

## Svádění jako léčka diskursu

### Poznámky k sedukci a produkci zdánlivého a k estetice mizení

Jiří Bystřický

*„Vlastní výpovědi utváříme sami sebe“*

R. Rorty

*„Ženství není pouhým sváděním, je výzvou mužství, aby se stalo pohlavím, aby na sebe vzalo monopol sexu a slasti, je výzvou k tomu, aby došlo k hranici své hegemonie a dosáhlo až ke smrti. Pod tlakem této výzvy, která po celou dobu sexuálních dějin naší kultury neutuchá, je dnes falokracie prolomena, namísto toho, aby dokázala znovu povstat. Je možné, že všechny naše představy o sexualitě se současně zhroutí, protože jsou založeny na koncepci falické funkce a na pozitivní definici sexu. Všechny **pozitivní formy** se silně přizpůsobují svým **negativním formám**, ale existuje smrtelná výzva **reverzibilní formy**.*

*Každá struktura se dokáže vyrovnat s inverzí nebo subverzí, nikoliv s reverzí časových parametrů.*

*Reverzibilní formou je svádění. ... svádění, o kterém zde hovoříme, používá postupu nepřítomnosti, či spíše vynalezlo určitý druh zakřiveného prostoru, v němž se znaky odchylují od své trajektorie a navracejí se svému původu.*

*Tento stav odchýlení, odkladu, nečitelnosti je nejpodstatnější, je to vyvolání zmatku v předpokládaném očekávání.“*

J. Baudrillard

#### 1. Svůdnost svádění

*„Řeč znaků je ... pravdivá jen v tom, co vytváří, aby klamala v kličkách toho, co pravdu skrývá, ve fragmentech lži a neštěstí: jedinou pravdou je pravda prozrazená, vydaná*

*nepříteli a současně odhalovaná z náznaků a útržků.“*

Gilles Deleuze

Svádění se objevuje všude kolem nás. Nabývá rozličných forem a tvarů, začasto mění podobu či „řeč nabídek“ a přitom všem se nám až příliš často stává, že odkazy seduktivních znaků se před našima očima zvolna mění téměř k nepoznání, aniž si ovšem většiny jeho signálních podnětů či nabídek stačíme vůbec povšimnout. Ještě tak občas stihneme zaregistrovat jejich přímý atak v podobě zdařilé reklamy, clipových zkratk nebo vstřícných a mnohoznačných gest ženy. To je sice víceméně vlivná, zřetelná a zřídka-kdy odmítaná poloha, nicméně svádění je především o hře znaků, nesoucích fatálně nevytěžitelné významy. Pojem svádění máme většinou spojený se vzorci nabídek a očekávání v dyadickém vztahu, a tak lze začít právě zde.

Chceme-li do hry sedukce v tomto režimu svodu vstoupit, zkusit si v ní na zkoušku či doopravdy zahrát, je nezbytné přijmout vstupní podmínku: teritorium zdánlivostí, tedy prostor, v němž se hra svádění odehrává, nezajišťuje žádné nezvratné parametry pro výklad významů, jež si paralelně dosazujeme k pohybu znaků.

Je tu ještě jedna drobnost: je nezbytné dohlédnout k rozdílu, který je ve hře sedukce patrný. Bohužel většinou až na jejím „zdánlivém“ konci.

Je totiž až příliš velký rozdíl v tom, jak obě pohlaví tuto hru „čtou“ a jaké mají předpoklady pro smysl a případnou finalitu sedukce. Muži do hry vstupují z pozice, která nabádá k dekodování a interpretaci doprovodných významů vlastní hry sedukce, což ovšem zjevně komplikuje samotnou pozici aktéra, neboť tato hra není o interpretaci a už vůbec ne o významové provázanosti jednotlivých kroků. Za takovéto situace jsou ovšem muži pak těmi, kdož jsou spíše samotnou hrou zdařile hráni, než aby s její pomocí něco získávali.

Co se ve svádění vlastně děje, vnímáme-li, že jsme spíše mnohem častěji trpěni a hráni, než abychom, byť jen nakrátko a z povzdálí, mohli překontrolovat pravidla, o nichž se domníváme, že by mohla platit?

Řeč je v tomto případě o mužích, pro něž svádění je příliš vysoko nad jejich rozlišovací schopností, a zároveň příliš nízko pod jejich soukromým a často tajeným zájmem.

Je totiž svádění o svodu, který představuje někdo druhý, či některá navýsost zajímavější věc, a je svádění o svádění. O tom druhém by bylo dobré cosi vyzvědět, neboť ono se týká především možností nastavovat

multiplicitní pasti. Ten první případ budeme průběžně sledovat, neboť je jakoby předběžně na očích. Ve druhém případě je ovšem seduktivní produkce znaků onou „*via regia*“ neschetných pastí soudobého diskursu.

## Svádění hrou

„*Mužský princip je určitý, ženský je neřešitelný*“

J. Baudrillard

Nezůstávejme v omylu. Ke svádění jsou sice povětšinou zapotřebí dva, ale to samo o sobě nestačí. Nato, aby ke svádění vůbec mohlo dojít, musíme nejprve učinit něco sami se sebou: především odevzdat se možnosti svést sám sebe. Je tu tedy najednou kdosi navíc, ještě někdo, koho prozatím nazvěme ten třetí. Tedy: *subjekt pokušení*. Zcela běžný omyl, spojený s produktivní praxí sedukce, spočívá v zavedené představě, že jde vždy jen o toho druhého, či chcete-li, o ty druhé.

Nikoli: v základním programu svádění je vestavěn jakýsi ireverzibilní kód nastavení „*setupu*“ svádění: pokud není formátován a aktualizován pro nás samotné, není přesný.

A co víc, svůdné parametry svádění jsou příliš rozkolísané. Nečteme je zřetelně, nesledujeme jejich vlastní stylistiku náznaků, ale dosazujeme vlastní, nepřesné a navíc záměrně účelové významy. Chceme jim totiž rozumět tím, že načteme významy očekávání, které předpokládáme, že znaky samotné obsahují, či jsou do nich druhou osobou vloženy. To je ovšem zcela redundantní aktivita, neboť přehlíží fakt, že znaky sedukce poukazují především k vlastnímu – na sebe sama centrovanému – okruhu náznaků či signálů, který je odpojen od osob, jež jsou jeho translační součástí. Míjíme se tak se samotnou strukturou svádění, aniž bychom si toho vůbec všimli. Tvoříme to třetí, falešného hráče, který nehraje, nýbrž je obehrán. Subjekt pokušení je přehráván vlastní verzí pokušení, vlastní sémantikou svodu.

Přesněji: subjekt pokušení je ve hře sedukce obětí své potřeby rozumět smyslu „*pokušení svodu*“. To třetí tak vstoupí jako plnoprávný aktér do vztahu mezi oběma osobami (za předpokladu, že hru sedukce omezíme na dyadický vztah) a zdvojuje danou hru. Hrajeme totiž se znaky, které nelze přesně dekodovat a zároveň se pokoušíme číst a rozumět tomu, co to s námi dělá. Výstupem je onen třetí: naše testované *seduktivní self*. Samotný test

je ovšem zajímavý pro naši úvahu teprve tehdy, je-li jeho primární součástí způsob, jak zpětně re-konstituujeme významy, které „upadly“ do teritoria rozumění, (opět přesněji řečeno: tím, že znaky sedukce vřazujeme do jistého systému logického vysvětlení, umrtvujeme a odstavujeme znaky sedukce v jejich nejvlastnějším teritoriu: prostoru reverzibility) a my poté nasazujeme interpretační techniky k tomu, abychom vlastní „já“ nějak synchronizovali se seduktivním self: tedy ono vnější já, které nepodléhá praktikám diskursivní praxe a stojí tudíž mimo oblast definicí či popisů, jimiž dané stavy seduktivní hry můžeme ovládat.

To na úvod: dodejme jen, že eliminovat onoho „třetího“, tj. vysunout jej ze zcela svébytné hry, kterou svádění bezpochyby je, trochu zavání neřešitelným postupem a značnými ústupky. Trochu paradoxu neuškodí, zvláště je-li ku prospěchu věci: přesněji interesu svádění. Zkusme se do něj postupně vpravit.

*„Být sveden znamená být odvrácen od své vlastní pravdy. Svádět znamená odvracet druhé od jejich pravdy. Tato pravda bude napříště formovat ono unikající tajemství.“*

V. Descombes

Svádění je tedy svébytnou hrou, hrou s pravidly, která nelze obcházet, ale bohužel nikoli proto, že víme jak na ně, a nechceme je porušovat, ale proto, že je nemůžeme vědomě znát. Svádění je totiž zdánlivě chaotickou hrou znaků, či chceme-li, náznakových sdělení.

Za onou zdánlivostí ovšem panují vcelku rigidní formy běžné mezilidské komunikace: sluší se dodat, že tyto formy nejsou nic více, než přepisem bohatství znakové hry do ochuzené logiky zdánlivě jasných významů.

Samozřejmě s jedním podstatným rozdílem: to, co je předmětem komunikace, tedy vlastní „komunikované“, je už samo o sobě sdělením, které není ke čtení na straně příjemce, ale především na straně toho, kdo vysílá. Trochu podivné. Jen na první pohled. Svádění totiž hraje hru samo se sebou, a to nejlepší, co v tomto případě můžeme udělat, je této hře nebránit. Nevstupovat do systému s tím, že v něm tzv. zviditelníme své „já“ s pomocí rozumění a ukázání na seduktivní self.

Viditelnost je ve věci svádění trochu moc na škodu. Vše, co je nějak nejasné, nevslovené či nedokončené (gesto, mimika, afektivní reakce atp.) hraje se sváděním, nikoli proti němu.

Vše jasné, dokončené a příliš zřejmé ruší kouzlo hry, touží povětšinou po znalosti pravidel, chtějíc je měnit. Svádění je tímto vytěsňováno do reflexivní sféry a tam mu není dobře. Přestává svádět.

Nahlížíme-li svádění pouze z hlediska mezilidské informační směny, nahlížíme velmi nepřesně. Hra sedukce sice nabízí rozmanité odkazy znaků, ovšem cíl odkazování není v žádném srozumitelném ohledu jednoznačně vymežitelný, není v dosahu žádné linie argumentace či logického rozboru. Jestliže jsme uvedli, že podmínkou pro vstup do hry svádění je vlastní nastavení svého vnějšího self tak, aby mohlo být svedeno, znamená to ještě něco navíc. Kromě možnosti pozorovat jakoby z povzdálí své sváděné self seduktivními znaky, které jsou součástí produkce samotné hry, a zároveň tyto znaky přiřazovat k jeho instalujícímu subjektu, tedy onomu druhému ve hře, je vcelku patrné, že ten tzv. třetí je navíc určitou *pohyblivou linií mizení*, ve které se jeden ze subjektů hry sedukce stává komplikací a komplicem, a ovšem, i modulací sebe sama.

Přestává být sám sobě srozumitelný v tom, co doposud považoval za jisté a téměř nezpochybnitelné a naopak, díky pohyblivé linii mizení, je vláčen do teritoria prázdných pravidel, do oblasti fatality. (Viz. např. romány M. Kundery, či U. Eca, apod.)

Neboť znaky lásky, které nejvlivněji podněcují hru sedukce, jsou znaky lživými, začasto pouze čirými znaky, které opustily pozice reprezentace a nezastupují žádnou hodnotu, kterou by si účastník této hry mohl dopřát. Znaky tak uzavírají okruh sedukce do svých vlastních sítí, zavínají odkazy ke své autoreferenci, a nutí tak subjekty hry k redefinici strategií, jejímž cílem je nakonec nalezení linie odporu, díky níž lze zachránit „já“. Záchrana „já“ ovšem v tomto případě pouze znamená odstoupení ze seduktivních pozic, znamená ztrátu smyslu pro přitažlivost a rovněž ukazuje na finalitu opačnou, než je ta, s jakou do ní každý subjekt povětšinou vstupuje: nechává vyvstat prázdnotu účasti. Přesněji: vyprázdnění míst, na nichž subjekt multiplikuje své možnosti přesahu a tendence k exemplifikaci. Výsledek je tedy opačný: seduktivní self, testované na svody pokušení, ruší nakonec samotnou hru tím, že opouští možnosti multiplikace a zaujímá pozici cílové prázdnoty. Nehybnosti. Přesněji: v duchu úvahy P. Virilia: zuřivé nehybnosti. Přechází do sféry strategií diskursu.

Důsledkem je ona redefinice: komprimace self do identifikačních modelů za cenu rezignace na pestřejší a tím i náročnější adjustaci identity.

## 2. Svádění jako bitva pohlaví

*„Jedinou neodolatelnou silou ženskosti je inverzivní síla svádění.“*

J. Baudrillard

Souběžně s již výše zmíněným tématem je ovšem také nezbytné připustit následující doplnění: v obecném vymezení jde především a pouze o hru náznaků, či přesněji o „samovztažný“ znakový systém. V následujícím rozvrhu je tudíž nezbytné zdůraznit klíčový význam vnitřních pravidel sedukce. Z hlediska hry se totiž jedná o nezbytnost přijetí „nejasných“ pravidel této hry, tzn.: ve hře svádění fungují jistá vnitřní pravidla, určité implicitní parametry „hratelnosti“, ve kterých pomyslný zisk je vždy na úkor něčí ztráty, aniž je ovšem vždy jasné, kdo vlastně získal a kdo ztratil. Pomyslný zisk se objevuje proto, že do samotného konce není možné přesně předvídat další pohyby znaků, není tedy možné pojistit si některé znaky tak, abychom mohli věřit, že je vlastníme. Jediný zisk je potom určitá výhoda, spočívající v uznání samovolného pohybu znaků, a ovšem, i respektování důsledků, které tento svébytný proces signalizace znaků s sebou přináší. Poskytuje totiž nerozhodnutelnost významů. Kdo tento stav přijme za svůj díve, je v nesporné výhodě.

To, že pravidla jsou až okatě nejasná, je pro sedukci příznačné. Hraje-li se hra svádění mezi mužem a ženou, předpokládáme-li ovšem běžný, heterosexuální manévr, pak nebezpečí z toho plynoucí tkví v následujícím:

- nejasnost pravidel vede k jejich nečitelnosti: proto čteme jen ty signály, u kterých se domníváme, že víme, o co jde.

Povětšinou se jedná o sekundární či doplňující znaky, nemající žádný podstatný vliv na ozřejmení samovolného pohybu znaků sedukce. Navíc, v momentu jejich ozřejmení je jejich význam pouze simulovaný. Tzn.:

„načítáme“ pouze domněle platné významy, krátkodobá „zastavení“ jinak zcela samovolného znakového vývoje.

- To, že náznaky jsou vždy víceznačné, a to i vzhledem k nepřesnostem při čtení signálů, nakonec vede k tomu, že hra začíná mít navrch před samotnými aktéry. S jednou výjimkou. Tou je jen zřídkka kdy viděný stav partie dvou naprosto vyrovnaných hráčů. V tomto případě jde hra stranou, neboť oba aktéři zamění hry zdánlivostí sedukce za produkci diskursivní hry na pravdu. V zásadě platí Baudrillardova poznámka: *„Holé zdánlivosti v sobě obsahují ironii přílišné reality.“* /1996: 92/

- V tomto zcela výjimečném případě sedukce prohrává. Není jí nutně třeba.

■ Z hlediska té lepší poloviny: naznačují-li už ženy něco v samotných signálech, naznačují to pouze skrze samotný prostor svádění. Nikoli tedy mimo něj. Pro muže je tím velmi obtížné registrovat smysluplnost těchto signalizací, neboť nelze rozumět pravidlům, která by smysl předkládaných znaků zpřehledňovala a pevně zakotvila s jedním jediným možným významem, gestem či promluvou v prostoru sedukce. Na teritoriu holých zdánlivostí nelze dohledat pravidla pro ozřejmení a adjustaci významu.

Neboť svádění lze považovat za čistou herní formu.

■ Dominantně založeným jedincům se pak může poměrně lehce stát, že ačkoliv se mají za ty, kdož kontrolují pravidla většiny her, v této hře najednou zjistí, že neumí žádná pravidla nalézt. Nikdo mu je totiž nemůže předložit k zajištění či revizi.

■ Ačkoli pravidla sedukce jsou nečitelná jak pro muže, tak i pro ženy, je tu přesto určitý nepoměr: žena je už jaksí předem vždy blíže samotnému principu svádění, je jakoby jejich součástí.

Je, zjednodušeně řečeno, s implicitními pravidly sedukce, dopovězeno slovy J. W. Goetha, spřízněna volbou.

■ Žena je v této hře v jistém „předběhu“, skoro by se dalo říci, v odkazu na poetiku M. Kundery, že nějak předem ví, jak si lze vyhrát s touto hrou, aniž by prohrávala: ví, jak chutná test rozmanitých příslibů, aniž by je skutečně prožila a co více, aniž by je nutně myslila. Ještě jednou připomeňme: nejde zde o hledání pravdy – mnohem důležitější je samotný princip svedení: svádět, abychom byli svedeni. Tzn.:

*„svést samotný znak a význam je daleko významnější než dobývání jakékoli pravdy.“* (J. Baudrillard: 1996: 64)

Můžeme nyní dodat strategický smysl svádění slovy pragmatika:

**„Nechci tě ani tak milovat, laskat tě a pomilovat tě: to, co chci je *svést* tě – a nechci ani, abys mě miloval a aby ses se mnou miloval, chci abys byl *sveden*.“**

Hra sedukce má, jak už jsme zmínili, jistá implicitní pravidla – spočívají v tom, co lze přibližně nazvat generováním znakových odkazů po linii rozvíjení zdánlivosti – tudíž není předem jasné a zřejmé nejen to, zda se podle nich opravdu hraje, ale ani to, zda se podle nich dá vůbec hrát.

Navíc, je zde ještě jeden problém: je-li totiž spuštěn „setup“ svádění pouze u jednoho, zatímco druhý do této hry nevstoupí, protože nepřijme spuštění daného kódu, pak svádění vůbec neotevřelo svou hru.

Jinak řečeno: je-li zde ještě šance ke hře, svádění je na prahu. Není-li,

pak nehovoříme o svádění. Jak by řekl klasik v souvislosti s manželstvím, ke spokojenosti alespoň jednoho z nich je zapotřebí dvou, někdy ovšem i tří. A je otázka mezi kým se svádění v triádě vlastně děje, víme-li, že onen třetí je v okamžiku spuštění hry už virtuálně přítomný, aniž by jím musel být někdo reálně třetí.

Nicméně to podstatné na hře samotné je fakt, že je započata minimálně dvěma hráči. Utvoří-li se onen zmiňovaný falešný třetí, hra zdvojuje sedukci. Nepřevezme-li roli třetího svádění samo, tj. nevezmou-li zúčastnění aktéři v potaz skutečnost hry jako hry, seduktivní „setup“ se sveze po liniích odporu. Paradox se začíná trochu vyjasňovat.

Zdá se nám nyní sice nějak samozřejmé, že je tu něco či někdo, koho či co lze tak či onak svést. Ale to je samo o sobě příliš málo a dostatečně daleko v porozumění problému svádění nás to nikdy nedostane. Jistým přiblížením problému je náhled na hru jako na singularitu diskursivní pasti. Neboť samotný smysl jakéhokoliv diskursu nikoho nesvádí ani nesvedl.

Mějme tedy na paměti následující požadavek: (viz. Rollerball)

*„Žádný hráč nesmí převýšit samotnou hru.“*

Nakonec raději připomínka: J. Baudrillard nabízí následující vysvětlení: ačkoliv předpokládáme zřetelný vliv falické moci, v Derridově pojetí – „falologocentrismus“ diskursu – přesto je zapotřebí vědět, že *„ženství nebylo nikdy opanováno, vždycky dominovalo“*. Pro muže pak může platit, že jeho síla je silou produkce. Vzhledem k ženám to znamená, že *„falická pevnost nese jako tvrz všechny znaky bojového opevnění, což se stává slabostí“*.

Jednou z možností, jak se částečně přiblížit liniím této hry a neposilovat své vlastní slabosti, je včasné zavedení určité manipulace se znaky. Je na čase si tento postup přiblížit.

## Rafinované strategie – manipulace se znaky

*„Moc znaků spočívá tedy v tom, jak se objevují a mizí,  
jak vymazávají svět.“*

J. Baudrillard

Hra se znaky sedukce, jejichž kouzlo spočívá v možné a nepředvídatelné **transsubstaciaci sexu do znaků**, nabízí rozličné verze použití v konkrétních situacích. Zpravidla je ovšem vidíme spjaté s účelově chápanou manipulací jejich kontrolovaného obsahu. Nezapomeňme: významový obsah znaku je simulovanou zdánlivostí, je pro aktéry hry sedukce takový, za jaký je



v signalizované nabídce považován tím, kdo jej vysílá, předává či jen předkládá. Samozřejmě, tím poté vzniká i potřeba kontrolovat případné použití takto jednou otevřeného obsahu:

všimněme si jeho nápadné podobnosti s politickou scénou: vysvětlení nějakého problému je dotud „vysvětlením“, dokud jeho možný dopad na posluchače kontroluje ten, kdo jej vysvětluje. Seduktivním se ovšem stává teprve v okamžiku, kdy daný problém k sobě stahuje a připojuje jiné konotace z teritoria, které s původním problémem nemají nic společného. V tomto případě dochází k přetahování znaků z jednoho režimu do jiného s tím, že rozhodující skutečností je nakonec převaha oněch převedených, reverzibilních znaků.

Jakmile tedy dochází k jistému znovu-vysvětlení, (připojené konotace jsou vesměs chápány jako rušivé případně „znehledňující“) či nové interpretaci od kohokoliv jiného, na rozdíl od fiktivní představy „držitele“ výkladu, je zcela běžnou reakcí odpor a nevěle vůči změně linie výkladu.

Potom to, co na této politické strategii svádí, je právě linie odporu, která nutí aktéry politického diskursu k účinnější technice, totiž k seduktivním strategiím. Převaha reverzibilních znaků ani nic jiného vlastně neumožňuje.

Politická aréna nabízí seduktivní strategii nikoliv tím, že by ji explicitě zavedla, ale naopak: zavádí implicitní pravidla linie přesvědčování, vesměs vedených tak, že k významům svých původních výpovědí připojují reverzibilní znaky, které nelze podrobit kritice, neboť charakter těchto znaků to v podstatě ani nenabízí.

Potom ideálem politického diskursu zůstává stav, ve kterém jsou zavedeny dvě linie výkladu: jedna, která nabízí významy spojené s reverzibilními znaky, tj. linie, která tak jako tak linie odporu jenom posunuje a tím interprety svádí k překonání, a ta, která vede k stabilním významům. Ty jsou ovšem vesměs dosažitelné pouze jako interní sdělení, tj. takové výpovědi, které se ve skutečnosti stávají pravým opakem politického sdělení. Jsou to informace o tzv. skutečnostech, jinými slovy, o pravých významech výpovědi a sedukce je zde zcela opačná: ti, kdož tyto informace získávají, jsou sváděni právě způsobem, jak je jim dané sdělení předloženo. Mají za to, že participují na liniích vnitřního významu, na jejich zdánlivém, simulovaném utajení.

Zdánlivost svodu „pravého významu“ tak dosahuje svého cíle: svedení neví o své touze podrobit se svodu.

Namísto toho žijí v představě, že oni byli ti, kdož svod zavedli do

komunikačního prostoru: neboť výsledkem jim je přeci „pravý význam“. A jestliže předpokládáme, že žádný diskurs ještě nikoho nesvedl, muselo se tak stát nastražením pasti diskursivní praktiky o vědění toho, co dané výpovědi činí akceptabilní. (J. Habermas)

Z jiného pohledu je ovšem stále zřejmé, že při hře svádění tento smysl není znám, žádné zpětné do-značení se tu nekoná.

Strategie svádění jsou strategiemi lstí, které předstírají tam, kde mají být určitou produkcí jasných záměrů, a zastírají tam, kde nejsou zřetelné. Proto tak často saháme k účelovým manipulacím, snažíme se dohnat znaky tím, že je obcházíme v domnění, že vítězství je nadosah.

Přesněji, můžeme občas zavést pomocné strategie účelových manipulací, abychom dosáhli svého cíle, tj. např. získali partnera, který pro nás představuje samotnou cílovou hodnotu snažení, aniž se ovšem přitom dochází k samotnému cíli svádění.

Podmínkou jakéhokoli cíle při svádění je totiž něco zcela jiného: je nezbytně zapotřebí překonat úskalí nejasnosti a neporozumění. Je tudíž nutné učinit ještě jeden krok. Pro mnohé z nás bohužel málokdy snadno uskutečnitelný.

Musíme nutně být při svádění přítomni v tom, co lze nazvat produkcí obrazů. Rozumí se především svých vlastních obrazů, začasto pouhých ideálních omalovánek originálů, idolů, o nichž se domníváme, že by mohli jaksi už předem platit. To znamená, že bez toho, aniž tento krok učiníme vůči sobě samým, by to opravdu nešlo. Možnost zavést vlastní obrazy jako náhradu za reverzibilní znaky je oním kontra-manévrem proti nadvládě znaků. Je jisté, že ne všechny znaky lze takto nahradit. Nicméně princip spočívá v tom, změnit linie odporu vůči neporozumění. Tam, kde lze účelově nahradit seduktivní znaky subjektivně generovanými obrazy, zvláště pak těmi, jež mají vysokou šanci na přijetí ze strany toho, komu jsou nabízeny, tam je i naděje, že znaky sedukce budou odvedeny do teritoria irelevance. Postupů, jak výše uvedeného dosáhnout, je hned několik, zmíníme zde ovšem jen ten nejpříhodnější.

Připomeňme si tedy znovu první verzi.

Typickým příkladem pro tento přístup je „Kierkegaardovský“ svůdce z textu, majícího podobu deníku: autorova posedlost jistou dívkou totiž zachází až na samotný okraj hazardu, připomínající nelítostný a krutý souboj.

V Deníku svůdce je vše nastaveno tak, aby dívka byla svedena, nepřipadá tudíž do úvahy, aby svedena nebyla, a poté, co dílo dokonáno jest, musí

být tato dívka zničena svou vlastní touhou. Tedy touhou svedením svést druhého. To proto, aby mohl svůdce eliminovat přirozený náskok ženy, která je totiž *od přírody obdařena veškerým sváděním*.

Autor obrací zbraně ženy proti ní samotné, nutí znaky k tomu, aby přestaly v systému nabídek odkazovat k autorovi, a začaly jakoby hrát svou vlastní hru. Kierkegaard předkládá obrazy svého zájmu, touhy, očekávání i odporu, zmatku a nejistoty tak, aby první krok k porozumění neustále „nejisté“ situaci musela učinit samotná dívka, chce-li se vyznat v účincích svého nastaveného svodu.

Čím více autor dosazuje své obrazy namísto znaků, tím více je dívka zasahována odporem seduktivních znaků, které její hru doprovázejí. Od tohoto okamžiku je tak dívka nucena korigovat a překlápět znaky více k sobě, aby alespoň částečně rozuměla tomu, co se jí vlastně jakoby nabízí. Přestává sledovat rej znaků a začíná analyzovat stavy, ve kterých se nachází. Za zmatek ve vlastní duši chystá náhradu. Pochopení a vysvětlení.

Poněkud nechtěně se tím ovšem chytá do pasti diskursu, neboť systém promluv a analýz seduktivních znaků umí produkovat pouze prázdná místa: reliktu pohybu znaků, jdoucích už po své vlastní linii značení.

Každé prázdné místo, každý takovýto relikt po právě zmizelém znaku diskurs pouze „suplementuje“ (viz. J. Derrida). Každé znovu-nastolení přítomnosti zpětným pohybem diskursu po linii rozumění ovšem naznačuje, že to, co už znaková hra předvedla a ponechala za sebou, je nyní jen pouhým odleskem monitorovací záře diskursu. Ve všech prázdných místech hledá diskurs sám sebe, nikoli to, co tam jako relikt zbylo. Daný relikt slouží pouze jako zrcadlo reflexivního monitorování každého diskursu.

Tímto se o všem produkuje linie sekundárních návazností, prázdné místo je vyplňováno sebe-zhlížením toho, kdo napnul veškeré síly k tomu, aby donutil diskurs k odhalení obrazů, jež zastínily pohyb znaků.

Ten ovšem odhaluje pouze své masky zástupností za chybějící znaky, a tudíž dosazuje možné alternativy libidinózního obsazení objektu. Na objektu: tj. na místě zbylém po zmizelém znaku proto defilují vlastní cílové verze self-image, a ten, kdo do této hry vstoupí, musí počítat s důsledky. Nikdo totiž neumí ponechat své cílové self v situaci osamocení, každý v tomto okamžiku usiluje o sdílení. Past diskursu je tedy nastavena, seduktivní znaky odvedly svou práci a je na tom druhém, kde skončí s hrou na záchranu svého instantního já.

Neboť v modu „suplementace“ znaků se nehraje s přítomností, ale s její zástupnou reprezentací. Instantní self tedy není samo sebou u sebe, ale

u self-image, kterou předkládá k potvrzení a úctě druhému. Toto je onen přesmyk, který autorovi dovolil hrát hru podle pravidel diskursivních pastí seduktivní hry zdánlivosti.

Kierkegaardův hrdina ovšem důsledně potlačuje veškeré tužby, všechna případná chtění, kromě jediného: dohrát hru lstí, klamných nabídek a falešného zalíbení. Přísliby tedy platí, bohužel, jenom jako přísliby.

## Svůdné self-image ve hře diskursu

*„Být sveden je nejlepší způsob svádění.“*

*„Očarování se děje tím, co je skryto.“*

J. Baudrillard

Vraťme se na počátek: tam, kde jsme zmiňovali třetího člena seduktivní hry.

To právě „třetí“, o něž s námi hraje samo svádění, lze označit jako cílovou verzi našeho self-image. Tedy takový model sebe-obrazu, ve kterém bychom se rádi viděli a který zároveň poskytuje toužebně očekávanou slast úspěchu. Slast svodu tuto možnost nabízí a současně ve hře sedukce zdánlivě umožňuje.

Neboť za vrcholné umění svádění je vždy bráno jedině: že není považováno za to, čím je. Je-li zde šance dokázat to jiným znakem než znakem svádění, pak je jím self-image.

Přesněji řečeno: je zapotřebí, aby individuální sebe-obrazy každého ze zúčastněných na hře svádění byly potvrzitelné, tj. svedly s pomocí svádění i ty verze a črty self-image, které nejsou vždy po chuti druhým, ale přesto je zahrnou do celku našeho zobrazování. Takto pak mohou být nabízené verze self-image akceptovatelné, a lze tak hrát o jejich směnu. Čím dokonalejší je hra svádění, tím vyšší cena je placena za akceptaci vlastní self-image. V sedukci tak především svádíme sami sebe druhým, jiným, tím vždy nějak vytouženým odlišným, který ovšem zároveň co nejpřesněji kopíruje linie naší stejnosti, sebe-podobnosti, abychom vyšli ze hry nikoli jako vítězové, ale jako ti, kdož se dočkali jejího konce.

Neboť vypadnout z rozehrané partie značí deficit našeho uznání. Akceptovaný self-image je balzám na sebeúctu. Ta je totiž nejvyšší hodnotou, o kterou se v sedukci hraje.

Dohrát hru svádění dokonce znamená, že naše self-image pracovalo téměř se samými trumfy.

Je to tak trochu jako na divadle: hrajeme roli podle předepsaného scénáře, pro diváky jsme už nějak vždy tím, za koho se na jevišti vydáváme, ale v tomto případě se jedná o něco mnohem niternějšího a proto nutně zakrývaného:

než na ono jeviště vůbec vkročíme, musíme se stát tím někým „stejně“ jiným, přesněji: „stejným, ale odlišně v předpokládané stejnosti“. Jinak řečeno, sobě odlišným v podobnosti, totiž té podobnosti, kterou znaky sedukce nabízejí jen jako pouhé zdvojení sebe sama. Má-li toto zdvojení být úspěšné, tzn. chceme-li hru dokončit bez toho, že od jistého momentu hry jsme už pouze hráni, tedy nehrajeme, pak je nutné, aby diskurs, ve kterém probíhají paralelní promluvy aktérů ke hře znaků, multiplikoval parametry oněch prázdných míst, zůstávajících po linii pohybu znaků. Jinak řečeno: aby odlišnost jinak stejného převedl do zdánlivé plnosti. Tedy „interní“, nezáčastněné Já, překlopil do instantní verze self-image.

V tomto okamžiku se dostává do hry ono „třetí“: je součástí našeho zdvojení, jednak jako nabídka, tedy jistá seduktivní verze nás samých, jednak jako instance, tj. naše interní, nenabízené já, která je součástí hry, aniž přesně ví jak. V režimu nejasností, ve kterém se hra svádění hraje, je zřejmé pouze jedno: naše diskursivně zdvojené „já“ (tj. interní, zakryté a seduktivní, otevřené) mnohem úspěšněji směřuje k potvrzení svých vlastních verzí self-image, než k tomu, aby sledovalo, pokud možno přehledně, samotný pohyb seduktivních znaků. Diskursivní praxe tímto rozpojuje vazbu na znaky sedukce a nabízí vlastní, kontrolovanější produkci svodu.

Tím ovšem samovolné navazování znaků ve hře sedukce je přerušeno.

Tam, kde dochází ke ztrátě navazování, tj. znaky sedukce už nelze sledovat, začne „já“ doplňovat intenci hry podle vlastní představy scénáře. Jistě, že pouze přibližného.

A na tomto místě začíná komplikace: neboť namísto analogie ke hře seduktivních znaků nastupuje teorie.

„Interní Já“ si začíná vysvětlovat svoji situaci podle mezer, které mezi zmiřelými znaky nalezlo. Pochopitelně, neboť součástí zmizení je i jeho odvrácená strana: seduktivní Já, které participuje na pohybu signálů seduktivních znaků a s jejich mizením mizí i jeho nabídky. Dochází tak k tomu, co lze nazvat multiplikací parametrů znakových odkazů, tj. velmi čtenému a vícevrstevnatému překrývání těchto mezer hypotézami o tom, jak se v nich dá nahlédnout, a samozřejmě, i správně načíst, zbytkový charakter našeho seduktivního self a rovněž i poloha či pohyb druhého aktéra hry.

Hra svádění je v tomto bodě svedena do hry diskursu. Do možnosti, jak myslet jistá pravidla náhradního navazování, včleněná na místo přerušení tak, aby převedla hru znaků do logiky smyslu. Jak známo, cílem této logiky není žádná hra, ale „obstoupení“, smyslu vlastním sebe-představením. Hra sedukce je nahrazena hrou divadla. Volný pohyb znaků je nahrazen scénářem o mnoha parametrech představování toho, co ze seduktivního Já ještě zbylo. K onomu zbývajícimu se zcela pochopitelně dohledává druhý aktér. Nikoli po linii odkazů seduktivních znaků, ale podle linie teorie: dostává se mu pouze toho místa, který se mu ve scénáři přidělí podle četnosti výskytu souběžných znaků, jež pro seduktivní self ještě zbyly a jsou ve hře zdánlivostí přisuzovány i druhému.

Jistě, že v tomto okamžiku si teorie vypomáhá rejem simulací, neboť poloha či pohyb druhého aktéra je v případě hry diskursu už zcela zaměněná a „reálně“, funkční je pouze jako hypotetická.

Z dalšího pohledu je zřejmá ještě jedna věc: multiplikace parametrů reliktních stop znaků totiž umožňuje začít ještě jednu hru uvnitř samotné hry sedukce. Tím rozumíme hru zpětného pohybu po linii významů, které mohou připadat do úvahy, je-li prázdné místo po určitém znaku „suplementováno“ tak, aby linie zastoupení byla nekonečná. Diskursivní praxe tak vytlačuje znaky sedukce až na samotný okraj hry i zájmu, neboť téměř nekonečná linie zastoupení a zastupování tyto znaky už v zásadě nepotřebuje.

Jedná se tu o zpětný pohyb proti linii pohybu znaků sedukce, jakási kontra-seduktivní linie, jež sice uchová možnost samovývoje znaků zdánlivosti, ale zároveň umožní vlastní pohyb významů – zastupujících významů – které nepopisují sémantický prostor seduktivních gest, pohybů atp., ale popisují mezery zmizení znaků. Právě do těchto mezer mezi znaky vpisuje diskurs svoje vlastní linie toho, jak vlastně řídí svůj režim porozumění, svůj systém popisu popisování. Tento zpětný pohyb proti linii pohybu znaků sedukce otevírá prostor pro zaznamenání hry diskursu, pro možnost sledovat jisté opakující se linie spojování a navazování tam, kde zůstaly jen mezery či prázdná místa po znacích hry svádění. Hry diskursu tak zavádějí jistá implicitní pravidla pro „estetiku mizení.“

Systém diskursivního popisu nemá v tomto případě za předmět žádný objekt, ale prázdný prostor, což znamená, že diskurs přijímá prázdnotu jako určitou plnost, na níž předvede svoji vlastní hru sedukce. Ponechává znaky mimo režim svého popisu, vyplňuje prázdná místa simulovanými objekty a tím postupně vytlačuje hru sedukce až k okraji úplného zmizení.

Simulované objekty pak zůstávají ve hře pouze do té doby, dokud diskurs nezmění scénář hry. Ve změnách tohoto scénáře lze poměrně zdařile nahlédnout produktivní model diskursivní praxe, totiž v tom, jak opisuje linie argumentace tam, kde předtím zanechaly stopy znaky zdánlivosti.

V tomto případě je matení téměř dokonalé: místo seduktivních znaků nastupují simulované objekty, a co víc, linie zdánlivosti je uchována, neboť linie argumentace je vedena ve prospěch zvolených simulovaných objektů, totiž jen těch zvolených a nikoliv jiných, což vyplývá ze samotného scénáře obsazování vlastního představení, místo znaků zdánlivosti sleduje stopy jejich mizení.

Linie argumentace je tak těžko postižitelná ve své oprávněnosti, neboť simulované objekty odkazují k prostoru mizení a navíc, nezapomeňme, hlavním objektem simulací je cílová verze self-image. Diskurs si takto téměř vždy hlídá své vlastní strategie.

Z jiného pohledu: je to tedy pohyb či snaha o zachycení něčeho, co nelze zastavit, nelze jej ani předběhnout, a toto věčné „dobíhání“ právě zmizelého nutí diskurs k tomu, aby odhaloval svá vlastní pravidla „provozu“. Zajímavé nicméně je, že jakmile je tento zpětný pohyb započat, nastává situace, v níž lze rozeznávat podobné rysy jako v případě seduktivní hry.

Diskurs si totiž „hraje“ s vlastními pravidly jakoby na schovávanou.

Zaplnuje prázdná místa nikoliv podle jakési libovůle, ale podle určitého temporálního předřazování.

Na místo, kam byl dosazen význam jako nutný spoj „porozumění“ do mezery po dvou zmizelých znacích je opětovně, tedy znovu a znovu dosazován další a další význam v rekurzivním postupu neustálého jakoby zpřesňování. Ta až nutková potřeba diskursivní praxe produkovat neustále významy tam, kde se zdá, že neplatí logika smyslu, a kde se samotné významy samy o sobě neuchytí, nemají-li svůj objekt jako vztahový referent, je podivuhodná tím, jak nakonec vede k linii časové finality bezobsažného opakování prázdná jako zdánlivé plnosti: tj. jako diskursivní simulace.

Tam, kde hra sedukce odkazuje k prázdnotě zdánlivosti, tam diskursivní praxe poukazuje na plnost prázdného. Obojí je ovšem stejně klamné. Nicméně léčky diskursu jsou nebezpečnější v jiném ohledu: potřeba porozumění je zde totiž svedena samotným diskursem, přesněji jeho implicitními pravidly doplňování, či korespondence při zdvojení reality tam, kde na místo objektu je prázdno.

Porozumění tak paradoxně tvoří zdání rozumění tam, kde sedukce jasně sděluje, že o pochopení zde nemůže být řeč.

Diskurs v rámci svých implicitních pravidel pak může začít fascinující hru se sebou samým. Namísto objektů, které má před sebou, zavede prázdná místa jako v případě, kdy je uvedena do provozu zpětná linie doplňování mezer po prázdných místech seduktivního odkazování znaků.

Diskurs se tak naučí zacházet s plností objektů jako s potenciálem prázdných míst. Přestane referovat o tom, co je mu objektem, a začne referovat o tom, co jím není, aby mohlo ono „není“ nahradit svým „je“.

Zpětně tak zvýznamňuje nikoli to, co se jako mezera po zmizelých znacích nabízí, ale naopak, dodává znásobené významy tomu, co spustilo linii zaplňování: tedy multiplikuje původní zdvojení.

Zpětně dodává významy už jednou zpětně dodaným významům. Začíná odkazovat na vlastní „samovztažnou“ hru. Hra sedukce se nám tímto poněkud rozšířila. Jak se zdá, sedukce, v obecném slova smyslu, je schopná svést i diskurs k tomu, aby sváděl sám sebe.

Chceme-li tedy být částečně oprávněni svádět, pak nemůžeme utíkat. A už vůbec ne před sebou samými. Uvnitř svádění zřejmě není možnost změny nastavení znakového systému. Reference rozličných náznaků nelze zpochybnit jiným referenčním systémem. Nemáme tedy žádné cesty zpět. Chceme-li být uvnitř hry, musíme hrát tak dlouho, dokud sama hra trvá.

V druhém náhledu je zřejmé, že zavedeme-li diskurs do modu sedukce, hra se zdvojuje ve dvojnásobném režimu. Jenom připomeňme: z hlediska sedukce jde o svod a zdánlivost, z hlediska diskursu o prázdnotu a plnost.

A není vůbec jisté, že léčky diskursu jsou jednodušší než seduktivní pasti. Neboť ve hře sedukce jde o plnost zdánlivosti, diskurs nastavuje léčku v podobě zdánlivé plnosti.

Pro někoho může být toto zjištění poněkud obtížné. Je pravdou, že i mistři ve hře svádění, za příklad si uveďme G. Casanovu, nakonec volili zajímavý způsob, jak z úspěšné hry svádění ven.

Nazvěme jej podle autora V. J. Romainse „*zdrhnutím vnitřkem*“. O co jde? Předat svedeného někomu třetímu. Nikoli fiktivnímu, falešnému, ale tomu, co plyne ze hry svádění: někomu, kdo vás v této hře zastoupí, je-li první krok svodu už dokonán.

Je pak na nás, jak moc úsilí vyvineme na to, předat svedeného i s naším úspěšně nainstalovaným self-image na třetího. Sebeúcta byla saturována v nejvyšší dostupné míře ze strany toho druhého a více již v tomto vždy jednotlivém případě dosáhnout nelze. Zdá se tedy, že v daném ohledu může pro nás stále ještě platit následující popis mechanismu fungování:

*„To, co zde svádí, není něco feminního, ale skutečnost, že se to obrací na vás.*



*Svůdné je pomyslení, že jsme sváděni a v důsledcích je právě toto být sváděn samotným sváděním.*

*Jinak řečeno, svůdnická osoba je taková, v níž objevuje sváděná bytost sebe. Sváděná osobnost nachází v jiném to, co ji svádí, jedinečný předmět fascinace, rozpoznává sebe sama jako bytost plnou kouzla a svůdnosti, svůj láskyplný autoportrét.“*

(V. Descombes)

### Literatura:

- Baudrillard, J.: *O svádění*. Olomouc, Votobia 1996.
- Baudrillard, J.: *The Transparency of Evil*. London, New York, Verso 1993.
- Baudrillard, J.: *Symbolic Ex change and Death*. Sage.London, Sage 1993.
- Deleuze, G.: *Proust a znaky*. Praha, Herrmann & synové 1999.
- Deleuze, G.: *The Logic of Sense*. New York, CUP 1990.
- Descombes, V.: *Stejně a jiné*. Praha, Oikoymenh 1995.
- Derrida, J.: *Of Grammatology*. Baltimore-London 1976.
- Derrida, J.: *Texty k dekonstrukci*. Bratislava, Archa 1993.
- Eco, U.: *Semiotics and the Philosophy of Language*. Bloomington, Indiana UP 1984.
- Foucault, M.: *Diskurs, autor, genealogie*. Praha, Svoboda 1994.
- Genette, G.: *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Ithaca 1980.
- Kierkegaard, S.: *Svůdcův deník*. Praha, Mladá fronta.1994.
- Lacan, J.: *The Language of the Self*. Baltimore – London, The J. Hopkins UP 1981.
- Liotard, J.-F.: *The Inhuman*. Stanford, California. SUP 1991.
- Irigaray, L.: *An Ethics of Sexual Difference*. Ithaca, Cornell UP 1993.
- Kristeva, J.: *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*. New York 1980.
- Virilio, P.: *The Aesthetics of Disappearance*. New York 1991.

## Seduction as a Trap of Discourse

*Jiří Bystřický*

Seduction as a trap of seduction means above all an indispensable consideration of a relatively significant role of simulation practices of the discourse itself. Wherever the seduction convinces us that its signs lead to a fatal misunderstanding of the very game of seduction and indicate the ways on which to go to the imaginary chance of self-respect, the discourse offers its own, alternative and more sophisticated strategy.

The signs of seduction, which eventually disappear forever, but resurface elsewhere in the same extent, thus frustrating a thorough understanding of their movement and possible sense, are somewhat comprehensively detached from their trajectories of movement if they are "forced to describe their own movement." This means to divulge a certain topography of changes. The importance of discourse strategies lies in the fact that in the moment when the signs of seduction can be „caught red-handed“ as „inattentive“, which means a certain inability to control the impact of its movement, these signs can be detached in a certain place and replaced by lines of complementation which are a result of a simulation practice of a discourse.

This basically means that whenever the subject of a seduction game realises that a third member must be placed into the game, provided this is a dyadic game of seduction, this means his own version of a reflective monitoring of its image which is being offered to the game in order to seduce and this creates a situation complication, a state of unbalance and dispersal of seductive signs. Instead of the signs of the seduction itself he mainly reads his own images of seduction, his self-portraits and scenic gestures for which he does not necessarily write scenarios, but which he can be sooner or later – if they prevail – transferred and eventually deflect the signs of original seduction outside the sphere of seduction and let them disappear in the final version. It is just in this moment that the game is entered by the discourse which starts placing the lines of importance instead of the disappeared places after the original signs of seduction. These lines of importance are certainly derived from the importance of his own, cherished versions of self-image and self-portraits. However, it is absolutely necessary to find for them such lines of communication and establishment of contact which are never noticed by the other participant.

If the game of discourse simulation of creating self-portrait is consequent, it always leads to the situation which is actually only rarely expected: the seduction eventually results in the absorption of discourse simulation, an absorption of a self-inflicted need to find cheap replacements for the actual and permanent image of ourselves.

The price of such an image is too high to be paid for an often convincing, but still cheap simulation.