉHO MODELU.

Druhý způsob, jak dosáhnout takové šťastné proměny, – proměny „z neštěstí do štěstí“ (tentokrát mnohem úplnějšího, ne pouze náhražkového) –, využívá rovněž plurality či hromadnosti, tentokrát však nikoli hromadnosti věcí, leč hromadnosti lidí. Jak dobře víme, žádný z nás není na světě sám, a co není k dispozici mně, nešťastnému a po příjmu tak marně dychtícímu příjemci, může být k dispozici někomu jinému, šťastnějšímu a naštěstí ochotnému PODAVATELI (pomocné ruky) či PŮVODCI (té příští změny z neštěstí do štěstí), a ten pak to, co má k dispozici sám, může dát k dispozici i mně, to jest mým poznávacím aktivitám, jinak řečeno, podle Platónovy definice ukazování, může mi ten tolik postrádaný a zatím pro mne nedostupný originál UKÁZAT, to jest učinit přítomným, a tedy PREZENTOVAT, ZPŘÍTOMNIT. Situace nepřítomného originálu se tím mění v situaci originálu přítomného, ba dokonce SDÍLENÉHO, a způsob, jímž jsme této změny dosáhli, můžeme tedy označit jako ukázání či ukazování, prezentaci či ostenzi a definovat jej jako KOMUNIKACI POMOCÍ ORIGINÁLU SAMÉHO. Je to jediný, zcela výjimečný druh komunikace, výjimečný tím, že dává poznávacím aktivitám příjemce k dispozici právě ORIGINÁL a že mu tím umožňuje POZNÁNÍ PŘÍMÉ, i když PROSTŘEDKOVANÉ, tj. dosahované prostředkově, „oklikou“ přes druhého, KOOPERATIVNĚ, tj. kooperací s druhým (lépe řečeno jeho kooperací se mnou, s příjemcem), SOCIÁLNĚ.

Tyto dva způsoby, substituční a kooperační, se pochopitelně nevyklučují, spíš – v drtivé většině případů – znamenitě doplňují; při nejběžnějším a nejnornějším způsobu komunikace nedostáváme totiž jako příjemci k dispozici originál, ale spíš nějaký vhodný neoriginál, tedy model (občas se spokojíme i méně vhodným!), čímž se nám umožňuje nikoli přímé, leč nepřímé, občas i žalostně nepřímé poznání originálu. Taková je SITUACE KOMUNIKACE POMOCÍ MODELŮ či, chcete-li, pomocí reprezentací, representamin čili znaků, situace té nejobyčlejší komunikace využívající jak hromadnosti věcí, tak i hromadnosti lidí.<sup>3</sup>

(Je až zbytečné zdůrazňovat to, co jsme právě konstatovali, totiž že v praxi se obě metody – nebo spíš oba aspekty – natolik prolínají, že je až nemožné je oddělit. To jen v teorii jsme si mohli oddělit pluralitu věcí – a sémantický aspekt – od plurality lidí /a pragmatického, sociálního aspektu/. Ježto se v této práci chceme zabývat modelováním, zatímco komunikace má zůstat víceméně v pozadí, soustředíme se především na pluralitu věcí, i když pragmatický, kooperační, sociální či lidský aspekt rozhodně nechceme zcela pominout. Je to koneckonců právě specificky lidský způsob používání epistemických náhražek, tedy pragmatický aspekt, který mění „přiměřený non-originál“ ve fungující model.)

Aby byl schopen fungovat jako dobrá poznávací náhražka, musí být non-originál PŘIMĚŘENÝ, a to nejen SÉMANTICKY (což znamená, intuitivně řečeno, musí se originálu v jistém ohledu podobat, či, technicky řečeno, musí respektovat principy homomorfie, izomorfie, případně izofunkcionality), ale především PRAGMATICKY. První, minimální požadavek pragmatické přiměřenosti je požadavek dostupnosti (být k dispozici, být přenosný, být vždycky po ruce, snadno zhotovitelný atp.). Druhý požadavek, volně související s prvním, i když jen relativní, je požadavek HOSPODÁRNOSTI, tedy nízkých nákladů, tj. nízké ceny a hodnoty. Na rozdíl od originálu, *ex definitione* předpokládajícího kognitivní zájem, a tedy určitou přinejmenším kognitivní hodnotu, by model měl být méně hodnotný než (jeho) originál, a i ekonomicky, energeticky, cenově atp. co nejdostupnější. Náš převažující, ze samé definice plynoucí zájem o originály spolu s našim jen odvozeným, sekundárním zájmem o modely má některé zajímavé paradoxní důsledky: i když model musí skutečně existovat (jak bychom ho jinak mohli používat?), což zdaleka není vždycky pravda o originálech, máme tendenci mluvit o originálu jako o skutečnosti, zatímco model je pro nás nikoli skutečnost (!), ale právě jen model.

Modelování je metoda vědy, umění, každého živého jedince, lidského společenství, lidských společenství i života vůbec. Nejrozličnější účely, pro něž modely vynalzáme, konstruujeme či improvizujeme, vyžadují nejrůznější kombinace sémantické a pragmatické přiměřenosti. Sotva si můžeme představit stupnici, která by sjednocovala všechna kritéria pragmatické přiměřenosti, i když polární extrémy takové stupnice poměrných hodnot si dokážeme představit poměrně snadno: jeden pól by tvořily zcela bezcenné modely nesmírně cenných originálů, zatímco opačný pól modely stejně nákladné či stejně hodnotné jako jejich at' už hodnotné či zcela bezcenné originály. Podobně si můžeme představit i společenskou dimenzi na jedné straně s modely dostupnými každému a sdílenými všemi, na druhé straně zcela privátními, nepřístupnými nikomu než jejich majitelům či tvůrcům, a nesdílenými s nikým.

Pokud jde o sémantickou přiměřenost, ikoničnost neboli věrnost jejich originálům či prostě *modelovost* („modelity“, Chao 1962), všechny modely můžeme řadit do stupnice mezi dvěma polárními extrémy, pólem absolutní podobnosti a pólem absolutní nepodobnosti. Žádný z těchto absolutních extrémů ve skutečnosti neexistuje. Totální podobnost je identita, a identita je symetrická, reflexivní a tranzitivní, zatímco naše pojetí modelu jako non-originálu na rozdíl od Rosenbluethova a Wienerova žertu jakékoli symetrické či reflexivní chápání

<sup>3</sup> Skvělý Sperberův pojem ZMĚNY KOGNITIVNÍHO PROSTŘEDÍ, je ho však třeba zakotvit v prostředí vůbec, jehož je HROMADNOST nejobecnějším a nejobyčlejšíým rysem. [Pozn. 2002]

relace „ $x$  je modelem  $y$ “, ve smyslu současné platnosti „ $y$  je modelem  $x$ “ či „ $x$  je modelem  $x$ “, předem vylučuje. Opačný absolutní extrém, tedy totální nepodobnost, neexistuje rovněž: všechno se všemu podobá.

Za tohoto stavu věcí jsou oba póly, jak „nejlepších“, tak i „nejhorších“ modelů, obsazeny právě našimi „prakticky (virtuálně) nejlepšími“ a „prakticky nejhoršími“ modely. Všechny ostatní modely musí velice usilovat o to, aby mohly být uznány za dobré a nebyly považovány za špatné, to jest, aby byly opravdu izomorfní, homomorfní či fungovaly stejně (měly stejné chování), anebo aby dosahovaly jisté intuitivně zjišťované podobnosti. „Nejlepší“ a „nejhorší“ modely se namáhat nemusí. Mají svou bezkonkurenční pozici jak „nejlepších“, tak i „nejhorších“ předem jistou. Pokud je používáme, neděláme totiž vůbec nic jiného než to, co děláme při jakémkoli jiném modelování: jen prostě využíváme mnohosti, plurality, hromadnosti věcí. Jediný rozdíl je v tom, že teď, v jednom případě, vybíráme své ne-originály z řad (prvků, příslušníků) toho *nejúžšího*, zatímco v opačném případě z toho *nejširšího* možného *přirozeného druhu* (či, podle Quina, *relevantního* druhu), přičemž o *přiměřenost* svého vybraného non-originálu se – díky tomuto výběru – už starat nemusíme. V prvním případě je jen musíme opravdu vybrat či najít, protože jinak jsou *hotové*, jsou to *ready-mades*, zatímco v druhém případě můžeme použít čehokoli, co je po ruce. A pro zajímavost (a pro usnadnění našeho výběru) ještě něco: každá třída, každý přirozený či relevantní druh, z níž či z něhož vybíráme své nejlepší modely (tj. své univerzálně sémanticky nej*přiměřenější* non-originály), je už jakoby opatřena druhovou (sortální) nálepkou („nápisem“) zhotovenou z nejhoršího modelu (tj. verbální „nálepkou“ našeho vnitřního jazyka – jen se na něco podíváme a hned víme, *co to je!*), prostě řečeno je už *POJMENOVÁNA*, díky čemuž máme dost usnadněnou orientaci.

Odkud však víme, co opravdu patří a co nepatří do třídy, z níž vybíráme své „nejlepší modely“ (a na které „lepíme“ nálepky svých „nejhorších modelů“)? V případě *přírodních druhů* je to někdy opravdu svízelná otázka. Naštěstí existují i jiné „nejúžší relevantní druhy“, kde zodpovědět tuto otázku nemusí být tak nesnadné a kde dost často víme, o který „přírodní druh“ běží a do kterého druhu dané individuum patří, a víme to prostě díky tomu, že tyto „přírodní druhy“ sami produkujeme.

Bohužel žádná systematická filosofie těchto přírodních druhů nebyla zatím – pokud vím – vypracována.<sup>4</sup> Musíme se tedy o ni – se vším rizikem amatérismu – pokusit sami.

## 2. GENEROVÁNÍ MNOHOSTI: VÝROBNÍ SÉRIE

Pravý pravidelný sériový výrobek vzniká spíše opakováním, reiterací opakovatelného – či v plném slova smyslu *pravidelného* (= držícího se pravidel) *regulérního*, *řádného* (regula = řád) výrobního postupu než sledováním či imitací vzoru, prototypu. Prototyp, pokud existuje, musíme považovat za něco, co do vlastní série nepatří. Vlastní sérii, ať už čehokoli, věcí stejně jako událostí (například odletů či přistání na mezinárodním letišti), můžeme definovat jako správný a pravidelný (tj. pravidlům odpovídající) výstup repetitivního výrobního postupu. Celá série všech takových řádných a regulérních sériových produktů může být pak definována relací druhové (sériové, sortální) stejnosti či identity, což je, jako každá relace tohoto druhu, relace symetrická, reflexivní a tranzitivní, zároveň však také (triviální) relací „numerické“ (individuální) různosti, což je naopak relace sice symetrická, ale ireflexivní. Druhová podobnost jako slabší vedlejší produkt druhové identity není tedy výsledkem imitace prototypu ani žádného řádného řadového produktu: je prostě dána.

<sup>4</sup>

Kammerer (1920) – přes slibný název jeho obří monografie *Das Gesetz der Serie* – je beznadějně slepá ulička. Skutečným zjevením stala se však pro mne pronikavá analýza pojmu identity u Tomáše Akvinského ve velké a skvělé monografii Pospíšilově, kdysi ostatně přivítané Masarykem v *Athenaeu* (1885: 251) jako „jeden z nejlepších spisů české filosofické literatury vůbec“. (Pospíšil 1883)

Pravého, vlastního, řádného člena série musíme odlišovat od zmetku, což je nepravý, nepravidelný, neregulérní sériový výrobek, a musíme ho tedy ze série vyloučit: je degenerovaný, *mimo genus*, či řečeno zprofanovaným německým výrazem: *entartet*. Přesto jsou degenerované případy jakýmsi stálým průvodním jevem (či sou-jevem) doprovázejícím *genus*. Podle Quina (1969) nejjednodušším způsobem, jak definovat přírodní druh (a dodejme: výrobní sérii), je definovat jej (dodejme: ostenzivně) exemplifikační vzoru, paradigmatického případu (příkladu) a kontraexemplifikační protipříkladu; zdá se ovšem, že protipříkladů by bylo zapotřebí víc, každý pro jinou odchylku od zavedené či zaváděné normy. Na druhé straně se zdá, že Goodmanových (1968) „pět požadavků na notaci“ obsahuje – díky abstraktnosti své formulace – teoretické principy umožňující rozlišit nejen pravou sérii řádných provedení (a notového zapsání) hudební skladby, ale i jakoukoli regulérní produkci zcela jiného druhu v naprosto jiných oborech. Totéž se dá říci i o fonologii, což je – na rozdíl od fonetiky – příklad toho, jak si poradit s megaprodukcí, ba přímo s explozí tak obřích fonetických sérií, k jaké lze stěží najít protějšek v jiných oblastech našeho, lidského, „přirozeného světa“.

Série, to jest pravé série, série generované úspěšnou aplikací repetitivního výrobního postupu, jsou tedy dětmi úspěchu<sup>5</sup> (což naznačuje už sama etymologie latinského *succedo*, *succedere*, *successi*, případně i německého *Erfolg* z *folgen*). Sotva se asi podaří zjistit, kde a kdy to s nimi vlastně vzalo počátek (myslím počátek všech počátků), zda v Mezopotámii při výrobě cihel a kachlí, nebo v Egyptě při výrobě mincí, nebo v Mohuči s vynálezem knihtisku, jemuž vděčíme mimo jiné i za řeckou polovinu terminologické dvojice *type / token*, pomocí níž dnes můžeme odlišovat série vůbec od jejich jednotlivých exemplářů, zkratka jednotlivin, (hromadných) individuálních *tokens*. Pokud jde o již připomenuté megasérie *tokens* jazykových, zdá se, že patří spíše do předčlověčího světa přírody (jsou to koneckonců jen *cris de la forêt*, jen skřeky pralesa, i když pokažené pyšnými primáty – *gâtés par le primats orgueilleux*) než do člověkem vytvořeného světa kulturních artefaktů. Jsou to sice série existenčně, ba esenciálně spjaté s druhem *homo sapiens*, zdá se však, že samo produkování těchto sérií není výlučnou schopností člověka (něco jiného je, k čemu jich člověk, totiž lidé, člověčenstvo – i zde je plurál, totiž pluralita krajně důležitá! – dokáže využít). Pochopitelně že v jistém smyslu jsou jazyková *tokens*, spolu se všemi kulturními produkty, jen přírodními produkty, jen přírodními druhy, pravda, poněkud degenerovanými přírodními druhy produkovanými přírodním druhem *homo sapiens*. Což je myslím zcela v souladu s dnešní ekologií i etologií. Na druhé straně můžeme všechny přírodní druhy pokládat ze výrobní série dílny Boží, jejíž výrobní tajemství, přes všechnu biochemickou, ba biofyzikální, dnes už vpravdě geniálně důmyslnou průmyslovou špionáž, nebudeme nikdy dost dobře znát.

Myslím, že nemá smysl pokoušet se o taxonomii sérií. Přesto se pokusíme vyznačit jistá rozlišení, aspoň z temporálního a modálního hlediska, se zvláštním přihlédnutím k hraničním případům tohoto jevu, který sám je svého druhu mezním případem. Především rozlišíme série, které existují v přítomnosti, teď a tady, tj. série aktuálně produkované, přestože i ony, zdánlivě tak jednoduché, jsou plné paradoxů času. Naproti tomu minulé série jsou uzavřené, pěkně spořádané, naneštěstí však mrtvé a pravděpodobně i v prach obrácené a rozprášené. Nejspíš z nich nezbylo docela nic, snad jen pár žalostných pozůstatků v muzeu. Buď jak buď, jejich místo, byť si jen v minulých životech, je bezpečné navěky. To neplatí o plánovaných, budoucích sériích, jejichž existenci nelze zaručit. Existují jen *in spe*, *pro futuro* a *in potentia*, v nejlepším případě *in statu nascendi*, zárodečném i pokročilejším. Krajně důležitým mezním případem jsou série existující teprve (už aspoň!) ve svém prototypu

<sup>5</sup>

Srv. můj zcela amatérský výlet do řeckého „čistého“ či „abstraktního“, obecné ekologie v „successologickém“ exkurzu *Divadla, které mluví zpívá a tančí* (Oslosobě 1974: 179-182), jakož i v anglickém *summarizing article* „Musical as a Potential Universal of Human Communication“ tamtéž.

(nebo lépe: *proto-token*), tj. série ve zkušebním stadiu a takřkajíc ve *vývoji*. Až dosud jsme předpokládali absolutní platnost naší definice *pravé* série, série, která se nemůže měnit a nemění. Ale, jak jsme právě naznačili, existují i série, které se mění. Existují série, které se krok za krokem proměňují k lepšímu, série pokusů a chyb, série schopné se učit, série *neg-entropické* a – na druhé straně – série „pozitivně“ entropické, série, které se mění k horšímu, upadají, degenerují, série „unavené“, senilní a nemocné, zkratka *entropické*. (Celou životní dráhu člena takovéto série by tedy bylo možno opsat – podobně jako pantomimický, calderonovský či shakespearovský model lidského života, ba života vůbec – od *ještě* nezcela funkčního člena série k *již* nefungujícímu členu série.)

Zatím jsme se zabývali jen takovými sériemi, ať už neměnnými či měnícími se, k lepšímu či horšímu, jejichž výrobní postup je znám, jinak řečeno, nemá charakter černé skříňky. Kromě toho však existují série, kde tyto postupy dost dobře neznáme a teprve se pokoušíme je objevit, abychom mohli v přesně takových sériích pokračovat. Výsledkem je pak obvykle série pouhých imitací, případně, pokud máme následovníky, imitací imitací, případně padělků a padělků padělků, či nejnověji „klonů“ a „klonů klonů“. Dějiny průmyslu i umění, ba i kriminality znají plno takových sérií. Existují i hierarchie sérií, subsérie i supersérie; hierarchii sérií lze budovat nejen směrem „nahoru“, ale i směrem „dolů“: i jednoduchý sériový výrobek je ve skutečnosti složitou kombinací součástí rovněž sériově vyráběných a jako sériové i dodávaných či subdodávaných, takže kromě sériových výrobků máme zde co dělat se sériemi částí i součástí sériových produktů. Některé z těchto částí vypadají navenek jako dokončené dokonalé výrobky; nemusíme dlouho vysvětlovat, že část není celek, a obal, byť dokonalý a svůdný, může být prázdný. Existují konečně produkční procedury, jejichž výstup není diskrétní, ale kontinuální, spojitý, jako je tomu například v tkalcovnách, vodárnách či elektrárnách anebo při řízení bicyklu či letadla nebo při lyžování, a kde snad ani nejsme oprávněni – ačkoliv i tady produkujeme mnohost či hromadnost – mluvit o sériích.

Představme si na závěr sérii, která se v sousedství těchto čistě konkrétních, ryze materiálních sérií musí jevit neuvěřitelně perverzní, totiž čistě jen myšlenou sérii zcela abstraktních, ideálních produktů, plně vyhovujících tomu, jak má (a v tomto případě opravdu je *schopna*) taková ideální série vypadat. Je to série dokonale odpovídající vstupnímu zadání či „repetitivním výrobním postupům“, série, v níž není zmetků, série dokonalých originálů, série, která sama je dokonalým, třeba i nejen potenciálně, ale též – proč ne? – aktuálně nekonečným originálem. Buď jak buď, originál, víc: množství či, chcete-li, množina originálů, prostě *originály* (v množném čísle) tohoto druhu jsou, jak víme, vděčným předmětem, k němuž se upíná zájem celých generací (kolik že vejde generací do jednoho století, dvou či tri tisíciletí?) matematiků i matematiků-teologů. Buď jak buď, jsou-li toto originály, vytváříme si my, my ostatní, my, co nejsme tak bystrozrací, abychom je dokázali svým vnitřním zrakem vidět, jejich, pravda, hrubě zjednodušené aproximativní modely a s nimi pak operujeme pokaždé, kdy potřebujeme onen ideální originál zkoumat, nebo také když ho potřebujeme k něčemu zdaleka ne ideálnímu, ale uboze reálnému co nejtěsněji přiložit a to reálné jím poměřit, ba změřit. Sám ideální originál přiložit nemůžeme, jeho hrubě zjednodušený model, či ještě hruběji zjednodušený model tohoto modelu, či ještě hrubší model modelu onoho modelu atd. však přiložit můžeme, a také to děláme (jeden takový, snad nejméně nepřesný, prvotní model takového ideálního originálu je prý uložen kdesi pod Eiffelovkou). Podobně si počínáme i v případě měření času. A protože obdobné série a jejich modely jsou i základem hudby (ne zcela náhodně je latinský výraz pro rytmus *numerus*), lze i hudební skladby a živě provozovanou hudbu pokládat za aproximativní modelování oněch ideálních subsérií, sérií a z nich zkomponovaných entit, které jsou zřejmě oním pravým, ideálním *světem hudby*.<sup>6</sup>

6

Tímto směrem rozvíjel svou teorii „hudebních světů“ jako topologických prostorů ve šlápěch svého otce Otakar Zich jr. (1940).



Jako k tečce za tímto dlouhým amatérským výrobně-matematicko-teologicko-muzikologickým exkurzem bych rád dospěl k terminologické dohodě. Opustíme teď výrobní, případně přírodovědnou terminologii a vrátíme se do sémiotiky, z níž si osvojíme její distinkci *type / token*. *Token* bude pro nás každá jednotlivina, tedy i každý individuální produkt výrobní série, ale také každý individuální exemplář přírodního druhu. Naproti tomu termín *type* budeme chápat především jako synonymum termínu série, i když v některých kontextech spíš ve smyslu „ideální člen výrobní série“ atp., snad dokonce i ve smyslu „token chápané nikoli ve své individuálnosti jako v těch svých vlastnostech, které sdílí s ostatními řádnými *tokens* svého *type*“. Jinak si i nadále budeme počínat trochu jako – omlouvám se za ten výraz – žháři usilovně se pokoušející, aby dávný středověký spor o univerzálie znovu vzplál v podmínkách moderní masové fabrikace, kde *entia sunt multiplicata propter necessitatem*.

### 3. SÉRIOVÉ VÝROBKY JAKO ORIGINÁLY, JAKO VZORKY A JAKO MODEL Y

Po této nevyhnutelné digresi do filosofie technologie (kterou jsme v nejčistší podobě našli u Tomáše Akvinského) se vraťme k našemu tématu, k modelování. Je-li dána určitá série jakožto ohraničení toho, co je nám k dispozici, zároveň však i jako ohraničení našeho poznávacího zájmu, můžeme vzít jakékoli token této série a brát ho ( chápat, používat, interpretovat)

- 1) jako originál,
- 2) jako vzorek,
- 3) jako model.

První možnost předpokládá náš poznávací zájem právě o toto jedinečné token a žádné jiné. Je-li tomu tak (třeba jen na chvíli) a je-li nám právě toto individuální token zcela k dispozici, pak je právě toto individuální token plně totožné s „původním předmětem našeho kognitivního zájmu“, a může tedy fungovat v procesu kognitivní interakce jako originál. Jsme zcela nepochybně ve „šťastné situaci přítomného originálu“ a naše přímá interakce s ním, tedy *přímé poznávání* či *přímé zakoušení originálu*, může započít.

Druhá možnost předpokládá, že to, k čemu se upíná náš zájem, je v tomto případě nikoli partikulární token (tedy ani to, které je nám k dispozici, ani žádné jiné), leč série jako celek. Ono jedinečné token, které je nám momentálně k dispozici, je částí tohoto celku, celku, který je „vlastním (původním) předmětem našeho (příjemcova) zájmu“, tudíž částí originálu. Nepochybně i zde jsme ještě stále ve „šťastné situaci přítomného (byť jenom zčásti přítomného) originálu“ a ještě pořád máme možnost osobní interakce s originálem a přímého poznání originálu aspoň na jeho jediném exempláři jako vzorku.

Třetí možnost, jak kognitivně užít (či vlastně kognitivně *zneužít* – co je právě vyrobenému token po našich poznávacích aktivitách?) jednotlivého token určitého *type*, předpokládá náš zájem ne o právě toto jedinečné token tohoto *type*, ani ne o celý *type*, celou sérii, ale o *jiné partikulární token téže série*, ovšem o token, které, žel, nám v dané chvíli není kognitivně k dispozici. Jsme tudíž v *situaci nepřítomného originálu*, zcela bez možnosti kognitivní interakce *právě s ním*. Naštěstí jsme však v situaci přítomného ne-sice-právě-originálu, tedy ne sice právě onoho token, o které máme zájem, ale jiného token přesně téhož *type*, token, které z ne-originálu, jímž je, můžeme velice snadno – pouhým *použitím* v této roli – změnit v *přiměřený ne-originál*, tj. v kognitivní náhražku onoho originálu: zkrátka v model onoho jedinečného token, o které máme zájem, dokonce v jeho „nejlepší model“, token:token model.

(Povšimněme si, že když pracujeme s token:token modely, děláme přesně totéž, jako když pracujeme s jinými materiálními modely: vezmeme či zhotovíme přiměřený ne-originál

a použijeme ho pro kognitivní účely místo originálu. Jediný rozdíl je, že v tomto případě máme svou volbu usnadněnu omezeními limitujícími jak volbu samu, tak i náš zájem na jednu jedinou partikulární sérii, v důsledku čehož je *sémantická přiměřenost* vybraného non-originálu předem zaručena. Jinak řečeno, token:token modelování je **MODELOVÁNÍ VE SVĚTĚ, V KTERÉM SE MOŽNOST VÝBĚRU JAK ORIGINÁLU, TAK I MODELU SCVRKLA NA JEDNU JEDINOU SÉRII.**)

#### 4. SÉMANTICKÁ A PRAGMATICKÁ OMEZENOST TOKEN:TOKEN MODELŮ

Jakožto „přiměřené ne-originály“ jsou token: token modely modely jako každé jiné. Jakožto přiměřené ne-originály patřící do téže série jako jejich originály jsou dokonce lepší, přiměřenější, dokonce maximálně přiměřené, modely nejvyššího stupně ikoničnosti, věrnosti, „modelovosti“, modely v měřítku 1 : 1, modely v „životní velikosti“, k tomu vyrobené z téhož materiálu, a tedy „homomateriální“ (Eco) se svými originály: o jejich *sémantické přiměřenosti*, v praxi ostatně garantované několikerou výstupní kontrolou, lze stěží pochybovat. Naneštěstí *sémantická přiměřenost* bez *přiměřenosti pragmatické* je k ničemu. Máme-li vysoce komplikovaný přístroj jako model jiného vysoce komplikovaného přístroje téhož typu, máme sice přístroje dva, ale že by to byla velká pomoc, očekávat nemůžeme: kdybychom měli třeba jen nejhrubší náčrt, schéma nebo návod, pomohlo by to víc. *Pragmatická přiměřenost* nebývá vždycky tou nejsilnější stránkou token: token modelů. Zhotoveny jako sériové výrobky pro docela jiný a nepochybně i zcela speciální praktický účel (jak už to u výrobků bývá), token:token modely se nijak zvlášť nehodí pro jiný, rovněž zcela speciální, spíše však teoretický, kognitivní účel modelování. Jejich užití jako kognitivních náhražek je vlastně parazitní, přiživuje se na jejich vlastním účelu: vlastně to není užití, ale nevlastní užití, ne-li zneužití. (To se týká i výrobků takových sérií, jejichž vlastní účel je kognitivní! I v takových případech užití takovýchto „poznávacích pomůcek“, třeba školských ukazovátek jako token:token modelů jiných zcela jedinečných ukazovátek – připusťme, že by je někdo mohl za tím účelem potřebovat – by jenom parazitovalo na jejich vlastním – a zcela odlišném – poznávacím účelu, nic víc.)

Token:token modely jsou tedy modely jako každé jiné, zároveň však i modely zcela odlišné od jiných modelů, přičemž jejich hlavní problém je právě v tom, že jsou – v jistém smyslu – opravdu *nejlepší*. Jako výrobky téže série, k níž patří i jejich originály, vzájemně spjatý relací stejnosti či sortální identity, jsou v principu naprosto rovny a rovnocenny svým originálům, což silně zpochybňuje jejich status jako modelů v teorii a znejistňuje je i v praxi. Proto i přesto, že jsou „nejlepší“, nedají se dost dobře odlišit od svých originálů a identifikovat jako modely. Vlastně o nich nelze tvrdit, že to modely *jsou*: prostě jen takto, jako modely, *fungují* (či *mohou* fungovat). (To platí v přísném slova smyslu o všech modelech: vždyť modely nejsou samou svou podstatou nic než systémy či prostě věci fungující jako modely. Existují ovšem modely, přesněji řečeno *systémy* či prostě *věci* zhotovené výlučně pro tento zcela speciální účel a tuto zcela speciální funkci: o těch a jedně o těch potom můžeme tvrdit, že to modely skutečně *jsou*. I takové modely mohou samozřejmě fungovat jako originály, jako „věci“. Pojmy model a originál, vztahující se k relacím a jsouce *relační*, jsou i krajně relativní a funkcionální. Na rozdíl od jiných systémů specializovaných na modelování a zkonstruovaných právě a výlučně pro tento účel jsou token:token modely nespecializované, a vůbec ne na tento druh modelování (token:token model specializovaný na token:token modelování je vlastně *contradictio in adiecto*) a jsou svým způsobem velice pyšné na svůj neprofesionální, „mimoslužební“ a málem „nedělní“ amatérský status, přestože jejich fungování ve funkci modelů je jím neustále ohrožováno. Sám fakt, že jsou stejné, stejně hodnotné a „k nerozlišení“, pochopitelně ztěžuje jejich rozlišení a brání vidět jejich naprostou

funkční rozdílnost oproti originálům, což v praxi vytváří vážnou překážku transparenci, totiž schopnosti zaujatého příjemce „vidět“ „skrz“ model originál. Teprve osobní preference a náklonnosti, ale také některé *objektivně zapříčiněné* důvody (ta *příčina* je zde *důvodem!*), jako situovanost (co je uživateli blízké v doslovném i přeneseném smyslu) nebo vlastnictví (přesně takové auto chci mít taky), vytvářejí potřebnou hodnotovou či zájmovou nerovnost, bez níž je modelování nemožné. I pak však dochází velice snadno k přesunům ohniska zájmů a preferencí z jednoho token na druhý: co se až dosud jevílo – a fungovalo jako bezcenný, sám o sobě (či pro mne osobně) nezajímavý a pro svou nezajímavost až celofánově „transparentní“ model, se náhle může stát vysoce zajímavým originálem; a naopak to, co podavatel nabízel jako velice důležitý originál, může být příjemcem přijato a užito jako pouhý model. Token:token modely jsou proto oblastí velice snadných přesunů, omylů, nedorozumění, záměn „metaskutečnosti“ (skutečnosti vypovídající o jiné skutečnosti) a skutečnosti, takže, podobně jako v případě záměny metajazyka a jazyka předmětového, jsme i tu v nebezpečné zóně snadných paradoxů.

Protože série, ať už produkované člověkem anebo přírodou, jsou všudypřítomné a protože modelování je metoda ne pouze vědecká, ale i umělecká, jakož i metoda každodenního života a života vůbec, token:token modely zdaleka nejsou něčím okrajovým. Těsně spjatý s výrobními sériemi jako jejich epifenomén (průvodní jev) spočívající v kognitivním zneužití jednoho člena série, ba dá se říci jeho obětování abych tak řekl ku prospěchu ostatních, dají se najít všude, kde se vyrábí, uvádí na trh či zkoumá ať věc sama, její výroba sama či trh pro ni. Totéž platí o výstavách a muzeích, ať už to, co se v nich vystavuje, jsou jednotlivá *tokens* výrobních sérií nebo přírodních druhů. To neznamená, že každý exponát funguje jako token:token model. Jsou expozice vystavující vystavovaná *tokens* jen pro ně sama jako jedinečná individua (třeba kočár Mme Du Barryové, limuzína Al Capona či klobouk Jiřího Šlitra anebo Charlie Chaplina). Jiné fungují spíš jako token/type vzorky, například fordka model 1910; velbloud, lasička či velryba, nikoli z Hamleta, ale z muzea či podmořského akvária, fungují přesně tak, ačkoli velryba z akvária – pokud ji tam mají – bude spíš *ta velryba*, prostě originál. Nicméně některé exponáty fungují jako token:token modely. Skrz norkový kožich na manekýně ať už ve výkladní skřini nebo na módní přehlídce vidí – možná – moje paní přesně ten kožich, který by tak báječně slušel právě jí (keby bolo za čo), zatímco skrz vystavený lunární modul na Cape Canaveral, mimochodem přesné dvojče onoho modulu, který odpočívá na věky kdesi na Měsíci, vidíme – možná, pokud máme ten ždíbec fantazie – přesně ono historické token pokryté hned po přistání autentickým měsíčním prachem. V průmyslové a tržní praxi se token:token modelování nijak zvlášť neuplatní, spíš se tu pracuje se vzorky a zkušebními exempláři (ačkoliv – nevidí výrobce či prodejce nákladních automobilů v tatrovce, která zdolala rallye Paris-Dakar, token:token model onoho exempláře, který by si měl sám pořídit?), připusťme však, že se v některých mezních případech o token:token modelování dá mluvit i zde. Nejspíš asi tehdy, kdy se výroba teprve rozjíždí, kdy však už přinejmenším jedno jediné „prototoken“ je vyrobeno a skvěle funguje (nebo naopak nefunguje): jak tedy právě v takové situaci nepoužít již existujícího prototoken jako token:token modelu onoho token, do jehož montáže se teprve pouštíme? (Vždycky, jak vidět, záleží na intenzitě našeho zájmu, který upínáme „skrz model“ k – byť dosud neexistujícímu – originálu!) Podobně je tomu při vědeckých experimentech. Stejně jako sériové výrobky i experimenty se produkují v sériích či *potenciálních* sériích. Možnost stát se sérií čili *opakovatelnost* je jednou z nutných podmínek vědeckého experimentu. Sama metoda pokusů a chyb je vlastně ideálním příkladem kognitivního užití či zneužití jednotlivých *tokens*, tj. jednotlivých pokusů ve prospěch „zlepšovacích“ (tj. zlepšujících se) sérií. Každého neúspěšného nebo jen částečně úspěšného token takové série, i když původně vytvářeného, dělaného a chápaného jako *originál*, je možno hned poté, co se tak docela nepovedlo, kognitivně (didakticky a především autodidakticky) využít či zneužít jako poněkud

deformovaného token: token modelu příštího token, které, jak doufáme, bude – konečně – úspěšné. Co se týká sérií částí výrobků, ty mohou fungovat nejen jako token:token modely jiných *tokens* téže série částí výrobků, ale někdy i jako částečné token:token modely kompletních výrobků. To se týká hlavně sérií povrchových částí výrobků právě tak jako integrativních, komplexních aktivit. Pro některý účel může i prázdná vaječná skořápka úspěšně zaučinkovat jako (částečný) token:token model „skutečného“, „pravého“, tj. plného a čerstvého a – pochopitelně – kompletního vajíčka, nebo (což je lepší příklad) prázdný, jen pěkně zabalený „vánoční“ balíček může fungovat (třeba ve výkladní skříni) jako token:token model vánočního dárku, či kulisa vesnice (Potěmkinovy vesnice!) jako token: token model nových vzorných usídlení, nebo, vzato z jiného soudku, střelba cvičnými (slepými) náboji (Hamletův *false fire*, který tolik vyděsil Claudia) jako (částečný) token: token model budoucí „ostré“ střelby. Což je případ zápasů se sparring partnery v boxu, vojenských cvičení, manévřů, divadelních zkoušek atp. Quasiakce či nekompletní akce nebo produkt nepatří pochopitelně do téže série jako skutečná akce či kompletní produkt. Ovšem i quasiakce či pseudoprodukt, česky řečeno lžiprodukt, se skládá, byť ne v úplnosti, i z poctivých pravých částí, z jakých se skládá i pravá akce a regulérní výrobek.

## 5. SÉMANTICKÁ A PRAGMATICKÁ SVOBODA EXISTENČNÍCH MODELŮ

Prerušme na chvíli sérii pokusů vyzkoušet explanatorní sílu principu token:token modelování a obraťme se k opačnému extrému ikoničnosti, k ikoničnosti „gibraltarských“ či „nejhorších“ modelů. Vlastnosti „nejlepších“ modelů nám mohou posloužit jako pozadí.

Zjistili jsme už, že pól existenčních modelů či ikonů je pól zcela nepatrné a zanedbatelné podobnosti. Na rozdíl od token:token modelů existenční modely nevybíráme z té nejužší produkční série, k níž patří i originály, či z toho nejužšího přírodního druhu, ale z jakékoli série a jakéhokoli druhu vůbec. Nemusíme je vlastně vybírat, stačí je vytvořit takříkajíc z ničeho: můžeme udělat cokoli, absolutně cokoli a chápat to či prohlásit za existenční model čehokoliv, protože naprosto cokoli může být existenčním modelem naprosto čehokoliv. Nemusíme se starat o podobnost. Podobnost v normálním smyslu slova není nutná. Naopak, čím méně se existenci model svému originálu či něčemu jinému, ba vůbec něčemu podobá, tím lépe může plnit svůj nejprvnější úkol: úkol být bezpečně rozpoznán jako existenční model.

Zatímco token:token modelování jsme charakterizovali jako modelování ve světě, kde se možnosti výběru jak modelu, tak i originálu sevrkly na jednu jedinou sérii, existenční modelování je modelování ve světě, kde se možnosti výběru jak modelu, tak i originálu rozšířily na univerzální třídu všech (dostupných) individuí, a pokud jde o originály, na univerzum všeho, o čem se vůbec dá předpokládat, že to nějakým způsobem existuje či může existovat, případně i toho, o čem se vůbec dá mluvit či uvažovat.

Současně s tím ovšem reprezentační či ikonická síla existenčních modelů oproti token:token modelům katastrofálně poklesla. Existenční modely jsou – jak o tom svědčí sám termín – modely rezignující na reprezentování čehokoliv víc než holé existence svých originálů, a můžeme je tedy prohlásit za triviální modely. Něco však mohou reprezentovat perfektně, dokonce tím „nejlepším“, ovšem nikoli existenčním, leč právě *nejlepším*, to jest token:token způsobem (a tudíž za cenu ztráty své existenčněmodelové identity!), totiž jiné existenční modely přesně téhož typu. (Tím se podobají prvočísly v jejich vztahu k dělitelnosti: i prvočísla jsou přece dělitelná, i když jen triviálně, tj. každé vždy jedine sebou samým a jedničkou.) Sama existence není ovšem nic tak triviálního, co by se mohlo, natožpak melo podceňovat či zanedbávat. Víme-li, že něco existuje, tu nejdůležitější a nejpodstatnější informaci tím máme. Na rozdíl od ikoničnosti ve vlastním, normálním smyslu,

kteřá je spíše otázkou stupně, existenční ikoničnosti, aproximací ikoničnosti k nule, to jest redukcí zobrazování čehokoli dalšího na nulu a zobrazování existence na nulu a jedničku dospěla ikoničnost až ke svému „katastrofickému“ bodu zvratu ve dvojhodnotovost,<sup>7</sup> v princip „vše, nebo nic“, v princip, který je jazyku a aritmetice společný: celou sémantiku digitálních systémů, zvláště pak celou sémantiku čísla jedna lze odvodit z principu modelování existence. Je zde, mezi jedničkou a nulou, celý vesmír možností, jednička je však skutečnost a právě ji připisují či upírají existenční modely tomu, o čem vypovídají. Totéž platí i v sémantice logické, kde sama existence faktu a nic jiného než právě ona odpovídá za pravdivost či nepravdivost výroku o něm.

Podívejme se na pár příkladů. Gibraltarské skály, abychom se vrátili ke starému známému, se sotva používá jako modelu čehokoli. Důvody pro to jsou myslím nasnadě. Ze stejně zřejmých důvodů, jak sémantických, tak i pragmatických či praktických, se používá uzlu na kapesníku snad ve všech kulturách používajících kapesníky. Vrub na pažbě pušky pravého traperera či partyzána nebo zářez do stromové kůry jako vyznačení stezky nebo jako počátek Robinsonova kalendáře může sloužit jako poměrně vhodný existenční model, přiměřený jak sémanticky, tak i pragmaticky. Čárky, kamínky nebo procvaknuté dírky mohou docela dobře sloužit podobnému účelu. Drobinčky se – jak víme z Perraultových pohádek – k podobnému účelu příliš nehodí. Slovní texty, stejně jako noty (přestože noty, hudební party, partitury a texty jsou mnohem složitější, zahrnujíce navíc i ikoničnost vyššího stupně než pouze existenční), jsou v podstatě stejný případ. To vypadá jako totální degradace jazyka, navíc i jako totální omyl, protože slova, aspoň podle obecně sdíleného přesvědčení, jsou prostě konvencionální znaky, na hony vzdálené jakékoli „kapesníkové“ improvizaci právě tak jako ikoničnosti, perfektně regulérní a systematizované. Ve skutečnosti však konvencionálnost a systém si můžeme dost dobře představit pouhá korolária (bezprostřední důsledky) teorie důsledně budované na principu existenčního modelování. Určitá dohoda čili konvence, byť i jen dohoda se sebou samým, určité pravidlo, a tedy pravidelnost a systém jsou nezbytné a vznikají hned s prvním zářezem, čárkou či jakoukoli jinou značkou, a nevzniknou-li, systém prostě nefunguje, jak poznal každý, kdo si udělal uzlu na kapesníku a zapomněl proč: podobnost všeho se vším mu příliš nepomůže. Vzpomenout si znamená rozluštit šifru, dešifrovat kód, ovládat systém. Důležitost systému a konvence nesmírně roste hned s druhým znamením a jeho diferencí oproti prvnímu, i když obě, to první i to druhé, patří do téže vznikající supersérie, supersérie značek a supersérie diferencí mezi značkami, až konečným či spíše potenciálně nekonečným výsledkem je ona důmyslná skládačka ne nepodobná abstraktním sériím matematiky, díky níž dokážeme modelovat cokoli, co se lidskými prostředky vůbec modelovat dá.

Nic takového samozřejmě neexistuje u token:token modelování. Sotva si můžeme představit, že by mohla vzniknout nějaká speciální stavebnice pro účely token:token modelování. Můžeme mít série stavebnic a můžeme vzít jednu stavebnici a udělat z ní token:token model jiné stavebnice téže série, ale takový token:token model by byl nejvyšší token:token modelem stavebnice či staveb z ní postavených, nebyla by to však stavebnice vyvinutá pro token: token modelování. Sama idea takové stavebnice je totálně protismyslná. Token:token modely jsou samou svou podstatou modely „přirozené“ (tj. vytvořené jakoby přírodou či jakoby „druhou přírodou“ člověka), modely *ready-made* a prostě *nalezené*. I kdyby byly postaveny ze standardizovaných jednotek, nemohly by pomocí těchto svých komponent token:token způsobem reprezentovat nic než stejné kombinace standardizovaných jednotek, jakými jsou samy, kombinace přesně stejného typu. Naproti tomu můžeme vyvinout více či méně sofistikované stavebnice navržené výlučně pro účely existenčního modelování a perfektně vyhovující nejsložitějším a nejabstraktnějším požadavkům. Aniž bychom se příliš

<sup>7</sup>

Zdá se mi, že tomuto delikátnímu, skutečně hraničnímu bodu (na hraně i na hranici) se dosud věnovalo málo pozornosti. Ale snad o tom jen nevím. Srv. Burke (1966: 419 – 479), „A Dramatic View of the Origins of Language. Postscripts on the Negative“.

zapléтали do technických detailů a filosofických spekulací, konstatujeme rovnou, že všichni užíváme těchto stavebnic k existenčnímu modelování, s jejichž pomocí můžeme reprezentovat či, lépe řečeno, označovat nejen jakékoli individuum univerza a jakýkoli extenzionální objekt nad tímto univerzem, ale také – především – všechny procedury umožňující identifikovat všechny objekty, které nás zajímají. Sémantika takových rafinovaných stavebnic a existenčních modelů z nich sestavovaných se zdá být, až na omezení daná systémem samým, sémantikou bez hranic.<sup>8</sup>

Sémantická strategie existenčních modelů má jisté bezprostřední důsledky i v pragmatice. Sémantická nevýhodnost existenčního modelování a jeho malá reprezentativní síla se projevují jako neuvěřitelně výhodné právě pragmaticky. Jestliže existenční modelování znamená modelování čehokoli pomocí čehokoli, jsme při vytváření těchto modelů naprosto svobodni ve výběru, totálně zproštěni jakýchkoli sémantických omezení. Svůj výběr kromě omezení čistě syntaktických, tj. omezení diktovaných zvoleným materiálem a zvoleným systémem, tedy volbou samou, můžeme dále podříditi zřetelům výhradně pragmatickým, protože můžeme nejen vybírat (a kombinovat) jakákoli tokens z jakýchkoli již existujících sérií (types), ale – jak víme – vytvářet si je takřikajíc *ex nihilo*, to jest můžeme vytvářet jakýkoli dosud neexistující, ba třeba i zcela nesmyslný, bezúčelný a bezcenný produkt, akci, zvuk či pohyb a udělat z něho existenční model čehokoli. Můžeme dokonce vyvinout speciální supersérii nesmyslných jsoucen vyznačujících se svou obzvláště nápadnou bezúčelností, bezcenností a nesmyslností a rezervovat si ji speciálně pro potřeby existenčního modelování. Určité druhy tělesných pohybů natolik koordinovaných, že mají programovatelné zvukové účinky, ba dokonce i natolik, že se bez nich mohou případně obejít, se jeví zvlášť přiměřené tomuto pragmatickému, praktickému účelu. Uvážíme-li, že prvotním účelem existenčního modelování je jeho fungování v mezilidské komunikaci a interakci, můžeme si stěží představit lepší volbu. Vždyť modely vyrobené z tohoto materiálu jsou neustále k dispozici, je snadné je vytvořit, snadné je kontrolovat, jsou dostatečně privátní, pokud s nimi nechceme na veřejnost, i dostatečně veřejné, abychom je mohli dát sdílet druhým, třeba i na značnou vzdálenost. Není divu, že právě pro tento materiál jako materiál pro své existenční modely se – zdá se metodou veřejné soutěže – rozhodl biologický druh *homo sapiens*.<sup>9</sup>

Pragmatická přiměřenost této speciální supersérie existenčních modelů s sebou automaticky přináší přesně stejné výhody i odpovídajícímu sortimentu token:token modelů. Je nad slunce jasné, že jsme-li už schopni velice snadno vyrobit určitou sérii či dokonce supersérii, nemáme nejmenší problém ani s token:token modely, ochotně parazitujícími na jakékoli existující sérii. Kdyby šlo o nějakou vzácnou sérii nebo o ohrožený druh, mohla by být i o ukázkové exempláře, tedy i o potenciální token:token modely nouze. Protože však megasérie *těchto* existenčních modelů jsou všudypřítomné, token:token modely všudypřítomných existenčních modelů mohou být, teoreticky vzato, neméně všudypřítomné, to jest všude dostupné. A protože všichni uživatelé *těchto* existenčních modelů se dost intenzivně zajímají o to, jak jiní uživatelé, případně i oni sami užívají, užili, užijí, mohli či měli užít existenčních modelů v jistých zvlášť pozoruhodných, závažných, ne-li přímo rozhodujících nebo aspoň zajímavých skutečných či možných situacích, token:token modely existenčních modelů jsou bezmála pravidelným průvodem našich existenčních modelů, jinak řečeno, citáty našich vlastních i cizích promluv velice často provázejí, ilustrují a zpestřují naše

<sup>8</sup> Tichého TIL (transparentní intenzionální logika) je pravděpodobně zatím nejdokonalejší popis této stavebnice zvané přirozený jazyk. (Tichý 1988)

<sup>9</sup> Společným jmenovatelem jak našeho akustického, sluchem (ovšem spolu s ním i zrakem) vnímaného jazyka, tak i znakového jazyka neslyšících a právě tak i taktilního jazyka vytvořeného pro hluchoslepu Helenu Kellerovou génielem Ann Sullivanové je tělesný pohyb, ba chtělo by se říci nesmyslný, tj. žádným apriorním významem nezátížený tělesný pohyb. Dá se jistě poukázat na důležitost ikonických prvků v komunikaci neslyšících, ale schválně se o nich nezmiňujeme, aby o to víc vynikla esenciální důležitost ikoničnosti mezní, existenční, pro všechny jazyky zcela zásadní, konstitutivní, zatímco všechna ostatní ikoničnost je ve všech jazycích, včetně „znakového“ jazyka neslyšících, jev okrajový, i když pedagogicky významný. [Pozn. 2002]

každodenní rozhovory, ba i naše samomluvy.<sup>10</sup>

Jak víme, u token:token modelů může velice snadno dojít k záměně modelu za originál, zatímco u existenčních modelů je záměna tohoto druhu stěží představitelná. Samozřejmě token:token modely existenčních modelů jsou vystaveny téměř nebezpečí záměny jako token:token modely vůbec, kromě toho jsou, ani ne tak *ex definitione*, ale spíš *jak to vyplývá z označení samého*, sortálně identické se svými existenčními (a zároveň i token:token) originály a uvozovky, ač užitečné, můžeme snadno přehlédnout.<sup>11</sup>

Protože existenční modely na bázi složitě koordinovaných tělesných pohybů (totiž pohybů mluvidel) *mohou* být všudypřítomné, všudypřítomné skutečně *jsou*. Jakmile jsme zvládli systém, stal se ze systému návyk, ne-li zlovyk, který chce aktivovat neustále, každou bdělou chvíli našich životů, občas dokonce i tehdy, když spíme. Všechno, co vnímáme či zakoušíme, je okamžitě opatřeno nálepkou našich tělesných existenčních modelů, díky čemuž (většinou) okamžitě víme, „o co jde“. Je to systém, který má nesčetné výhody, zároveň však i jednu obrovskou nevýhodu: nejsme schopni ho neužívat, ani kdychom si to přáli, a nejsme schopni se svých modelů zbavit. Totéž platí – za jistých okolností – i o všech tělesných modelech, tedy i o token:token modelech tělesných pohybů. Kdykoli pozorujeme, tj. pozorně sledujeme někoho usilujícího o nějaký skutečně pozoruhodný tělesný výkon, zkrátka – redukcionisticky řečeno – *tělesný pohyb*, nedokážeme *nekopírovat* přesně stejné pohybové token přinejmenším v rudimentární, internalizované, fragmentární podobě. Zdá se, že i naše chápání a sledování jazykové *performance*, totiž toho, co říká druhý, je založeno na tom, že k partnerovým právě pronášeným *tokens* přiřazujeme svá vlastní, partnerovými *tokens* indukovaná *tokens* naší vnitřní (a nejen vnitřní) řeči, přičemž partnera leckdy i předbíháme, zvláště když mu málem „visíme na rtech“, už proto, že nám „mluví z duše“. Myšlenka existenčních modelů – musíme to připustit – může být idiosynkratická myšlenka, ne-li obsese. Zdá se však, že je zcela v soulasu s některými – naprosto jinak zacílenými – spekulacemi Peirceovými, zvláště s jeho teorií existenčních grafů a relací diagramatické podobnosti, prý vlastní právě jazyku.

## 6. KOMUNIKOVÁNÍ A MODELOVÁNÍ U ČLOVĚKA A ZVÍŘAT

Až dosud, když jsme se zabývali modelováním a sdělováním, omezovali jsme svá zkoumání výhradně na modelování a komunikaci lidí. Bylo to v souladu s naším výchozím pojetím těchto dvou technik či aktivit jako dvou technik či aktivit poznávacích, a poznání je informační aktivita výlučně lidská. Přesto jsme zároveň tvrdili, že modelování je nejen metodou vědy, a tudíž jednou z metod specificky lidských, ale že je i „metodou života“, a ačkoliv jsme na jedné straně odlišili právě člověka jako „modelujícího živočicha“, zároveň jsme i připouštěli, že i „živou hmotu“, živé systémy můžeme považovat za svého druhu

<sup>10</sup>

Pokud jde o samomluvy, většinou tiché a ztajené, mají velice často charakter *de l'esprit d'escalier*, totiž předjímání některých pro nás závažných situací či jejich reaktování v naší představivosti, někdy náramně živé. Případně i lživé, pokud sugerování toho, „jak to řekneme“, nebo toho, „jak jsme to měli povědět“, přeroste z možnosti budoucí či minulé, ale (dosud či vůbec) neuskutečněné, v popis skutečnosti již plně realizované, popis, jež se pokusíme vnutit ať už druhým nebo, což je snad ještě horší, sami sobě. [Pozn. 2002]

<sup>11</sup>

Kromě nebezpečí záměny – v praxi – hrozí token:token modelům i další nebezpečí, a to nebezpečí dezinterpretace, i když tentokrát spíše v teorii. Citujeme-li nebo reportujeme-li v „přímé řeči“ slova druhé osoby (nebo i sebe samého), je myslím – v praxi – zcela jasné, že to, co uvádíme v uvozovkách, není přesni ono token, které dotyčná osoba pronesla, i když je to třeba sortálně (co do *type*) s tím, co osoba pronesla, identické. Pokud akceptujeme token:token modelování, nezbyvá nám prostě než být důslední v rozlišování individuálních *tokens* od sortálních *types* a pamatovat za všech okolností, že při token:token modelování jak model, tak i originál jsou vždycky *tokens*, a nikdy *types*. To neznamená, že bychom popírali, že přesný citát nebo přímá řeč říká *totéž*, nebo že by tvrzení, že říká *totéž*, bylo nesprávné. Znamená to jen, že jakmile jsme na sebe vzali závazek myslet v termínech *model* a *originál*, což jsme udělali tím, že jsme akceptovali teorii token:token modelů, musíme v těchto termínech myslet i tam, kde by nás myšlení v termínech *types* zprostilo povinnosti obě token, token-model a token-originál, důsledně odlišovat. To neznamená, že přijetím teorie token:token modelů jsme přešli na nominalistickou pozici, i když to tak vypadá. Uznávat jednotliviny je jedna věc a holit jsoucna nominalistickou břitvou věc druhá. Skutečně důsledné realistické systémy jednotliviny nejen uznávají, ale také z nich vycházejí. Vždyť na počátku snad nejdůmyslnějšího systému realistické, intenzionální logiky, Tichého TIL, stojí jeho zdánlivě zcela partikularistické „Intensions in Terms of Turing Machines“. (Tichý 1969) [Pozn. 2002]

„modelující hmotu“, modelující systémy.

Zkusme teď dohlédnout o kousek dál, a především o něco hlouběji. Ani modelování, a tím spíše pak komunikování není možno vyhlašovat za něco specificky lidského. Pokud jsme se na počátku omezili výlučně na člověka, bylo to motivováno jedinečností metodologicky. Nejen člověk, i živočichové komunikují, a jistý druh modelování ve smyslu naší definice modelů jako poznávacích, v tomto případě pouze informačních náhražek je snad vlastní už první živé molekule. Je tu však oblast, která se zdá být výlučně doménou lidí. Zdá se totiž, že pro člověčí modelování je vysloveně specifické, že modely, které vytvářejí a kterých používají lidé, jsou modely vytvářené ve vnějším, interpersonálním světě, ve světě přístupném i druhým, takže mohou být sdíleny. Zároveň se zdá, že právě pro vyloženě lidské formy komunikace, především pro jazyk, je specifické právě to, že jsou to formy založené na modelování. Modely přisuzované samé vnitřní struktuře buňky či buněčného jádra, a zvláště pak ztotožňované s genetickou informací jsou modely, které se nedají sdílet, leč právě geneticky. To platí i o modelech předpokládaných u vyšších živočichů: ani ty není možno předávat druhým jedincům téže generace či téhož druhu. Animální komunikace je založena na signálech, nikoli na modelech. Naproti tomu lidské formy komunikace a specificky lidské formy modelování v principu splývají, přesněji řečeno tvoří logický průnik, takže lidská komunikace je ve své nejvlastnější podstatě společenskou a kooperativní formou modelování,<sup>12</sup> zatímco specificky lidské formy modelování jsou schopny fungovat v komunikaci, což právě je všechny příkře odlišuje od forem animálních, kde komunikace s modelováním a modelování s komunikací, zdá se, nikterak nesouvisí.

Jinak řečeno, mezi komunikací animální, založenou na signálech a „přirozených znacích“, a komunikací lidskou, založenou na modelování, zeje propast. Od signálů a „přirozených znaků“ neexistuje žádný přechod k jazyku. K jazyku nelze žádným způsobem dospět ani cestou „animálního usuzování“, ani cestou animální komunikace. Přesto se zdá, že tu jistý můstek přes propast oddělující svět zvířat od světa lidí, vratký můstek mířící ke světu lidí a jejich jazyku přece jen existuje. Tím můstkem, či aspoň jeho předmostím na – řekněme – výchozím, animálním břehu se zdá být jediná animální forma modelování existující ve vnějším, „interpersonálním“ prostoru animálního světa, a zároveň i jediná forma interpersonální animální komunikace založená na modelování. Tou výjimečnou formou animální komunikace a modelování (jdoucích tentokrát – poprvé – ruku v ruce) je hra. Je to jediná forma animálního a přitom vnějšího, interpersonálního, situačního modelování, k tomu forma – což je z hlediska našeho zkoumání nejdůležitější – založená právě na token:token modelech.

## 7. TEN VRATKÝ (!) MŮSTEKNAD PROPASTÍ. POHLEDY (ODTUD) NA HRU A JAZYK, DVA TĚLESNÉ, BEHAVIORÁLNĚ-MENTÁLNÍ MODEL Y JAKO PŘEDMOSTÍ Z OBOU STRAN. SROVNÁVACÍ (A NIKOLI VÝVOJOVÁ!) SÉMIOTIKA HRY A JAZYKA

Existuje jen jediný druh materiálu, sice zcela osobního, personálního, přitom však dostatečně vnějšího, vnějškového a v prapůvodním slova smyslu *veřejného*, interpersonálního (intersubjektivního, interindividuálního) materiálu dostupného kdykoli, kdekoli a komukoli, plně k dispozici a plně v moci absolutně každého živočicha, z něhož by tedy mohl i on vytvářet své – řekněme – intersubjektivní, interpersonální, situační modely. Tím materiálem jsou jeho vlastní tělesné pohyby. Není to vždycky materiál právě laciný, jakému už

<sup>12</sup>

Velice půvabné to kdysi charakterizoval Josef Durdík (1877) termínem *představování ve spolku*, což bychom dnes potřebovali do češtiny přeložit spíše takřkajíc cizími slovy jako *repräsentaci ve společnosti* či *sociální reprezentaci*, abychom tomu rozuměli. [Pozn. 2002]



z ekonomických důvodů (energetická úspora, princip minimaxu) dává přednost každý živý tvor při jakémkoli počínání, tedy i při modelování. Ty pohyby nejsou totiž „bezvýznamné“, nezatežkané významem, a tedy *lehké* čili snadné, ani takříkajíc „smysluprázdňé“, nesmyslné, vyložene *hravé*, pohyby bez jakékoli hodnoty, pohyby nenesoucí žádný význam, a tedy – případně – volné pro jakýkoli případný význam, ale naopak hned od samého počátku smyslu plné, vrchovatě naplněné významem, „přirozeným významem“, navíc pohyby svrchované hodnoty pro přežití a přirozený výběr, někdy dokonce i dost namáhavé, *dřivé*, pohyby a pohybové prvky či chvaty, ze kterých se skládají samé tak veledůležité interakce, jako je zápas a útok, výpad a únik, stejně jako obrana a protiútok.

Mládě nejvyšších živočichů, tedy řekněme savčí mládě, jedinec, individuum (a individualita!), dosud žijící v přátelském světě bezpečně izolovaném od vnějšího světa a bedlivě střeženém institucemi mateřství a rodiny, improvizuje (či chcete-li *generuje*) a skládá (sestavuje, komponuje) za případné kooperativní spoluúčasti svých sourozenců, případně i za účasti, aspoň pasivní, doslova trpné, svých rodičů, z těchto všech prvků, nebo aspoň z některých, model skutečného, zatím mu nedostupného, a tedy neznámého kompetitivního (víc: nepřátelského) světa (přátelský svět modelovat nemusí, v tom přece žije!), a vytváří jej metodou token:token. Každé pohybové token použité v tomto jakoby zápase, ve kterém rozpoznáváme a ve kterém i sami účastníci bezpečně, přímo pocitově, na vlastní kůži rozeznávají, že to není doopravdy, že to jsou jen prázdná, neúplná, dosud vlastně mimo jiné i (opět doslova!) bezzubá tokens (každé překročení standardu by signalizovali poplašným kviknutím!), přivolává, ba vyvolává jakoby kouzlem – tady a teď, v celkovém *frame* (rámci)<sup>13</sup> vlídného, přátelského soužití iluzi (*illudo, in-ludo, vehrávám se!*), dokonalou iluzi (jde tu přece o dokonalý, dokonce interaktivní token: token model) účastníkům samým dosud zcela neznámých situací skutečného boje. Mlád'ata účastníci se tohoto fiktivního boje interpretují partnerova stejně jako i svoje vlastní pohybová *tokens* jako modely, nic než modely, pouhopouhé neškodné ne-originály, dohromady vytvářející jakousi UMĚLOU, ve skutečnosti neexistující, jen imaginární, a tedy ničím nealarmující, přece však sugestivní, protože interaktivní SITUACI BOJE V UVOZOVKÁCH, tedy opravdu jako HRU, NIC NEŽ HRU, JENOM HRU. (Podobně ji ostatně chápou i jejich rodiče, jinak zřejmě hotovi zasáhnout.)

Myslím, že máme dost důvodů tvrdit, že hra živočišných mlád'at – a v případě nejvyšších živočichů, nebo aspoň těch libujících si v modelování, a tedy nejhravějších, i hra dospělých jedinců – funguje opravdu jako model. Existuje jen jediný originál, o který vyšší živočich, zejména mladý živočich – nepochybně díky naprogramování a zakódování v genech – má cosi jako poznávací interes, nesmírně živý interes. Tím originálem jsou kompetitivní (soupeřivé) interakce. A existuje jen jediná možnost, jak tento tolik zajímavý, zatím však zcela nedostupný originál aspoň trochu přiblížit, rovnou teď, teď a tady. Tou možností je kognitivní (informační) náhražka, model. Náhražka z toho, co je k dispozici všude a vždycky, tedy i teď a tady, z tělesných pohybů, dokonce z pohybů natolik blízkých jejich pohybovým originálům, jako by šlo o originály samy. Navíc z tělesných pohybů, které si vyšší živočich už sám osvojil, případně dosud osvojuje (jde přece pořád ještě o totéž dospívající, pubescentní mládě), které už má a bude mít ve své pohybové výbavě, své pohybové kompetenci a které mu jsou z čím dál tím větší části vlastní. Hra živočišných mlád'at je tudíž model, a dokonce stále se zlepšující, každým hrajícím si jedincem znovu a znovu sériově produkovaný „nejlepší model“, token:token model. Nepochybně prototyp a pravzor všech token:token modelů, zároveň však i sám počátek vývojové megasérie všech „vnějších“, intersubjektivních, interpersonálních, „objektivních“, protože *objektových* sdělitelných i sdělovacích modelů, a tedy i modelování vůbec.

Pochopitelně že „duchovní obzor“ či „zájmové univerzum“ (třída všech originálů,

<sup>13</sup>

Zich (1921: 150 – 162, 193 – 204; 1986: 281 – 290, 370), Goffman (1974).

jinak řečeno všech *signifi-cabilií*,<sup>14</sup> zkrátka všeho toho, oč mají a vůbec mohou mít vyšší živočichové či jejich mláďata „kognitivní“ zájem) je uzoučké, omezené na jednu jedinou supersérii, supersérii kompetitivních interakcí zápasu a lovu. Jistě, není to přece nic než univerzum scvrklé na jednu jedinou supersérii, právě takové univerzum, jaké, jak víme, patří k charakteristice, víc: k definiční specifičnosti „nejlepších“, sémanticky přímo ideálně přiměřených modelů, to jest token:token modelů. Zároveň však repertoár pohybů, které si mláďe až dosud osvojilo a ještě stále důkladněji, hlouběji, bezpečněji a spolehlivěji zvládá, protože neúnavně procvičuje, patří do téže supersérie a je s ní (přesněji: s dílčí sérií nejdůležitějších součástí oněch interakcí, přesně jim přiměřených pohybů) zcela totožný. I tato vlastnost, totiž to, že jak originál, tak i model jsou *tokens* téhož *type*, exempláře téže série, je přece definiční vlastností token:token modelů, dělá z nich Rosenblueth-Wienerovy *nejlepší modely* a propůjčuje jim až matoucí průzračnost danou (skutečně je to DAR, ta čirá průzračnost je tu dána zcela zDARma, samou naprosto ideální, už definiční SÉMANTICKOU PŘIMĚŘENOSTÍ všech správných token:token modelů jejich originálům, díky níž jsou uživatelé takovýchto modelů posláni do života vybaveni navíc i – opět zcela bezpracně, a opět jen jako vedlejší produkt osvojenou – KOMPETENCÍ tyto modely znova a znova produkovat, právě tak jako aplikovat, a doslova *hravě* zvládnutým KÓDEM)! Jak jinak, když celá ta ideální přiměřenost sémantická, přiměřenost modelu modelovanému *originálu*, je dána (opět je to dar) PŘIMĚŘENOSTÍ PRAGMATICKOU, tedy (opět!) zcela ideální přiměřeností modelu jeho *uživatelí*, jíž je model tohoto druhu jakožto token:token model tělesný a pohybový obdarován rovněž. Jak vidět, všechny podmínky pro úspěšné, ba veleúspěšné modelování, i když jen token:token modelování, jsou zde splněny: jak univerzum scvrklé na jedinou supersérii, tak i repertoár možných modelů, co do materiálu zcela totožný s touž supersérii, a konečně, díky této totožnosti, i ta nejdůležitější podmínka každého modelování vůbec: totiž aby model či modely byl či byly svému uživateli ať už kdekoli či kdykoli, a tedy i právě teď a právě tady, plně k dispozici.<sup>15</sup>

Jak dobře víme, a jak se tím nezřízeně pyšíme, spirituální – teď už bez uvozovek, skutečně *spirituální* – horizont *člověka*, právě tak jako univerzum jeho poznávacích zájmů, je nesrovnatelně širší, daleko přesahující univerzum scvrklé na jedinou a pramálo univerzální supersérii, zkrátka je to univerzum svým způsobem neomezené, a dokonce stále se rozšiřující, expandující, ne-li přímo explodující. To všecko víme, nemálo se tím chlubíme, koneckonců jsme všechno svoje počínání a celou ideologii lidské nadřazenosti nade vše ostatní tvorstvo podepřeli argumenty vyvěrajícími právě z tohoto vědomí. Jaká či lépe *kerá* to však byla cesta, která nás přivedla k tomuto našemu, jak tvrdíme, vskutku impozantnímu, protože všeobjímajícímu *spirituálnímu* horizontu, onomu vskutku vesmírnému kognitivnímu univerzu, té nezpochybnitelné legitimaci naší nadřazenosti? Opět to nešlo, ba ani nemohlo jít jinak než cestou vedoucí přes modely. Tentokrát ovšem nikoli přes token:token modely, vždyť na token:token modelování našeho vskutku vesmírného univerza bychom byli potřebovali jiné takové univerzum a na token:token modelování vesmíru celý jiný vesmír, anebo – protože model musí existovat, originál vždycky ne – aspoň ten, který už máme, i když, to si přiznejme, bylo by to těžké, pragmaticky zcela nepřiměřené modelování!

<sup>14</sup>

Originál je definován (kognitivním) zájmem, třída všech věcí, o něž může mít to které individuum či skupina individuí zájem, je tedy totožná s třídou možných originálů, jinak řečeno se zájmovým univerzem toho kterého individua či druhu. Projevem kognitivního zájmu je kognitivní aktivita mířící buď přímo k originálu, pokud je to vůbec možné a je-li to výhodné, nebo (aspoň) k jeho kognitivní náhražce, modelu, což může být výhodnější a v mnoha případech je i dostupnější. V každém případě platí, že oč se zajímáme, to modelujeme, i když nedokonalé a často i nesprávné. A termín *originál* můžeme v některých obecných tvrzeních nahradit termínem WIM (Whatever Is Modelled), tak jak to svého času navrhovali boloňští sémionikové (termín *semionics* utvořili jako inovaci podle *bionics*). To, oč máme zájem, (a jediné to) nejen modelujeme, ale i označujeme, signifikujeme, doslova přeloženo „činíme znakem“ (i to je druh modelování), a snad se tedy nemýlíme, ztotožníme-li ORIGINÁL a WIM s pojmem SIGNIFICABILE, „to, co je možné označit“ (označovat), tedy *označitelné*. Tento termín razil ve svém dialogu *De magistro* (8) sv. Augustin, jenže mince, kterou razil, sám už nikdy nepoužil, takže jeho neologismus se neujal. (Alliney a kol. 1982: 170)

<sup>15</sup>

„Být k dispozici je prvním zákonem modelu,“ praví se v jedné šťastné formulaci *Divadla, které mluví, zpívá a tančí* (1.1.3.2). Méně lapidárně je to řečeno v „Traktátu“ 1.2.1.4.

Naštěstí se tu nabízí jiná a velice schůdná cesta nikoli přes celý vesmír a token:token modelování, ale naopak, přes modely z opačného pólu, modely bezmála nicotné, takže je můžeme, chceme-li, pomlouvat jako nejhorší nebo naopak chválit jako ty nejsprávnější, protože nejskromnější, modely spokojující se pouhopouhým modelováním existence. I ty můžeme hledat v animálním světě, pochopitelně že ve formě modelů tělesných (živočich přece nic jiného než vlastní tělo k dispozici nemá) a pohybových či behaviorálních (živočich přece ničím jiným než vlastním chováním či vlastními pohyby modelovat nedokáže). Chceme-li je však najít, nezbude nám než zahájit pátrání – když všude jinde to bylo zatím marné – u jednoho jediného, opravdu ojedinělého, dosud nevymřelého, dokonce ani ne příliš ohroženého – nanejvýš sebou samým – biologického druhu, u obratlovců druhu *homo sapiens*.

Jestliže vyšší živočich, náš animální předek (to *animální*, už tím, že je odvozeno od *anima*, cosi slibuje!), se pro modelování předmětů svých kognitivních zájmů docela spokojoval s token:token modely, tedy – v jeho případě – s vedlejšími produkty své vlastní kompetitivně (soupeřivě) interakční a vůbec pohybové vybavenosti (kompetence), bylo to mimo jiné (tj. kromě toho, že mu to zcela stačilo) i proto, že to bylo naprosto všechno, co ve své výbavě měl. Kromě těchto vysoce účelných pohybů, vrchovatě naplněných smyslem, smyslem v sémiotickém i teleologickém významu toho slova, tedy smysluplných i neobyčejně účelných a absolutně nezbytných z hlediska přežití, už ničím dalším nedisponoval: celá jeho pohybová výbava, celý repertoár, celá jeho pohybová, a spolu s ní i celá MODELOVACÍ KOMPETENCE byla totožná s těmito pohyby, a mimo ně už žádné další pohyby (kromě těch nejdávnějších, instinktivních, reflexních, za které vděčil své dědičné výbavě) nepotřeboval a neovládal. Tehdy pro něho, jak jsme již konstatovali, nic jiného, absolutně nic jiného než ona stroze účelná série neexistovalo, a náš animální prapředek nemohl než být rád, že ji má.

Mezitím se však objevily náznaky něčeho zcela nového. Vedle supersérie pohybů stroze smysluplných, vysoce účelných a při vši hravosti přece jen zatěžkaných okovy starostí o přežití se vyvinula doplňková třída – z hlediska smyslu – v dichotomii k supersérii předchozí, totiž supersérie pohybů zhoła neúčelných, samoúčelných, ba smysluprázdných, o to však nezatíženějších, vzdušnějších a hravějších. Nedošlo k tomu v našem, převážně přízemním a pěším světě savců s jejich právě tak přízemní, zatěžkanou, lopotnou a udýchanou hravostí (i když náznaky se možná objevily i zde, třeba u některých našich blízkých příbuzných, tedy primátů, možná však že také u delfinů, kdoví?!), ale v daleko svobodnějším a zemskou tíží překonávajícím světě vzduchoplavců, tedy ptáků, a zároveň i v neméně volném a vzdušném světě hudby.<sup>16</sup> Aby nebyla mýlka: je nám celkem jasné, že hudební produkce ptáků mohou mít a mají svůj strohý biologický účel, ať už v kontextu páření, hnízdění, signalizace příslušnosti (k páru, k hejnu), ohraničení teritoria atp. Invenční svoboda, vynalézavost, bravura, umožněná zřejmě už samým *tónovým materiálem* (mluvit zde, na nebesích, o materiálu připadá málem jako rouhání), je obdivuhodná a snad nepřekonatelná a nemá zřejmě vůbec co dělat s přirozeným výběrem. To ještě nemluvíme o artikulační a – jak to vyjádřit – mimetické, imitační, simulační (anebo *aemulační*???) dovednosti, ba virtuozitě strak, papoušků a tuším i špačků, i když pochopitelně získané teprve v blízkosti člověka, vyšlechtěné v zajetí a hraničící až s logoreou. Rozhodně nechci přehánět, a každému je jasné, že ptáci nemluví. Zřejmě tu však půjde o jeden z oněch *spandrels*,<sup>17</sup> „cviklů“, víceméně nadbytečných luxusních výplní něčeho, co bylo navíc, co nikdo nepotřeboval, s čím nikdo nepočítal a co se zdálo být – a bylo – nejvýš slepou uličkou či slepým ramenem, které sice nikam nevedlo, přece však vyznačovalo odvěkou možností, možností, která čekala, tedy

<sup>16</sup>

Je to opravdu jen náhoda, že *airs* některých jazycích znamená, kromě jiného, jak *vzduch*, tak i *píseň*?

<sup>17</sup>

*Spandrel* (v češtině cvikl, v krejčovně „vsazený klínek“, v architektonickém tvarosloví „plocha mezi třemi stranami rovnými nebo zakřivenými obyčejně vyplněná dekorativními prvky“) si Stephen Jay Gould (2001) vypůjčil pro své vývojové teorie, aby naznačil, že podobně, zatím zcela nefunkční výplně prázdného prostoru skýtají leckdy rozhodující příležitost pro příští vývoj.

příležitost, a pokud by se už nedočkala, čekala by snad pořád. Buď jak buď, ona doplňková supersérie pohybů totálně neužitečných dala člověku, přímému potomku jeho (našich) animálních, zcela přízemních předků, ten neúčinnější nástroj kognitivního, teď už v plném slova smyslu spirituálního zvládnutí i ovládnutí či ovládnání neustále expandujícího univerza kognitivních lidských zájmů i neúčinnější nástroj faktického ovládnání jemu nejbližšího přírodního prostředí, a ovšem i jiných biologických druhů, aspoň oněch v jeho měřítku a dosahu, i když, bohužel, nikoli sebe samého.

Opět se tu nabízí srovnání, ba přímo konfrontace s modely na opačném předmostí lávky, kterou jsme právě po dlouhém váhání a ve velikém chvatu – víceméně nevědomky a jen tak mimochodem – přeběhli. Tam, na předchozím, výchozím břehu, ve světě živočichů a animálního modelování, to byly modely, které – všechny do jednoho – mapovaly jen jeden jediný vyhraněný a poměrně úzce definovaný typ, supertyp či supertřídou originálů, supertřídou soupeřivých interakcí. Ta vyplňovala celé zájmové univerzum vyššího živočicha (přesněji řečeno vyššího živočicha určitých druhů). Všechna ostatní jsou svému nejbližšího, natož vzdálenějšího okolí vyznamenával vyšší živočich upřímným nezájmem. Originály, o něž se zajímal, soupeřivé interakce, byly však pro něho vskutku *originály*, tedy, *ex definitione*, „původními předměty jeho kognitivního zájmu“, a bylo tedy v řádu věci, byl-li ochoten – plně jimi zaujat – sám se na jejich interaktivním modelování činně podílet. To znamená improvizovat (generovat) odpovídající konstitutivní součástky těchto interakcí, tělesné pohyby, přičemž schopnost generovat celou supersérii těchto dovedností, kterou si brzy osvojil, tvořila jeho modelovací kompetenci. Modely jím takto vytvářené se vyznačovaly naprostou transparentností, byly v kódu 1 : 1, token:token (přesněji v kódu „úplné interakční token reprezentované neúplným interakčním token“), bylo snadné je jako modely interpretovat a celý kód i celou modelovací kompetenci zvládnout.

Ted' jsme však konečně doma, u lidí, na našem lidském břehu čistě člověčího modelování. Uvažme tedy hned od prvních krůčků po jeho předmostí a po pevné půdě jednoho zcela konkrétního příkladu, příkladu jazyka, čím se to naše lidské modelování od animálního vlastně liší. Především svými ORIGINÁLY. Zde, na naší straně propasti, počínajíc samým předmostím, se my, lidé, zajímáme – což je přece jen rozdíl – o (poněkud) jiné originály. Ne že bychom se vůbec nezajímali o soupeřivé interakce, dokonce i o ty nejbrutálnější a nebestiálnější, už jenom inter(akční) filmy svědčí tom, že se zajímáme i o ně. Předměty, o něž se zajímáme, se však jimi nevyčerpávají, ba nejsou omezeny na žádnou podobnou supersérii, ani na žádnou jinou speciální, úže vymezenou supersérii ať už výrobků či interakcí, leda, jedině (dá-li se to tak nazvat) na super-supersérii všech výrobků dílny Boží (stejně s ní občas polemizujeme představou docela odlišných možných, ba i – v poněkud jiném smyslu – nemožných světů). I naše lidské, člověčí MODELKY, které si za tím účelem pořizujeme, jsou při své obrovské rozmanitosti poněkud jiné. Samo předmostí na naší, člověčí straně není už tvořeno token:token modely, tím méně pak výlučně token:token modely jako ono předmostí, které jsme nechali za sebou na včerejším, animálním břehu, ale je plně vybaveno nejnovější převratnou novinkou, *modely existenčními*. Dokonce je na ní přímo založeno. Existenční metodou lze, jak víme, modelovat cokoli čímkoli: jde-li to opravdu čímkoli, musí a muselo to tedy jít i oněmi nezbytečnějšími a zcela smysluprázdnými, zato však sluchem velmi dobře rozlišitelnými pohyby tělesnými, pohyby generovanými mluvidly, díky nimž, jak tušíme, k onomu převratnému objevu a po něm následujícímu převratu tehdy došlo. Ano, díky nim, těm nejnesmyslnějším, zcela absurdním pohybům, přestože to byly přesně takové pohyby, jaké byli schopni, asi už dávno před člověkem, generovat i pitomí papoušci, bez ohledu na to, že tenkrát, před člověkem, papouškovat – aspoň v oboru *lingua humana* – nebylo co. Že to musely být pohyby k (existenčnímu) modelování neobyčejně vhodné, dokazuje dodnes sama jejich zcela samozřejmě daná, opět zcela zdarma jim darovaná přiměřenost SYNTAKTICKÁ – odtud i jejich bohatství (přemíra), snadná kombinovatelnost,

schopnost vytvářet supersérie a už zmíněná rozlišitelnost – , navíc však i zcela jedinečná přiměřenost těchto pohybů jejich uživateli, přiměřenost PRAGMATICKÁ (jsou to přece jeho vlastní pohyby). Žádná z těchto obou přiměřeností však z toho, co je takto přiměřené, dobrý model nedělá. Ten dělá až přiměřenost SÉMANTICKÁ. A v tomto směru se právě tyto NEJHORŠÍ, NESKROMNĚJŠÍ MODELŮ osvědčily a osvědčují přímo zázračně. Jsou schopny právě díky tomu, že jsou nejhorší, a díky své naprosto primární ne-užitečnosti a v neposlední řadě i díky tomu, že „nas mnoho“ (rozuměj: *ich mnoho*, tedy díky pluralitě!), vytvářet spoje s čímkoli možným i nemožným. Přesto, ba právě proto, že transparence jednotlivého existenčního modelu *samého o sobě* je naprosto nulová, umožňuje kód (jakožto soustava, systém), který do této prvotní označovací arbitrárnosti, česky řečeno *libovůle*, ne-li dokonce *zvůle*, vnáší pořádek a komplexním modelům (či modelovacím komplexům) z těchto nontransparentních prvků, teď už vzájemně vztažených (tedy souvztažených), stejně jako i vztažených k tomu, o čem vypovídají – tedy větám, výpovědím, textům, promluvám –, propůjčují (pokud se všechno daří) tu nejčirější transparentci.

Nazvěme tedy konečně patřičným slovem onu lávku, onen vratký můstek, díky kterému, aniž jsme stačili příliš zpanikařit, jsme se zničehonic octli na druhé straně propasti oddělující až dosud a stále! komunikaci zvířat založenou na signálech (a principu *pars pro toto*) od komunikace lidí založené na modelech (principu bytostně metaforickém), lávku vedoucí od modelování ve světě animálním (odehrávajícího se až do vynálezu hry zcela utajeně a skrytě, protože v hlubinách mikrosvěta, na makromolekulární, vnitrobuněčné úrovni) k modelování nikoli v makrokosmu, to ne, chyba lávky, totiž ne lávky, našel!, ale ve světě v měřítku nás, lidí. A pokud jde o tu lávku samu, je to skutečně nejen vratká, ale i křehká (křehkosti, tvé jméno je život!), na vratkosti nás, živých, tedy na naší vratkosti stojící lávka MODELŮ TĚLESNÝCH, ukotvená, jak nepochybně tušíme, z jedné strany v PŘEDMOSTÍ HRY na břehu TOKEN:TOKEN MODELŮ, z druhé strany pak v PŘEDMOSTÍ JAZYKA na břehu MODELŮ EXISTENČNÍCH. Ostatně vratkost naší lávky je dána koneckonců i tím, že naše tělesné modelování, podobně jako Möbiusova páska, má dvě strany, vnitřní a vnější, intersubjektivní a interpersonální, behaviorální a mentální strany převracející se jedna v druhou, protože to, co máš k dispozici ty jako MENTÁLNÍ, subjektivní, prožívám já jen jako BEHAVIORÁLNÍ, a naopak, přičemž TĚLESNÉ MODELŮ, ať už HRA anebo JAZYK,<sup>18</sup> se vyznačují tím – a právě v tom je jejich ne pouze VRATKOST, ale i PŘEVRTANOST –, že jsou jak mentální, tak i behaviorální, prostě zcela nedílně a nerozlučně MENTÁLNĚ-BEHAVIORÁLNÍ stejně jako BEHAVIORÁLNĚ-MENTÁLNÍ.

Uvážíme-li všechny tyto propastné rozdíly, stejně jako hloubku propastí zivajících –, nepochybně ve své ryze přírodní lhostejnosti – na tolika stranách, musíme uznat, že nás po té uzoučké lávce, tak jak to bývalo na těch krásných, dojemných, kýčovitých obrázcích, musel převádět sám Anděl Strážný. Tolik tedy k otázce srovnání token:token modelů a existenčních

<sup>18</sup>

Nevím, co obdivovat víc, zda neokázalost a *understatement* projevující se třeba v tom, že John Ruskin označí svou jedinečnou výtvarnou monografii o tvarosloví benátské architektury tak nenáročně a skromně, prostě jako *Stones of Venice*, jako by tu nešlo o nic víc než o pouhé kameny, či ono vskutku monumentální dílo samo. Nesrovnatelně větší rozpaky by se nás však měly zmocnit pakadlé, kdy se zamyslíme nad oním nejdůmyslnějším ze všech vynálezů, zařízení či darů, s nímž máme my lidé vůbec co činit, nad lidskou řečí a jejím názvem, který tak bezmyšlenkovitě pronášíme, slovem jazyk. I to je přece *název* stejného typu jako ony *Stones*, rovněž přeskromný a jen metonymický, název dokonce jen jediné součástky pouhého anatomického vybavení, dokonce pěkně vnějšího vybavení všeho toho, čím mluvíme (a co v *nás* a *námi* mluví, a snad i myslí!) a čím zasahujeme do našeho kognitivního environmentu. Jenže ten zdánlivě *understatementový* název je zároveň obrovskou poctou tomu nejpokornějšímu a nejochotnějšímu služebníkovu ve vrátnici našich úst (žádné výmluvy, že to přece nemá v popisu práce!), pracovišti s nesmírně náročným provozem logistickým, vzducho- i zvukotechnickým, kde dostát všem těm neustále se křížujícím požadavkům znamená být přímo akrobatickým sluhou přemnoha pánů, k tomu pánů pěkně náročných, náramně důležitých, rozmarných a rozmařilých, zároveň však být i geniálním a přeskromným všeumělcem (od umění kulinářského či degustátorského až po umění řečnické, konverzační, herecké i pěvecké, ba až i *ars amatoria*). Je tu na nesmírně náročném postu, osamělé výspě, na vše docela sám, a jestliže jsme tolikrát zdůrazňovali mezní charakter lidské řeči jako přechodového fenoménu mezi modelováním mentálním a behaviorálním, mezi modely skrytými v hlubinách mikrosvěta a konstrukty, kterými začal člověk teprve zcela nedávno zaplavovat svět, považujeme za akt dějinné spravedlnosti, jestliže bylo jméno právě tohoto veledůležitějšího orgánu na předělu mezi energetikou a informatikou, orgánu sloužícího jak zpracování informací, tak zpracování potravy, uděleno přímo jako vyznamenání! (řády však bývají takto paradoxní) i zázraku, kterým to všecko začalo, zázraku lidské řeči, zázraku jménem – jazyk. [Pozn. 2002]

modelů, jakož i mentálních a behaviorálních modelů na přechodech z mikrokosmu do světa našich rozměrů a ze světa hovádek Božích ke světu lidí.

Zatím jsme se ve svém srovnávání hry a jazyka obešli bez jakýchkoli vývojových spekulací či hypotéz. Zato jsme si dopřáli luxus jedné kýčovité metafory, i když i tu nám diktovala (ne zrovna proti naší vůli) povaha věcí samých. Zdvihněme tedy – na rozloučenou s onou metaforou – pohled dosud úzkostlivě upřený na onu uzoučkovou lávku k poněkud širším, ale stejně hlubinným galaktickým obzorům. Celou dnes známou galaxii, nikoli Guttenbergovu galaxii, ale mnohem rozsáhlejší Rosenblueth-Wiener-Ashbyho galaxii zahrnující dnes už celý známý či aspoň tušený a kdo ví, zda ne dokonce rekurzivní a soběpodobný makrokosmos i mikrokosmos modelování, začal člověk – ve stopách svých animálních předků – kdysi pozvolna objevovat a osídlvat – připusťme to velikášství – dobytím a ovládnutím dvou galaktických pólů, pólu hry, v polární krajině token:token modelování, a pólu jazyka, v polárním pásmu modelování existenčního. Nebyly to póly nehostinné, naopak byly to póly oplývající (galaktickým) mlékem a strdím, ba přímo vábíci k osídlení. Nejdříve, ještě v podobě svých vlastních animálních předků, pronikl člověk či jeho modelující modelový prapředek do polárních končin token: token modelování, a podařilo se mu to vcelku snadno: jak víme, pečení holubi syntaktické, pragmatické i sémantické přiměřenosti tu přece lítali do huby úplně sami! Přesně stejně do zlatova vypečené El Dorado objevil však člověk – teď už opravdu člověk – i u protinožců na opačném pólu modelování existenčního. Ani tady nebylo třeba si se samou technikou modelování dělat nejmenší starosti. Bylo by ji zvládlo i malé dítě (taky ji i malé dítě, za patřičné asistence, hravě zvládá!). A pokud jde o přiměřenost syntaktickou, pragmatickou a posléze i sémantickou, je tomuto modelovacímu nástroji a této technice nepřímého poznání dána neméně bezpracně, jako byla už dávno předtím dána technice token:token. Už sama sémantická přiměřenost těchto modelů, opět o žádnou sémantickou přiměřenost neusilujících, je prostě triumf!

Objevením, osídlením a postupným (částečným!) ovládnutím galaktického pólu, jakož i celé končiny řeči a jazykovového modelování, převážně existenčního, se celý, teď už *lidský* svět modelování proměnil. Po dobytí obou pólů došlo i na další modely mezi oběma póly a po nich i na osídlování celé té lidské, lidským dimenzím přístupné části galaxie modelování, ba i na nové, hloubkovější zkoumání končin jen zdánlivě již důkladně zmapovaných, především až dodnes tajů a záhad plného pólu zcela normálního obyčejného lidského jazyka. Vynálezem či darem řeči se totiž naše lidské modelování a s ním i celé, teď už neuvěřitelně expandující univerzum lidských zájmů sice otevřelo a tím i proměnilo, ale – otevřením samým – nijak radikálně nepolidštilo.<sup>19</sup> Jinak řečeno, člověk se (v lecčems) snad i proměnil, interaktivita (rozuměj: soupeřivá, kompetitivní interaktivita) však zůstala, a zcela logicky, zájem o ni rovněž. Jen – díky vynálezu řeči – se k interaktivitě hrubé, brutální přidružila i interaktivita jemná, založená právě na řeči (řeč sama, tak jako každé člověčí modelování, pokud nevylučuje účast druhých, je aktivita samou svou podstatou kooperativní) a na jejím zvládnutí jakožto nástroji jemné (rafinované, sofistické), ale často tím brutálnější, jen zdánlivě kultivovanější a civilizovanější interakce. Zůstala-li člověku interaktivita, zůstal mu zcela přirozeně (či, chcete-li, zcela logicky) i zájem o ni, a (vnějším) projevem tohoto zájmu je – stejně přirozeně a logicky – modelování interaktivity, pokud možno nejlepšími modely, tedy token:token modely, zkrátka hrou, včetně „hry herců na scéně“ (Zich), tedy divadla.

Hra zvířat má prostě (opět je to v logice věci) své přirozené pokračování ve světě lidí a tímto přímým pokračováním, dosahujícím – co do tvaru – bezmála krystalické čistoty, je právě divadlo. Ve stejné míře jako hra reprezentuje i divadlo *interindividuální*, teď už vyloženě *interpersonální*, protože (mezi)lidskou interakci, a reprezentuje ji token:token způsobem. Lidská interakce je ovšem interakce bytostí užívajících jazyka, a zahrnuje tedy

<sup>19</sup>

*Hominizace* nevede totiž zcela automaticky k *humanizaci*. Za toto pojmoslovné rozlišení vděčím diskusím s dr. Antonem Fuerlingem. [Pozn. 2002]

vedle interakce prosté čili hrubé (*brute*), ne-jazykové a před-jazykové (sociologickým termínem řečeno ne-symbolické), té, kterou známe ze světa živočichů, navíc i interakci takříkajíc symbolickou, především řečovou, jazykovou. Divadlu tedy nezbyvá než reprezentovat pohybová *tokens* kompetitivních interakcí nejazykových pomocí pohybových *tokens* kompetitivních interakcí nejazykových přesně stejným způsobem, jako to dělá hra zvířecích mláďat. Nadto a navíc musí ovšem reprezentovat i pohybová *tokens* interakcí symbolických, především jazykových (také často spíš kompetitivních než kooperativních), a to pomocí pohybových *tokens* těchto interakcí symbolických. Tato *tokens*, která sama mají většinou charakter existenčních modelů, mají ovšem své vlastní denotáty, našim žargonem řečeno, i své vlastní originály. Divadlo je tedy – na rozdíl od hry zvířat (tedy řekněme animálního divadla) – tříetážový fenomén se dvěma patry denotátů (originálů). Kromě interakce prosté, tedy nesymbolické, zobrazuje i interakci symbolickou, tedy interakci, která – druhotně – sama reprezentuje své vlastní denotáty. Zatímco ta první, rámcová interakce byla zobrazena token:token způsobem, ta druhá, sama *reprezentována* token:token způsobem, sama *reprezentuje* způsobem existenčním.

Prvky divadla, to jest divadelního token:token modelování existenčního modelování, a prvky hry, to jest token:token modelování tělesných pohybů, je prosycen i náš každodenní rozhovor. V živé konverzaci, jakmile zabrousíme na téma tělesných pohybů jakéhokoli druhu, obvykle okamžitě „přepojujeme kódy“, a místo abychom tyto pohyby slovně popisovali, fyzicky je předvádíme či hrajeme, aspoň přibližně a náznakově, formou token:token modelů. Vlastně nám nic jiného nezbyvá, chceme-li či potřebujeme-li reprezentovat pohyb, než tyto dvě krajní možnosti: existenční modely, a token:token modely. A ježto řeč sama není ničím jiným než tělesnou aktivitou a tělesným pohybem svého druhu, totéž platí i o reprezentování řeči samé. Kdykoli se ve své řeči dostaneme k tématu řeči samé, máme tendenci „přehodit výhybku“ (či přepnout vypínač) z existenčních modelů na token:token modely a používat od té chvíle jazykových *tokens* ne k tomu, abychom jimi reprezentovali, jako dosud, co tato *tokens* označují normálním, jazykovým, existenčním způsobem, ale abychom pomocí nich reprezentovali víc: vysloveně *hráli* jiná *tokens* token:token způsobem. Tato ryze lidská směs token:token modelů a existenčních modelů, tak jak nám připadá homogenní a úplně normální, je ve skutečnosti založena na neustálém přecházení z extrému do extrému, z jednoho pólu rovnou k protinožcům, a na neúnavném přepojování kódů.

Takovéto časté přepojování kódů není zdaleka omezeno na mluvený jazyk. Protože dvě *tokens* téhož *type* si nebývají vždycky podobná a vzájemná funkční zaměnitelnost je v jistých okolnostech důležitější, *tokens* mluveného jazyka lze modelovat i *tokens* psanými (stejně jako naopak) a efekt neustálého přepojování kódů účinkuje, ať už pozitivně či rušivě, i zde, dokonce především zde.

## 8. NEPOCHOPENÍ HRY A HRA S NEPOCHOPENÍM, PŘÍPADNĚ NA NEPOCHOPENÍ

Jak víme, při token:token modelování se můžeme snadno splést, právě tak jako poplést druhé: tam, kde jsou originál a model sortálně totožné a k tomu často podobné jako vejce vejci, můžeme se splést nebo uvést někoho v omyl, ať už čistě náhodou a nezáměrně (dokonce i při usilovné snaze za každou cenu se omylu vyhnout) nebo úmyslně, už jen proto, že model může být nabídnut někomu jako originál a originál jako model.

Záleží na tom? Na čem obvykle zhoľa nezáleží v případě průmyslových sérií nebo přírodních druhů, může dost snadno vést k omylům či zmatkům v každodenní komunikaci. Co bylo příjemci nabídnuto jako hravý model, může jím být přijato a interpretováno jak naprosto seriózní originál nebo naopak.

Podstatu těchto nedorozumění pochopíme, vrátíme-li se k případu hry zvířecích

mládat. Zvířecí mládě, dejme tomu kotě, interaguje se svým partnerem, například s jiným kotětem nebo s člověkem, a – nejspíš proto, aby to nebyla taková nuda – nabídne mu možnost si hrát. Udělá to tak, že samo začne, zkusmo a s rizikem odmítnutí, obvykle hravým výpadem nebo útokem, nebo aspoň zaujetím bojového postoje. Tím udělalo první tah, tedy řekněme hravou či *hrovou* (*ludickou*) výzvu, a očekává přiměřenou odezvu. Jeho „útok“ či „výpad“ není skutečný útok či výpad, je to jen jakobyvýpad, quasivýpad, ne tedy výpad, ale jeho pouhý model, sice token:token model, ovšem token:token model neúplný, sestávající jen z duté, prázdné skořápky právě takového útoku, a rovněž odezva by měla být tohoto druhu, atrapa útoku, ruční granát bez roznětky a hlavně bez trhaviny, útok, který není nebezpečný. Může tedy sloužit jen k věrnému, pravému token:token modelování *nedokončeného* výpadu či útoku (Bateson), zatímco doopravdy je to nejvýš předstíraný útok, šmé-útok (*sham-attack*, Ryle), počín, který je prázdný, dutý (*void*, Austin), neplatná, gratuitní akce, tedy sice „skutečná“ (?) akce, ale bez skutečných následků (Artaud). Je to pravá, skutečná, autentická, sériová a seriózní součástka akce, ovšem v neseriózní roli akce celé, oné akce, kterou neseriózně (vždyť o nic nejde, je to jen hra) reprezentuje či, chcete-li, signifikuje (Bateson), označuje, aniž by takovou akci, pravou akci, opravdu byla a při své neúplnosti být mohla. Nabízena ke sdílení, k sdělování, ke komunikaci jako reprezentace, jako model, tedy sdělovací model, měla by být i tak pochopena, tj. pochopena jako reprezentace, jako model, dvouetážový, sémantický fenomén, a ne jako prostý, přízemní jednoetážový akt. Nemá sice explicitní nálepku „toto je hra“ – v tom se odchyľujeme od geniální hypotézy Gregory Batesona (1956) – ovšem jak nedokončenost či neúplnost akce samé, tak i situační kontext mluví samy za sebe. Pokud je tedy hravý výpad pochopen (interpretován) jako počátek hry, jímž opravdu je, a ne jako skutečné napadení, druhý partner hru obvykle přijme, okamžitě se připojí a oba pak vytvářejí společnou reprezentaci skutečného boje, jeho společný interakční token:token model. Je tu ovšem i jiná možnost. Kontextuální zpráva „toto je hra“, tj. „toto je jenom model“, pochopena být nemusí, partner může celou nabídku pochopit mylně, tedy nepochopit, interpretovat jako skutečný útok, a hra, místo aby pokračovala, v zárodku zhasne, nebo se, pokud partner odpoví protiútokem, změní ve skutečný boj, distancování (verbalizovatelné jako „s tebou nehraju“ či – poněkud paradoxně – „s tebou nemluvim“) či lhostejnost.

Přesně totéž se děje i v situacích, kdež a když si – rovněž v kontextu dalších interakcí – nehrají zvířata, ale lidé. Jediné, v čem se to pak liší, je to, že interakce lidí je převážně symbolická, tedy především jazyková, tj. založená na existenčním modelování, a následkem toho o poschodí vybudovanější, „výstavnější“, což má opět za následek, že i lidská hra, tedy lidské token:token modelování, musí token:token metodou modelovat i modelování existenční, a být tak rovněž o patro vyšší. Jinak řečeno, *illusivní akty* (od *in-ludo*, *il-ludo*, vehrávám se, dávám se do hry), *vehrávací akty*, které nabízí hra lidí, nejsou ani tak modely hrubých akcí, fyzických útoků, jaké nabízejí iluzivní akty hrajících si živočichů – i když ani těch se lidská hra nezříká – , jako spíš modely neméně lidských, symbolických, převážně verbálních aktů *il-lokučních* (*in-lokučních*). Poněkud konkrétněji řečeno, hravá hrozba, slib, prosba, omluva nebo urážka nejsou skutečné prvky svých tříd, tj. skutečné urážky, prosby, hrozby atd., ale měly by se chápat jakoby v uvozovkách. Totéž platí i pro takřikajíc volné *atomy* či *ionty hry*, věci či slova říkaná žertem, ne (zcela) vážně. Řekne-li vám něžná dáma s roztomilým úsměvem, ne-li přímo v kaskádách smíchu „já tě zabiju“, nemusíte hned pro ten drsnější výrok volat svědky ani telefonovat na policii. Raději to berte jako byť ne právě povedený a možná i zcela nepřiměřený token:token model fiktivní situace, v níž by taková odhodlaná věta mohla být na místě. Právě tak jako zvířata i lidé mohou účast na hře přijmout či odmítnout, a vůbec výzvě ke hře či nabídce hry buď porozumět nebo ji nepochopit, zdráhat se pochopit, sice pochopit, ale zamítnout nebo bez váhání přijmout atd. Je už osudem slov nemíněných vážně, ba i pronášených sice s očima, které se smějí, zároveň však i s ústy



zkřivenými lehkým úšklebkem,<sup>20</sup> že nemusí být pochopena tak, jak jsou míněna, tím spíš, že je možné i největší nehoráznosti pronášet smrtelně vážně či úplně normálně, a tím – na úrovni meta-komunikace, tedy „o patro výš“ – posluchače mást. (Jak vidět, hra pokračuje i „o patro výš“, když ani metakomunikace, neverbální, mimický komentář k právě pronášenému, není než hravým token:token modelem vážně míněného seriózního a spolehlivého mimického komentáře.) Což je také, vzato z opačné strany, případ *ridendo dicere verum*, totiž věci míněných smrtelně vážně, pronášených však s úsměvem či v smíchu, či se šaškovskou grimasou, prostě jako vtip, opět s matoucí metakomunikací, byť by to i byla svatosvatá pravda. Takže si vyberte: tohle – nebo radši strašlivé nesmysly vyslovované s nevinnou tváří bezelstné upřímnosti, jak se na dobrého komika sluší!?

Je myslím jasné, že token:token modely umožňují úplný a přesvědčivý výklad celé rozsáhlé kategorie zahrnující humor, hru, žert, tropit si z někoho blázný, tahat někoho za nos (kde něco nabízíme jako vysoce pravděpodobný originál a teprve pozdě prozradíme, že to bylo jenom žertem, případně aprílem), ironii, mystifikaci atd. Zvláště výmluvný je případ parodie. Můžeme ji považovat za token:token model – tedy, jak se to u token:token modelů samo sebou rozumí, model ve skutečné, „životní“ velikosti, v pravém materiálu a v měřítku 1:1 – obvykle uměleckého díla, a to díla libovolného rozsahu, žánru, stylu či formy, přičemž – řečeno v termínech, v nichž podle Quinea lze definovat přírodní druh, které však můžeme vztáhnout na jakoukoli sérii – parodie je zmetek vydávající se za přímo paradigmatický, vzorný exemplář celého druhu či série. Existují ovšem i parodie nepochopené jako parodie, a obdobně i – na opačném konci komunikačního kanálu – parodie (a zmetky) nezáměrné, nechtěné. Parodie, zejména parodie literární, mohou ovšem přežít dobu, kdy mohly být chápány jako parodie, a dožít časů, kdy se čtou mimo kontext a bez znalosti parodovaného originálu a kdy pak mohou být samy snadno považovány za originál, tj. za neparodické, zcela vážně míněné dílo. Naopak seriózní dílo, kdysi velice módní, ba, jak se dnes říká, kultovní, může po letech připadat jako parodie sebe samého. To platí nejen o uměleckých dílech, ale i o šatech, automobilech atp., až do momentu, kdy přijdou znovu do módy. Téměř každá parodie se opakováním může stát přijatelná (zatímco každé seriózní dílo může volat po parodii). V jazyce se přemnohá deformace – řekněme z mluvy dětí – může ujmout nejdříve v rodinném žargonu, napřed jako láskyplná parodie a později i jako inovace. Na druhé straně snad každá skutečně nová myšlenka nebo styl připadá nejdříve jako parodie sebe samé.

## 9. NĚKOLIK DALŠÍCH APLIKACÍ

Explanační síla principu token:token modelování může být tedy aplikována v mnoha oblastech umění i vědy, právě tak jako každodenního života. Seznam věcí, o kterých jsme už uvažovali, můžeme rozšířit o další položky, kupříkladu o nakupování, smlouvání a vyjednávání (co je tu vážně a co je tu jen zkusmo?), a navíc i o oblast čistě psychických jevů, především kognitivních. Zdá se, že jistý druh vnitřních *tokens* má snad i rozhodující roli v procesu porozumění jazyku a že rozumíme jenom těm jazykovým *types*, jejichž *tokens* jsme sami schopni produkovat, a že nám skutečně „dojdou“ jen ta trochu překvapující tvrzení, která si sami ještě jednou „přebereme“, ba málem preartikulujeme! K něčemu podobnému, zdá se, dochází i ve velmi složitém procesu vnímání hudby a „hudebního myšlení“ (Osolsobě 1973).

Navíc se zdá, že právě toto rozhraní intrapsychického a interpersonálního, stejně jako rozhraní psychického a somatického, psychologického a fyziologického, právě tak jako společné území na obou stranách, se může stát neobyčejně příhodným polem pro aplikaci token:token modelů. Sem patří například problém smíchu. Jak víme, všechny série pokusů, tj.

<sup>20</sup>

Angličtina má pro tento lehce nevážený způsob spíš psaného než mluveného projevu výraz, že je to psáno „(with) tongue in cheek“. Což chápeme zcela doslova jako další příspěvek k popisu všech možných funkcí svalů, kterému říkáme jazyk.

série vznikající cestou „pokusů a chyb“, lze chápat v termínech výrobních sérií jako vyvíjející se, zlepšující se, zkrátka „učící se“ série, kde každý právě absolvovaný a ne zcela úspěšný, ba možná i zcela neúspěšný pokus, prostě zmetek, bereme *a posteriori*, dodatečně, někdy i vzápětí poté, co se nepovedl, jako (pouhý) pokazený token: token model příštího, bohdá úspěšného originálu. Během pokusu samého, dokud probíhal a my jsme dělali vše, co jsme mohli, jen aby byl úspěšný, jsme ho samozřejmě brali se vši soustředěnou péčí a opravdu jako originál, ale teď, když se nepovedl a nám nezbyvá nic než pokusit se znova a – zkrátka a dobře – pokračovat v sérii, teď už nás pranic nenutí brát ho tak i nadále, tím méně pak pociťovat neúspěch jako bůhvíjakou tragédii. Samozřejmě, můžeme se vztekat, můžeme si zoufat. Také však můžeme, sotva se nepovedl, v nepovedeném originálu blesknutím uvidět nepovedený model, a zkazit model, pouhý model, pouhopouhou náhražku zdařilého originálu, to přece není žádná tak nedozírná škoda! Smích je pak ventilem předchozího přetlaku, vyjádřením úlevy a příjemného překvapení nad tím nenadálým objevem: ba přímo výtryskem radosti nad opakovatelností našich pokusů, ne-li rovnou díkůvzdáním za to, že jsme nepokazili nic než cosi, co nebylo doopravdy, co byl jen pouhý model. Co víc, je sociálním signálem, který by se byl neozval, kdyby to zmařené token bývalo bylo nikoli modelem, nicotným modelem, ale drahocenným, protože nenahraditelným originálem.

Obdobné vysvětlení se dá možná rozšířit i na rozjařující účinek některých kontinuitních, spojitých sérií. Tam, kde série pokusů a chyb splývají a volně přecházejí z jednoho pokusu bezprostředně v druhý, nelze samozřejmě dost dobře odlišit jednotlivá *tokens*. Spíš tu máme co dělat s jakoby nekonečným kontinuem *tokens* ustavičně vznikajících a vzápětí zanikajících. Jako příklady sluší se uvést – z klukovských časů – řízení bicyklu, motocyklu či automobilu (snad i – podle Kundery, v poněkud vyšším stadiu puberty – ovládání volantu dějin, případně i – podle Gogola – ruské trojky), také ovšem takové aktivity jako lyžování, bruslení, surfování, jakož i tomu všemu snad ani ne tak vzdálené provozování (či vyluzování) hudby, zpěvu a snad i tance. Takovýto vpravdě zpětnovazební účinek vytváření a současného zpětného vnímání kontinuálního proudu originálů okamžitě se měnících v modely vzápětí využívané k vylepšení současně vytvářených nových originálů může snad dát aspoň dílčí vysvětlení euforie spojené se všemi podobnými aktivitami – a nezapomeňme – i s hrou vůbec.

Token:token modely nám konečně skýtají jistou míru vhledu do věcí patřících nejspíš do filosofické či teoretické fenomenologie. Umělec, bytost vskutku bytostně spjatá s konkrétnem, věčně zamilovaná do skutečnosti a do života (pokud je nenávidí, je to jen zhrzená láska), má tendenci chápat vše kolem sebe i v sobě jako originál. Naopak teoretik bude asi primárně zaujat esencemi a chápat všechna konkréta a všechna *tokens*, s nimiž se setká, jako pouhé zcela transparentní nikoli token:token, ale token:type modely (v druhém významu slova *type*) jedině pravé, přestože (ba právě proto, že) skryté skutečnosti.

Kdybychom chtěli neúchylně sledovat právě tuto, teoretickou stezku, chtělo by to sice asi nejdřív vyšplhat po žebříku „nejlepších“ a „nejhorších“ modelů až na nejvyšší příčel, vzápětí ovšem žebřík odkopnout a token:token modely zapudit jako cosi cizího, ne-li přímo odporujícího zákonům lidského myšlení. Lidské myšlení tíhne přece výhradně k obecninám a chápe jednotliviny jedině jako prvky či výskyty obecného, tedy – pokud se chceme držet aspoň některých zde exponovaných termínů – nejvýš jako exempla či vzorky. Žádný skutečný teoretik, už samou podstatou svého přístupu, nemůže se přece silou mocí přimět k tomu, aby bral token:token modely než jako parodii skutečné vědecké teorie. (Ledaže by podlehl demagogii, že být individuem je ten nejmasovější z hromadných jevů, a že tedy zaslouží, aby se s ním už podle toho nakládalo.)

Přes tyto výtky musíme připustit, že token:token modely a existenční modely nejsou ta nejhorší pracovní hypotéza.<sup>21</sup> Jako explanační princip se obdivuhodně osvědčují. To všechno

21

V termínech sérií a token:token modelování by snad šlo popsat i (každý!?) tvůrčí proces. Zkusme to na poměrně jednoduchém

bez ohledu na to, že ani Rosenblueth a Wiener, ani Ashby, a dokonce ani Hamlet, Polonius, Rosenkranz a Guildenstern, z nichž ovšem nikdo do našeho *Kréda* nepatří, to tenkrát nemohli myslet vážně, ale jen jako – řekněme – pedagogické žerty (i Polonius je pedagog!), to jest jako záměrně přehnané token:token modely seriózních pedagogických příkladů.

*Neděle 19. 8. 2001 – 9.45 ráno  
(dodatky: doufám že před 11. zářím 2001)*

Poprvé anglicky in Bouissac, Paul, Roland Posner a Michael Herzfeld (eds.),  
Iconicity, Festschrift for T. A. Sebeok in his 65th Birthday. Tübingen: Stauffenberg 1986, s.  
95 – 117. V kapitole 7 překlad podstatně rozšířen.

Text je autorským dílem, které podléhá ochraně podle autorského zákona. **Užití tohoto díla je možné pouze formou studia.** Jakékoliv jiné užití, zejména rozmnožování nebo poskytování třetím osobám, podléhá sankcím dle § 40 autorského zákona a § 152 trestního zákoníku.

---

případu kresbičky či karikatury kreslené z paměti (podobně prý tvořil své kresby, například ty, jimiž doprovázel své *Anglické listy* či svoji *Dášenku*, Karel Čapek). (Jak patrně, pro jednoduchost jsme tu nechali stranou případ kreslení podle přítomné předlohy, jinak řečeno, podle „modelu“, což je, podle Saula Steinberga, mnohem těžší.) Zrod takové kresby lze rozložit na sérii – zlepšující se sérii – jednotlivých kroků či etap (celkový obrys štěněte, jedno ucho, druhé ucho, čumáček atd.), kde výsledkem každého kroku, každé přidané čáry je další token zlepšující se série a s ním i přiblížení (anebo, když se kresba nedaří či když jsme kresbu přidáním další čáry navíc zkazili, vzdání) konečnému výsledku. V celkovém procesu, pochopitelně, hraje klíčovou roli stálá výstupní kontrola (zpětná vazba), přičemž čímsi jako vedlejším (??) produktem je – či může být, v pozitivním případě – tvůrčí euforie, zálibné olizování rtů atd. Podobně by asi bylo možné popsat mnohem složitější případ tvůrčího procesu (zrod maliřského díla, zrod uměleckého díla, nejen výtvarného, ale i literárního – od skici k obrazu se i zde musí po kolenou! /Vladimír Holan/ – a nepochybně i divadelního, filmového, formulování psaného či jiného projevu vůbec).