

SÚČASNÉ FILMOVÉ TEÓRIE 1

Nové rámce, iné problémy

zostavila Jelena Pašteková



SÚČASNÉ FILMOVÉ TEÓRIE 1

Nové rámce, iné problémy

Zostavila Jelena Paštéková



Vysoká škola múzických umení Bratislava
Filmová a televízna fakulta
2019

Recenzenti:

prof. MgA. Martin Štoll, PhD.

prof. PhDr. Jana B. Wild, PhD.

© Erik Binder, Martin Ciel, Monika Mikušová, Katarína Mišíková,
Zuzana Mojžišová, Martin Palúch, Jelena Paštéková, Marcel Šedo

Preklady abstraktov © Zuzana Dudášová

Vedecký zborník je čiastkovým výstupom z grantového projektu VEGA

1/0720/17 *Súčasná filmová teória: Nové rámce, iné problémy*

Riešiteľské pracovisko: Filmová a televízna fakulta Vysokej školy múzických
umení v Bratislave

Vedúca riešiteľka: Jelena Paštéková

© Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2019

ISBN 978-80-8195-064-3

Obsah

<i>Jelena Paštéková</i> Rámy teórie (úvod zostavovateľky).....	7
<i>Martin Ciel</i> Nové paradigmy, zmena systematík.....	9
<i>Zuzana Mojžišová</i> Zrkadlo zrkadla v zrkadle I.....	69
<i>Monika Mikušová</i> Archívny filmový materiál ako historický dokument I.	89
<i>Katarína Mišíková</i> Filmový divák, príbeh, fikcia a hybridné filmy	109
<i>Martin Palúch</i> Divák, emócie a narácia v dokumentárnom filme	130
<i>Marcel Šedo</i> Obrazové reprezentácie v predinternetovej a digitálnej ére ...	151
<i>Erik Binder</i> Fikčné svety audiovizuálnych diel.....	201
 Profily autoriek a autorov.....	 244
 Menný register	 247

RÁMY TEÓRIE

Úvod zostavovateľky

Filmová metodológia nemá v slovenskom prostredí širšiu tradíciu. Výkladu tohto umenia asi viac priali a prajú interdisciplinari- ta s estetikou. Najväčšou domácou autoritou bol systematik Peter Mihálik. Jeho *Kapitoly z filmovej teórie* boli publikované v r. 1983. V práci definoval základné filmologické pojmy vychádzajúce zo súvekeého štrukturalizmu a semiotiky, lomené marxistickou este- tikou východoeurópskeho priestoru. Odvtedy sa nielen vo svete samom, ale aj vo svete teórií veľa zmenilo. Hlavný prúd domáceho filmologického uvažovania sa po roku 1989 presunul na históriu, na vytvorenie obrazu dejín slovenskej kinematografie. Kľúčovou otázkou deväťdesiatych rokov sa stalo vybalansovanie estetických hodnôt, ale aj zbieranie spoľahlivých a overiteľných faktov. Silnou stránkou obdobia boli interpretačne zamerané sondy a prípadové štúdiá s historickým presahom, ako aj faktografická údržba a vý- stavba vedomia kontextov domácej kinematografickej tradície. Historici mohli začať byť s dejinami v taktilnom styku.

Vznik Filmovej a televíznej fakulty Vysokej školy múzických umení (1990) a výuka na Katedre filmovej vedy (dnešnej Katedre audiovizuálnych štúdií) prispeli k didaktickému usporadúvaniu disciplíny. Na výuku dejín filmových teórií sa ako prehľadová prí- ručka dlho používala knižka talianskeho ľavicového teoretika (tak- to znel pozitívny pojem dobovej charakteristiky „západného“ inte- lektuála) Guida Aristarca *Dějiny filmových teorií* vydaná v r. 1968. Jeho názory, ovplyvnené vtedy „problematickými“ marxistickými heretikmi Györgenom Lukácsom a Antoniom Gramscim, preda- len dosť neskoro, až v roku 2008 a opäť v réžii našich českých ko- legov, nahradila monografia Francesca Casettiho *Filmové teorie 1945 – 1990*, ktorá bola prekladom už 7. vydania z r. 2004. Autor v tejto edícii povolil doplniť ju novšou štúdiou *Teorie, post-teorie, neo-teorie: proměny diskurzů, proměny předmětů*. Knižka je v sú- časnosti základnou prehľadovou príručkou vrátane naratologic- kých, výrazových a interdisciplinárnych zmien v dnešnej metodo-

lógii. Sviežim pohľadom na najnovšie dianie v odbore je „lahučká“ knižka Andrey Slovákovkej *Co je nového ve filmové vědě* (2017). Už nemá povinnosť „prierezovo“ reprezentovať klasicky rešpektované vedecké (formalistické, štrukturalistické, postštrukturalistické) súradnice spoločenských vied. Môže sa slobodnejšie rozhliadnuť po aktuálnom teréne kultúrnych, mediálnych, produkčných, festivalových, diváckych, audiovizuálnych štúdií – a hľadať inšpiráciu. Napríklad v neuroestetike alebo vo filmozofii.

Na prvý pohľad to môže znieť paradoxne, ale výzvou na formuláciu prítomného projektu bolo silné výskumné zameranie súčasnej domácej filmológie na históriu. Pri práci na doplnenom vydaní *Dejín slovenskej kinematografie 1896 – 1969* (2016, spoluautor Václav Macek) som si uvedomovala dvadsaťročný metodologický odstup filmovedného bádania od teórie. Nejde o konkrétne metodologické iniciatívy, v tomto prípade napríklad o nový (filmový) historizmus, ktorý postavil iný koncept prístupu k dejinám, ako to bolo na začiatku deväťdesiatych rokov. Mám na mysli vzniknutý rešpekt voči „abstraktnej“ reči teórie, ktorá akoby stála v opozícii voči taktilnej a „rukolapnej“ histórii. Oni ale na inom brehu nestoja. Cieľom teórie nie je vznik ďalších teórií. Cieľom teórie je produkcia poznania. Cesty poznávania sú rôzne, rodia sa postupne: z pochybností, z vecne položených otázok, z diskusií. Krížia sa v nich ontologické problémy s epistemológiou, na ich dne leží vysvetľovanie fenoménov. Najdôležitejším naším autorským východiskom preto nebolo komplexne zmapovať obraz vybraných tém. Viac sme sa usilovali o to, aby sme zachytili dynamiku dnešnej audiovizuálnej praxe: aby sme v teoreticky reflektovanej podobe postihli podobu meniacej sa audiovizuálnej paradigmy, overili jej diskurzivitu, obsahovú aj pojmovú referencialitu. Spolu s Francescom Casettim zároveň vedecké teórie nepokladáme za formálny nástroj založený na obmedzenom množstve tvrdení, na zúženom koncepčnom rámci a na prísnom spôsobe prijímania empirických obsahov. Pokladáme ju za lepší spôsob videnia, ktoré vedecké spoločenstvo prijme, zdieľa a pokladá ho za účinný analyticko-interpretačný nástroj. Pokúsme sa teda zdieľať teóriu.

Jelena Paštéková

Martin Ciel

NOVÉ PARADIGMY, ZMENA SYSTEMATÍK (Skutočnosť možných svetov)

Ciel, M.: New Paradigms, Changing Systematics (The Reality of Possible Worlds)

Kľúčové slová: obraz, realita, fikčné svety, semiotika, filmová teória

Abstrakt: Predmetom štúdie je zachytiť zmenu tradičnej a súčasnej terminológie a odlišnosť systematik. Cieľom výskumu je popis, ako sa pod vplyvom tzv. nových médií, digitalizácie a zmien z toho vyplývajúcich (receptcia, distribúcia, dramaturgia, artikulácia) menili teoretické koncepcie.

Východiskovým kontextom výskumu je pohyb ontologických teórií, tzv. Grand Theories, k teórii dispozitívu, semiopragmatike a postteóriám, prehľad historického vývoja rôznych pohľadov a ich súvislostí. Prvý a druhý veľký „paradigmatický zlom“ a Leibnizovo „obmedzenie“.

Film sa redefinuje. Zmena perspektívy bola nutná. Prečo a ako sa to stalo? To je sčasti aj filozofická otázka a súvisí s uvažovaním nad pojmom skutočnosť. Štúdiá popisuje, ako na ňu odpovedá teória fikčných svetov, Carnap, Doležel a Goodmanovo riešenie a ďalšie teoretické koncepcie. A čo z toho vyplýva pre diváka. Nové technológie vytvorili univerzálne médium. Obraz sa stáva nivelizovaným. Nikde už nestretieme originály, ale len opakovania, ktoré nie sú identickými reprodukciami, ale posunutými obrazmi poukazujúcimi na iné známe obrazy. V informačnej spoločnosti založenej na obrazoch je problémom rozlišovať medzi skutočnosťou a zdaním. Zrušenie rozdielu medzi zdaním a bytím vo svete simulácie je dokonca evidentné. Začína splyvať fiktívne a faktuálne? Môžeme sa nad tým pousmiať, ale rozhodne to nemôžeme ignorovať. Obrazy začínajú prekryvať realitu. Minulosť je hodnotená podľa obrazov o minulosti. A už sa to týka aj súčasnosti.

Štúdiá *Nové paradigmy, zmena systematik (Skutočnosť možných svetov)* pri naša odpoveď, prečo je pocit fikcionalizácie a derealizácie vysoko pravdepodobným výsledkom vyššie uvedených javov a ako môže digitálna spoločnosť vytvárať „alternatívne fakty“ v „postfaktuálnej dobe“. A ako to reflektovala/reflektuje teória.

Keywords: image, reality, fictional worlds, semiotics, film theory

Abstract: This paper deals with the change of traditional and current terminologies and the differences in the systematics. The research aimed to describe

how the theoretical concepts have been changing due to the influence of so-called new media, digitization and the ensuing changes (reception, distribution, dramaturgy, articulation).

The research is based on the context of the movement of ontological theories, i.e. Grand Theories, towards the theory of the dispositive, semiopragmatics and post-theories, the overview of the historical development of various approaches and the related contexts. The First and the Second “paradigmatic break” and Leibniz’s “limitation”.

Cinema has been redefined. A change of perspective was necessary. Why and how did this happen? It is, in part, also a philosophical question, and it is related to our understanding of the term reality. The paper describes how this question is answered by the theory of fictional worlds, it deals with Carnap, Doležel and Goodman’s solutions and other theoretical concepts, as well as what it all means for the audiences. New technologies created a universal medium. The image becomes levelled. Originals are nowhere to be found anymore, there are only repetitions that are not identical reproductions but rather shifted images referring to other, well-known images. In an information society running on images, it is difficult to differentiate between reality and illusion. In the world of simulation, the end of the difference between illusion and being has become, in fact, evident. Are the fictional and factual becoming one and the same? We may find it amusing, but we certainly cannot ignore this situation. Images have started to cover reality. The past is evaluated according to images of the past. And this already concerns the present day as well.

The paper *New Paradigms, Changing Systematics (The Reality of Possible Worlds)* answers the following questions: Why is the sense of fictionalization and derealization quite probably the result of the above-mentioned phenomena; How can the digital society create “alternative facts” in a “post-factual time”; and finally: How has it all been reflected by theory.

I.

Veľké „materiálové“ filmové teórie Arnheima či Balázsa, ale i tzv. ontologické koncepcie Bazina a Kracauera, sa zaoberali intenzívne tým, ako film skutočnosť zachytáva, ako ju reprodukuje a transformuje priamo v obraze. Ako ju „odráža“ a ako sa od nej odlišuje. V polovici dvadsiateho storočia bolo nepochybne dôležité pomenovať schopnosti kamery a možnosti montáže či kompozičných pravidiel filmového obrazu. Situácia sa však postupne menila, v oblasti teórie sa filmové dielo začalo chápať v čoraz širšom kontexte, teoretické uvažovanie nad filmom postupne prešlo cestou od štruktúry cez systém po proces. Čiže od ontologických teórií k teórii dispozitívu a k semiopragmatike. A ďalším postteóriám. Prečo a ako sa to stalo? To je sčasti aj filozofická a epistemologická

otázka a súvisí s posunmi pri uvažovaní nad pojmom skutočnosť/realita. O nič menej nebolo dôležité, že filmová teória sa koncom dvadsiateho storočia prestala zaoberať priamym, bezprostredným vzťahom filmového obrazu a jeho predkamerovej skutočnosti. Nastúpil nový smer uvažovania, v ktorom sa samozrejme vzťah filmu a skutočnosti skúma, ale skutočnosť je tu chápaná ako politické, sociálne a inštitucionálne pozadie a jeho súčasťou sú aj iné filmy. Nie je už podstatný referent znaku v obraze, ale prečo sa tam vôbec ten znak ocitol, aké sú dôvody, že tam je, a ako ho chápe divák. A prečo ho tak chápe. Ak ho chápe. Ale k tomuto sa vrátíme neskôr.

Samozrejme, súvisí to so situáciou a vývojom kinematografie, s nimi teória súvisí vždy. Šesťdesiate a sedemdesiate roky minulého storočia priniesli tzv. angažovaný film a päťdesiate „teóriu autora“, ale radikálna zmena sa udiala až neskôr, koncom storočia. Prišlo to v osemdesiatych rokoch, keď filmy začali citovať, resp. odvolávať sa na iné filmy. Tradične chápaná skutočnosť akoby už nebola dôležitá, podstatnejším sa stal kinematografický kontext. Rovnako prestala byť dôležitá aj tá tzv. predkamerová realita, ako sa ukázalo už vo filme *Jurský park* (Jurassic Park, 1993). A potom v tisícoch ďalších, ktoré používajú na vytváranie iluzívnej, filmovej skutočnosti počítačové možnosti. A to ešte nezohľadňujeme potenciu tzv. experimentálneho filmu a tak ďalej.

Zmena perspektívy je teda nutná. Prišlo k vážnym zmenám. V technológiách (video, digitálne technológie) a z toho vyplývajúcich formálnych zmenách (tzv. nové médiá) a k zásadným zmenám v artikulácii. V dramaturgii a recepcii. Premena predmetu vyžaduje premenu diskurzu. Film sa redefinuje. Podľa Françoisa Josta (JOST 2006) je načase uznať, že pokiaľ je obraz znakom, nemal by byť už v žiadnom prípade posudzovaný len z hľadiska svojho vzťahu k realite. Možno nadišiel čas nahradiť radikálny protiklad realita/ilúzia nejakou pružnejšou terminológiou, ktorá by umožnila prispôbiť náš diskurz dnešnej dobe obrazov.

Čo sa teda deje? Digitalizácia, elektronizácia, internetizácia, virtualizácia, „nové médiá“ a s tým súvisiace dôvody zapríčinili, že všetky médiá začali vytvárať, a v podstate už i vytvorili, univerzálne médium. Viacdrojové, ale univerzálne. A mimoriadne jedno-

ducho dostupné. Médiá sa stávajú rovnocennými a prichádza k ich miešaniu, film sa zaplieta a prepája s televíziou a televízia s internetom a televízne seriály s kinematografiou. V kinematografii sa používa práve pod vplyvom novej situácie oveľa rýchlejší strih a oveľa viac detailov ako kedysi. A pochopiteľne, viac digitálnych trikov. Sledovateľný je obrovský rozvoj videoartu zapríčinený dostupnosťou voľakedy výnimočných technológií. Nové technológie sa stali súčasťou filmového obrazu, a zároveň ho i začali vytvárať. Takéto stratégie, mimochodom, sa intenzívne využívajú aj v divadle. Hra sa komplikuje – v divadle vníma divák realitu ako znak, vo filme znak ako realitu. Divadelná činohra, či jej alternatívnejšie formy, pracujú s audiovizuálnou projekciou práve vďaka tomu, že divák už suverénne ovláda oba semiotické systémy a multimediálnu hru akceptuje. A týka sa to pravdaže i výtvarného umenia: 4. decembra 2018 získala Charlotte Prodgerová prestížnu Turnerovu cenu, ktorá je určená pre najlepšieho vizuálneho umelca Británie s 32-minútovým filmom *Bridgit* nakrúteným jej iPhoneom.¹

Počítačové hry, reality show a videoklipy sa stávajú inšpiráciou pre štruktúru filmu, či už na úrovni obsahu, alebo výrazových prostriedkov. Mení sa forma, presnejšie povedané – menia sa formy a mení sa i dramaturgia, ktorá sa sústreďuje na skratku, rýchlosť, expozícia sa skrakuje. Zároveň víťazí pretržitosť, hoci reklamy počas filmov v kinách ešte nie sú, v televízii a všade inde áno. Z toho vyplýva nový divácky pohľad, recepcia je povrchná, zbežná, nesústredená. Samozrejme veľmi zovšeobecňujeme, ale na danú situáciu v podstate reaguje kinematografia ako celok. A aj celá oblasť produkcie pohyblivých obrazov.

Obraz sa stáva nivelizovaným – koniec koncov, diváka už ani nezaujímá, či na svojom tablete, či na inom prístroji sleduje filmy pre kiná, televízne seriály zväčša podporujúce a využívajúce v naratívne nejaké konšpiračné schémy (*Mr. Robot* 2015, *Counterpart* 2017, *The Terror* 2018, *The Crossing* 2018...) à la film *Matrix* (1999), či iný program, nejakú show, či správy internetovej produkčnej stanice, alebo video na elektronickej stránke nejakých novín, na youtube, facebooku, hoaxy a fleshmoby... prípadne počítačovú hru. Preto sa

¹ <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/dec/04/iphone-film-maker-charlotte-prodger-wins-2018-turner-prize>

aj štýl pohyblivých obrazov stáva neidentifikovateľný, nešpecifický. Kedysi si vyberali diváci filmy podľa mien režisérov, teraz je to jedno. Ak vôbec podľa niečoho, tak podľa produkčných spoločností či producentov. Tomu sa prispôsobujú marketingové taktiky – dielo sa propaguje ako nová produkcia napríklad populárneho technologického giganta Amazon, streamovacej služby Netflix (najnovšie to bude internetová platforma Apple) či HBO alebo ako nový film od producentov nejakých v nedávnej minulosti populárnych filmov. Produkčné divízie technologických spoločností si budujú image svojej značky podobne ako hollywoodskí herci.

Nové médiá už zmenili aj divácke používateľské návyky. Samozrejme, kinematografia vždy v nejakej miere ovplyvňovala módu a vzorce správania. Ale dnešný divák vidí týždenne toľko fikcií, toľko drám, koľko ich videli naši starí rodičia za rok. Ak sa vôbec občas do toho divadla či kina dostali. Čo toto urobí s dnešnými deťmi, nevieme. Ale vieme už odpovedať na otázku, ktorá kedysi znela v mnohých diskusiách teoretikov: Znamená technologický vývoj zmenu v estetike? Áno, znamená. A tento technologický obrat je všadeprítomný, už to nie je len film v kinách, prípadne televízia. Koniec koncov – katedry, ústavy aj inštitúty filmovej vedy sa všade na svete postupne premenovali na audiovizuálne štúdiá. Rozšíril sa rámec výskumu. A z tohto rozšírenia vyplýva aj obrat v uvažovaní. Obrovské rozšírenie a dostupnosť fikcie predznamenáva čoraz väčšie a štruktúrovanejšie fikčné pole, ktoré je súčasťou skutočnosti, a aj nie je. Hranica medzi realitou a fikciou mizne, stáva sa spojitou, spochybňuje sa a znejasňuje, presnejšie povedané – stále sa rôzne presúva a posúva. Vďaka digitalizácii zažívame súmrak reality. Postmoderné uvažovanie v kinematografii s citačnými stratégiami filmov odvolávajúcimi sa na iné filmy bolo len predzvesťou dnešnej situácie. Otázkou sa stáva, či existuje jeden svet – a nekonečné množstvo jeho interpretácií – alebo množstvo možných svetov. K tomuto obratu prispeli aj výsledky výskumu kvantovej fyziky, teória možných svetov však vznikla v prvom rade na intelektuálnom území logiky, logickej sémantiky a filozofie, kde na prelome štyridsiatych a päťdesiatych rokov 20. storočia pripravil pôdu Rudolf Carnap (CARNAP 2005) svojou prelomovou prácou *Význam a nevyhnutnosť*. Teória možných svetov sa veľmi

rýchlo udomácnila vo výskumoch literárnej sémantiky, kde vyús-tila do teórie fikčných svetov. Tá skúma fikciu na úrovni semiotiky a zároveň pragmatiky systému. Ale aj tým sa budeme zaoberať podrobnejšie až neskôr. Teraz sa sústreďíme na to, ako sú možné svety reflektované. Pretože ich súčasťou sú aj fikčné svety, ktoré sa vytvárajú (okrem iného) práve v elektronickom digitálnom audiovizuálnom priestore. Ide o mysliteľné svety. Čoraz prítomnejšie v našich životoch. Fikčné svety sú realizované možné svety. Tieto svety sú tzv. malé svety, koherencia je ich podmienkou. Pri recepcii hrá úlohu exploatačný efekt, ktorý možný/fikčný svet dopĺňa zo zásobníka recipientovej skúsenosti a encyklopédie významov vytvorených predchádzajúcou recepciou iných fikčných svetov. Populárne seriály ako napríklad *Westworld* (2016) či *Game of Thrones* (2011) tak „fungujú“ nielen kvôli svojej koherentnosti a konsekventnosti zákonitostí, z ktorých sa skladajú, ale i vďaka tomu, že diváci ich reflektujú na pozadí svojho poznania, v prvom prípade sci-fi a v druhom prípade fantasy. Žánre a žánrová pamäť, ktorá generuje tradičné žánrové riešenia a variuje ich, je v posledných desaťročiach čoraz dôležitejšia, pretože fikčné svety sú sofistikovanejšie – majú sa stále viac a viac na čo odvolávať, z čoho citovať a na čo nadväzovať. Či už to robia originálne alebo nie. Väčšinou nie. Často ide o jeden a ten istý, len inak vyrozprávaný príbeh. Inovácia sa vytráca a oceňuje sa čoraz viac variácia chápaná ako originálne, nezvyčajné štruktúrne riešenie skladby už známych variácií, známych riešení a prvkov (ECO 1990).

Z trochu radikálnejších, postmoderne teoreticko-estetických pozícií sa dá aj ten tradičný príbeh chápať ako buržoázny výmysel minulých storočí a budúcnosť sa dá vidieť v interaktivite počítačových hier, kde divák/hráč vstupuje do deja a viac či menej úspešne si ho prispôsobuje.

Vrátime sa však na chvíľu k fikčným svetom, k ilúzii reality vytvorenej často disproporciou medzi predstavou a realitou. A skúsime odpovedať na otázku, v podstate večnú a vinúcu sa ako povestná červená niť v lane britského trojsťažníka, filmovou teóriou: je fikčným svetom aj non-fiction? Myslíme, že nie:

- aj hraný, aj dokumentárny film vytvárajú ilúziu reality (čo je podmienené výrazovými prostriedkami v oboch prípadoch);

- aj hraný, aj dokumentárny film sú nejakým spôsobom interpretáciou;
- možné svety sú tzv. malé svety, nie sú úplné, na rozdiel od aktuálneho, reálneho referenčného sveta sú nespojité, pretože majú medzery;
- medzery zaplňa recipient vďaka exploatačnému procesu/efektu, dopĺňa možný svet vďaka svojej skúsenosti s reálnym svetom a médiami;
- fikčný svet je možný svet, jeden z možných svetov, jestvuje aj možný svet matematiky, fyziky, filozofie...;
- hraný film, román a pod. sú fikčné svety, na základe ilúzie vytvárajú možný svet, narativizujú, zobrazovanie skúsenosti konštruujú, sú to K-texty (konštruované);
- dokumentárny film, reportáž a pod. nie sú fikčným svetom, na základe ilúzie priamo referujú o reálnom svete, vzťahujú sa k nemu bezprostredne, nenarativizujú, zobrazujú, ide o zobrazenie reality, je to Z-text (zobrazovací);
- fiction a non-fiction sú oba možné svety, interpretácie, ilúzie, prvý je fikčný a druhý zobrazovací, lebo dokumentuje.

Fenomén cosplay (skratka „costume play“), pri ktorom sa príznačne stierajú hranice medzi realitou a fikciou, a zároveň aj jej zobrazovaním, sa týka zdanlivo práve svetov fikčných. Nijako nesúvisí s divadlom. Cosplayeri napodobňujú svoje postavy nielen kostýmami, účesmi a podobne, ale i vystupovaním a štýlom, rečou. „Hláškami“. Pretože v ich svete postavy „hláškujú“. Postavy sú inšpirované mangou, anime, komiksami a v súčasnosti predovšetkým sci-fi či fantasy filmami a tv seriálmi. Tieto filmy, respektíve postavy z nich, vstupujú do skutočnosti vďaka dospelým ľuďom, ktorí sa s nimi stotožňujú a predvádzajú ich „reálne“ na rôznych fórach, stretnutiach, niekedy uzavretých, ale zväčša verejne prístupných. Pripomína to trochu iných dospelých ľudí, ktorí predvádzajú v dobových uniformách rekonštrukcie historických bitiek. Ale v prípade cosplay sa postavy neopierajú o referenčnú historickú realitu, referenčným pozadím cosplay je číra fikcia. A cosplay číra realita? Nuž, podľa cosplayerov nepochybne áno. A oveľa sym-

patickejšia ako tá nudná a všedná, ktorá je okolo nich. Dobrovoľné napodobovanie postáv z fikčných svetov je fascinujúcim fenoménom, i keď nie novým. Malé deti sa koniec koncov vždy hrávali na indiánov, kovbojov, vojakov či rytierov a i ony boli inšpirované filmami. Filmami pre deti. Odkedy sa však v mainstreamovej kinematografii zmenila situácia a filmy sa z rôznych komerčných dôvodov v osemdesiatych rokoch dvadsiateho storočia infantilizovali, táto „hra“ sa zrazu týka aj dospelých. A nie výnimočne, skoro až masovo. V angličtine sa slovo cosplay začalo používať v prvej polovici deväťdesiatych rokov. V Japonsku to začalo asi desať rokov predtým, s názvom kosupure, ešte pod vplyvom mangy a anime. Emócie sa navodzujú čoraz rôznejšími spôsobmi. Emocionálne stotožnenie s postavou filmu pri jeho sledovaní vychádza z tzv. dvojplánového diváckeho zážitku. Pri cosplay je to inak. Realita je nahradená inou, vytvorenou na základe fikcie.

Fikčné filmové svety čoraz viac, intenzívnejšie, dokonca až invazívne, začali ovplyvňovať filmovú kritiku a hodnotenie jednotlivých filmov. Zreteľne tu badať zmenu paradigmy. Nastupujúca generácia filmových kritikov akceptuje fikčné svety ako kontext pre hodnotenie filmov. Výsledkom je, že filmy ako povedzme *Captain America: Civil War* (2016) alebo *Mission: Impossible – Fallout* (2018) napríklad časť filmovej kritiky hodnotila po ich premiére ako vynikajúce, výnimočné, skoro až dokonalé. Zdôvodnením bolo, že sú z rôznych príčin (použitie trikov a pod.) najlepšie v sérii zaoberajúcej sa daným fikčným svetom, v ktorom sa ich postavy pohybujú. Nuž a potom v recenziách prišlo k absurdne nelogickému kroku: inkriminovaný film bol vo výsledku hodnotený kladne ako taký, sám osebe.

Je tu evidentný súvis s počítačovými hrami, ktoré sú založené vyslovene na tom, aby sa hráč stal v istom zmysle súčasťou ich fikčného sveta. A mohol tento svet zo svojho uhla pohľadu ovplyvňovať či dokonca dotvárať. Čoraz viac hraných filmov je inšpirovaných online počítačovými hrami, nielen vo svojej formálnej štruktúre a v zmysle výrazových riešení ako napríklad *Hardcore Henry* (2015), ale aj ich obsahom. Kinematografia koniec koncov začala simulovať počítačové online svety už od filmu *Lola rennt/Lola beží o život* (1998). Našu dôveru stále výraznejšie formujú

rôzne online nástroje, a to na úkor tradičných spoločenských interakcií. Čo to znamená pre spoločnosť všeobecne, a napríklad konkrétne pre politiku? Zatiaľ nevieme, ale prvé náznaky sú už zjavné, a nie sú veselé. A hneď sú i reflektované – seriály *House of Cards* (2013), *Homeland* (2011)...

Rovnako silný je i vplyv komiksu na súčasnú kinematografiu – tá využíva nielen príznačný komiksový vizuál à la *Dick Tracy* (1990) či *Sin City* (2005), ale i fikčný svet komiksových sérií čoraz väčšími a intenzívnejšie.

Fikčné svety sa stali integrálnou súčasťou našich životov, a dokonca pravdepodobne menia štruktúru a podobu nášho uvažovania, ktoré sa rozšírilo do kyberpriestoru. Podľa niektorých nie iba metaforicky, ale doslova. Zoznam kontaktov, uložený v našom mobile či počítači, sa stáva rozšírením našej mozgovej štruktúry. Takáto teória sa v kognitívnych vedách nazýva teóriou rozšírenej mysle. V roku 1998 ju navrhli Andy Clark a David Chalmers (CLARK – CHALMERS 1998) a v súčasnosti sa zdá, že sa čoraz viac potvrdzuje.

A kyberpriestor vstupuje samozrejme aj do nášho reálneho sveta – veľmi reálne. Napríklad do sexuálneho života. Pomerne novou atrakciou sú verejné domy, v ktorých sú namiesto živých prostitútok realistické sex bábiky. „Bordoll“ existujú v Británii, Francúzsku, Nemecku, Rakúsku... Firma Silicon Wives vyrába luxusné a super realistické silikónové bábiky a na svojich internetových stránkach uvádza aj päť najobľúbenejších typov roku 2018. Predstavuje silikónové hračky ako skutočných ľudí, pridáva im charakteristiku, koničky a minulosť.²

To, že sa výrobcovia pokúšajú navodiť pocit, že v prípade sex bábik ide o skutočné ženy, je pochopiteľná marketingová stratégia, trik, ako vzbudiť záujem. Sexroboty si môžete aj vymodelovať, resp. nechať vytvoriť podľa svojich požiadaviek. A tie sú, pravdaže, podmienené práve fikčnými svetmi. Kruh sa uzatvára. Fikčné svety tak vytvárajú túžby a potreby, ktoré môžu splniť len iné, externalizované fikčné svety. V tomto prípade čo najviac „realistické“. Aj túto situáciu reflektuje audiovizuálny priestor pomocou

² <https://www.thesun.co.uk/news/4131258/worlds-first-brothel-staffed-entirely-by-robot-sex-workers-now-looking-for-investors-to-go-global/>

budovania ďalších, nových fikčných svetov ako povedzme seriály *Äkta människor* (2012), *Humans* (2015) a mnohé ďalšie. Dostávame sa tak k aktívnemu znovuzrodeniu témy androidov, manipulácie a ovládania, citov a morálky, témy, ktorú už kedysi rozpracoval Philip K. Dick a v kinematografii filmy ako *Blade Runner* (1982) nakrútený práve na základe Dickovho románu.

Fikcionalizácia a derealizácia alebo možno presnejšie: pocit fikcionalizácie a derealizácie je vysoko pravdepodobný výsledok vyššie uvedených javov, ktoré sú v istom zmysle nezámerným dedičstvom niekdajšieho postmoderného spôsobu uvažovania osemdesiatych rokov 20. storočia s jeho relativizáciou, ironizáciou, nehierarchizovaním a pluralizáciou.

Svet obrazov sa totiž pozdvihuje na vlastnú skutočnosť. Wolfgang Welsch na túto tému píše: „Lebo tým, že sa mediálny svet obrazov pozdvihuje na vlastnú skutočnosť, podporuje – už aj pre svoju pohodlnú prístupnosť a univerzálnu disponovateľnosť – premenu človeka na monádu v zmysle individua, ktoré je aj plné obrazov, aj nemá okná. Túto súvislosť medzi bohatstvom obrazov a chýbaním okien filozofia dôverne pozná od čias Leibniza – protagonistu teorémy o monádach a logiky telekomunikácie: ten, kto je plný obrazov, už *nepotrebuje* okná, lebo má všetko v sebe (alebo to má aspoň k dispozícii)“ (WELSCH 1995: 13).

Obrazy bývajú krajšie ako realita. Realita býva totiž taká hrozná, že jej presný opis by priviedol človeka do zúfalstva. Býva často hroznejšia ako svoja vlastná karikatúra.

W. Welsch ďalej píše v súvislosti s fikčnými elektronicko-mediálnymi svetmi a tromi dôvodmi („lahkosť bytia“, „nedohľadná rozľahlosť“, „zmeny kategórií“) o ich novej, estetickej fascinácii. „Fascinujúca novosť týchto svetov má za následok, že k nim už nemôžeme pristupovať pomocou našich obvyklých kategórií. Opierajúc sa o tieto kategórie by sme v danom prípade elektronický svet nechápali alebo skresľovali. Je zaujímavé, že skúsenosť s médiami priviedla aj vo filozofii k rozvíjaniu nových koncepcií. Derri-da a Deleuze napríklad hovoria už od konca šesťdesiatych rokov o tom, že skutočnosť a zmysel majú prechodný charakter, vyznačujú sa zretazením sietí, neustálymi posunmi a principiálnou nezavretosťou. Boli k tomu inšpirovaní novými médiami a dospeli

tak k prenikavej kritike tradičnej filozofie, resp. metafyziky. Táto kládla stále dôraz na ideál čistého, od médií oslobodeného zmyslu, kým zmysel je v skutočnosti – ako nás učia tieto novšie teórie – vždy konštituovaný médiom (ústnym, písomným alebo elektronickým), bez neho by zmysel vôbec nemohol existovať“ (WELSCH 1995: 3). Disponovateľnosť, ľahká prístupnosť k obrazom je veľmi lákavá. Navyše: konotačný potenciál, generovaný obrazmi, je obrovský. Aj to je príčinou viery v obrazy, ktorá je však pascou. Preberáme z nich určité charakteristiky, ktoré však už nie sú archetypálne – sú umelé. Vytvorené svetom umelých stereotypov, svetom, ktorý je často len ideologickou proklamáciou skutočnosti a v žiadnom prípade nie skutočnosťou, i keď ju spoluvytvára. A tým zároveň falzifikuje. Falzifikuje pamäť ľudstva. „Boli sme v zajatí obrazu. A nemohli sme uniknúť, lebo tkvel v našom jazyku a zdalo sa, že jazyk nám ho iba neúprosne opakuje“ (WITTGENSTEIN 1979: 74).

V tejto súvislosti sa nedá nespomenúť aj pojem „simulakrum“, ktorý tematizoval Jean Baudrillard (BAUDRILLARDE 1996; ŠEBEŠ 2004). Nikde už nestretáme originály, ale len opakovania, ktoré nie sú identickými reprodukciami, ale posunutými obrazmi, poukazujúcimi na iné známe obrazy. Posun a pretváрка. Spoločnosť, založená prevažne na ekonomike sprostredkovania, a nie na tvorbe hodnôt, vytvára takú kultúru, ktorá sa zaoberá sprostredkovaním a výmenou už existujúcich obrazov rezignujúc na tvorbu nových. V informačnej spoločnosti založenej na obrazoch sa vlastne už nedá rozlišovať medzi skutočnosťou a zdaním, stáva sa to dokonca nemožným a nezmyselným. Zrušenie rozdielu medzi zdaním a bytím vo svete simulácie je evidentné (viď pesimistický teoretik postmodernity Jean Baudrillard ohlasujúci koniec dejín a všetkého pokroku).

To potenciálne prispieva k nedôvere v reálne fakty. Prípadne k ich relativizovaniu. Digitálna spoločnosť vytvára „alternatívne fakty“, žijeme v „postfaktuálnej dobe“. Nevidíme či nechceme vidieť veci, aké sú, ale aké chceme, aby boli. A odtiaľ už nie je ďaleko k intencii príťažlivých jednoduchých riešení na úrovni fake news, dezinformácií a podobne. 29 % mladých ľudí na Slovensku dôveruje „alternatívnym“ médiám. 45,9 % súhlasí, že svetom hýbu tajné skupiny podľa utajeného scenára a skutočnosť je väčšinou iná, než

sa nám médiá snažia nahovoriť. To sú čísla z reprezentatívneho prieskumu verejnej mienky zo septembra 2016, ktorý realizoval Globsec Policy Institute.³

II.

Na tomto mieste uvedieme dva príklady toho, ako sa s problematikou fikcionalizácie reality a z nej vyplývajúcich súvislostí (autenticita, „pravdivosť“ atď.) vyrovnával filmový teoretik Peter Mihálik začiatkom osemdesiatych rokov 20. storočia a na rozdiel od neho vyššie spomenutý postteoretik François Jost v storočí dvadsiatom prvom, čiže po druhom paradigmatickom zlome filmovej teórie v deväťdesiatych rokoch.

Vzťah filmu a skutočnosti podľa Petra Mihálika:

Otázka vzťahu filmu ku skutočnosti bola, a dodnes ešte v istom zmysle je, v oblasti filmovej teórie otázkou kardinálnou. Od koncepcií Vachela Lyndsaaya cez teóriu Dzigu Vertova a ontologické konštrukcie Siegfrieda Kracauera a André Bazina sa ňou zaoberali úplne iným spôsobom a z iného pohľadu aj Rudolf Arnheim či Christian Metz a Roland Barthes. Ale riešia ju i súčasní teoretici ako David Bordwell alebo Jacques Aumont a vymedzujú sa voči nej aj autori koncepcií fikčných svetov chápaných ako mentálne konštrukty referenčných možností ku skutočnosti. Peter Mihálik venoval tejto problematike v roku 1983 v knihe *Kapitoly z filmovej teórie* (MIHÁLIK 1983: 257 – 291) tridsaťštyri súvislých strán. Nazval ich Základné kategórie vzťahu filmu ku skutočnosti a niektoré problémy genológie. Názory na tento často zvláštny vzťah sú však rozosiate i v jeho ďalších štúdiách. Vychádzal pritom z kritickej interpretácie viacerých vyššie menovaných autorov, ale v prvom rade bol zjavne ovplyvnený Alicjou Helmanovou, svojou súčasníčkou, voči ktorej sa vymedzoval. Jej teoretická koncepcia bola pre neho dôležitá i preto, lebo profesorka Helmanová žila vo vtedajšom socialistickom Poľsku, oficiálne publikovala, nebola súčasťou disentu a jej myšlienkami sa dalo operovať bez toho, aby sa vzbudila neprijemná pozornosť rôznych marxisticko-leninsko-estetických dohliadacích či schvaľovacích komisií.

³ <https://www.globsec.org/>

Pre Mihálika sú v tejto súvislosti zásadnými kategóriami dokumentárnosť, realistickosť a autentickosť, ktoré patria do oblasti mimetickej problematiky, a teda do oblasti estetického výskumu (MIHÁLIK 1983: 258). Tie sú podľa neho spojené s problematikou tzv. pravdivosti filmového diela a podmieňujú ju. Každá z týchto kategórií má v Mihálikovej koncepcii svoj špecifický význam, hoci si uvedomoval, že v dejinách filmových teórií sa veľmi často môžeme stretnúť s ich stotožňovaním či zamieňaním (MIHÁLIK 1983: 257).

Treba na úvod povedať, že pre Petra Mihálika film vo svojej podstate smeruje k iluzivnosti, k totálnemu nahradeniu sveta: filmové dielo má síce samozrejme schopnosť zopakovať množstvo aspektov skutočnosti, zároveň ich však vytrháva z referenčného kontextu, z logiky reality, a udeľuje im nový kontext, podmienený, zjednodušene povedané: logikou umeleckou. Čiže používa dve „logiky“. Teda pravdepodobne by mu boli blízke súčasné teórie fikčných svetov, ktoré sa akousi pravdivosťou vôbec nezaoberajú, pretože tento problém považujú za nezmyselný. Zároveň bol Peter Mihálik ako zástanca semiotiky presvedčený o správnosti koncepcie dvojzložkového chápania filmového znaku. Jedna zložka je podriadená reprodukčnej funkcii, čiže chápaniu časti znaku ako denotátu (logika reality), a druhá zložka je podriadená funkcii transformačnej, vytvára konotatívne významy (umelecká logika). To všetko spôsobuje „bohatosť a zložitosť riešenia tejto problematiky“ (MIHÁLIK 1983: 258). To nebolo celkom v intenciách vtedajšej marxistickej estetiky. Nebudeme sa však teraz zaoberať riešením problematiky vzťahu filmu a skutočnosti v osemdesiatych rokoch 20. storočia a ani celkovým Mihálikovým riešením, sústredíme sa na tri spomenuté, a pre Mihálika zásadné, kategórie. Z ich popisu vlastne riešenie vyplýva.

Kategória dokumentárnosti

Peter Mihálik tvrdil, že dokumentárnosť vyjadruje schopnosť odrážať jednotlivé aspekty reality (reprodukcia), čo je však determinované technikou a jej možnosťami (transformácia). „Dokumentárnosť odpovedá na otázku, čo z aspektov a hodnôt reality môžu zaznamenať filmová kamera a mikrofón, realistickosť zase

odpovedá na otázku, ako sa tieto aspekty a hodnoty prezentujú vo vzťahu ku skutočnosti, odkiaľ ich tvorca vybral a tvorivým spôsobom zorganizoval“ (MIHÁLIK 1983: 259). Dokumentárnosť je tak vlastnosť, ktorú film získava v procese záznamu faktov, na základe zobrazenia istého priestoru a času. Dôležité je, že Mihálik chápe „fakt“ ako nespornú kvalitu podliehajúcu overeniu, svedectvu, argumentu, ale upozorňuje, že „filmový fakt“ je v dokumente vždy mnohoznačný a dynamický. To znamená, že v dokumentárnom zobrazení sa vždy uchováva faktická skutočnosť, ktorá je však podmienená autorskou interpretáciou, „filmový fakt“ bude vždy na priesečníku objektívneho (pomocne povedané, pretože vieme, že objektivita nie je možná kvôli neoddeliteľnosti reprodukčnej zložky od transformačnej) záznamu a autorského prístupu. Dokumentárnosť ako vlastnosť tak Mihálik chápe ako spôsob objektivizácie zobrazenej skutočnosti a zároveň (!) spôsob zachytenia myslenia, čítania a konania autora. Z toho vyplýva, že v každom, akomkoľvek filme nájdeme dokumentárnu vrstvu, dokumentujúcu myslenie tvorcov, a zároveň dokumentárnu vrstvu výrazovej zložky obrazu (povedzme móda atď.). Dokumentárnosť v takomto chápaní potom nie je v žiadnom prípade antagonistická k umeleckej predstave, fantázii, štylizácii – tie vystupujú spolu s dokumentárnosťou, Peter Mihálik píše dobovou terminológiou marxistickej estetiky – v „dialektickej jednote“ ako jej „nadstavba“ (MIHÁLIK 1983: 261). Ide teda o systémovú vlastnosť kinematografie. Kategória dokumentárnosti však podľa Mihálika dominuje v oblasti rodu dokumentárneho filmu. Tu sa totiž najviac využíva autoizomorfia, čiže v Mihálikovom chápaní zhodnosť štruktúr medzi filmom a realitou, prevláda tu logika reality. Pri hranom filme vstupuje do hry vo výraznejšej miere exoizomorfia. Jednoducho povedané: pri dokumentárnom filme sa viac využíva reprodukčná vrstva filmových znakov a pri hranom viac transformačná, čo však nič nemení na veci, že hraný film vždy vykazuje nejaké dokumentárne vlastnosti.

Kategória realistickosti

Realistickosť znamená v Mihálikovej teoretickej koncepcii čo najhlbší prienik do podstaty zobrazeného javu a jeho racionálnych

a emocionálnych momentov. Snaží sa odlišovať „realizmus“ ako názov umeleckého smeru a realistickosť chápanú ako vlastnosť umenia. Zaoberá sa realistickosťou, rôznym -izmom sa nevenuje. Kracauerove a Bazinove ontologické teórie, založené na reprodukčnej prílahosti filmového záberu k realite (a z toho vyplývajúcich kvalít filmu), označuje za naturalistické a Arnheimov ucelený teoretický systém, založený na transformačnej odlišnosti a rozhodujúcej úlohe formálnych prostriedkov (a z toho vyplývajúcich kvalít filmu), označuje za formalistický. Realistickosť je pre neho akýmsi ideálnym stredom nachádzajúcim sa medzi týmito koncepciami.

Kategória autenticity

Mihálik sa začína zaoberať touto kategóriou citujúc Alicju Helmanovú, ktorá vychádza z toho, že v prípade filmovej autenticity môže jej významové určenie vystupovať v troch modoch (MIHÁLIK 1983: 265):

- ako imanentná vlastnosť štruktúry diela, čiže to, čo je filmové, sa zdá byť autentické filmu a v tomto prípade ide teda o mimohodnotovú vlastnosť;
- ako relácia medzi svetom filmu, dnes by sme povedali fikčným svetom, teda medzi iluzívnym svetom filmového diela a skutočným svetom. V tomto prípade ide o hodnotovú vlastnosť, o mieru interpretácie;
- ako inkorporácia surového materiálu reality do filmového diela, a potom ide o špecifickú filmovú hodnotu.

Peter Mihálik sa zaoberá výlučne druhým modom (prvý a tretí akceptuje ako špecificky filmové, štruktúrne, ale neplatné pre jeho koncepciu). Chápe ho ako vlastnosť vzťahu medzi skutočnosťou a jej zobrazením a dôsledne upozorňuje, že v žiadnom prípade nemožno akceptovať tvrdenia časté vo filmovo-kritickej praxi, že autenticosť filmového diela závisí od jeho zhody s našim každodenným poznaním a skúsenosťou (MIHÁLIK 1983: 266). Pretože naše subjektívne „pravdy“ môžu fungovať, a zväčša i fungujú, len ako pravdepodobnosti.

Autenticita sa nachádza v korešpondencii diela s prírodnou a spoločenskou skutočnosťou, „ktorej sa ako gnozeologicko-axio-

logický jav dotýka, ktorú reprezentuje. Stupeň autenticity je daný stupňom primeranosti tejto obsahovej reprezentácie. Dielo však môže byť pôvodné len vtedy, keď primerane odhaľuje nové, inými umeleckými dielami nezhodnotené skutočnosti, alebo nové, dosiaľ umelecky neosvojené aspekty skutočnosti. Z toho vyplýva, že autenticita umelecké diela musí od seba odlišovať i stránku špecifického použitia a kompozície významových foriem, ktorými je ich obsahová autenticita vyjadrená“ (MIHÁLIK 1983: 272).

Autentické je teda také dielo, ktoré sprostredkuje vo svojej výrazovej zložke (vo svojej forme) i významových štruktúrach (vo svojom obsahu) také svojbytné osvojenie skutočnosti, že sa vo výsledku nedá previesť na nijaký iný spôsob osvojovania, či už vedecký, alebo filozofický. Mihálik teda chápe autenticitu ako pôvodnosť, ako originalitu a inovatívnosť.

Takto si Peter Mihálik v roku 1983 v súvislosti s daným problémom zmapoval a definoval terén, rozdal karty a pomerne odvážne tvrdil: „Požiadavka uniformnej vyjadrovacej metódy je, pokiaľ sa niekedy vyskytla či vyskytuje, v marxistickom myslení jednoducho cudzorodým prvkom“ (MIHÁLIK 1983: 273).

Marxisticko-leninskými estetickými vyslovenými obľúbenými kategóriami pravdivosti a typickosti, ktoré mali verifikovať tzv. teóriu odrazu na spôsob socialistického realizmu, sa Mihálik dokázal pomerne elegantne vyhnúť. Respektíve nie úplne vyhnúť, ale konštatovať, že teda z jeho výskumu vlastne vyplýva, že pravdivosť filmového umeleckého diela nie je ani špecifická, ani odlišná od iných umeleckých diel, v podstate spadá pod všeobecnú estetiku, nie je závislá od zhody foriem, spôsobov a zaznamenaných aspektov reality ani od akejsi subjektívnej úprimnosti umeleckej výpovede (MIHÁLIK 1983, 274), ani od koherencie smerujúcej ku kráse, nedotýka sa jednotlivých častí či zložiek štruktúry filmového diela, ale ide jednoducho o primeranosť celku. A čo je to tá primeranosť, to ďalej nevyšvetľuje.

Teraz postmoderne, podľa Françoisa Josta:

Slovo „pes“ nehryzie, ako vieme. Odkiaľ sa teda berie tá zvláštna dôvera, tá emocionálna identifikácia so slovom či obrazom, s audiovizuálnym dielom? Prečo mu prisudzujeme „pravdivosť“

hodnoty alebo ho označujeme za „klamstvo“ či „predstieranie“? François Jost sa vo svojich teoretických štúdiách, publikovaných v knihe *Realita/Fikce – říše klamu*, zaoberá týmito otázkami programovo, a vlastne neustále.

V takejto súvislosti sa pochopiteľne nedá vyhnúť problematike fikcie, teda vytváraniu či vymýšľaniu imaginárnych konštruktov. A jej uzurpujúcej snahe hovoriť v mene reality. Jost ponúka tri teoretické modely vzniku fikcie: v prvom fikcia vzniká z obrazu (pravdivého alebo falošného), v druhom fikcia vychádza z jej užívateľov a podvedome ich manipuluje, v treťom vychádza z rozprávania, ktoré je vždy nositeľom fikcie. Tieto tri modely sa dajú substituovať pod jednu starú známou definíciu, že fikcia vzniká v interakcii medzi audiovizuálnym dielom a jeho divákom, pričom toto dielo má naratívny základ. Takže každé audiovizuálne dielo je fikciou, dokonca aj dokument, alebo povedzme televízny záznam nejakej demonštrácie či futbalového zápasu, pretože o niečom rozpráva. Niečo reprezentuje (nie iba prezentuje, ale skutočne re-reprezentuje, používajúc svoju špecifickú optiku, strih atď.). Autorovi takéto konštatovanie samozrejme nestačí a pýta sa, prečo sa nám potom sci-fi filmy ako *Jurský park* (1993) či *Hviezdné vojny* (od roku 1977) zdajú fiktívnejšie než filmy *Dogmy 95*, a tie sa zdajú byť zase fiktívnejšie ako televízne spravodajstvo.

Tradičné riešenie je jednoduché: ide o vzťah k realite, o „vzdialenosť“ audiovizuálneho znaku od označovaného. Tento vzťah je izomorfný, a čím je vyšší stupeň izomorfie (homomorfia), tým je znak pochopiteľnejší, uveriteľnejší a realistickejší. Naopak, čím menšia izomorfnosť (exoizomorfia), tým vyššia štylizácia – zdanlivá strata referencie a možnosť nepochopenia či pocit fiktívnosti, v horšom prípade falošnosti. Autor sa však opäť takémuto tradičnému riešeniu vyhýba. Zdá sa mu príliš všeobecné a nezhoduje sa s jeho intuíciou, ako sám upozorňuje v prvej časti svojich úvah v štúdiu s názvom *Od fikcie k pretvárke* (JOST 2006: s. 8 – 29) v súvislosti s tézami Christiana Metza. Podľa Josta je totiž na čase uznať, že pokiaľ je obraz znakom (čo akceptuje), nemal by byť už v žiadnom prípade posudzovaný len z hľadiska svojho vzťahu k realite/svetu. Preto vychádzajúc z Peirceovej koncepcie stanovuje tri typy audiovizuálnych znakov a situáciu ešte viac komplikuje: znaky sveta

(ikonické – založené na podobnosti), znaky autora (indexy – založené na tom, kto je ich pôvodcom) a znaky dokumentárne (založené na vzťahu k ďalším podobným dokumentom alebo žánrom).

Aby sa z tejto myšlienkovvej konštrukcie dostal von, preskakuje Jost na inú úroveň a využíva Genettovo delenie na „faktuálne“ a „fiktívne“, ale výrazne ho pre svoje potreby modifikuje. To mimochodom robí i s myšlienkami velikánov teórie komunikácie Käte Hamburgerovej (HAMBURGER 1993) a Johna R. Searla (SEARLE 2007). Takže podľa Josta sa „realistické“ dielo vyznačuje faktuálnymi poznámkami, čiže zobrazenými prvkami nášho sveta, a odkazuje k tomuto nášmu svetu viac ako sci-fi, ktoré využíva čisto (!) fiktívne prvky. S tým sa už vôbec nedá súhlasiť a aj Jost neskôr uznáva určitú mieru presahu medzi týmito oblasťami a pripúšťa, že ani tá najinvenčnejšia fikcia nedokáže vytvoriť svet, ktorý by sa v ničom nepodobal na ten náš.

Z vyššie uvedeného vychádza Jost pri stanovení definícií pre tri audiovizuálne „svety“, čím aj uzatvára prvú časť svojho uvažovania. Takže všetko predchádzajúce bolo len prípravou k celkom zaujímavému deleniu na „skutočné“ (TV reality show, dokumenty atď.), „fiktívne“ (filmy, seriály atď.) a „ludické“ (diela, ktoré vychádzajú, citujú či odvolávajú sa na iné diela alebo všeobecne známe žánrové konvencie). K tradičnému deleniu teda pridáva „ludický svet“, o ktorom teória hovorí ako o intertextuálnom. Jost však tento termín nepoužíva. Analyzuje však postupy vytvárajúce predstieranie, falzifikáciu, hravosť a autenticitu v týchto jednotlivých svetoch.

Vo výrazne kratšej a precíznejšej druhej obsiahlej štúdií s názvom *Realita/fikcia – tam a späť* (JOST 2006: 82 – 108) autor pripúšťa (ako sme už spomenuli) presahy medzi fikciou a realitou. Vychádzajúc pochopiteľne zo Searla a z jeho koncepcie ilokučných aktov tzv. deklarácie, analyzuje už všeobecnejšie, nielen v hraniciach svojich „svetov“, možnosti pravdivosti tvrdení, tvrdenia založené na fikcii a mediálne tvrdenia.

Skúma teda (zjednodušene povedané) rôzne stupne predstierania a hranice, ktoré by sa pri tom nemali prekračovať. Snaží sa pomerne úspešne popísať, akou cestou prešla audiovizia v súvislosti s fenoménom predstierania od lumierovských dokumentov z po-

čiatkov kinematografie až po zneisťovanie diváka odkazmi a zmiešavaním fiktívnych a faktických informácií. Používa tu mnoho populárnych príkladov ako *Big Brother* a *Blair Witch* (1999), sériu *Vreskot* (1996 – 2011) či seriál *Akty X*, aby potvrdil svoju tézu, že realita je ako iluzívna maľba. Fikcia sa nespráva, ako keby bola realitou, ale priamo ako realita. Vytvára si svoj vlastný iluzívny/fikčný svet (ktorý musí byť súdržný, aby fungoval) a nemá úmysel „klamať“. Fikcia je teda spôsob bytia niečoho, čo nie je skutočné. Na druhej strane predstieranie je niečo neautentické, je to falzifikát. Zo vzťahu a z prepojení medzi týmito komunikačnými oblasťami sa dá mnoho vyťažiť. Zvlášť v oblasti sci-fi filmu, ktorý sa vyznačuje tým, že jeho dej je umiestnený do budúcnosti alebo alternatívnej súčasnosti a zároveň operuje javmi technického, biologického či sociálneho charakteru, ktoré sa opierajú o pravdepodobný vedecký predpoklad, často hyperbolizovaný. Krásnym príkladom by mohol byť (a za prípadovú štúdiu by stál) film *District 9* Neilla Blomkampa (2009). Ide (podľa definície) jednoznačne o sci-fi, ktoré sa však tvári ako dokument a tomu prispôbuje i svoje výrazové prostriedky. Zdanlivo tu teda vzniká rozpor medzi „adekvátnosťou“ zobrazenia a zobrazenou naratívnou rovinou. Ale ani zďaleka to nevaďí a evidentne to nie je divácky mätúce (vzhľadom ku komerčnému úspechu filmu), pretože film *District 9* „čítame“ ako autentickú informáciu o fikcii, ktorá sa správa ako realita. Wellsova rozhlasová *Vojna svetov* prinútila pár ľudí v USA (vraj) v panike sadnúť do áut a opustiť svoje domovy, i keď v tomto prípade ide asi skôr o jeden z novodobých mýtov podobným tomu, že pri premiére filmu *Príchod vlaku* bratov Lumièreovcov v roku 1895 diváci z predných sedadiel pred vlakom uskakovali. *District 9* nevyvolal sugestívny pocit, že Johannesburg obsadili mimozemšťania, ale pohybuje sa tak šikovne na hraniciach realizmu a klamu, a zároveň výrazových prostriedkov príznačných pre realizmus a pre klam, že divák si túto mentálnu partiu spolu s autormi filmu veľmi rád zahrá. Ide o hru. Nie o primeranosť. Z toho vyplýva zväčšujúca sa pomyslená vzdialenosť vo vzťahu označované-označujúce. A podstatným sa stáva relácia označujúce-označujúce.

Koncepcia François Josta *Realita/Fikce – ríše klamu*, výrazne inšpirovaná semiotickou tradíciou, prináša teda v istom zmysle

nové pohľady. Inšpiruje k ďalšiemu uvažovaniu o úrovniach zobrazovania referenčného sveta v audiovizuálnej kultúre (od sci-fi k dokumentu). A spochybňuje jednoznačnosť týchto úrovní. Skutočnosť fikčných svetov sa stáva možnosťou reality.

III.

Dôslednú, precíznu a detailnú súčasnú teoretickú koncepciu fikčných svetov aplikovateľnú na nové technológie a médiá prináša text Lubomíra Doležela *Heterocosmica. Fikce a možné světy* (DOLEŽEL 2003). Autor spolu s teoretikmi ako Teun A. van Dijk (DIJK van 1977), Thomas G. Pavel (PAVEL 1974/1975) či s Umberto Ecom, ktorý je presvedčený, že „Signifikačný systém je autonómny semiotický konštrukt, ktorého abstraktný modus existencie je nezávislý od akéhokoľvek možného komunikatívneho aktu, ktorý umožňuje“ (prel. M. C., ECO 2009: 17), patrí k mimoriadne rešpektovaným menám v tejto oblasti. Jeho teória vychádza z toho, že fikčné svety sú „malé svety“, teda sú vzhľadom k aktuálnemu svetu neúplné a tvoria sa v interakcii s recipientom. Čo je nevyhnutné, pretože to, čo nie je v „malom svete“ explicitne stanovené zobrazením/pomenovaním, si recipient mentálne doplní, exploataje z reálneho (aktuálneho) sveta. Deje sa tak vďaka exploatačnému princípu. Fikčné svety sú teda mentálne konštrukty. Presnejšie, ide o nerealizované možné svety. Sú mysliteľné. Fungujú vtedy, keď sú konzekventné a dodržiavajú princíp koherencie – deje sa tak, ak sa riadia pravidlami a zákonitosťami, ktoré zodpovedajú realistickým a/alebo žánrovým motiváciám. A ak fungujú, stávajú sa adekvátnym modelom reality.

Fikčný svet táto teoretická koncepcia chápe ako naratívnu makroštruktúru. Jej mikroštruktúru tvoria motívy – elementárne jednotky tematického materiálu, ktoré už nie je možné rozkladať. Ich logickou štruktúrou je propozičná forma. Motívy môžu byť statické („Jožo je tučný“) alebo dynamické („Fero premýšľa/l“). Ich zobrazenie zabezpečuje text chápaný ako autentická forma výrazu, v ktorej sa motív objavuje. Motivačné systémy, teda pohyb naratívu, zabezpečujú pudy, emócie a kognitívne faktory na jednej strane (zväčša pôsobia spolu) a na druhej strane prírodné sily. Motivácie vytvárajú udalosti chápané ako premena počiatočného stavu

na stav koncový v určitom čase. V takomto modeli sa zásadným pre fikčnú sémantiku stáva dvojica pojmov, ktorú zaviedol do logickej sémantiky už R. Carnap (CARNAP 2005): extenzia a intenzia, pričom extenzia je zložka významu motívu daná vzťahom k aktuálnemu mimojazykovému svetu, a intenzia je zmysel, teda zložka významu podmienená textom, presnejšie kontextom textu. Táto terminológia pripomína štandardné binárne dvojice:

a/ denotácia (odkazujúca k referentu) – konotácia (sekundárny významový prvok, kde existencia referentu nie je podstatná);

b/ význam (faktický prvok – čo to je) – zmysel (prenesený význam – o čom to je), známe z druhej semiotiky;

c/ dvojica ciest logiky reality – logiky umeleckej, ktorými sa umelecké dielo vo všeobecnosti riadi, pričom logika reality sa vzťahuje k referenčnej mimotextovej realite a umelecká logika určuje naratív.

V teórii fikčných textov sa však s terminologickou dvojicou extenzia a intenzia pracuje len na konštrukčnej úrovni fikcie. Preto sa môže stať, že referenčný rámec určitého druhu textu tvorí fikčný svet a extenzia sa vzťahuje k nemu.

Zatiaľ čo teda pre zobrazujúce (Z) texty je oblasť referencie daná aktuálnym svetom, fikčné (K-konštruované) texty získavajú svoj referenčný rámec tým, že vytvárajú fikčný svet. Rozdiel v „pravdivostných“ podmienkach. „Leibnizovo logické obmedzenie“ (DOLEŽEL 2003: 33) vysvetľuje zásadný rozdiel v recepcii takýchto dvoch druhov textov. Procedúry verifikácie a falzifikácie kriticky posudzujú alebo i vyhlasujú za neplatné obrazy aktuálneho sveta, ktoré prinášajú zobrazujúce (Z) texty.

Fikčný svet však nemôže byť zmenený alebo zrušený, pretože jeho autor ustálil konštruovaný (K) text. Fikčné svety sa tak v žiadnom prípade neriadia kategóriami hodnovernosti ani pravdivosti. Nie sú a nebudú realitou – sú síce mysliteľnou, ale nerealizovanou možnosťou. Hraný film proste na rozdiel od dokumentu nemôžeme vyhlásiť za pravdivý či nepravdivý.

Aristoteles vo svojej *Poetike* rozlišuje logos ako napodobeninu reálneho ľudského konania a mythos (výber z logos a zmena pôvodnej postupnosti logos). Táto dvojica je analogická formalistickej dichotómii fabula a sujet. Tzvetan Todorov a jeho „skupina“

používali v tejto súvislosti pojmy *histoire* a *discours* (TODOROV 2002: 144 – 145). Naratológ Seymour Chatman tiež vychádza z tohto dualistického modelu (CHATMAN 2008). Príbeh je to, čo je v naratíve zobrazené, a diskurz je spôsob, ako je to zobrazené. Autor skúma základnú rovinu narativity a podmienky jej existencie. Modeluje abstraktnú, „predmediálnu“ naratívnu štruktúru, ktorá by sa mala dať aplikovať na každé médium využívajúce naratívnu výpoveď, či už je to literatúra, film, televízia, „nové médiá“ atď. Podmienkou tohto modelu je usporiadanie a výber. Chatman, vychádzajúc z prác Gérarda Genetta v súvislosti s L. Doleželom (DOLEŽEL 2003: 39), uvažuje o fikčnej udalosti ako o základnej jednotke. Udalosti vytvárajú existenty. Tak ako v teórii fikčných svetov a v Aumontovej teórii obrazu (AUMONT 2010) je nevyhnutné, aby si recipient dopĺňal fikčné fakty, ktoré síce naratív neobsahuje, ale recipient ich „podľa princípu atď.“ exploatuje z úplného súboru všetkých mysliteľných detailov, ktoré sa dajú predstaviť na základe bežných zákonov fyzického, aktuálneho sveta/vesmíru/univerza. A implikuje ich do naratívnej schémy. Ide v podstate o „klasickú“ naratologickú teóriu, ktorá už, na rozdiel od iných, pracuje s koncepciou implikovaného autora/enunciátora (podobne ako Doležel). Aj preto sa Chatman už na začiatku svojho textu pýta, či je naratív semiotickou štruktúrou. Odpoveď znie kladne vtedy, keď naratív chápeme a definujeme tak, že spĺňa sémantické propozície. V tom prípade sa naratív skladá z obsahu (príbehu) a výrazu (diskurzu) a aj obsah, aj výraz, sa dajú ďalej členiť na formu obsahu a substanciu obsahu / formu výrazu a substanciu výrazu. Pre nás je zaujímavé, že substanciu obsahu tvoria „ľudia, veci atď.“, ako sú predspracované autorovými kultúrnymi kódmi“ (CHATMAN 2008: 25). Z toho vyplýva, že v Chatmanovom naratologickom modeli je na úrovni fikcie otázka hodnovernosti alebo realistikosti úplne irelevantná. Referenčným pozadím (reálnymi „ľuďmi, vecami atď.“) sa nezaobera a akýsi potenciálny vzťah medzi reálnym referentom a znakom neskúma, pretože na to neexistuje kompetencia.

IV.

Vráťme sa však ešte trochu viac do histórie a pripomeňme si, ako sa preveroval pojem filmového/iluzívneho obrazu postupne v rôznych teoretických koncepciách v minulosti. (A môžeme ísť v mapovaní výskumu tohto vzťahu ešte oveľa ďalej do minulosti, ale nepôjdeme. Len pripomenieme: Podľa Kanta bolo umenie slobodnou hrou. Podľa Hegela zdaním. A podľa Nietzscheho je umenie lož.) Vychádzame z princípu, že teória je systém viac-menej usporiadaných tvrdení, ku ktorým sa skupina bádateľov nejakým vymedzuje alebo na ne odkazuje, ak chce pochopiť či vysvetliť podstatu daného javu. A je to systém, ktorý sa snaží pomenúvať veci presne.

Pojem „obraz“ zásadne súvisí so vzťahom filmu k realite a fikcii. Je tak jednou zo zásadných oblastí, okolo ktorej sa točia úvahy filmových teoretikov. Problematika obrazu sa objavuje už v začiatkoch filmovej teórie a dodnes je preverovaná rôznymi špekuláciami. Ide o čo najpresnejšie pomenovanie, resp. definovanie filmu v stále nových, meniacich sa podmienkach. Či už technologických alebo metodologických. História skúmania obrazu tak kopíruje dejiny kinematografie a pomerne presne umožňuje chápať jej vnímanie a zmeny v tomto vnímaní v priebehu celého jej fungovania. Mnoho prvkov základnej charakteristiky obrazu sa opakuje, často u viacerých teoretikov, ale je i mnoho bodov, v ktorých sa ich pohľady odlišujú. Samozrejme, sú i viacerí teoretici, ktorí sa obrazu explicitne nevenujú, napríklad Vachel Lindsay, ktorý síce vo svojej zásadnej knihe *The Art of the Moving Pictures* (Umenie pohyblivých obrazov, prel. M. C.) z roku 1915 ako prvý z teoretikov zdôraznil, že film rozpráva predovšetkým silou a krásou obrazu a tvorivý proces sa skladá z kompozície obrazov a ich spájania, ale tieto základné fakty nerozvíjal, resp. použil ich len ako dôkaz, že filmu je najbližšie výtvarné umenie (LINDSAY 1970).

Jedným z prvých filmových teoretikov bol v roku 1916 psychológ Hugo Münsterberg (MÜNSTERBERG 1970), patril k predchodcom teórie gestaltu. Jeho úvahy súviseli s pohybom, ktorý sa v období po prvej svetovej vojne považoval za atribút a špecifikum filmu – to umožňovalo, aby sa film chápal ako samostatné umenie, a nielen ako náhrada či pokračovanie divadla alebo výtvar-

ného umenia. „Obrázky sú ukazované oku rýchlo jeden po druhom, a i keď sú od seba oddelené prestávkami, sú vnímané nie ako jednotlivé vnemy, ale ako plynulý pohyb“ (MIHÁLIK 1983: 156). Skúma teda v prvom rade zákonitosti vizuálnej percepcie. Film je podľa neho séria plochých obrazov (v protiklade k plastickými, ktoré nás obklopujú v reálnom svete), pri ktorých však máme pocit hĺbky. Aj keď si racionálne uvedomujeme ich dvojrozmernosť, film vyvoláva pocit „dočasnej sugescie“, ktorá špecificky pôsobí na našu myseľ a núti ju vnímať film ako plastickú reprezentáciu skutočnosti. Tento jav Münsterberg nazýva „mentálne vybavenie filmovej drámy“. Zároveň tvrdí, že filmové obrazy pôsobia na diváka ako zmes faktu a symbolu. Už tu môžeme vidieť začiatky úvah o dualite obrazu, t. j. o jeho schopnosti reprodukovať a zároveň transformovať predkamerovú realitu. Čo sa týka estetiky filmu, Münsterberg píše, že film vyhovuje estetickým kritériám vtedy, keď je kompozícia obrazu v jednote s fabulou.

René Clair vydal v roku 1951 knihu *Réflexion faite*, v ktorej zhromaždil svoje teoretické texty o filme z rokov 1922 až 1935 (CLAIR 1951). Filmovému obrazu pripisuje zásadné miesto v kultúre – filmový divák by mal podľa neho v prvom rade zabudnúť, čo sa naučil pri čítaní literatúry a vnímaní iných umeleckých druhov, pretože tieto umenia ho pripravujú o pôvodnú, autenticky ľudskú citlivosť. Až film je umením, ktoré túto citlivosť využíva/vyvoláva prostredníctvom filmových obrazov. Obraz vyvoláva elementárne zrkové vnemy, javy pohybu, potreby čítania vizuálnych hádaniek. Jednoduchý sled filmových obrazov by mal vyvolávať emóciu podobnú ako pri vnímaní hudby.

Béla Balázs sa vo svojich dvoch filmovoteoretických knihách (*Der sichtbare Mensch*, Viditeľný človek, 1924 a *Filmkultur*, Filmová kultúra, 1947, prel. M. C.) zaoberá filmovým obrazom v súvislosti s rozlíšením jeho dvoch aspektov, teda schopnosti reprodukcie a transformácie. Balázs tento jav nazýval reprodukcia a tvorivosť. Transformačná zložka obrazu podľa neho znamená štylizáciu, autorský kreatívny vklad tvorcu. Upozorňuje, že filmový obraz nie je v žiadnom prípade podobný maliarskemu obrazu na plátne. Aby mohol byť zaznamenaný na filmový pás, musí predtým existovať v skutočnosti. Zasludou kamery, uhla pohľadu, zmeny plánov

a rytmu film obrazy skutočnosti už však nielen jednoducho reprodukuje, ale ich vytvára. To je to, čo umožňuje Balázsovi hovoriť o filme ako o umení – schopnosť filmu vyprodukovať (na základe reprodukcie predkamerovej reality) nové svety, nové skutočnosti, nové časopriestory.

Na tomto mieste spravíme malú odbočku. Balázs je totiž mimoriadne dobrý príklad toho, ako sú dejiny filmových teórií vnútorne prepojené a ako sa súčasné teoretické koncepcie už prejavovali/prešvitali z historických textov, len boli inak formulované. Ukážeme a popíšeme, ako relatívne modernú teóriu fikčných svetov (ktorá najprv našla zástancov prevažne v literárnych vedách) anticipoval práve Béla Balázs pred mnohými a mnohými desaťročiami. A to v oblasti kresleného filmu.

Balázs sa snažil pomenovať základné princípy filmu chápaného ako „nové umenie“. Šlo mu o vymedzenie, analýzu a klasifikáciu jeho základných zložiek. Film chápal ako samostatnú estetickú štruktúru v kontexte ostatných umeleckých druhov. Patrí teda k prvým systematikom filmovej estetiky a v istom zmysle i filmovej teórie s vlastnou koncepciou a metodologickým modelom výskumu. Tieto (viac či menej variované) tvrdenia sa o Balázsovi dozvieme z každej slušnej práce o dejinách filmových teórií, resp. zo štúdií zaoberajúcich sa dejinami výskumu tzv. charakteristických filmových vyjadrovacích prostriedkov, prípadne nazývaných aj tvárnymi prostriedkami. Balázs v roku 1924 vo svojej prvej knihe vyčleňuje premenlivú vzdialenosť, detail a montáž a v roku 1930 v štúdiu *Duch filmu* pridáva kompozíciu záberu (MIHÁLIK 1983: 212), aby týmito prostriedkami definoval samostatnosť filmu a jedinečnosť jeho novej estetiky. Ale netreba zabúdať, že v jeho textoch nešlo len o technické abstrahovanie konštrukčných prvkov, ale i o mnohé úvahy o možnostiach komunikovať myšlienky či pojmy. Venoval sa možnosti emocionálneho stotožnenia so svetom vo vnútri rámu, skúmal „zásadu mikrokozmu“ umeleckých svetov a bol jeden z prvých teoretikov, ktorý vysvetľoval, ako je prístup diváka k filmu determinovaný a formovaný kultúrnymi hodnotami jeho osobnosti. James Monaco vo svojom monumentálnom diele *Ako čítať film* (MONACO 1997) dokonca tvrdí, že Balázs „predbehol o mnoho rokov McLuhana. Balázsovo vnímanie filmu ako kul-

túrnej entity, vystavenej rovnakému tlaku a silám ako ktorýkoľvek iný prvok kultúry, nám dnes môže pripadať zjavné, ale bol jedným z prvých, ktorý tento najdôležitejší aspekt filmu rozpoznal“ (MONACO 1997: 412).

Iste netreba pripomínať, že vo filmovej teórii nenájdeme kvalitatívne skoky a zmeny ako povedzme vo fyzike medzi newtonovskou a Einsteinovou fyzikou, ale ide skôr o rozpracúvanie konceptov a pomenúvanie určitých aspektov nanovo a presnejšie, o vplyv a inšpiráciu ďalšími a ďalšími metodologickými prístupmi či nástrojmi, ako to bolo v prípade štrukturalizmu, semiotiky, druhej či tretej semiotiky (o nej však až v závere tohto textu) alebo povedzme v prípade kognitívnych vied. Takže rozhodne nechceme a nebudeme prispôbovať Balázsove texty súčasnosti a objavovať v nich niečo, čo predbehlo svoju dobu. Ukážeme len to, že boli naozaj jednými z prvých a inšpiratívnych zdrojov pre súčasné uvažovanie o problematike iluzívnej reality a dokonca i radikálnych fikčných svetov.

„Skutočnosť síce môže (umelecké dielo, pozn. M.C.) znázorňovať, no jednako nie je s ňou v bezprostrednej alebo akokoľvek inej uspôsobenej súvislosti. Produkt umenia neoddeľuje od empirickej skutočnosti len rám obrazu, podstavec sochy alebo divadelná rampa. Umelecký predmet sa odtrháva od skutočnosti pre svoje bytostné jadro, uzavretú skladbu, vlastnú zákonitosť prirodzenosti. Práve preto, že zobrazuje skutočnosť, nemôže byť pokračovaním skutočnosti a súvisieť s ňou“ (BALÁZS 1958: 44). Autor si takto vymedzuje pôdu výskumu, na ktorú neskôr, v 15. kapitole, dosadí kreslený film, kde sa myšlienkou samostatnosti diela v zmysle odtrhnutosti od svojho referenta (aktuálneho sveta) zaoberá najintenzívnejšie. Principiálne vymedzenie sveta umeleckého diela ako sveta samostatného je postavené na myšlienke vnútornej koherencie. Podľa Balázsa „ak obraz niečo predstavuje, zobrazený objekt môže byť tisíc ráz väčší než obraz. Ak však nepredstavuje nič, ak ukazuje iba formu ako takú, môže ukazovať len svoju skutočnú veľkosť“ (BALÁZS 1958: 192). Pozri Balázsov známy príklad s Mont Blancom, ktorý aj na pohľadnici bude pôsobiť majestátne. Od zásady vnútornej koherencie sa dostávame k zásade kontextu. Aj keď spôsob zobrazenia udeľuje zobrazenému význam, čo

je Balázsova zásada (a neskôr aj zásada vynikajúcich štúdií Jeana Mitryho) (MITRY 1965, 1984, 2000), musíme brať do úvahy diváka, ktorý tzv. prvotný, faktický význam odčíta zo svojej kultúrnej skúsenosti, zo svojich dovtedajších poznatkov, zo svojej encyklopédie znakov a významov, ktorú si od detstva nesie (v prípade obrazov) v pravej hemisfére mozgu. Druhý, umelecký význam, alebo iným slovom zmysel, však tomuto balázsovskému obrazu udeľuje kontext, spôsob zobrazenia, jedným slovom filmové prostriedky: „Tieto účinky kamery vedia veľa vyjadriť, ale nepredstavujú nijaký prejav skutočnosti. Sú vizuálnymi znakmi myšlienok a citov umelca, teda absolútnymi filmovými účinkami“ (BALÁZS 1958: 193), píše v kapitole o kreslenom filme. To jednoducho znamená, že znaky najprv identifikujeme a potom zvýznamňujeme, pričom druhý krok (dá sa v tejto súvislosti hovoriť na trochu inej úrovni denotácie a druhotnej konotácie) je podmienený výlučne filmovými prostriedkami. To platí, ak je svet filmového diela koherentný a riadi sa dôsledne zákonitostami, ktoré vo vnútri tohto sveta fungujú. A tu už vidíme budúcnosť princípu koherencie vyskytujúceho sa u Doležela. Balázs varuje pred pokusmi o prehnané prikrášľovanie filmových obrazov, „čo môže viesť buď k falšovaniu, alebo ku gýču, alebo sa im v najlepšom prípade vtlačí príliš statický ráz, čo spôsobí, že sa v dynamickom toku filmu budú javiť ako cudzородé telesá“ (HELMANOVÁ 1999: 12).

Práve v kapitole o kreslenom filme Balázs popisuje krásne príklady nefungovania tohto sveta, a to v prípade, keď sa v kreslenom filme vyskytnú živé postavy alebo nedajbože v politickej satire nie sú všetky postavy komické a groteskné rovnako, v zmysle jedného ideologického zorného poľa. Ak robí autor pri kreslení postáv rozdiely, ak karikuje svojho politického protivníka a iných nie, vzniká vo filme absolútne neprípustný „štýlový zlom“ (BALÁZS 1958: 200) a svet diela sa rozpadá, jeho zákonitosti neplatia, dochádza k divergencii a umeleckej nefunkčnosti.

Každý optický trik môže mať rôzny význam. Ale zmysel mu dáva vždy len súvis s inými obrazmi, „(...) so sledom obrazov. Častiam vždy len celok dáva určitý zmysel“ (BALÁZS 1958: 194). Autor prepája vnútornú koherenciu (koherenciu stále chápeme ako vnútorný súvis a spojitosť) s kontextom. Tieto dva pojmy sú pre neho v súvis-

losti so svetom kresleného filmu neoddeliteľné, prepojené, a jeden bez druhého by nefungovali. „Týmto filmom nedáva v prvom rade rozprávkový charakter konanie figúr, ale ich význam. (...) To nie sú nijaké zázraky, ktoré sa zjavujú v našom svete a prevracajú zákony nášho normálneho sveta. Iba sa dívame do uzavretého sveta, ktorý sa spravuje inými zákonmi a je inak usposobený, kde inak prebieha všetko normálne. (...) Dobrodružstvá foriem, ktoré ožijú, majú svoju prísnu logiku. V nich príčinu a následok neurčuje prírodný zákon, ale výlučne len zákon formy. (...) Postava ozajstnej bájkky žije totiž svojím načisto reálnym životom, ale nie podľa prírodných zákonov našej zeme, ale podľa vlastných zákonov...“ (BALÁZS 1958: 195). V tejto súvislosti uvádza príklady z kresleniek o Kocúrovi Felixovi, aby ukázal, že samostatný fikčný svet s vlastnými zákonitosťami je nevyhnutný na vybudovanie vnútorného kontextu diela, a teda v konečnom dôsledku na to, aby sa divák nepozastavil nad tým, že Felix si môže odtrhnúť a znovu našraubovať chvost, ktorý vznikol z grafického symbolu otáznika.

Kreslený obraz podľa Balázsa nemožno zabiť. Nedá sa usmrtiť. Keďže v kreslených filmoch, „v tomto kreslenom svete žijú len kreslené bytosti! Tu nevzniká zo zdania skutočnosť, ako je to v čínskej legende“ (o maliarovi, ktorý vošiel do vlastného obrazu a už sa nevrátil, pozn. M. C.). „V kreslenom filme niet inej skutočnosti ako zdanie. Z umenia tu nevzniká príroda. Kreslenému kocúrovi stačí kreslené koleso. (...) Je z tej istej látky“ (BALÁZS 1958: 199 – 200).

Autor vychádza z toho, že dobrý kreslený film vie ukázať viac ako len hotové kresby. Vie ukázať aj akt kreslenia, dokáže zobrazit samotné kreslenie ako udalosť. Figúry tak nie sú len grafické fakty, ale dejú sa, sú grafickými udalosťami. „Hru“ tak ovláda niečo, čo je v podstate mimo plátna, nejaká abstraktná figúra, virtuálny organizátor, ceremoniár, ktorého existenciu divák tuší a akceptuje.

Túto figúru dnes nazýva naratológia implikovaným autorom (enunciátorom), ktorý je rekonštruovaný recipientom z naratívu. „Je to všeobecná inštancia, ktorá stelesňuje samotný akt toho, čo film ponúka videniu a chápaniu. Inými slovami: je to funkčný princíp filmu – to, čo z neho robí diskurz“ (CASETTI 2008: 84; CHATMAN 2008: 155). (V tejto súvislosti sa nedá nespomenúť starší kreslený televízny divácky hit, vtipnú paródiu *La linea*, kde

sa často hádala postavička s ceruzkou, ktorá ju kreslí, teda vlastne s autorom, ktorý ceruzku držal v ruke...).

Takže Balázsovým ideálom sa stáva v oblasti kresleného filmu také dielo, ktoré sa vyznačuje vnútornou koherenciou, spôsob zobrazenia udeľuje jeho jednotlivým obrazovým prvkom na základe zákonitostí sveta tohto diela fikčný zmysel a zároveň dokáže priznať svoju formu. Je proste samostatným svetom. Je možným svetom, „ktorý je vytvorený konštrukčným literárnym textom alebo znakovým médiom obdobnej performatívnej sily“ (DOLEŽEL 2003: 255). A má určité estetické pravidlá. Neprezentuje len „o čom je to“. Ale zároveň i „ako je to urobené“.

Toto sú už priznaky avantgardy, antiiluzívnosti a balansovania na hrane intelektuálneho odstupu a emocionálnej identifikácie pri vnímaní filmového diela. Tak ďaleko by sme však v „čítaní“ Balázsa nechceli ísť a ani by na to nebol priestor. Išlo len o to, upozorniť na súvislosť a spojitosť Balázsových myšlienok (v jeho dobe myšlienok venovaných ešte len kreslenému filmu) so súčasnými teóriami. Tieto teórie, ktorým ako emblematická poslúžila teória fikčných svetov, sa pochopiteľne už nesústreďujú na kreslenky, ale kedysi musel niekto niekde začať takto o filme uvažovať. A Béla Balázs začal práve tu.

Vrátíme sa k historickému kontextu. Sergej Ejzenštejn (EJZENŠTEJN 1961) dáva vo svojich textoch filmovému obrazu veľmi špecifický význam. Nestotožňuje ho s nijakým materiálnym prvkom filmu, ako je povedzme políčko alebo záber. Dáva mu možnosť širšieho a zložitejšieho uplatnenia. Filmový obraz (ktorý Ejzenštejn automaticky stotožňuje s umeleckým obrazom) je zachytenie javu vo forme obsahu a odrazu myšlienky o tomto jave. Musí byť preto okrem iného jednotou formy a obsahu. Zásadnou je podľa neho obrazová skladba – obraz A a nasledujúci obraz B musia byť vyhladané a zoradené tak, aby vyvolali v divákovej predstave čo najúplnejší obraz témy, o ktorej chce filmár hovoriť. Takže tu už nachádzame prvé pokusy o charakteristiku mentálnych obrazov. Ejzenštejn ďalej tvrdí, že prvotný obraz vzniká v predstave autora. Ten musí vybrať určitý počet vyobrazení a zoradiť ich tak, aby vyvolal u diváka rovnaký obraz. Divák teda nielen sleduje vizuálne

prvky filmových obrazov, ale zároveň prežíva vznikanie obrazu tak ako predtým tvorca filmu.

Rudolf Arnheim (ARNHEIM 1933) považuje film za umenie pohyblivého obrazu. Situuje ho medzi divadlo a nehybný obraz, fotografiu. I keď film vytvára ilúziu hĺbky, zachováva si podľa Arnheima veľa z povahy plochého, dvojrozmerného obrazu. Redukcia trojrozmernosti na ploché plátno je práve tým, čo umožňuje filmovým tvorcom rozvíjať umeleckosť a estetické možnosti filmu. „Umeleckým“ sa stáva nie to, čo realitu reprodukuje, ale práve to, čo sa od nej odlišuje. Film má tak úžasnú schopnosť a možnosť ukázať divákovi niečo, čo v realite nemôže vidieť. Umožňuje odhaliť také aspekty reality, ktoré boli predtým skryté. Predvádzanie akéhokoľvek predmetu či situácie neobvyklým, kreatívnym (filmovým) spôsobom umožňuje oveľa hlbšiu interpretáciu tohto predmetu či situácie – i keď ich samotná podstata sa nemení. Arnheim preto venuje najviac pozornosti výrazovým prostriedkom filmu, ktoré umožňujú transformáciu filmového obrazu, resp. ktoré skutočnosť pretvárajú v obraz. Veľký dôraz pritom kladie na detail. Detail nielen že umožňuje všimnúť si podrobnosti, ktoré v normálnom svete našej pozornosti unikajú, ale tiež podáva špecifickú a presnú charakteristiku zobrazovaného.

André Bazin sa filmovým obrazom zaoberal vo väčšine svojich textov (*Ontológia filmového obrazu*, 1945; *Mýtus totálneho umenia*, 1946; *Vývoj filmovej reči*, 1950; *Maliarstvo a film*, 1959) (BAZIN 1979). Pod pojmom filmového obrazu Bazin rozumie veľmi všeobecne všetko, čo môže k zobrazovanej veci pridať jej zobrazenie na plátne. Tento prínos je akoby zložitou nadhodnotou a je ho možné rozdeliť na dve skupiny: na výtvarnosť obrazu a na prostriedky montáže (za montáž Bazin považuje usporiadanie obrazov v čase). Ako výtvarnosť chápe Bazin štýl dekorácií, líčenia, herecký prejav, svietenie scény, rámcovanie záberu a obrazovú kompozíciu. Pokiaľ ide o montáž, tu vidí Bazin obrovské možnosti. Význam filmového obrazu totiž vzniká montážou. Špecifické usporiadanie obrazov im udeľuje zmysel, ktorý samy osebe nemajú. Podľa Bazina zmysel nie je v obraze, je len tieňom obrazu premietnutým vďaka montáži do vedomia diváka (BAZIN 1979). Podobne pristupuje k obrazu aj Siegfried Kracauer, najvýznamnejší filmový teoretik päťdesiatych

rokov. Ten vo svojej *Teórii filmu* (1960) vychádza z rehabilitácie fyzickej reality vo filmovom obraze – najdôležitejšia je jeho mimetická schopnosť (KRACAUER 1960).

Roman Ingarden (INGARDEN 1965; 2007) používa slovo obraz, ale vždy dôsledne v úvodzovkách. Tvrdí, že pojem obraz sa v bežnej praxi vždy identifikuje so zarámovaným plátnom pokrytým farbami a visiacim na stene. „Obraz“ chápaný ako predmet divákovej estetickej percepcie je však niečo iné. Vstupujú sem mnohé subjektívne determinanty. Kinematografia poskytuje divákovi diskontinuálny, ale svoju diskontinuitu maskujúci komplex „obrazov“, z ktorých každý predstavuje fotografickými prostriedkami rekonštruovaný vizuálny aspekt určitého predmetu alebo situácie. Tieto filmové „obrazy“ divákovi ukazujú určité predmety a situácie podľa podobných zásad ako maliarske obrazy, ale tieto zásady sú v konečnom dôsledku podstatne rozšírené a zmenené pomocou špecificky filmových výrazových prostriedkov. Podstata spočíva v kontexte – filmové „obrazy“ nasledujú za sebou, splývajú a ukazujú časovo rozmerné udalosti v ich plnom, konkrétnom priebehu. Pre Ingardena je kľúčovým ono „splývanie“. Vďaka tomuto javu (kontinuite obrazov nasledujúcich za sebou) sa filmové obrazy zbavujú svojho predmetu. Strácajú spätosť so svojím racionálnym fundamentom/referentom a fungujú samostatne.

Podľa teoretika kultúry Edgara Morina (MORIN 1956) znak, slovo, obraz, kresba plnili vždy zvláštnu úlohu. Umožňovali mediáciu medzi zobrazeným predmetom a okolím. Filmový obraz však nie je len materiálny substrát, zobrazenie niečoho. Vyniká silou svojej iluzívnosti. Ilúzia je vlastne jeho realitou. V tejto súvislosti Morin navrhuje termín „dvojitá realistickosť“ obrazu. Filmový obraz je prežívanou prítomnosťou, zároveň však skutočnou neprítomnosťou. Plne sa realizuje až v predstave diváka. Sám osebe filmový obraz síce nemá takú presvedčivosť, akou disponuje realita, ale jeho emocionálna sila sa môže na rozdiel od reality ľubovoľne zväčšovať. Morin sa tak stáva jedným z prvých filmových teoretikov, ktorý upriamuje pozornosť (už vo väčšej miere) na diváka a jeho mentálne operácie pri vnímaní filmu.

Pre jedného z najvýznamnejších francúzskych filmových teoretikov Jeana Mitryho (MITRY 1963; 1965) je pojem obraz základ-

ným pojmom. Je nadradenou kategóriou, k nemu sa vzťahujú koncepty ďalších pojmov, napríklad znaku, významu, jazyka. Mitry v nijakom prípade nezamieňa obraz so záberom. Filmový obraz je pre neho vytvorený určitým počtom po sebe nasledujúcich zobrazení. Ide o sériu zobrazení týkajúcich sa rovnakej akcie, resp. situácie. Atribútom každého obrazu je to, že musí niečo zobrazovať. Film preto hovorí o veciach práve prostredníctvom vecí, o ktorých hovorí. Filmový obraz podľa Mitryho existuje objektívne. Umiestnený na celuloid a premietaný na plátno sa separuje od vecí, ktorú zobrazuje, nie je s ňou už v žiadnom vzťahu. Stáva sa autonómny, nezávislý od reality. Podobnosť percepčne získaného obrazu reality s obrazom filmovým je tak len dojem. Tieto obrazy totiž podobné nie sú. Percepčný obraz sa od vecí totiž nemôže oddeliť, nikdy nezíska samostatnosť. Mitry zároveň vo svojich prácach dôsledne rozpracúva aj teóriu mentálneho obrazu získaného na základe filmového obrazu. Aj mentálny obraz je odlišný od filmového – je veľmi subjektívny, do hry tu už vstupujú znalostné, vkusové, sociálne a iné prvky divákovej mysle (české preklady častí prác napr. MITRY 1984).

Christian Metz vo svojom takmer až monumentálnom diele *Langage et cinéma* (Reč a film, prel. M. C., 1971) a hlavne v *Le signifiant imaginaire* (Imaginárny signifikant, 1973 – 1976, prel. M. C.) (METZ 1977) uvádza do filmovej teórie metódu psychoanalýzy. Dôsledne sa ňou riadi. Čo sa týka filmového obrazu, Metz ukazuje, ako zložito sa v ňom správajú metafora a metonymia. Nie sú podľa neho fixnými jednotkami, ale operáciami, ktoré medzi sebou oscilujú, prechádzajú jedna do druhej. Ich pohyblivé umiestnenie je niekde medzi primárnymi (nevedomými) a sekundárnymi (vedomými) procesmi. Film sa tak stáva „rečou bez jazyka“ – neexistuje preň žiadna gramatika. Filmový obraz chápe ako fikciu vyvolávajúcu zdanie reálna, ako aktualizáciu predmetu v divákovej pamäti. Predmety analogické predmetom reálnym, nachádzajúce sa vo filmovom obraze, divák vníma ako neprítomné, ich zobrazenie (fotografické) chápe ako prítomné. Prítomnosť tejto neprítomnosti je podľa Metza pre filmový obraz signifikantná.

Roland Barthes sa problematikou obrazu zaoberal vo svojich piatich významných prácach od roku 1961 až po začiatok sedem-

desiatych rokov minulého stotočia – *Le problème de la signification au cinéma* (Problém označovania vo filme, prel. M. C., BARTHES 1960), *Le message photographique* (Posolstvo fotografie, prel. M. C., BARTHES 1961), *Rhétorique de l'image* (Rétorika obrazu, prel. M. C., BARTHES 1964), *Třetí smysl. Poznámky k výskumu několika fotogramů* S. M. Ejzenštejna (BARTHES 1994), *Diderot-Brecht-Eisenstein* (BARTHES 1974). Filmový obraz považuje za analogon skutočnosti. Je jednotou prvkov označujúcich a označených. Estetická hodnota obrazu je funkciou vzdialenosti, akú autor dokáže vniesť medzi formu obrazu a jeho obsah, aby pritom nevyšiel za hranice zrozumiteľnosti. Význam podľa Barthesa existuje vo vedomí diváka a filmový obraz ho „aktualizuje“, evokuje. A každý divák je iný. Preto by bolo podľa Barthesa zásadnou chybou žiadať plne zodpovedajúci vzťah medzi vrstvou znakov vo filmových obrazoch/analogonoch a vrstvou významov týchto obrazov/analogonov. Nejde tu totiž o rovnováhu statického typu, ale o dynamický proces, ktorý sa vytvára kontextom.

Pier Paolo Pasolini (PASOLINI 1980) navrhol nový termín – obrazoznak. V jeho koncepcii má každý filmový obraz význam, každý je teda zároveň znakom. Zdôrazňuje, že filmové obrazoznaky sú vždy konkrétne, a nikdy abstraktné, a že slúžia umeleckej, nie pojmovej expresii. Odstraňuje tak protirečenie medzi reprodukciou a znakom, ktoré sa prejavuje v Metzových a Barthesových teóriách. Jeho teória obrazoznaku je založená na denotácii i konotácii bez preferovania jednej z oboch zložiek. Súčasťou obrazoznaku je aj sprítomnený predmet či situácia, ktorú obrazoznak predvádza. Filmový obrazoznak tak charakterizuje bezprostredná väzba zobrazenia so zobrazeným predmetom. V princípe z nekonečného počtu predmetov, ktoré môžu byť zobrazené vo filme, sa v súhlase s témou vyberá ohraničený „slovník“ základných jednotiek, ktoré Pasolini nazýva kinémy.

Obrazoznaky rozdeľuje na dve skupiny. Pre prvú z nich sú archetypom obrázky pamäti a sna, sú zo sféry komunikácie človeka so sebou samým a sú príznačné pre poetický film. Druhá skupina združuje obrazoznaky vychádzajúce z vonkajšej reality, patria do sféry komunikácie s inými, sú objektívnejšie a používa ich hlavne naratívny film.

Sol Worth (WORTH 1991) sa v stati *Obrazy nemôžu povedať nie* a v ďalších prácach z konca šesťdesiatych rokov zaoberá obrazom a vzťahom k realite. O obraze hovorí ako o obrazovej udalosti a navrhuje preň termín „videm“. Obrazová udalosť je to, čo je pri sledovaní filmu reálne percipované. Práve z obrazovej udalosti získava divák význam a rekonštruuje dej, aby dospel k emotívnej spoluúčasti s autorom, ktorý film tvorivým procesom stimuloval. Autor obrazom vyvoláva isté presne určené pocity, na ktorých by sa mal divák pri premietaní spolupodieľať. Worth delí ďalej obraz/obrazovú udalosť/videm na kadem (obraz sám osebe) a edem (obraz po montáži, v kontexte iných obrazov). Filmové obrazy teda vo všeobecnosti zobrazujú konvencie, formy, štruktúry. Formové príznaky predmetov. Obrazy sú spôsobom, akým štrukturujeme svet okolo nás, nie sú obrazom tohto sveta. Navyše prijateľnosť obsahu filmu závisí najčastejšie oveľa väčšími od vernosti filmovým konvenciám než od vernosti „realite“. Worth tak predpokladá, že obrazy znamenajú iným spôsobom, ako povedzme slová a jazyky. Predstavitelia jazykového relativizmu, štrukturalistickí lingvisti E. Sapir a B. L. Whorf, ktorý formuloval Sapir-Whorfovú hypotézu (SAPIR 2014, WHORF 1956), predpokladajú, že jedna z hlavných funkcií jazyka je schopnosť zaoberať sa tým, čo neexistuje. Podľa Wortha filmové obrazy takú funkciu plniť nemôžu. Nemôžu napríklad vyjadriť ani negáciu. Štúdia *Obrazy nemôžu povedať nie* patrí k jeho najzaujímavejším.

Prínosom pre európsku filmovú vedu boli v sedemdesiatych rokoch práce filmovej teoretičky Alicje Helmanovej, napr. *O dziele filmowym* (HELMANOVÁ 1970). Prináša a zdôvodňuje tézu, že každý filmový obraz má súčasne štruktúrne vlastnosti reprodukcie i znaku. Čiže má dvojitú charakteristiku. Tým sa viac-menej uzavrela diskusia o tom, či je základom obrazu znakovosť alebo reprodukčnosť. V kinematografii sa dvojitá charakteristika prejavuje jednoznačne – v dokumentárnych filmoch prevažuje v obraze reprodukcia, v hraných znakovosť. Helmanová chápe filmové dielo ako štruktúru a jednotlivé obrazy ako subštruktúry. Tieto sa viažu do reťazcov, i keď si zachovávajú istú mieru relatívnej autonómie.

Semiológ Jurij M. Lotman chápe film ako semiotický systém, ktorý je samoučiaci, t. j. vytvára významy a zároveň učí tieto vý-

znamy chápať divákov, keďže neexistuje nijaký filmový významový slovník. Používa metaforu jazyka: systém jazyka bežne a suverénne používame (vo forme reči), ale jeho vnútorným, hĺbkovým mechanizmom často vôbec nerozumieme. Podobne je to pri filme. Vo svojom základnom filmovoteoretickom diele *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky* (LOTMAN 1973) používa pojem obraz v dvoch významoch. V technickom význame je to obrazové okienko, t. j. filmové políčko, v semiotickom je obraz synonymom znaku. Všetky predmety na plátne sa premieňajú na znaky. Znakové vlastnosti obrazu podľa neho vznikajú v dôsledku určitých pravidiel projekcie objektu na rovinu. Film je teda rozprávanie udalostí prostredníctvom obrazov, ktoré sa stávajú znakmi. Ide o pretváranie predmetov, situácií na obrazy, ktoré sa zásluhou fixácie, pomocou prostriedkov vlastných kinematografii, menia na znaky. Divák porovnáva tieto znaky s príslušným reálnym predmetom alebo situáciou, ako ich má v pamäti. Zároveň vníma obraz tak, že ho porovnáva s inými obrazmi, predchádzajúcimi a nasledujúcimi, ale aj s obrazmi iného typu, ktoré sa nemusia vyskytovať vo filme, ale zaoberajú sa tým istým (či podobným) predmetom alebo situáciou. Pri vnímaní obrazov tak divák používa celú svoju kultúrnu encyklopédiu, svoju pamäť a podobne.

Filozof Gilles Deleuze sa filmovým obrazom zaoberá vo svojich textoch *Film 1. Obraz-pohyb* a *Film 2. Obraz-čas*, ktoré boli publikované v prvej polovici osemdesiatych rokov. Filmový obraz je pre neho veľmi špecifický, výlučný a výnimočný fenomén. Obraz-pohyb je podľa Deleuza bezstredový súbor premenlivých prvkov, ktoré pôsobia a reagujú na seba navzájom. Ďalej vymedzuje tri hlavné typy obrazu-pohybu: obraz-vnem (obraz, ktorý prijíma pohyby, napr. zrkadlo), obraz-afekt (obraz, v ktorom pohyb prestáva byť pohybom a stáva sa výrazom, napríklad detail tváre) a obraz-akcia (obraz, ktorý vykonáva pohyb a je pravdepodobne najrozšírenejší). Zaoberá sa teda aj pohybom obrazu aj obrazom pohybu. Vedľa týchto základných typov Deleuze zavádza ešte vedľajšie pojmy obraz-pud a obraz-vzťah. Čo sa týka problematiky obrazu-času, Deleuze sa zaoberá taxonómiou obrazu a vzťahmi medzi obrazom-pohybom a obrazom-časom. Základná myšlienka rozvíjaná Deleuzeom v takto definovanom pojmovom komplexe

zníe, že filmové obrazy neprestávajú medzi sebou a na seba pôsobiť všetkými svojimi stránkami a časťami naraz, vzniká množina na seba navrstvených akcií a reakcií, kde nemožno vyznačiť stred referencií (DELEUZE 2000, 2006).

Michel Colin (COLIN 1985) priniesol do filmovej teórie generatívnu perspektívu, ktorá býva označovaná niekedy aj ako generatívna gramatika filmu. Porozumieť filmu znamená podľa generatikov urobiť si o ňom obraz, predstavu. Takáto reprezentácia je formálna, má svoje pravidlá a je založená na abstraktných kategóriách zistiteľných vo filme a vypovedajúcich o procesoch, ktoré umožňujú divákovi zapamätať si a interpretovať filmový obraz. Colin teda v obraze skúma ikonickú syntax – postavenie postáv a predmetov, smer, uhol záberu a podobne. Pracuje pritom s Francastelovými kategóriami „figúra“ a „pozadie“ (FRANCAS-TEL 2003) a skúša, či pravidlá filmovej skladby obrazov môžu byť podobné pravidlám zisteným v štruktúre jazyka. Generatívna gramatika vychádza z viet (a nie z tzv. základných, menších lingvistic-kých jednotiek). Filmová a jazyková kompetencia sa od seba nelíšia – tak zníe hypotéza. Pozorovateľ teda na pochopenie konfigurácií filmového obrazu využíva mechanizmy (umožňujúce pochopenie), ktoré „nasal“ z prirodzeného jazyka. Film podľa Colina síce nie je jazyk, ale správa sa ako text, a preto by podľa neho mohla byť generatívna gramatika vhodným nástrojom na skúmanie filmových obrazov.

Noël Carroll (CARROLL 1988) považuje filmový obraz za špeciálny druh symbolu, absolútne odlišný od lingvistických symbolov. Filmový obraz je založený na pravdepodobnosti, je mimetický. Divák spoznáva referenty v obraze jednoducho vďaka tomu, že ich obraz pripomína. A nie vďaka špecifickým kódom a kodifikačným stratégiám, ako tvrdia mnohí súčasní teoretici, s ktorými Carroll polemizuje. Vo filme sa používajú aj abstraktné obrazy, ktoré sú nezobrazujúce – Carroll pripúšťa ich existenciu, ale nezaobera sa nimi, pretože ich pokladá za netypické pre film. Zaujímavé je Carrollovo rozdelenie celej problematiky výskumu filmového obrazu na tri tendencie:

- kreatívna, tú zastupujú napríklad Arnheim alebo Balázs, ktorí sa domnievali, že úlohou filmového obrazu je manipulovať

skutočnosť a prekonávať obmedzujúci faktor mechanického záznamu;

- realistická, ktorej predstaviteľmi sú Bazin, Kracauer a ich nasledovníci, podľa ktorých má film zachytávať skutočnosť v súlade so svojou fotografickou podstatou, má byť záznamom neštylizovaného „prúdu života“;
- psychosemiotická, ktorú by mohli reprezentovať povedzme Comolli, Nichols (COMOLLI 1986; NICOLS 2010) a ktorá vychádza z toho, že filmový obraz tvorí len dojem reality a ukrýva mechanizmy ideologického presvedčovania (CARROL 1988).

Trevor Whittock (WHITTOCK 1990) prináša do filmovej vedy pojem komplementarity, ktorý si požičal zo súčasnej fyziky. Na to, aby filmový obraz získal hodnoty metafory, musíme na jednej strane vyvolať rozumovú operáciu diváka a na druhej strane vykonať takú manipuláciu so signifikantmi v obraze, aby zaznamenávali predmet, a zároveň jeho záznam prekračovali/prekonávali. Whittock, podobne ako ďalší zo súčasných filmových teoretikov James Monaco, tvrdí (ako už dávnejšie tvrdila Helmanová), že povaha filmového obrazu je v skutočnosti duálna: obraz denotuje predmet tým, že umožňuje jeho rozpoznanie, a zároveň (!) konotuje, pretože keď divák predmet identifikuje, pripája svoje asociácie, spomienky, emócie viažuce sa s predmetom. Iba niektoré však majú len čisto osobný, subjektívny charakter. Väčšina je z oblasti verejnej, zo znalosti kultúrneho kontextu. Dualita filmového obrazu a možnosti manipulácie touto dualitou sú zdrojom, z ktorého vznikajú metafory.

Feministická kritika interpretuje filmový obraz a fikcionalizáciu reality cez rodové súvislosti. Laura Mulveyová, Cynthia A. Freelandová (v mnohom v opozícii k Mulveyovej), Linda Williamsonová, Barbara Creedová, Naomi Schemanová a ďalšie teoretičky vo všeobecnosti navrhujú, aby sa feministická interpretácia zamerala na obsahy filmových obrazov a na povahu ich reprezentačných praktík, aby skúmali, ako tieto obrazy zobrazujú rod a mocenské vzťahy medzi pohlaviami (napr. CASSETTI 2008: s. 255 – 269). Feministické interpretácie sledujú rôzne typy „kľúčových“ filmových prvkov, zväčša sa týkajú reprezentácie žien. K filmovému obrazu

pristupujú ako k artefaktu, ktorý môže byť skúmaný z hľadiska konštrukcie (postava, pozadie, hľadisko, zápletká...) a z hľadiska postavenia v kultúre – tu skúmajú rodovú ideológiu chápanú ako skreslenú reprezentáciu existujúcich vzťahov moci a dominancie. Rôzne feministické „čítania“ si často protirečia, resp. stále sa posúvajú a presúvajú na iné záujmové polia a roviny. Nehľadiac na to, ide o zaujímavý prístup k obrazu, v podstate hlbinné interpretačné čítanie (nie analytické) kritizujúce prezentáciu zaužívaných predstáv o rode. Tieto predstavy sa predkladajú ako „prirodzené“ a samozrejme, od diváka sa očakáva automatická súhlasná akceptácia (napr. scéna v sprche v *Psycho* /1960/, postava Ripleyovej vo *Votrelcovi* /1979/). Podľa feministickej kritiky to pomáha udržiavať obraz podriadenosti žien a rodovú hierarchiu či rodovo rozdelené úlohy a vzťahy v rámci diskurzu filmu ukazuje ako prirodzené. Feministická kritika teda vytvára také „čítanie“ obrazu, ktoré sa zameriava na rodové reprezentácie a upozorňuje na ich neadekvátnosť, presnejšie, na neadekvátnosť významov prisudzovaných špecifickým súborom filmovým znakom.

Filmová teória sa dnes, v dobe post teórií a redefinovania, stále vracia k niekdajšej pomerne búrlivej debata o filmovom znaku chápanom ako základ filmového obrazu. Kedy sa označujúce stáva filmovým znakom? Podľa niektorých spomenutých teórií (BARTHES 1967, 1994; MITRY 1963, 1965) je v synchrónnej rovine označujúce len analogonom skutočnosti. Z dvoch základných atribútov znaku tu existuje len denotácia (priame označenie, zjednodušené). Konotácia (nepriame, asociatívne označenie) vzniká až na úrovni filmového obrazu, teda v obrazovom kontexte. Film tak v prvom rade skutočnosť priamo predstavuje/prezentuje, a až v kontexte ďalších znakov-analogonov ju vizuálne pomenúva. Teda ju začína re-rezentovať. S príchodom obrazu/obrazov film začína znamenať. Zobrazená skutočnosť prestáva jednoducho byť a stáva sa nositeľom významu. Takže znak sa stáva plnohodnotným filmovým znakom až v diachrónej rovine, v kontexte. Lenže on je takým vždy. Operovať so statickým filmovým znakom navyše mimo súvislosti s jeho okolím v obraze je nezmyselné. A nefunkčné.

Podstatným je, že znak je vymedzený inými znakmi. Označovať znamená uvádzať do pohybu komunikačný systém označovania.

A systém filmového diela je pohyblivý sám osebe – pohyb v obraze a v prvom rade pohyb obrazu je tu taký automatický, je pre film takým atribútom, akým je točenie pre kolotoč. Jednotlivé prvky filmového diela až po úroveň znakov sú od seba navzájom závislé, existujú len a výlučne v hre vzájomného odkazovania a vymedzovania sa. Analyzovateľný význam filmového znaku je teda pohyblivý a filmový znak je filmovým znakom za každej situácie pri prezentácii filmu.

Zaujímavá je v podstate len jedna z možných aplikácií takýchto teórií na filmovú tvorbu – ale, samozrejme, nedáva odpoveď. Tú musia vyriešiť (a aj riešia) filmári – zdá sa, že najzložitejšie je vyviazať filmový obraz z jeho „lexikálneho“, priameho, denotatívneho významu. Z jeho závislosti od podobnosti obrazu s tým, čo zobrazuje. A to nie je vzhľadom na reprodukčnú podstatu filmu jednoduché. Ale ak sa to podarí, zmizne (teda vlastne nezmizne nikdy, len prestane prevažovať) reprodukcia a vzniknú významy nové, vznikne zobrazenie, ktoré premení obraz skutočnosti na skutočnosť novú, v ideálnom prípade umeleckú. Tu je miesto pre teóriu a kritiku, t. j. pre analýzu, pretože ona môže takéto procesy pomenovať. Ukázať, ako tento proces prebieha, prípadne určiť stupeň izomorfie zobrazenia. A upriamiť pozornosť na nezgodnosť reality s fikciou.

V.

Koncepciu chápeme ako určitý vypracovaný súbor názorov na nejaký jav, ako myšlienkový konštrukt. V súčasnosti je pre teoretické koncepcie príznačná neustála oscilácia medzi viacerými pohľadmi a metodologickými prístupmi, pohyb medzi dekonštrukciou a psychoanalýzou a ideologickou analýzou. Rezignácia na komplexné uchopenie umenovedného problému, presun záujmu od budovania nejakej generálnej koncepcie k poskytnutiu možnosti pluralitných a nehierarchizovaných vhládov. Pozoruhodne podobná je situácia aj v teatrológii (CARLSON 2006; LEHMANN 2007). Teatrológ Christopher Balme vo svojom *Úvode do divadelnej vedy* (BALME 2018) v mnohom na Lehmana nadväzuje, ale hovorí už o posune od postdramatického divadla k postfaktuálnemu, pričom tento posun/zlom je podmienený zmenami

referenčného rámca dnešnej politiky, médií a sociálnych sietí. Navyše, vo filmovej teórii došlo v poslednom období k výraznému odklonu od sústredenia sa na „text“ samotný a čoraz väčší dôraz sa kladie na kontext. Na kontextuálne vplyvy a na recepcie filmu. Ignorovanie historického kontextu a všetkých štyroch stupňov referenčných rámcov už nie je prijateľné a výskum inštitucionálnych a socio-ekonomických podmienok produkcie a aj konkrétneho historického situačného pozadia pri uvedení a vnímaní filmu je čoraz dôležitejší. Sociálno-psychologickou teóriou referenčného rámca sa zaoberá napr. práca *Vojáci* (NEITZEL – WELZER 2015, najmä kapitola Analýza referenčného rámca). Takto ponímané recepcné výskumy chápu význam filmového obrazu nie iba ako produkt samotného filmového diela, ale tiež ako produkt špecifických historických podmienok jeho vnímania. Snažia sa teda o čo najširšiu a najhlbšiu rekonštrukciu podmienok, znalostí a vplyvov, ktoré determinovali diváka v danom čase. To umožňuje vyvodiť škálu možných významov, ktoré mohol určitý film v danom čase nadobúdať (SZCZEPANIK 2004). Dôraz na výskum recepcie je čoraz silnejší. Neeliminuje však chápanie filmového diela ako znakového systému.

Stephen Lowry (LOWRY 1993) rozlišuje vo svojej koncepcii z deväťdesiatych rokov dva hlavné smery novej filmovej teórie: neoformalistickú, teda kognitívnu teóriu, a postštrukturalisticko-psychoanalytickú teóriu. Kognitívna (zjednodušene povedané, podľa Lowryho) vychádza z vedomých, racionálnych operácií subjektu a pýta sa, čo robí divák s filmom. Postštrukturalizmus s psychoanalýzou naproti tomu vidia v divákovi subjekt determinovaný nevedomím a pýtajú sa, čo robí film s divákom. Lowry navrhuje línie výskumu spojiť, pretože k pochopeniu recepcie a mentálneho spracovania filmového obrazu „môžu prispieť ako kognitívne, tak aj štrukturalisticko-psychoanalytické a diskurzívne orientované modely. Tieto modely sa však nedajú jednoducho spojiť“ (LOWRY 1993: 76). A tu je problém. Každá z koncepcií pristupuje k problému inak, s inými nástrojmi a inak chápanou terminológiou.

Iný prístup navrhuje napríklad Rick Altman (ALTMAN 1989), ktorý stanovuje ako úlohu pre teoretika filmu rozhodovať medzi súperiacimi metodologickými postojmi, ale nie tak, aby zamietol

neuspokojúce stanovisko. Má ísť o výstavbu modelu, ktorý by odkryl hlbšie súvislosti medzi odlišnými kritickými názormi a ukázal ich funkciu v širšom kultúrnom kontexte. Altman navrhuje spojiť sémantický a syntaktický prístup, ktoré sa mu osvedčili pri analýze žánrov, ako komplementárne.

Neoformalizmus sa zaoberá inštitútom reprezentácie filmového obrazu v intenciách rozboru naratívnych a štylistických systémov. Jeho analytická metóda je zdanlivo jednoduchá, funkčná a dosahuje istú mieru „exaktnosti“. Je to teda jedna z najoperatívnejších metód (spolu so semiotickou metódou rozboru diela) a je aj vysoko formalizovateľná. Zameriava sa na funkciu a motiváciu (môže byť kompozičná, realistická, umelecká, transtextuálna), analýzu a popis motívov (záväzné, voľné motívy) na troch možných typoch pozadia (referenčné, iné umelecké diela, kinematografické), hľadá „ozvláštnenie“, t. j. prvky motivované formálne, a opisuje komplikovanosť formy, ak je prítomná nelineárnosť alebo tzv. odkladanie. Podstatné je určiť dominantu, ku ktorej sa štruktúrne prvky diela vzťahujú. Pochopiteľne, neoformalistická analýza vychádza v mnohom z formalizmu, ale zásadne berie do úvahy diváka a jeho recepcné stratégie, ku ktorým ho motivuje pohyblivý obraz – ten je chápaný ako neoddeliteľná súčasť naratívneho systému.

Jacques Aumont sa zaoberá vo svojom postsemiotickom diele filmovým obrazom v čo najväčšej miere komplexnosti. Skúma mechanizmy a možnosti „videnia“ v súvislosti s faktormi, ktoré tento jav ovplyvňujú: kontext sociálny, inštitucionálny, technický, ideologický. Súhrn týchto faktorov ovplyvňujúcich diváka označuje za dispozitív. Pripúšťa veľký vplyv dispozitívu na fungovanie obrazu a aj to, že obrazy nereprezentujú v konečnom dôsledku realitu, ich významy sú podmienené. Obraz samotný definuje ako predmet vytvorený človekom v určitom dispozitíve, ktorý by mal pozorovateľovi v symbolizovanej forme odovzdávať diskurz o skutočnom svete. Obraz je teda interpretácia, „zobrazenie“ skutočnosti, resp. jej aspektov. Film podľa Aumonta používa nehybné obrazy, ktoré premieta na plátno v určitom rytme a oddeľuje ich od seba navzájom. A divák tieto obrazy vníma v určitom symbolickom kontexte. Tento symbolický kontext je však nevyhnutne aj sociálnym kontextom atď., takže skúmanie dispozitívu je pri zaoberaní

sa obrazom to najpodstatnejšie. Možnosti a schopnosti obrazov sú v podstate neuveriteľné. Podiel dispozitívu je v tejto špecifickej kognitívnej situácii pravdepodobne väčší ako podiel oka. Filmovým obrazom sa táto teoretická koncepcia zaoberá v čo najväčšej miere komplexnosti. Ide tu o mechanizmy a možnosti „videnia“ v súvislosti s faktormi, ktoré tento jav ovplyvňujú: kontext sociálny, inštitucionálny, technický. A ideologický, ktorým je dôležité sa zaoberať. Pretože vďaka ideologickému vplyvu sa môže audiovizuálny artefakt stať nebezpečnou zbraňou.

Veľký vplyv dispozitívu na fungovanie obrazu podmieňuje aj to, že obrazy nereprezentujú v konečnom dôsledku realitu, ich významy sú podmienené. Obraz samotný sa definuje ako predmet vytvorený človekom v určitom dispozitíve, ktorý by mal pozorovateľovi v symbolizovanej forme odovzdávať diskurz o skutočnom svete. Obraz by mohol byť interpretáciou, „zobrazením“ skutočnosti? Presnejšie by bolo tvrdenie, že ide skôr o zobrazenie jej aspektov. Je teda viac transformáciou ako interpretáciou.

„Čítanie“ obrazov je možné len v spoločnej sieti prijatých konvencií a neviditeľných riadiacich stratégií, ktoré určujú jednotlivé akty porozumenia obrazu (AUMONT 2010). Kinematografia je podľa Marka Cousinsa (*The Story of Film: An Odyssey*, TV miniséria 2011), podobne ako povedzme filozofia, jedným z pohľadov, jedným z výkladov reality. Rozširuje vedomie súvislostí. Vytvára nové významy. A to nie je málo. Ale v žiadnom prípade film nehovorí o historickej faktúálnej realite a ani nemôže byť jej pamäťou. Hrá tu úlohu príliš veľa determinantov, okrem iného ideologických. Je tu aj zrejma blízkosť k Wittgensteinovým „rečovým hrám“, Foucaultovej „epistémé“ a „rečovým aktom“ Johna Searla. (WITTGENSTEIN 1979; FOUCAULT 2016; SEARLE 2007). A podľa Ernsta Cassirera (CASSIRER 1996) pre poznanie je uchopiteľný len predmet vytvorený symbolmi. A Friedrich Nietzsche: Neexistujú fakty, len ich výklady (NIETZSCHE 2007). Vďaka tomu sa niekedy stáva, že predstava pravdy pôsobí realistickejšie ako pravda sama. Najmä čo sa týka kinematografie, kde v každom filme pôsobí mimoriadne silno idea reprezentácie reality. Keď sa archetypy, teda akékoľvek rozličné vrodené mentálne obrazy spoločné všetkým jedincom nejakého spoločenstva, nahradia už spomenutými ume-

lými obrazmi/stereotypmi, interpretačný vhlad do skutočnosti sa začína problematizovať.

Ak vychádzame z teórie dispozitívu, dostaneme sa k tomu, že na jednej strane audiovizuálna kultúra vytvára už zo svojej podstaty a princípu tendenčné obrazy, ktoré sú vzhľadom k realite falošné, pretože podliehajú zásadnému procesu dobovej technickej, kultúrnej, spoločenskej a estetickej transformácie. Môžu byť v ideálnom prípade realite primerané, ale svedčiť o nej veľmi nedokážu. A tu je príležitosť pre ideologickú analýzu.

Na druhej strane totiž obrazy podliehajú ideologizácii, tiež tendenčnej, často len autorskej, nemusí ísť samozrejme vždy len o inštitúty obrazu riadené diktáturami alebo konšpiračnými teoretikmi. Ale v určitých prípadoch a obdobiach ide práve o to. Nevytvárajú pamäť ľudstva, ale vytvárajú pamäť média a pamäť myslenia.

Nejde teda o pamäť v obrazoch. Ide o pamäť obrazov, ktorá je zajatá v ich rámoch. Filmové obrazy sú pamäťou predstáv svojich tvorcov. Nereprezentujú nič menej, ale ani nič viac, ako určité videnie sveta.

Politika so svojou ideológiou vstupuje do umenia a ovplyvňuje ho už stáročia. Zvlášť symptomatický je tento proces v kinematografii – v „najdrahšom“ a „najrealistickejšom“ umeleckom druhu, najviac závislom od doby svojho vzniku.

Spôsoby propagandy politickej ideológie a pokusy verbalizovať ich či zobrazovať sú rôzne a takmer nevyčerpatelné. Propagandu chápeme ako skrytú manipuláciu s významami, symbolmi, informáciami alebo emóciami s účelom ovplyvniť adresáta a vyvolať konkrétne predstavy a asociácie smerujúce k súhlasu s ideologickým zámerom.

Propaganda má teda za cieľ učiť, čo si majú ľudia myslieť. Na rozdiel od vzdelávania, ktoré má za cieľ učiť ako myslieť. Deje sa to pomocou informácií, ktoré chcú oznámiť nejakú skutočnosť. Ide v prvom rade o narábanie s nimi, s informáciami. Propaganda má perspektívu adresáta zúžiť, vzdelanie rozšíriť. V tejto súvislosti treba zmieniť reklamu – tá má k propagande a jej mechanizmom možno zdanlivo blízko, ale je transparentná, adresát v prípade reklamy vie, že ide o reklamu, ktorá ho má ovplyvniť. Propaganda

je skrytá. Propaganda funguje vtedy, keď jej príjemca nevie, že ide o propagandu. Ak áno, stáva sa transparentnou, nefunguje a je smiešna. Ideologická analýza a analýza širšieho referenčného pozadia umožňujú skryté mechanizmy propagandy ukázať a pomenovať.

„Cieľom semiologického výskumu je rekonštituovať fungovanie iných systémov označovania, ako je jazyk, podľa samotného plánu každej štrukturalistickej činnosti, ktorá spočíva v konštruovaní modelu pozorovaných predmetov“ – píše Roland Barthes (BARTHES 1967:127). Émile Benveniste (BENVENISTE 2019) v rámci semiológie rozlišuje semiotiku zaoberajúcu sa modom významu vlastného znaku (význam sa tvorí vo vzťahu objekt-znak) a sémantiku zaoberajúcu sa modom významu vytvárajúceho sa textom (význam tvorený vzťahom znak-znak). Takáto definícia sémantiky podľa M. C. Roparsovej „presne zodpovedá významovému procesu, ktorý vzniká v sekvencii – pochopenie filmického textu závisí teda od sémantickej, nie od semiotickej analýzy“ (MITRY 1984: 6). Pojem „filmický“ je tu použitý ako opozitum filmovaného. Teda v zmysle „kinematografického“, imanentého filmu, ako postupne špecifikoval tento pojem vo svojich prácach Christian Metz. Termín semiológia (príznačný pre frankofónnu oblasť) sa však postupom času v súvislosti s filmom prestal používať a v súčasnosti ho plne nahradil termín semiotika (a v jej rámci sémantika, syntaktika a pragmatika).

Semiotika (filmu) teda ako prvá vniesla prísne vedecké nároky na výskum filmu. Prvá sa seriózne zaoberala znakovou podstatou filmu a vniesla spresňujúce fakty do vzťahov objekt – filmový znak – význam a definície do vzťahov medzi výrazovou, významovou a tematickou vrstvou filmového diela, analyzovala príznakové a nepríznakové prvky filmového obrazu, ikonické a konvenčné znaky filmového obrazu, paradigmatickú a syntagmatickú os. Postupne sa vyvíjala cez „prvú semiotiku“, zaoberajúcu sa prioritne „filmovým/obrazovým/vizuálnym textom“ ako sebestačným systémom, cez „druhú semiotiku“, t. j. psychosemiotku, ktorá akceptovala psychoanalytický prístup a do okruhu záujmu včlenila diváka ako súčasť filmového „textu“, až po dnešnú „novú semiotiku“ alebo postsemiotiku. Jej súčasťou je semiopragmatika (Francesco Casetti

a Roger Odin), (SKOPAL 2002), ktorá tiež, ako aj ostatné dnešné koncepcie, upozorňuje na pohyb od textu ku kontextu, k divákovi a jeho kompetenciám. Snahou semiopragmatiky je spojiť výskum recepcie so semiotickou analýzou filmového „textu“, aby sa čo najlepšie využila možnosť ozrejmiť a hlavne porovnať, „čo film robí s divákom s tým, čo divák robí s filmom“ (SKOPAL 2002). Veľmi dôležitým pre semiopragmatiku je podobne ako pre vyššie spomenutú teóriu Jacquesa Aumonta inštitút dispozitívu.

Pri akejkoľvek analýze filmového obrazu a jeho znakovkej podstaty je však nevyhnutný elementárny ikonologický vhlad, ktorý umožňuje analytikovi v prvom rade rozpoznať a uchopiť zobrazený myšlienkový konštrukt na najzákladnejšej úrovni obrazu.

Reprezentant tzv. poľskej školy ikonológie a jej aplikácie do filmológie Wojciech Mischke hovorí, že „Ikonológia sa má k obrazom tak, ako sa má semiotika k jazyku“ (MISCHKE 1990: 28). Svojou metódou nadväzuje na ikonologickú interpretáciu Erwina Panofského (PANOFSKY 1981) a navrhuje ju spolu s ďalšími ikonológmi za nástroj, ktorým je možné prioritne preniknúť do filmového diela za účelom nachádzania špecificky umeleckého, filmového významu. Predikonografický opis (pseudo-formálna analýza) opisuje faktický, t. j. prirodzený význam (napríklad automobil). Ikonografický rozbor je druhý stupeň, ktorý odhaľuje konvenčný význam (doprava, dopravný prostriedok), a najvyššia úroveň je ikonologická interpretácia znaku, ktorá interpretuje už umelecký „symbolický, vnútorný“ význam znaku, ktorý vytvára svet symbolických hodnôt (cesta).

Po dovršení tejto operácie je možné pristúpiť k dielu pomocou širokého potenciálu nástrojov, povedzme (všeobecne povedané) semiotických, postsemiotických či neoformalistických a pod., resp. metódou dekonštrukcie, aby sa analýza mohla nasmerovať k širším kontextom diváka a dispozitívu. Pretože pri analýze konkrétneho filmového obrazu v súvislosti s jeho referenčným pozadím sa vždy operuje na hraniciach, priesečníkoch, nie na základe pevných vzorov a ich dodržiavání.

VI.

Vyššie uvedený prehľad v istom zmysle dokumentuje oba paradigmatické zlomy vo filmologickom uvažovaní, zmeny systematik a obrat záujmu. Tieto zmeny sa pochopiteľne neudiali zo dňa na deň ani z roka na rok, boli postupné, ale citelné, pozorovateľné a ovplyvňujúce všeobecný teoretický pohľad. Prvá zmena v spôsobe prístupu k predmetu sa udiala v polovici šesťdesiatych rokov dvadsiateho storočia, keď sa postupne uzavrelo „klasické“ obdobie filmovej teórie. To skúmalo, čo vlastne film je a čím by byť mohol. A prečo je takým, akým je, čiže čo film robí filmom. Názov zásadných textov Andrého Bazina *Čo je to film?* z rokov 1958 – 1962 je pre toto pionierske obdobie príznačný. Po štúdiách Christiana Metzsa a Jeana Mitryho sa situácia zmenila. Ich rozsiahle teoretické koncepcie boli posledné tzv. Grand Theories, ktoré skúsili obsiahnuť celú problematiku. Následne bolo jasné, že tadeto cesta nevedie – výskum sa sústredil na metodológie. A na zásadu nepredstierať všeobecnú platnosť výsledkov. Vznikali prevažne parciálne štúdie.

V polovici deväťdesiatych rokov, Francesco Casetti uvádza konkrétne rok 1996, (CASSETTI 2008: 364), vyšla polemická kniha Davida Bordwella a Noëla Carolla *Post-Theory. Reconstructing Film Studies* (BORDWELL – CARROL 1996), ktorá urýchlila predchádzajúcu krízu a následnú druhú zmenu paradigmy. Kríza vyplývala v istom zmysle z bezradnosti. Akýsi ťažko postihnuteľný chaos, znovupomenúvanie a ťažkopádne vymedzovanie, opakovanie už opakovaného a časté vytváranie umelých problémov, používanie inej terminológie v súvislosti s dávnymi, len inou pojmológiou vysvetľovanými riešeniami – to všetko sa stávalo príznakom pre filmovú teóriu. Možno to bolo dobre. Možno to bola križovatka, vedci sa tu motali v kruhu a zatiaľ všade naokolo svietila červená. Možno to bol čas zamyslenia a prehodnocovania, pálenia mostov a očakávania veľkej budúcnosti filmovej vedy zábavnej ako detektívka. Nemenej i slepých uličiek je tu viac než dosť. Filmová teória sa proste utápala v akýchsi podivných problémoch a sporoch, divných krízach. Príkladov sa dá nájsť hodne. Doba prehodnocovania v tomto podivuhodnom vednom odbore sa evidentne priblížila.

A príznakom tejto novej (postteoretickej) paradigmy po roku 1996 je, ako sme už spomenuli, že audiovizuálny priestor sa radi-

kálne zmenil, aj technologicky. Predmet výskumu sa začal strácať, miznúť, zmenil sa a zásadne rozšíril, čomu sa prispôsobila aj realizácia audiovizuálnych diel, ich šírenie a konzumácia. Filmová teória si začala klásť otázky na tému redefinovania filmu, začala preverovať a overovať koncepty dvadsiatyh rokov, samozrejme na úplne inej úrovni, s vyššou mierou exaktnosti a odlišnou prácou so zdrojmi. Ale predsa len, pohľad sa akoby znovu sústredil na to, čo je to film a čím by mohol byť, ako ho definovať v nových podmienkach digitalizácie, virtuálnosti a intermediality. Týka sa to aj úplnej zmeny v pohľade na dejiny filmu, ktorú reprezentuje tzv. Nová filmová história, ktorá okrem iného prišla aj s pozoruhodnými zisteniami o vážnych zmenách v oblasti recepcie, napríklad Janet Steigerová a jej hypotéza gaze-glance (STEIGEROVÁ 2004: 294). Vznikajú tak post-teórie, ktoré z iných pohľadov ako predtým skúmajú situáciu, ktorá sa skomplikovala. A čoraz viac sa pýtajú, čo dokáže fikcia, aká je jej intencia a sila, jej možnosti. Hlavní a zásadní predstavitelia teórie fikčných svetov John L. Austin, John Searle a Marie-Laure Ryanová (pozri odkazy DOLEŽEL 2003: 262; 285) sa podľa Lubomíra Doležela zhodujú, a on sa k tomuto názoru jednoznačne prikláňa, že výskum fikčných svetov je možný vďaka sémantike, ktorá je jedinečným analytickým nástrojom práve pre túto oblasť. Sémantická analýza naratívneho priestoru vytvoreného fixovaným mysleným svetom je logickým postupom a súčasné teórie filmu sa tu suverénne pohybujú. Ale, ako sme už uviedli vyššie, dnes práve filmové štúdie čoraz viac využívajú pragmatiku na výskum diváka a kontextu celkového dispozitívu, ktorý filmové dielo podmieňuje. Konštituovala sa „tretia semiotika“, „postsemiotika“ alebo „neosemiotika“, ešte inými slovami a presnejšie: semio-pragmatický prístup reprezentovaný napríklad Francescom Casettim alebo Rogerom Odinom a ich výskumom. Toto uvedomenie si diela ako otvoreného, nefixovaného, ako to postuloval už v roku 1962 Umberto Eco (ECO 2015), a v sociálnom rámci rozšírenie výskumu z izolovaného diela na jeho kontext vrátane kognitívneho výskumu recepcie, proste cesta skúmania od štruktúry po proces, cesta od textu ku kontextu je ďalšou často spomínanou zmenou paradigmy.

Čo sa týka „realizmu“, uvedené zmeny v teoretickom uvažovaní otvárajú ďalšie možnosti a ponúkajú zásadný priestor pre čoraz väčšie porozumenie riešeniu Nelsona Goodmana, pre ktorého je podstatou zobrazenia denotácia. Odmieťa rozdiel medzi ikonickými a neikonickými symbolmi a referent slova „mačka“ je v jeho koncepcii ekvivalentný s referentom obrazu mačky. Inak sa totiž nedá vysvetliť, ako rozumieme figuratívnym symbolom. Denotácia teda od podobnosti nezávisí. Realistické zobrazenie tak nezávisí od imitácie či ilúzie, nie je mierou podobnosti či pravdepodobnosti, nejde o to, že si zobrazenie so zobrazeným popletieme. Ale ide o štandardný systém zvyku danej spoločnosti. Pes šteká podľa Brita inak ako podľa Slováka. Realizmus je v podstate otázkou voľby. Vierohodnosť závisí od presvedčenia, od spoločenskej konvencie (alebo indoktrinácie), a preto sa v určitých kultúrach chápe ako realistické aj zobrazenie, ktoré nemusí byť vôbec podobné zobrazovanému (GOODMAN 1996). Kompetencia vedúca k porozumeniu nejakému obrazu nemôže byť založená na rozoznaní podobnosti s objektom, ktorý obraz zobrazuje. „Podobnosť nie je pre zobrazenie ani nutná, ani postačujúca. (...) Predpoklad, že rozlíšenie medzi obrazovým alebo 'ikonickým' a inými symbolmi je založené na podobnosti, je veľmi rozšíreným a neblahým omylom“ (GOODMAN – ELGINGOVÁ 2017: 148).

Tradične či stereotypne chápaný pojem realizmu relativizuje, podobne ako Goodman, i Roger Scruton, hoci na inej úrovni. Problematike realistikosti a iluzívnosti (SCRUTON 1998) sa venuje v obecnej rovine umenia, sleduje ju z rôznych uhlov pohľadu. Ale je tu i samostatná časť o filme. Autor rozlišuje interpretáciu a porozumenie (všeobecné hľadanie tzv. verejného významu) a vychádza z toho, že fakt intencionality bude vždy predpokladom interpretácie, i keď je interpretácia bez akéhokoľvek odkazu na zámer. V takomto chápaní je intencionalita základným predpokladom odlíšenia artefaktu od nezámerného prírodného výtvoru. A akýkoľvek naratív svoj prehovor fikcionalizuje.

Čo sa týka filmu, Roger Scruton vychádza z rozdielu medzi „realizáciou“ a realizmom. Film je podľa neho vo svojej prevažnej väčšine fantazijný objekt, náhrada, surrogát. Možno je to jeho podstatou. Fantázia (na rozdiel od imaginácie) sa snaží uspokojiť

sa s niečím explicitným, zrejším. Fantazijná túžba nevyhľadáva umelecké komplikácie či štylizácie, naopak, potrebuje dokonalé simulakrum. Ide v ňom teda o „realizáciu“. Ale realizmus je niečo úplne iné ako „realizácia“, ktorú hľadá fantazijnosť. Realizmus Scruton chápe ako snahu zobrazovať svet taký, aký je. To však v žiadnom prípade neznamená ponúknuť za svet nejakú náhradu či podobnosť, pretože to by znamenalo vzdať sa snahy porozumieť svetu. „Realizovaná“ náhrada je založená na klišé. A klišé vychádza zo zdieľanej skúsenosti a zdieľanej reakcie. Vo svojich implikáciách je vždy aktívne. To znamená, že naznačuje štandardné reakcie a spôsoby správania – spravidla spokojné prijímanie všednej morálky pre každodenné použitie.

Podmienkou realizmu vo filme je však imaginatívnosť, vysoká miera inovatívnej konvencionalizácie, ktorá dokáže z filmu urobiť nástroj realisticky vysvetľujúci skutočnosť, resp. jej časť. Scruton si samozrejme uvedomuje, že v kinematografii je tendencia k „realizácii“ prítomná vždy, v každom jednom filme. Teda v každom hranom, na tomto mieste treba upozorniť, že Scruton sa proklamatívne nezaobera dokumentárnym filmom. Pri recepcii môže byť napätie medzi „realizáciou“ a realitou potlačené, vytesnené a vo výsledku ostáva len fantazijný objekt, ktorý nemá s realizmom nič spoločné a uväzní diváka v putách jeho primitívnych emócií. Dramatické zobrazenie je ovládané princípom reality – ale to neznamená, že aj princípom realizmu. Ak záujem o film nepredpokladá žiadne imaginatívne úsilie, neprináša film ani žiadnu imaginatívnu odmenu. Podľa Scrutona vychádza mnoho hraných filmov v ústrety práve takémuto záujmu. Pri fantázii existujú reálne pocity, ktoré si tu vynucuje nereálny filmový predmet. Pri imaginácii sú pocity imaginatívne reakcie na imaginatívne filmové predmety, ktoré ich vzbudzujú. V tom je (možno paradoxne) podstata realizmu vo filme. Mohli by sme (podľa tejto jeho teoretickej tézy) pokojne tvrdiť, že čím je niečo vo filmovom umení antiiluzívnejšie, tým je to realistickéjšie.

Goodmanove aj Scrutonove riešenia sú nesporne zaujímavé a umožňujú iný uhol pohľadu. Nijako však nevyvracajú, dokonca skôr potvrdzujú tézu, že v esteticky zameranom texte či zobrazení sa znaky nepoužívajú prioritne na informačné referovanie o rea-

lite, i keď práve z toho odvodzujú svoj zmysel. Estetický záujem abstrahuje dielo od pravdivosti či nepravdivosti svojho predmetu, aby sa mohlo venovať zvláštnym potrebám imaginácie. Preto realitu derealizuje a fikcionalizuje. Akékoľvek zobrazenie reality sa totiž skutočne riadi logikou reality (odkazuje na ňu), a zároveň svojou špecifickou logikou (umeleckou, kompozičnou, štylistickou...), teda logikou zobrazenia. Emočná participácia je pri fikcii ale naozaj reálna (ZUSKA 2004). Tak ako sa zľakneme v noci v lese medveďa, tak sa zľakneme aj pri horore v kine, obe emócie sú ekvivalentné. V kine si však naše vedomie udržuje zároveň aj racionálny odstup od predvádzaného, deje sa tak v rámci dvojplánového zážitku. V realite to tak nie je. Ale pri fake news...? Aj preto je hranica medzi fikciou a realitou úzka. Mimoriadne úzka, možno z určitého pohľadu až pripustná. Sociálny psychológ William I. Thomas už v roku 1917 formuloval tézu, že ak sa niečo (fiktívna správa, informácia, umelecké dielo...) interpretuje ako reálne, tak aj dôsledky toho sú potom reálne (NEITZEL – WELZER 2015: 23). V októbri 1938 bola reakcia na rozhlasovú hru Orsona Wellsa *Vojna svetov* naozaj reálna – médiá túto reakciu neskôr nafúkli, faktom však je, že zo šiestich miliónov poslucháčov približne dva milióny uverili v realitu tejto fikcie a reagovali tak, ako reagovali, napríklad zapríčinili niekoľkohodinové zahľtenie telefónnych liniek do rozhlasového štúdia a na policajné stanice... A teraz príklad zo súčasnosti, kde už ide vlastne ani nie tak o hranicu medzi fikciou a realitou, ale o hranicu medzi stupňami fikcií, ktoré do reality vstupujú: v novembri 2018 predali v aukcii Christie's reálnemu kupcovi umelecké dielo vytvorené programom umelej inteligencie za 432 000 dolárov. Odhadovaná cena bola 7 až 10 000 dolárov. Ide o prvé dielo vytvorené umelou inteligenciou, ktoré ponúkol na dražbu veľký aukčný dom zaoberajúci sa umením. Obraz má názov Portrét Edmonda Belamyho. Dielo vzniklo použitím algoritmu dátového súboru 15 000 portrétov namalovaných medzi 14. a 20. storočím.⁴

Vďaka trendu všeobecnej fikcionalizácie a znejasňovaniu hranice realita/fikcia/autor vzniká aj silná reakcia – neobvyklá a čoraz väčšia tendencia k obľube dokumentu. Či už je to non-fiction v li-

⁴ <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>

teratúre alebo v audiovizuálnom priestore. Objektívne znamená to, čo je od nás nezávislé, subjektívne vzniká v našej hlave. Ale intersubjektívne javy, ako povedzme náboženstvo, viera a podobne, vznikajú a existujú v prevažujúcom množstve hláv danej komunity, a tým, že jednotlivец takúto vieru neakceptuje, nič nemení na veci, že tento jav bude fungovať ďalej. Ako napríklad peniaze. Alebo humanizmus. Alebo rasizmus. Vyhľadávanie a dôvera v originálny, autentický dokument chápaný ako záznam alebo rekonštrukcia udalosti, ktorá sa skutočne stala, je potvrdzovanie intersubjektívnej viery v chápanie sveta. Lenže, ako už vieme, ekonomika založená prevažne na sprostredkovaní a službách plodí kultúru, ktorá dáva prednosť priekupníctvu s už existujúcimi myšlienkami a obrazmi pred vymýšľaním a tvorbou nových. Originalita sa stráca. Pokiaľ sa s výrazovými prostriedkami nebude zaoberať kreatívne, budú vznikať len banality a variácie. A nie inovácie.

Potom sa môže stať, že už ničomu podstatnému vo svete a živote nebudeme chcieť rozumieť a ani nebudeme schopní rozumieť. Pretože porozumenie textom či obrazom (len cez ne sa dá okolitý svet uchopiť a pochopiť) je možné iba v spoločnej sieti prijatých konvencií a neviditeľných stratégií. Keď bude tieto siete a stratégie vytvárať len priemernosť, začneme sa strácať pri interpretácii čohokoľvek iného, nadštandardného či komplikovanejšieho. Preto by malo byť dnes ľudstvo vďačné za čokoľvek, čo prispieva k intelektuálnemu súboru predstáv o svete a aspoň trochu zaváňa kreativitou či experimentom. Lebo to mu pomáha myslieť bez zjednodušovania a dôstojne prežiť. Lenže to súvisí s pamäťou a pamäť tvoria spomienky. Ale spomienky sú len také klebety mozgu. Kinematografia a celý audiovizuálny priestor je tiež pamäťou, je to podobne ako ľudská pamäť procesný nástroj na uchovávanie skúsenosti. Tvoria ju audiovizuálne diela. A tie rozprávajú obrazom. Film je semiotický systém dynamických audiovizuálnych obrazov organizovaný podľa sekvenčného dispozitívu. Slovo „obraz“ je v tejto definícii dôležité.

Tieto obrazy zobrazujú formy, štruktúry, resp. formové príznaky reality. Obrazy sú totiž spôsobom, akým štrukturuje svet okolo nás, nie sú obrazom tohto sveta. Sú samostatnou inštitúciou. Ako klebety. Zároveň istým spôsobom referujú o „skutočnom“

svete, o jeho príznakovom spôsobe bytia. Môžeme sa z nich dozvedieť, ako ľudia v určitom období uvažovali, na čo upriamovali svoju pozornosť a na čo nie, jednoducho povedané: ako štrukturovali svoj svet. Vytvárali jeho pamäť. I keď falošnú a klebetnú.

V informačnej spoločnosti, založenej na obrazoch, sa vlastne už nedá rozlišovať medzi skutočnosťou a zdaním, stáva sa to dokonca nemožným a nezmyselným. Zrušenie rozdielu medzi zdaním a bytím vo svete simulácie je evidentné. Začína splývať fiktívne a faktálne? Môžeme sa nad tým pousmiať, ale rozhodne to nemôžeme ignorovať. Obrazy začínajú prekrývať realitu. Minulosť je hodnotená podľa obrazov o minulosti. A už sa to týka aj súčasnosti.

„Po prvé, bola to kantovská 'kritika', ktorá oddelila noumenom od fenoménu, čo obmedzilo naše poznanie toho druhého a stanovilo, že fenomény môžeme spoznať len v rozsahu, aký nám dovoľujú naše zmysly, chápanie a rozum. Táto kritika dodala do nášho vzťahu s pravdou dávku subjektivity, čoho dobrovoľnými obeťami môžu byť súčasní podporovatelia brexitu.

Po druhé, nietzschევovský 'perspektivizmus' zmenil pravdu na 'uhol pohľadu' a rozhodol, že 'pravdivý' je ten uhol pohľadu, ktorý sa ukáže ako silnejší, a 'falošný' ten, ktorý je slabší a proti-rečiaci prvému. Toto spustilo druhé intelektuálne zemetrasenie, ktorého následné dozvuky nevyhnutne rozčerili politické systémy a zväčšili metafyzickú možnosť nástupu lídrov, k akým patrí, povedzme, Vladimir Putin.

A po tretie, bola tu 'rekonštrukcia', s ktorou prišli post-nietzschევovci. Tým, že historizovali 'vôľu k pravde' (Michel Foucault), dávali pravdu 'do uvodzoviek' (Jacques Derrida), oddeľovali znak od jeho referencie (Louis Althusser), zahmlili to zjavné oparom tabuliek a grafov (Claude Lévi-Strauss) alebo to zviazali do boromejských kruhov (Jacques Lacan), pravdepodobne zavinili, že sme stratili kontakt s jednoduchými, silnými a nevyvrátiteľnými aspektmi pravdy.

A po tomto obrovskom posune, ktorý sme uprostred virtuálneho revu tvítov, statusov a zdieľaní takmer nezachytili, požadujeme, aby naša novopotvrdzovaná pravda požívala ten istý rešpekt, aký požívala stará pravda. Začali sme s rovnakým právom na vyjadre-

nie nášho presvedčenia. Skončili sme s tým, že sme pripustili, že všetky vyjadrené presvedčenia majú rovnakú hodnotu.

Začali sme tým, že sme žiadali, aby sme boli vypočutí, potom sme požadovali od svojich poslucháčov rešpekt k našim vyjadreniam, nech si už o nich mysleli čokoľvek, a skončili sme tým, že ich varujeme, aby nenadradovali jedno vyjadrenie nad druhé alebo netvrдили, že môže existovať nejaká hierarchia právd.

Mysleli sme si, že demokratizujeme 'odvahu k pravde', ktorá bola taká drahá Foucaultovi. Mysleli sme si, že dávame každému priateľovi pravdy technické možnosti, vďaka ktorým môže odvážne, no umiernené prispievať k dobrodružstvu poznania. Namiesto toho sme vyvolali šialenú hostinu.

Telo pravdy sme položili na stôl a poháňaní kanibalistickým nutkaním sme k nemu zasadli a roztrhali pravdu na kusy. Každý z nás si z krvavých a hnijúcich kúskov zostavil menu pozostávajúce z presvedčení a podozrievavosti k tomu, čo ich narúšalo. Táto hostina umožnila perverzitu novej generácie sofistov (bez helenistickej elegancie), presvedčených, že pravda je len trasúci sa tieň, že človek je mierou všetkých vecí a že pravda každého človeka je presne rovnaká ako pravda kohokoľvek iného“ (LÉVY).⁵

Literatúra

- ALTMAN, Rick
1989 [1986] „Sémanticko-syntaktický prístup k žánru“, *Illuminace* 1, č. 1, s. 17 – 29
- ANDREW Dudley – ZUSKA, Vlastimil (eds.)
1991 *Sborník filmové teorie 1. Angloamerické studie* (Praha: Český filmový ústav)
- ARNHEIM, Rudolf
1933 *Film als Kunst* (Berlin: Ernst Rowohlt)
- AUMONT, Jacques
2010 [2003] *Obraz. Druhé vydání* (Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění)
- BALÁZS, Béla
1958 *Film. Vývoj a podstata nového umenia* (Bratislava: Slovenské vydavateľstvo krásnej literatúry)

⁵ <https://dennikn.sk/1381470/google-falosne-spravy-a-kriza-pravdy/>

- BARTHES, Roland
1960 „Le problème de la signification au cinéma“, *Revue internationale de filmologie* 14, č. 32 – 33, s. 631 – 637
1961 „Le message photographique“, *Communications* 1, č. 1, s. 127 – 138
1964 „Rhétorique de l’image“, *Communications* 4, č. 4, s. 40 – 51
1967 [1953 – 1964] *Nulový stupeň rukopisu. Základy semiologie* (Praha: Čs. spisovatel)
1974 „Diderot-Brecht-Eisenstein“, *Screen* 2, č. 15, s. 33 – 40
1994 [1970] „Třetí smysl. Poznámky k výskumu několika fotogramů S. M. Ejzenštejna“, *Iluminace* 6, č. 1, s. 61 – 75
- BALME, Christopher
2018 [2018, 5., nanovo prepracované a rozšírené vydanie] *Úvod do divadelnej vedy* (Bratislava: Divadelný ústav)
- BAUDRILLARDE, Jean
1996 „Praecessio Simulacrorum“, *Host* 11, č. 6, s. 3 – 28
- BAZIN, André
1979 [1958 – 1962, výber zo štyroch zväzkov *Qu’est-ce que le cinéma?*] *Co je to film?* (Praha: Československý filmový ústav)
- BENVENISTE, Émile
2019 [1966] *Studie z obecné lingvistiky* (Praha: Dauphin)
- BINKOVÁ, Pavlína – VOLEK, Jaromír (eds.)
2004 *Média a realita 4, Sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky* (Brno: Masarykova univerzita)
- BORDWELL, David – CARROL, Noël (eds.)
1996 *Post-Theory. Reconstructions Film Studies* (Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press)
- CARLSON, Marvin
2006 [1984] *Dejiny divadelných teórií* (Bratislava: Divadelný ústav)
- CARNAP, Rudolf
2005 [1947] *Význam a nevyhnutnosť* (Bratislava: Kalligram)
- CARROLL, Noël
1988 *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory* (New York: Columbia University Press)
- CASETTI, Francesco
2008 [2004] *Filmové teorie 1945 – 1990* (Praha: Akademie múzických umění)
- CASSIRER, Ernst
1996 [1925] *Filosofie symbolických forem I. – II* (Praha: Oikymenh)
- CLARK, Andy – CHALMERS, David
1998 „The Extended Mind“, *Analysis* 58, č. 1, s. 7 – 19

- CLAIR, René
1951 *Réflexion faite* (Paris: Gallimard)
- COLIN, Michel
1985 *Langue, film, discours* (Paris: Méridiens-Klincksieck). Pozri tiež CASETTI, Francesco (2009) *Filmové teorie 1945 – 1990* (Praha: Akademie múzických umění), s. 284 – 286
- COMOLLI, Jean-Louis
1986 [1972] „Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field“ in Philip Rosen (ed.): *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader* (New York: Columbia University Press)
- DELEUZE, Gilles
2000 [1983] *Film 1: Obraz – pohyb* (Praha: Národní filmový archiv)
2006 [1985] *Film 2: Obraz – čas* (Praha: Národní filmový archiv)
2013 [1969] „Přílohy“, in: *Logika smyslu* (Praha: Univerzita Karlova, Nakladatelství Karolinum), s. 267 – 347
- DERRIDA, Jacques
1999 [1967] *Gramatológia* (Bratislava: Archa)
- DIJK, Teun A. van
1977 *Text and Context: Explorations in the Semantics and Pragmatics of Discourse* (London: Longman)
- DOLEŽEL, Lubomír
2003 [1998] *Heterocosmica. Fikce a možné světy* (Praha: Univerzita Karlova, Nakladatelství Karolinum)
- ECO, Umberto
1990 „Inovace a opakování – mezi modernistickou a postmodernistickou estetikou“, *Film a doba* 46, č. 1, s. 38 – 39, č. 2, 93 – 96, č. 3, 162 – 163
2009 [1976] *Teorie sémiotiky* (České Budějovice: Argo)
2015 [1962] *Otevřené dílo* (České Budějovice: Argo)
- EJZENŠTEJN, Sergej M.
1961 [1956] *Kamerou, tužkou i perem* (Praha: Orbis)
- FOUCAULT, Michel
2016 [1969] *Archeologie věděni* (Herrman a synové)
- FRANCASTEL, Pierre
2003 [1951] *Malířství a společnost. Výtvarný prostor od renesance ke kubismu* (Brno: Barristel & Principal)
- GOODMAN, Nelson
1996 [1968] *Způsoby světatvorby* (Bratislava: Archa)

- GOODMAN, Nelson – ELGINOVÁ, Catherine Z.
2017 [1968] *Nové pojetí filozofie a dalších umění a věd* (Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy. Úvod Tomáš Kulka)
- HAMBURGER, Käthe
1993 [1957, *Die Logik der Dichtung*] *The Logic of Literature*. (London – Bloomington: Indiana University Press)
- HELMANOVÁ, Alicja
1981 *O dziele filmowym. Materiał – technika – budowa* (Kraków: Wydawnictwo Literackie)
1972 „Pojęcie autentyczności i prawdy w dziele filmowym“, *Studia Estetyczne IX*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe, s. 160 – 168
1980 [1970] „Dualizmus filmového diela“, in Peter Mihálik (ed.): *Antológia súčasnej filmovej teórie I* (Bratislava: Slovenský filmový ústav. LEN PRE VNÚTORNÚ POTREBU!), s. 184 – 201
1999 [1994] „Obraz I“, *Kino-Ikon 3*, č. 2 (6), s. 5 – 22
- CHATMAN, Seymour
2008 [1978] *Příběh a diskurz. Narativní struktura v literatuře a filmu* (Brno: Host)
- INGARDEN, Roman
1965 [1931 – 1947] *O štruktúre obrazu* (Bratislava: Slovenské vydavateľstvo krásnej literatúry)
2007 „Několik úvah o filmovém umění“. *Aluze, Revue pro literaturu, filosofii a jiné* 10, č. 3, s.141 – 150
- JOST, François
2006 [2003] *Realita/Fikce – říše klamu* (Praha: Akademie múzických umění)
- KRACAUER, Siegfried
1960 *Theory of Film* (New York: Oxford University Press)
1968 [1960] *Teorie filmu* (Praha: Státní pedagogické nakladatelství, neúplný český překlad)
- KYLOUŠEK, Petr (ed.)
2002 [1966] *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalizmu* (Brno: Host)
- LEHMANN, Hans-Thies
2007 [1999] *Postdramatické divadlo* (Bratislava: Divadelný ústav)
- LINDSAY, Vachel N.
1970 [1915], reprint, 2. vydanie *The Art of the Moving Pictures* (New York: Double-day Macmillan)
- LOTMAN, Jurij
2008 [1973] *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky. Druhé, revidované vydanie* (Bratislava: Slovenský filmový ústav)

- LOWRY, Stephen
1993 [1992] „Film – vnímaní – subjekt“, *Illuminace* 5, č. 2, s. 71 – 82
- METZ, Christian
1971 *Langage et cinéma* (Paris: Larousse)
1980 [1972] „Metodické návrhy na analýzu filmu“, in Peter Mihálik (ed.): *Antológia súčasnej filmovej teórie I* (Bratislava: Slovenský filmový ústav. LEN PRE VNÚTORNÚ POTREBU!), s. 253 – 275
1991 [1984] *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film* (Praha: Československý filmový ústav)
- MIHÁLIK, Peter (ed.)
1980 *Antológia súčasnej filmovej teórie I* (Bratislava: Slovenský filmový ústav. LEN PRE VNÚTORNÚ POTREBU!)
1983 *Kapitoly z filmovej teórie* (Bratislava: Tatran)
- MISCHKE, Wojciech
1990 [1989] „Ikonologie v polské filmologické literatuře“, *Illuminace* 2, č. 2, s. 16 – 38
- MITRY, Jean
1963 *Esthétique et psychologie du cinéma I: Les Structures* (Paris: Editions Universitaires)
1965 *Esthétique et psychologie du cinéma II. Les Formes* (Paris: Editions Universitaires)
1984 [1983] „Ikonické významy“, *Interpressfilm* č. 7, s. 3 – 7
1984 [1984] „Co se vyvozuje z montáže“, *Interpressfilm* č. 8, s. 16 – 20
1984 [1984] „Kódy a kodifikace“, *Interpressfilm* č. 10, s. 5 – 10
1984 [1984] „Denotace a konotace“, *Interpressfilm* č. 11, s. 1 – 4
2000 [1987] *Semiotics and the Analysis of Film* (Bloomington: Indiana University Press)
- MORIN, Edgar
1956 *Le cinéma ou l'homme imaginaire* (Paris: Collection Arguments)
- MONACO, James
2003 [1997] *Jak čist film* (Praha : Albatros)
- MÜNSTERBERG, Hugo
1970 [1916] *The Photoplay: a Psychological Study* (New York: Dover Publications)
- NEIZEL, Sonke – WELZER, Harald
2015 *Vojáci* (Praha: Akademie)
- NIETZSCHE, Friedrich
2007 [1908] *Ecce Homo* (Bratislava: Iris)

- NICHOLS, Bill
2010 [2010, druhé vydanie] *Úvod do dokumentárního filmu* (Praha: Vydavatelství Akademie múzických umění)
- PANOFSKY, Erwin
1981 [1955] *Význam ve výtvarném umění* (Praha: Odeon)
1991 [1936] „Styl a médium ve filmu“, *Iluminace* 3, č. 1, s. 19 – 34
- PASOLINI, Pier Paolo
1980 [1972] „Scenár ako štruktúra, ktorej cieľom je stať sa inou štruktúrou“, in Peter Mihálik (ed.): *Antológia súčasnej filmovej teórie I.* (Bratislava: Slovenský filmový ústav. LEN PRE VNÚTORNÚ POTREBU!), s. 227 – 240
- PAVEL, Thomas G.
1975/1976 „Possible Worlds in Literary Semantics“, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 34, s. 349 – 364
- SAPIR, Edward
2014 [1921] *Language. An Introduction to the Study of Speech* (Cambridge: Cambridge University Press)
- SCRUTON, Roger
1998 *The Aesthetic Understanding. Essays in the Philosophy of Art and Culture* (South Bend: St. Augustine's Press)
- SEARLE, John R.
2007 [1998] *Myseľ, jazyk, spoločnosť* (Bratislava: Kalligram)
- SKOPAL, Pavel
2002 „Texty a kontexty sémiopragmatiky“, in *Cinematographica. Sborník prací Filozofické fakulty Masarykovy univerzity: Otázky filmu a audiovizuální kultury* (Brno: Masarykova univerzita), s. 19 – 27
- STEIGEROVÁ, Janet
2004 Mody recepce, in Petr Szczepanik (ed): *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury* (Praha: Herrmann & synové), s. 283 – 297
- SZCZEPANIK, Petr (ed.)
2004 *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury* (Praha: Herrmann & synové)
- ŠEBEŠ, Marek
2004 „Simulace a hyperrealita: kritická reflexe médií v díle Jeana Baudrillarda“, in Pavlína Binková – Jaromír Volek (eds.) *Média a realita 4, Sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky* (Brno: Masarykova univerzita), s. 66 – 93

- TODOROV, Tzvetan
2002 [1966] „Kategorie literárního vyprávění“, in: Petr Kyloušek (ed.) *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalizmu* (Brno: Host), s. 142 – 179
- WELSCH, Wolfgang
1995 *Umelé rajske záhrady? Skúmanie sveta elektronickým médií a iných svetov* (Bratislava: Soros Center for Contemporary Arts, dvojjazyčné vydanie)
- WITTGENSTEIN, Ludwig
1979 [1931] *Filozofické skúmania* (Bratislava: Nakladateľstvo Pravda)
- WHITTOCK Trevor
1990 *Methaphor and Film* (New York: Cambridge University Press)
- WHORF, Benjamin Lee
1956 *Language, Thought and Reality* (Cambridge: Technology Press of Massachusetts Institute of Technology)
- WORTH, Sol
1991 [1975] „Obrazy nemohou říkat ne“, in Dudley Andrew – Vlastimil Zúška (eds.) *Sborník filmové teorie 1. Angloamerické studie* (Praha: Český filmový ústav), s. 35 – 45
- ZUSKA, Vlastimil
2004 „Možnosť reálnych emocií v možných (fikčných) světech“, *Politika, umenie, emócie. Kritika & kontext*, č. 34, s. 118 – 123

Zoznam filmov a seriálov

Äkta människor (Švédsko 2012...); *Blade Runner* (1982, USA, Ridley Scott); *Blair Witch* (1999, USA, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez); *Captain America: občianska vojna* (*Captain America: Civil War*, 2016, USA, Nemecko, Anthony Russo, Joe Russo); *Counterpart* (2017, USA...); *Dick Tracy* (1990, USA, Warren Beatty); *District 9* (2009, JAR, USA, Nový Zéland, Kanada, Neill Blomkamp); *Game of Thrones* (2011, USA...); *Hardcore Henry* (2015, Rusko, USA, Ilja Najšuller); *Homeland* (2011, USA...); *House of Cards* (2013, USA...); *Humans* (2015, Veľká Británia...); *Joker* (2019, USA, Todd Phillips); *La Linea* (1971 – 1986, Taliansko, Osvald Cavandoli – animovaná séria vytvorená karikatúristom Osvaldom Cavandolim, 90 krátkych /cca 3 minútových/ epizód bolo pôvodne odvysielaných na tv kanáli RAI. Sériu vysielali aj v ďalších 40 štátoch; *La línea*, epizóda 1: <https://www.youtube.com/watch?v=skb2gKR7rOk>); *Lola beží o život* (*Lola rennt*, 1998, Nemecko, Tom Tykwer); *Matrix* (1999, USA, Lilly Wachowski, Lana Wachowski); *Mission: Impossible – Fallout* (2018, USA, Christopher McQuarrie); *Mr. Robot* (2015, USA...); *Príchod vlaku na stanicu v Perrache* (*Arrivée d'un train à Perrache*, 1896, Francúzsko, Luis Lumière); *Sin City – mesto hriechu* (*Sin City*, 2005, USA, Robert Rodriguez, Frank Miller); *The Crossing* (2018, USA...); *The Terror* (2018, USA...);

Akty X (The X Files, 1993, USA, Kanada...); Vreskot (Scream, 1996, USA Wes Craven); Westworld (2016, USA...)

Martin Ciel
Filmová a televízna fakulta VŠMU
Svoradova 2
813 01 Bratislava, SR
martinciel11@gmail.com

Zuzana Mojžišová

ZRKADLO ZRKADLA V ZRKADLE I. (Formovanie politiky identít a politika uznania. K problému reprezentácií v prednovembrovom slovenskom filme)

MOJŽIŠOVÁ, Z.: *The Mirror of the Mirror in a Mirror 1 (The Formation of Identity Politics and the Politics of Recognition. On the Issue of Representations in Slovak Cinema before 1989)*

Kľúčové slová: dejiny, film, perzekúcia, politika, reprezentačná triáda, Rómovia

Abstrakt: Cieľom dvojdielnej štúdie je skúmať použitie tzv. viacnásobnej reprezentačnej triády na troch slovenských filmoch nakrútených pred rokom 1989 – *Prípad pre obhajcu* (1964), *Letokruhy* (1972) a *Muž nie je žiaduci* (1983). Nevyužíva sa tu teda triáda iba v klasickom jednoduchom prevedení (filmári vytvárajú obraz Rómov pre obecenstvo), ale opakovane sa multiplikuje na pomyselnéj ceste od predkamerovej reality k divákovi/čitateľovi. V predloženej prvej časti sa štúdia zameriava na popísanie historického obrazu života Rómov na území Slovenska v rokoch, o ktorých vybrané filmy rozprávajú – obrazu, ktorý bude následnými zásahmi politikov a umelcov a kritikov krivený tak, aby vyhovoval totalitnej ideológii. Prínosom štúdie by malo byť uvažovanie o ideologických, politických, umeleckých, recepčných vrstvách budujúcich dobovú reprezentáciu, ktorej tieň nepochybne siahajú až k dnešku – v živote i umení.

Keywords: history, cinema, persecution, politics, representational triad, the Roma

Abstract: The aim of the two-part paper is to explore the application of the so-called multiple representations triad on three Slovak films made before the regime change in 1989 – *A Case for the Attorney* (*Prípad pre obhajcu*, 1964), *Growth Rings* (*Letokruhy*, 1972) and *A Man is Not Wanted* (*Muž nie je žiaduci*, 1983). The triad is not used only in its classical simple form (the filmmakers create an image of the Roma for the audience) rather, it is repeatedly multiplied on an imaginary road from the reality in front of the camera to the viewer/reader. In this, its first part, the paper focuses on describing the historical picture of the life of the Roma on the territory of Slovakia in the period portrayed in the given films – this picture was eventually deformed by public officials, artists and critics in order to satisfy the totalitarian ideology. A consideration of the ideological, political, artistic, and reception layers constructing the contemporary represen-

tation whose shadows undoubtedly reach all the way to the present day, both in life and in the arts, should be the contribution of this study.

Je fascinujúce, koľkými rôznymi spôsobmi dokáže umenie (ne) odrážať obraz vonkajšieho sveta a človeka, a potom na koľko rozličných spôsobov odraz toho zrkadlenia (ne)spolupracuje s vnútrom diváka a (ne) pôsobí na jeho rozumovú či morálnu konštitúciu, prípadne činy.

V konečnom dôsledku základným výskumným materiálom štúdie *Zrkadlo zrkadla v zrkadle* sú tri filmy z troch rôznych u nás totalitných desaťročí *Prípad pre obhajcu* (1964, réžia Martin Hollý), *Letokruhy* (1972, réžia Ľudovít Filan) a *Muž nie je žiaduci* (1983, réžia Jozef Zachar), spájajú ich rómske postavy, ktoré v nich vystupujú.

Na vybranú trojicu filmov nahliadnem cez prizmu tzv. reprezentačnej triády, ktorú však nepoužijem iba v klasickom jednoducho prevedení (ako reprezentáciu niekoho či niečoho niekým či niečím pre niekoho – čiže v našom prípade: nerómsky režisér reprezentuje okrem iného život rómskej komunity pre najmä nerómskeho diváka, alebo ešte, poetickejšie, no zamotanosťou sa približujúce zložitosti celého problému s reprezentáciami: zrkadlo niečo zrkadlí pre iné zrkadlo, ktoré je schopné zrkadliť), ale budem sa ju snažiť rozmnožiť o ďalšie reprezentačné uzly na čiare začínajúcej v reálnej dobovej rómskej komunite a končiacej v sále kina voľakedy a dnes. Pôjde teda o viacnásobnú reprezentačnú triádu, zatiaľ iba „vlastnou hlavou“ vymyslený konštrukt, ktorého použiteľnosť sa pokúsim nasledujúcim výskumom a textom overiť. Prípadne zavrhnúť.

Štúdia sa skladá z dvoch častí. V tejto prvej z nich sa budem venovať najmä najpôvodnejšiemu obrazu – teda predkamerovej realite, rómskej pospolitosti na Slovensku v skúmanom prednovembrovom období zo spoločenského a politického uhla. Nepôjde o hĺbkovú sondu, skôr len o načrtnutie skice, aby sme si snád objektívnejšie priblížili stav vecí. Vrátime sa na „locus delicti“, budeme hovoriť o počiatočnom prvku úvodnej triády – o tom a o tých, ktorí následne budú niekým reprezentovaný pre niekoho iného. V nasledujúcej, podstatne rozsiahlejšej štúdií už pôjde o pojmy

ako prezentácia Rómov v kultúre, prednostne vo filme, multikulturalizmus, kritika multikulturalizmu, uznanie, politika uznania, identita, kultúrna identita, politika identít, reprezentácie, moc reprezentácií, kultúrne vzorce, stereotypy v zobrazovaní a ďalšie, pôjde o konštrukciu a skúmanie výtlaču jednotlivých čiastkových triád¹, a napokon pôjde o interpretáciu troch konkrétnych filmoch prostredníctvom teórie viacnásobnej reprezentačnej triády.

Fyzika zrkadla a „fyzika“ duše

Zrkadlo to má – na rozdiel od duše – viac-menej jasné. Je optickou plochou odrážajúcou väčšinu žiarenia, ktoré na ňu dopadá; je dostatočne hladkým povrchom odrážajúcim svetlo, čím vzniká až zarážajúco verný obraz predmetov nachádzajúcich sa pred zrkadlom; je obvykle lesklou kovovou plochou, vrstvou hliníka naneseného na zadnú stranu sklenej tabule. Na zadnú stranu preto, lebo potom je zrkadlo trvanlivejšie, nezoškriabe sa kov, a cenou je iba o málo nižšia kvalita odrazeného obrazu.² Hoci je zrkadiel viacero druhov s meniacimi sa vlastnosťami, nie je ich zas nepreberné množstvo, výber spôsobov odrazov je limitovaný – rovinné zrkadlo si vždy rovnako spraví svoju prácu ako zrkadlo duté (konkávne) či vypuklé (konvexné) zrkadlo. Krivé zrkadlo je o niečo zložitejší oriešok vzhľadom na optiku, vzhľadom na dušu i vzhľadom na umenie. Stále však platí, že to isté krivé zrkadlo skriví predlohu vždy rovnakým spôsobom, nech už je akákoľvek – napríklad zmenší ľudí, stoličky aj Mount Everest. Reflexné vlastnosti však majú aj iné plochy – napríklad horské pleso. To už natoľko stále nie je. Keď doň dobneme prstom, hladina sa rozčerí a obraz zneistie, nielen v závislosti od toho, aký hrubý prst do nej dobal, ale napríklad aj od toho, či fúka vetrík alebo svieti slnko.

¹ Politický sociálny inžinier sprostredkúva štátnu ideológiu umelcovi; scenárista sprostredkúva realitu kontaminovanú ideológiu režisérovi, režisér sprostredkúva scenár divákovi; recenzent/teoretik/historik sprostredkúva svoje vnímanie čitateľovi; mám na mysli mechanizmy utvárania kultúrnej identifikácie od ideológie/politiky cez umenie (scenár, réžia) po recepciu (kritika a dejiny), tiež by som sa chcela venovať aspoň z diaľky posunom reprezentatívnosti (škále od stereotypu po prípadné nové modelovanie), vlastne hovoriť o vrstvách (ideologických, politických, umeleckých, recepčných) budujúcich dobúvajúcu reprezentáciu.

² <https://sk.wikipedia.org/wiki/Zrkadlo> (2. 12. 2018)

Duša zrkadlí nesmierne komplikovane a na nepreberné množstvo spôsobov. Napriek tomu nám fyzika zrkadla môže pomôcť aspoň sčasti ukotviť aj „fyziku“ duše, najmä však – priznať farbu.

Jedno nie celkom mimofilmové zrkadlo

Poznám už takmer dvadsať rokov jednu Martinku. Osud ju obdaril schopnosťou vnímať a tvoriť hudbu. Jej hlas má výnimočne šarmantnú farbu. Keď spieva, jej ruky so štíhlymi prstami poleťujú okolo nej ako telovkové motýle. Osud ju nešetřil. Je nevidomá a v dôsledku diagnózy spojenej s lámavosťou kostí zakrpatená a pokrivená. Keď rozpráva, čo sa jej snívalo, popisuje, akú farbu šiat mala žena, čo sa jej v sne zjavilo, a dodáva, že nevie, ako vie, že tie šaty boli červené, ale boli. Keď Martinka vystupovala pred tisícovým davom v Trenčíne, trému mala iba na kúsok prvej pesničky. Keď účinkovala v Telči či Los Angeles ocenenom dokumentárnom filme Mareka Šulíka a Jany Kovalčíkovej (Bučky) *Cigarety a pesničky* (2010), bola prirodzená, akoby sa pred kamerou narodila.

Keď sa Martinka pozrie do zrkadla, nevidí očami nič. Stojím nad ňou, hľadím do toho istého zrkadla. Vidím postihnutú mladú ženu na invalidnom vozíku. Rómku. Vnútorným zrakom, dušou, vidíme obe oveľa viac. Keby stál za Martinkiným vozíkom niekto iný, videl by niečo iné. Dokonca nielen vnútorne, aj „navonok“, napríklad „cigánskeho kripla“. Pripomínam, že Martinka sa po celý čas strávený pred zrkadlom ani nepohla, jej obraz/odraz ostával nemenný.

Jedna dichotómia

Uvažujúc o filmoch s tzv. rómskou tematikou, mi vždy napadne, že sa na ne nikdy nedokážem pozrieť z oboch strán. Navždy budem outsiderka. Môcť tak mať celostný pohľad na problematiku, môcť tak dosiahnuť komplementaritu émického a etického prístupu pri študovaní niektorých javov a praktík v umení!³

³ „Vzhľadom k jedinečné schopnosti ľudstva popisovať a interpretovať své vlastní zkušenosti, mohou být kultury studovány ze dvou hledisek. Jedno, orientované na hledisko účastníka v kultuře, se nazývá émické, druhé, týkající se hlediska pozorovatele, je označováno jako etické. Émický přístup se zaměřuje na výklad kulturních jevů z pohledu členů studované společnosti a na kritéria, jež členové společnosti pokládají za důležitá. Jde tedy o chápání kultury 'zevnitř'. Aplikace émického a etického pří-

Odborné debaty o vzťahoch vyššie spomenutých hľadísk sú dôležité vzhľadom na to, ako môžeme získať vedomosti o tých povestných Druhých,⁴ nakoľko celistvé a validné môžu byť, ako je dobré s nimi následne nakladať, čo všetko sa z nich dá vyčítať a čo by sa vyvodzovať nemalo. Česká antropologička a afrikanistka Hana Horáková v knižke *Kultura jako všelék?* uvádza na túto tému jeden modelový príklad – spor medzi Marshallom Sahlinsom a Gananathom Obeyesekerem o príčine smrti anglického cestovateľa kapitána Jamesa Cooka. Toho koncom osemdesiatych rokov 18. storočia zabili havajskí domorodci. Podľa Sahlinsa – vychádzajúceho z písomných záznamov európskych cestovateľov, misionárov a obchodníkov – domorodci považovali Cooka za svojho boha, ktorý ich tým, že sa na ostrov vrátil pre nepriaznivé počasie, ohrozil na životoch. Náhla prítomnosť boha natoľko odporovala „pravidlám“, že domorodci Cooka „pre istotu“ rituálne zavraždili, aby bola opäť nastolená obradná rovnováha. Obeyesekere však tvrdil, že kapitána zabili, lebo sa správal násilnícky a znesväcoval posvätné domorodé miesta. „Obeyesedere je presvedčen, že Sahlins (možná nevedomky) interpretoval túto záležitosť v rámci osvícenského modelu rasové nadřazenosti Evropanů nad Havajci. Obeyesekere, který pochází ze Srí Lanky, se v tomto sporu očekávaně přiklonil na stranu kolonizovaných. Problém je, že z dostupných záznamů lze zjistit, co si o této záležitosti mysleli Evropané, kdežto interpretace Havajců zůstává spíše v rovině spekulací. Vzhledem k nedostatku pramenů a zejména díky absenci émických hledisek nelze tento spor věrohodně rozsoudit“ (HORÁKOVÁ 2012: 56 – 57).

stupu je jedním z imperativů celostního pohledu na kulturně antropologické jevy“ (HORÁKOVÁ 2012: 54 – 55).

⁴ „Jak tedy vzniká ono silné ‘my’? V tomto procesu jistě pomáhají společné zkušenosti, jazyk a náboženství, ale to není vše. Pomáhá i společná anatomie, ať již hovoříme o pohlaví či barvě pleti, ale ani toto není stále ještě dostatečné. Pomáhá například i bydlet na stejném místě, ale i tak – potřebujeme přece ještě něco navíc. Báječné je, když k tomu všemu máme ještě nějaký společný cíl či projekt namířený do budoucnosti, ve kterém hraje nasazení jednotlivých členů klíčovou roli.

Teprve můžeme-li kromě toho všeho jasně vytyčit svého společného nepřítele, onoho ‘Druhého’, který by mohl zmařit veškeré naše společné plány, máme vše, co potřebujeme ke stvoření silného a solidárního pocitu ‘my’, který trvá tak dlouho, dokud je možné vyvolávat nepřítele a nechat plamen naděje hořet“ (ERIKSEN 2007: 144 – 145).

Aj v priestore filmov o Rómoch, rómskych hrdinoch a postavách chýba émické hladisko vo všeobecnosti takmer úplne. A u nás tiež. A zatiaľ nič nenasvedčuje, že by sa to nejako výrazne malo zmeniť. Sme odkázaní byť etickí. Prinajmenšom v tom antropologickom, etnologickom zmysle slova.

Stretanie rôznych kultúr

Krátky návrat na hodiny biológie. Preberaná látka: jednobunkové, teda tie najjednoduchšie organizmy schopné samostatne existovať. Sú rôznych tvarov, líšia sa farbou, veľkosťou, prostredím, v ktorom žijú, vlastnosťami, prejavmi správania sa, prospešnosťou či nebezpečnosťou vzhľadom na iných, spôsobom rozmnožovania. Jednobunkový organizmus sa môže deliť niekoľkými spôsobmi: rozdelí sa na dve dcérske bunky a rodič vlastne zanikne, novovzniknuté organizmy si postupne dopĺňajú všetko tak, ako mal rodič; na povrchu rodiča vzniknú dcérske bunky, postupne narastú, oddelia sa, žijú si vlastným životom a rodič tiež, teda nezanikne; a ešte je tu tretia možnosť – v tele rodiča sa začne na niekoľko ráz deliť najprv jadro bunky, až ich má rodič niekoľko, hoci v skutočnosti k životu potrebuje iba jedno, príroda zbytočné veci nerobí, ona je nanajvýš účelná sila, preto sa v istom okamihu po vzniku viacerých jadier rozdelí aj celá bunka tak, aby v každej novej časti ostalo jedno jadro. „Múdre“ jednobunkové organizmy sa spájajú do kolónií a potom sú ešte múdrejšie. Medzi jednobunkovými organizmami sú živočíchy, rastliny, huby aj baktérie. Sú medzi nimi aj parazity. Keď sa stretnú dva rôzne jednobunkové organizmy, môže nastať niekoľko situácií: v láske sa oddajú jeden druhému, splynú a postarajú sa o vznik nového, už mnohobunkového organizmu. Komu sa dostane tej cti, závisí od rýchlosti. Alebo sa ocitnú vedľa seba dva iné druhy a jeden druhého zlikviduje pre vlastné potreby. Niektoré iné dva druhy navzájom ani netušia, že ten druhý existuje. Niektoré nejdú do priamej konfrontácie a ovplyvňujú sa na väčšiu či kratšiu diaľku náhodne či „vedome“, s cieľom či nevedomky – otrávia prostredie až ten druhý už nemôže ďalej existovať a umiera alebo sa odsťahuje; alebo naopak, zvelaďujú podmienky pre život toho druhého. A druhý sa teší alebo pomstí. Vedome alebo aj nie.

Veľmi sa líši správanie sa jednobunkových organizmov a celých spoločností? V zásade ani veľmi nie. Základné kontúry vyzerajú rovnako. Človek by až povedal: Niekedy sa v porovnaní s jednobunkovými organizmami niet čím pýšiť v segmente stretania rôznych kultúr u ľudí.

Predobraz pripravený na zrkadlenie⁵

Dejiny Rómov píšu Nerómovia. V doslovnom i prenesenom význame slova. Rómska strana totiž na pamätanie si a pripomínanie priveľmi nie je, v ústnej – ale napríklad i hudby sa týkajúcej – tradícii mnohé zaniká, neprenáša sa,⁶ navyše literatúry v tomto teritóriu, odbornej či spomienkovej, písanej samotnými Rómami, je len veľmi veľmi málo.⁷ Vzájomný medzietnický (ne)dialóg je stále do hĺbky poznačený nacionalistickými tendenciami⁸ majoritnej

⁵ V nasledujúcej pasáži z menšej časti čerpám z vlastnej doktorandskej dizertačnej práce *Filmové premýšľanie o Rómoch* (MOJŽIŠOVÁ 2007: 212 – 221).

⁶ V rokoch 2014 – 2016 som sa zúčastnila pomerne rozsiahleho terénneho etnomuzikologického výskumu Jany Belišovej (viac pozri napr. na: http://www.zudro.sk/?page_id=1306). Okrem zbierania a zaznamenávania piesní sme sa metódou orálnej histórie pokúšali prezviedieť sa okrem iného niečo o druhej svetovej vojne z pohľadu našich respondentov. Bolo to spomínanie väčšmi než chudobné. Subjektívna i kolektívna pamäť zlyhávala, bolo to smutné. Stopy rómskej minulosti sa v ich vlastnej komunite nenávratne strácajú. Ponúkam krátku ukážku z jedného rozhovoru nakrúteného na Poštárke v Bardejove u pána, ktorého inak ako Kopytko nevolali:

„Vonku neustále prší. Zem sa mení na bahno – vidno to z okna.

‘A vám nerozprávali rodičia, že niekoho zobrali alebo zomrel vo vojne?’

‘Tí starí ľudia,’ odpovedá muž, možno Kopytkov brat, neviem, ‘čo už boli, my nemáme na pamäti. Medzi nami nie sú. Tak to už veľa rokov, tak... To človek to už zabudne.’

‘Netreba na také veci zabúdať.’

‘Hej. Však toto, že sme akosi tú tradíciu rómsku nejako nedávali z generácie na generáciu, tak toto je tá chyba,’ udrie klinček po hlavičke.

A potom to iný chlapík úplne zaklincuje, keď na záver skonštatuje:

‘Trebalo archív spraviť.’

Všetci pokyvujeme hlavami.“ (MOJŽIŠOVÁ 2017: 95)

Archív na Poštárke, samozrejme, nevznikne, vlastne ani vzniknúť už v tejto chvíli nemôže, nemal by z čoho.

⁷ Dôvodom je napr. vylúčenosť rómskej komunity, chudoba, neprístup k vzdelaniu.

⁸ „V jedné slavné formulaci píše (Benedict Anderson – doplnila Z. M.), že nacionalismus se spíše podobá fenoménům, jakými jsou přibuzenství a náboženství, než ideologiím, jakými je liberalismus či socialismus. Obrací se na lidská srdce, dětské vzpomínky, vyvolává pocity rodiny, pocity blízkosti, tepla, závazků a pout, která pociťuje větší na lidi ke svým blízkým. Umění nacionalismu spočívá v tom, že dokáže tato pouta zvětšit a přetvořit je v abstraktní a metaforická. Konkrétní rodina se stává zvláštním

časti spoločnosti. Po vojne nacistickú a gardistickú totalitu vystriedala totalita komunistická; jej politická a mocenská taktika voči Rómom vychádzala z obdobných premís ako zriadenie predchádzajúce, ak pritvrdíme slovník, asimilácia sa na vraždenie podobá, nie krvavé, to istotne nie, ale výsledok je rovnaký: na konci ťaženia, ak by bolo úspešné, Rómov niet.

Čas druhej svetovej vojny je pre Rómov časom mnohých tragédií. Nacistické snahy, zákony a činy vo vzťahu k Rómom však nevznikli na zelenej lúke. Predchádzali ich stáročia celoeurópskeho viac či menej silného útlaku a mnohých prejavov spoločenskej netolerantnosti rozličných majorít voči Rómom.

Heinrich Himmler zdedil prepracovaný právny aparát,⁹ ktorý kontroloval mnohé skupiny považované za nežiaduce. Jediné, čo aparátu vytýkal, bola jeho miernosť.¹⁰ Norimberské zákony určili spôsobilosť k občianstvu a Židov a Rómov za nebezpečné cudzie rasy. Ich krv podľa tých zákonov znamenala pre čistú árijskú krv fatálne ohrozenie. Bolo treba presne zadefinovať pojem „Zigeuner“, aby mohli byť Rómovia odlišení od ostatných obyvateľov. Tá úloha pripadla Výskumnému centru pre rasovú hygienu a biológiu obyvateľstva pod vedením psychológa a psychiatra doktora Roberta Rittera. Z antropometrických meraní, odtlačkov prstov či odberov krvi zostavoval zoznamy rómskej populácie a určoval mieru jej čistokrvnosti.¹¹ Roku 1938 vznikla Ríšska centrála na potláčanie

případem či odrazem skutečné, abstraktní rodiny, resp. národa. Proti takové logice, necháme-li ji účinně působit, mají uvedené racionální, cerebrální ideologie jen malou šanci zvítězit“ (ERIKSEN 2007: 158).

⁹ Po roku 1927 museli všetci Rómovia na nemeckom území nosiť preukazy s odtlačkami prstov a fotografiou. O dva roky neskôr vznikla v Mníchove Ústredňa pre boj s Cigánmi. Desať dní pred nástupom nacizmu v spolkovéj krajine Burgenland jej vláda žiadala zbaviť Rómov všetkých občianskych práv (HANCOCK 2005: 73 – 75).

¹⁰ V roku 1937 nacista Georg Nawrocki píše v novinách Hamburger Tageblatt: „Kvôli vnútornej slabosti a lživosti neprejavila weimarská republika nijakú snahu o riešenie cigánskej otázky. Pre ňu boli sinití nanajvyš otázkou kriminality. My naopak vnímame cigánsku otázku predovšetkým ako rasový problém, ktorý sa musí vyriešiť a ktorý sa už rieši“ (FRASER 2002: 211).

¹¹ V priebežnej správe z výskumu z januára 1940 Ritter hovorí: „Podarilo sa nám zistiť, že viac než 90 percent tzv. čistokrvných Cigánov má zmiešanú krv... Ďalšie závery nášho pátrania umožňujú charakterizovať Cigánov ako ľudské bytosti celkom primitívneho etnického pôvodu, ktorých mentálna zaostalosť nedovoľuje skutočnú sociálnu adaptáciu... Cigánska otázka môže byť vyriešená iba vtedy, keď sa podarí podstatnú

cigánstva. Po prítomnosti rómskej krvi sa pátralo až do tretej generácie (na rozdiel od Židov, kde sa skúmanie vnáralo „iba“ do druhého pokolenia¹²).

Výsledky rasovo-biologického hodnotenia mohli byť napokon zhmotnené do písmena Z (Zigeuner, čistokrvný Róm) alebo ZM+, ZM, ZM- (čiastočný Róm), matematické znamienka plus a mínus vypovedajú o tom, či rómska krv prevažovala, alebo nie. Pendant židovskej Krištáľovej noci sa pre Rómov odohral 13. až 18. júna 1938 – Týždeň cigánskeho upratovania; v tom istom roku sa prvýkrát objavuje výraz „konečné riešenie cigánskej otázky“. Himmler vo svojom *Nariadení o základných opatreniach na riešenie cigánskej otázky, ako si to vyžaduje povaha rasy* napísal: „Skúsenosti s bojom proti cigánskej pliage a poznatky z rasovo-biologického výskumu ukazujú, že najvhodnejšou metódou boja s cigánskou otázkou je rasový prístup. Skúsenosti ukazujú, že najväčší podiel na cigánskej kriminalite majú poloviční Cigáni... Je preto nevyhnutné zistiť spriaznenosť všetkých Cigánov žijúcich v Nemecku, ako aj všetkých tulákov žijúcich cigánskym spôsobom života. Nariaďujem preto povinnú registráciu všetkých usadených a neusadených Cigánov na Ústrední pre boj s cigánskou pliahou... cieľom opatrení štátu v boji za zachovanie homogenity nemeckého národa musí byť fyzické oddelenie Cigánov od nemeckého národa“ (HANCOCK 2005: 80 – 81). Vedecké kruhy uvítali príležitosť, ktorú im nový režim ponúkal. Profesor E. Fischer, riaditeľ Antropologického inštitútu cisára Wilhelma, napísal v roku 1943 do *Deutsche Allgemeine Zeitung*: „Pre teoretickú vedu je výnimočné a mimoriadne šťastie, že môže rozkvitať v dobe, keď to vládnuca ideológia víta a výsledky práce môžu okamžite slúžiť štátnej politike“ (FRASER 2002: 214). Ku koncu roku 1943 obsahovali Ritterove zoznamy 23 822 „objasnených prípadov“.

Nacistická túžba po „rasovej hygiene“ bola však nad možnosti realizácie. Hoci Heydrich rozhodol (1939), že všetci Rómovia

väčšinu asociálnych a ničomných cigánskych miešancov umiestniť do veľkých pracovných táborov, kde budú prinútení pracovať a kde sa rozmnožovanie tejto miešaneckej populácie raz a navždy zastaví“ (FRASER 2002: 213).

¹² Ian Hancock uvádza, že keby boli voči Rómom uplatňované tie isté rasové pravidlá ako voči Židom – teda skúmanie „rasovosti“ nie do tretieho, ale druhého pokolenia - takmer 20 000 Rómov by sa zachránilo pred smrťou (HANCOCK 2005: 80).

z územia Tretej ríše budú deportovaní do zberných tranzitných táborov v Poľsku, štátna mašinéria na to nebola pripravená. V apríli roku 1940 deportovali asi 2 500 Rómov z nemeckých území na nútené práce do Poľska. Do táborov zväžali aj Rómov z Protektorátu Čechy a Moravy, z územia Rakúska.¹³ Z týchto táborov boli potom celé rómske rodiny deportované do koncentračných táborov, najmä do Osvienčimu II. – Brezinky. Roku 1943 tam bolo sústredených 20 tisíc Rómov z Nemecka, Čiech a Moravy, Poľska, Francúzska, Holandska, Belgicka, Chorvátska¹⁴, Maďarska, Litvy, Nórska a Ruska.¹⁵

Tábor Osvienčim-Brezinka mal symbolický význam. Bol len jedným z mnohých, ale bol v ňom umiestnený najväčší počet Rómov posielaných z celej Európy okupovanej nacistami. Pozostával z enklávy štyridsiatic drevených ubytovacích blokov, do ktorých boli umiestňované celé rodiny, aby sa tak do poslednej chvíle predišlo problémom. Tábor sa neslávne preslávil aj pseudolekáorskými pokusmi na väznoch. Nedlho po tom, ako do tábora dorazili Rómovia z Nemecka, nastúpil v Osvienčime nový doktor. Josef Mengele neúnavne vykonával svoju prácu. Tento cigánsky tábor existoval 17 mesiacov. Z 23 tisíc ľudí, ktorí tam boli natlačení, zomrelo 20 078, zvyšok preložili do iných táborov. Väzni umierali predovšetkým na podvýživu, prepracovanie, vyčerpanosť, v dôsledku lekáorských pokusov, najrôznejších chorôb alebo na otravu plynom.

¹³ Približne z 8 tisíc českých a moravských Rómov prežilo druhú svetovú vojnu len okolo 600. Z maďarských deportovaných Rómov sa po vojne domov vrátila iba desatina z pôvodného počtu. Ojedinelá situácia medzi satelitnými a bábkovými štátmi Hitlerovej Európy nastala v Bulharsku, ktoré zostalo voči zlu rasových predsudkov celkom imúnne. Židia narodení v Bulharsku neboli deportovaní ani napriek veľkému nátlaku Nemecka po tom, ako sa Bulharsko v roku 1941 pridalo k Osi. Rómom v Bulharsku a na Bulharskom okupovaných územiach sa darilo lepšie než Rómom v susedných krajinách, ale s tými, ktorí sa v Macedónii pridali k partizánom, zatočili nacisti tak isto rýchlo ako s kýmkoľvek iným. Hitlerov vyslanec v Sofii si nad týmto roľníckym národom povzdychol: „V mentalite Bulharov chýba ideové obrodienie, ktoré zažívajú ľudia u nás. Strávilí totiž celý život medzi Arménmi, Grékmi a Rómami, a v Židoch vôbec nevedia odhaliť nebezpečenstvo, preto voči nim neuzakónujú zvláštne opatrenia“ (FRASER 2002: 215, 222).

¹⁴ Keď sa k moci dostalo chorvátske separatistické hnutie a začalo vyvražďovať nekatoľické menšiny, prežilo na severe tento teror len niekoľko Rómov. Krutosť a zloba fašistickej ustašovskej milície vydesila aj samotné nemecké úrady.

¹⁵ V noci z 2. na 3. augusta 1944 bolo zavraždených v plynových komorách asi tritisíc posledných väzňov, prevažne starších ľudí a matiek s deťmi (MANN 2000: 14).

3. augusta 1944 sa vo zvyčajne hlučnom cigánskom tábore rozhostilo dlhé ticho: 2 897 žien, detí a mužov (vrátane bývalých vojakov Wehrmachtu) zahynulo behom jednej noci v plynových komorách a v tábore nezostal jediný Róm.

Historici sa problematike Rómov v slovenskom vojnovom štáte nevenovali. Po februári 1948 sa slovenské dejepisectvo (nielen) na túto tému scvrklo na okiadzanie komunistického odboja. November '89 vyplavil iné, z pohľadu celej spoločnosti dôležitejšie otázky a odpovede. Dnes je už situácia o niečo lepšia, k staršej základnej knižnej literatúre, najmä dve práce Ctibora Nečasa *Nad osudom českých a slovenských Cikánů v letech 1939 – 1945* (1981) a *Českoslovenští Romové v letech 1938 – 1945* (1994) a k časopiseckým či zborníkovým štúdiám pribudla monotematická publikácia Karola Janasa *Perzekúcie Rómov v Slovenskej republike (1939 – 1945)*.

Napriek tomu, že zo Slovenska neboli Rómovia transportovaní do koncentračných táborov, aj tu boli v mnohých ohľadoch obmedzovaní: mali zákaz cestovať verejnými dopravnými prostriedkami, vstupovať do verejných priestorov a parkov, do miest a obcí smeli vojsť len vo vyhradených dňoch a hodinách. Svoje obydlia mali odstrániť z blízkosti verejných ciest až do vzdialenosti dvoch kilometrov. V roku 1941 boli pre nich zriadené viaceré pracovné tábory. Po obsadení Slovenska nemeckou okupačnou armádou v septembri 1944 došlo na viacerých miestach k masovým popravám rómskeho obyvateľstva. Z oblastí južného a juhovýchodného Slovenska, ktoré boli počas vojny pričlenené k Maďarsku, transportovali Rómov do koncentračného tábora v Dachau (MANN 2000: 14).

Historik Karol Janas rozdeľuje čas prenasledovania Rómov za slovenského štátu na dve obdobia, prvé obdobie (roky 1939 až 1944) potom ďalej ešte člení na tri kategórie:

1. Snahy o likvidáciu kočovného spôsobu života. Po roku 1939 sa opatrenia namierené proti slobode Rómov prejavili najmä v obmedzení najviditeľnejšieho prejavu ich inakosti vzhľadom na Nerómov, ktorý najväčšmi klal oči majorite – kočovníctva. Bol prijatý zákon o štátnom občianstve a slovenské občianstvo úrady priznali iba usadeným Rómom, potulným nalepili nálepku: „cudzíe živly

bez nároku na občianstvo“. Aby nedošlo k omylu a záležitosti boli celkom jasné, vyhláška z roku 1940 „upresňovala, koho považovať za Cigána. Malo ísť o osobu cigánskeho pôvodu po obidvoch rodičoch a žijúcu kočovným životom, prípadne vyhýbajúcu sa práci“ (JANAS 2010: 19). Z toho teda vyplýva, že kto mal oboch rodičov Rómov a pracoval, nebol Róm. Niekedy logika vskutku veciam chýba.

Osnova vládneho návrhu zákona o potulných Cigánoch z roku 1940 mala paragrafové znenie, vychádzali z nej aj nasledujúce podobné písomnosti. Podľa tejto Osnovy mohli bezpečnostné orgány Rómov kedykoľvek kontrolovať, merať, brať im odtlačky, vnútiť im lekárske prehliadky, obmedzovať ich slobodu pohybu. Rómovia starší ako štrnásť rokov museli vlastniť tzv. cigánsku legitimáciu, deti museli byť zapísané v legitimácii rodičov (JANAS 2010: 19).

V roku 1941 úrady a vládna moc pritvrdili – Rómom zrušili kočovné listy a dali im osem dní na to, aby sa preukázateľne niekde usadili. Ak to nespravili, žandári ich násilím odsunuli do domovských obcí. Kone a ťažný dobytok spolu s vozmi museli byť predané. Rómovia nesmeli opustiť bydlisko bez povolenia príslušnej žandárskej stanice (JANAS 2010: 22).

Tlak na zrušenie kočovníctva bol čoraz intenzívnejší aj preto, lebo Rómovia sa mu pomerne konzistentne vzpierali. Roku 1942 už začali vznikať prvé pracovné tábory – nová taktika štátu proti kočovníctvu. Kam to viedlo, uvidíme nižšie.

2. Pracovné útvary pre Rómov a tzv. asociálne osoby. Prvé z nich vznikli roku 1941, boli určené pre asociálov a bolo medzi nimi dosť Rómov. Útvary vznikali podľa nemeckého vzoru a v súvislosti s nimi sa hovorilo o riešení tzv. cigánskej otázky. „Smernice charakterizovali pracovné útvary ako pracovné miesta na hospodárske využitie pracovných síl so zreteľom výchovným a karanténnym. Boli určené na práce všeobecne prospešné ako regulácia a čistenie tokov, meliorácia pasienkov, čistenie lesov, úprava ciest a verejných priestorov atď.“ a mali byť „zriadené pre osoby, ktoré opätovne porušili verejný poriadok, pokoj, verejnú bezpečnosť, mravnosť a svojím správaním vzbudzujú všeobecný odpor“ (JANAS 2010: 34, 35). V roku 1941 vznikli iba dva, v Očovej a v Moste na Ostrove, neplánovalo sa, že by mali mať trvalý charakter, v ten

istý rok aj zanikli. Útvary vznikajúce od roku 1942 sa už volali útvary pre Rómov a tzv. asociálne osoby a mali mať trvalý charakter. Zariadení v útvaroch v Hanušovciach nad Topľou budovali železničnú trať z Prešova do Strážskeho, „Pomery v táboch boli veľmi zlé. Hygiena nedostatočná, posteľe zahmyzené a v táboroch bol nedostatok vhodného pracovného oblečenia.“ Ďalší Pracovný útvar pre Cigánov a asociálne osoby bol v Dubnici nad Váhom, požadovalo sa doň vyberať „Cigánov už na prvý pohľad vyložene zdravých s schopných pracovať na ťažkých pozemných prácach vo veku od 18 do 40 rokov“ (JANAS 2010: 40, 42), tí potom stavali v meste priehradu.¹⁶ Ďalšie tábory boli v Ilave (stavba hydrocentrály), Revúcej (zemné práce pri budovaní železničnej trate), Ústí nad Oravou (Oravská priehrada). Organizačná štruktúra v pracovných útvaroch bola prísna a život neľahký.¹⁷

3. Perzekúcia v armáde slovenského štátu, ktorá mala v inkriminovanom čase tzv. bojové a pracovné útvary. Rómski a židovskí odvedenci boli, ako inak, zaraďovaní do útvarov pracovných. V roku 1940 boli všetci Rómovia vyradení z jednotiek brannej moci slovenského štátu.¹⁸

V druhom období (roky 1944 až 1945) už Slovensko okupovala nemecká armáda a situácia Rómov sa rapídne zhoršila. „V druhom období sú viditeľné dve základné línie: 1. zaisťovací tábor pre Cigánov v Dubnici nad Váhom, 2. prípady priamej fyzickej likvidácie“ (JANAS 2010: 10).

¹⁶ „Situácia v dubnickom pracovnom útvaroch sa radikálne zmenila po vypuknutí Slovenského národného povstania a obsadení Slovenska nemeckou armádou. Príkazy už vydávali príslušníci nemeckej brannej moci prostredníctvom slovenských úradov. Pracovné útvary určené pre asociálne osoby postupne zanikli a perzekúcia sa zamerala výlučne na rómske etnikum. Na prelome augusta a septembra boli nerómski zariadení z Dubnice nad Váhom prepustení a v táboch ostali len Rómovia. Počet zariadení sa však neznížil. Na príkaz nemeckého veliteľstva mali byť do dubnického pracovného útvaru dodaní všetci Rómovia z Trenčianskej župy...“ (JANAS 2010: 44).

¹⁷ Viac pozri JANAS 2010: 57 – 76.

¹⁸ „Diskriminácia Rómov v armáde Slovenskej republiky sa prejavila aj v rozdielnych uniformách. Armáda používala uniformy farby kaki, Rómovia hnedé. Okrem farby sa odlišovali aj tvarom čiapky a opasku. Rómovia nosili brigádírku bez šiltu a odznaku, árijci mali čiapku so šiltom, 13 cm dlhým nátylníkom a odznakom slovenského štátu. Opasok mali príslušníci armády kožený bez zápinky s prackou, Rómovia ten istý z imitácie kože“ (JANAS, 2010: 82).

Zaistovacie tábory pre Cigánov v Dubnici nad Váhom vznikol na pôde rozpusteného vyššie spomínaného pracovného tábora. Zaistenci „žili v katastrofálnych hygienických a zdravotných podmienkach, (...) boli nasadzovaní na opevňovacie práce v Piešťanskom okrese a budovanie protiletceckých krytov a žienijných objektov. (...) Nielen zima a hlad boli nepriateľmi zaistencov. V tábore vypukla 14. decembra 1944 epidémia škvrnitého týfusu, ktorá jeho činnosť paralyzovala“ (JANAS 2010: 85 – 89). Desiatky väzňov chorobe podľahli, ostatných nakazených či podozrivých z nakaženia Nemci zavraždili. V roku 1945 nacisti plánovali povraždiť všetkých zaistencov, osud to však zariadil inak – omnoho lepšie.¹⁹

„Najbrutálnejšími opatreniami proti Rómom boli prípady priamej fyzickej likvidácie. Hoci väčšinu týchto brutálnych činov spáchali príslušníci nemeckých okupačných síl, nemožno zabúdať na aktívnu pomoc ich slovenských prisluhovačov.“ Po okupácii Slovenska stačilo, „aby boli Rómovia podozriví z pomoci partizánom, držania zbraní či rozkrádania vojenského majetku, okamžite ich popravovali“ (JANAS 2010: 99).

O časoch vojny si starí Rómovia dnes spievajú takúto phurikane giľa (starodávnu pieseň): E mašina maj piskinel / čore Roma maj ladinen. / Čore Roma avka roven, / úbo len lidžan pre šibeňa. // E mašina maj piskinel, / čore Roma maj ladinen. / Roven, roven, čore Roma / sar len lidžan pre šibeňa. // Roma, Roma, ma roven, / imar pale na avena. / Jaj, de mamó so kerava, / imar amen murderena.²⁰

Určiť presný počet rómskych obetí v čase Hitlerovej moci je nemožné, keďže útoky na Rómov boli už predtým bežnou praxou a o mnohých vraždách sa nedochovali nijaké záznamy. Odhady sa pohybujú od štvrt do pol milióna obetí, možno i viac. K vyvražďovaniu v takomto meradle nejestvuje nijaké ospravedlnenie. Napriek tomu vzápätí diskriminácia pokračuje: Rómovia dostávajú podozrivo nízke vojnové kompenzácie, aj to iba tí najvzdelanejší a najhúževnatejší. Uznanie rómskeho holokaustu ako historického faktu tiež nebolo ani jednoduché, ani krátke.

¹⁹ Viac pozri JANAS 2010: 94 – 96.

²⁰ Vlák už píska, / úbohých Rómov už nakladajú. / Úbohí Rómovia tak plačú, / lebo ich vezú na šibenicu. // Vlák už píska, / úbohých Rómov už nakladajú. / Plačú, plačú, úbohí Rómovia, / ako ich vlečú na šibenicu. // Rómovia, Rómovia, neplačte, / ale už sa nevrátite. / Jaj, mama, čo mám robiť, / už nás zabijú (BELIŠOVÁ 2018: 191).

Koniec druhej svetovej vojny zastihol veľké množstvo Rómov roztrúsených po celej Európe. Bol to jednak dôsledok deportácií, jednak toho, že Rómovia utekali z jednej krajiny do druhej v snahe nájsť si menej nebezpečné prostredie. Migrácia zanechala v sociálnej štruktúre rómskej komunity veľké zmeny. Napríklad sa narušili pevné putá vo veľkorodinách, zmenilo sa postavenie vaju... (FRASER 2002: 223, 226).

Po vojne bol tzv. rómsky problém vnímaný ako sociálny, nie ako etnický. Piaty článok Košického vládneho programu²¹ hovoril o zrovnoprávnení Rómov, avšak ich včleňovanie do majoritnej spo-

²¹ „Ve své domácí politice bude vláda vycházet ze základního článku československé ústavy, že lid je jediným zdrojem státní moci. Proto vláda bude budovati veškerý veřejný život na podkladě široce demokratickém, zabezpečí lidu všechna politická práva a povede neúprosný boj za vymýcení všech fašistických prvků. Na rozdíl od dřívějšího byrokratického, lidu vzdáleného správního aparátu tvoří se v obcích, okresech a zemích, jakožto nové orgány státní a veřejné správy, lidem volené národní výbory. Tyto lidem volené, pod neustálou kontrolou lidu stojící a až na další lidem odvolatelné národní výbory budou v obvodu své působnosti spravovat všechny veřejné záležitosti a dbát vedle orgánů ústředních o veřejnou bezpečnost a zřídí si podřízený jim demokratický úřednický aparát. Vláda bude svou politiku uskutečňovat přes národní výbory a plně se o ně opíratí. Všechny správní a násilnické orgány a instituce, vytvořené bývalými režimy okupantů a zrádců, se zrušují. Pro prozatímní správu obcí a okresů s většínou státně nespolehlivého, neslovanského obyvatelstva budou určeny správní funkce. Osvobozený lid vyšle do národních výborů své nejlepší představitele, nehledě i na to, jsou-li nebo nejsou-li příslušníky některé politické strany, kteří se však osvědčili v boji proti cizáckým vetřelcům a zrádcům a svými činy dokázali a dokazují skutečné vlastenecké cítění a demokratické přesvědčení. Zároveň však bude lid a vláda bedlivě střežit, aby se do národních výborů nevetřely živly, které spolupracovaly s okupanty, podporovaly zrádce a ve službách nepřítelů si získaly mrzké osobní výhody. Vláda bude plně podporovat tvůrčí iniciativu a veřejnou činnost nejširších lidových vrstev. Vedle přímé účasti na správě a řízení státních a veřejných záležitostí prostřednictvím národních výborů bude lid mít právo na tvoření dobrovolných organizací různého druhu – politických, odborových, družstevních, kulturních, sportovních a jiných – a uskutečňovat prostřednictvím těchto svá demokratická práva. Přitom však nebude připuštěno, aby do těchto organizací pronikli zrádci národa, fašisté a jiní zjevní nebo zamaskovaní nepřátelé lidu. Bude provedeno důsledné zrovnoprávnění žen ve všech oblastech politického, hospodářského i kulturního života. Bude zavedeno všeobecné volební právo mužů i žen počínaje 18. rokem věku a rozšířeno i na příslušníky branné moci. Aktivního i pasivního volebního práva ve smyslu dekrety prezidenta republiky o potrestání válečných viníků, zrádců a kolaborantů a ustavení lidových soudů budou však zbaveni všichni zrádci národa a pomahači nepřítelů. Zaručeny budou plně ústavní svobody, zejména svoboda osobní, shromažďovací, spolčovací, projevu mínění slovem, tiskem i písmem, domovní, listovní tajemství, svoboda učení a svědomí a náboženského vyznání. Diskriminace občanů republiky z důvodů rasových nebude připuštěna.“ Citované podla: http://www.totalita.cz/txt/txt_kvpc.pdf (5. 3. 2019).

ločnosti sa napriek očakávaniam neudialo. Veľa Rómov zo Slovenska migrovalo do Čiech, „v rokoch 1945 – 1947 sa veľmi vážne pripravovalo vládne nariadenie o trojstupňovom systéme pracovných táborov pre Rómov“, pripravoval sa súpis Rómov, za primárny sa považoval okamžitý zákaz kočovania. Stručne povedané: história sa aj po takej kataklizmatickej udalosti, ako bol rómsky holokaust, hrozivo opakuje. Niektoré slovenské štátne orgány sa síce snažili pristupovať k Rómom ako k obetiam vojnového prenasledovania, ktoré treba odškodniť, „na druhej strane možno jednoznačne dokumentovať, že kontinuita diskriminácie a perzekúcie, obrovské množstvo predsudkov a averzia dominovali, a proces vytesňovania Rómov zo socio-ekonomického systému obcí a regiónov pokračoval.“ Prenasledovanie tiež, opäť vznikli pracovné prevýchovné tábory, pokračovalo násilné vyhánanie Rómov z obcí na ich okraj aj z blízkosti cestných komunikácií. „Historický vývoj Rómov v dvadsiatom storočí potvrdil, že vždy, keď sa im to umožnilo, neoficiálna rómska reprezentácia sa začala angažovať, domáhať sa svojich práv i kultúrne sa prezentovať. Aj po februári 1948 sa Rómovia pokúsili o založenie kultúrno-spoločenskej organizácie pod názvom Združenie slovenských Cigánov. Tento pokus bol po posúdení Úradovňou Národnej bezpečnosti odmietnutý, pravdepodobne z dôvodov istých politických ambícií a neželaných prejavov rómskej etnickej emancipovanosti“ (JUROVÁ 2003: 54 – 56).

V 50. rokoch sa budujú stratégie politického prístupu k Rómom v intenciách marx-leninskej totalitnej ideológie. Rómovia neboli uznaní za národnostnú menšinu, čiže sa k nim ani tak nepristupovalo, čo ich jednoznačne hendikepovalo. Zvíťazila „lína sociálnej paternalistickej pomoci a ‘ochrany’, ‘odstraňovania cigánskej zaostalosti’ zásahmi a manipulovaním štátu“. Objavilo sa i zopár progresívnejších mierumilovnejších koncepcií (napr. rómsky jazyk na školách vo vyučovacom procese, podpora národnostného rozvoja Rómov), ale zvíťazila tá o asimilácii a odstraňovaní zaostalého, čiže cigánskeho (JUROVÁ 2003: 57).

V tom čase sa pri riešení tzv. cigánskej otázky neustále pripomínala sociálna zaostalosť Rómov. Nepriznával sa však podiel, ktorý mala na tej zaostalosti majorita, napr. tým, že vyčleňovala Rómov priestorovo mimo Nerómov a na okraj, izolovala ich, odobrala im

živnostenské povolenia, zbavila ich hudobníckych licencií, zakázala im pracovať u farmárov, aby kolektivizácia prebiehala hladšie. Rómom ako jediný spôsob obživy ostávali najťažšie nekvalifikované práce – na stavbách, v baniach a pod. Olašskí Rómovia na tento diktát reagovali neposlušnosťou. V roku 1952 vstúpili do platnosti dve smernice. Volali sa *O úprave pomerov osôb cigánskeho pôvodu* a boli vyjadrením koncepcie asimilácie rómskeho etnika s majoritou. Bolo navrhnuté, aby do konca 50. rokov boli zlikvidované najchudobnejšie rómske osady, nenašlo sa však dost finančných prostriedkov na realizáciu návrhu. „V priebehu päťdesiatych rokov sa v snahe štátnych orgánov prekonať prehlbujúcu sa krízu v rómskej problematike opäť obnovili diskusie o tomto probléme v dimenziách potreby národnostného uvedomovania a rozvoja rómskeho etnika, ktoré boli predtým na čas potlačené. V skutočnosti pokračovala činnosť rómskych súborov, rómčina sa využívala hlavne v zdravotno-osvetovej práci pri vydávaní rôznych usmerňujúcich a výchovných letáčikov. V čase zdĺhavých príprav na zasadnutie najvyššieho stranického orgánu a spracovávania podkladových materiálov predložili predstavitelia rómskej inteligencie požiadavky na oficiálne priznanie štatútu Rómom. Ako základné pomôcky výučby a pestovania etnického povedomia Rómov boli predložené na schválenie hotové učebnice rómčiny, rómskeho dejepisu.“ Ústredný výbor Komunistickej strany Československa v apríli 1958 tieto predstavy zamietol a v roku 1959 zareagoval zákonom zakazujúcim kočovníctvo. Opäť sa dostali k slovu súpisy rómskeho obyvateľstva, no zas sa objavilo mnoho „ťažkostí“, rómsky živel stále aspoň v nejakej podobe odolával (JUROVÁ 2003: 59 – 60).

„Štátna moc sa preto v roku 1965 rozhodla použiť ešte násilnejšie metódy a formy pôsobenia na toto obyvateľstvo prostredníctvom koncepcie rozptylu a odsunu z miest ich silnej koncentrácie.“ Plánovalo sa „rozptýliť“ asi 14 000 Rómov, akciu však úrady nepripravili dobre, hoci aj stála veľa peňazí, odhaduje sa, že sa napokon presťahovalo o málo viac než 3 000 ľudí, z toho asi 1 000 sa vrátilo späť do miesta pôvodného bydliska. Zlé životné podmienky a spoločenské postavenie Rómov sa naďalej zhoršovali. „Napriek čiastočným i sporným úspechom v riešení rómskej problematiky dochádzalo k častejšiemu a zreteľnejšiemu vyostrovaniu rozporov

a neustále rástol sociálny dištanc majoritného obyvateľstva voči nim.“ Odozvou v roku 1968 bola aktivizácia rómskeho obyvateľstva a snaha včleniť sa demokratizačného procesu. Rómom však štát opäť napriek rôznym snahám nepriznal štatút národnosti. Jediným hmatateľným výsledkom bolo založenie Zväzu Cigánov – Rómov a jeho zoficiálnenie začlenením do tzv. Národného frontu. Udialo sa to v roku 1969. Tým pádom Zväz podliehal komunistickej ideológii a najmä „slúžil na vhodnú manipuláciu a bol využívaný ako prostriedok na zamedzenie etnoemancipačných snáh Rómov na Slovensku“. Lenže ani progresívne rómske kruhy nemlčali, neraz podporované aj odbornou verejnosťou, čo napokon vyústilo do zrušenia Zväzu Cigánov – Rómov v roku 1973. Štát neustále tlačil Rómom do pasívnej úlohy chudákov, o ktorých sa treba starať a ktorí majú vďačne a bez reptania prijímať každú, aj hlúpu a nekoncepčnú, pomocnú ruku. Donucovacími asimilačnými metódami sa situácia rómskej menšiny v niektorých ukazovateľoch (bytová otázka, socio-ekonomická skladba komunity oproti českým zemiám, nízka vzdelanostná úroveň) nielenže nezlepšila, ale naopak, zhoršila sa (JUROVÁ 2003: 64 – 69).

V nasledujúcom období, v 70. rokoch 20. storočia, si síce socialistický režim uvedomil, že dovtedajšie snahy o tzv. riešenie tzv. rómskej otázky úžitok nepriniesli, vznikla aj koncepcia všestrannej spoločenskej a kultúrnej integrácie (teda na papieri už nie asimilácie), no priveľké zlepšenie sa neudialo. Rozdiely medzi rómskou komunitou a majoritou sa prehlbovali aj zvyšovaním životnej úrovne väčšiny a sústredením najchudobnejšieho rómskeho obyvateľstva v konkrétnych lokalitách. „Socialistický štát chcel v tomto období realizovať veľkorysú sociálnu politiku, no mnohé úlohy tohto sociálneho inžinierstva a experimentu neboli reálne, hromadiace sa súbory opatrení a uznesení zostali často len v rovine deklaratívnych zámierov...“²²

²² „Zásady celoštátnych socio-politických opatrení v starostlivosti o rómskych obyvateľov, vytýčené uznesením vlády číslo 231/1972 a doplnené uznesením vlády číslo 29/1976, určili zamerať ťažisko práce na zaraďovanie všetkých práceschopných rómskych občanov do pracovného procesu, výchovu a prevýchovu rómskej mládeže aj dospelých Rómov, riešenie úrovne bývania rómskych rodín, elimináciu zvýšenej kriminality. Až do roku 1989 štát na jednotlivé päťročnice určoval kvóty na likvidáciu osád a chatrčí, zaškolovalenie rómskych detí (asimilácia v školskej politike sa maskovala zriadovaním množstva predškolských a školských zariadení pre rómske deti a eko-

V 80. rokoch sa rómski predstavitelia písomne na najvyšších miestach domáhali, aby štát akceptoval rozhodnutia Medzinárodnej únie Rómov a „v intenciách uvedených medzinárodných uznesení domáhali sa žiadatelia naplnenia národnostných práv aj u nás, a chceli priestor na sebarealizáciu ako u ostatných taxatívne uznaných národností – právo na všestranný vzdelanostný a kultúrny rozvoj, právo spolčovať sa v kultúrno-spoločenskej organizácii Zväze Rómov, právo na tlač a informácie vo vlastnom jazyku a predovšetkým uznanie Rómov ako národnostnej menšiny s vlastným pomenovaním Róm“ (JUROVÁ 2003: 70). Štát zareagoval odmietavo, veci sa nemenili, zlo situácie sa prehlbovalo, frustrácia narastala.

Ďalší vývoj spolužitia rómskej a nerómskej spoločnosti u nás na Slovensku je až dodnes väčšmi než kostrbatý, naše načrtávanie reálneho historického obrazu však v tomto okamihu končí, keďže filmy, ktorými sa v nasledujúcej časti štúdie chceme zaoberať, vznikali pred Novembrom '89.

Literatúra

- BELIŠOVÁ, Jana
2018 *Šilalo paňori (Studená vodička)*. (Bratislava – Ústav hudobnej vedy SAV, Občianske združenie Žudro)
- ERIKSEN, Thomas Hylland
2007 *Antropologie multikulturních společností. Rozumět identitě*. (Praha/Kro-meříž – Triton)
- FRASER, Angus
2002 [1995] *Cikáni*. (Praha – Nakladatelství Lidové noviny)
- HANCOCK, Ian
2005 [2002] *My rómsky národ*. (Bratislava – Petrus)
- HORÁKOVÁ, Hana
2012 *Kultura jako všelék? Kritika soudobých přístupů*. (Praha – Sociologické nakladatelství SLON)

nomickým zvýhodňovaním týchto detí, pričom vyučovanie bolo pre nich v cudzom jazyku), riešenie otázok zamestnanosti (deformovaná socialistická mzdová politika demotivovala pracovníkov v potrebe zvyšovať svoju vzdelanostnú či kvalifikačnú úroveň). Rómske pracovné sily, zaraďované väčšinou na základe kvót rozpisovaných pre podniky, patrili do kategórií robotníckych, často nekvalifikovaných profesií“ (JUROVÁ 2003: 69 – 70).

- JANAS, Karol
2010 *Perzekúcie Rómov v Slovenskej republike (1939 – 1945)*. (Bratislava – Ústav pamäti národa)
- JUROVÁ, Anna
2003 „Rómovia od roku 1945 po november 1989.“ *Čačipen palo Roma. Súhrnná správa o Rómoch na Slovensku*. (Bratislava – Inštitút pre verejné otázky)
- MANN, Arne
2000 *Rómsky dejepis*. (Bratislava – Kalligram)
- MOJŽIŠOVÁ, Zuzana
2007 *Filmové premýšľanie o Rómoch*. Doktorandská dizertačná práca. (Bratislava – FTF VŠMU, rukopis)
2017 *Za rómskym ľudom*. (Bratislava – Ústav hudobnej vedy, Občianske združenie Žudro)

Zoznam filmov

Cigarety a pesničky (2010, Slovensko, Marek Šulík, Jana Kovalčíková Bučka); *Letokruhy* (1972, Československo, Ludovít Filan); *Muž nie je žiaduci* (1983, Československo, Jozef Zachar); *Prípad pre obhajcu* (1964, Československo, Martin Hollý)

Zuzana Mojžišová
Filmová a televízna fakulta VŠMU
Svoradova 2
813 01 Bratislava, SR
z.mojzisova@slovanet.sk

Monika Mikušová

ARCHÍVNY FILMOVÝ MATERIÁL AKO HISTORICKÝ DOKUMENT I.

MIKUŠOVÁ, M.: Archive Footage Utilized as Historical Documents I.

Kľúčové slová: archív, história, propaganda, interdisciplinarita, nová filmová história, autenticita

Abstrakt: Štúdia načrtáva možné problémy, ktoré so sebou prináša využívanie archívnych filmových materiálov ako historických dokumentov.

Vzhľadom na pokračujúci posun smerom k interdisciplinarite a postupné konvergovanie cieľov i metodológie filmových historikov a historikov skúmajúcich všeobecné dejiny narastá aj význam a využiteľnosť týchto materiálov ako zdrojov informácií pre obe skupiny. Korene tohto skúmania siahajú až do sedemdesiatych rokov 20. storočia, veľkým posunom vpred však bola až debata amerických historikov na konci nasledujúceho desaťročia.

Text je stručným zhrnutím doterajších medzinárodných i domácich východísk, na ich základe pomenováva najčastejšie sa vyskytujúce trecie plochy. Tie súvisia predovšetkým s veľkou rôznorodosťou archívnych filmových materiálov, ktorých pôvod siaha od výstupov z automatizovaných systémov cez rôzne polomatérske záznamy až po vysoko sofistikovanú štátnu propagandu, a neraz zjednodušujúcim prístupom, ktorý túto rôznorodosť nezohľadňuje a nevyhnutne tak vedie k dekontextualizácii použitých materiálov a nedostatočnému využívaniu ich informačného potenciálu.

Možným východiskom z tejto situácie je vytvorenie uceleného systému kategorizácie archívnych filmových materiálov, ktorý by v rámci použitých kritérií zohľadňoval všetky potenciálne problematické aspekty a uľahčoval orientáciu v nich.

Keywords: archive, history, propaganda, interdisciplinarity, new film history, authenticity

Abstract: This paper discusses possible issues brought on by archive footage utilized as historical documents.

Due to the ongoing shift towards interdisciplinarity and a gradual convergence of the aims and methodologies of film historians and researchers of general history, there is a growing significance of historical stock footage, which is increasingly utilized as a source of information. The roots of this research can

be traced to the 1970s while a great leap forward came with the debate among American historians late in the following decade.

This paper summarizes previous international and national contexts and defines the most commonly arising issues. They are mostly related to: first, the great variety of the origin of archive footage – from automatized system output and various semi-amateur recordings to highly sophisticated state propaganda; and second, to the often simplistic approaches that disregard such variability, which inevitably leads to a decontextualization of the given footage and an insufficient utilization of their informative potential. A possible solution to this situation is the creation of an integrated system of categorizing archive footage that would consider all potential problem issues within the framework of applied criteria, and would allow easier orientation in this field.

Filmoví historici a historici skúmajúci všeobecné dejiny v priebehu 20. storočia väčšinou využívali odlišnú metodológiu. S postupujúcim posunom smerom k interdisciplinarite sa však aj táto odlišnosť čoraz väčšmi stiera, rovnako ako sa zmenšuje rozdiel medzi zamýšľanými recipientmi výstupov oboch skupín. Vzhľadom na viac ako stodvadsaťročnú históriu kinematografie a obrovské množstvo archívnych filmových materiálov, z ktorých je možné vyberať, narastá aj záujem o ich využívanie profesionálnymi historikmi skúmajúcimi nielen samotné filmy, ale aj ich zamýšľané či skutočné obecenstvo, špecifiká produkcie a jej dôvody. Vstupujú na pomyselné teritórium novej filmovej histórie, ktorej predstavitelia sa v osemdesiatych rokoch 20. storočia rozhodli urobiť krok opačným smerom.

Ako uvádza Stephan Doležel v rozhovore s Ivanom Klimešom a Pavlom Zemanom pod názvom *Film a historická veda* – priniesol ho časopis *Illuminace* – začiatky využívania filmu ako prameňného materiálu pri skúmaní dejín však siahajú už do päťdesiatych rokov 20. storočia a sú spojené s historikmi, ktorí sa špecializovali na stredovek: vďaka tomu sa nebránili využívať obrazový materiál ako prameň rovnocenný s textom. Zakladateľom dánskej filmovej školy sa stal napríklad profesor dejín stredoveku na Kodanskej univerzite Niels Skyum-Nielsen (KLIMEŠ 1999: 87 – 96), veľký význam mala najmä tzv. göttingenská škola historickej filmovej analýzy. Percy Ernst Schramm, ktorý stál pri jej zrode, pôsobil zároveň ako člen subkomisie pre prácu s filmovými prameňmi v rámci Medzinárodného výboru historických vied (The International Com-

mittee of Historical Sciences / Comité international des Sciences historiques). Göttingenský Inštitút vedeckého filmu (Institut für den Wissenschaftlichen Film) sa už od päťdesiatych rokov v spolupráci so Spolkovým archívom (Bundesarchiv) v Koblenzi sústredil na kritické vydania filmových dokumentov (SMITH 1976: 1).

Nárast záujmu o hlbšie prepojenie histórie a filmu pokračuje aj v šesťdesiatych rokoch. V Spolkovej republike Nemecko bola v roku 1964 založená interdisciplinárna pracovná skupina a v roku 1968 sa konali konferencie o filme a histórii v Göttingene a Londýne. Približne v tom istom období začali niektorí akademickí historici produkovať svoje vlastné filmy (SMITH 1976: 1 – 2).

Záujem naďalej vzrastá aj v nasledujúcom desaťročí. V roku 1970 vyšiel nemecký zborník štúdií *Zeitgeschichte in Film- und Tondokument* (Súčasná dejiny vo filmovom a zvukovom dokumente) (MOLTMANN 1970) a v tom istom roku americkí historici John E. O'Connor a Martin A. Jackson založili Komisiu filmových historikov (Historians Film Committee). Medzi jej ciele okrem iného patrilo prehĺbiť využívanie filmu v rámci histórie a ďalších spoločenských vied, vytvoriť efektívny systém uchovávaní filmov a uľahčiť prístup historikov do filmových archívov. V roku 1971 potom začali vydávať *Film & History. An Interdisciplinary Journal* (Film a história. Interdisciplinárny časopis). O rok neskôr vyšla zásadná publikácia Raymonda Fieldinga o spravodajskom filme *The American Newsreel. A Complete History, 1911 – 1967* (Americký žurnál: Úplná história, 1911 – 1967) (FIELDING 1972).

Ďalšia dôležitá publikácia, *The Historian and Film* (Historik a film), ktorej zostavovateľom bol Paul Smith, vyšla v roku 1976 (SMITH 1976). O rok neskôr bola založená Medzinárodná asociácia pre médiá a históriu (International Association for Media and History, IAMHIST). Medzi jej prvých členov patrili už spomínané pracovníčky v Göttingene a Kodani, v tom istom roku vychádza aj prelomová kniha historika Marca Ferra *Cinéma et Histoire* (Film a dejiny) (FERRO 1977). Pozornosť historikov v tomto období sa zameriava predovšetkým na filmovú propagandu. Tej sa prostredníctvom vybraných titulov – dokumentov i výpravnej historickej fikcie – venuje aj ďalšia zásadná publikácia, ktorá vychádza v tomto období, kniha historika Richarda Taylora *Film Propaganda: Soviet*

Russia and Nazi Germany (Filmová propaganda: Sovietske Rusko a nacistické Nemecko) (TAYLOR 1979). Jej prepracovaná a aktualizovaná verzia vyšla v roku 2016 aj v českom preklade (TAYLOR 2016). Od roku 1981 asociácia vydáva ďalší dôležitý akademický časopis *Historical Journal of Film, Radio and Television* (Historický časopis o filme, rozhlase a televízii).

V osemdesiatych rokoch sa debata rozširuje a pripájajú sa ďalší významní historici ako napríklad Robert A. Rosenstone, neskorší autor publikácií *Visions of the Past: the Challenge of Film to Our Idea of History* (Obrazy minulosti: Filmová výzva našej predstave histórie), (ROSENSTONE 1995a) a *History on Film / Film on History* (História vo filme / Film v histórii), (ROSENSTONE 2006), spoluautor zborníkov *Revisoning History: Film and the Construction of a New Past* (Revízia histórie: Film a konštrukcia novej minulosti) (ROSENSTONE 1995b) a *A Companion to Historical Film* (Sprivodca historickým filmom) (ROSENSTONE 2013).

Veľmi dôležitým priestorom pre túto debatu sú časopisy *Historical Journal of Film, Radio and Television* a *American Historical Review*. V roku 1987 publikuje v prvom z nich Raymond Fielding článok s názvom *Newsfilm as Scholarly Resource: Opportunities and Hazards* (Spravodajský film ako vedecký prameň: Možnosti a riziká). Upozorňuje v ňom na to, že historici, ktorí skúmajú film, by mali na skúmaný materiál aplikovať rovnaké metódy na overenie jeho autenticity ako v prípade akéhokoľvek iného pramenného materiálu. To vyžaduje podľa Fieldinga systém poznámok a dodatočných informácií, ktorý by mohol predísť devalvácii vnímania filmu ako potenciálneho historického prameňa kvôli neetickému a problematickému využívaniu v rámci strihových dokumentov a podobne (FIELDING 1987: 47). Uvádza preto šesť rôznych spôsobov skúmania filmu ako historického materiálu:

1. kompletný film je možné skúmať z estetického hľadiska či už samostatne, alebo ako súčasť dejín kinematografie;
2. kompletný film, či už ide o spravodajský film, dokument alebo propagandistický film, je možné skúmať ako príklad propagandistických zámerov a techník, ktoré daná organizácia alebo vláda využívala v konkrétnom historickom období;

3. kompletný hraný film, ktorý je dielom fikcie, je možné skúmať ako objekt, ktorý je kultúrne, sociologicky a politicky signifikantný pre určitú krajinu, kultúru či obdobie;
4. jednotlivé zábery, scény či sekvencie, ktoré majú žurnalistickú, vojenskú alebo dokumentárnu hodnotu, môžu byť skúmané kvôli námetu a účastníkom zachyteného diania;
5. rovnaké zábery, ktoré sa využívajú v systéme školského vzdelávania alebo prostredníctvom masmédií na výuku histórie, môžu sa exploitovať aj pri tvorbe historicky a esteticky zaujímavého filmu;
6. rovnaký žurnalistický, vojenský alebo dokumentárny materiál môže byť súčasťou tzv. dokudrámy, aby pripravil pôdu na dramatickú rekonštrukciu alebo aby posilnil autenticitu produkcie (FIELDING 1987: 47 – 48).

Spomedzi všetkých týchto spôsobov využitia je podľa Fieldinga najefektívnejší a najproduktívnejší ten prvý. Celý článok znovu použil ako základ pre poslednú kapitolu s názvom *The Newsreel as Historical Resource* (Spravodajský film ako historický zdroj) v druhom, doplnenom vydaní svojej zásadnej knihy *The American Newsreel. A Complete History, 1911 – 1967*, ktoré prvýkrát vyšlo v roku 2006 a odvtedy už malo viacero reedícií (FIELDING 2006).

O rok neskôr, v roku 1988, keď vyšiel anglický preklad Ferrovej knihy (FERRO 1988), bol v druhom z dvojice najdôležitejších amerických periodík venovaných tejto problematike, v časopise *American Historical Review*, uverejnený súbor textov viacerých historikov na tému film a dejiny. Robert A. Rosenstone v článku s názvom *History in Images / History in Words: Reflections on the Possibility of Really Putting History onto Film* (História v obrazoch / História v slovách: Reflexie možností reálne preniesť dejiny do filmu) načrtáva problémy prezentácie histórie prostredníctvom filmu, ako sú voľné interpretácie historických udalostí, zameranie sa na jednotlivcov a zjednodušujúce lineárne rozprávanie. Otázniky nad prezentáciou však nie sú vlastné výlučne filmovému médiu, podobné rozprávačské konvencie sú typické aj pre literárne spracovanie historických udalostí (ROSENSTONE 1988). Na jeho text v tom istom čísle časopisu nadväzujú štúdie štyroch ďalších histo-

rikov. David Herlihy v článku *Am I a Camera? Other Reflections on Films and History* (Som kamera? Ďalšie reflexie o filme a histórii) takisto zdôrazňuje limitácie, pre ktoré film nemôže sprostredkovať ucelený a z historického hľadiska presný, komplexný pohľad na historické súvislosti a ich jednotlivé aspekty (HERLIHY 1988). Hayden White vo svojom príspevku s názvom *Historiography and Historiophoty* (Historiografia a historiofotia) zavádza nový pojem na označenie prezentácie histórie prostredníctvom filmu, a nie písaného textu, pričom zdôrazňuje, že podobnosti medzi filmovým a písaným historickým diskurzom sú výraznejšie než rozdiely (WHITE 1988). Robert Brent Toplin varuje pred deformovaním chápania histórie u širokého publika vystaveného len jej filmovým interpretáciám bez možnosti konfrontovať ich s vedeckými historickými textami (TOPLIN 1988). John E. O'Connor naopak upozorňuje na ignorovanie audiovizuálnych záznamov v porovnaní s inými historickými prameňmi (O'CONNOR 1988).

Hlavným problémom týchto textov a z nich vychádzajúcich trendov je z hľadiska predmetu nášho skúmania skutočnosť, že sa primárne zaoberajú možnosťami zobrazovania histórie prostredníctvom historických filmov, a nie možnosťami práce s filmovým materiálom ako historickým prameňom, ktoré má v skutočnosti v sebe omnoho väčší potenciál prínosu pre históriu a príbuzné vedné odbory. Pritom podľa Marca Ferra sú to paradoxne práve historické filmy alebo „historické rekonštrukcie“, ktoré neobsahujú žiadnu významnú informáciu o zobrazenej dobe a spoločnosti. Za exemplárny príklad pokladá Ejzenštejnov film *Alexander Nevský* (1938) a Tarkovského *Andreja Rubľova* (1966): „Minulosť, ktorú rekonštruujú, je sprostredkovanou minulosťou... Sovietsky zväz v roku 1938, ako ho chceli vidieť jeho vládcovia, a v roku 1970, ako ho prežívali jeho odporcovia“ (FERRO 1988: 47).

V skutočnosti sú však tieto filmy významným zdrojom informácií o minulosti: nie však o minulosti stredovekého Ruska, ale aj toho, ako krajinu vnímali predstavitelia režimu v roku 1938 a jeho odporcovia v roku 1966. Hoci v prípade odporcov je potrebné mať na pamäti, že hlavným producentom bol stále sám režim a snímka vznikala v kontrolovanom prostredí. Nie je však možné ignorovať ani to, že sú to práve historické filmy, ktoré do značnej

miery utvárajú našu kolektívnu pamäť, aj keď podľa Marca Ferrera žiadnu dôležitú informáciu o minulosti neprinášajú (FERRO 1988: 47). Na dvoch príkladoch, ktoré uvádza Ferro, to možno nie je také zjavné, hoci, ako správne podotýka Petr Kopal, pravdepodobne každý, kto uvedené filmy videl, si vizualizuje svoje predstavy výjavov zo stredovekého Ruska na základe aspoň jedného z nich (KOPAL 2015: 125). V prípade snímok z dejín 20. storočia, povedzme filmov z obdobia 2. svetovej vojny či filmov s tematikou holokaustu – hraných alebo dokumentárnych – je ich vzťah k utváraniu našej historickej pamäti a predstáv o minulosti celkom jednoznačný a u väčšiny ľudí dominantný, pričom sa z nich často preberajú aj ich propagandistické aspekty a vedomá či nevedomá deformácia reality, ktorá môže byť motivovaná nielen ideologickým alebo politickým zámerom, ale aj komerčným zreteľom či technickými a technologickými špecifikami filmovej produkcie v dobe ich vzniku.

Napriek tomu, ako poznamenáva Raymond Fielding, len veľmi málo profesionálnych filmových historikov je čo i len minimálne oboznámených s výrazovými prostriedkami audiovizie a so spôsobmi ich používania. Fielding preto už v roku 1987 volá po textoch určených profesionálnym historikom, ktoré by ich oboznámili s fungovaním strihu či s postprodukciou (FIELDING 1987). Takisto John E. O'Connor približne v tom istom období v už spomínanom čísle časopisu *American Historical Review* navrhuje, aby boli do študijných plánov budúcich historikov zahrnuté filmové štúdiá. Vo svojom článku poukazuje aj na to, že napriek viac než sto rokom, ktoré uplynuli od vzniku fotografie, a dekádam, ktoré uplynuli od vzniku kinematografie a televízie, je postavenie vizuálnych a audiovizuálnych záznamov v porovnaní s inými historickými prameňmi stále okrajové: dokonca ide o materiály, ktoré sa v mnohých prípadoch priamo ignorujú (O'CONNOR 1988). Potenciál filmu stať sa svojbytným historickým prameňom, prekonávajúcim tradičnú historickú fixáciu na písaný text, tak ostáva v osemdesiatych rokoch minulého storočia takmer nevyužitý. Návod, ako to zmeniť aj s príslušným metodologickým aparátom, prináša O'Connor o niekoľko mesiacov neskôr v publikácii *Image as Artifact: The Historical Analysis of Film and Television* (Obraz ako

artefakt: Historická analýza filmu a televízie) (O'CONNOR 1990). V tomto zborníku s článkami rôznych autorov načrtáva štyri rozličné rámce, prostredníctvom ktorých je možné nazerať na film:

1. film ako reprezentácia histórie;
2. film ako svedectvo sociálnej a kultúrnej histórie;
3. film ako svedectvo historickej skutočnosti;
4. film ako svedectvo dejín filmu ako priemyslu a umenia.

Marc Ferro v roku 1989 prekročil hranice historických textov v písanej podobe a začal prezentovať svoj výskum a potenciál archívnych audiovizuálnych materiálov pre históriu v televíznej relácii *Paralelné dejiny / Týždeň pred päťdesiatimi rokmi* (Historie parallèle / Die Woche vor 50 Jahren), ktorej bol autorom i moderátorom. Spočiatku sa vysielala vo Francúzsku a neskôr paralelne vo Francúzsku aj v Nemecku vďaka spoločnému televíznemu projektu Arte. Počas dvanástich sezón (do roku 2001) bolo odvysielaných 630 vydaní vo formáte, ktorý sa stal veľmi populárnym a inšpiratívnym aj pre iné európske verejnoprávne televízie.

Zhrnutie hlavných debát na tému histórie a filmu od osemdesiatych rokov minulého do začiatku desiatych rokov nového tisícročia prináša kniha Jamesa Chapmana *Film and History* (Film a dejiny) (CHAPMAN 2013), ktorá rozširuje O'Connorovu klasifikáciu na päť hlavných prístupov k filmu dovoľujúcich skúmať ho v týchto rámcoch:

1. film ako umenie;
2. film a ideológia;
3. film ako historický prameň;
4. film ako spoločenský diskurz;
5. historická sociológia filmu.

V roku 2016 prichádza americká historička Mia E. M. Treacey v publikácii *Reframing the Past: History, Film and Television* (Pretváranie minulosti: Dejiny, film a televíza) (TREACEY 2016) s pojmom „screened history“ alebo „premietaná história“, ktorý má vytvoriť jeden interdisciplinárny diskurz schopný preklenúť priepasť medzi históriou využívajúcou film a filmom, vrátane novej filmovej histórie.

K rozmachu novej filmovej histórie dochádza v USA zhruba v rovnakom období, keď sa spomínaná časť amerických historikov prikláňa k akceptovaniu filmových prameňov. Autori na čele s Davidom Bordwellom a Kristin Thompsonovou sa odpútavajú od dejinami filmu tradične uplatňovaných estetických postupov, vyzdvihujú ich interdisciplinárne prepojenie s ostatnými spoločenskými vedami a kladú dôraz nielen na kontext vzniku filmových diel, ale aj na okolnosti ich distribúcie či recepcie, technologické, ekonomické a sociálne špecifiká ich vzniku atď.

V našom regióne sa problematike filmu a histórie v súčasnosti najvýraznejšie venuje Mária Ferenčuhová, jej najzásadnejším príspevkom k téme je kniha *Odložený čas* (FERENČUHOVÁ 2009). V Čechách sú to najmä Jan Jaroš, ktorý sa touto problematikou zaoberal už v osemdesiatych rokoch (JAROŠ 1987), Ivan Klimeš v knižnom súbore predtým časopisecky vydaných štúdií (KLIMEŠ 2014) a Petr Kopal, spoluautor a zostavovateľ série siedmich zborníkov *Film a dějiny* (vyšli v rokoch 2005 – 2019), ktoré sa z väčšej časti, postupne a chronologicky, zameriavajú na jednotlivé obdobia 20. storočia. (K „politizácii“ kamery a k pamäti pozri napríklad FEIGELSON – KOPAL 2012). Pod záštitou Ústavu pro výzkum totalitních režimů prebieha aj bádanie možností využitia filmových materiálov vo vyučovacom procese (ČINÁTL – PINKAS 2014). Petr Sczepanik, autor antológie o novej filmovej histórii (SZCZEPANIK 2004), vydal v roku 2009 publikáciu *Konzervy se slovy. Počátky zvukového filmu a česká mediální kultura 30. let* (SZCZEPANIK 2009). Najvýraznejšími periodickými platformami pre filmovú reflexiu histórie boli časopisy *Film a doba*, *Iluminace* – najmä monotematické číslo 1. ročníka 2004, kde vyšiel preklad z hľadiska odboru významného článku *Budoucnost minulosti* (ROSENSTONE 2004). Dôležité sú aj neperiodické publikácie českých a slovenských historikov *Filmový sborník historický*, vydávané Československým filmovým ústavom na základe pravidelných diskusií o výskume dejín. Prvý zväzok vyšiel v roku 1988 (KLIMEŠ 1988), posledný 1993 (JAROŠ – STRUSKOVÁ 1993). Aj v Čechách sa našli historici, ktorých zaujímala otázka prezentácie histórie vo filme – najvýraznejším z nich bol odborník na stredoveké dejiny Petr Čornej, ktorý sa zaoberal filmovými spracovaniami husitských tém (ČORNEJ

2005). Hoci sa situácia stále vyvíja a mení, väčšina spomínaných zdrojov skúma skôr otázku možnosti prezentácie histórie vo filme a nevenuje sa využivaniu archívnych filmových materiálov ako plnohodnotných historických prameňov. Pomerne rozšíreným spôsobom využitia filmu ako historického prameňa je oral history, ale vzhľadom na jej špecifickú povahu, ktorá presahuje hranicu témy, sa ňou nebudeme detailnejšie zaoberať.

Hoci už z podstaty archívnych filmových materiálov, reportážnych, spravodajských či dokumentárnych filmov vyplýva, že by mali byť základným prameňom historického bádania, väčšina spomínaných akademických historikov sa paradoxne sústreďí na výskum hraného filmu, a nie na možný prínos vedeckého skúmania a iné využitie non-fiction filmových materiálov pre históriu. Okrem spôsobu interpretácie tematizovanej historickej epochy, napríklad v súvislosti s rámcami, ktoré uvádzajú O'Connor alebo Chapman, je však aj v hranom filme zaujímavých tiež množstvo iných aspektov rovnako platných aj v dokumentárnom filme: za akých okolností film vznikol; či je zamýšľané posolstvo jasné a zrozumiteľné alebo či je potrebné čítať ho medzi riadkami; či jednotlivé aspekty, ktoré interpretujeme, vznikli vedome alebo nevedome, do akej miery je zapojené propagandistické hľadisko atď.

Rovnocenným nositeľom informácií o dobe a mieste vzniku však pre nás nemusí byť len samotný filmový materiál a jeho súveká recepcia, ale aj jeho interpretácia v rôznych obdobiach, spoločensko-politických, historických a kultúrnych kontextoch. Spôsob, akým sa interpretuje interpretácia skutočnosti, je totiž rovnako silným zdrojom informácií o autorovi, jeho metodológii, ako aj o prevládajúcom dobovom diskurze, resp. ideológii. Napríklad ikonické dielo Sergeja Ejzenštejna *Krížnik Potomkin* bolo v krajine pôvodu interpretované rozličnými spôsobmi v dobe vzniku, v období schematizmu vrcholiaceho stalinizmu, v období topenia ľadov po roku 1956 aj po páde sovietskeho režimu. Takisto, ako bolo v rôznych obdobiach rôznymi spôsobmi vykladané vo východnom bloku, v západnej Európe, v USA atď.

Robert A. Rosenstone v tejto súvislosti napríklad tvrdí, že v zodpovedajúcom historiografickom kontexte nie je správne považovať Ejzenštejnov film *Október* (Desať dní, ktoré otriasli svetom)

za a priori propagandistický. „Na tom, že západní kritici označili v priebehu studenej vojny film za propagandistický, nie je nič prekvapivé. Navyiac ten film zaplatila sovietska vláda, čo je ďalší dôkaz. Moja myšlienka zasadiť film do širšieho kontextu historického diskurzu by sa dala použiť aj na iné ideologické či propagandistické filmy. Je to stará známa otázka – môže byť propaganda pravdivá? A možno by sme ju mali otočiť a pýtať sa, do akej miery je história, ktorú píšeme, na podvedomej úrovni propagandou hodnotových systémov, ku ktorým sa hlásime, a národov, v ktorých žijeme“ (KLUSÁKOVÁ 2008: 153). Jednotlivé interpretácie a odlišnosti pre nás takisto môžu byť zdrojom historického štúdia. Po príklady rôznych, často protichodných interpretácií nemusíme chodiť ďaleko do minulosti. Aj najaktuálnejšie diela sú často v rozličných kultúrach alebo krajinách s odlišným politickým usporiadaním vykladané úplne odlišne. Do filmov z krajín, ktoré sú v sfére západného vplyvu všeobecne vnímané ako neslobodné, sa dopredu vkladajú interpretácie odkrývajúce metafory represívnych režimov, hoci v skutočnosti môžu byť primárne motivácie tvorcov celkom opačné, alebo naopak, ich autenticita je často spochybňovaná. Takéto interpretácie či dezinterpretácie sú však takisto zaujímavým študijným materiálom, ktorý však väčšmi vypovedá o ich autoroch a o kontexte vzniku filmov než o snímkach s podobnou metódou spracovania.

Popri fiction či non-fiction filmoch, ktoré vznikli s určitým vopred stanoveným zámerom, ktorý sa často stáva predmetom interpretácie, špecifickou kategóriu sú snímky, kde zobrazená skutočnosť bola zachytená náhodne alebo automaticky. Potvrdením ich všeobecne prijímaného statusu autenticity je napríklad ich využitie ako dôkazového materiálu pri súdnych procesoch. Príkladom môže byť jeden z najviac skúmaných náhodne nakrútených materiálov v dejinách: 8 mm film, na ktorý Abraham Zapruder neočakávane zachytil okamih vraždy prezidenta Johna F. Kennedyho. Argentínsky kameraman Leonardo Henrichsen zasa nakrútil vlastnú vraždu: počas neúspešného pokusu o pravicový puč v Chile 29. júna 1973 ho zastrelili vojaci, ktorých nakrúcal. Filmový záznam zachytáva okamih, v ktorom na Henrichsena mieria, i okamih výstrelu, kamera beží ďalej, aj keď zasiahnutý Henrichsen

padá. Opačný uhol pohľadu predstavuje film, ktorý pod názvom *Collateral Murder* zverejnila stránka Wikileaks. Záznam z kamier integrovaných do zbraňových systémov vrtulníkov AH-64 Apache zachytil smrť dvojice irackých vojnových korešpondentov pracujúcich pre agentúru Reuters a niekoľkých ďalších ľudí (údaje o ich počte sa rôznia). Záznam tejto udalosti spolu s nezverejneným materiálom zachytávajúcim útok bombardéra B-1 na afganskú dedinu Granai boli najdôležitejšími z materiálov, ktoré Wikileaks poskytol Bradley Manning (po zmene genderovej identity od roku 2013 vystupuje ako Chelsea Manning).¹

Podobné zábery z kamier integrovaných zbraňových systémov tvoria samostatnú a veľmi špecifickú skupinu filmových materiálov, ktoré môžu slúžiť ako historické dokumenty. Napriek tomu, že ich vznik je automatizovaný, stále existuje priestor na ich manipuláciu, ako dokazuje napríklad záznam útoku stíhačky F-15 E na most pri srbskej obci Grdelica v okamihu, keď po ňom prechádzal civilný vlak. Záznam incidentu, ktorý zverejnilo NATO, bol zrýchlený cca 4,7 krát, čo zodpovedalo verzii Wesleyho Clarka, že pilot nemal čas medzi dvoma výstrelmi zareagovať na to, že po moste prechádza civilný vlak, v žiadnom prípade však nie skutočnej rýchlosti, ktorou sa vlak pohyboval (BECKER – WEHNER 2006: 219 – 220).

S výnimkou takýchto špecifických materiálov, ktorých autenticita je len ťažko spochybniteľná, množstvo archívnych záznamov, na prvý pohľad autentických dokumentárnych či reportážnych snímok, bolo v skutočnosti inscenovaných. Alebo zachytené osoby si uvedomovali, že sú predmetom nakrúcania, čo mohlo ovplyvniť ich správanie. Nemenej problematický je aj výber samotných udalostí: často ide o dramatické zvraty, ktoré sú výsledkom diania zostávajúceho pred divákom skrytým alebo zachytávajú len následky diania. Materiály nakrútené po oslobodení koncentračných táborov zachytávajú len dôsledky holokaustu, ale nie samotný akt masovej vraždy. Čo sa týka obmedzeného počtu materiálov, ktoré zachytávajú aj ten, prinášajú so sebou filozoficko-etický problém autorstva – v tejto súvislosti je nutné materiály diferencovať

¹ Videozáznamy, prepisy komunikácií a ďalšie materiály sú dostupné na stránke collateral.murder.org (23. 11. 2019)

na snímky vytvorené páchatelmi, obeťami či svedkami a pristupovať k nim rôznymi spôsobmi.

Vo väčšine prípadov sa to však nedeje – napríklad tvorcovia často využívajú filmové materiály či fotografie kvôli ich ikonografickej kvalite. Väčšinou tak uprednostňujú snímky, ktoré sú predpokladanému divákovi dobre známe, reprezentujú v jeho ponímaní určitú skutočnosť a zároveň posilňujú dojem autenticity výsledného filmu. Fotografie, ale takisto aj archívne filmové zábery využívané najmä v strihových dokumentoch, sú často dekontextualizované a zbavené informácie o okolnostiach a dôvode ich vzniku, prípadne o snímaných subjektoch, ale aj o zvolenej kompozícii či výreze. V tomto kontexte môžu byť nemenej dôležitým zdrojom informácie napríklad negatívy (ak sa zachovali a sú bádateľom k dispozícii), z ktorých nevznikli finálne zväčšeniny, alebo filmový materiál, ktorý sa z rôznych dôvodov nedostal do finálnej podoby snímky.

Z hľadiska historickej informácie je potom zaujímavá predovšetkým analýza, ktorá skúma kontext vzniku konkrétneho historického filmového materiálu a odhaľuje jeho štruktúru: z historického hľadiska je totiž neraz oveľa dôležitejšia práve ona – viac ako informácia, ktorej nositeľom je samotný film alebo fotografia. Typickým príkladom sú propagandistické filmy. Informácie, ktorých nositeľmi sú, a informácie, ktoré získavame štúdiom širšieho kontextu ich vzniku a jeho kritickým zhodnotením, sú diametrálne odlišné. Práve propagandistické snímky, ktoré vznikli v kontexte totalitných režimov nacistického Nemecka a ZSSR, patria k tým najlepšie preskúmaným v rámci tradičného akademického historického diskurzu.

Propagandistické ciele však napĺňala aj filmová produkcia v iných krajinách, ktorej historický výskum z tohto hľadiska je ešte len v začiatkoch. Typickým príkladom sú americké filmové týždenníky, ktoré vznikali v priamej súčinnosti s Ministerstvom obrany (Department of Defense), Ministerstvom zahraničných vecí (Department of State) a Ministerstvom priemyslu a obchodu (Department of Commerce) (COOPER 2018: 186). Vládne inštitúcie sa samozrejme nesústredili len na týždenníky, rovnakým spôsobom už v medzivojnovom období pre svoje potreby využívali a dodnes využívajú aj hraný film (VASEY 1997).

Počas 2. svetovej vojny vládne inštitúcie USA podporovali a usmerňovali produkciu fiction aj non-fiction filmu verejne prostredníctvom zastrešujúceho Úradu vojnových informácií (Office of War Information) vytvoreného v júni 1942. Vládou financovaný filmový týždenník United News (Spojené správy) bol distribuovaný v šiestnástich jazykoch, ku koncu vojny sa tento počet rozšíril na osemnásť. Po skončení vojny, keď bol Úrad vojnových informácií zrušený k 15. septembru 1945, v jeho činnosti v rámci vydávania týždenníkov pokračovali Úrad pre medzinárodné kultúrne záležitosti (Office of International Cultural Affairs) a Medzinárodné tlačové a publikačné oddelenie (International Press and Publication Division), v rámci hraných filmov sa to ďalej dialo skrytou formou, prostredníctvom veľkých filmových štúdií spolupracujúcich s vládnymi inštitúciami. Cieľom bola predovšetkým neutralizácia vplyvu ZSSR. V roku 1951 vláda USA odštartovala projekt výroby a distribúcie filmových týždenníkov s názvom Project Kingfish (MELNICK 2018: 196). Okrem výroby a distribúcie viacerých verzií amerických filmových týždenníkov sa vyrábali aj týždenníky pre ázijské a africké obecnstvo, ktoré navonok vyzerali ako domáca produkcia dotýčajúcich krajín (MELNICK 2018: 196). Podobným spôsobom boli v rámci Projektu Pedro (MELNICK 2018: 196) vyrábané aj propagandistické týždenníky pre mexické obecnstvo, ktoré takisto vyzerali ako domáca produkcia, navonok bez akéhokoľvek oficiálneho vzťahu k vláde USA. Tá stála za ich výrobou, aby ich prostredníctvom mohla propagovať USA a šíriť protikomunistické myšlienky. Podobné projekty existovali aj v niektorých ďalších krajinách Latinskej Ameriky, napr. v Brazílii, Chile, Bolívii či Ekvádore (GILBERT – SPENSER 2008).

Metódu skeptického prístupu k výskumu je však okrem viac či menej propagandistických filmov žiaduce aplikovať na akýkoľvek fotografický alebo filmový zdroj vrátane tých, ktoré diváci bežne pokladajú za pomerne objektívny prameň informácií: sú to napríklad dokumentárne filmy založené na výpovediach svedkov, odborníkov, pamätníkov či iných osôb, ktoré sú nejakým spôsobom zainteresované na téme, ako je to zaužívané v prípade dokumentov o historických udalostiach a pod. V súvislosti s nimi však pred divákmi väčšinou ostáva skrytý skutočný dôvod, prečo sú vo fil-

me práve výpovede vybraných respondentov, teda či je napríklad v prípade svedkov udalostí ich skúsenosť typická, alebo práve naopak, výnimočná: či iba stereotypne podporuje názor, ktorý chcel sprostredkovať režisér filmu, alebo boli práve títo respondenti jediná dostupní či ochotní spolupracovať atď.

Okrem dekontextualizácie zdrojového filmového materiálu, spôsobenej neznalosťou dátumu a času vzniku, totožnosti zúčastnených, správneho určenia inscenovanej podstaty skúmaného materiálu či nedostatočnej analýzy výberu a pohnútok respondentov, častým problémom interpretácie archívnych filmových materiálov nielen historikmi je aj ignorácia kontextu vzniku snímky, finančných či cenzúrnych obmedzení, ale najmä ignorácia prostriedkov filmovej reči. Využívajú sa na zdôraznenie určitého obsahu, posolstva či ideologického postoja (strih a montáž, hudba, kvalita obrazu, farebnosť, komentár). Interpreti nerozumejú estetickým špecifikám, typickým pre daný región a obdobie, alebo kultúrnym špecifikám formujúcim správanie zobrazených subjektov, alebo naopak, nezbadajú ich zneužitie na dosiahnutie zamýšľaného efektu (napríklad zvyk neusmievať sa na verejnosti v Rusku, Kórei a niektorých ďalších ázijských kultúrach). Pri pokusoch pracovať s archívny filmových materiálom ako historickým dokumentom je preto nesmierne dôležitá schopnosť kriticky zhodnotiť jeho podstatu, kontext jeho vzniku a využité prvky filmovej reči.

Čím viac informácií o kontexte vzniku filmového alebo fotografického materiálu je všeobecne známych, tým ťažšie je jeho nesprávne použitie či zámerné zneužitie, hoci sa s nimi neustále stretávame. K nesprávnej exploatácii archívneho materiálu v strihových dokumentoch nedochádza však iba zámerné, ale často aj omylom, či z pohodlnosti zodpovedných tvorcov, ktorí chcú zvýšiť atraktivitu alebo údernosť použitého materiálu, alebo sú jednoducho len nedôslední pri overovaní zdrojov. Raymond Fielding v 2. vydaní svojej knihy *The American Newsreel* (Americký týždenník) upozorňuje na nebezpečenstvo vyhľadávania podľa kľúčových slov v digitalizovaných archívoch, ktoré je sčasti založené na vonkajškovom popise zobrazeného diania a bez ďalšieho overovania so sebou prináša výrazné nebezpečenstvo nesprávneho identifikovania a využitia archívnych filmových materiálov. Aj situácie, v ktorých

dôjde k historickým nezrovnalostiam omylom, a nijako dramaticky nemenia celkový obsah filmu či informácie v ňom obsiahnuté, sú veľmi nebezpečné. Znižujú kredit odborného i laického publika v dôveryhodnosť archívneho filmového materiálu ako historického dokumentu (FIELDING 2006).

Za ešte väčšie nebezpečenstvo považuje Fielding možnosť digitálnej manipulácie archívneho filmového materiálu – od kolorizácie až po pridávanie či odoberanie postáv. Na príklade filmov ako *Forrest Gump* alebo *Zelig*, ktoré dodatočne umiestňujú hlavných hrdinov do záberov skutočných historických udalostí, upozorňuje Fielding na to, že podobný typ digitálnej manipulácie je možné využiť na propagandistické účely či vyfabrikovanie fotografických dôkazov, ktoré budú na takej profesionálnej úrovni, že laik ich v žiadnom prípade nedokáže odhaliť, a pre profesionála to bude možné iba prostredníctvom využitia špeciálnej techniky, prípadne vôbec nie (FIELDING 2006).

Fieldingovu predvídavosť v súvislosti s novými možnosťami digitálnej manipulácie a jej obrovským potenciálom pôsobenia na ľudí, či už priamo propagandistickým, alebo založeným na neustálom spochybňovaní samej podstaty skutočnosti a na stieraní hraníc medzi skutočnosťou a jej manipuláciou, vedúcim k tomu, že dezorientovaný recipient už nie je ochotný veriť vôbec ničomu, potvrdzuje aktuálny vývoj technológií tzv. deepfake. Tie umožňujú napríklad vytváranie realisticky pôsobiacich pohybujuúcich sa obrazov ľudskej tváre (napríklad politikov, či iných známych osobností), a tak aj na vytváranie falošného obsahu. Pre zdatného tvorca deepfake materiálov nie je problém vytvoriť fiktívny prejav ktoréhokoľvek politika, kompromitujúci pornografický záznam či napríklad presvedčivý dôkaz o pohybe zbraňových systémov tam, kde nikdy neboli. Následky môžu byť nedozerné.

Je preto pravdepodobné, že už v blízkej budúcnosti budeme čeliť novým výzvam týkajúcim sa práce s archívnymi materiálmi, a najmä určovania ich autenticity. Ako však ukázali vyššie spomenuté príklady, aj analýza historických archívnych materiálov prináša množstvo problematických perspektív.

V rámci práce s viacerými typmi zdrojových archívnych materiálov je preto vhodné používať vopred vytvorený systém klasifiká-

cie na základe rôznych kritérií – ako zdroj historických informácií totiž môžu slúžiť materiály, ktoré vznikli za celkom odlišných okolností: od filmových záznamov, ktoré sú výstupom automatizovaných systémov (bezpečnostné kamery, kamery integrované do zbraňových systémov), cez záznamy, ktoré vznikli náhodne (Zapruderov film), a rôzne typy poloamatérskych snímok, vrátane pokusov o propagandu, ktoré nie sú produktom štátom organizovanej propagandy (napríklad niektoré propagandistické videá Islamského štátu a iných teroristických organizácií), až po profesionálne spravodajské, dokumentárne, ale aj hrané filmy. Cieľom ďalšieho výskumu tejto témy by preto malo byť vytvorenie ucelebného systému kategorizácie archívnych materiálov, zohľadňujúceho všetky potenciálne problematické aspekty, ktorý by uľahčoval orientáciu v neraz veľmi odlišných zdrojoch informácií. Zároveň by takýto systém kategorizácie mohol pomôcť predchádzať problémom, ktoré so sebou prináša dekontextualizácia či vedomá rezignácia na využitie všetkých informácií, ktoré sú nám v súvislosti s konkrétnym filmovým materiálom dostupné a môžu byť pre predmet bádania minimálne rovnako dôležité ako samotný obsah.

Literatúra

- BECKER, Barbara – WEHNER, Joseph (eds.)
2006 *Kulturindustrie Rewievid: Ansätze zur kritischen Reflexion der Medien-gesellschaft* (Bielefeld: Transcript Verlag)
- COOPER, Mark Garrett Cooper
2018 *Rediscovering U.S. Newsfilm. Cinema, Television and The Archive* (New York: Routledge)
- ČINÁTL, Kamil – PINKAS, Jaroslav (eds.)
2014 *Dějiny ve filmu. Film ve výuce dějepisu* (Praha: Ústav pro studium totalitních režimů)
- ČORNEJ, Petr
2005 „Husistská trilogie a její dobový ohlas“ in KOPAL, Petr: *Film a dějiny 1.* (Praha: Nakladatelství Lidové noviny), s. 84 – 98, 359 – 363
- FEIGELSON, Kristian – KOPAL, Petr (eds.)
2012 [2005] *Film a dějiny 3. Politická kamera – film a stalinismus* (Praha: Václav Žák – Casablanca, Ústav pro studium totalitních režimů)

- FERENČUHOVÁ, Mária
2009 *Odložený čas. Filmové pramene, historiografia, dokumentárny film* (Bratislava: Slovenský filmový ústav)
- FERRO, Marc
1977 *Cinéma et Histoire* (Paris: Denoël et Gonthier)
1988 *Cinema and History* (Detroit: Wayne State University Press)
- FIELDING, Raymond
1972 *The American Newsreel. A Complete History* (Norman: University of Oklahoma Press)
1987 „Newsfilm as Scholarly Resource: Opportunities and Hazards“, *Historical Journal of Film, Radio and Television* 7, č. 1, s. 47 – 54
2006 *The American Newsreel. A Complete History* (Jefferson: McFarland & Co.)
- GILBERT, Joseph M. – SPENSER, Daniela (eds.)
2008 *Latin America's New Encounter with the Cold War* (Durham – London: Duke University Press)
- HERLIHY, David
„Am I a Camera? Other Reflections on Films and History“, *American Historical Review* 93, č. 5, s. 1186 – 1192
- CHAPMAN, James
2013 *Film and History* (Basingstoke – New York: Red Globe Press)
- JAROŠ, Jan
1987 „K zobrazení historie ve filmu“, *Film a doba* 33, č. 6, s. 333 – 338
- JAROŠ, Jan – STRUSKOVÁ, Eva (eds.)
1993 *Česká a slovenská kinematografie 60. let. Filmový sborník historický 4.* (Praha: Národní filmový archiv)
- KLIMEŠ, Ivan (ed.)
1988 *Film a literatura. Filmový sborník historický I.* Praha: (Československý filmový ústav)
2014 *Kinematograf: Věvec studií o raném filmu* (Praha: Casablanca)
- KLIMEŠ, Ivan – ZEMAN, Pavel (eds.)
1999 „Film a historická věda. Rozhovor se Stephanem Doleželem“, *Illuminace* 11, č. 4, s. 87 – 96.
- KLUSÁKOVÁ, Veronika
2008 „Historik je ve filmu spíše kosmetickým opatřením. Rozhovor s Robertem Rosenstonem“, *Illuminace* 20, č. 3, s. 150 – 153.
- KOPAL, Petr (ed.)
2005 *Film a dějiny 1.* (Praha: Nakladatelství Lidové noviny)

- KOPAL, Petr
2015 „Film a historie – propaganda: o zkoumání fenoménu, který otrásl (otrásá) světem“, *Paměť a dějiny : revue pro studium totalitních režimů* 9, č. 1, s. 123 – 129.
- MELNICK, Ross
2018 „A Long Ride on the Metro“ in COOPER, Mark Garrett (ed.): *Rediscovering U.S. Newsfilm. Cinema, Television and The Archive* (New York: Routledge)
- MOLTSMANN, Günther – REIMERS, Karl Friedrich (eds.)
1970 *Zeitgeschichte im Film- und Tondokument: 17 historische, pädagogische und sozialwissenschaftliche Beiträge* (Göttingen: Musterschmidt-Verlag)
- O'CONNOR John E.
1988 „History in Images/Images in History: Reflections on the Importance of Film and Television Study for an Understanding of the Past“, *American Historical Review* 93, č. 5, s. 1200 – 1209
1990 *Image as Artifact: The Historical Analysis of Film and Television*. (Malabar: Robert E. Krieger Publishing Company)
- ROSENSTONE, Robert A.
1988 „History in Images/History in Words: Reflections on the Possibility of Really Putting History onto Film“, *American Historical Review* 93, č. 5, s. 1173 – 1185
1995a *Visions of the Past: the Challenge of Film to Our Idea of History* (Boston: Harvard University Press)
1995b *Revisioning History: Film and the Construction of a New Past* (Princeton: Princeton University Press)
2004 „Budoucnost minulosti. Film a počátky postmoderní historie“, *Iluminace* 16, č. 1, s. 43 – 59
2006 *History on Film / Film on History* (Harlow: Pearson Education)
2013 *A Companion to Historical Film* (Oxford: Wiley – Blackwell)
- SMITH, Paul
1976 *The Historian and Film* (Cambridge – New York – Melbourne: Cambridge University Press)
- SZCZEPANIK, Petr (ed.)
2004 *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury* (Praha: Herrmann a synové)
2009 *Konzervy se slovy. Počátky zvukového filmu a česká mediální kultura 30. let* (Brno: HOST)
- TAYLOR, Richard
1979 *Film Propaganda: Soviet Russia and Nazi Germany* (London: Croom Helm Ltd.)
2016 [1979] *Filmová propaganda. Sovětské Rusko a nacistické Německo*. (Praha: Academia)

- TOPLIN, Robert Brent
1988 „The Film Maker as Historian“, *American Historical Review* 93, č. 5, s. 1210 – 1227.
- TREACEY, Mia E. M.
2016 *Reframing the Past: History, Film and Television* (London – New York: Routledge)
- VASEY, Ruth
1997 *The World According to Hollywood, 1918 – 1939* (Madison: University of Wisconsin Press)
- WHITE, Hayden
1988 „Historiography and Historiophoty“, *American Historical Review* 93, č. 5, s. 1193 – 1199

Zoznam filmov

Aleksandr Nevskij (Alexander Nevský, 1938, ZSSR, Sergej Ejzenštejn); *Andrej Rubľov* (1966, ZSSR, Andrej Tarkovskij); *Collateral Murder* (Kolaterálna vražda, 2007, USA); *Desať dní, ktoré otriasli svetom* (Oktjabr, 1928, ZSSR, Sergej Ejzenštejn); *Forrest Gump* (1994, USA, Robert Zemeckis); *Historie parallèle / Die Woche vor 50 Jahren* (Paralelné dejiny / Týždeň pred 50 rokmi, 1989 – 2001, Francúzsko, Nemecko); *Krížnik Poľomkin* (Bronenosec Poľomkin, 1925, ZSSR, Sergej Ejzenštejn); *Zapruder Film of Kennedy Assassination* (Zapruderov film zachytávajúci vraždu Kennedyho, 1963, USA, Abraham Zapruder); *Zelig* (1983, USA, Woody Allen)

Monika Mikušová
Filmová a televízna fakulta VŠMU
Svoradova 2
813 01 Bratislava, SR
mikusova@chello.sk

Katarína Mišíková

FILMOVÝ DIVÁK, PRÍBEH, FIKCIA A HYBRIDNÉ FILMY

(Filmologický obrat k diváctvu)

MIŠÍKOVÁ, K.: Film Audience, Story and Fiction

Kľúčové slová: fikcia, non-fiction, teórie diváctva, teórie fikcie, hybridný film, slovenská kinematografia

Abstrakt: Cieľom štúdie je preskúmanie metodologických priesečníkov kognitívnej filmovej teórie so semiopragmatikou a teóriou fikčných svetov so zámerom definovať divácke porozumenie hybridným fikčným formám, ktoré sa pohybujú na hranici fikcie a non-fiction.

Výskum vychádza z jestvujúcich teórií dokumentárneho filmu, teórie fikčných svetov, semiopragmatickej filmovej teórie a kognitívnej filmovej teórie. Zameriava sa na pomenovanie úskalí odlišenia medzi fikčnými a nonfikčnými filmami a akcentuje potrebu pragmatického prístupu k danej problematike.

Okrem metodologického návodu na porozumenie hranice medzi fikciou a nefikčnými filmami prináša štúdia pracovnú taxonómiu rôznych spôsobov hybridizácie: od filmov zachytávajúcich skutočné udalosti cez paradokumentárne hrané filmy až po dokumenty využívajúce prvky inscenácie a hraného filmu. Tieto teoretické východiská ilustruje na príklade niekoľkých slovenských hraných i dokumentárnych filmov, ktoré využívajú hraničné filmové formy pri reprezentácii reálnych aktérov, sociálnej reality alebo historických udalostí. Kľúčový spoločný menovateľ hybridných filmov nachádza v spájaní presvedčacieho a fikčného postoja, ktoré diváka emocionálne angažuje na dvoch úrovniach: zatiaľ čo fikčné prvky ho podnecujú k identifikácii a empatii s protagonistami filmov, faktuálne prvky ho vyzývajú zaujať k prezentovaným udalostiam aktívne stanovisko. Tieto filmy zároveň využívajú indexy fikčného i nefikčného filmu: ich režiséri sú prevažne absolventmi dokumentárneho filmu, ktorých predchádzajúce filmy vyvolávajú v divákovi očakávanie kauzálneho spojenia s realitou. Vo verejnej prezentácii svojich filmov zdôrazňujú spojenie filmu s ich reálnymi protagonistami. Vytvárajú tak špecifické výpovede o aktuálnom svete, ktorý zároveň divákovi umožnia zakúšať zvnútra prostredníctvom univerzálne zrozumiteľných fikčných tvrdení.

Prínos štúdie spočíva v prepojení metodologického uvažovania o fikcii a non-fiction s domácim filmovým materiálom súčasného obdobia. Ukazuje nielen rozmanitosť teoretických prístupov, ich styčné plochy a možnosti apliká-

cie na konkrétny filmový materiál, ale aj bohatosť súčasného terénu slovenských hybridných filmov.

Keywords: fiction, non-fiction, reception theory, fiction theory, hybrid film, Slovak cinema

Abstract: This paper explores the methodological meeting points of cognitive film theory with semi pragmatics and the theory of fictional worlds and aims at defining the viewer reception of hybrid forms of fiction on the borderline of fiction and non-fiction.

The research has been based on existing theories of documentary film, the theory of fictional worlds, semi pragmatic film theory and cognitive film theory. The focus is on identifying the pitfalls of the differentiation between fiction and non-fiction films while underscoring the need of a pragmatic approach to this issue.

In addition to the methodological directions for the discernment of the border between fiction and non-fiction cinema, the article presents a working taxonomy of various methods of hybridization: from films capturing real life events and paradocumentary fiction films to documentaries implementing elements of staged performances and fiction cinema. The paper illustrates the given theories with examples of several Slovak fiction films and documentaries, which apply borderline cinematic forms when representing real persons, social reality or historical events. The key common denominator of hybrid films is found in the connection of persuasive and fictional attitudes that engage the viewer emotionally, on two levels: while the fictional elements inspire the viewer to identify and empathize with the film protagonists, the factual elements challenge him to take an active stance towards the presented events.

At the same time, these films apply indexes of both fiction and non-fiction cinema: their directors are mostly documentary film graduates whose previous work leads to viewers' expectations of causal connections to reality. In public presentations of their films, they emphasize the links between their films and their real-life protagonists, thus creating specific testimonies about the actual world that the audiences can experience internally by the means of universally comprehensible fictional statements.

A linking of methodological consideration of fiction and non-fiction with domestic film material is the main contribution of this paper. It discusses not only the variety of theoretical approaches, their overlapping areas and possibilities of their application with specific film material, but also the thriving contemporary terrain of Slovak hybrid films.

Hoci záujem o účinok umeleckého diela na diváka siaha už k antickým teóriám umenia u Platóna (PLATÓN 2001) a Aristotela (ARISTOTELES 1980) a prejavil sa aj v ranej filmovej teórii u Huga Münsterberga (MÜNSTERBERG 1970) v podobe hľadania para-

lel medzi psychologickými mechanizmami diváka a formálnymi prostriedkami filmu či u Sergeja Ejzenštejna v jeho teórii atrakcií a teórii intelektuálnej montáže (EJZENŠTEJN 1959), analýza diváckej recepcie sa dostáva do popredia filmových štúdií až od 70. rokov 20. storočia. Táto zmena ťažiska výskumu korešpondovala s vývojom v humanitných vedách a vedách o umení. Zatiaľ čo štrukturalistické teórie chápali umelecké dielo ako objekt, smery recepčnej teórie, napr. Kostnická škola recepčnej estetiky (ISER 2001 a JAUSS 2001) a teórie čitateľskej odozvy, napr. Umberto Eco (ECO 2010), ako aj recepčné štúdiá, napr. Birminghamské centrum kultúrnych štúdií (HALL, HOBSON, LOWE, WILLIS 1980) alebo historický materializmus Janet Steigerovej (STEIGER 2000), sa zamerali na výskum umeleckého diela ako udalosti a na to, ako diela pôsobia na recipienta. Zmenu obratu vytýčil už text Rolanda Barthesa *Smrť autora*, prvýkrát publikovaný roku 1968 (BARTHES 2006). Vo filmovej teórii predstavuje podobný obrat *Imaginárny signifikant* Christiana Metza (METZ 1991). Hoci sa jeho práca stala základným kameňom pre psychoanalytické a feministické filmové teórie, neprináša podrobnejšiu analýzu diváctva (pozri napr. PRINCE 1996). Problémom totiž je, ako samotné diváctvo definujeme. Niektoré teórie sa zameriavajú na sociologicky orientované štúdium konkrétnych skupín divákov (kultúrne štúdiá), ďalšie naopak postulujú diváka ako abstraktný koncept vytváraný samotnou štruktúrou diela (neoformalizmus) a iné sa zameriavajú na empirický výskum diváckej percepcie (neuroestetika).

Dva najplyvnejšie metodologické smery súčasnosti, ktoré sú zamerané na výskum vzťahu diváka a filmu, predstavujú recepčné štúdiá a kognitivizmus. Zatiaľ čo recepčné štúdiá sledujú premeny diváckej skúsenosti v synchronnej (napr. kultúrnej, rasovej, triednej, rodovej) a diachrónnej (premeny recepcie v priebehu dejín kinematografie) rovine, kognitivizmus skúma interakciu medzi evolučne a kultúrne podmienenými kognitívnymi procesmi ľudskej mysle a filmovej formy. Z toho vyplýva aj odlišný záujem o diváka v rámci týchto dvoch metodologických paradigiem: recepčné štúdiá zaujímajú spôsoby konštruovania diváka filmovým dielom, kognitivizmus zase spôsoby konštruovania filmových významov divákovi. Recepčné štúdiá pristupujú k divákovi v konkrétnych

historicko-kultúrnych kontextoch, kognitivismus v univerzálnej dimenzii komputačných a reprezentacionálnych operácií ľudskej mysle. Tieto odlišné ťažiská výskumu ovplyvňujú aj spôsob teoretického uvažovania o vzťahu diváka k fikcii.

V tejto štúdií obidom problematiku recepčných štúdií, ktorým sa budem venovať v pokračovaní prítomného výskumu, a zameriam sa na metodologické priesečníky kognitívnej filmovej teórie so semiopragmatikou a teóriou fikčných svetov s cieľom definovať divácke porozumenie hybridným fikčným formám, ktoré sa pohybujú na hranici fikcie a non-fiction: od filmov zachytávajúcich skutočné udalosti cez paradokumentárne hrané filmy až po dokumenty využívajúce prvky inscenácie a hraného filmu. Tieto teoretické východiská následne ilustrujem na príklade niekoľkých slovenských hraných i dokumentárnych filmov, ktoré využívajú hraničné filmové formy pri reprezentácii reálnych aktérov, sociálnej reality alebo historických udalostí.

Ako rozumieme rozdielu medzi fikčnými a nefikčnými filmami?

Hoci fikcia a narácia/rozprávanie sa neraz chápu ako navzájom zameniteľné a väčšina teórií fikcie je zameraná na naratívne formy, nemožno tieto dva koncepty chápať ako synonymné. Narácia je proces, ktorého výsledkom je špecifická organizácia dát podľa kauzálnej, časovej a priestorovej súvislosti. Kognitívne teórie narácie sa zameriavajú na proces naratívneho porozumenia ako na tvorbu hypotéz, konštrukciu významov, zapĺňanie medzier ako paralelu k inferenčným a komputačným operáciám v bežnom živote (pozri MIŠÍKOVÁ 2009). Nezaoberajú sa však špecificky – a ak, tak len čiastkovo – povahou fikcie ani tým, ako sa fikčné rozprávanie líši od rozprávania faktúálneho.

Od prvej definície dokumentárneho filmu od Johna Griersona ako tvorivej interpretácie reality (GRIERSON 1963) narážajú pokusy o vyznačenie hraníc medzi fikčným a nefikčným filmom na viaceré limity. Niektorí teoretici a praktici zdôrazňujú potrebu minimálnej manipulácie predkamerovej reality v dokumentárnom filme, iní poukazujú na nevyhnutnosť spoločenskej tematiky, ďalší zas akcentujú fundamentálne štylistické rozdiely medzi fikčnými

a nefikčnými filmami.¹ A hoci non-fiction film historicky predchádza filmu fikčnému, zvyknú byť nefikčné formy častokrát chápané a objasňované predovšetkým v opozícii voči formám fikčným.

Rôzne teórie fikcie sa snažia podchytiť identifikujúce kritériá, typické ukazovatele fikcie, akými sú napr. vševedúca narácia alebo neobmedzená fokalizácia, využívanie dialógov, nepriamej reči alebo vnútorného monológu, detemporalizované využívanie slovesných časov alebo časových prísloviak (ako napr. „Teraz bol ten čas.“), využívanie deiktických prostriedkov a príslovkových určení miesta pri popisoch, rozlišovanie medzi rozprávačom a autorom, využívanie metalepsy ako figúry odhaľujúcej konštruovanosť fikčného diskurzu či paratextové markery ako napr. meno autora a titul diela. Pochopiteľne, problémom týchto definícií – ako aj iných definícií v teóriách fikcie – je, že sa viažu na lingvistickú reprezentáciu a ich transpozícia do vizuálnej reprezentácie filmu nie je jednoducho možná, pretože film je nielen diegetickým, ale aj mimetickým umením. Navyše, zatiaľ čo fikčné jednotliviny v literatúre nemajú reálne denotáty, fikčné jednotliviny či prvky vo filme sú tvorené mechanickou reprodukciou reálnych objektov a osôb.

Zásadný rozdiel, ktorý nemožno obchádzať, sa však týka najmä epistemológie a pravdivostnej hodnoty svetov konštruovaných fikciou na jednej strane a nefikčnými filmami na strane druhej. Na fikčný film kladieme požiadavku vnútornej koherentnosti, na non-fiction film však uplatňujeme požiadavku pravdivosti. Zatiaľ čo vo fikčnom filme stvárajú herci fikčné postavy, v non-fiction filme vystupujú sociálni herci. Ako však diváci môžu porozumieť rozdielu medzi spôsobmi ich reprezentácie? Pre fikčný film je charakteristická inscenácia, pre non-fiction film zase observácia. Vo fikčnom filme sa mieša externá a interná fokalizácia, pre non-fiction film má byť dominantná externá fokalizácia. Mohlo by sa zdať, že jednoduchým spôsobom rozlíšenia fikčných od faktálnych filmových diskurzov sú potom štylistické prostriedky. Štylisticky vo fikčných filmoch zvykne prevládať využívanie umelého osvetlenia, rozmanitých rakurzov a pohybov kamery, precízna vi-

¹ Prehľad rôznych pokusov o definíciu dokumentárneho filmu sumarizuje Carl Plantinga (PLANTINGA 2010: 12 – 21). Prehľad a komparáciu vybraných teórií dokumentárneho filmu prináša Martin Palúch (PALÚCH 2015: 47 – 61).

zuálna kompozícia podriadená akcii a rozlične dlhé zábery, v non-fiction filmoch neraz očakávame prirodzené svetlenie, obmedzený register zmotivovaných rakurzov a pohybov kamery, vizuálnu kompozíciu, ktorá nie vždy stíha sledovať akciu, dlhé zábery. Vo fikcii akceptujeme vymyslené príbehy, v non-fiction očakávame príbehy nájdené v realite. Hoci viaceré tieto ukazovatele sú platné, nie sú univerzálne záväzné, čo dokazujú príklady hybridných filmov na pomedzí fikcie a non-fiction. Fikciu od non-fiction totiž odlišujeme najmä prostredníctvom pragmatických stratégií.

Diváci rozdiel medzi fikčnými a nefikčnými filmami vnímajú zdanlivo intuitívne. Fikčný diskurz stavia na fikčnej transakcii: na rozdiel od faktúálneho diskurzu, ktorý pozostáva z intencionálne pravdivých výrokov viažucích sa na reálny svet, fikcia pozostáva z prvkov, ktoré sú intencionálne nepravdivé, avšak na rozdiel od klamstva nie sú zavádzajúce. Inými slovami povedané, faktúálny diskurz môže obsahovať nepravdivé prvky, avšak len v prípade omylu (napr. chybné fakty v dokumentárnom filme) alebo klamstva (napr. propaganda, hoax). Na druhej strane pre fikciu nie je hodnota pravdivosti relevantná, resp. nijako podstatne jej význam nemení. Podobne je to aj pri poetických trópoch, ktorých význam nemá byť chápaný doslovne (napr. označenie ohnivý kotúč pre slnko) – Gérard Genette (GENETTE 2005) v tejto súvislosti hovorí o špecifickej figúre metalepsy ako o koreni fikcie. Avšak množstvo konkrétnych filmov spája prvky fikčného a faktúálneho diskurzu a ukazuje, že hranica medzi fikciou a non-fiction môže fluktuovať. Porozumieť tomuto miešaniu možno prostredníctvom rôznych teórií fikcie.

Teórie fikcie a non-fiction

Podľa teórie možných svetov je rozlíšenie medzi fikciou a non-fiction vcelku jednoduché: konštrukčné texty konštruujú možné svety fikcie prostredníctvom fikčných jednotlivín, zobrazovacie texty zobrazujú aktuálny svet prostredníctvom reálnych jednotlivín (pozri napr. DOLEŽEL 2003). Zatiaľ čo konštrukčné texty môžu integrovať jednotliviny aktuálnych svetov (napr. reálne historické postavy) alebo zobrazovacích textov (napr. spravodajské zábery), kladie na ne divák požiadavku vnútornej koherencie, nie

však pravdivosti. V prípade hraničných foriem fikcie – paradokumentárnych filmov, mokumentov, filmov integrujúcich do fikčnej zápletky reálne udalosti a pod. – sú však otázky o ontologickom a pravdivostnom štatúte udalostí, postáv a prostredí zobrazovaných vo filme kľúčové pre porozumenie filmu a pre divácke zaangažovanie.

Podľa Edwarda Branigana sa „rozdiel medzi nefikciou a fikciou nezakladá na protiklade medzi pravdou a lžou či medzi procesom kopírovania/napodobovania a tvorením/vymýšľaním, ani na rozsahu a stupni manipulovania nejakej skôr existujúcej skutočnosti” (BRANIGAN 1992: 204). Rozdiel podľa neho spočíva v tom, že „dokument nás oslovuje ako členov spoločenstva. (...) Mnohé klasické dokumenty tak od divákov žiadajú zaujatie postoja k sociálnym či politickým problémom. Základnou analytickou úlohou je však identifikovať tie *konvencie*, ktoré nám oznamujú, že teraz máme ako príslušníci nejakého spoločenstva reagovať na určitý ‘objektívny’ sociálny problém” (BRANIGAN 1992: 205n.). Hybridné filmy potom konštruujú špecifický modus diváckej recepcie prostredníctvom miešania konvencií, ktoré možno preskúmať pomocou objasnenia rozdielov medzi fikčnými a nefikčnými textami/filmami.

Pragmatické teórie fikcie sa zameriavajú na tvorbu a recepciu fikcie, resp. na fikciu ako istú sociálnu prax. Napr. John Searle (SEARLE, 1979) objasňuje konštrukciu fikcie prostredníctvom rečových aktov, teda výrokov, ktoré čosi tvoria samotnou výpoveďou (napr. „Vyhlasujem vás za manželov”). Fikcia je tvorená takýmito predstieranými výrokmi, ktoré konštruujú fikčný diskurz (napr. „Kde bolo, tam bolo, bola raz jedna...”). Iní teoretici uvažujú aj o úlohe recipienta. Napr. Gregory Currie (CURRIE 1989) považuje tvorbu fikcie za komunikačný akt, v ktorom fiktívne výroky podnecujú recipienta k tvorbe fiktívnych významov. Kendall Walton (WALTON 1990) zase objasňuje fikciu prostredníctvom teórie predstierania: fikcia sa skladá z predstierane pravdivých výrokov a recipient v procese porozumenia predstiera vieru v tieto výroky. Táto aktivita je paralelná napr. s detským hraním rolí.

Roger Odin (ODIN 2000) vo svojej semiopragmatickej koncepcii rozlišuje 9 modov sledovania filmov, pričom uvádza, že jeden

film môžu rôzni diváci sledovať v rôznych modoch a samotný film môže aktivovať viaceré mody produkcie zmyslu zároveň.² Pre porozumenie hybridným filmom je užitočné Odinovo odlišenie fikcionalizačného a dokumentarizačného modu ako prototypických pragmatických stratégií fikcie a nefikcie (ODIN 2004). Proces fikcionalizácie tvorí päť operácií: 1. diegetizácia, teda vytvorenie určitého sveta; 2. narativizácia, teda vytvorenie príbehu; 3. *mise-en-phase*, teda divácke naladenie sa na film prostredníctvom prepojenia rýdzo filmových vzťahov na vzťahy diegetické a budovanie afektívnej väzby diváka k nim; 4. konštrukcia chýbajúceho enunciátora, v procese ktorej je jeho prítomnosť indikovaná a zmazávaná takým spôsobom, aby mohol divák veriť, že udalosti, ktoré sú mu predkladané, existujú samy osebe, hoci vie, že jestvuje ich enunciátor; 5. fiktivizácia, teda proces, v ktorom chýbajúci enunciátor funguje ako sprievodca fiktívnym svetom bez toho, aby na seba bral záväzok pravdivosti. Nefikčný film sa od fikčného nevyhnutne nelíši vo všetkých týchto operáciách, mnohé dokumentárne filmy využívajú diegetizáciu, narativizáciu, *mise-en-phase*, konštrukciu enunciátora, ale tento enunciátor je konštruovaný ako reálny sprievodca so zodpovednosťou za pravdivosť a namiesto fiktivizácie je preto proces recepcie zavŕšený dokumentarizáciou, prostredníctvom ktorej divák sleduje film so zámerom informovať sa o skutočnom svete.

Odinovo rozlíšenie medzi fikcionalizačným a dokumentarizačným modom čítania filmov upozorňuje na to, čo zdôrazňuje aj pragmatická teória dokumentu Carla Plantingu (PLANTINGA 2010), a síce že fikčné a nefikčné filmy vykonávajú odlišné sociálne funkcie, a preto k nim diváci pristupujú s odlišnými očakávaniami. Plantinga chápe nefikčný film ako fuzzy koncept, teda neostrú množinu, a objasňuje ho pomocou teórie prototypov Georgea Lakoffa (LAKOFF 2006). Nefikčné filmy nedefinuje jediná esencia, ale skôr rodinné príbuznosti medzi prototypom ako charakteristickým členom kategórie a inými členmi. Nefikčné filmy sú podľa neho spojené presvedčacím postojom (*assertive stance*), ktorý tvrdí, že udalosti reprezentované vo filme sa udiali v aktuálnom

² Stručný prehľad Odinovej semiopragmatickej teórie dokumentárneho filmu priniesla Mária Ferenčuhová (FERENČUHOVÁ 2018).

svete tak, ako sú stvárnené, a divák ich preto má brať doslovne. Odlíšenie presvedčacieho postoja, charakteristického pre nefikčné filmy, od fikčného postoja, charakteristického pre fikčné filmy, ktorý divákov nepresvedča o pravdivosti udalostí, len ich vyzýva k tomu, aby si ich predstavili, je kľúčové pre porozumenie významov filmu a je dané sociokultúrnou situáciou prostredníctvom indexovania diela tvorcami a recipientmi. Plantinga rozpracúva teóriu indexovania Noëla Carrolla (CARROLL 1983), podľa ktorej diváci vnímajú film ako fikčný alebo nefikčný vďaka tomu, že ho tvorcovia a distribútori takto verejne označia. Pri indexovaní filmu ako nefikčného diváci mobilizujú objektívne štandardy. Plantinga rozlišuje extratextové nástroje indexovania (inzerciu, tlačové správy, rozhovory s tvorcami) a intratextové nástroje (titulky, medzitulky, komentár, naratívne a stylistické konvencie charakteristické pre fikčný alebo nefikčný film). Hoci fikčné i nefikčné filmy môžu plniť podobné funkcie (napr. fikčný film môže slúžiť na výuku histórie aktuálneho sveta rovnako ako strihový dokument), nie je identifikácia zodpovedajúceho indexu divákom arbitrárna, ale deje sa v procese negociácie medzi diskurzom a praxou prostredníctvom sociálnej konvencie.

Hraničné formy fikcie a non-fiction a paradox fikcie

Hybridné filmy miešajú intratextuálne aj extratextuálne indexy fikcie a non-fiction: do nefikčného diskurzu zapájajú inscenované alebo dokonca animované prvky, prispôbujú nefikčný diskurz stylistickým konvenciám fikčného diskurzu, konštruujú fikčné rozprávanie inšpirované skutočnými udalosťami a postavami, využívajú reálnych protagonistov, ktorých extratextuálne prezentujú jednak ako postavy filmov, jednak ako nositeľov reálnych osudov, do fikčného rozprávania o reálnych udalostiach vkladajú dokumentárne pasáže a pod. Diváka tak podnecujú ku komplexnej reakcii, ktorá osciluje medzi ponorením sa do rozprávania a premýšľaním o spôsobe jeho konštrukcie. Nútia nás tak prehodnotiť teoretické koncepty ilúzie, paradoxu fikcie, imerzie a identifikácie. Paradox fikcie je špecifický fenomén recepcie vyvolaný fikčnými diskurzmi: na jednej strane vieme, že dielo zobrazuje javy vymyslené, neexistujúce, na druhej strane tieto javy prežívame s emocionálnym

zaangažovaním podobným realite. Viacerí teoretici sa pokúsili tento problém vyriešiť rôznymi vysvetleniami, ktoré sa opakovane vracajú k problému ilúzie a identifikácie. Iluzívne teórie fikcie vychádzajúce z psychoanalytických koncepcií Christiana Metza (METZ 1991) a Jeana-Louisa Baudryho (BAUDRY 1986) objasňujú divákovo zaangažovanie ako účinok dočasnej ilúzie o skutočnosti zobrazených javov (buď prostredníctvom lacanovského konceptu zrkadla alebo teórie aparátu postavenej na pôsobení centrálnej renesančnej perspektívy filmovej reprezentácie). Kognitívna filmová teória, ktorá pracuje s divákom ako s aktívnym činiteľom, je vo všeobecnosti antiiluzionistická, napr. podľa Noëla Carrola (CARROLL 1991) nie je do sledovania filmu nijakým spôsobom zapojená ilúzia, jeho „sila“ spočíva v zrozumiteľnosti obrazových reprezentácií a prehľadnosti pohyblivého rámovania a erotického naratívu, vystavaného na osi otázka-odpoveď. Iní kognitivisty sa však snažia prístupíť k problému ilúzie menej ortodoxne a poukazujú na rozmanitosť ilúzií v rôznych formách reprezentácie a špecificky vo filme.

Napr. Joseph Anderson (ANDERSON 1996) prostredníctvom ekologického prístupu Jamesa Gibsona objasňuje ilúziu zdanlivého pohybu ako ilúziu, ktorá vzniká v procese spracovania vizuálnych podnetov pochádzajúcich z iného prostredia, než na aké je človek evolučne usposobený. Anderson v tejto súvislosti hovorí o realite ilúzie: pre ľudský zmyslový aparát je indukovaný pohyb reálnym pohybom, spracúva ho prostredníctvom rovnakých perceptívnych mechanizmov ako fyzikálny pohyb. Richard Allen (ALLEN 1997) zase ponúka výklad konštruovaných ilúzií, teda ilúzií v obrazových formách reprezentácie.

Noël Carroll (CARROLL 1990) rieši problém paradoxu fikcie myšlienkovou teóriou diváckej odozvy, podľa ktorej nie je presvedčenie o skutočnosti zobrazovaných javov nevyhnutnou podmienkou emocionálnej odozvy. Na jej vyvolanie totiž stačí evokácia myšlienky prostredníctvom zobrazenia. Richard Allen (ALLEN 1997) zase rozlišuje medzi reproduktívnymi ilúziami, ktoré vznikajú v procese reprodukcie v obrazových reprezentáciách (napr. v prípade mokumentu, keď sa hraný film prostredníctvom intra-textových indexov maskuje ako film dokumentárny), a projektív-

nymi ilúziami, prostredníctvom ktorých sa divák ponára do fikčného sveta ako plne reálneho, hoci vie, že ide o svet konštruovaný. Hybridné filmy neraz miešajú reproduktívnu a projektívnu ilúziu spojením štylistických a indexových prvkov non-fiction so subjektívizáciou charakteristickou pre fikčný film. Ciest hybridizácie fikčných a nefikčných filmov je teoreticky neobmedzené množstvo, väčšina z nich však pracuje so znejasňovaním hraníc s cieľom zvýraznenia emocionálneho pôsobenia na diváka, ktorý si jednak osvojuje postavy a príbeh zvnútra mechanizmami identifikácie, jednak k nim zaujíma sociálny postoj ako k javom reálneho sveta.

Emocionálne pôsobenie hraničných prípadov fikcie

S projektívnou ilúziou súvisí problém imerzie, teda ponoru do fikčného sveta. Hoci tento pojem je využívaný najmä v teoretickom kontexte súvisiacom s multimédiami alebo počítačovými hrami, špecificky sa viaže k diváckej recepcii príbehu. V prípade filmovej fikcie túto imerzívnu kvalitu posilňujú prvky mimetickej reprezentácie (ako napr. pôsobenie scény piercingu vo filme *Až do mesta Aš*), ale dochádza k nej aj v prípade fikčných rozprávání v iných médiách: ide o proces mentálnej simulácie podnecovaný tým, čo Kendal Walton (WALTON 1990) nazýva rekvizity (podobne ako v detskej hre) – mimetické primery môžu byť verbálne, vizuálne, vizuálno-akustické alebo aj vizuálno-akusticky-taktilné. Ich pôsobenie prebieha minimálne sčasti na non-vedomej úrovni a je kognitívne nepenetrované. Cieľovou doménou naratívnej simulácie je mentálne projektovaný svet ako súbor mentálnych reprezentácií do určitej miery zakúšaných ako aktuálnych objektov a situácií.

Imerzia do fikčného sveta je v naratívnej fikcii posilňovaná emocionálnym vzťahom diváka k fikčným postavám ako nositeľom deja. Na označenie tohto vzťahu sa používa pojem identifikácia, ktorý sa však pri súčasnom stave skúmania javí ako príliš monolitický. Kognitívne a analytické teórie identifikácie vychádzajú z kritiky Metzovho konceptu identifikácie ako primárnej identifikácie (identifikácie diváka s pohľadom kamery) a sekundárnej identifikácie (identifikácie diváka s postavou) a snažia sa postihnúť celé spektrum afektívnych fenoménov sprevádzajúcich divácku recep-

ciu na osi sympatia (ako modus acentrálnej imaginácie, prostredníctvom ktorej si divák vytvára vzťah k postave z vlastných pozícií) a empatia (ako modus centrálnnej imaginácie, vďaka ktorej divák zdieľa pocity postavy). V tomto smere je kľúčové rozdelenie na perceptívne a emocionálne/mentálne kvality identifikácie s postavou v prácach Murraya Smitha (SMITH 1995 a SMITH 1999), ako aj koncept aspektuálnej identifikácie Berysa Gauta (perceptuálna, afektívna, motivačná a epistemická identifikácia; GAUT 1999).

Špecifickým problémom, ktorý otvárajú hraničné prípady fikcie, je oscilovanie medzi presvedčením o skutočnosti zobrazovaných postáv a javov a vedomím ich fikčnej reprezentácie, ako aj paradokmatické postupy podnecujúce simulovanie emócií prostredníctvom reprezentácie fyzickej skúsenosti protagonistov (napr. follow-shoty vo filme *Môj pes Killer*, obrazy fyzického utrpenia vo filme *Koza*). Torben Grodal (GRODAL 1997) prirovnáva emocionálnu valenciu naturalistických fikcií, zdôrazňujúcich determinizmus sveta a osud postáv, k emocionálnej skúsenosti melodrámy pasívnej pozície, ktorá stavia do popredia lyricko-asociatívny modus recepcie namiesto na cieľ orientovaných emócií ako motivačných síl konania.

V nasledujúcej časti štúdie preskúmam vybrané príklady hybridných filmov a pokúsim sa na nich analyzovať rôzne spôsoby diváckeho porozumenia hraničným fikčným formám a divákovmu emocionálnemu vzťahovaniu sa k nim.

Inscenovaný dokument verzus dokument využívajúci štylistiku hraného filmu

Juraj Lehotský nakrútil svoj celovečerný debut *Slepé lásky* (2008) o štyroch protagonistoch, ktorých spája zrakové postihnutie a tiež rôzne podoby partnerských vzťahov. Všetky scény filmu sú inscenovanými rekonštrukciami vychádzajúcimi z každodenného života protagonistov, ktoré boli vopred scenáristicky pripravené. Každá poviedka využíva naratívnu štruktúru a sleduje vývoj príbehu postavy. Peter je učiteľom hudby nevidiacich detí a jeho život s manželkou sa odohráva v pravidelnom rytme ozvláštnenom iba denným snením. Prienik do jeho subjektivity sprostredkuje fantazijná animovaná pasáž inšpirovaná rozhlasovou adaptáciou romá-

nu Julesa Vernea. Miro je zase nevidomý Róm zamilovaný do zrakovo postihnutého bieleho dievčaťa, ktorého rodičia so vzťahom nesúhlasia kvôli farbe Mirovej pleti. Elena sa pripravuje na príchod svojho prvého dieťaťa. Sledujeme, ako si nacvičuje kúpanie na veľkej bábike, uvažuje o tom, ako sa bude o dieťa starať. Zuzana je zase tínedžerka, ktorá má problém nadviazať kontakt s rovesníkmi a hľadá si priateľa prostredníctvom internetového chatu. Kým v prvej poviedke Lehotský manipuloval obraz animovanou sekvenciou, približujúcou fantáziu protagonistu, v poslednej zase využíva interface chatu na zvrstvenie obrazu a komunikáciu vnútorných pocitov protagonistky. Lehotský vo filme potlačil tradičné štylistické prvky dokumentárneho filmu: každý záber je precízne komponovaný a inscenovaný, úplne eliminuje komentár narátora a necháva postavy samé prehovárať o svojich vnútorných pocitoch v dialógoch alebo monológoch, podriaďuje stvárnenie ich životov vopred premyslenej dramaturgickej skladbe. Lehotského *Slepé lásky* teda využívajú reálnych protagonistov, ktorých nechávajú rekonštruovať svoje vlastné životné príbehy, ale v dramaturgickej štruktúre a štýle ich prispôsobujú formám hraného filmu.

Inak mieša prvky fikcie a non-fiction debut Márie Rumanovej *Hotel Úsvit* (2016). Film sa odohráva v Čiernej nad Tisou, v meste na východe Slovenska blízko hraníc s Maďarskom a Ukrajinou, ktoré patrí k oblastiam najviac ohrozeným chudobou. Multietnické obyvateľstvo sa z mesta postupne vysídľuje v dôsledku vysokej nezamestnanosti. Rumanová však namiesto sociologizujúceho pohľadu na fenomén chudoby rozpadajúceho sa postsocialistického sveta volí iný prístup. Prostredníctvom práce s abstraktnými obrazovými štruktúrami, eliminovaním informatívnych titulok, komentára či rozhovorov oslabuje konkrétne referenčné väzby k sociálnej realite. Ponúka len odpozorované fragmenty rozpadnutého sveta, ktoré sprevádza zvuková zložka charakteristická väčšmi pre hraný film: indexové ruchy priestoru sa stávajú súčasťou hudobnej zložky, telefonický dialóg medzi protagonistami sníma zvonka auta, umožní však divákovi, aby si ho celý vypočul. Film sleduje troch protagonistov v ich domácom prostredí. Rumanová nezasahuje do predkamerovej skutočnosti, pozoruje ju z odstupu, ale vďaka snímaniu na dve kamery vytvára v postprodukcii z kaž-

dodenných situácií situácie dramatické. V montáži takto napríklad do rozprávania „pridala“ melodramatický motív platonickej lásky Petra, ktorý zamilovane pozoruje vlakovú sprievodkyňu. Dramatické situácie filmu však nemajú žiadne vyústenie – sú len naznačené. Nevieme, či sa Viktor dostane z väzenia, či si Peter nájde partnerku, ani sa nedozvieme, čo sa vlastne stalo s Jánovou ženou, ktorú možno jej rodičia predali na prostitúciu. Spojenie observácie, zabstraktňovania a fragmentácie vytvára impresie prostredia, ktorým chýba presné sociálne ukotvenie, naratívny vývoj, subjektívizácia či interakcia s postavami, čo neumožňuje divákovi emocionálne sa napojiť na protagonistov filmu, sprostredkúva však životný pocit úpadku a bezvýhodiskovosti charakteristický pre dané prostredie.

Paradokumentárne postupy v hranom filme: reálne prostredie verzus reálny protagonista

Viacere slovenské sociálne drámy vychádzajú z pozorovania sociálnej reality, dve z nich však najvýraznejšie uplatňujú paradokumentárnu estetiku.

Iveta Grófová začala vyvíjať svoj celovečerný debut *Až do mesta Aš* (2012) ako dokumentárny film o dievčatách zo sociálne slabého prostredia, ktoré prichádzajú do českého pohraničného mesta Aš, aby tam pracovali ako šičky v textilnej továrni, mnohé však skončia ako prostitútky pre nemeckých sexturistov. V procese prípravy však narazila na nemožnosť stvárniť intímne situácie dokumentárnou formou, a preto zvolila inú cestu. Do príbehu vychádzajúceho z reálnych osudov obsadila dve neherečky pohybujúce sa v reálnom prostredí. Inscenované pasáže spojila s dokumentárnymi observáciami, zábermi z priemyselnej kamery a z mobilného telefónu, aby posilnila väzbu príbehu k realite. Zároveň však rozprávanie subjektívizovala prostredníctvom rozostrených obrazových kompozícií a animácií sugerujúcich vnímanie hlavnej hrdinky. Vytvorila tak pôsobivý obraz prostredia a zároveň posilnila divácku identifikáciu s hlavnou hrdinkou.

Rovnako aj Ivan Ostrochovský začal pracovať na filme *Koza* (2015) ako na dokumentárnom filme o bývalom olympijskom šampiónovi v boxe Petrovi Balážovi prezývanom Koza. Inšpiráciu

osudom protagonistu, ktorý zároveň stvárnil hlavnú úlohu, spojil režisér s fiktívnou zápletkou o turné, ktoré podstupuje skrachovaný boxer ako osobnú kalváriu. Do ďalších postáv obsadil bývalých boxerov a Kozovho manažéra stvárnil neprofesionálny herec. Televízne zábery zachytávajúce Kozovu účasť na olympiáde v Atlante plnia autentifikačnú funkciu. Štýl filmu stavia na observatívnom realizme zloženom z dlhých, prevažne statických záberov. Spojenie s protagonistom divákovi poskytujú obrazy jeho fyzického utrpenia a poetické trópy, ktoré ho štylizujú ako martyra (Syzifa, Tantara či Krista). Eliptické rozprávanie, ktoré sa vyznačuje emocionálnym odstupom, poskytuje divákovi príležitosť napojiť sa na emócie postavy iba prostredníctvom metafyzických obrazov krajiny.

Hybridný výklad histórie: dokudráma versus animovaný dokumentárny film

Špecifickú cestu hybridného filmu predstavujú filmy spracúvajúce historické udalosti. Film Laca Halamu *Dubček – Krátka jar, dlhá zima* (2018) vychádza z konvencií dokudrámy. Retrospektívnym rozprávaním v prvej osobe diváka sprevádza hlavný aktér Pražskej jari roku 1968, bývalý prvý tajomník ÚV KSČ Alexander Dubček. Túto inscenačno-dramatickú rovinu režisér prepája s autentifikujúcimi archívnymi materiálmi – fotografiami, filmovými a rozhlasovými záznamami. Dramatická rovina rozprávania stavia na kanonizovanom postsocialistickom výklade Pražskej jari a okupácie Československa a na portrétovaní Alexandra Dubčeka ako idealistického tvorca myšlienky socializmu s ľudskou tvárou. Vierohodnosť rozprávania je okrem prepojenia s nefikčným materiálom posilňovaná aj fyzickou podobnosťou medzi reálnymi postavami politického života obdobia Pražskej jari a ich hereckými protagonistami. V špecifickom hybridnom žánri dokudrámy sa miešajú presvedčacie tvrdenia o historickej realite so špekulatívnejším výkladom udalostí, ktorý chce jednak humanizujúcim spôsobom ilustrovať veľké dejiny, jednak poskytnúť interpretáciu osobných motívácií hlavného hrdinu.

Kým *Dubček* sa venuje veľkým dejinám, Vladislava Plančíková v animovanom dokumentárnom filme *Felvidék* (2014) nahliada na dejiny prizmou privátnych rodinných osudov. Filmárka, po-

chádzajúca zo zmiešanej maďarsko-slovenskej rodiny, vo svojom filme pátra po histórii vlastnej rodiny, ktorej členovia sa v rámci povojnovej výmeny obyvateľstva medzi Československom a Maďarskom vysťahovali z Komlóšu, strediska slovenskej menšiny v Maďarsku, na juh Slovenska. Do výskumu histórie svojej rodiny zapája aj rozprávanie o osudoch iných presídlených rodín a skúma vplyv veľkých udalostí na osobnú identitu a medziľudské vzťahy. Plančíková rámcuje rozprávanie v prvej osobe príbehom starej mamy, ktorá kedysi slúbila rodičom, že im na hrob donesie kus rodnej komlóšskej zeme. Sujet filmu je vystavaný z rôznorodého materiálu: rozhovorov s rodinou, priateľmi a inými presídlenými obyvateľmi, z fotografií, ktoré na spôsob fotorománu v dynamickej montáži prezentujú sumár režisérkinej cesty zo Slovenska do Maďarska, z archívnych fotografií, archívnych spravodajských materiálov premietaných na steny obydli či na vlakové vagóny a zo stop motion animovaných pasáží, ktoré využíva ako rekvizity/výukové pomôcky³ pri vlastnom učení sa a následne pri výklade historických udalostí. Územie Felvidéku, teda bývalého Horného Uhorska, stvárňuje ako stredoeurópsky mix kultúr a etník prostredníctvom strukovín rôznych farieb, rodinnú históriu ilustruje ako rodostrom prostredníctvom kôry stromov a rodinných fotografií. Takáto explikácia dejín sprevádzaná Plančíkovej zámerne naivne znejúcim hlasom predstavuje subjektívizovanú ilustráciu veľkých dejín prostredníctvom osobných osudov, nahliadanie na minulé udalosti z perspektívy súčasnosti a podnecuje diváka jednak k empatii s protagonistami, ktorých osudy poznačili rozhodnutia politikov, jednak k zaujatiu tolerantného postoja k otázke slovensko-maďarských vzťahov.

Záver

Uvedené príklady filmov ilustrujú len niektoré cesty hybridných filmov miešajúcich fikčné a nefikčné prvky, ďalšie by sa dali nájsť vo fikčných filmoch, zobrazujúcich reálne historické udalosti (napr. *Únos* [r. Mária Čengel Solčanská, 2017] alebo *Ostrým nožom* [r. Teodor Kuhn, 2019]), v mokumentoch alebo v autofikcii ako *Po-*

³ Celkom v intenciách Waltonových rekvizít takto predvádza fikcionalizáciu nefikčného materiálu prostredníctvom hry napodobňovania.

sledný autoportrét (r. Marek Kuboš, 2018). Tieto cesty sú pomerne rozmanité: od inscenovania v dokumentárnom filme cez využívanie štylistických prostriedkov hraného filmu v dokumente, ďalej cez miešanie reálnych protagonistov alebo prostredia s fiktívnym príbehom až k ilustrovaniu dejín dramatizovanými alebo animovanými pasážami. Čo však majú všetky tieto filmy spoločné, je spájanie presvedčacieho a fikčného postoja, ktorý diváka emocionálne angažuje na dvoch úrovniach: zatiaľ čo fikčné prvky (inscenovanie, príbeh, poetické trópy, interná fokalizácia atď.) ho podnecujú k identifikácii a empatii s protagonistami filmov, faktúálne prvky (autentifikačné materiály, paradokumentárne intratextové indexy) ho vyzývajú zaujať k prezentovaným udalostiam aktívne stanovisko. Tieto filmy zároveň využívajú indexy fikčného i nefikčného filmu: ich režiséri sú prevažne absolventmi dokumentárneho filmu, ktorých predchádzajúce filmy vyvolávajú v divákovi očakávanie kauzálneho spojenia s realitou. Vo verejnej prezentácii svojich filmov zdôrazňujú spojenie filmu s ich reálnymi protagonistami (napr. prostredníctvom prezentácie na filmových festivaloch, premiérach a pod.). Vytvárajú tak špecifické výpovede o aktuálnom svete, ktorý zároveň divákovi umožnia zakúšať zvnútra prostredníctvom univerzálne zrozumiteľných fikčných tvrdení.

Literatúra

- ALLEN, Richard
1997 [1993] „Zobrazení, iluze a film”, *Illuminace* 9, č. 3, s. 45 – 72
- ANDERSON, Joseph
1996 *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory* (Carbondale: Southern Illinois University Press)
- ARISTOTELES
1980 „Poetika“, in: Aristoteles: *Poetika/Rétorika/Politika* (Bratislava: Tatran)
- BARTHES, Roland
2006 [1968] „Smrt autora”, *Aluze* 10, č. 3, s. 75 – 77
- BAUDRY, Jean-Louis
1986 [1981] „Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus”, in Philip Rosen (ed.): *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader* (New York: Columbia Press), s. 286 – 298

- BRANIGAN, Edward
1992 *Narrative Comprehension and Film* (London a New York: Routledge)
- BROŽ, Jaroslav – OLIVA, Ljubomír
1963 *Film je umění* (Praha: Orbis)
- CARROLL, Noël
1983 „From Real to Reel: Entagled in Nonfiction Film”, *Philosophic Exchange* 14, č. 1, s. 5 – 46, dostupné online https://digitalcommons.brockport.edu/phil_ex/vol14/iss1/1 [1. 12. 2019]
1990 *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (London: Routledge)
1991 [1985] „Síla filmu”, in Vlastimil Zuska (ed.): *Sborník filmové teorie 1. Angloamerické studie* (Praha: Český filmový ústav), s. 59 – 72
- CURRIE, Gregory
1989 *The Nature of Fiction* (Cambridge: Cambridge University Press)
- DOLEŽEL, Lubomír
2003 [1998] *Heterocosmica. Fikce a možné světy* (Praha: Nakladatelství Karolinum)
- ECO, Umberto
2010 [1979] *Lector in fabula: Role čtenáře* (Praha: Academia)
- EJZENŠTEJN, Sergej Michailovič
1959 *Kamerou, tužkou i perem* (Praha: Orbis)
- FERENČUHOVÁ, Mária
2018 „Kódy a kontexty. Semiopragmatika súčasného slovenského filmu”, in Michaela Paštěková – Marek Debnár (eds.): *Pragmatické dimenzie umenia a estetiky* (Bratislava: Slovenská asociácia pre estetiku), s. 201 – 229
- GAUT, Berys
1999 „Identification and Emotion in Narrative Film”, in Carl Plantinga – Greg M. Smith (eds.), *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion* (Baltimore - London: The Johns Hopkins University Press), s. 200 – 216
- GENETTE, Gérard
2005 [2004] *Metalepsa. Od figúry k fikcii* (Bratislava: Kalligram)
- GRIERSON, John
1963 [1932 – 34] „První zásady dokumentárního filmu”, in: Jaroslav Brož – Jiří Oliva (eds.): *Film je umění* (Praha: Orbis), s. 103 – 114
- GRODAL, TORBEN
1997 *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition* (New York: Oxford University Press)
- HALL, Stuart – HOBSON, Dorothy – LOWE Andrew – WILLIS Paul (eds.)
1980 *Culture, Media, Language* (London: Hutchinson)

- ISER, Wolfgang
2001 [1975] „Apelová struktura textů”, in: SEDMIDUBSKÝ, Miloš – ČERVENKA, Miroslav – VÍZDALOVÁ, Ivana (eds.), *Čtenář jako výzva. Výbor z prací Kostnické školy recepční estetiky* (Brno: Host, s. 7 – 38)
- JAUSS, Hans Robert
2001 [1975] „Dějiny literatury jako výzva literární vědě”, in: Miloš Sedmidubský – Miroslav Červenka – Ivana Vízdalová (eds.), *Čtenář jako výzva. Výbor z prací Kostnické školy recepční estetiky* (Brno: Host), s. 7 – 38
- LAKOFF, George
2006 [1987] *Ženy, oheň a nebezpečné věci* (Praha: Triáda)
- MIŠÍKOVÁ, Katarína
2009 *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivistických přístupech k teorii filmové narace* (Praha: Nakladatelství AMU)
- METZ, Christian
1991 [1977] *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film* (Praha: Český filmový ústav)
- MÜNSTERBERG, Hugo
1970 [1916] *The film: A Psychological Study. The Silent Photoplay in 1916* (New York: Dover Publications, Inc.)
- ODIN, Roger
2000 „Question du public. Approche sémio-pragmatique”, *Réseaux* 18, č. 1 (99), s. 49 – 72
- ODIN, Roger
2004 [1995] „Sémio-pragmatický přístup k dokumentárnímu filmu”, *DO* 2, s. 189 – 196, Dostupné online <http://www.dokrevue.cz/clanky/semio-pragmaticky-pristup-k-dokumentarnimu-filmu> [1. 12. 2019]
- PALÚCH, Martin
2015 *Autorský dokumentárny film na Slovensku po roku 1989* (Bratislava: Občianske združenie Vlna / Drewo a srd)
- PAŠTÉKOVÁ, Michaela – DEBNÁR, Marek (eds.)
2018 *Pragmatické dimenzie umenia a estetiky* (Bratislava: Slovenská asociácia pre estetiky)
- PLANTINGA, Carl – SMITH, Greg M. (eds.)
1999 *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion* (Baltimore – London: The Johns Hopkins University Press)
- PLANTINGA, Carl R.
2010 [1997] *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film* (Grand Rapids, MI: Chapbook Press)

- PLATÓN
2001 *Ústava* (Praha: OIKOYMENH)
- PRINCE, Stephen
1996 „Psychoanalytic Film Theory and the Problem of Missing Spectator“, in Noël Carroll – David Bordwell (eds.): *Post-Theory. Reconstructing Film Studies* (Madison: University of Wisconsin), s. 71 – 86
- ROSEN, Philip
1986 *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader* (New York: Columbia Press)
- SEARLE, John
1979 *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts* (Cambridge: Cambridge University Press)
- SEDMIDUBSKÝ, Miloš – ČERVENKA, Miroslav – VÍZDALOVÁ, Ivana (eds.)
2001 *Čtenář jako výzva. Výbor z prací Kostnické školy recepční estetiky* (Brno: Host)
- SMITH, Murray
1995 *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema* (Oxford: Clarendon Press)
1999 „Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances“, in Carl Plantinga – Greg M. Smith (eds.): *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion* (Baltimore – London: The Johns Hopkins University Press, s. 217 – 238)
- STEIGER, Janet
2000 *Perverse Spectators. The Practices of Film Reception* (New York – London: New York University Press)
- WALTON, Kendall
1990 *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts* (Cambridge, Mass.: Harvard University Press)
- ZUSKA, Vlastimil (ed.)
1991 *Sborník filmové teorie 1. Angloamerické studie* (Praha: Český filmový ústav)

Zoznam filmov

Až do mesta Aš (2012, Slovensko, Česko, Iveta Grófová); *Dubček – Krátka jar, dlhé zima* (2018, Slovensko, Laco Halama); *Felvidék* (2014, Slovensko, Vladislava Plančíková); *Hotel Úsvit* (2016, Slovensko, Mária Rumanová); *Koza* (2015, Slovensko, Česko, Ivan Ostrochovský); *Můj pes Killer* (2013, Slovensko, Česko, Mira Fornay); *Ostrým nožom* (2019, Slovensko, Teodor Kuhn); *Posledný autopořtřet* (2018, Slovensko, Marek Kuboš); *Slepé lásky* (2008, Slovensko, Juraj Lehotský); *Únos* (2017, Slovensko, Mária Čengel Solčanská)

Katarína Mišíková
Filmová a televízna fakulta VŠMU
Svoradova 2
813 01 Bratislava, SR
misikovakatarina@gmail.com

Martin Palúch

DIVÁK, EMÓCIE A NARÁCIA V DOKUMENTÁRNYM FILME

PALÚCH, M.: Spectator, Emotions and Narration in Documentary Cinema

Kľúčové slová: dokumentárny film, divák, narácia, emócie, efekty, metaemócie, filmová teória

Abstrakt: Štúdia na základe komparatívnej analýzy porovnáva kognitívne a semio-pragmatické prístupy, ktoré si kladú za cieľ, so zreteľom na dokumentárny film, popísať spôsoby, akými audiovizuálne texty pôsobia na divákov, pričom dochádza k evokácii emotívnej a afektívnej zložky. Metodika štúdie vychádza z porovnania zistení súčasných autorov, pričom len niektorí z nich (Noël Carroll, Gregory Currie, Carl Plantinga, Roger Odin, Bill Nichols, Ib Bondebjerg) okrem hraného skúmajú špeciálne aj nehraný film. Zo štúdie vyplýva, že nonfikčné filmy častokrát môžu i nemusia čerpať zo žánrových konvencií filmov fikcie, opierajú sa najmä o informatívnu logiku a vytvárajú si vlastné naračné stratégie (kategórie, mody, modely alebo prototypy), pričom evokovanie emocionálnej zložky závisí najmä od momentálneho stavu poznania a skúsenosti divákov, ako aj od stylistických a rétorických funkcií, ktoré tvorcovia dokumentov používajú. Nonfikčné filmy sa zameriavajú primárne vždy na realitu ako ťažiskový referent tvorby. Diváci tento vzťah k referovanej realite neustále kriticky a kognitívne prehodnocujú. Informácie preto častokrát dominujú nad emóciami a kritický odstup nad identifikáciou. Neustále porovnávanie dokumentárnej výpovede s poznatkami a skúsenosťami z mimofilmovej reality neraz nútia divákov prezentované emócie a fakty buď prijať, alebo ich rozhodne odmietnuť. Výrazný vplyv na tieto procesy má narácia a štruktúra výpovede. Prínosom štúdie je, že rozdiel medzi filmami fikcie a nonfikcie chápe najmä vo vzťahu k materii, z ktorej sú audiovizuálne texty konštruované. I keď v súčasnosti dochádza k častým prienikom medzi formami hraného a dokumentárneho filmu, práve matería a referent najviac navzájom odlišujú fikciu od nonfikcie, a to vo vzťahu k narácii, emóciám i divákovi.

Keywords: documentary cinema, spectator, narration, emotions, affects, meta-emotions, film theory

Abstract: Based on comparative analysis, the paper compares cognitive and semio-pragmatic approaches, which aim to describe the effect of audiovisual

text on the spectators and particularly the evocation of emotive and affective elements in the context of documentary cinema. The methodology of this study considers the research of contemporary film scholars, especially those paying attention to documentary cinema (Noël Carroll, Gregory Currie, Carl Plantinga, Roger Odin, Bill Nichols, Ib Bondebjerg). After investigating the works of the above-mentioned film theoreticians, it becomes clear that non-fiction cinema does not need to follow the conventional practices of fiction cinema and is rooted in the rationality of presented information. Thus, documentary cinema develops its own narrative strategies (categories, modes, models or prototypes), while the emotional response depends on the current knowledge and experience of spectators as well as on the stylistic and rhetorical functions employed by the filmmakers. Non-fiction cinema always focuses on reality, which is critically evaluated by the spectators in the cognitive process. This is why informative aspects are more dominant than emotions and critical distance comes before identification. The constant comparison of the documentary statement with the knowledge and experience of reality outside the cinema often lead the spectators to either accept or reject the presented emotions while both the narration and the structure of the statements have a significant impact on this process. The understanding of fiction and non-fiction cinema in relation to the material from which the audiovisual texts are constructed is seen as the main contribution of the paper. Although there are frequent intersections between the forms of contemporary fiction and non-fiction cinema, it is mostly the material and the referent that distinguish fiction from non-fiction in relation to narration, emotions and the spectators.

Pod vplyvom kognitívnych a ďalších humanitných a spoločenských vied (napr. rodových štúdií, vied o kultúre, štrukturálnej semiotike a i.) si súčasné filmové teórie čoraz častejšie všímajú úlohu emócií a afektov pri tvorbe, pôsobení a interpretovaní filmových diel. Oblasť filmovej fikcie je už dnes prebádaná z rôznych perspektív (MIŠÍKOVÁ 2009). Výskum nonfikcie a emócií na tieto kognitívne zistenia buď priamo nadväzuje, alebo sa len pozvoľna snaží vytvoriť si vlastné koncepty vhodné pre teoretickú reflexiu dokumentárneho filmu.

Stotožňovanie záverov platných pre fikciu i nonfikciu vychádza najmä z predpokladu, že akýkoľvek film je podľa kognitívnych teoretikov konštruovaným diskurzívnym textom. V tejto súvislosti napríklad Carl Plantinga (PLANTINGA 2005) tvrdí, že status filmu ako fikčného alebo dokumentárneho je sociálnou konštrukciou zakorenenou v komunikačnej funkcii, ktorú dokumentárne filmy zohrávajú v sociálnom diskurze. Podľa týchto teórií je žiadu-

ce, aby sme pri každom diele zobrali do úvahy jeho špecifické stratégie rozprávania. Teda analyzovali spôsoby, akými sú konkrétne filmy konštruované, aby účinkovali na divákov, ktorí ich následne v procese komunikácie dekódujú. V tomto smere nebude dokumentárny film žiadnou výnimkou.

Medzi súčasných autorov, ktorí sa osobitne venujú téme non-fikčného filmu aj teoreticky, môžeme zaradiť predstaviteľov kognitívnych koncepcií Davida Bordwella a Kristin Thompsonovú (BORDWELL-THOMPSON 2011), Noëla Carrolla (CARROLL 2006), Carla Plantingu (PLANTINGA 2009), Gregoryho Currieho (CURRIE 2006), Billa Nicholosa (NICHOLS 2010), Iba Bondebjerga (BONDEBJERG 2014) alebo semiopragmatikov Rogera Odina (ODIN 1995) či Francesca Casettiho (CASETTI 1999). Nie všetci z nich sa však cielene venujú výskumu emócií vo vzťahu k dokumentu. Emocionálna zložka pritom patrí medzi neoddeliteľné súčasti každej komunikácie bez ohľadu na typ používaného komunikátu. Vo všeobecnosti pre týchto teoretikov platí, že recepcia akéhokoľvek filmu pozostáva z dvoch zložiek – kognitívnej a emocionálnej. V každom poznávacom procese si divák na jednej strane uvedomuje, že sleduje na plátne realitu sprostredkovanú, čiže reprezentovanú, a nie realitu samu osebe, no na druhej na tento odstup v procesoch vcitovania sa zabúda a je týmito reprezentáciami pohlcovaný. V jeho psychike sa okrem kognitívnej zložky v určitých momentoch aktivizuje aj zložka emocionálna. Zjednodušene môžeme povedať, že ide o takzvaný dvojpólový zážitok. Procesy poznávania a emocionálneho pôsobenia sa navzájom prekrývajú a spolutvoria nedeliteľný zážitok z recepcie diela. V prípade filmu budeme rozlišovať najmä takzvané emócie filmické, čiže také, ktoré vyvoláva film a evokujú ich priamo filmové texty.

Už na prvý pohľad je zrejmé, že existuje citeľný rozdiel v tom, ako s evokovaním emócií a afektov pracujú hrané filmy a dokumenty. Tento rozdiel nám bližšie ozrejní pohľad na súčasný stav výskumu o filme. V protiklade k psychoanalýze sedemdesiatych a osemdesiatych rokov minulého storočia, ktorá sa väčšmi venovala ľudským afektom – túžbam a pôžitkom – než emóciám, snažia sa súčasní kognitívni teoretici odpovedať na otázku, prečo by sme sa vôbec mali zaoberať afektívnou skúsenosťou v súvislosti s fil-

mom. Carl Plantinga predkladá päť dôvodov: „1. príjemná afektívna skúsenosť je primárnou motiváciou pre sledovanie filmu; 2. emócie sprevádzajú naratívne a charakterové informácie a sú nevyhnutné pre úplné pochopenie naratívneho filmu; 3. emócie a afekty, akokoľvek príjemné alebo nie, sú centrálnym elementom fenomenologickej skúsenosti s filmom; 4. emócie sú tesne previazané s poznávaním, a z tohto dôvodu afektívna skúsenosť, význam a interpretácia sú pevne prepletené; 5. emócie, ako ich zažívame pri filme, majú silné rétorické funkcie a prispievajú k ideologickým účinkom filmu“ (PLANTINGA 2009: 86).

Súčasný výskum v oblasti psychológie, estetiky, filmových teórií či teórie médií považuje emócie za zámerné v tom zmysle, že sú zacielené na „objekt“, ktorý môže, ale zároveň nemusí, byť reálny alebo správne pochopený osobou prežívajúcou emócie. Peter Goldie tvrdí, že: „emócie sú komplexné, epizodické, dynamické a štruktúrované“ (citované podľa PLANTINGA 2009: 87). V prípade fóbií alebo dezilúzií sú emócie silné a skutočné, ale objekt, na ktorý sa zameriavajú, nemusí byť v skutočnosti prítomný alebo reálny. Afekty na strane druhej patria do širšej kategórie ako emócie. Ide o stavové telesné zmeny zahŕňajúce emócie, nálady, reflexy, automatické reakcie, zrkadlenia, túžby, pôžitky a podobne.

Carl Plantinga si kladie otázku, v čom sú filmické emócie iné ako tie, ktoré zažívame mimo kinosály. Jedna skupina teoretikov sa prikláňa k názoru, že divák počas sledovania filmu zažíva „emócie svedka“ (TAN 1996; GERRIG – PRENTICE 1996) podobné tým, ktoré pociťuje účastník počas priebehu skutočnej udalosti. Tan pritom rozlišuje udalosti, pri ktorých sme priamymi účastníkmi, od tých, pri ktorých sme len v úlohe svedka. Napríklad počas sledovania fikcie (autonehoda na plátne) nejde o našu vlastnú autonehodu. O to výraznejšie sa ocitáme v pomyselnej pozícii jej očitého svedka. Pri sledovaní dokumentu, na rozdiel od fikcie, je takéto chápanie pozície diváka ešte zreteľnejšie. Gerrig a Prentice hovoria opačne – skôr o pozícii nepriamej, o spoluúčasti (*side participation*). Takáto pozícia by sa týkala niekoho, kto počúva príbeh o ľuďoch, ktorých osobne nepozná. Uvádzajú príklad z lietadla, kde môžeme za nami počuť niekoho rozprávať o udalosti, ktorá sa nás priamo netýka (PLANTINGA 2009: 88; pozri aj HOGAN 2018).

V protiklade s vyššie uvedenými autormi Plantinga upozorňuje na zásadný rozdiel, keď si v kine plne uvedomujeme fakt, že fikcia na plátne je fikciou. Ak to vzťahujeme na dokument, potom platí, že nevnímame realitu samu osebe, ale chápeme, že ide o realitu reprezentovanú. Prentice a Gerrig sa nám však snažia dokázať, že aj filmová fikcia má schopnosť na nás pôsobiť tak, ako keby išlo o fakty. Podľa nich ľudia majú tendenciu umožniť akýmkoľvek informáciám, vierohodným alebo naopak nedôveryhodným, vstúpiť do úložiska mysle a ovplyvniť ich presvedčenie o svete. Napríklad v prípade explicitne fikcionálnych príbehov, ktoré môžu mať spätné vplyv na osobné posudzovanie historických udalostí (PLANTINGA 2009: 88). Prítom so zreteľným kombinovaním fikcionálnych a faktografických prvkov sa stretávame v čoraz populárnejších žánroch, akými sú napríklad dokudrámy.

Plantinga ďalej tvrdí, že emócie pochádzajú z veľkej časti z podvedomej mentálnej výbavy človeka. A kladie si otázku, ktoré elementy z tejto mentálnej výbavy filmového diváka hýbu jeho emocionálnymi reakciami tak, že sa líšia od emocionálnych reakcií na skutočný svet. Nachádza dve zdôvodnenia: 1. divák nemôže žiadnym spôsobom ovplyvniť udalosti zobrazené na plátne; 2. (v prípadoch naratívnej fikcie platí) divák si je vedomý, že to, čo na plátne vidí, je fikcionálne, a nie reálne (PLANTINGA 2009: 88). Podľa neho divák rozlišuje a chápe, že neovplyvní nič, čo je na plátne zobrazené, pričom toto poznanie prispieva k odbúraniu jeho negatívnych emócií. Nie je zafixovaný okamžitou potrebou konať – len sa ďalej, a bez zodpovednosti, adaptuje do prostredia fikcie. Táto vedomá dištancia mu zároveň umožňuje zažívať aj extrémne pocity, ktoré by pre neho mohli byť v skutočnosti neznesiteľné. Povedané inými slovami, divák vníma film ako súčasť spoločenskej konvencie a hry.

Na tomto mieste musíme poznamenať, že dokumenty v oveľa väčšej miere ako filmy fikcie okrem zážitku sprostredkujúajú najmä na realitu zacielený obsah, ktorý následne môže mať vplyv na naše presvedčenie, rozhodovanie a konanie. Na úsudok, ktorým sa riadime potom, čo opustíme kinosálu. Presah dokumentu do nášho správania sa v reálnom svete je oveľa efektívnejší ako v prípadoch, keď sledujeme filmy fikcie. Ak by to nebola pravda, potom by sme

napríklad tak ľahko nepodliehali ideológiám dokumentárnych propagánd, ktoré na divákov pôsobili v minulosti a v nemalej miere pôsobia i dnes. Vedomá manipulácia s emotívnym obsahom a následné ovplyvňovanie divákov bolo a je základným cieľom filmovej propagandy.

V prípade hraného filme sú podľa Noëla Carrola divákove predstavy unášané imagináciou (*imagining*) a oceňuje autorský zámer pri ich kreovaní. Pri rozpoznávaní autorského zámeru pri dokumentoch sa predstavy divákov oveľa viac opierajú o presvedčenie (*believing*). Divák pritom predpokladá, že ho autor nebude zavádzať. Ak však zistí, že mu autor vnucuje nepravdu, môže začať o obsahu dokumentárneho filmu pochybovať a podozrievať autora z manipulovania s objektivitou, realitou a pravdou (CARROLL 2006: 154). Takýto spôsob vnímania nemá v prípade fikcie opodstatnenie.

Plantinga kladie aj ďalšiu otázku. Prečo majú vôbec diváci emočné reakcie, keď vedia, že osoby a situácie (v prípade fikcie) neexistujú? Tento problém sa zvykne označovať aj ako „paradox fikcie“ (MIŠÍKOVÁ 2009). Odpoveď je vcelku jednoduchá a Plantinga na jej objasnenie ponúka systematickú kategorizáciu, ktorá zahŕňa artefakt a fikčné emócie. Rozlišuje primárne emócie a metaemócie, čiže emocionálne stavy, ktoré máme o iných emóciách. Zohľadňuje pritom komplikovanosť ľudského mozgu a mysle. Počas projekcie sa podľa neho zároveň aktivizujú dve nezávislé funkcie. Emočná, ktorá sa oddáva fikcii, a kognitívna, ktorá zabraňuje, aby diváci reagovali na predvádzaný dej tak, akoby išlo o reálne udalosti. Znamená to, že diváci nevnímajú úplne všetko na plátne ako „objekt“ emócií alebo ich predmet, či už pod tým rozumieme fiktívne postavy alebo naratív. Diváci zažívajú najmä takzvané „artefaktové“ emócie, ich objektom je film ako taký, a tiež metaemócie, objektom ktorých sú aj reakcie predošlé alebo reakcie obecenstva.

Artefaktové emócie vyvolávajú záujem o spôsoby, akými je konštruované rozprávanie, oceňuje sa produkčný výkon a zručnosť, s akou sú scény vytvorené, dokážu vyvolať rozhorčenie nad rasistickými či homofóbnymi stereotypmi a podobne. Tento súbor vnemov tvorí artefaktové emócie. Metaemócie sú od artefaktových neoddeliteľné a sprejádzajú ich. Plantinga používa príklad patriaci

do patriarchálnej ideológie, keď sa muž hanbí (metaemócia) za to, že plače, čo je expresívny prejav primárnej emócie (podľa HOGAN 2018). Patrick Colm Hogan ďalej vysvetľuje: „Naše zážitky s literatúrou a filmom (a so životom) sú procesy, ktoré sa kontinuálne menia podľa zmien vyvolaných podmienkami. Tieto meniace sa podnety významne vplyvajú na naše vlastné primárne emócie s ich dôsledkami pre metaemócie, ktoré spätne reagujú na primárne emócie napojené na poznanie a tak ďalej“ (HOGAN 2018: 101).

Pri fikčnom filme ďalej Plantinga delí emócie na priame, ich objektom je usporiadanie narácie, a na solidárne/odmietavé, respektíve priaznivé/nepriaznivé (*sympathetic/antipathetic*). Ich objektom môže byť konkrétna postava, jej vystupovanie alebo situácia, v ktorej sa nachádza. Rozsah priaznivých a nepriaznivých emócií je vytýčený od kladných, akými sú ľútosť, súcit a obdiv, až po negatívne, kam zaraďujeme hnev, odpor či opovrhnutie (PLANTINGA 2009: 90).

Plantinga je presvedčený, že existuje silný dôvod veriť, že fikcia, artefakt a metaemócie sa v reakciách na filmy ponášajú na mimofilmové emócie. Vo filme však môžu byť nahradené rôznymi „filmickými“ stratégiami – napríklad režírnym vedením postáv, expresivitou tváre, vokálnou intonáciou alebo štýlom kompozície záberov. Túto skutočnosť dokázal presvedčivo obhájiť aj Noël Carroll v analýzach venovaných hororovému žánru, v ktorých vysvetľuje najmä „paradox negatívnych emócií“ (CARROLL: 1990, 159 – 194).

Zhrňme teda, že premena emócií v čase sa nedá oddeliť od vývoja postáv a narácie. Z tohto dôvodu sú dodnes také populárne klasické filmové žánre, ktoré pracujú na princípe sympatií a antipatií. Torban Grodal (GRODAL 1997; 2006) v tomto zmysle navrhol takzvaný PECMA model odvodený od pojmov: vnímanie (*perception*), emócie (*emotion*), poznávanie (*cognition*) a filmová akcia (*movie action*). Podľa Grodala sú reakcie divákov úzko previazané s identifikáciou s filmovými postavami, pričom uvádza, že protagonisti predstavujú pre divákov pomyselný mentálny raft. To znamená, že reagujú na ich počínanie spôsobom, ako by si sami priali, že by mali fiktívne postavy reagovať (podľa PLANTINGA 2009: 91). Podobne zmýšľa aj Noël Carroll, ktorý hovorí o „asimi-

lácii“ alebo „solidarite“ s filmovou postavou (CARROLL 1990: 89 – 90). Greg M. Smith (G. M. SMITH 2003: 42) naopak argumentuje, že primárny emotívny efekt filmu závisí od vytvorenej nálady, pričom táto nálada býva stimulovaná cez emočné stopy (*emotion markers*), ktoré sú častokrát z hľadiska naratívneho vývoja príbehu „redundantné“. Náladu dokáže vytvoriť celý rad prvkov. Okrem naratívnej situácie aj dialóg postáv, svietenie, hudba, mizanscéna, výrazy tváre (HOGAN 2018: 104).

Murray Smith (M. SMITH 1995a; 1995b) prehodnotil predošlé koncepty identifikácie, pričom argumentoval, že divák si udržiava od filmového textu racionálny a ideologický odstup. Definoval pritom takzvanú „štruktúru sympatie“ (*structure of sympathy*), ktorá podľa neho pozostáva z troch stupňov zaujatia – z rozpoznávania, usporiadania a oddanosti: 1. rozpoznávanie (*recognition*), ktoré referuje ku konštruovaniu postavy divákovi na základe textových indikácií; 2. usporiadanie (*alignment*) (alebo aj percepčné usporiadanie – *perceptual alignment*) odkazuje na proces, prostredníctvom ktorého si diváci vedení filmovou naráciou budujú vzťah k postavám s ohľadom na ich myslenie, pocity a konanie; a napokon 3. oddanosť či nadobudnutie vernosti (*allegiance*) zodpovedá kognitívnemu a afektívnemu procesu, prostredníctvom ktorého film vytvára sympatie v záujme postáv alebo proti postavám, k ich hodnotám a morálnym hľadiskám (podľa ZUMALDE-ARREGI 2011; tiež pozri MIŠÍKOVÁ 2009: 175 – 177). Murray Smith predpokladá, že počas sledovania filmu dochádza k rôznym úrovniam zainteresovanosti divákov na deji, pričom rozpoznávanie a percepčné usporiadanie slúži na uvedomenie si charakterových črt a mentálnych stavov postáv a pri oddanosti dochádza k hodnoteniu a emocionálnemu reagovaniu na ich správanie: „Namiesto toho, aby sa filmová emócia stala impulzívnou, nevedomou a nepodstatnou, je súčasťou kombinovaného cyklu vnímania, poznávania a konania. Divák sa vciťuje po racionálnej úvahe, v ktorej hodnotí činy fiktívnej postavy v súlade s jej morálnymi a ideologickými princípmi“ (ZUMALDE-ARREGI 2011: 333).

Ďalší teoretici, napríklad Linda Williams (WILLIAMS 1999), skúmajú žánre zamerané hlavne na afekty, čiže na vyvolávanie automatických telesných reakcií (tzv. *body genres*). Analyzujú afekty

ako násilie, sexuálna túžba a plač, ktoré evokujú žánre ako horor, pornografia a melodráma. Amy Coplan (COPLAN 2006) na druhej strane vyzdvihuje afektívny význam vnímania realistických obrazov ľudského tela – špeciálne ľudskej tváre (tiež pozri JIŘÍ ANGER 2018). Ale existujú aj ďalšie postupy založené na vizuálnych a zvukových efektoch, ktoré výrazne vplývajú na afektívnu stránku. Ide o reakcie divákov na pohyby, zvuky, farby, textúry, priestorové konfigurácie a podobne, na ktoré reagujeme automaticky a nereflexívne (PLANTINGA 2009: 93).

Dá sa povedať, že ľudské bytosti si postupom času vybudovali schopnosť adaptovať sa na prostredie reprezentácií audiovizuálneho charakteru, na ktoré musia denne reagovať. Ich skúsenosť môže vychádzať z reakcií zakotvených v prirodzených reakciách, ktoré sa vyvíjali počas dlhého obdobia ľudskej histórie. Je možné, že táto evolúciou podmienená schopnosť adaptovať sa na prostredie kvôli prežitiu a prosperite sa mohla v priebehu rokov skonvencionlizovať i pod vplyvom skúsenosti s filmom. Nezabúdajme tiež, že nezanedbateľný vplyv na evokovanie emócií a afektov má filmový štýl: hudba, tempo, dynamika, zvuk či strih, teda zložky napojené napríklad na frekvenciu tepu a srdcový rytmus, ktoré majú schopnosť zintenzívňovať alebo naopak upokojovať emócie a afekty (PLANTINGA 2009: 94).

Pod dojmom takýchto poznatkov je dôležité, aby sme sa v tomto momente zamerali na niekoľko kľúčových oblastí. A síce na stratégie rozprávania, ktoré sú pre dokumentárne filmy určujúce a filmári ich využívajú napríklad na podporu argumentácie alebo na vytvorenie presvedčenia o téme a obsahu filmu. Okrem toho si budeme všímať aj podmienky komunikácie. To znamená – za akých okolností vznikajú v procesoch recepcie špecifické významy a emócie vyvolané filmovými textami.

Na rozdiel od hraných sa nás totiž dokumentárne filmy snažia najmä a v prvom rade presvedčiť o určitej pravde vo vzťahu filmu k realite, ktorú dokumentárne spracovanie reprezentuje. Za účasti skutočných postáv (sociálnych hercov), udalostí a faktov, ktoré majú svoj pôvod v reálnom žitom svete. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, ale závisí to hlavne od formy a štruktúry výpovede, že pri dokumentárnych filmoch kognitívna zložka poznávania dominuje

nad emocionálnou. Filmy fikcie pritom pracujú presne naopak. Pri hranom filme totiž tvorcovia často využívajú presné žánrové schémy, cielené stratégie rozprávania so zámerom vyvolať v divákovi špecifické emócie a afekty. Oveľa viac kladú dôraz na proces vcitovania sa a spoliehajú sa na procesy identifikácie s postavou, pričom kognitívna zložka býva v klasických žánrových schémach podriadená emocionálnej. Ďalší kľúčový rozdiel je v tom, že v centre pozornosti hraného filmu nie je záväzok referovať o realite okolo nás, vzťahovať sa k objektivite a pravde s dôrazom na hodnovernosť výpovede, ako je to pri dokumente. Divák zároveň tento vzťah k referovanej realite neustále kriticky a kognitívne prehodnocuje. Informácie preto častokrát dominujú nad emóciami a kritický odstup od identifikácie. Neustále porovnávanie dokumentárnej výpovede s poznatkami a skúsenosťami z mimofilmovej reality neraz nútia diváka prezentované emócie a fakty buď prijať, alebo ich rozhodne odmietnuť. Výrazný vplyv na tieto procesy má stavba a štruktúra výpovede, pričom si divák pri sledovaní dokumentu bytostne uvedomuje, na rozdiel od filmov fikcie, že ide o výpoveď sprostredkovanú konkrétnym filmárom.

Po stručnom prehľade teoretických prístupov, ktoré skúmajú film a emócie v súvislosti s filmami fikcie, pričom niektoré tvrdenia môžeme uplatniť aj na sledovanie nonfikčných filmov, obrátíme teraz pozornosť na autorov, ktorí sa konkrétne zameriavajú aj na emočnú zložku v súvislosti s dokumentárnym filmom. Nemôžeme z tohto prehľadu vynechať predstaviteľa semio-pragmatického prístupu k analýze dokumentu – Rogera Odina. Jeho tvrdenia sa v prvom rade opierajú o predpoklad rezonancie filmu v konkrétnom sociálnom priestore. Podľa Odina v procese vzájomnej komunikácie na seba režisér i divák berú určité úlohy, ktoré označuje „ako zaujatie špecifickej psychickej pozície (kognitívnej a afektívnej), ktorá vedie k vykonávaniu určitého počtu operácií vytvárajúcich význam a afekty“ (ODIN 1995a; 2005b; 2004: 189). Tieto psychické pozície, vrátane emocionálnych stavov, sa pritom podriaďujú množstvu sociálnych determinácií podľa toho, z akého sociálneho a kultúrneho prostredia režisér i divák pochádzajú. Pre vytvorenie priestoru komunikácie, čiže na to, aby si režisér i divák vzájomne rozumeli, musí nevyhnutne medzi nimi dôjsť k zho-

de úloh alebo k prieniku ich sociálnych typov determinácií, pretože práve tie určujú a podmieňujú ich psychické pozície založené na vnímaní aktuálneho sveta, informácií, textov a ich významov či emócií a afektov. Povedané inými slovami, len tieto zhody sú predpokladom pre vzájomné porozumenie diskurzu, v ktorom sa aktéri komunikácie nachádzajú a komunikujú. Následne sa i reakcie divákov na filmy podriaďujú inštrukciám pochádzajúcim zo socio-kultúrneho prostredia, v ktorom pôsobia.

Odin za dominantný zväzok determinácií označuje ten, ktorý konštituuje priestor fikčnej komunikácie, pričom jeho „existencia predchádza kinematografiu (vďaka nemu sa stal takým populárnym aj román) a jeho vplyv sa pociťuje v rôznej miere na celku kultúrnych produktov“ (ODIN 1995a; 2005b; 2004: 190). Pre priestor fikčnej komunikácie je príznačné, že „sa prejavuje vnútri každého z nás, až sa zdá, že je túžbou prináležiacou k našej psychickej štruktúre“ (ODIN 1995a; 2005b; 2004: 190). Aby bol divák vôbec ochotný aktívne vstúpiť do priestoru komunikácie, musí prejsť procesom fikcionalizácie, ktorý pozostáva zo siedmich stupňov alebo operácií: 1. *figurativizácia* – konštrukcia audiovizuálnych analogických znakov; 2. *diegetizácia* – konštrukcia fiktívneho ‚sveta‘; 3. *narativizácia* – temporalizácia udalostí zahŕňajúcich protichodné subjekty; 4. *monštrácia* [z latinského *monstratio* – ukazovanie; doplnil M. P.] – označenie diegetického sveta, či je ‚skutočný‘, alebo ‚konštruovaný‘ ako ‚reálny‘; 5. *presvedčenie* – rozštiepený režim, v ktorom si je divák simultánne vedomý svojej prítomnosti na predstavení, a zároveň zakúša sledovaný film, ‚akoby‘ to bolo reálne; 6. *mise en phase* (doslovne ‚fáza postupného vloženia sa‘ alebo divákovo ‚vkladanie sa do‘) – operácia, v ktorej sú všetky filmové zložky v službách narácie, mobilizujú rytmické a hudobné prvky, hru pohľadov a rámovaní v snahe vtiahnuť diváka, aby vibroval v rytme filmových udalostí; 7. *fiktivizácia* – zámerná modalita charakterizujúca status a polohu diváka, ktorý vidí enunciátora nie v pôvodnej forme, ale ako fiktívneho. Divák vie, že je svedkom fikcie, ktorá ho osobne nezasahuje; výsledkom tejto operácie je paradox umožňujúci filmu, aby diváka zasiahol v hĺbke psyché (STAM – BURGOYNE – FITTERMAN – LEWIS 1992: 219).

Môžeme vidieť, že Odinove operácie v mnohých črtách a náznakoch korešpondujú s teóriami uvedenými vyššie a na určitom stupni zovšeobecnenia z nich vytvárajú pomyselnú syntézu. Odin následne aplikuje tieto poznatky vo vzťahu k nonfikčnej kinematografii. Fikčný film je totiž podľa neho taký, ktorý zachováva postupnosť všetkých siedmich operácií. Nonfikčný film z tejto perspektívy naopak odkazuje na tie filmy, ktoré blokujú časť, prípadne všetky operácie fikcionalizácie. Podľa Odinových predpokladov čím viac operácií fikcionalizácie dokumentárny film obsahuje alebo aktivizuje, tým väčšmi sa vo výsledku podobá na hraný film a tým väčšmi by mal diváka upútať. Len posledná operácia fikcionalizácie – fiktivizácia – je nezlučiteľná s dokumentárnym filmom. Odin obhajuje svoju teóriu nasledovne: „Proces, ktorý konštruje chýbajúceho Enunciátora, je v dokumentoch veľmi častý. Všetky diela, ktoré fungujú v súlade s ideológiou transparentnosti (*direct cinema*, kinematografia ‚objektívneho pohľadu‘, *cinema verité*), sa nám snažia poskytnúť taký pohľad na svet, ako keby tam nebol žiadny sprostredkovateľ, ako keby bol svet priamo pred nami, a nie na plátne“ (ODIN 1995a; ODIN 1995b; 2004: 191). Na druhej strane platí, že čím viac je dokument naratívny a príbehový, aj keby išlo o reportáž, tým viac sa oň publikum zaujíma, tým väčší úspech režisér u publika dosiahne: „Fiktivizácia – (chýbajúci) Enunciátor funguje ako fiktívny sprievodca. Završuje akt enunciácie bez toho, aby na seba bral záväzky, ktoré sa pri tomto akte normálne vyžadujú: povinnosť garantovať pravdu toho, čo sa tlmočí, poskytnúť dôkaz, ak sa vyžaduje, podriaďiť seba samého pravde, pravidlo úprimnosti...“ (ODIN 1995a; ODIN 1995b; 2004: 191). Na základe priestoru fikčnej komunikácie následne autor predpokladá, že každý film má svojho Enunciátora alebo rozprávača. Pri dokumentárnom filme hovorí o rozprávačovi aktuálnom. Nie všetci teoretici s ním však jednoznačne súhlasia. Napríklad Plantinga kategoricky odmieta predstavu antropomorfizovaného, fikcionálneho či aktuálneho sprievodcu v úlohe Enunciátora alebo rozprávača-narátora. Súhlasí však s tým, že všetky filmy bez rozdielu disponujú naráciou, čiže rozprávaním (PLANTINGA 2005: 116; PLANTINGA, 2007: 126).

Ako sme už uviedli, ak pri hranom filme existuje klasická žánrová klasifikácia, na základe ktorej žánre s emóciami pracujú podľa zaužívaných pravidiel a overených schém, žánrovosť v dokumentárnom filme sa takejto jednoznačnej klasifikácii vzpiera. Tento zásadný rozdiel je evidentný už pri pohľade na matériu, z ktorej je zložená hraná a dokumentárna výpoveď. Tejto téme sa vo svojich štúdiách venovali Gregory Currie (CURRIE 2006), ktorý dokument chápe ako indexový záznam (*documentary as indexical record*), a tiež Noël Carroll (CARROLL 2006), ktorý ho vníma skôr ako predpokladané tvrdenie (*documentary as assertion*). Na tento rozdiel medzi filmom fikcie a nonfikcie z hľadiska matérie poukazuje aj Jan Kolář, keď uvádza: „Fikcie bývajú priestorom konceptov, alegórií a symptómov: môžeme v nich nájsť výhradne interpretovateľné znaky, z ktorých rozprávač skladá model reality. Práve preto môžu hrané filmy, divadelné hry či romány obohacovať, reformovať či kultivovať jazyk, ktorým ich diváci hovoria o svojom vlastnom, žitom svete. Väčšinu dokumentov naproti tomu tvoria série stôp skutočnosti, ktorých tiaž na sebe dennodenne pociťujeme, a o tie sa bude jazyk vždy skôr rozbíjať než cizelovať. Bez ohľadu na to, akú koherentnú či manipulatívnu víziu sa dokumentarista zo svojich záberov pokúsi vytvoriť, vždy bude hroziť, že jej zamýšľanú interpretáciu spochybní ľubovoľná drobnosť, ktorá sa vynorí z triede nasnímaných tiel a lokalizovaných hlasov, vzpierajúcich sa pojmom s jednoznačnými obsahmi“ (prel. M. P.) (KOLÁŘ 2014: 116). Usporiadané rozprávanie, ktoré leží v základoch každého filmu, však explicitne nepopiera ani jeden z autorov. Formálne delenie nonfikcie z pohľadu kognitívnych prístupov pritom nie je založené na žánroch, ale na príbuzných formách alebo modoch reprezentácie. David Bordwell a Kristin Thompsonová napríklad rozlišujú typy alebo formy dokumentárnych filmov, pričom sa zameriavajú na opis niekoľkých základných, ktorými sú kategorická forma (založená na zoskupovaní poznania do kategórií) a rétorická forma (založená na presvedčaní a argumentácii – ich súčasťou je formovanie ideologického stanoviska). Rétorickú formu dokumentárneho filmu delia podľa troch typov argumentov, ktoré sa dajú využiť – na vzťahujúce sa na zdroj, na tému a na diváka (BORDWELL – THOMPSON 2011: 450).

Bill Nichols klasifikuje dokumenty do abstrahovaných modov reprezentácie a modelov. Rozlišuje výkladový, observačný, poetický, participačný, reflexívny a performatívny modus, pričom každý jeden z nich v rôznych historických obdobiach vo väčšej či menšej miere podliehal popularite, dobovému vkusu, vyzdvihovaniu, väčšiemu či menšiemu využívaniu v praxi alebo sa stal predmetom kritickej reflexie. Namiesto aktuálneho narátora ustanovuje inštanciu takzvaného hlasu, ktorú popisuje nasledovne: „Predstava hlasu je rovnako spätá s predstavou informatívnej logiky, ktorá určuje usporiadanie dokumentárneho filmu, naproti tomu fikcia je riadená predstavou pôsobivého príbehu. Tieto dva prístupy sa síce nevyučujú, napriek tomu platí, že v porovnaní s príbehom rozprávaným osobitým štýlom, ktorý dominuje naratívnej fikcii, v dokumente obvykle prevláda špecifickým hlasom vyjadrená informatívna logika. Podstata hlasu teda spočíva v tom, ako sú logika a perspektíva dokumentu sprostredkované“ (prel. M. P.) (NICHOLS 2010: 85). A na inom mieste upresňuje: „Hlas dokumentu vyvoláva pocit, že nás film oslovuje ako divákov určitého spoločenského postavenia a že hovorí o našom spoločnom svete. Štýl fikcie v nás vzbudzuje dojem, že režisér buduje špecifický svet, do ktorého síce vstupujeme, ale nie sme jeho súčasťou. Namiesto pocitu, že nás oslovuje určitý hlas vnímame, že sa film odvíja sám od seba, my ako diváci len vidíme a počujeme, čo sa deje. Pritom si voči tomuto fikčnému svetu vytvárame rôzne formy emocionálnych pút. Hlas dokumentu vychádza naopak zo snahy režiséra preniesť svoj uhol pohľadu na konkrétny svet do audiovizuálnych pojmov a súčasne vychádza zo svojho priameho zaujatia filmovým námetom“ (prel. M. P.) (NICHOLS 2010: 86). Okrem toho Nichols rozlišuje takzvané formy dokumentárneho hlasu súvisiace s formálnymi a štylistickými stratégiami či postupmi, ktoré režisér využíva na to, aby oslovil diváka dokumentárneho filmu buď priamo (hlas authority, rozhovor, vševediaci hlas, titulky/medzitulky), alebo nepriamo (prostredníctvom pozorovania, filmovou formou – strihom, kompozíciou, uhlom kamery, hudbou, zvláštnymi efektmi atď.).

Nedá nám nepripomenúť na tomto mieste charakteristiku dokumentárneho filmu podľa Carla Plantingu. Ostáva v platnosti a kľúčové je, že sa jej autor neusiluje o konečnú a jedinú definíciu,

ale môže nám funkčne pomôcť ako nástroj na analýzu dokumentárnych diel rôzneho druhu. Ide o charakteristiku, ktorá je postavená na dichotómii hovorenia (*saying*) a ukazovania (*showing*), pričom dokumentárny film vníma ako presadzovanú hodnovernú reprezentáciu (*documentary as asserted veridical representation*). Ide o „rozšírené spracovanie témy v jednom z médií pohyblivého obrazu, najčastejšie v naratívnej, rétorickej, kategorickej alebo asociatívnej forme, v ktorej filmári otvorene signalizujú svoj zámer, že diváci 1. prijmú názor, presvedčenie v prospech relevantného zamýšľaného obsahu (časť 'hovorenie'); 2. vezmú obrazy, zvuky a ich kombinácie ako hodnoverný zdroj na vznik presvedčenia o téme filmu a v niektorých prípadoch – 3. vezmú relevantné zábery, záznamy zvukov a/alebo scény ako fenomenologické približnosti pohľadu, zvuku a/alebo v inom zmysle, alebo pocitu z prefilmickej udalosti (časť 'ukazovanie')“ (prel. M. P.) (PLANTINGA, 2005: 114 – 115). Plantinga rozlišuje aj rétoriku a pragmatiku a okrem toho tri základné mody dokumentárneho filmu: formálny, otvorený a poetický.

Kognitívny prístup pri formálnej analýze ekologických a historických dokumentárnych filmov používa v súčasnosti aj Ib Bondebjerg. Vytvára vlastnú klasifikáciu, tentoraz hovorí o prototypoch, pričom vychádza najmä z teoretického odkazu Billa Nicholasa a Carla Plantingu: „Dokumentárne filmy sú rozdelené na hlavné prototypy, ktoré umiestňujú diváka rozdielne vzhľadom na vzťah k opisovanej realite a vzhľadom na celkovú rétorickú a naratívnu štruktúru. Vo svojej knihe *Engaging With Reality. Documentary and Globalization* (Spojenie s realitou. Dokumenty a globalizácia, prel. M. P., 2014) som hovoril o štyroch takýchto prototypoch: autoritatívnom, observačnom, dramatickom a poeticko-reflexívnom. (...) Množstvo dokumentárnych filmov kombinuje elementy z rôznych prototypov, ale vo všetkých hrajú kľúčovú úlohu rozprávačské a emocionálne proporcie, hoci napríklad autoritatívny prototyp je založený hlavne na argumentoch a rétorike, observačný ich využíva len veľmi voľne a je založený najmä na sekvenčných štruktúrach a poeticko-reflexívny zasa na abstraktnejších vizuálnych asociáciách a schémach“ (prel. M. P.), (BONDEBJERG 2014: 14). Ako príklad dramatického prototypu uvádza ekologický do-

kument *The Age of Stupid* (Vek hlúposti, prel. M. P., 2009) od Fran-ny Armstrong. Časť tohto dokumentárneho filmu sa totiž odohráva v roku 2055 vo fiktívnom Arktickom regióne, kde sa kurátor Globálneho archívu, hrá ho herec Pete Postlethwaite, obzerá späť na udalosti, ktoré viedli ku katastrofickému koncu našej civilizácie. Film je vyrozprávaný formou archívnych záberov a televíznych reportáží signalizujúcich postupné drancovanie planéty človekom v spojení s fikcionálnym enunciátorom v úlohe rozprávača-herca, ktorý v závere filmu spácha samovraždu.¹

V súvislosti s historickými dokumentárnymi filmami a pamäťou sa Bondebjerg zamýšľa aj nad uspoobením mysle: „Ako ľudské bytosti sme naprogramovaní na naráciu. Narácia je jedným z hlavných spôsobov vytvárania zmyslu o reálnom svete a veciach, s ktorými sa stretávame v audiovizuálnej komunikácii. Ale príbehy sú tiež spojené s históriou, s našou spomienkou na minulosť, našou vlastnou a kolektívnou minulosťou. Preto vidíme silnú fascináciu nielen príbehmi ako takými, ale aj historickými príbehmi. Dokumentárne filmy o minulosti majú množstvo podôb, rovnako sú u divákov populárne aj historické fikčné filmy. Pamäť je dôležitou dimenziou pri našej interakcii a komunikácii o realite v podobe príbehov a emócií: pamäť pomáha vytvárať koherentné rozprávanie o našej minulosti“ (BONDEBJERG 2014: 16). Na potvrdenie svojej premisy o dôležitosti príbehov pre pochopenie historických tém Bondebjerg na ilustráciu uvádza príklad týkajúci sa fungovania autobiografických spomienok. Cituje Susan Bluck, ktorá rozlišuje tri funkcie osobnej pamäti: a) uchováva pocit bytia osobnosti koherentnej v čase; b) zabezpečuje posilňovanie sociálnych väzieb prostredníctvom schopnosti zdieľať osobné spomienky; c) využíva skúsenosti z minulosti na konštrukciu modelov, prostredníctvom ktorých sa dajú pochopiť vlastné i cudzie vnútorné svety (podľa BONDEBJERG 2014: 16). Akceptuje aj názor Van Dijcka z publikácie *Mediated Memories in the Digital Age* (Sprostredkované spomienky v digitálnom veku, prel. M. P., 2007), keď tvrdí, že „Náš obraz, kto sme (...) nie je nikdy stabilný, je to práve subjekt, ktorý sa neustále re-modeluje, pretože naše vnemy o tom, kto sme, sa menia ruka v ruke s našimi projekciami a túžbami o tom, akí by sme

¹ Údaje pozri <https://www.imdb.com/title/tt1300563/>.

chceli byť“ (prel. M. P.), (BONDEBJERG 2014: 16). Autor zjavne inklinuje k pomerne populárnym evolučným teóriám založeným na postupnom adaptovaní sa, ktoré je reakciou na neustále sa meniace prostredie. Vychádza najmä z prepojenia emócií, ktoré zažívame v skutočnom svete, s emóciami súvisiacimi s filmom. Podľa neho je totiž zrejme, že poznávanie a emócie sú pôvodom staršie ako audiovizuálna komunikácia v tom zmysle, ako ju chápeme dnes. Na druhej strane dodáva, že práve emócie sú nevyhnutnou súčasťou tohto typu modernej komunikácie. Upozorňujú na to aj súčasné filmové teórie a teórie médií. Napríklad George Lakoff v publikácii venovanej americkej politike s názvom *The Political Mind* (Politické myslenie, prel. M. P., 2008) analyzuje základné dimenzie politickej rétoriky a poukazuje na často prehliadanú dôležitosť príbehov, metafor a emócií. Napokon Bondebjerg charakterizuje a vymedzuje základné dokumentárne prototypy:

1. autoritatívny oslovuje diváka z pozície autority, ponúka vysvetlenie a analýzu, má lineárnu, kauzálnu a rétorickú štruktúru, používa otázky a odpovede, rozhovory, svedkov, expertov a autoritatívny *voice over*; je informačný, kritický a propagandistický;
2. observačný sa vyznačuje otvorenosťou vo vzťahu k divákovi, stojí na pozorovaní a identifikácii, má epizodickú, mozaikovitú alebo „*everyday life*“ štruktúru, používa protagonistov alebo sa zameriava na chod inštitúcií; zameriava sa na dokumentáciu života reality a sociálnu etnológiu;
3. dramatický sa vyznačuje hypotetickou pozíciou voči divákovi, prejavuje sa dramatizáciou faktickej reality, používa rekonštrukcie, rozprávania a inscenovanie (*drama-doc*, *doc-drama*, *mockumenty*), testuje hranice medzi realitou a fikciou, je zameraný na rozprávanie; narácia sa opiera o realitu, z hľadiska média môže byť reflexívny;
4. poeticko-reflexívny sa vyznačuje estetizáciou, realitu nazerá prostredníctvom estetickéj formy, používa symbolickú, viacstupňovú, expresívnu alebo subjektívnu formu, vychádza z prežívania skutočnosti, z poetizácie a rámcovania reality, rozví-

ja koncepty a tradičné dokumentárne formy (BONDEBJERG 2014: 15).

Bondebjerg upozorňuje na využitie rozličných naratívnych a vizuálnych stratégií, ktoré tvorcovia historických dokumentárnych filmov využívajú na to, aby cielene v divákoch vyvolali určité pocity sledovaním príbehov z minulosti. Vždy ide o kombináciu dvoch zložiek: porozumenia prostredníctvom predložených faktov na jednej strane a emočnú identifikáciu na strane druhej. S ohľadom na vlastnú klasifikáciu prototypov sa následne snaží identifikovať základné kombinácie štylistických a rétorických postupov, ktoré dokumentaristi využívajú pri konštrukcii dokumentárnej výpovede (BONDEBJERG 2014: 18 – 19).

Citované koncepty a tvrdenia smerujú k záveru, že emocionálna zložka je neoddeliteľnou súčasťou každého poznávania. Je zrejmé, že jej existencia predchádzala kinematografii. Vzniká súčasne počas porozumenia audiovizuálnym textom divákmi. Prostredníctvom žánrových schém filmy fikcie zámerne evokujú určité filmické alebo artefaktové emócie, s dopadom na metaemócie a afekty, ktoré pri sledovaní konkrétneho diela diváci zažívajú. Nonfikčné filmy na druhej strane môžu i nemusia čerpať zo žánrových konvencií filmov fikcie, opierajú sa najmä o informatívnu logiku a vytvárajú si vlastné naračné stratégie (kategórie, mody, modely alebo prototypy), pričom evokovanie emocionálnej zložky závisí najmä od momentálneho stavu poznania a skúseností divákov, ako aj od štylistických a rétorických funkcií, ktoré tvorcovia dokumentov používajú. V prvom rade sa však filmy nonfikcie zameriavajú primárne na realitu ako ťažiskový referent tvorby. A to najmä z hľadiska matérie, z ktorej sú ich audiovizuálne texty konštruované. Ostáva v platnosti, že napriek prieniku medzi formami hraného a dokumentárneho filmu ide o základný a zásadný rozdiel, ktorý navzájom fikciu i nonfikciu odlišuje aj vo vzťahu k emóciám.

Literatúra

- ANGER, Jiří
2018 *Afekt, výraz, performance: Proměny melodramatického excesu v kinematografii těla* (Praha : Filozofická fakulty Univerzity Karlovy)

- BONDEBJERG, Ib
2014 „Documentary and Cognitive Theory: Narrative, Emotion and Memory“, *Media and Communication* 2, č. 1, s. 13 – 22
- BORDWELL, David – THOMPSON, Kristin
2011 [1979] *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. (Praha: AMU)
- BORDWELL, David – CARROLL, Noël (eds.)
1996 *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press)
- BRAUDY, Leo – COHEN, Marshall (eds.)
1999 [1974] *Film Theory and Aesthetics: Introductory Readings* (Oxford: Oxford University Press)
- BUCKLAND, Warren (ed.)
1995 *The Film Spectator. From Sign to Mind* (Amsterdam: Amsterdam University Press)
- CARROLL, Noël
1990 *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of The Heart* (London – New York: Routledge)
2006 „Fiction, Non-Fiction, and the Film of Presumptive Assertion: A Conceptual Analysis“, in Noël Carroll – Jinhee Choi (eds.), *Philosophy of Film and Motion Pictures*. (Malden/Oxford: Blackwell)
- CARROLL, Noël – CHOI, Jinhee (eds.)
2006 *Philosophy of Film and Motion Pictures*. (Malden/Oxford: Blackwell)
- CASETTI, Francesco
2008 [1993] *Filmové teorie 1945 – 1990*. (Praha: AMU)
- COPLAN, Amy
2006 „Catching Character’s Emotions: Emotional Contagion Responses to Narrative Fiction Film“, *Film Studies: An International Review* 8, s. 26 – 38
- CURRIE, Gregory
2006 „Visible Traces: Documentary and the Contents of Photographs“, in Noël Carroll – Jinhee Choi (eds.), *Philosophy of Film and Motion Pictures*. (Malden/Oxford: Blackwell)
- ČESÁLKOVÁ, Lucie (ed.)
2015 *Generace Jihlava* (Praha: Nakladatelství Větrné mlýny ve spolupráci s Akademii múzických umění – Nakladatelství AMU), s. 113 – 133
- GERRIG, Richard J. – PRENTICE, Deborah A.
1996 „Notes on Audience Response“, in David Bordwell – Noël Carroll (eds.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, (Madison: University of Wisconsin Press)

- GRODAL, Torban
1997 *Moving Pictures: A New Theory of Genres, Feelings, and Cognition* (Oxford: Oxford University Press)
2006 „The PECMA Flow: A General Model of Visual Aesthetics“, *Film Studies: An International Review* 8: s. 1 – 11
- HOGAN, Patrick Colm
2018 *Literature and emotion* (London – New York: Routledge)
- KOLÁŘ, Jiří
2014 „Nonstop. Fraška o věčném návratu“, in Lucie Česálková (ed.) *Generace Jihlava* (Praha: Nakladatelství Větrné mlýny ve spolupráci s Akademií múzických umění – Nakladatelství AMU), s. 113-133.
- LAKOFF, George
2008 *The Political Mind. Why You Can't Understand 21st-Century Politics with an 18th-Century Brain* (New York: Viking)
- LIVINGSTONE, Paisley – PLANTINGA, Carl (eds.)
2009 *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (London – New York: Routledge)
- MIŠÍKOVÁ, Katarína
2009 *Mysl a příběh ve filmové fikci. O kognitivistických přístupech k teorii filmové narace* (Praha: Akademie múzických umění)
- NICHOLS, Bill
2010 [2010, druhé vydanie Indiana University Press] *Úvod do dokumentárního filmu* (Praha: Akademie múzických umění, Jihlava: JSAF Mezinárodní festival dokumentárních filmů)
- ODIN, Roger
1995 „For a Semio-Pragmatics of Film“, in Warren Buckland *The Film Spectator. From Sign to Mind* (Amsterdam: Amsterdam University Press), s. 213 – 226 a 227 – 235.
2004 [1995] „Semio-pragmatický přístup k dokumentárnímu filmu“, *DO – revue pro dokumentární film*, č. 2, 189 – 196, dostupné online na <http://www.dokrevue.cz/clanky/semio-pragmaticky-pristup-k-dokumentarnimu-filmu> [1. 12. 2019]
- PALÚCH, Martin
2015 *Autorský dokumentárny film na Slovensku po roku 1989* (Bratislava: Drewo a srd)
- PLANTINGA, Carl
2005 „What a Documentary Is, After All“, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 63, č. 2, s. 105 – 117
2007 [1996] „Dva přístupy k pohyblivým obrazům a rétorice dokumentu“, *DO – revue pro dokumentární film*, č. 5, s. 123 – 138

- 2009 „Emotion and affect“, in Paisley Livingstone – Carl Plantinga (eds.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (London – New York: Routledge)
- SMITH, Greg M.
2003 *Film Structure and the Emotion System* (Cambridge: Cambridge University Press)
 - SMITH, Murray
1995a *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (Oxford: Oxford University Press)
1995b „Film Spectatorship and the Institution of Fiction“, *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, č. 53, s. 113 – 27
 - STAM, Robert – BURGONE, Robert – FLITTERMAN-LEWIS, Sandy (eds.)
1992 *New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Poststructuralism and Beyond* (London – New York: Routledge)
 - TAN, Ed S.
1996 *Emotion and the Structure of Narrative Film* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum)
 - ZUMALDE-ARREGI, Imanol
2011 „The Filmic Emotion. A Comparative Analysis of Film Theories“, in *Revista Latina de Comunicación Social* 66, (La Laguna, Tenerife, Canary Islands: La Laguna University), s. 326 – 349
 - WILLIAMS, Linda
1999 [1974] „Film Bodies: Gender, Genre, and Excess“, in Leo Braudy – Marshall Cohen (eds.) *Film Theory and Aesthetics: Introductory Readings* (Oxford: Oxford University Press)

Martin Palúch

Ústav divadelnej a filmovej vedy CVU SAV

Dúbravská cesta 9

841 04 Bratislava

matway77@gmail.com

Marcel Šedo

OBRAZOVÉ REPREZENTÁCIE V PREDINTERNETOVEJ A DIGITÁLNEJ ÉRE

ŠEDO, M.: *Image Representation in Pre-internet a Digital Era*

Kľúčové slová: reprezentácia, hyperrealita, filmová teória, hypermoderna, interaktívny film, neoliberalizmus, post-industriálna spoločnosť, postmoderna, simulakrum, virtualita

Abstrakt: Vo svojej práci som sa zamerlal na problematiku reprezentácie v ére interaktivity, hyperreality a hypermodernity. Pokúšal som sa tak odhaliť špecifický prístup k fyzickému svetu, ktorý zakúšame vo virtualite, resp. prostredníctvom virtuality. V prvej časti som sa snažil ukázať premeny v prístupe k filmu, filmovej teórii, k problému reprezentácie, k subjekto-objektovej dichotómii, k ekonómii, ku kultúre, k internetu a k spoločnosti počas posledných cca 70 rokov. V závere tejto prvej som sa snažil pomenovať základné atribúty spoločnosti, ktorú Lipovetsky nazýva hypermodernou. Mojm primárnym cieľom bolo poukázať na postupujúce rozpúšťanie sa hraníc medzi subjektom (a spolu s tým i filmu a možnosti reprezentácie) a objektom a ich prechod do fázy bez „jadra“. Do fázy siete vzťahov. V druhej časti práce som sa už zamerlal na špecificky súčasnú „manio-depresívnu“ fázu spoločnosti. Snažil som sa ukázať, že virtuálny priestor mení človeka na číslo – na entitu bez identity – a spolu s interaktívnymi filmami a videohrami sa snaží reprezentovať sociálne roly. Taktiež som sa snažil ukázať, že recipient pod vplyvom týchto tlakov nedokáže nahliadnuť nielen fyzickú realitu, ale ani virtualitu – problém pravdy a lži už preňho nie je dôležitý. Zároveň sa z prijímateľa stáva hýbateľom, čím sa kultúra stáva predĺžením každodennosti, ba dokonca akcelerovanej každodennosti. Zároveň som sa snažil zamyslieť nad možnosťami súčasných teórií vo svetle interaktivity, ako aj nad snahou o návrat reprezentácie do virtuálneho sveta prostredníctvom „lineárnych“ médií. V závere som sa snažil predikovať dve možnosti budúceho vývoja.

Keywords: representation, hyper-reality, film theory, hypermodernity, interactive film, neoliberalism, post-industrial society, postmodern, simulacrum, virtuality

Abstract: In my paper, I focused on the question of representation in the era of interactivity, hyper-reality and hypermodernity. I was exploring the specific approach to the physical world that we experience in virtuality and by the means of virtuality. In the first part, I deal with the changing attitudes to film,

film theory, the issue of representation, to the subject-object dichotomy, to economics, culture, the Internet and the society in the most recent approximately 70 years. I conclude the first part with an attempt at defining the fundamental attributes of the society, which Lipovetsky refers to as hypermodern. It was my primary aim to point out the progressing dissolution of the border between the subject (and with it also of cinema and the possibility of representation) and the object and their shift to the phase without a “core”, to the phase of the network of connections. In the second part of my paper, I discuss the specifically current “manic-depressive” phase of the society. I wanted to illustrate how virtual space transforms a human being to a number – an entity without identity – and aspires to represent social roles together with interactive films and video games. I also tried to show how, under such influence, the recipient loses the ability to perceive physical reality or even virtuality: the question of truth and deception no longer matters. Simultaneously, the recipient becomes an actor and thus culture becomes a continuation of the mundane and even of the accelerated ordinariness. I also considered the alternatives of present day theories in the light of interactivity as well as the efforts for the return of representation into the virtual world via “linear” media. In my conclusion, I draft my predictions of two possibilities of future development.

1.

Zmena, ktorej v súčasnosti čelia prakticky všetky pomyselné kategórie, druhy i časti audiovizuálneho umenia, či už sa bavíme o ich tvorbe, kritickej a teoretickej reflexii alebo o ich ekonomických a distribučných aspektoch, sa spája do veľkej miery s digitalizáciou, a treba dodať, že ide o zmenu až nečakane radikálnu.

O slovo sa so všetkou vervou hlásia nové médiá, ktoré nestoja, ak teda niekedy stáli, na tradičnom vzťahu odosielateľ → aparát → príjemca, ale fungujú na princípe vzájomnej interakcie všetkých účastníkov komunikačného procesu. Čoraz častejšie sa hovorí o virtuálnej realite a hernom priemysle ako o nastupujúcich médiách, prípadne nastupujúcich umeniach. VR filmy (filmy založené na princípe virtuálnej reality) pravidelne vídať na veľkých filmových festivaloch, počítačové hry sa už aj na Slovensku stali súčasťou festivalu animovaného filmu Fest Anča a v tržbách prekonávajú aj tie najzábavkovejšie „kasové trháky“. Interaktívne filmy nakrúcajú aj mainstreamoví režiséri ako napríklad Alejandro González Iñárritu či Steven Soderbergh.

Linearitu nahrádzajú hypertexty a otvorené texty, akési fluidné, modifikovateľné siete všetkého a všetkých, čo umožňuje ohromu-

júca rýchlosť internetu. Súčasne s tým vidíme rastúce generovanie fiktívnych svetov, ktoré nielenže realitu prestávajú reflektovať, prípadne ignorovať, ale začínajú ju nahrádzať. Pobyt v múzeu, v katedrále či uprostred vojnovéj zóny sa aj vďaka masívnemu rozšíreniu technológií, ako je Oculus Rift, čo sú okuliare simulujúce pobyt vo virtuálnej realite, stáva záležitosťou okamihu. Nepotrvá dlho a súčasťou internetovej databázy – „internetu všetkého“ – sa stanú aj rôzne textúry a pachy, vďaka ktorým budú môcť programátori masovo distribuovať aj hmatové a čuchové vnemy – ilúzia pobytu v štvordimenzionálnom časopriestore bude „dokonalá“. Ak dnes ešte niektorí kritizujú virtuálne prehliadky galérií, napríklad kvôli absencii špecifických vôní alebo ďalších návštevníkov, v budúcnosti sa dočkajú „vyladení“ aj v týchto oblastiach.

Zdá sa, akoby sa do detailov naplnila Baudrillardova vízia hyperreality, akoby sa celá kultúra stala simulakrom, ktoré už nič neoznačuje, ale nahrádza. Nahrádza reálny svet. Príkladom môže byť otec, ktorého dieťa zachránil utečenec z krajiny tretieho sveta, zatiaľ čo on sa hral hru postavenú na princípe „rozšírenej reality“, čiže hry, ktorá „prenáša“, respektíve simuluje vo fyzickom svete najrôznejšie virtuálne prvky.

Zároveň sa však naplňa aj Flusserova vízia telematickej spoločnosti, v ktorej lineárne „historické“ dialógy nahradia nekonečne bohatšie dialógy založené na technickom obraze. Obe tieto tendencie pritom odzrkadľujú hneď niekoľko paralelne prebiehajúcich a vzájomne prepojených trendov, v ktorých sa zreteľne odzrkadľuje aj relatívne nové usporiadanie sveta, nový typ spoločnosti a nový typ ekonomiky – globálna, „hypermoderná“, postindustriálna spoločnosť. Všetky tieto zmeny sa pretavujú aj do teórie a praxe audiovizuálneho umenia. Vďaka globalizácii a internetu je prístup k filmom prakticky neobmedzený a všadeprítomný, čo zásadne mení pravidlá hry, predovšetkým na poli distribúcie i produkcie. Opraty do rúk pevnejšie prevzala ešte užšia skupinka globálnych produkčných domov, častokrát dcérskych spoločností technologických gigantov. Internet im umožnil efektívnejšie než skoršie káblové vysielanie zacieliť tvorbu programov na jednotlivé špecifické skupiny, etniká a subkultúry. Z obrovskej továrne na masové sny sa tak stala továreň tvoriaca programy takpovediac „made-to-me-

asure“. Spolu s tým však internet umožnil splnenie „amerického sna“ aj veľkému množstvu amatérov, ktorí sa vďaka dostupným distribučným kanálom v podobe Youtube a dostupným digitálnym nahrávacím zariadeniam či strihačským programom mohli stať celebritami. Častokrát ide o celebrity, ktoré vyrástli na vlogoch o počítačových hrách a live-streamoch, napríklad z procesu hrania sa world-builderského Minecraftu. V tomto prípade už interaktivita a narativita, recepcia a tvorba, častokrát live, splynuli v jedno a vytvorili nové dielo, ktoré len ťažko môžeme posudzovať tradičným teoretickým aparátom. Je to umelecká performancia, ale s divákom v pozícii umelca.

Zároveň ide o krízu reprezentácie ohlasovanú teoretikmi ako Foucault alebo už spomenutý Baudrillard, ktorý o obrazoch hovoril ako o vrahoch reálneho. Dnes sa situácia posunula o krok ďalej. Technické filmové obrazy, ako ich poznáme z čias analógovej éry, čiže materiálne fotofonografické reprodukcie reálneho sveta, analogóny skutočnosti, pri ktorých ešte otázka reprezentácie hrala rolu, sa stali skomprimovaným, kódovaným súborom dát. V takejto situácii je otázka reprodukcie irelevantná. Obrazy sa stávajú virtuálnymi, interaktívnymi a nekonečne ráz aktualizovateľnými. Sú rozložené na jednotlivé body, moduly, s ktorými možno podľa ľubovôle narábať – vkladať ich do nových kontextov či meniť ich význam prostredníctvom úprav. Obraz v podobe filmového políčka či fotografie, predtým výsledný produkt, sa stáva fluidným prvkom, v prostredí internetu nekonečne aktualizovateľným a manipulovaným. Dochádza tým k oslabovaniu reprezentácie, pretože v situácii permanentných zmien, kde obraz či sekvencia vstupujú do stále nových kontextov, ako to môžeme vidieť napríklad v experimentálnych „found footage“ filmoch, sa reprezentácia neustále mení, čím sa ale aj postupne vytráca. Nie reprezentácia, ale modularita, interaktívnosť, kontextuálnosť, variabilita, hypermedialita, aktualizovateľnosť, komprimovanie, dataizmus, absencia pevnej identity sú v súčasnosti kľúčové.

Jedinou reprezentáciou reálneho sveta sa tak stáva samotný technologický aparát, technický obraz a jeho produkt – hyperrealita, ktorá je svetom samým osebe a pre seba. Modularita, aktualizovateľnosť a variabilita sú typické pre postindustriálnu spoločnosť

3D tlačiarňí a priemyslu 4.0, komprimovanie a všadeprítomný tok dát sú reprezentáciou, dôsledkom, a do istej miery aj príčinou globalizácie: hypermoderna je prítomná v nestálosti identity a v dôraze kladenom na samého konzumenta – spotrebiteľa technických obrazov. Dôležitá je teda logika produkcie obrazov, a navyše – od autora, a dokonca aj od samého obrazu a jeho významu, sa kultúra presúva k spotrebiteľovi-užívateľovi. Tým sa vraciame k interaktívnosti umenia, v ktorom sa z autora stáva „programátor“ kontextu – virtuálneho fikčného sveta – a z užívateľa umelec, prakticky autor, čo je prítomné napríklad v mimoriadnej popularite hráčskych vlogov.

Je zrejmé, že takýto typ technických obrazov a digitálnej kultúry vyžaduje aj iný, odlišný typ diváctva s omnoho aktívnejším a slobodnejším prístupom k médiu a umeniu. Ako som už spomínal, užívateľ si technické obrazy prispôsobuje, manipuluje nimi, upravuje ich a vkladá ich do rozličných kontextov. Mnohokrát pritom ide o „campový nadhľad“ a iróniu, ktorá ešte posilňuje ústup od reprezentácie reality dovnútra samotného média. Z príjemcu-„recipienta“ sa užívateľ stáva spoluautorom diela, ktorý je s dielom v neustálej interakcii. Ako hovorí Flusser, divák prestáva byť dekodérom a začína na svet prikladať vlastné významy, čím sa mení vzťah označujúceho a označovaného. Sčasti sa tak vracia k predmodernému uvažovaniu: do čias rituálov, pri ktorých sa svojou aktivitou podieľal na sprítomňovaní mýtickej minulosti, či dokonca na ovplyvňovaní sveta pomocou privolávania dažďov či zabíjania zimy. V tomto prípade sa však jeho svetom stáva virtuálna „hyperrealita“ a technický obraz premenený na tok dát.

Zdá sa však, že aj hyperrealita – prispôsobivá, fluidná a všadeprítomná – narazila na svoje hranice. Problém sa zjavil v momente, keď spoločnosť potrebuje kvôli svojmu prežitiu reprezentáciu, čiže v období krízy. Presne v takomto momente sa ocitol „západný svet“. Ekologická kríza, spojená s globálnym otepľovaním a vymieraním druhov, postupne obracia pohľady ľudí naspäť smerom k „prírode“, ktorá je alfou-omegou nášho uvažovania o realite; nástup „post-fašizmu“, spojený s konšpiráciami a hoaxami, odkryl potrebu návratu k politickému a k reprezentácii; ekonomická a humanitárna kríza zvýraznila pretrvávajúce nedostatky post-industriálnej

spoločnosti. Percipient začína byť z chaosu obrazov a hypertextov, ktoré neprispievajú k lepšiemu porozumeniu, zmätený; pretože skôr rozdrobujú pozornosť a oslabujú kritické myslenie. Závislosti na počítačových hrách a sociálnych sieťach sa stávajú naozajstnými skutočnými psychickými poruchami, navyše masovo rozšírenými. Flusser by povedal, že obrazy sa v tomto dejinnom momente stali nezrozumiteľnými. V tomto historickom období vystúpila do popredia opätovná snaha skúmať reprezentácie a „pravdivosť“, po ére hyperreality si znova kladieme otázky opätovného „návratu k reálnemu“, k reprezentácii, návratu ideológie – opätovnému návratu slova. V spoločnosti sa začínajú objavovať náznaky tohto smerovania. Stojí za to pozrieť sa na ne bližšie.

Veľký vplyv na moje uvažovanie v tejto oblasti mali autori ako Vilém Flusser, Walter Benjamin, Northrop Frye, Theodor W. Adorno, Erich Fromm, Michel Foucault, Fredric Jameson, Wolfgang Iser, Donna J. Haraway, Roland Barthes, Marshall McLuhan a Jean Baudrillard. Ale budem sa odvolávať aj na práce Leva Manovicha, ludológov a Heleny Bendovej.

Rovnako ako Flusserov text *Za filozofii fotografie*, aj táto práca predstavuje moje osobné prijatie východiskových hypotéz: v tomto dobrom zmysle je akýmsi kompilátom zvnútornených a prevzatých ideí, ktorých autorstvo mi už v tejto chvíli nie je jasné. Zároveň si táto práca nekladie za cieľ deskriptívne popísať súčasný stav problematiky a ťažko dostojí striktným vedeckým štandardom. Je skôr esejistickou, estetickou úvahou, pri ktorej sa predovšetkým snažím pomocou vlastného intelektuálneho aparátu kriticky nahliadnuť na skúmaný problém. Na konci uvádzam zoznam kníh, ktoré mali najvýraznejší vplyv na moju prácu.

2.

Hneď na úvod pokladám za dôležité stanoviť, čo budeme chápať pod pojmom reprezentácia a akým spôsobom tento termín budeme používať. Vnímanie reprezentácie sa v priebehu tisícročí menilo: vždy súviselo s tým, ako jednotlivé kultúry vnímali pozíciu človeka vo fyzickom svete. Medzi predchodcov systematického uvažovania o západnej kultúre rátať kanadský literárnovedný komparatista Northrop Frye v práci *Veľký kód*, zaoberajúcej sa biblickými prí-

behmi z pohľadu literárneho kritika, prvého človeka moderného sveta Giovanniho Battistu Vica (1668 – 1774). Vico stanovil tri fázy vývinu kultúry – božskú, heroickú a ľudskú – pričom na konci tretej fázy nastáva „ricorso“ a kultúra sa opäť vracia na počiatok. Frye Vicovo členenie rozvinul a stanovil tri druhy jazyka a tri druhy vzťahu písma a fyzického sveta. V prvej, hieroglyfickej, respektíve metaforickej fáze, sa jazyk využíva poeticky a slová a veci nie sú od seba jednoznačne oddelené – subjekt a objekt tvoria jednotu. Jazyku vládne mágia, nepozná abstrakcie ani prózu, pomenovanie je totožné s tvorením: človek verí, že dokáže prostredníctvom jazyka meniť svet. V hieratickej fáze sa jazyk individualizuje, slová sú externým vyjadrením interných myšlienok, subjekt sa oddeľuje od objektu a vytvára abstrakcie, jazyk sa osamostatňuje od skutočnosti a vzniká próza. Reč je metonymická a chýba jej schopnosť rozlíšiť existujúce a neexistujúce. V deskriptívnej fáze je dôležitejší skôr vzťah k realite ako súdržnosť argumentov. Deskriptívny jazyk odhaľuje iluzívnosť a ideologickosť jazyka metonymického a základnou autoritou sa stávajú prírodné vedy a spoločenský konsenzus. Subjekt a objekt sa opäť približujú, ale kritériom je objekt a objektívne, ktoré dominujú nad subjektívnym. Podľa Fryea sa západná civilizácia v súčasnosti ešte stále nachádza v deskriptívnej fáze, ale kvantová mechanika, ktorá spochybňuje „objektívnosť“ objektívnej reality, vracia do hry subjekt a pozorovateľa. Celý cyklus smeruje späť na „počiatok“, teda do fázy metaforickej.

S podobne „celostným“ chápaním dejín, ovplyvneným pravdepodobne Vicom a Fryeom, prichádza Flusser. Ten takisto sleduje priebeh rôznych dejinných fáz, pričom pre magické obdobie je podľa neho typická idolatria, zajatie v magickom cykle, respektíve v kruhovom čase obrazov: bytie namiesto dešifrovania vysiela do sveta vonku nedešifrované obrazy. V tejto fáze kultúry nastáva moment vynálezu písma, vznik dejinného, lineárneho vedomia a neskoršieho boja proti obrazom: tu Flusser, rovnako ako Frye, uvádza židovských prorokov, Platóna a gréckych filozofov. Abstraktnejšie pojmové myslenie mení plochu na priamku, čím sa nielenže odpútava od obrazu, ale odstupuje od fyzického sveta o ďalší krok. Texty už neznamenajú svet, ale obrazy, ktoré sú týmito textami označované – sú metakódmi. Ale aj v prípade textov

môže nastať, a v dejinách podľa Flussera už viackrát nastala – textolatria. V tejto situácii text namiesto toho, aby obrazy dešifroval, tak ich zakrýva: texty sa stanú nepredstaviteľnými a človek žije podľa funkcií zo svojich textov. Kresťanstvo či marxizmus začali vysielat' obrazy do sveta vonku a hodnotit' ho podľa funkcií stanovených v týchto textoch. Nepredstaviteľné a neprenosné obrazmi je napríklad i súčasné vedecké myslenie, ktoré dominuje nad akýmkoľvek iným a nanucuje individuú žitie určené svojimi textami. Zároveň sa rozpadá na body: je potrebné opäť ho zložit', čo zabezpečujú technické obrazy.

Prekonať túto krízu a vniesť obraz do textu, znovu zložit' body do celku, sa snaží technický obraz. Vzhľadom na to, že technický obraz prichádza po texte a dešifruje texty, je v súčasnosti dôležité opäť nájsť texty, ktoré sa za týmito obrazmi skrývajú. Keďže sa svojou „objektívnou“ povahou – zachytávaním slnečných lúčov na plochu spolu s chemickými procesmi – nachádzajú na tej istej úrovni ako oko – teda aj ľudská existencia, často bývajú dešifrované ako okná do sveta, ako priama reprezentácia sveta, ako svetové názory. Podľa Flussera sú však technické obrazy abstraktnejšie metakódy ako texty. Problematická je teda ich falošná „objektivita“ a špecifický typ mágie: pri premietaní svojich významov na svet sa zacyklujú v sebe samých. Nahrádzajú tradičné obrazy reprodukciami, hermetické – vedecké texty falšujú tým, že ich menia na vecné konfigurácie a predhistorickú mágiu nahrádzajú programovou mágiou, čím vytvárajú amorfnú masu – masovú kultúru, v ktorej chce byť všetko večné a všetko večne opakovateľné, rovnako ako mýtus. Zdá sa, že aj technickým obrazom chýba identita a charakterizuje ich nahrádzanie, simulácia a redundancia. Vzhľadom na to je pre ne charakteristické to isté, čo pre postmodernu – oslabovanie historického myslenia. Zároveň ich charakterizuje sama povaha industriálnej a post-industriálnej spoločnosti: človek už nie je obklopený nástrojmi, ale stroje sú obklopené ľuďmi – subjektívne sa približuje objektívnemu – rozpúšťa sa v ňom. Podľa Flussera za technickými aparátmi a technickými obrazmi stoja čísla – naprogramované množiny možností, v ktorých hrajú fotograf, kameraman alebo level dizajnér presne ohraničenú hru na spôsob šachu. V podstate nerobí nič diametrálne odlišné od hrania sa

Minecraftu. Od plôch sme sa dostali k textu, od textu k číslam či bodom (pixelom) – abstrakcia je čoraz vyššia.

Tu je potrebné nakrátko sa pristaviť. Technické obrazy vo forme filmových políčok a vo forme digitálnych obrazov sú predsa len odlišné. Technické obrazy staršej éry, analógový film a fotografia, totiž nahrádzajú len určité časti ľudského tela – zrak, o niečo neskôr aj sluch. V prvých fázach – napr. nemého alebo čiernobieleho filmu – bola forma značne neúplná. Analógové obrazy však patria predovšetkým do fyzického sveta: môžu sa opotrebovať, môžu zaniknúť, sú smrteľné. Analógový film navyše zostáva zaznamenaný len vo forme negatívu, následná úprava už neprebíha vo vnútri aparátu samého – vstupuje do fyzického sveta, kde môže podliehať aj prírodným procesom. Aj týmto sa aparáty nachádzajú na tej istej úrovni skutočnosti ako ľudia – vstupujú do fyzického sveta, sú v ňom ukotvené. Ako sa často stáva, netreba zabúdať ani na animovaný film, ktorý je na rozdiel od hraného či dokumentárneho filmu v podstate reliktom éry obrazov. Keďže medzi percipientom a prírodou stojí umelec, ktorý technické obrazy sám vytvára a transformuje svet „v sebe“ – nie vyslovene v technickom aparáte – vnáša do uvažovania istý rozpor, je dvojznačný. Ručne kreslené filmy sú skrátka len plochami v pohybe, o ich konštruovanosti nikto nepochybuje. V tomto prípade je tiež ťažké hovoriť o bodoch, pixeloch a číslach – ide o reťazce plôch. Analógové aparáty skrátka prostredníctvom čísel transformujú fyzickú realitu do obrazov. V tom spočíva podstata ich reprezentácie. K manipulácii dochádza vždy pred a po výstupe z „čiernej skrinky“, pričom ona sama manipuláciu vyžaduje, ale zároveň v sebe ukrýva tiež ideál, akokoľvek nedosiahnuteľný – sen o utopickej, čistej reprezentácii, ktorá umelcov neustále fascinovala.

3.

Internet a digitalizácia sú deťmi postmodernity, ale mnohé ich prvky sú pevne späté s hypermodernou (nečudo, že často získavajú predpony post- a hyper-). Respektíve s takou fázou kultúry, ktorá sa objavila na prelome milénií. Samozrejme, uvedomujem si istú problematickosť použitia takejto terminológie, ktorú už niekoľkokrát spochybnili viacerí významní filozofi, sociológovia či kultu-

rológovia. Preto považujem za mimoriadne dôležité vymedziť obe problematické kultúrno-spoločenské situácie, medzi ktorými nevládne príkry rozpor, ale skôr plynulá nadväznosť.

Termín postmoderna sa v oblasti umenia a kultúry objavoval pravidelne už od konca 19. storočia. Mňa ale bude zaujímať predovšetkým jeho význam v kontexte filozofických, sociálnych, politických, ekonomických a v neposlednom rade aj kultúrnych zmien, ktoré prebiehali v druhej polovici 20. storočia. Pri takto stanovenom kontexte sa človek nevyhne najmä Jeanovi-Françoisovi Lyotardovi a jeho kľúčovému textu *Postmoderná situácia* (1979). Práve tento text sa pokladá, spolu s dielami Jeana Baudrillarda (*V tieni tichých mäs alebo koniec sociálna*, 1978, a *Simulakrá a simulácie*, 1981) a Fredrica Jamesona (*Postmodernizmus alebo kultúrna logika neskorého kapitalizmu*, 1984), za kľúčovú publikáciu reflektujúcu meniaci sa stav spoločnosti. Postmoderna je v ich ponímaní charakteristická pluralitou, individualizáciou, koncom utópií a veľkých príbehov, autorít, moci štátu, absenciou vnútornej alebo vonkajšej dominancie, neoliberalizmom, postindustrializmom, „smrťou“ autora, semiologickým idealizmom, technologickým determinizmom, globalizáciou atď.

Pre postmoderné uvažovanie v umení je príznačná predovšetkým deštrukcia abstraktných kategórií „vysokého“ a „nízkeho“: do umenia zaviedlo pojmy ako pastiš, paródia či camp. V jednom z kryštalických príkladov tohto prístupu, vo filme *Bezmocná* (1995), sledujeme klasickú teenagerskú romantickú komédiu so všetkými tradičnými klišé. Postavy však čítajú Nietzscheho, počúvajú Radiohead, riešia závažné morálne dilemy. Samotná zápletká je adaptovaná z klasického románu anglickej literatúry *Emma* od Jane Austinovej. S postmodernou súvisí koncept tzv. „dvojitého kódovania“: text je prostredníctvom metatextuálnych a transtextuálnych narážok či stylisticky radikálnych prvkov určený „zasvätenému“ cinefilovi, ale žánrová schéma priateľsky komunikuje s „pasívnym konzumentom“. Komunikačný proces už teda nie je poznamenaný nadvládou autora, ale dôraz prenáša skôr na individuálnu interpretáciu rôznych skupín recipientov. V postmoderných dielach absentuje úsilie o reprezentáciu „reality“. Jameson v tejto súvislosti hovorí o „absencii hĺbky“, Baudrillard o „simu-

lakrizácii“ a „hyperrealite“. Vďaka odkazovaniu viac na samu kultúru ako na realitu sa charakteristickými znameniami postmoderného umenia stali sebareflexívnosť, transtextualita, oslabovanie historickosti, miešanie štýlov a žánrov a hra.

Z predchádzajúcich riadkov je zrejmé, že počas tohto obdobia dochádzalo i k oslabovaniu reprezentácie a spochybňovaniu významu pojmov ako realita a realizmus. Zároveň išlo o spochybenie celého povojnového smerovania kinematografie, v ktorom bol určujúcou otázkou vzťah umenia a reality. Hovoríme tu najmä o hnutiach ako neorealizmus, Cinema verité, Direct cinema, ale aj Kitchen sink cinema.

Film ako technický obraz je úzko spätý s vedou a s racionálnym myslením priemyselnej spoločnosti konca 19. storočia. Jeho forma bola počas prvej polovice existencie kolektívna. Tým pokračoval v tradícii „starších“ umení, ako napríklad divadlo alebo hudba, v praxi ale uplatňoval ducha modernizmu – utopickú centralistickú figúru ovplyvňujúcu masu. Súčasne začal v praxi presadzovať aj inú oblúbenú modernistickú tému, ktorou je hranica reality a sna: teoretici aj umelci hovoria o prítmí kinosály, o pohyblivom obraze na plátne ako o sne – z Hollywoodu sa neskôr stáva „továreň na sny“. Ako technický obraz, najmä neskôr, po príchode zvuku, bol film zároveň vnímaný v duchu úplnej reprezentácie – ako priamy záznam skutočnosti. Kamera je podľa mnohých raných teórií schopná zachytiť realitu dokonca omnoho presnejšie a objektívnejšie ako ľudské oko. Umeleckosť (či neumeleckosť) filmu a jeho špecifické vlastnosti sa počas prvej polovice 20. storočia vzťahovali najmä ku skutočnosti. Táto zvláštna dvojdomosť – film ako sen a film ako realita – sprevádzala kinematografiu prakticky počas celého modernistického obdobia. Vždy v závislosti od prístupu prevládla buď výrazná štylizácia (Méliès) alebo príklon k realite (Lumière).

Zároveň film vniesol spolu s fotografiou do hry ďalšiu dôležitú kategóriu – reprodukovateľnosť. V ére modernizmu sa problém kópie a originálu vyriešil v prospech kópie. Prostredníctvom takmer identických kópií sa z filmu stal masovo šíriteľný výsledok tvorby – umelecká forma vytrhnutá z rúk stvoriteľa. Sám film sa tak stal reprezentáciou neprítomného umelca, prípadne umelcov.

Treba však zdôrazniť slovo „skoro identických“, pretože každá ďalšia kópia vykazovala nižšiu kvalitu ako originál. Originál – idea geniálneho umelca, remeselníka, inžiniera, prvý predobraz – tak drieme stále niekde v pozadí, ale do sveta je distribuovaný prostredníctvom kópií. Tým sa zároveň hranica medzi originálom a kópiou zrelativizovala – originál už v prípade šírenia nemusel byť nutne prítomný. Umelecké dielo sa v ére masovej reprodukovateľnosti zmenilo na priemysel s centrálnymi figúrami, ktoré určovali a distribuovali významy. A, ako ukázali Adorno s Horkheimerom, tieto významy podliehali inštrumentálnemu rozumu. Všetky tieto vlastnosti – technický obraz, kolektívnosť, centrálna figúra, reprodukovateľnosť – zodpovedajú charakteru modernistickej ekonomiky (technologický rozmach priemyselnej éry, pásová výroba v gigantických továrňach, monopoly s generálnymi manažérmi, robotník ako nahraditeľné koliesko v stroji) a politiky (efektívne metódy vraždenia, sledovania, kolektivistické totality, kult vodcu, smrť miliónov ľudí ako štatistika).

Kľúčový je tiež posun vo vnímaní subjektu, ktorý sa (najmä v duchu Freudových, Darwinových a Marxových teórií) začal rúcať. Subjekt, ako ho definovali Descartes a novoveké osvietenstvo, zrazu zistil, že nielenže nevládne spoločnosti a svetu, podrobnému triednemu boju a historickému materializmu, ale zároveň klesol na úroveň darwinovskej opice; prestal dokonca vládnuť sebe samému, pretože ho spútalo vlastné libido a pudy. Rovnakú ranu utrpeli na začiatku 20. storočia prírodné vedy: ľudstvo prišlo o schopnosť pochopiť a ovládnuť prírodu. Spôsobili to kvantová mechanika, teória relativity, ale tiež vety o neúplnosti matematika a logika Kurta Gödela: poukazujú na to, že žiaden systém axióm nemôže byť súčasne úplný aj pravdivý. V tomto období sa začala rozpadávať aj filozofická metafyzika. Tieto zmeny spolu s urbanizáciou, radikálnym technologickým pokrokom a kolektívnymi totalitami vyslali krehký subjekt medzi neznáme a omnoho mocnejšie sily. Človek začal strácať vládu nad všetkým vôkol seba, z čoho pramenili časté pocity paranoje, chaosu a úzkosti. Tento strach sa najvýraznejšie prejavil v tvorbe expresionistov, surrealistov a dadaistov. Jediným východiskom sa zdala byť utopická, futuristická budúcnosť, „nádherný nový svet“ plný technológií, ktoré nám

uľahčia život, a pevné primknutie sa ku komunite s centralistickou otcovskou figúrou. Toto sme pre zmenu mohli vidieť v dielach futuristov a konštruktivistov.

Zdevastovaná Európa po roku 1945 a spomienky na druhú svetovú vojnu, najmä na hrôzy koncentračných táborov, spoločne s horúčkovitou obnovou spoločnosti a vzostupom novej ľavičky v západnej Európe a komunizmu v Európe východnej, obrátili pozornosť autorských filmárov a intelektuálov na reflexiu spoločnosti, panujúcej ideológie, problémy pracujúcej triedy a sociálne znevýhodnených skupín. Autorskému kinu dominovali hnutia ako neorealizmus (a jeho ozveny), britské Kitchen sink, americké Direct cinema a francúzske Cinema verité. Ešte na prelome 50. a 60. rokov vytvorili André Bazin a Siegfried Kracauer dve „veľké teórie“, ktoré postavili ako určujúci faktor umeleckosti do popredia vzťah filmu a reality.

V tom čase však už vo filme explodovali hnutia nových vln a viacerí bývalí neorealisti začali čiastočne spochybňovať svoje bývalé postoje. Godard sa vo svojom celovečernom režijnom debute s výrazne žánrovými obrysmi *Na konci s dychom* (1960), ale aj v neskoršom *Pohľadani* (1963), venuje formálnemu experimentovaniu a odkazom na svoje obľúbené diela a umelcov. Truffaut (*Americká noc*, 1973), Fellini (*Osem a pol*, 1963) a Wajda (*Všetko na predaj*, 1969) nakrúcajú svoje „filmy o filme“, Visconti sa z robotníckych periférií pomaly presúva do kráľovstva opulentného, umením nasiaknutého sveta (*Rodinný portrét*, 1974, *Ludovít Bavorský*, 1973) a bývalý neorealista Antonioni vo svojom diele *Zväčšenina* (1966) deštruuje ideu umenia a umelca ako sprostredkovateľa reality. Zároveň sledujeme aj ústup od tradičného, viac-menej lineárneho poňatia rozprávania smerom k Novému románu a meta-naratívom. Azda až na niektoré Godardove snímky však vo všetkých spomenutých prípadoch v srdci diela stále driemu kľúčové otázky *čo je to realita a ako sa s ňou vysporiadať*: respektíve, ako sa s ňou vysporiada umenie.

Spolu s vyššie zmienenými hnutiami a režisérmi prichádza i nová generácia teoretikov ako Roland Barthes a Umberto Eco, ktorí v 60. rokoch svojimi esejami *Smrť autora* a *Otvorené dielo* spochybnili tradičné náhľady na umenie ako na prejav geniálneho

ducha či lineárny uzatvorený text: otvorili cestu postmodernému uvažovaniu. Kľúčovou udalosťou tejto dekády sa stala aj McLuhanova kniha *Ako rozumieť médiám*, ktorá médiá prestala vnímať ako pasívnych šíriteľov zmyslu a vizionársky vyhlásila, že *médium je posolstvo*. Derrida vo svojich prácach z tohto obdobia kritizuje a dekonštruuje západnú metafyzickú tradíciu a Deleuze rozvíja koncept rizomy. V jej výhonkovitej štruktúre môže dôjsť k spojeniu čohokoľvek. Charakter spoločnosti sa stáva prechodným, rozvíjajú sa aj teórie o prechodnom charaktere skutočnosti a zmyslu, o reťazení sietí a neuzavretosti. V tejto dekáde sa na politickej scéne objavuje tzv. „rok Afriky“ (1960) a odboj proti kolonializmu. Baptistický kazateľ Martin Luther King podpisuje v r. 1964 s prezidentom USA Lyndonom B. Johnsonom Zákon o občianskych právach a o rok neskôr zákon o volebnom práve pre Afroameričanov. Všetky tieto udalosti upozornili na marginalizované kultúry a narušili predstavu tradičného umeleckého kánonu, ktorému vládli najmä belosi a muži. Otvorili dvere aj feminizmu. Šesťdesiate roky sa teda nesú v znamení ústupu od reality smerom k jej reflexii, od reflexie reality k reflexii tejto reflexie atď. Film sa už nevníma ako objektívny záznam skutočnosti, ale ako vysoko formalizovaný konštrukt popretkávaný ideológiou. Zároveň sa v umenovednom bádani na trón posadili štrukturalizmus a semiotika ako prvé teórie uplatňujúce na film vedecké štandardy a skúmajúce film predovšetkým ako znakový systém či štruktúru, bez určujúceho vzťahu k realite a špecifikám filmu ako média.

Spoločne s tým sa zmenilo aj publikum. S rozvojom a dostupnosťou televízie a zmenou životného štýlu, súvisiaceho so zlepšujúcou sa ekonomickou situáciou Európy, USA a Japonska, radikálne klesol záujem o návštevu kín. Tržby a návštevnosť klesli vo väčšine krajín o viac ako polovicu a papučová kultúra dobyla aj kiná – napríklad v podobe konzumácie popcornu. Po fatálnych následkoch éry nacistickej a neskôr aj komunistických totalít a v súvislosti s bipolárnym rozdelením povojnového sveta sa v „západnej“ spoločnosti začal objavovať strach z centrálnej figúry „patriarchu“ a z kolektivismu. Spojené štáty ako hegemón začali vo svete presadzovať svoju ideológiu: jej základnými sloganmi boli individualizmus, „americký sen“ a liberálna demokracia. Ich presadenie samozrej-

me umožnil veľký hospodársky rozmach a prudký rozvoj strednej triedy v celej západnej Európe a v USA. Individualistický samotár prestal byť vnímaný ako tragická figúra tlaku dejín a pudov: stal sa z neho slobodný občan, obchodník, ktorému práve kapitalistická spoločnosť umožňuje plne realizovať jeho schopnosti. Umožňoval to aj súveký humanistický étos, zameranie sa na človeka a jeho potreby. Vo filozofii a v kultúre ho reprezentoval existencializmus. S týmto všetkým sa napokon zviezol aj rozvoj konzumnej spoločnosti napojenej na individualizáciu potrieb a spotreby: automobilový priemysel, televízia, elektronická robotizácia domácností... Jednotlivec sa začal vyčleňovať zo spoločnosti, avšak stále pod dohľadom modernistického sklonu k masovosti a rovnakosti.

Predovšetkým televízia vniesla do hry nový fenomén „flow“ alebo „prúdu zážitkov“. Neustále sa valiaci, permanentný hukot obrazov z mnohých kanálov prinášajúci akési uväznenie percipienta v tranze, ktoré predznamenovalo éru internetu a hyper-reality. Divák už nenavštevuje inštitúcie kvôli obrazom, obrazy navštevujú jeho, respektíve – sú vysielané k nemu. Zároveň ho v podstate vyčleňujú z komunity i zo skúsenostne zažívanej a prežívanej reality, hoci zatiaľ len neúplne: robia z neho monádu, atóm. Povedané jazykom súčasnosti – uzatvárajú ho do ideologickej bubliny. Tento spôsob však predovšetkým transformuje ľudskú spoločnosť a myseľ na svoju podobu: na roztržitú fascináciu a neutíšiteľný hlad po obrazových informáciách. Práve z divákovej pasivity – z prostého „scanovania“ nepretržitého sledu programov a bezduchého prepínania – sa neskôr zrodila kritika masovej kultúry ako fyzicky a intelektuálne pasívneho zážitku, v kontraste voči aktívnemu zážitku interaktívneho diela. O tom neskôr.

4.

V sedemdesiatych rokoch sa však už začína vytrácať aj takéto „oslabený“ vzťah k realite. To, čo sa začalo v 60. rokoch, v 70. rokoch bolo završené. Zlatý vek kapitalizmu, prepojený s keynesovským modelom štátnych zásahov do ponuky a dopytu trhu, sa končí sériou ekonomických kríz a recesií. Na jeho miesto nastupujú neo-konzervatívne hnutia reprezentované ekonomickými mysliteľmi ako Friedrich Hayek a Milton Friedman. Revolučné

udalosti prelomu 60. a 70. rokov, spojené s májovými protestmi štrajkujúcich študentov v Paríži, s americkým hnutím hippies či sociálnym hnutím Novej ľavice v Spolkovej republike Nemecko *68er-Bewegung* a ďalšími, priniesli liberalizáciu spoločnosti, kritiku agresívneho militarizmu, konzumerizmu, sexizmu, rasizmu, volali po väčšej pluralite, demokratickosti a právach pre znevýhodnené skupiny. Ale priniesli aj kritiku kapitalizmu.

Najmä v anglo-americkom svete sa však väčšina tejto kritiky dotkla iba postavenia štátu, nie súkromného vlastníctva. Práve naopak. Pod vplyvom neokonzervatívnych mysliteľov sa trh ešte viac dereguloval, ústrednou témou sa stali inflácia a efektivita, súťaž bola o poznanie dravšia a priepasť medzi vrstvami sa zväčšila. Rovnako ako v Československu, aj v mnohých krajinách západného sveta zavládla v druhej polovici 70. rokov istá forma politickej normalizácie, ktorá sa v 80. rokoch pretavila do thatcherizmu v Británii, do reaganizmu v USA a do kohlizmu v Spolkovej republike Nemecko: sprevádzala ich agresívnejšia vojenská politika, škrtý v klesajúcich sociálnych štátnych výdavkoch a nástup neregulovaného kapitalizmu. Tomuto trendu sa nevyhli ani krajiny spravované sociálno-demokratickými stranami. Liberálnejší prístup k ekonomike a k ľudským právam, ktorý po zrútení totalitných režimov v deväťdesiatych a nultých rokoch výrazne ovplyvnil aj „východný blok“, sa dnes súhrnne označuje ako neoliberalizmus, hoci si uvedomujem, že dejiny sú ďaleko komplikovanejšie a pestrejšie ako tento stručný súhrn. 90. roky, ovplyvnené definitívnou porážkou komunistického modelu, potvrdili spoločensko-ekonomické smerovanie z 80. rokov. V spoločnosti dominuje individualizmus, pluralita, bezstarostnosť, konzumerizmus, relativizmus, a najmä zameranie na prítomnosť, až akási absencia časovosti. Optimizmus z konca obdobia železnej opony a z víťazstva kapitalizmu otvoril rozsiahle nové trhy, v ktorých bol neoliberalizmus, najmä jeho ekonomická podoba, implementovaný hlbšie než v hociktorom zo štátov západnej Európy a do ktorých mohli západné firmy „out-source-ovať“ svoje továrne a predávať svoj tovar a taktiež kultúru, umožnili radikálny ekonomický rozmach a bezstarostnosť finančného a kultúrneho sektora. Nastala éra globalizácie, v ktorej sa začali rozpúšťať a nivelizovať identity národných štátov.

5.

Vraciam sa späť na pôdu umenia a audiovizíe. V 70. a 80. rokoch získaval film postmodernú podobu. Na začiatku išlo predovšetkým o pôsobenie novovlnových „cinefilných“ režisérov využívajúcich výpožičky z iných médií či diel. V druhej polovici 70. rokov nastúpila celá plejáda režisérov ako napríklad Peter Greenaway, Derek Jarman, Steven Spielberg, George Lucas, s postmodernou pevne zrastené „found footage“ hnutie: mnohí experimentálni tvorcovia sa obracajú k novým „poklesnutým“ žánrom či médiám, napríklad videofilm, videoklip, audiovizuálna reklama, v súlade s rušením rozdielov medzi vysokým a nízkym. Nové médiá a žánre získavajú status umeleckého diela a ovplyvňujú aj nezávislý mainstreamový film.

Zároveň sa však menia aj inštitucionálne rámce umenia a kultúry. Podobne ako v iných ekonomických odvetviach, aj v oblasti audiovizíe dochádza k zostreniu konkurenčného boja. Po celom svete, napríklad aj v takých silných štúdiových systémoch, aké majú Japonsko (Daei, Nikkacu) či USA (United Artists), zanikajú v 70. a 80. rokoch mnohé stabilné produkčné domy. Naplno sa prejavila divácka kríza, „zlatý vek“ sa aj tu definitívne skončil. Ak nové vlny 60., prípadne 70. rokov (USA) ešte v sebe niesli príslub nového, autorského systému postaveného na režisérskych hviezdach, stagnácia a kríza vrátili do rúk opraty producentom, upevnil sa hviezdny systém a postavenie tzv. „high concept“ filmu. Novú éru audiovizíe, pretrvávajúcu dodnes, charakterizujú monštruózne blockbustery a plejáda brakových filmov, často „béčkového razenia“. Vznikajú remaky, rebooty, série, spin-offy. Už nejde iba o produkciu snímok, ale titulov: peniaze plynú z komplexného transmediálneho zážitku – z „merchandisignu“, z videohier dopĺňajúcich fiktívny svet, zo seriálov, z komiksov, z kostýmov atď.

Tlak trhu si vynútil vznik žánrových snímok s čo najpestrejším a najúplnejším fiktívnym svetom, v ktorom sa môže odohrávať množstvo naratívov, v ktorom môže prebývať čo najväčšie množstvo vizuálne atraktívnych, a zároveň dostatočne špecifických a netradičných postáv – čiže, svet sám o sebe a pre seba. Dá sa povedať, že v tomto období sa film začal rozplývať do iných médií – do televízie, do videohier, do videoklipov, ale aj do hračiek

a do kostýmov, do rôznych špecifických subkultúr, ktoré preberajú vzorce správania sa a výzor hrdinov. Skrátka, v postmodernom období už len ťažko môžeme hovoriť o čistom filme. Zároveň sledujeme, ako sa film začína projektovať do spoločnosti – do reality. Vznikla mimoriadne dobre fungujúca a efektívna sieť, ktorá spolu úzko kooperuje a navzájom sa ovplyvňuje, zvyšuje svoju prestíž, pomáha si udržiavať vysokú predajnosť atď. Dávno pred nástupom internetu 2.0 vzniká hyper-realita, nadvláda „prostredia“ fiktívneho sveta nad rozprávaním ešte pred príchodom videohier.

K tejto situácii prispeli nové technológie – VHS, DVD, Blu-ray – ktoré divákovi umožnili ovládnuť film. Podobne, ako sa to udialo v ďalšom „novom“ vynáleze, vo videohre. Divák už nebol nútený prispôbovať sa času a dramaturgii kín a televíznych programov a zároveň mohol premietanie kedykoľvek zastaviť, pretočiť, znovu spustiť, v prípade, že program v televízii nestihol, mohol si ho nahrať a p. Skrátka, divák mohol do filmu vstupovať a vystupovať z neho, kedy a ako sa mu zachcelo. Centrálna figúra v podobe dramaturga, či dokonca autora, na neho mala len minimálny vplyv. Už v tomto období sledujeme obrysy interaktivity a narušania dominancie autora nad divákom a zároveň vidíme, že modernistický duch uniká, vytráca sa: situácia splýva so všeobecným vývinom kinematografie, a najmä hyper-reality – aj v tomto prípade divák preniká do diela a po odchode dramaturga zostáva omnoho obnaženejší voči marketingu gigantických spoločností.

Spolu s týmito zmenami sa transformovala aj povaha spoločností samých. Špecializované filmové štúdiá sa stali súčasťou obrovských konglomerátov s množstvom rôznych produktov. Namiesto produkcie sa zamerali na „požičiavanie“ technológií, zázemia a distribučných kanálov „nezávislým“ produkčným spoločnostiam. Tento model neskôr prevzali káblové televízie a streamovacie spoločnosti, stal sa charakteristický pre celú spoločnosť. Kinosály napríklad primárne žijú z predaja jedla. Ide o „duté“ spoločnosti, ktorým chýba „jadro“. Podobne ako postmodernému jedincovi chýba „subjekt“, ako postmodernej architektúre chýba miesto (spomeňme si na Augého ne-miesta), podobne ako súčasnému umeniu chýba historicita, tak dnešnej teórii chýba „film“ a filmu ako technickému obrazu chýba „realita“. Kľúčové je v tomto

prípade „outsourcovanie“ – veľké značky prenášajú zodpovednosť za výrobu na menších podnikateľov, bohatšie krajiny na chudobnejšie atď. Vďaka tomu sa začína vytvárať silne hierarchizovaná spoločnosť a kapitál sa akumuluje v rukách čoraz menšieho počtu firiem.

Filmová sieť sa zároveň globalizovala. Keďže ekonomika štátnych škrtov a regulácií na jednej strane a drvivá nadvláda hollywoodskych filmov na strane druhej znemožňovali výrobu a distribúciu filmov „klasickou cestou“ – vyvinula sa obrovská sieť festivalov a galérií, často previazaná s predajom DVD a s televíziami, ktorá umožnila prudký rozvoj nezávislého filmu v 90. rokoch. S tým súvisí aj zmena v štruktúre filmových a televíznych divákov: publikum kina mladlo, ale počet divákov klesol.

6.

Situácia sa výrazne zmenila aj v oblasti filmovej teórie. Po modernistickom štrukturalizme päťdesiatych a šesťdesiatych rokov a ére tzv. „grand theories“, ktorých vrcholom bola veľká syntagmatika Christiana Metzsa, sa cesty filmovej praxe a teórie definitívne rozišli. Skončila sa jedna veľká vševysvetľujúca éra. Podobne ako subjekt, aj film ako pojem sa v prvej polovici 70. rokov rozpadá na mnohé diskurzy: nastáva rozmach meta-teórií, psychoanalytiko-ideologických teórií, do popredia sa derú post-štrukturalistické a postmoderné texty ako aj teórie druhej vlny feminizmu. Dištinktívnymi teoretickými prácami sa stali Metzov *Imaginárny signifikant* (1977) a *Vizuálna slasť a naratívny film* (1989) Laury Mulvey: pojem film sa začal postupne rozpúšťať vo svojom technologickom aparáte, v ideológii a pod. Dominantné formy reprezentácie a sám tento termín sú od 70. rokov systematicky kritizované, k reprezentácii bolo nutné pristúpiť inými spôsobmi.

Práve táto ruptúra podnietila nový spôsob uvažovania. Dôležitú úlohu zohrali tri disciplíny: semiotika ako sféra textu, kognitívna psychológia ako sféra mysle a pragmatika ako sféra spoločnosti. V semiotike funguje reprezentácia na základe vnútorných dynamík textu: rodí sa z vypovedania (enunciácie), z narácie alebo z realizácie. Podľa Casettiho je hlavným rizikom to, že sa z textu urobí sebestačná a sebvysvetľujúca štruktúra. Z toho vyplýva esencia-

lizmus a latentná ontológia textu. Pre zástancov kognitivismu sa filmová reprezentácia zakladá na mentálnej činnosti diváka, preto je len konštruktom. Obsah a text sa menia na pole stimulácií, ktoré majú v divákovi spustiť podnety – obsah v podstate ani neexistuje. Pri pragmatickom prístupe k filmu reprezentácia odkazuje na spoločenský priestor, ktorý predkladá a volí postupy prisudzujúce filmu význam. Hlavnou tézou je, že text je tým, čím je, iba pokiaľ je začlenený do kontextu. Podľa toho môžeme hovoriť o veľkej skupine teórií patriacich k post-štrukturalistickým odnožiam a do sféry cultural studies. Filmová prax sa postupne vyviazala z reality a teória sa vyviazala spod vplyvu praxe. Problém reprezentácie sa vzhľadom na prístup k ústrednému momentu rozbieha do viacerých oblastí. Ako upozorňuje Casetti, film aj teória strácajú svoju identitu a zjavujú sa len ako ozvena siete diskurzov. V postmodernej dobe film prestal byť definovaný z hľadiska pragmatickej racionality s cieľom legitimizovať ho (napríklad ako umenie) alebo odhaliť jeho zvláštnosť, identitu a podstatu.

7.

Doteraz som opatrne obišiel niekoľko udalostí, ktoré výrazne ovplyvnili budúcnosť sveta, hyper-reality aj filmového priemyslu. Ide o vznik a vývoj videohier, domácich počítačov a internetu – kľúčových zložiek pre pochopenie digitalizácie, hyper-reality, a predovšetkým interaktívneho obratu. Rozvoj osobných počítačov súvisel s vynájdением mikroprocesora a so systematickým zmešňovaním rozmerov počítačov, ktoré sa udialo v priebehu 60. a 70. rokov. Prvé skutočne osobné počítače sa objavujú približne v polovici 70. rokov a neustále narastá ich užívateľská prístupnosť, cenová dostupnosť, výkonnosť a s tým aj množstvo rôznych funkcií a schopností. Počítače časom postupne absorbovali a nahradili väčšinu intelektuálnych pracovných nástrojov a obrovský počet profesií. Predovšetkým sa však masovo rozšírili do väčšiny domácností. Opätovne môžeme hovoriť o prístroji bez identity, respektíve o „dutom“ prístroji, ktorého jedinou špecifickou vlastnosťou je nahradiť prácu iných. Charakterizovať ho teda možno najmä prostredníctvom činnosti, ktoré vykonáva – v pluralite jeho vlastností. Vytvára tiež univerzálne kódovacie jazyky, čím sa stáva globálnym

médiom par excellence. Zároveň ale zostáva tiež prístrojom, ktorý ešte silnejšie individualizuje jedinca a odpútava ho od fyzického sveta.

Druhým kľúčovým prvkom je rozvoj internetu. V druhej polovici 80. rokov prebehla prvá vlna komercionalizácie internetu: na prelome 80. a 90. rokov postupne vzniká HTML jazyk a HTTP protokol. S nimi aj World Wide Web, koncept hypertextu a prehliadač, čo spolu so stále sa zväčšujúcim počtom osobných počítačov viedlo k druhej vlne komercionalizácie. V roku 2000 už je k internetu pripojených okolo 250 miliónov užívateľov. V prvopočiatoch internetové stránky preberali vzory z iných médií, najmä z novín, a stále pre ne bola typická linearita. Vznikali osobné webové stránky, encyklopédie spísané odborníkmi, napríklad Britannica a Nupedia. Online dokumenty ešte podliehali schvaľovaniu a užívateľ bez programátorských schopností nemal príliš veľa možností, ako ovplyvniť tvorbu a výzor softvéru. Hypertext a multimedialita boli takisto skôr prevzatými prvkami, s ktorými sa ešte nepracovalo odlišne ako v iných médiách. Počítač však už zároveň predstavuje prvé médium zamerané skôr na komunikáciu a zdieľanie, než na prijímanie. Vytvára sa obrovská globalizovaná sieť plná účastníkov, ešte nie úplne decentralizovaná, ale obrat sa začal diať. Internet bol už priamou manifestáciou celého postmoderného uvažovania: globálna, decentralizovaná sieť, hyper-reality v pravom slova zmysle, únik intelektu do samostatnej ríše, kráľovstva sprostredkúvania všetkého, číreho sveta individualizmu, pluralitnej siete neustálej interakcie, z ktorej sa vytrácajú časo-priestorové hranice... Postmoderna, v snahe prekonať krízy modernity, vytvorila paralelný systém, paralelné bytosti, paralelný svet, prostredníctvom ktorého by mohla skúmať, prípadne nahradiť svet.

V podobnom duchu môžeme vnímať aj videohru – Video game, das Telespiel – ako nový umelecký smer: vzniklo prvé čisto interaktívne médium pre masu, ktoré už vo svojom názve implikovalo, že neprichádza zo sveta umenia, ale zo sveta hier. Takisto implikovalo, že nepôjde o reprezentáciu reality, ale skôr o jej nahrádzanie, čo bol prípad jednej z prvých komerčných videohier s názvom *Pong*, prípadne o jeho ešte staršieho predchodcu *Tennis for two* z roku 1952. Nečudo, že už mnohí raní videoherní teoretici, najmä

zakladatelia ludologického smeru, skúmali kybertexty nie ako naratívne diela, ale predovšetkým ako hry. Kybertext má podľa nich špecifické ergodické funkcie, ktoré od hráča vyžadujú špecifický typ aktivity. Z toho vyplýva viacero zaujímavých posunov – napríklad to, že interaktivita sa vždy odohráva v prítomnosti – hráč ju zakúša tu a teraz, postava plní funkcie, interaguje. Hráč tiež môže meniť diskurz a prenášať na svet svoje významy (svoje ponímanie) – je teda subjektom aj objektom. V neposlednom rade hry prinášajú simuláciu – kaleidoskopickú formu reprezentácie, ktorá pracuje s rôznorodými hľadiskami a umožňuje prekročiť hranice medzi našim a umelým svetom, v reprezentácii absentuje dištancia. Hry zároveň privádzajú do „dokonalosti“ jeden z aspektov, ktorý som už spomínal pri postmoderných filmoch: dôraz, ktorý sa kladie viac na fikčné svety a priestor, než na rozprávanie. Ide vlastne o priestory naplnené naratívными možnosťami. S tým tiež súvisí väčšia imerzívnosť, ktorá v prípade virtuálnej reality môže vyústiť až do fyzických reakcií – napríklad do pocitu závratu pri kráčaní po lávke medzi dvomi mrakodrapmi.

8.

Postmoderna sa postupom času preklenula do hypermodernej. Gilles Lipovetsky ju opísal ako éru hyperaktivity – zvyšujúcu požiadavky na rýchlosť, výnosnosť, flexibilitu, výkonnosť. Čoraz väčší počet ľudí je postihnutý syndrómom vyhorenia či depresiami, celosvetovo narastá aj počet samovrážd. Spolu s tým sa ešte viac rozrastá ekonomizácia, ktorá naďalej úspešne kolonizuje všetky oblasti ľudského života: hovorí sa o kapitalizme platforiem, „o zdieľanej“ ekonomike, všadeprítomnosti značiek, ktoré majú byť zárukou kvality a nositeľkami ideí. Hyperkonzum sa prejavuje v permanentnom nakupovaní – v nakupovaní ako slasti a pôžitku, v hodnote samej osebe, v hodnote schopnej aktualizovať našu prítomnosť. Skôr ako o samu vec ide o krátkodobý prísun nových vnemov, ktorý vyjadruje náš vzťah k spoločnosti a k časovosti: je to strach, že začneme v zrýchľujúcej sa spoločenskej súťaži zaostávať.

Náš vzťah k času sa zmenil: uvoľnenú bezstarostnosť a zameranie na prítomný okamih nahradilo vedomie budúcnosti – potreba plánovania. Súvisí to s permanentnými krízami. S ekologickou,

ekonomickou, politickou, ktoré, zdá sa, sa stali integrálnou súčasťou hypermodernej doby. Do istej miery ju aj spustili. Od roku 2001 to bol terorizmus a boj „proti terorizmu“, s čím súvisia radikalizácia Blízkeho východu, islamu a utečenecká kríza. V roku 2008 zastihla svet najväčšia ekonomická kríza od druhej svetovej vojny a po roku 2010 sa začalo prejavovať globálne otepľovanie, nástup fašistických hnutí a radikálnej pravice. Na individuálnej úrovni tiež dochádza k rozporu medzi zvyšujúcou sa účinnosťou výkonov a zdanlivo paradoxným nedostatkom času pre seba. Aj z tohto dôvodu je prítomnosť plná úzkosti, stresu a znepokojenia. Azda aj kvôli tomu sa vracia nostalgia za minulosťou a dochádza k zhodnocovaniu toho, čo je staré a má punc autenticity. To takisto súvisí s ocenením časovosti ako komodity, ktorá ešte nie je, a v dohľadnej dobe asi ani nebude, strojovo reprodukovateľná. Tým nastáva aj ekonomizácia pamäte – hyperpamäť. Ak prijmeme názor, že charakteristickou chorobou moderny bola paranoja a postmoderny schizofrénia, potom hypermodernu môžeme označiť za éru maniodepresie (bipolárnej afektívnej poruchy). Za éru, v ktorej sa maniakálne, hyperaktívne stavy striedajú so stavmi depresie, beznádeje a vyhorenia.

Výsledkom je permanentný ekonomický boj, dalo by sa dokonca povedať, že súčasný jedinec je v neustálej vojne so spoločnosťou, s inými jedincami, so strojmi, s prírodou i so sebou samým. Permanentná motivácia k výkonu tu aj z tohto dôvodu neprebíha nanútené – zhora, ako to bolo v moderne, ale „zvnútra“ – zo všetkých tých špecializovaných diskurzov, ktorými je subjekt popretkávaný. V súčasnom režime je aj preto každá z uvedených kríz zvnútorňovaná. Odpoveďou na ekologickú krízu je väčšia ekologická zodpovednosť jednotlivcov, odpoveďou na hrozbu fašizmu je väčšia občianska angažovanosť, odpoveďou na ekonomickú krízu je finančná gramotnosť a šetrenie. Takisto vojna proti terorizmu nie je vojnou proti konkrétnemu štátu – teroristom môže byť pokojne sused či turista. Hrozba dnes akoby prichádzala zvnútra, z nás samých.

Tento vnútorný boj a tlak pochopiteľne plodia strach z neúspechu, strach z cudzieho, z iných, z tých, čo by nás mohli nahradiť a zobrať nám posledné kúsky dôstojnosti, ktoré nám ešte zostali.

Tento tlak sa postupne prenáša aj na spoločnosť. Objektívizované subjekty, stojace na rozhraní prírodného a čoraz viac pretechnizovaného sveta, zažívajú diskrepanciu, azda poslednú v dejinách, medzi objektívnym a subjektívnym. Problém nastáva v uvedomení si vytrhnutia zo sveta archetypov úzko prepojeného s prírodou, teda z oblasťou spirituálnej transcencie a vsadenia do ideologického konštruktú – do siete diskurzov, médií, technológií, ideológií, ktorú utopicky nazývame internet všetkého, prípadne hyper-reality. Súčasne s tým vidíme „poníženie“ subjektu, aspoň z pohľadu karteziánstva, v ktorého pojmoch postmoderna a hypermoderna ešte stále operujú, na objekt: na spomínaného „hominis economici“, koliesko v súkolí dejín, a na sieť diskurzov a ideológií (človek dnes býva často prirovnávaný k počítačom a k umelej inteligencii).

To spolu s doznievaním ekonomiky nerovnosti, neokonzerватívizmom, ktorá sa takisto vracia do predmoderného, Adorno by povedal – do barbarského sveta džungle, v ktorom vládne právo silnejšieho (schopnejšieho, mocnejšieho), a liberalizmom upriamujúcim pozornosť na práva menšín vytvára vo veľkej časti väčšinového obyvateľstva pocit ohrozenia a klamstva. Pokiaľ vo väčšine oblastí uplatňujeme právo silnejšieho a trháme dôstojnosť na franforce, prečo sa z pozície dávno rozšliapanej morálky snažíme pozdvíhať účastníkov menšín? Transcendentne, filozoficky, ekonomicky i politicky ohrození či ponížení sa upínajú k fašizmu. K hnutiu, ktoré aspoň im ponúka roly subjektov, kým ostatní zostávajú naďalej objektmi. Ponúka im pocit transcencie v komunite naviazanej na falošnú „mýtickú“ minulosť – na ideologický konštrukt z éry post-skutočnosti – alebo slovami Lipovetského – na spredmetnenú tradíciu v podobe hyper-pamäti – sveta akýchsi falošných archetypov, ktorý sa však v ničom nelíši od falošného sveta archetypov hyper-reality, rozširujúceho právo silnejšieho na celú spoločnosť, a teda aj na nich samých – na hrubú silu väčšiny či ochranu pred ekonomickým ohrozením opäť v duchu „práva silnejšieho“ aplikovaného na „homo economicus“. Toto ohrozenie je o to silnejšie, že vo svete automatizácie, robotizácie a nástupu umelých inteligencií, čiže v post-pracovnej spoločnosti, môže prežiť len vlastník moci či kapitálu. Teda aspoň v súčasnej etape, v etape oslabovania sociálneho štátu sa to tak javí. V ére utečeneckej

krízy z krajín moslimského sveta, ktoré boli v médiách i v hollywoodskych filmoch v rámci boja proti terorizmu roky prezentované ako bašty zločincov, to má dokázať len militaristicky nabudená komunita.

Proti tomuto vplyvu sa snažia postaviť vedci, novinári, ekonómovia, politici aj mnohí umelci. Nový dôraz sa začína klásť na reflexiu reality, ktorá má obnoviť vzťah subjekt-objekt. Odelesnené bytosti strácajúce sa v hyper-realite sa upínajú k svojmu telu. Erich Mistrík v práci *Kult tela* výstižne formuluje fascináciu jedinca svojím telom, jediným zdrojom identity, ktorý si vďaka drvivej nadvláde inštrumentálneho rozumu môže a chce uspôsobovať podľa predstáv vsugerovaných okolím a diktatúrou normality alebo iba vlastnými pocitmi. Táto narcistická snaha vypreparovať svoje telo do dokonalosti svedčí o obrovskej strate, ktorá postihla karteziánskeho jedinca po zdanlivom zániku subjektu. Opätovne ho vracia do náručia sily a moci, prejavujúceho sa aj v masívnom rozmachu bojových umení, súbojov v klietke či surového a všadeprítomného porna, od ktorého je už len krôčik, ak vôbec, k fašistickému duchu. Akoby sme znovu sledovali *Olympiu* (1938) od Leni Riefenstahl či gladiátorské zápasy a orgie v starovekom Ríme. Kruh sa uzatvára.

9.

Hypermoderna je charakteristická aj istou zmenou vo vnímaní umenia. Kým optimistická víťazná postmoderna zakúšala svoj vlastný veľký naratív o víťazstve nad veľkým naratívom – nad totalitou moderny, nad diktátom vysokého umenia a snahou o originalitu, nad realitou a subjekt-objektovou dichotómiou – hypermoderna vstupujúca do završenej utópie zisťuje, že po postmoderne zostal predovšetkým chaos, bezbrehý relativizmus a bezbrehá pluralita, v ktorej tak ako vo všetkých sférach víťazí ekonomizácia a ekonomický subjekt s najväčšou mocou. Desakralizované a z piedestálu zvrhnuté umenie sa postupne rozplýva do spoločnosti. Prestáva byť hybnou silou spoločnosti, ak ňou niekedy bolo. Rozpustilo sa v rôznych subkultúrach a marginálnych, špecializovaných sférach na jednej strane a vo všednosti každodennej komunikácie na strane druhej. Žiaľ nie takým spôsobom, ako si to želali postmoderní teoretici.

Potom, čo veľké hollywoodske štúdiá opustili sféru produkcie a delegovali ju na menšie produkčné spoločnosti, prevzali a vylepšili tento model najskôr káblové televízie a potom streamovacie spoločnosti a sociálne siete. Tie ešte vo väčšej miere, najmä vďaka monopolnému IT eldorádu, presadzujú víziu niekoľkých gigantických konglomerátov. Charakteristické sú aj tým, že podobne ako videohry vytvárajú priestor, respektíve sieť s „naratívnymi“ možnosťami vyplnenými textom, fotografiami, videami, ktoré uvádza do chodu svojou aktivitou užívateľ či skôr skupina užívateľov, vždy v závislosti od konkrétnej špecializácie danej sociálnej siete či spoločnosti. Vďaka tomuto princípu spolu s neustálym zlepšovaním a zjednodušovaním užívateľského rozhrania „umožnili“ každému človeku stať sa blogerom, youtuberom či umelcom. Podobne ako ich predchodcovia delegovali tvorbu „obsahu“ na iné subjekty, čo im umožnilo zarábať len na predaji „priestoru“ a „frančízy“ (zjednodušene značka tovaru). Najširšie vrstvy obyvateľstva v dejinách tvoria fotografie, videá a články, život sa stal umením, hoci kto sa môže stať známou osobnosťou a umelcom, ale plody ich práce žne všadeprítomný rentiér. Celá táto vzájomne previazaná sieť, ktorá prepája gigantickú vrstvu amatérov, profesionálneho prekariátu a veľkých hviezd bez akejkoľvek centralizovanej figúry, sieť, v ktorej sa rozplynulo vysoké a nízke, kladie dôraz predovšetkým na diktatúru normality a schopnosť dravo sa predať. Každá jedna vec je dnes percentuálne či bodovo ohodnotená a priemerovaná – v prípade filmu to vidíme na CSFD, Rotten Tomatoes či Metacritics, mierkou hodnoty je predovšetkým úspech na podujatiach – čo sa zračí aj na úspechu prehliadky Be2Can. „Normalita“ postihla nielen Hollywood a streamovacie spoločnosti, doslova prepchaté komiksovými adaptáciami, ale aj festivalovú scénu bažiacu po „veľkých“ menách a filmoch, vyžadujúcu od tvorcov internacionálny „festivalový“ štýl.

Viac ako inokedy sa stáva cieľom dosiahnuť hviezdny status za akúkoľvek cenu. Stačí si spomenúť na „hrdinov“ sociálnych sietí, ktorí nielenže nevynikajú žiadnou výnimočnou schopnosťou, túto absenciu schopností už ani nemaskujú, ako to bolo v Adornovej ére. Sú podobne dutí – bez identity – ako spoločnosti, v ktorých pôsobia. Základnou vlastnosťou je schopnosť dobre sa predať, ro-

biť škandály, byť aktívni na sociálnych sieťach. Otázkou je, či by niekoho prekvapilo, rozrušilo alebo či by vôbec niekomu záležalo na tom, keby napríklad Kim Kardashian nebola skutočná. Kultúra skrátka definitívne uviazla v hyper-realite – vo fiktívnom svete, ktorý si vytvorila a ktorý na samu realitu, respektíve na to, čo tak nazývame, nemá žiaden dosah okrem toho, že ju nahrádza: ide o ukážkové simulakrum. Tento trend sa prejavil aj na TV obrazovkách vo fenoméne nazvanom reality show, ktorý sa na konci 90. rokov dočkal celosvetového úspechu. Podobne ako počítačové programy a hry sa reality show snaží simulovať realitu, ukázať život „obyčajných ľudí“ v „neobyčajných situáciách“. Výsledkom je opäť hyper-realita – náhrada reálneho sveta – ktorá sa stáva skutočnejšou ako fyzický svet.

Ak sa ale pozrieme na druhú stranu – na rýchly vývoj umelej inteligencie, na plne automatizované továrne, na umelecký softvér, ktorý píše knihy, vytvára maľby a filmy, virtuálne spevácke hviezdy, robotických pomocníkov a sexuálnych partnerov, potom sa zdá, akoby hyper-realita splývala s fyzickým svetom do jedného veľkého koktailu, v ktorom už identita, reprezentácia, príroda či fyzikálna nehrajú žiadnu podstatnú rolu. Aj človek postupne splýva so strojom: už dnes má veľa ľudí množstvo robotických častí tela, hovorí sa dokonca o technologickej nadstavbe mozgu či presune ľudského vedomia do siete, úprava genómu a plastické operácie sú každodennou záležitosťou, mobilné zariadenia sú všade atď. Hyper-realita sa zároveň postupne rozširuje do fyzického sveta a prekrýva ho. Existuje množstvo videohier a umeleckých diel vytvorených na princípe tzv. rozšírenej reality. Najznámejším príkladom je hra Pokemon Go. Ako hovoria apologeti tohto systému, „vytiahla aspoň deti do prírody“. Vo výsledku však ide opäť o všadeprítomnú náhradu fyzického sveta ideologickými diskurzmi a simulakrami.

Vo filmovom štýle súčasnosti sa silne presadzujú dva trendy. Tým prvým je hyperaktivita. Dĺžka záberov sa skrátila až do avantgardných rapidmontážnych rozmerov a akcia sa zrýchľovala tak, že pôsobí ako z grotesky. Interaktívne diela pre zmenu vtiahli do „hry“ aktívny rozmer. Cieľom je neustálymi vzruchmi a aktivitou pritiahnuť užívateľa a čo najdlhšie si ho udržať, zabaviť ho, najlepšie s príslubom pokračovania. Za kľúč k úspechu sa

pokladá hyperaktivita prepojená so zábavou a serialitou. Kultúra už nepôsobí ako oáza uprostred rýchleho a búrlivého svet a ani nám neumožňuje pochopiť ho. Je zábavným predĺžením reality do hyper-reality, je akoby jej zrkadlom. Tento trend možno označiť za maniakálnu fázu či časť kultúry. Opačný prípad predstavujú už zmienené festivalové trendy. V nich sa naopak zábery predlžujú, svet je zobrazovaný ako chladný a bezcitný, postavy sa len mátožne pohybujú, častokrát bezvýchodiskovo blúdžia, spoločnosť a jedinec sú si vzájomne odcudzení. Túto časť môžeme označiť ako depresívnu. Samozrejme, v kultúre aj naďalej pretrváva sebareflexívny prístup v experimentálnom umení, najmä v galerijných inštaláciách sa i naďalej uplatňuje (neo)konceptuálne umenie, akurát že po dlhých desaťročiach stráca svoje silné spoločenské gesto, originalitu a radikálnosť.

10.

Všetky tieto zmeny súvisia s digitalizáciou, ktorá je prevratom v spoločnosti aj v umení. Najmä v tom filmovom. Od viditeľných zmien, ako sú ľahké a lacné digitálne kamery, jednoduchšie možnosti na poli distribúcie alebo zmeny vo filmovom obraze, až po drobnejšie, mnohokrát len tušené zmeny v správaní sa publika či inštitúcií. Digitalizácia vniesla v prvom rade do hry prvok nemennosti a odlišného vnímania času a priestoru. Kým fyzické nosiče sa časom stávali čoraz viac opotrebovanými, čo využívali umelci ako napríklad skupina Schmelzdahin alebo Peter Kubelka, digitálne kópie, zálohy či súbory na cloude postupne eliminovali tento „problém“. Takisto vytváranie kópií súborov a ich sťahovanie prekonáva časové a priestorové obmedzenia, čím sa audiovizia stáva všadeprítomnou a okamžitou. Nesmrteľné a všadeprítomné filmové kópie bez fyzického tela, bez puncu ojedinelého artefaktu, sa aj z tohto dôvodu začínajú v spoločnosti a v iných médiách postupne rozpúšťať a strácajú potenciál výnimočnosti. Na úvahu o vzťahu subjektu a objektu by sme mohli nadviazať tým, že film stráca svoju subjektívnu aj objektívnu stránku – nielen postmodernou kultúrnou situáciou, ktorá viac-menej vylučuje reprezentáciu reality a obracia pozornosť na médium, prípadne na čoraz väčší počet vizuálnych efektov a virtuálnych hercov, ale aj tým, že stratil

svoje fyzično. Aj z toho dôvodu ho v tržbách i v očiach mladej generácie prekonávajú videohry, ktoré ponúkajú interaktívny, a tým aj vždy ojedinelý a unikátny zážitok. Interaktívny obrat vo filmovom priemysle je odpoveďou na tento problematický jav.

Tým sa otvára ďalší problém. Digitalizácia znivelizovala hranicu medzi kinom a televíziou. Filmy pre kiná sa do televízie dostávali až po skončení dlhého distribučného cyklu, vďaka čomu sa v nich objavili novinky, ktoré si diváci nemohli zohnať inak. Takisto vysoká kvalita obrazu a zvuku či 3D technika prestali hrať rolu rozdielového prvku. Sama „inštitúcia“ kina, plná popcornu a coly, čo najviac pripomínajúca domácu papučovú kultúru, neponúka nič, čo by človek nemohol zažiť doma; navyše v bezpečnej vzdialenosti od ostatných konzumentov, ktorí naladení na domácu pohodu neváhajú v kine ignorovať zmyslový priestor druhých. Doma navyše divák dominuje nad filmom a môže si vybrať z celej gigantической ponuky a zahnať tak svoje hyperkonzumné chute lepšie.

Z tohto dôvodu sa na film začalo pozeráť inak. Spoločne s rozšírením a s väčšou dostupnosťou čoraz kvalitnejších a lacnejších digitálnych kamier (HD, 2K, 4K) sa film dostal do tej istej pozície ako fotografia. Je všadeprítomný, utápa sa v bezbrehej diktatúre normality, vo všeobecnej páčivosti, a to aj v prípade amatérskych pokusov. Vďaka vyššie zmienenej decentralizácii sa rozplynul do sociálnych sietí a inštitúcie v podobe dramaturgov, distribútorov a kritikov strácajú svoju moc. Podobne ako v interaktívnom diele, tak je to aspoň prezentované, sa stal kráľom najmä samotný konzument. V skutočnosti sú však víťazmi produkčné spoločnosti a ich marketingové oddelenia, ktoré si vytvárajú vlastné online distribučné kanály a môžu diváka ovplyvňovať omnoho priamejšie a údernejšie – ponúkajú mu „podobné“ filmy, cieľnú online reklamu atď. V anonymnom globalizovanom svete môžu produkčné spoločnosti a politické skupiny prostredníctvom „fake profilov“ a „botov“ dokonca ovplyvňovať komunikáciu a hodnotenia na sociálnych sieťach. Absencia skutočnej reflexie, či skôr masovo sa šíriaca „fake“ reflexia, eliminuje možnosť uvedomenia si takejto „inej“ formy nadvlády. Centralizácia, či skôr centrálna figúra, ešte úplne nezmizla, iba sa maskuje za bezbrehú masu internetu a zís-

kava rafinovanejšie, či skôr nové podoby ovplyvňovania verejnej mienky.

Digitálny film zároveň zmenil svoju obrazovú stránku, jednak svoju produkciu. Film je dnes v mnohých prípadoch omnoho menej kolektívnou činnosťou – fyzický rozmer technológií sa znižuje, filmy môžu nakrúcať omnoho menšie tímy s omnoho menšími nákladmi na výrobu. Na druhej strane vidíme gigantické produkcie, ktoré zamestnávajú desiatky tvorcov vizuálnych efektov a ďalších nákladných profesií, ktoré predražujú filmy do absurdných rozmerov. Aj tu sledujeme rastúcu nerovnosť a nožnice, ktoré vymazali z povrchu „stred“. Ako som už spomenul, aj v tomto prípade preniká do filmu v čoraz väčšej miere virtualita a manipulácia reality.

11.

Ďalšími dôležitými témami, naznačenými v úvodnej kapitole, sú pojmy hyperrealita, interaktivita, hypertextualita atď. Súvisia s dnešnou podobou internetu a s jeho vývojovou fázou pomenovanou Web 2.0. Od svojho predchodcu sa viacnásobne líši. Predovšetkým môžeme hovoriť o participácii užívateľov na tvorbe obsahu prostredníctvom zdieľania a tvorby, o otvorenej komunikácii medzi rovnocennými individuami, čiže o decentralizácii autorít, o funkcionalite web-stránok, ako aj o rozšírení hypertextuality a intermediality. Prejav týchto trendov nájdeme v prudko rozvinutých sociálnych sieťach, blogoch, torrentoch, vyhľadávačoch, internetových encyklopédiách a s nimi spojených kultúrach.

V rámci toho sa, pochopiteľne, mení aj pozícia recipienta. Táto zmena súvisí s posilnením niektorých špecifických prvkov vo vzťahu človeka a média. Je zrejmé, že v prípade recipienta a tradičných „lineárnych“ médií môžeme len ťažko hovoriť o pasivite, hoci sa o to niektorí vyznávači internetu usilujú. Internet a digitalizácia umožnili väčšiu decentralizáciu autorít a recipientovi poskytli výraznejší a pravidelnejší vplyv na podobu diela a priemyslu. Dielo, respektíve jeho časti, napríklad v podobe rôznych „meme“ a „gifiek“, sa vďaka zjednodušeniu distribúcie a post-produkčných technológií (v tomto prípade strihačských či grafických), sa môže dostávať, a mnohokrát sa aj dostáva, do stále nových kontextov.

Internet pomohol autorom a recipientovi k výraznejšej otvorenosti textu, ktorá im v podobe lajkovania, komentovania, vlogovania na sociálnych sieťach venovaných filmu ponúkla omnoho aktívnejší prístup k dielu: divákovi poskytol priamejšiu spätnú väzbu.

Vzhľadom na jeho špecifiká – čiže otvorenosť, informačnú prepojenosť, participatívnosť – sa charakteristickou črtou internetového umenia stalo predovšetkým kreatívne pretváranie už existujúcich diel: DJ-ing, VJ-ing, Fanfiction a pod. – aby som spomenul aspoň najznámejšie prvky takzvanej remix culture. Tá má svoje korene už v predinternetovej dobe. Internet túto estetiku decentralizoval a sama remix culture sa napríklad vo forme spomínaných meme či gifiek stala pevnou súčasťou akéhosi „ľudového umenia“ novej generácie. Jednotlivé meme či gifká väčšinou nepodliehajú autorskému zákonu a možno ich voľne šíriť a modifikovať. Do istej miery tak môžeme aj v tomto prípade hovoriť o návrate k predmodernému spôsobu uvažovania, ako sme to spomínali v predchádzajúcich kapitolách. S tým úzko súvisí aj iný, v súčasnosti mimoriadne obľúbený pojem *participative culture*. V nej sa užívateľ mení z konzumenta na viac či menej aktívneho spolutvorcu obsahu. Charakteristickým znakom participatívnej kultúry sa stáva predovšetkým otvorené umelecké dielo či otvorený softvér – čiže niečo, do čoho môže užívateľ vstupovať a pretvárať to. Výborným príkladom je Wikipédia. Na rozdiel od Encyclopedie Britannica do nej môže vstupovať, texty vytvárať a editovať ktokoľvek. Dobrým príkladom sú aj interaktívne umelecké diela, pri ktorých sám divák rozhoduje o priebehu diania (počítačové hry, interaktívne filmy) a „autor“ zostáva len autorom kontextu. Oproti predchádzajúcim dekádam je podstatným rozdielom zjednodušenie a rozšírenie možností vytvárania, pretvárania či participácie na umeleckých dielach pre najširšie masy, ako aj decentralizácia distribučných kanálov (sociálne siete).

Okrem spomínanej otvorenosti (diela, softvéru, distribučných kanálov), modifikovateľnosti (diel i fiktívnych svetov) a interaktívnosti sa pre obe tieto internetové „kultúry“ stali príznačnými aj hypertextualita, intermedialita a hyperrealita. Ako som už uviedol, práve hypertext tvorí jeden z kľúčových znakov tzv. Webu 2.0. Vďaka kľúčovým slovám, tagom a priamym hypertextovým od-

kazom sa vyhľadávanie a pohyb v prostredí internetu zjednodušili. Následne vznikli vyhľadávače typu Google, ale aj hypertextové encyklopédie ako Wikipédia. V hypertexte neexistuje centrálny, hlavný text, ktorému sú iné texty podriadené, a tak princíp organizácie závisí od čitateľa. Aj v tomto prípade môžeme hovoriť o istej forme autorstva – kreatívneho či aspoň aktívneho prístupu k čítaniu. Dôležitá je sama aktivita, čiže akt čítania, ktorý je silne individualizovaný. Koncentráciu a imerziu nahrádza hyperaktivita. Podobný trend sledujeme aj v prípade intermediality. Nadvláda textu sa končí, nastáva zrovnoprávnenie umeleckých druhov. Klasický článok o filme dnes obsahuje videá, fotografie, niekoľko kľúčových slov a hypertextových odkazov. Aj v tomto prípade môžeme hovoriť o pestrejšom a decentralizovanejšom prístupe k informáciám: na jednej strane si vyžaduje väčšiu aktivitu, ale na druhej aj pri smršti kusých informácií vyslovene vylučuje koncentráciu.

Na tomto mieste je potrebné spomenúť aj virtuálnu realitu, ktorá je hybným princípom internetu i dôležitej časti počítačových hier. V súčasnej expanzii vizuálnych efektov a animácie, respektíve skôr modelácie fiktívneho sveta, rozpoznáme vektor smerujúci k neustále dokonalejšiemu napodobovaniu toho, čo nazývame realitou. Nie je to len pre súčasnú spoločnosť, ale pre celú našu dualizmom napáchnutú históriu. Realizmus, naturalizmus, film, fotografia, to všetko prezrádza našu fascináciu čo najpresnejším reprodukovateľným videného. Karteziánsky prístup k svetu rozdeleného na dve sféry, subjektívnu a objektívnu, nás k tomuto hybnému princípu neustále privádza. Tak sa aj súčasné počítačové hry usilujú o čo najväčšiu vernosť realite, o čo najdokonalejšie napodobenie objektívneho v subjektívnom. Akoby sa tu skrývala snaha o vytvorenie akejsi novej, vlastnej „objektivity“, o definitívne prekonanie prírody. Práve hyper-realita, internet všetkého a v ňom zakorenená „viera“ v dataizmus sú vyvrcholením týchto tendencií. Virtuálna realita, ale aj spomínaná interaktivita, ktorá mení kultúru na sériu hyperaktívnych snáh, nás prenášajú do umelo vytvoreného sveta, dokonalého dopplegängera „reality“. Séria permanentných, a najmä interaktívnych vzruchov a kusých informácií stimuluje mozog v dostatočnej miere: už nie je potrebné utekať preč. Žijeme v „du-

tom“ priestore bez identity, rovnako duté a bez identity sú aj nadnárodné spoločnosti, celebrity a naše vlastné telá.

12.

Naša rozprava, ktorá sa začala v 60. rokoch, štartovala érou spochybňovania technického obrazu. Dnešok ju z tohto hľadiska definitívne popravil. Ako sme ukázali na príkladoch uvedených vyššie, sama hyper-realita nielenže nahrádza reálny svet a ľudské bytosti, ale mení ich na svoj obraz – na čísla. Stávajú sa súčasťou internetu všetkého a dataizmu – technolatrie. Zásadnou otázkou však zostáva, čo príde po ére technických obrazov? Je zrejmé, že koncept tradičného technického obrazu ako sprostredkovateľa reprezentácie prestal byť udržateľný. V súlade so závermi predchádzajúcej kapitoly, s Vicovou aj Fryeovou reverznou triádou, sa ponúkajú ďalšie možnosti. Digitálny film už nutne nemusí vychádzať z fyzického sveta. Jeho kópie už dnes nepotrebujeme zálohovať na nosičoch – šíria sa prostredníctvom cloudu, šošovky a chemické procesy už nemusia zaznamenávať svet, ale záznam sa rozdrobuje na pixely – na body, s ktorými možno narábať podľa ľubovôle. Možno ich modifikovať, aktualizovať či vytvárať. Názor Neila deGrassa Tysona, známeho amerického astrofyzika, že Photoshop musí mať niekde zabudované tlačidlo na výrobu objektov UFO, výborne vystihuje podstatu problému. Všadeprítomné vizuálne efekty, ku ktorým už dochádza priamo v „čiernej“, či skôr v „bielej skrinke“, dokonalí ľudskí dvojníci, umelé prostredie, ktoré pôsobí ako živé, to všetko už nie je viazané na fyzickú predkamerovú realitu. Sociálna sieť je dnes plná vyretušovaných fotografií, klamlivých videí, často s politickým či senzačným podtónom – úprava filmu a fotografie je prchavým okamihom jediného kliknutia v ľubovoľnej aplikácii. Navyše, po neúspechoch s umelými inteligenciami, ktoré sú ovplyvnené fenoménom GIGO (going in-going out), je zrejmé, že ani sama hyper-realita nám neponúkne nové riešenia. Práve tento okamih ukončil postmodernu: ukazovať proces nakrúcania, jeho vznik, konštruovanie a tvorbu dnes nikoho nezaujíma. Všetci to vedia, je to integrálna súčasť našich životov. Na strane druhej technický obraz preniká do nepredstaviteľných hĺbok a širok. Satelity, teleskopy, elektrónové mikroskopy, laserové a kvantové zariadenia,

urýchlovače častíc a pod. nám ukazujú nepredstaviteľne odlišnú realitu. Technické obrazy dospeli do štádia, keď stratili dôveryhodnosť: uviazli v hyper-realite, stali sa nepredstaviteľnými.

Najzávažnejším súčasným obratom je obrat k inter-aktivite. Vidno to na masívnom rozvoji videoherného priemyslu, ktorý už v tržbách prekonáva hollywoodske filmy, a v tom, že videohra získala status plnohodnotného umeleckého diela. Vidno to aj na vzrastajúcom počte novovzniknutých interaktívnych diel a virtuálnej reality. Vidno to v množstve novovznikajúcich teoretických odborov game studies. Vidno to tiež na najvýznamnejších festivaloch, ako sú Benátky, Rotterdam, Cannes či Sundance, ktoré majú vlastné sekcie filmov virtuálnych realít. Vidno to aj na malom česko-slovenskom trhu, napríklad v práci Heleny Bendovej, ktorá chce ustanoviť videohru za samostatný umelecký druh, alebo na festivale Fest Anča, kde je podstatná časť programu venovaná práve počítačovým hrám. Slovenské a české videoherné spoločnosti dokážu veľmi dobre fungovať v globalizovanej hyper-realite: majú väčší obrat a väčší korpus pravidelných užívateľov ako ich filmové náprotivky. Ak teda dnes opäť zažívame nejaký obrat, ide o spomenutý obrat interaktívny.

Dôvod je prostý. Svojou kolektívnou povahou a centralizovanou figúrou film vychádza a patrí do éry modernizmu. Televízia a video už patrili do éry postmodernity a stáli pri zrode hyper-reality. Interaktívne diela sú zasa dominantnými médiami éry hypermodernity, sú integrálnou súčasťou hyper-reality. Ak v ére nekonečnosti a nesmrteľnosti internetu všetkého digitálne diela definitívne stratili svoju telesnosť a povahu artefaktu, čím v podstate stratili aj svoju špecifickú formu a rozplynuli sa v intermedialite internetu, interaktivita im vrátila výnimočnosť. Práve dôraz kladený na aktivitu užívateľa, ktorý si sám vytvára „vlastný“, hoci predpripravený naratív, mu umožňuje zažiť špecifickú a výnimočnú skúsenosť odlišnú od iných hráčov. Jeho konanie v hrách, napríklad *Zaklínač* alebo *Red Dead Redemption*, vedie k ovplyvňovaniu fiktívneho sveta a prežívaniu do značnej miery špecifického zážitku – špecifického naratívu. Interaktivita je zároveň aj návratom k autenticite napriek tomu, že v tomto prípade ide o simulovanú a virtuálnu autenticitu prežívanú v prostredí hyper-reality – čiže v prostredí

umelo vytvorených diskurzov a ideológií. Niektoré hry dokonca naratívitu nevyužívajú vôbec – ide predovšetkým o online hry a simulátory.

Otázny zostáva spôsob reprezentácie reálneho sveta. Podstatná časť virtuálnych diel nechce realitu reprezentovať, chce ju nahradiť – simulovať. Návšteva múzea vzhľadom na zážitok nie je reprezentáciou všetkých ani určitých typov múzeí, ale konkrétneho múzea v konkrétnom čase – v ideálnom prípade v aktuálnej súčasnosti (live). Z tohto hľadiska nejde o reprezentáciu a nemôžeme ani hovoriť o umeleckom diele. To nás však z hľadiska nášho problému nemusí zaujímať. Pre fikčný svet múzea je charakteristická úplnosť, úplnosť v nahrádzaní, úplnosť virtuálneho obrazu. 2D sa postupne presúva do 4D. Prekrýva sa so skutočným svetom. Z tohto hľadiska tak môže byť virtuálna realita potenciálne úplným fiktívnym svetom vo vzťahu k reálnemu svetu. Tu však vzniká zásadný ontologický problém. Gödelova veta o neúplnosti logických výrokov vo vzťahu k pravde hovorí – ako som chcel ukázať na Flusserovom príklade –, že technický obraz je v podstate matematikou: buď nespornou – a potom neúplnou, alebo úplnou, a potom protirečivou. V čom však spočíva údajná protirečivosť nášho virtuálneho múzea a z neho odvodenej virtuálnej simulácie reality? Spočíva v prístupe k svetu. Problémom je, že médium priamo ovplyvňuje spôsob, akým k nemu pristupujeme a ako sa v ňom správame. Semiopragmatici by dokonca povedali, že médium vopred predpripravuje roly, do ktorých bude hráč postavený – v prípade videohier to môžeme brať doslova. Ak je dominantnou zložkou interaktivity aktivita jedného alebo viacerých užívateľov, potom môžeme povedať, že v prípade interaktivity ide o reprezentáciu konkrétnych rolí, do ktorých hráči vstupujú. Do značnej miery aj našich rolí v reálnom svete. Z tohto hľadiska je takisto prostredie viac ako simuláciou, reprezentáciou predefinovaných predstáv o svete. Viac ako o prostredie ide o spoločenské, konsenzuálne predstavy o prostredí, respektíve o úlohe prostredia vo vzťahu k rolám, ktoré na seba berú hráči. Toto je podstatnou zložkou každého umenia. Práve interaktívne umenie s tým však pracuje programovo. Virtualita to umožňuje zhmotniť a ukázať úplne priamo. Ide o špecifickú performance, v ktorej je všetko podriadené aktivite. Ak je tradičný technický ob-

raz do značnej miery hrou s médiom, napríklad na spôsob šachu, interaktívny technický obraz je reprezentáciou tejto hry a vlastne aj hry ako takej. Zároveň je ale aj reprezentáciou performance ako umeleckého druhu: hráči do nej vstupujú a vystupujú aj počas hry, ktorá pôsobí scudzujúco. V neposlednom rade nie je komunikáciou, ale reprezentáciou komunikácie – hra vzniká vždy vo virtuálnej komunikácii s hráčom, tvorca vždy premýšľa nad tým, ako sa hráč zachová v tej či onej situácii, a hráč zas vždy premýšľa nad tým, ako sa asi zachová virtuálny tvorca alebo umelá inteligencia – jeho náhradník. Ide o komunikačnú hru a hru identít.

Vždy je dôležité uvedomiť si, že identita užívateľa je vo virtuálnom diele zmnohonásobená: užívateľ je človekom, členom svojej sociálnej skupiny, predpripravenou rolou, je zároveň hráčom aj rolou, ktorú na seba preberá a na ktorú môže vzhľadom na všetky tieto roly reagovať a často aj reaguje. Do značnej miery tu preto ide najmä o vzdávanie sa svojej identity a preberanie najrôznejších, mnohokrát virtuálnych rolí. Z tohto hľadiska konkrétny hráčsky zážitok znemožňuje popis konkrétnej identity, ktorá je podobne ako virtuálne diela variabilná, modulárna, kaleidoskopická a simulovaná. Dalo by sa teda povedať, že hráč sa vo virtuálnom prostredí stáva entitou bez stálej identity. Do istej miery je hercom, účastníkom karnevalu – je rovnako „dutý“ ako jedinec trhovej orientácie – homo economicus – vo svete fyzickej reality: podobne ako korporáty, umelecké diela, umelci a siete. V duchu variability – a v duchu herectva – si užívateľ volí svoju identitu aktívne. Dokonca by sme mohli povedať, že sa sám stáva akousi sieťou zmnožených sociálnych rolí. Je teda reprezentáciou sveta bez identity, a teda samotnej hyper-reality, a zároveň je reprezentáciou hyper-modernej spoločnosti s jej hyper-aktivitou a „trhovou orientáciou“. Prichádza v situácii, keď sa tradičné technické obrazy stali nezrozumiteľnými, práve kvôli zahmlievaniu identít, a vysvetľuje ich. Ešte výraznejšie je súčasťou hyper-reality akási hyper-realita druhého stupňa. Z hľadiska Baudrillardovej teórie ide len o ďalšie simulakrum. Jeho veľkou výhodou je to, že upozorňuje na vykonštruovanosť, „dutosť“ a absenciu identity médií skoršieho obdobia hyper-reality – a na ich vlastnú virtualitu. Tým sa vlastne stupňuje nedôvera voči tradičným médiám a elitám. Vďaka virtualite

a decentralizácii sme mohli sledovať masívny prienik Baudrillardových postojov do mainstreamového diskurzu v podobe série *Matrix* (1999) či filmu *Existenz* (1999).

Prienik subjektívneho a objektívneho kvôli imerzívnosti a „úplnosti“ virtuálneho sveta nahrádza a simuluje ten fyzický, absolutizuje ho. Užívateľ zároveň prichádza o možnosť interpretovať nielen fyzický svet, ale aj virtuálny svet. Spolu s nestálosťou identity sa tak dostávame do štádia zdanlivej nemožnosti odhaliť ideológiu: jej priame znaky sú mimoriadne premenlivé, akoby len odrážali nálady spoločnosti a hráča. Len celkom nedávno narástol počet rôznych autoritatívnych tendencií a hoaxov vyostrujúci občianske konflikty vo viacerých krajinách. Z toho je zrejmé, že zahaľovaná ideológia sa postupne derie na povrch v extrémnejších podobách. Iba to potvrdzuje hypotézu, že virtuálny svet je ideologickým konštruktom, je konsenzuálnym názorom na svet, v ktorom sa identita aj individuum strácajú v sociálnych rolách a ako masové médium sú katalyzátorom a zosilňovačom ideológie, ktorý sa však maskuje a zahmlieva rozdiel medzi ideologickou kópiou a fyzickou realitou, vysielajúc do nej svoje významy prostredníctvom užívateľov, médií. Keďže sa táto objektivizácia uskutočňuje vo virtuálnom svete, ktorý je celý z čísel a kde všetko číselne je zhodnocované, stáva sa číslom aj užívateľ. Nie je to len metafora. Výborne to vystihuje jedna z častí anti-utopického sci-fi seriálu *Black Mirror – Nosedive* (2016). Dá sa povedať, že virtuálna realita premenila všetky ľudské vlastnosti i všetky bytosti na čísla, na štatistický prvok cieľovej skupiny, čím sa opäť vraciame k úvahe o človeku ekonomickom. Virtuálna realita sa stáva frontom sociálnych rolí: proti sebe nestoja individuality, ani unikátne subjekty. Ideologické diskurzy ich nechávajú pociťovať ako objekty. Subjekt sa vytráca. Jeho zdanlivá schopnosť vplyvu na objektívnu realitu vlastne len zakrýva, že prestal byť subjektom. To je vlastne problém každého virtuálneho diela, ktoré sa snaží o imerzívnosť, interaktívnosť a nahrádzanie skutočnosti, respektíve simuláciu. Aj z tohto hľadiska sú virtualita a interaktívne dielo predĺžením hyper-moderny.

Aj v tomto prípade je táto sociálna rola, respektíve skupina sociálnych rolí, „dutá“. Tiež je preddefinovaná a predpripravená pre hráča, percipienta či návštevníka – pre zhluk čísel a diskur-

zov. Preňho sú zas predpripravené avatary, postavy a charaktery, do ktorých sa on sám vteluje a dotvára ich charakter i naratív, či dokonca prostredie – nielen sociálne, ale aj „fyzické“, ktoré do značnej miery spoluvytvára. Premieta doňho významy z hľadiska množstva svojich sociálnych rolí. Podobne ako počítače, podobne ako Wikipédia, podobne ako internet 2.0, podobne ako sociálne siete, podobne ako súčasné spoločnosti, aj interaktívne dielo je vo svojej podstate „duté“. Je čiernou skrinkou. Jej podobu spoluurčuje konkrétne konanie, konkrétna aktivita čísiel. Bez tejto aktivity, bez jej prispenia, bez priameho zásahu do deja, zostáva dutá. Ale zároveň ho spoluurčuje a spoluvytvára. Do istej miery tak môžeme hovoriť o zadávaní aktivity autora smerom k užívateľovi. Aj tu je autor vlastníkom akejsi „frančíz“, ktorú prepožičiava hráčovi: ten potom sám pečie svoje virtuálne hamburgery (mnohokrát doslova) a nakrúca vlastné filmy. Je v podobnej situácii akoby bol na sociálnych sieťach hyper-modernej spoločnosti. Táto „dutosť“ je síce priamo pomenovaná a hráč sa z nej môže vyviazať, ale často je v samom diele zakódované postmoderné, sebareflexívne hľadisko. Ale aj ono v sebe ukrýva číselne predpripravenú rolu. Z tohto hľadiska ide opäť o simulakrum sociálnych rolí. To znamená, že aj z tohto pohľadu ide o reprezentáciu prejavov hyper-moderny a hyper-reality.

Z hľadiska prístupu interaktívne médium v sebe prepája idey reprezentácie pragmatického, kognitívneho a semiotického prístupu, pretože v daných dielach skutočne preberáme špecificky predpripravené roly v špecificky predpripravenom kontexte. V podstate vstupujeme do kontextu, v ktorom sa len prostredníctvom našej aktivity vytvára text. S aktivitou diváka súvisí kognitívizmus. Dieło je naozaj len konštruktom, poľom simulácií, ktorého obsah a text vytvára divák. On sám je súčasťou narácie (textu), sám ju do značnej miery vytvára, realizuje a rozpráva. Daná situácia je paradoxná len zdanlivo. V prípade interaktívneho diela hráč vstupuje do viacerých rolí, ktoré sú variabilné. Jednou z nich je pozícia „diváka“, respektíve „hráča“, či dokonca „subjektu“. Zároveň však tento hráč vstupuje dovnútra aj z pozície charakteru, avatara či sociálnej roly, ktorú priamo stelesňuje a prostredníctvom ktorej uplatňuje práve svoje pragmatické hľadiská. Práve v tomto je paradox: hráč je zá-

roveň divákovi aj hercovi. Do diela je imerzívne vnorený, aktívne koná, interaguje, komunikuje, zároveň je aj nad dielom v podobe roly, sociálnej roly či špecifického interpreta. Kognitívny, semiotický a pragmatický prístup akoby tu boli priamo tematizované a reprezentované. To znamená, že reprezentujú náš pobyt v hyperrealite, ukazujú, ako virtuálne spoluvytvárame podobu umeleckých diel a ako ich z pragmatickej pozície, z polohy sociálnej roly interpretujeme. Alebo ešte inak: akoby sme priamo sledovali kognitívnu, semiotickú a pragmatickú interpretáciu umeleckého diela. Ako hráči vlastne spoluvytvárame a odhaľujeme jednotlivé naratívne uzly, vytvárame i odhaľujeme motivácie postáv, vytvárame a odhaľujeme naráciu diela atď.

Vráťme sa však k tomu, čo nám to všetko hovorí o súčasnej filmovej teórii a o kritike vo vzťahu k interaktívnym dielam, Prvý záver hovorí, že sa mnohokrát dajú len ťažko využiť. Popisujú špecifický zážitok, v prípade otvoreného diela ho ťažko môžeme extrapolovať na iných hráčov. Rozprávanie a vypovedanie spoluurčujeme svojím konaním, jednotlivé rozhodnutia postáv a motivácie sú do istej, hoci malej miery ovplyvnené aj nami, našimi stále však predpripravenými rozhodnutiami, – to, že pozorovateľ ovplyvňuje pozorované platí omnoho viac ako inokedy. Analýza sociálnych rolí a narácie, ako aj enunciácie a realizácie je teda v prípade týchto diel nelegitímna. Najmä v prípade hier s otvoreným svetom interaktívnych dokumentov, nehovoriac o online hrách, kde je divácky zážitok mimoriadne špecifický. Mnohokrát ide proti narácii diela a zvolenej roly atď. Aj preto sa väčšina súčasných recenzií zameriava na popisovanie konkrétneho hráčskeho zážitku, herných mechaník, povrchných estetických hodnotení animácie. Z tohto hľadiska sú asi najzaujímavejším fenoménom hráčske vlogy zamerané na hranie hier a iných interaktívnych diel a často vysielané live. Hráč v nich komentuje dianie v hre, opisuje svoje očakávania, hypotézy a predpoklady: následne ich popiera, potvrdzuje a komentuje. Popritom prepína medzi rôznymi sociálnymi rolami, medzi rolou hráča, komentátora, svojej postavy, jej sociálneho zaradenia atď. Spolu s tým následne adekvátne aj neadekvátne emocionálne reaguje na vzniknutú situáciu. Virtuálne komunikuje s inými postavami či hráčmi, polemizuje s nimi ap. Predovšetkým však hru

hodnotí, čím vstupuje aj do roly interpreta a recenzenta. Je spoluvorcom, divákom, recenzentom. Interaktívne dielo v podstate opätovne vrhlo do stredu záujmu samo dielo, samotný film či samotnú hru, ktoré nám dlhé roky unikali, ako hovoril Casetti na záver svojej knihy.

13.

Na strácajúcu sa legitimitu a pochopiteľnosť hyper-reality reaguje aj tá časť spoločnosti a médií, ktoré do nej prišli takpovediac zvonku. Patrí sem aj „lineárny“ film, literatúra, žurnalistika atď.

Ich snaha vrátiť dôveryhodnosť tradičným médiám – sebe samým – sa prejavuje v opätovnom príklone k reprezentácii reality a tým aj k jednoznačnému nastoleniu subjekt-objektovej dichotómie. V súčasnosti sledujeme prudký nárast iniciatív, ktoré sa zameriavajú na odhalovanie „hoaxov“, silný rozmach skepticizmu a scientizmu vo forme boja proti „pavedám“ a „šarlatánom“, opätovný nárast viery v technológie a vedy ako vlastníka pravdy a pokroku... Sledujeme skrátka silný boj voči postmodernej pluralite a v podstate i proti samej podstate internetu, keďže vedec-ký text so svojím dôrazom kladeným na zdroje, metódy, kritické myslenie – nadraduje nad deregulovanú a decentralizovanú sieť, v ktorej si pravdu vytvára v podstate každý sám. Aj dokumentaristické tendencie v umení – vo filme, vo fotografii aj v literatúre – odkazujú na tento jav. Technické obrazy akoby sa opäť mali stať oknom do sveta. Vo festivalovom prostredí dominujú predovšetkým dokumentárne tendencie a hľadanie syntézy, či azda skúmanie hraníc medzi hraným a dokumentárnym filmom. S tým súvisia aj témy ako skúmanie minulých, najmä totalitných režimov (napr. rumunská nová vlna), ľudsko-právne dokumentárne filmy (v Česku a na Slovensku stelesnené festivalom Jeden svet), prírodopisné a ekologické dokumenty atď. Všetky tieto filmy sa snažia obrátiť pozornosť na realitu. Kľúčovým je opäť silný, hoci často maskovaný ideologický nádych, snaha prezentovať svoje postoje argumentáciou a zdanlivo priamou reprezentáciou. Podobné tendencie môžeme badať aj v literatúre, kde takisto sledujeme silný rozmach reportážnej a publicistickej literatúry. Absynthovky sa snažia pomocou reportážnej literatúry o dokumentujúci, „objektívnejší“

apriori hodnotnejší prístup, a takisto o reflexiu totalitných režimov či diktátorských tendencií. Môžeme tu hovoriť o návrate k realite, či skôr o pokuse popisovať realitu, keďže sa stále pohybujeme v prostredí hyper-reality, ktorá nie je spochybňovaná. Ide o pokus využívať ju ako nástroj, hoci v skutočnosti všetky médiá zotrávajú v bludnom kruhu simulakier a vytvárajú vlastnú alternatívnu realitu. Silná ideologická vyhranenosť médií a neschopnosť reprezentácie napokon ústia do preferovania a angažovania sa v prospech konkrétnych, ideologicky príbuzných kandidátov a ideí, čomu prispôsobujú svoju rétoriku a konštruujú vlastný obraz sveta. Výsledkom je skôr boj jednej ideológie proti druhej než akákoľvek forma reprezentácie a spoznávania fyzického sveta. Aj v tomto prípade teda platí, že sociálne roly, ktoré sú zosilnené a zmnožené v prostredí virtuálnej reality, nás privádzajú skôr než k vypovedaniu o sebe, k vypovedaniu o sociálnej role, ktorú preberáme vo virtuálnom priestore. Je to ako hyper-realistická maľba, ktorá je simulakrom fotografie.

Aj v súčasných tendenciách môžeme sledovať masívny vzostup vplyvu sociálnych rolí vo filmovom umení. Spomínaný rozmach sociálnych drám, ktoré v súčasnosti vládnu na filmových festivaloch a v ľudsko-právnych a politických dokumentoch, môžeme badať intenzívne snahy preskúmať situáciu neraz marginalizovaných sociálnych skupín, respektíve ich zástupcov. Podobné tendencie sa dajú zaznamenať aj v mainstreamových filmoch, ktoré v omnoho väčšej miere začínajú objavovať marginalizované skupiny a ich témy a hovoria o nich hlasmi ich pohľadu na svet. V konkrétnej snímke sa teda obvykle „identifikujeme“ s ich hľadiskom, ktoré často stojí v opozícii voči väčšinovej či patriarchálnej spoločnosti. Tieto tendencie sa následne prejavujú aj v „remakoch“ starších filmov a v historickom žánri, kde mnohokrát pôsobia nepatrične. Posilnené sú v súčasnom streamovacom prostredí, ktoré vďaka flexibilitě svojich „výrobkov na telo“ dokáže zaujať všetky vrstvy ľudí. Azda najvýraznejšie sa to prejavuje v niektorých pop-kultúrnych fenoménoch pre mladých, ako je napríklad *Súmrak* (2008) alebo *Transformers* (2007). Ich hrdinovia sú prázdni, mladý divák či diváčka do nich môžu projektovať samých seba. Umenie, až na drobné výnimky, abdikovalo zo svojej pozície reflektovať individuálny

údel rozorvanej duše či partnerských vzťahov, ako to bolo typické napríklad pre diela Ingmara Bergmana, ale začalo sa venovať skôr mechanizmom, ktoré tými figúrkami hýbu. Z tohto hľadiska sú postavy filmov ako *Transformers* alebo *Twilight* „duté“, sú sociálnymi rolami či rovno prázdnyimi nádobami. Aj tu platí, že skôr ako o individualitu a skúmanie fyzického sveta ide o tvorbu reprezentujúcu hyper-reality.

Dá sa povedať, že kopírujú situáciu v hyper-realite, ktorá stiera hierarchie medzi „fyzickými“ parametrami jednotlivcov a umožňuje im vybrať si a užívať si svoju vlastnú identitu a sociálnu rolu. Z tohto hľadiska je naozaj jedno, čím bol človek predtým, než vstúpil do hyper-reality. Kľúčová je zvolená sociálna rola podriadená preferovanej ideológii, preferovanému diskurzu. To znamená, že si môžete zvoliť takú rolu, ktorá neohrozuje prežitie ideológie: takú, ktorá dodržiava pravidlá hry, nanajvýš z nej môže občas ironicky vystúpiť.

Ešte vypuklejšie sa tento jav prejavil v tzv. alternatívnych médiách a v ideológiách alternatívnej pravice a post-fašizmu. I tieto tendencie vyrástli z prostredia hyper-reality, ktorá je však programovo vnímaná ako nereálna a využíva sa na šírenie ideológie. Ide o trend konšpiračných teórií a všadeprítomných „spiknutí“. S tým operujú tzv. alternatívne fakty, hoaxy, fake news, ktoré chápu hyper-reality ako ideologický konštrukt éry post-pravdy, voči ktorému následne oni predstavujú alternatívu odlišnej ideológie. Ontologický pocit týchto „alternatív“ smerovania súčasnej spoločnosti exaltuje v prostredí hyper-reality do vytvárania paralelných štruktúr a paralelných priestorov. Ich reakcia na neschopnosť spoznať a pochopiť realitu prostredníctvom technických obrazov, spoločne s ideologicky vykonštruovaným pluralitným prostredím a ďalšími javmi, následne vyvolali vedomie falše a klamstva. To následne vyústilo do pocitu spiknutia menšiny (najmä elít) voči „väčšine“. Prostredníctvom hyper-reality tak začali aj tieto skupiny vytvárať svoje vlastné médiá – web-stránky, filmy, knihy, politické strany atď. Začali bojovať o vládu. Ich pocit falše je pravý. Problémom ale je, že aj oni ustrnuli v hyper-realite, začali do reality vysielat svoje vlastné signály a utápať sa v bludnom kruhu technických obrazov – hoaxov. Podstatné je uvedomiť si, z čoho sa zrodili. Zdanlivo bez-

brehá pluralita a decentralizovanosť internetu, ktorá nastúpila najmä s rastúcim vplyvom sociálnych sietí, v ktorých vládnu sociálne roly, sa pod vplyvom viacerých tragických a hmatateľných udalostí, ako aj samej podstaty siete, výrazne vyhrčila. Reakciou na dominanciu sociálnych rolí, „dutého“ jedinca bez subjektu a identity, na spoločnosť čísiel, je predovšetkým objektivizácia druhých: iných rás, migrantov, ideologických protivníkov. Post-fašizmus je hnutím, ktoré vyrastá práve zo štruktúry siete – je jej zlým svedomím, potláčanou vlastnosťou.

Zároveň tento jav prezentuje aj inú formu vyrovnávania sa s hyper-reality. Parazituje na nej, využíva ju, často aj nevedome, pre svoje osobné ideologické dôvody, čím „konzervatívne“ uplatňuje v praxi ducha post-moderny. Vo fyzickom svete sa však správa odlišne ako jej ideoví protivníci. Najčastejšie ide o fascináciu vlastným telom, v ktorom vidí schránku svojho subjektu. Práve telo a farba pleti vytvárajú pocit nadradenosti. Kým štýlom obliekania a účesu sa táto skupina prispôsobuje iným skupinám a sociálnym rolám, ktoré z hyper-reality radikálne vnáša do fyzického sveta, jeho v posilňovni preparované telo a bojové schopnosti z neho robia jednoznačnú manifestáciu sily vôle, a tým, aspoň z jeho pohľadu, aj subjektu. Tento trend sa na sociálnych sieťach prejavuje v takzvannej spornosexualite – v čo najautentickejších selfie fotografiách vlastného vypracovaného polonahého tela; je jedno, či ženského, alebo mužského. Telo sa na všetkých roky usmieva z popkultúry a predstavuje ideál. Rastie popularita mimoriadne brutálnych súbojov v kletke, v súčasnosti porovnateľná s boxom. Informujú o nich audiovizuálne médiá, špecializované televízie či filmy. Sledujeme prehliadku tiel a národov v duchu Riefenstahlovej *Olympie*. Fyzická prítomnosť pre ne stelesňuje ukotvenie duše, predtým pošliapanej, roztrhanej, rozdrobenej a vyslanej do siete, teraz opäť celistvej. Problémom je, že aj tento jav, táto umelá „fyzickosť“, je prejavom „dutosti“ a straty identity. V týchto umelo vypreparovaných telách a efektívnych spôsoboch boja sa neukrýva nič viac než permanentná aktivita, dominancia sociálnej roly, čím sa jedinec (subjekt) dostáva do neprerušiteľného kolobehu reprezentácií a simulakier. Aj ony (tieto telá) vstupujú a žijú v prostredí sociálnych sietí, aj ony na seba preberajú sociálne roly, zžívajú sa s nimi. A po-

dobne ako hyper-moderna pred nimi, aj takýto ľudia chcú rozšíriť niektoré aspekty hyper-reality na spoločnosť – na ich vlastnú rozšírenú realitu. Na sociálnych sieťach a v realite sú rovnako falošní ako spoločnosť, ktorou opovrhujú, ako tá „umelá“ Kim Kardashian. Z prvého aj druhého príkladu je zrejmé, že s návratom k priamej reprezentácii reality sa treba rozlúčiť. Potvrdzujú to Flusserove aj Baudrillardove východiská a závery.

Obe formy tak vypovedajú viac o sebe a o svojej ideológii ako o fyzickej realite a obe sa usilujú presadiť svoj diskurz ako dominantné čítanie fyzickej reality. Autor je súčasťou tej istej sociálnej roly ako divák a skôr ako o dialóg tu ide o rolu autora a diváka, pretože dominantným zámerom je zmena sveta na svoj obraz a potvrdzovanie si vlastného názoru: divák ho potvrdzuje tým, že ho číta, autor tým, že ho šíri z pozície elity. Obe zároveň vypovedajú o súčasnej kultúre, o hypermoderne, sú jej súčasťou a pomáhajú ju vytvárať. Všetky tri patria do fázy kultúry, ktorú Frye a Vico nazvali tretou deskriptívnou, hoci v mnohom pripomínajú predmodernú fázu. Kľúčom k pochopeniu je absencia náhodnosti fyzického prostredia, ideologická vykonštruovanosť a predovšetkým úmyselná či neúmyselná pred-determinácia sociálnych rolí. V prostredí internetu sme vlastne všetci aktérmi jedinej grandióznej ideologickej show, ktorá nám vopred prisudzuje roly; my ich vedomky či nevedome prijímame, zžívame sa s nimi a napokon sa nimi stávame. Rozdiel oproti predchádzajúcim etapám je v tom, že sa v hypermoderne oslabuje prvok náhody, priameho stretnutia sa s druhým a iným, ako aj stretnutia sa s fatálnym. Je to obdoba uzatvorenia sa pred skutočnosťou do nákupného centra či milionárskej štvrte. Dá sa povedať, že už nejde o výber medzi dvoma či tromi alternatívami, ale medzi skoršou a neskoršou, respektíve prvou a druhou fázou hyper-reality.

14.

Na záver sa opäť dostávame k problému reprezentácie. Je otázne, či je v súčasnosti možná reprezentácia fyzickej reality, Ďalšou otázkou je, či ju vôbec niekto chce reprezentovať. Zdá sa, že reakciou na objektívny, vykonštruovaný svet internetu je nutnosť neustáleho hľadania objektu a objektívneho. Nejde len o ponížovanie

subjektívneho ako emocionálneho a zastaralého, núka sa povedať neexistujúceho, ale aj objektivizovanie oponentov, čo umožňuje uväzniť ich v sociálnych rolách, dodať im číselnú podstatu. Jednou z možností je rozplynutie sa v post-realite plnej umelých inteligencií, umelo vykreovaných netelesných postáv, neodlíšiteľne prepojených s „realitou“ plnou robotiky, animovaných speváckych hviezd, robotických sexuálnych partneriek, „upravených“ ľudských bytostí a pod. Tým by sa završila Baudrillardova vízia neustálej simulakrácie. Kultúra by sa stala simulakrom prírody a človek by zostal naveky uväznený v hyper-realite. Práve v tomto prípade by sme mohli hovoriť o skutočnom subjekte, ktorým by sa stala kultúra. Karteziánsky subjekt by tak premietol do objektívneho sveta svoju božskú podstatu – a vytvoril by tak niečo, čo by sme mohli nazvať Bohom. Človek nevytvára a nerozplýva sa v objektívnom, ale v subjektívnom svete hyper-reality. A práve preto sa tu on sám začína javiť v konfrontácii s akýmsi ultimátnym subjektom – Bohom – ako niečo nižšie, ako niečo, čo svojím telom, pudmi, celým „fyzickým“ patrí do objektívneho sveta (aj preto tá snaha preparať telo do dokonalosti, meniť sa na stroj). Zároveň sa v tomto gigantickom „božskom“ už nejaví ako individuum, ale ako zhluk diskurzov a čísel – a tým opäť ako objekt. Snahou je prekonanie biologickej evolúcie, zrušenie libida a živočíšnych pudov, zničenie fyzickej schránky. Namiesto pokusov vsadiť (umiestniť) človeka do celku prírody, do ekosystému, vidíme únik do utopického, umelo vykonštruovaného sveta, ktorý, rovnako ako všetky ostatné utópie, zlyháva. Cieľ nahradiť prírodu jej dokonalým modelom je lákavý, ale nepravdivý. Cieľ vytvoriť dokonalý – božský – subjekt zas naráža na ozveny fyzickej reality, ako aj na hranice poznania. Snaha o objektivitu je len obrannou reakciou na vykonštruovaný, subjektívny svet, je to však racionálne hľadanie pravdy z prostredia nepravdy. Zdá sa, že je to snaha na spôsob GIGO efektu.

Príklad počítačových hier je zároveň príkladom novej formy uvažovania, hoci v starom režime. Je to ricorso, obrat do prvej fázy. Už dnes sledujeme narastajúci záujem o performancie a živé vystúpenia. Neustále sa zrýchľujúca kultúra a hyper-realita sa napokon sama stala neznesiteľne hyper-aktívnou a nepredstaviteľnou, až vyvolala záujem o staré, „časové“ a autentické. Únik z hyper-re-

ality je vlastne aj únikom z hyper-modernity, snahou o pretrhnutie cyklu simulakier, z ktorého zdanlivo niet úniku, je túžbou po prekonaní čiernej skrinky a odpútania sa zo subjektívneho sveta – zo sveta čísiel a sociálnych rolí. Otázka znie, aké miesto by v tomto novom „fyzickom“ svete hrali technické obrazy. Je zrejmé, že kľúčovým je v tomto prípade opätovný návrat k fyzickému, v našom prípade k fyzickým nosičom technického obrazu. Ale nielen to. Východiskom je aj návrat objektívneho, fyzického a náhodného. Návrat prírody.

Tento prístup je obsiahnutý už v tvorbe skupiny Schmelzdahin z 80. rokov, ktorá sa často priraďuje k postmoderne a k subžánru found footage. Využíva prírodné procesy v tvorbe a v rozklade diela aj filmového pásu. Umelci tejto skupiny poukazujú na pomínutelnosť a na neosobnú atmosféru rozpúšťania sa ľudských citov a myslenia v prírode. Členovia skupiny Schmelzdahin nechávajú filmovú surovinu ničiť baktériami, zakopávajú ju do zeme či ponárajú do rybníka. Môžeme si to ukázať na príklade filmu *Mesto v plameňoch* (1984). Rozklad a zánik pásu, subjektívneho, ale i objektívneho média, a jeho rozpúšťanie v prírode odkazuje na smrť človeka a cyklický kolobeh hnitia a následného zrodu nového. Je sprítomneným mýtickým pračasom, liturgickou udalosťou, ktorá pretŕha ne-dejinný, postmoderný časopriestor. Ten istý časopriestor, ktorý žáner found footage a „reflexiu“ média, o ktorú sa snažili i tvorcovia skupiny, v podstate zrodil. Fyzický svet totiž vstupuje do diela omnoho priamejšie, čím prekonáva problém „nemožnosti“ reprezentácie fyzického sveta. Fyzický svet, príroda, realita je prezentovaná priamo, priamo v médiu, priamo v diele. Jej náhodné, a predsa riadené štruktúry síce vykazujú podobnosť s čiernou skrinkou, ale v tomto prípade sa v nej neukrývajú: priamo vystupujú na povrch. V konfrontácii s „nesmrteľnou“ a „dokonalou“ hyper-realitou sa *Mesto v plameňoch* stáva oslavou smrteľnosti, nedokonalosti a vzdania sa kontroly nad dielom v prospech prírodných procesov.

Akoby to bol návrat prvej fázy. Zároveň je to aj únik zo simulakrizácie, pretože sa nemaskuje. Nevysiela svoje významy do sveta, nenahrádza ho, stáva sa jeho súčasťou. Subjektívne, maskované za objektívne, sa spája či rozplýva v objektívnom svete.

Technické obrazy dnes stoja pred veľkou výzvou. Peter Kubelka tvrdí, že digitálny a analógový film budú žiť vedľa seba ako dva rozličné umelecké druhy. Je zrejme, že v prípade analógového filmu pôjde o presun do galérií či úzkych elitných krúžkov. Film už viac nebude „najdôležitejším umením“. V prípade digitálneho filmu sa vyjavuje cesta interaktivity, ktorá ponúka východisko zo súčasnej krízy: myslím si však, že dočasné.

Literatúra

- ADORNO W. Theodor – HORKHEIMER Max
2009 [1944] *Dialektika osvícenství* (Praha: Oikoymenth)
- AUGUSTÍN, Michael
in *POLE* [online] na <<https://poleblog.sk/tri-sondy-do-sucasnej-politickej-situacie-slovensku>> 6. 12. 2019
- BARTHES, Roland
2006 [1968] „Smrt autora“, *Aluze 10*, č. 3, s. 75 – 77
- BAUDRILLARD, Jean
1994 [1981] *Simulacra and Simulation* (Michigan: University of Michigan Press)
- BAUMAN, Zygmunt
2002 [2000] *Tekutá modernita* (Praha: Mladá fronta)
- BENDO VÁ, Helena
2016 *Umění počítačových her* (Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění)
- BENDO VÁ, Helena – STRNAD, Matěj (eds.)
2014 *Společenské vědy a audiovizie* (Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění)
- BENJAMIN, Walter
1979 [1955, 1963, 1966] *Dílo a jeho zdroj* (Praha: Odeon)
- CASSETTI, Francesco
2008 [2004] *Filmové teorie 1945 – 1990* (Praha: Akademie múzických umění)
- COELSCH-FOISNER, Sabine – FRANKOVÁ, Milada (eds.)
2004 *The human figure in (post-)modern fantastic literature and film* (Brno: Masarykova univerzita)
- DUDKOVÁ, Jana
2011 *Slovenský film v ére transkulturality* (Bratislava: Drewo a srd)

- ECO, Umberto
2015 [1962] *Otevřené dílo* (Praha: Argo)
- FLUSSER, Vilém
1994 [1970] *Za filosofii fotografie* (Praha: Nakladatelství Hynek)
- FROMM, Erich
1992 [1976] *Mít nebo být?* (Praha: Naše vojsko)
- FRYE, Northrop
2000 [1983] *Velký kód. Bible a literatura* (Brno: Host)
- GEISELBERGER, Heinrich (ed.)
2017 [2017] *Velký regres. Mezinárodní rozprava o duchovní situaci dneška* (Praha: Rybka Publishers)
- HARAWAY, Donna J.
1991 [1985] „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“, in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge), s. 149 – 181
- HAUSER, Michael
2012 *Cesty z postmodernismu. Filosofická reflexe doby přechodu* (Praha: Filosofia)
- JAMESON, Fredric
2016 [1984] *Postmodernismus neboli kulturní logika pozdního kapitalismu* (Praha: Rybka Publishers)
2010 *Valences of the Dialectic* (London: Verso)
- KANDA, Roman (ed.)
2016 *Podzim postmodernismu. Teoretické výzvy současnosti* (Praha: Filosofia)
- KLUSZCZYŃSKI, Ryszard
2005 [1999] „Umění pohyblivého obrazu tváří v tvář elektronické výzvě“, in Petr Mareš – Petr Szczepanik (eds.), *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře* (Praha: Národní filmový archiv), s. 435 – 457
- LIPOVETSKY, Gilles
2003 [1983] *Éra prázdnoty. Eseje o súčasnom individualizme* (Praha: Prostor)
2013 [2004] *Hypermoderní doba. Od požitku k úzkosti* (Praha: Prostor)
2010 [1987] *Říše pomíjivosti. Móda a její úděl v moderních společnostech* (Praha: Prostor)
- LYOTARD, Jean-François
1993 [1979, 1986] *O postmodernismu* (Praha: Filosofický ústav AV ČR)
- MANOVICH, Lev
2001 *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press)

- MALÍČKOVÁ, Michaela
2006 „Reflexia filmovej reality vo filmovej fikcii“, *Kino-Ikon 10*, č. 3 (20), s. 209 – 223
- McLUHANN, Marshall
1991 [1965] *Jak rozumět médiím: extenze člověka* (Praha: Odeon)
- MISTRÍK, Erich – SEJČOVÁ, Luboslava
2008 *Dobrý život a kult tela* (Bratislava: Album)
- MIŠÍKOVÁ, Katarína – DUDKOVÁ, Jana (eds.)
2016 *Transformation Processes in Post-socialist Screen Media* (Bratislava: VŠMU)
- PIKETTY, Thomas
2015 [2013] *Kapitál v 21. storočí* (Bratislava: Ikar)
- PLESNÍK, Lubomír (ed.)
2006 *Civilizačno-kultúrne procesy v transformujúcej sa slovenskej spoločnosti: prolegomena. Zborník vedeckých štúdií* (Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa, Filozofická fakulta)
- REICH, B. Robert
2003 [2000] *V pasti úspechu: Diagnóza kapitalizmu 21. stololetí* (Praha: Prostor)
- VICO, Giambattista
1991 [1725] *Základy nové vedy o spoločnej prirodzenosti národů* (Praha: Academia)
- WELSCH, Wolfgang
1993 [1988] *Postmoderna: Pluralita jako etická a politická hodnota* (Praha: Kohniasch Latin Press)
- ZALEWSKI, Andrzej
2005 [1998] „Motivace v postmoderním filmu“, in Petr Mareš – Petr Szczepanik (eds.) *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře* (Praha: Národní filmový archiv), s. 260 – 287
- ŽILKA, Tibor (ed.)
1997 *Od moderny k postmoderne* (Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Fakulta humanitných vied)
- ŽILKA, Tibor
2006 *(Post)moderná literatúra a film* (Nitra: Ústav literárnej a umeleckej komunikácie)
- ŽIŽEK, Slavoj
2007 [1999] *Nepolapiteľný subjekt: Chybějící střed politické ontologie* (Brno: Luboš Marek – 3K)

Zoznam filmov

8½ (1963, Taliansko/Francúzsko, Federico Fellini); *Americká noc (La Nuit américaine)*, 1973, Francúzsko/Taliansko, François Truffaut); *Black Mirror – Nose-dive* (2016, VB, Charlie Brooker); *Clueless (Bezmocná)*, 1995, USA Amy Heckerling); *eXistenZ* (1999, Kanada/Veľká Británia/Francúzsko, David Cronenberg); *Ludwig (Ludovít)*, 1973, Francúzsko/Taliansko/SRN, Luchino Visconti); *Matrix* (1999, USA, Lilly Wachowski, Lana Wachowski); *Mesto v plameňoch (Stadt in Flammen)*, 1984, SNR, Schmelzdahin); *Na konci s dychom (À bout de souffle)*, 1960, Francúzsko, Jean Luc Godard); *Olympia* (1938, Nemecká ríša, Leni Riefenstahl); *Pohádanie (Le Mépris)*, 1963, Francúzsko/Taliansko, Jean Luc Godard); *Rodinný portrét (Gruppo di famiglia in un interno)*, 1974, Taliansko/Francúzsko, Luchino Visconti); *Súmrak (Twilight)*, 2008, USA, Catherine Hardwicke); *Transformers* (2007, USA, Michael Bay); *Wszystko na sprzedaż (Všetko na predaj)*, 1969, Poľsko, Andrzej Wajda); *Zväčšenina (Blow-Up)*, 1966, Veľká Británia/Taliansko, Michelangelo Antonioni)

Marcel Šedo
Filmová a televízna fakulta VŠMU
Svoradova 2
813 01 Bratislava, SR
marcel.sedo1@gmail.com

Erik Binder

FIKČNÉ SVETY AUDIOVIZUÁLNYCH DIEL

Binder, E.: Fictional Worlds of Audiovisual Artwork

Kľúčové slová: jeden svet, možné svety, fikčný svet, univerzum, serialita, predloha, scenár, adaptácia

Abstrakt: Cieľom štúdie je hľadať nové obzory a postupy pri tematizácii fikčných svetov, špeciálne audiovizuálnych diel. Neopakovať len známe termíny, ale vychádzať z nich a hľadať nové súvislosti.

Metodicky text vychádza z pôvodných literárnovedných pojmov, ktoré zapája do nových, audiovizuálnych kontextov a súvislostí (overiteľnosť, divákova a čitateľova predstavivosť, vzťah predlohy, scenára a filmu, paralely fungovania „vesmíru“ fikčného sveta umeleckého diela a aktuálneho sveta atď.). V centre záujmu sú možné svety. Výsledky výskumu prinášajú čiastkové závery o kategórii možných svetov. Definujú vhodné postupy, ktoré bude možné uplatniť vo filmovej vede pri výskumoch teórie fikčných svetov. Zatiaľ ide väčšmi o predpoklady, inšpirácie a podnety vychádzajúce zo spôsobu premýšľania o tejto problematike. Spájanie zdanlivo nesúvislých tém možných svetov a seriality alebo fungovania teórie paralelných vesmírov v porovnaní s predstavou o tom, ako by mohli na podobných princípoch fungovať fikčné svety umeleckých diel, sa autorovi zdajú na základe spracovaného textu logické a mohli by sa stať základom pomenúvania novej, doposiaľ neprebádanej vetvy problematiky teórie fikčných svetov literárnych a audiovizuálnych diel a ich vzájomného vzťahu.

Keywords: one world, possible worlds, fictional world, universe, seriality, original work, script, adaptation

Abstract: The paper discusses the finding of new horizons and methods in the thematization of fictional worlds, especially audiovisual works. The goal was not to repeat notorious terms, but rather to start from them and then look to find new contexts.

Methodologically, the paper takes original terms of literary theory and sets them into new, audiovisual contexts and connections (verifiability, spectator's and reader's imagination, the relationship between the original work, the script and the film, parallels of the functioning of the fictional universe in the literary text and artistic work and the real world, etc.). The paper focuses mainly on possible worlds. The results of the research bring partial conclusions about the category of possible worlds, defining relevant methods for the research of possible

worlds theory in the framework of film studies. So far it is a matter of premises, inspiration and impulses arising from the particular ways of thinking about this topic. Connecting the seemingly unrelated concepts of possible worlds and seriality, or the theory of parallel universes in comparison with the possible idea of fictional worlds of literary or audiovisual works maintaining the same working principles seem to the author of this paper as logical and it could become the basis for naming a new and as of yet unexplored branch of the theory of fictional worlds of literature and film and their mutual relationship.

Štúdia bude vychádzať predovšetkým z pojmov uvedených v diele *Heterocosmica: Fikce a možné světy* (Univerzita Karlova v Prahe, Nakladatelství Karolinum, 2003) autora Lubomíra Doležela a niektoré pre prácu najsignifikantnejšie pojmy na úvod práce pre prehľadnosť predstavím. Doležel pred vydaním tejto knihy publikoval priebežne texty o fikčnej sémantike už vyše dvadsať rokov. Materiál zo svojich predchádzajúcich textov však pre české vydanie prepracoval, takže termíny použité v tejto štúdii sa budú vzťahovať na novú formuláciu pojmov využitých v knižke *Heterocosmica* (DOLEŽEL: 12).

Ráмец jedného sveta: „Najznámejšie teórie fikčnosti (doplním v texte, pozn. E. B.) sú založené na predpoklade, že je iba jedno legitímne univerzum diskurzu (oblasť referencia) – aktuálny svet“¹ (DOLEŽEL: 18).

Ráмец možných svetov: „Ráмец jedného sveta je potrebné nahradit' rámcem mnohých svetov. Tento presun je inšpirovaný dynamickým smerom v súčasnej logike a filozofii, sémantikou možných svetov, ktorá sa vynorila v šesťdesiatych rokoch, najmä v klasickom článku Saula A. Kripkeho (1963). Náš aktuálny svet je obklopený nekonečnom iných možných svetov“ (BRADLEY – SCHWARZ: 2; podľa DOLEŽEL: 27).

Fikčný svet: „Fikčné svety sú súbory nerealizovaných možných stavov vecí“ (DOLEŽEL: 30). „Fikčné svety sú prístupné prostredníctvom semiotických kanálov“ (DOLEŽEL: 34).

Fikčný text: „Tak ako v spisovateľovej konštrukcii, aj v čitateľovej rekonštrukcii médiom tvorby fikčných svetov je fikčný text“ (DOLEŽEL: 37).

¹ Všetky preklady z češtiny citované v štúdii – E. B.

Z-text: „Zobrazujúce texty znázorňujú aktuálny svet. Aktuálny svet existuje pred textotvornou činnosťou. Z-texty ako zobrazenia aktuálneho sveta podliehajú pravdivostnému hodnoteniu, ich tvrdenia sa posudzujú ako pravdivé alebo nepravdivé“ (DOLEŽEL: 37).

K-text: „Konštrukčné texty predchádzajú svetom. Fikčné texty sú zvláštne kategórie K-textov a ich opozícia k Z-textom spočíva v rozdielnych pravdivostných podmienkach. Fikčné texty sú mimo pravdivostného hodnotenia, ich vety nie sú ani pravdivé, ani nepravdivé“ (DOLEŽEL: 37, 38).

Zobrazujúce odbočky: Z-odbočky sú začlenené do fikčného textu, ale vyjadrujú mienku (názory) o svete aktuálnom“ (DOLEŽEL: 40).

Naratívne svety: „Pre fikčné, rovnako ako pre nefikčné naratívy je charakteristický príbeh, t. j. viac či menej zložitý reťazec udalostí. Príbeh je nutná, definujúca zložka naratívu“ (DOLEŽEL: 45).

Prirodzené svety: „Prirodzené fikčné svety sú jedným prípadom v obsiahlej zbierke 'fyzikálne možných svetov' (BRADLEY – SCHWARZ: 6), v týchto svetoch sa neudeje nič, čo by porušovalo zákony aktuálneho sveta“ (DOLEŽEL: 123).

Nadprirodzené svety: „Fikčné svety, ktoré porušujú zákony aktuálneho sveta, sú fyzikálne nemožné, nadprirodzené svety“ (DOLEŽEL: 123).

Extenzia (referencia): „Extenzia výrazu je predmet alebo množina predmetov, ku ktorým výraz referuje, na ktoré poukazuje alebo ktoré naznačuje (KIRKHAM: 4). Extenzia je tá významová zložka jazykového znaku, ktorá orientuje znak k svetu“ (DOLEŽEL: 141).

Intenzia (zmysel): „Intenzie sú funkcie od extenzií k textúram. Básnické figúry a postupy, význam rýmov a zvuková organizácia (...) naratívne spôsoby (...) – to všetko sú intenzionálne javy. Intenzionálny význam textu nemôže byť zdieľaný inak ako opakovaním tohto textu“ (DOLEŽEL: 143,144).

Ich-forma: „Rozprávanie v prvej osobe“ (DOLEŽEL: 157).

Er-forma: „Úseky rozprávania v tretej osobe sa striedajú s monológmi postáv“ (DOLEŽEL: 151).

Nemožné svety: „Zrušenie overovacej sily naratívnej textúry je výsledkom porušenia pragmatických podmienok performatívneho rečového aktu. Ale zrušenie overenia môže tiež spôsobiť stratégia sémantická, totiž zavedenie protikladov do fikčného sveta. Pretože protichodné verzie nemôžu spoluexistovať, neexistuje žiadna z nich“ (DOLEŽEL: 165).

Implicitnosť: „Implicitnosť je obecným rysom textov. Explicitná textúra naznačuje implicitný význam. (...) Implicitný význam je náznakový, nie jednoznačný“ (DOLEŽEL: 173, 175, 183).

Encyklopédia aktuálneho sveta: „Encyklopédia aktuálneho sveta je iba jednou spomedzi veľkého množstva encyklopédií možných svetov. Môže byť do určitej miery užitočná, ale nikdy nie je dostatočná“ (DOLEŽEL: 178, 181).

Fikčná encyklopédia: „Fikčná encyklopédia je znalosť možného sveta skonštruovaného fikčným textom. Znalosť fikčnej encyklopédie je nevyhnutne potrebná na to, aby čitateľ pochopil fikčný svet“ (DOLEŽEL: 178, 181).

Teória fikčných svetov má v literárnej vede stabilné postavenie, zavedenú terminológiu a koncepcie vzťahujúce sa jednak k fikčnému svetu konkrétnych diel a umeleckých druhov, ale aj ku konštrukcii fikcie všeobecne. Väčšinu z nich možno aplikovať aj na hranú filmovú tvorbu. Aj v nej ide o tvorbu fikčných svetov naratívom, ktorý má vždy, vo väčšej či menšej miere, vzťah k skutočnému, aktuálnemu svetu. Všetky umelecké druhy, ktoré pracujú s rozprávaním príbehov, však využívajú odlišnú vyjadrovaciu textúru a iným spôsobom zaobchádzajú s fantáziou prijímateľa – čitateľa či diváka. Respektíve čitateľ a divák odlišne pracujú s informáciami získavanými prostredníctvom textu. Materiál pochádzajúci z aktuálneho sveta musí na hranici dvoch (a viacerých svetov) prejsť podstatnou premenou: inak sa to deje v literatúre, inak v divadle a inak vo filme. Fikčné svety literatúry vznikajú textotvornou činnosťou. Fikčné svety divadelných predstavení sa viažu na priestorovo obmedzenú scénu, kulisy, rekvizity a pod., monológy a dialógy postáv, ich fyzický prejav, pričom na rozdiel od filmu je každé predstavenie neopakovateľné. Stále však ide o fikčný svet. Aj fikčné svety filmu vznikajú textotvornou činnosťou – kamerovým snímaním entít

aktuálneho sveta alebo sveta vytvoreného umelo, napríklad počítačovou grafikou (väčšinou však ich kombináciou), ďalej pridaním zvukovej stopy, ktorá spája ruchy, hudbu, monológy alebo dialógy postáv.

Témou štúdie bude aplikácia terminológie teórie fikčných svetov na hrané audiovizuálne diela, čiže na K-texty.

Nasledujúce úvahy sa budú týkať viacerých otázok teórie fikčných svetov. Načrtávajú niekoľko spôsobov, ktorými by sme sa mohli uberať pri posúvaní problematiky fikcie na pole kinematografie. Zameriame sa aj na širšie rámcovanie neoveriteľných svetov v rámci jedného fikčného sveta alebo na otázky transformácie literárne stvárnených fikčných jednotlivín do audiovizuálnej podoby. Budeme vychádzať zo všeobecnejších princípov a ako prípadové využijeme viaceré konkrétne príklady literárnych či filmových diel. Východiskom výskumu bude určenie rámcov možných svetov. Tie sa podľa súčasnej filmovej vedy viac blížia k „pravde“ ako jeden svet.

Jeden svet a možné svety

Na úvod si položíme otázku, či sú naše fiktívne výtvary-príbehy súčasťou sveta nášho, teda či sa nachádzame v jednom spoločnom svete, alebo sa po dokončení automaticky od autora „odstrihnú“ a vytvoria svet nový, autonómny, neprístupný z toho „reálneho“. Rámec jedného sveta sa zdal byť pre niektorých teoretikov jediným správnym, všetky umelecké texty preto podľa nich podliehajú pravdivostnému hodnoteniu. Bertrand Russell zaviedol pojem *prázdne výrazy*: „Je iba jeden svet, skutočný svet (...) fikčné entity neexistujú, fikčným výrazom chýba referencia (sú prázdne) a fikčné svety sú nepravdivé“ (DOLEŽEL:18). Spoločne s Gottlobom Fregem upierajú fikčným entitám domov: „za fikčnými svetmi nie sú žiadne svety“ (DOLEŽEL: 19). Frege rozlišuje kognitívny (referenčný) a básnický jazyk (jazyk čistého zmyslu), ide tak o sémantiku jedného sveta s dvoma jazykmi (DOLEŽEL: 19). Ferdinand de Saussure zase používal pojem *sebareferencia*. V jeho sémantike je fikčnosť prekrytá širšou kategóriou, ktorá je charakterizovaná neprítomnosťou referencie – jazykom (DOLEŽEL: 21).

Rámec jedného sveta

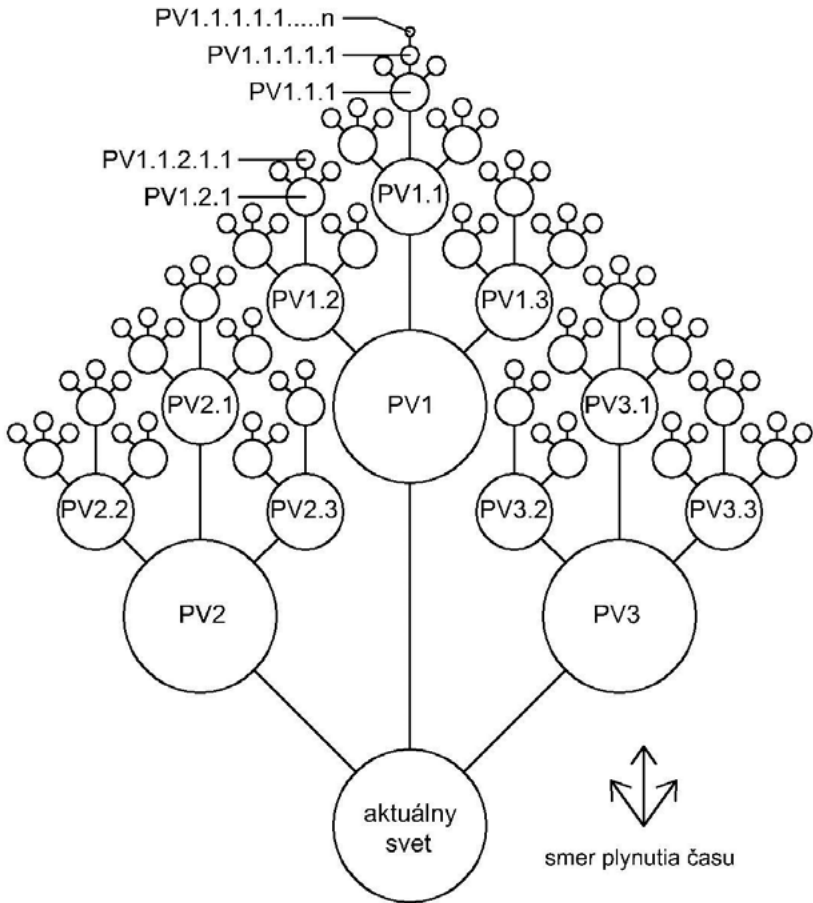
V prípade rámca jedného sveta je dôležitým termínom mimetická funkcia: fikčná jednotlivina zobrazuje skutočnú jednotlivinu tým, že fikčným termínom priraduje referenty. Univerzom diskurzu fikčných textov je skutočný svet. Problém však nastáva vtedy, keď nie sme schopní nájsť skutočné jednotliviny aktuálneho sveta, ktoré by zodpovedali fikčným entitám. Podľa Doležela sa v takom prípade musí mimetická sémantika „uchýliť k interpretačnému úhybu/manévru: fikčné jednotliviny chápe ako zobrazenie skutočných obecnín – psychologických typov, spoločenských skupín, existenčných alebo historických podmienok. Mimetická funkcia sa radikálne mení,“ fikčná jednotlivina zobrazuje skutočnú obecninu (DOLEŽEL: 22). „Fikčné entity sú odvodené zo skutočnosti, sú to napodobeniny alebo zobrazenia entít skutočne existujúcich. Základným krokom mimetickej interpretácie je prisúdiť fikčnej entite skutočný prototyp“ (DOLEŽEL: 21). Ak by sme všetky fikčné entity vykladali ako zobrazenia entít skutočných, potom sa musí mimetická teória uchýliť k univerzalistickej interpretácii, ktorá by viedla k zrušeniu fikčných jednotlivín. Ako píše Doležel, ak pri interpretácii fikčné jednotliviny zachováme, potom sa nedajú vysvetliť „ako zobrazenie skutočných entít, ale musí sa predpokladať, že majú nezávislú existenciu a že určitý zdroj zobrazenia ich objavuje. Tieto kroky buď podstatne menia (v prípade univerzalistickej funkcie), alebo vyprázdňujú (v prípade pseudomimetickej funkcie) doktrínu mimézis“ (DOLEŽEL: 24). Celý koncept Lubomíra Doležela v práci *Heterocosmica* je vedeckou polemikou s mimetickými teóriami.

Rámec možných svetov

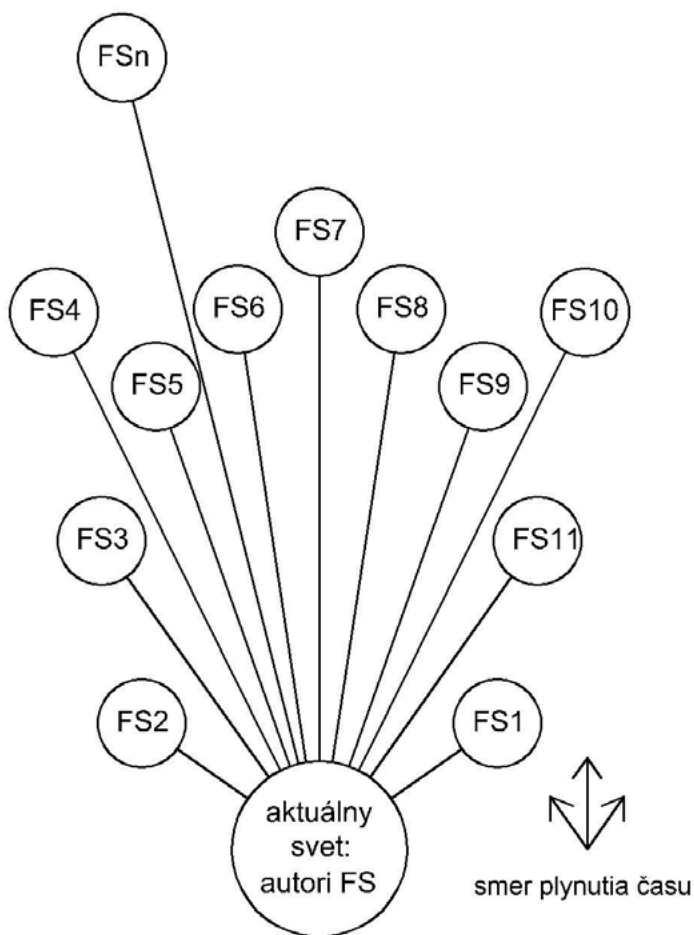
„Rámec jedného sveta je treba nahradiť rámcom mnohých svetov“ (DOLEŽEL: 27). Tento presun je inšpirovaný logikou, filozofiou a sémantikou možných svetov z článku Saula A. Kipkeho (KIPKE 1963). Táto logika je založená na predpoklade, že náš aktuálny svet je obklopený nekonečnom iných možných svetov (BRADLEY-SCHWARZ 1979: 2; podľa DOLEŽEL: 27). Ich počet môže byť ľubovoľný, nekonečno však pochopiteľne dosiahnuť nemôže. Preto je každý odhad konečného počtu nezmyselný. Toto prirovnanie

korešponduje s teóriou paralelných vesmírov vznikajúcich postupne, z jedného pôvodného vesmíru, a existujúcich v jednom spoločnom kvantovom multiverze. Táto teória vychádza z predpokladu, že všetko, čo sa odohrať môže, sa aj odohrá v niektorom z gigantického množstva paralelných vesmírov (KAKU: 226). Vzniká tak donekonečna sa rozvetvujúci strom s jedným pôvodným kmeňom s počiatkom času. Každý ďalší vesmír sa tak stáva novým, donekonečna sa rozvetvujúcim stromom s ďalšími vesmírmi atď. Z aktuálneho sveta by postupne vznikali paralelné vesmíry PV1; PV2 až PVn; z PV1, čo by bol nový aktuálny svet PV1.1, by potom vznikol PV1.1.1 – a tak donekonečna až po PV1...n. Rovnako by sa vetvili aj ďalšie paralelné vesmíry PV2; PV3... PVn a z nich sa tvoriace nové PV2.1; PV2.1.1. až po PV2...n a PVn...n (pre názornejšie pochopenie sme vytvorili graf č. 1). Rozdiel medzi kvantovou fyzikou a vytváraním umelých príbehov by ale spočíval v tom, že pôvodný svet by neustále pokračoval v čase a menil by sa, zatiaľ čo alternatívne, čiže napísané alebo inak vytvorené fikčné svety, by boli konštantné, nemenné. Vďaka tomu, že ich postavy nie sú živé, a tak nemôžu vytvárať ďalšie fikčné svety, by sa však z nich už neoddeľovali ďalšie paralelné vesmíry (pozri ďalší kvôli názornosti vytvorený graf č. 2). Z aktuálneho sveta vznikajú fikčné svety FS1; FS2; FS3 až po FSn. Nie však FS1.1...n. ako v prípade paralelných vesmírov. Minimálne nie v prípade kinematografie, kde je nakrútený filmový materiál konečným stavom svojho fikčného sveta. Výnimku môže tvoriť napríklad kolorovaná verzia starého filmu, ktorá vytvára alternatívny fikčný svet voči tomu pôvodnému v čiernobielej verzii. Ďalej pre televízne účely na šírku orezaná verzia neobsahuje v mizanscéne všetky fikčné entity, ktoré obsahovala verzia pôvodná. Ide o dva fikčné svety v jednom univerze, do ktorého môže patriť aj knižná predloha, divadelná hra alebo viacero verzií toho istého príbehu.

Počet možných fikčných svetov stúpa a bude neustále narastať až dovtedy, kým ľudstvo z akýchkoľvek príčin neprestane vytvárať fikčné texty. Univerzum diskurzu sa už nemusí obmedzovať na aktuálny svet, ale zahŕňa množstvo neaktualizovaných svetov. Hovoríme tu o možných jednotlivinách – osobách, udalostiach alebo vlastnostiach.



Obr. 1 Univerzum s aktuálnym vesmírom a paralelnými (taktiež aktuálnymi) vesmírmi



Obr. 2 Univerzum s aktuálnym vesmírom a fikčnými, možnými svetmi

História spôsobu myslenia viedla od metafyzického poňatia možných svetov, ktorého predpokladom bola existencia vševiedúcej božskej mysle a čakanie na ich objavenie, po názor, ktorý zastáva vo svojej koncepcii Doležel, že možné svety na svoje objavenie nečakajú, ale vytvorila ich kreatívna činnosť ľudí (DOLEŽEL: 28). Treba však brať do úvahy, že tento predpoklad a názor logiky nie

je priamo dokázateľný, respektíve existencia „všvedúcej božskej mysle s príbehmi čakajúcimi na odhalenie“ nie je stopercentne vyvrátiteľná, ale ani potvrditeľná. Predpokladajme ale takmer s istotou, že možné svety môžu byť ľudskými výtvormi alebo návrhmi, a nie náhodnými objavmi. Nedostávame sa tak k nim prostredníctvom technických vynálezov (napríklad ďalekohľad, mikroskop), prípadne „vyššia inteligencia“ ich nevkladá do ľudských myslí. „Možné svety fikcie sú artefakty vytvorené estetickými činnosťami (čiže človekom, pozn. E. B.) – básnictvom a hudbou, mytológiou a rozprávačstvom, maliarstvom a sochárstvom, divadlom a baletom, filmom a televíziou. Pretože sú tieto svety vytvorené znakovými systémami – jazykom, farbami, tvarmi, tónmi, herectvom a tak ďalej – sme oprávnení nazývať ich znakovými predmetmi“ (DOLEŽEL: 29). Každé umenie má tieto znakové systémy viac alebo menej špecifické. Film ako syntetické umenie mnoho znakových systémov ďalších umení spája v jeden celok a pridáva k nim vlastné autonómne znaky, napríklad strih. Konkrétny fikčný svet je malý svet, pretože obsahuje konečné množstvo prvkov s obmedzeným počtom parametrov: ide o makroštruktúry tvorené konečným počtom možných jednotlivín (DOLEŽEL: 30). Fikčné svety sú tak nevyhnutne neúplné (PAVEL: 11). To znamená, že nie všetky otázky položené v texte sa dajú zodpovedať (niektoré informácie sú pre dotváranie fikčného sveta nepotrebné). V tomto prípade ale dochádza v rôznych druhoch umenia k väčším či menším disproporciám, čomu sa budeme venovať neskôr. Fikčným svetom podľa teórie rámca možných svetov chýba referencia, nemajú pravdivostnú hodnotu, to znamená, že výroky v nich vyslovené alebo zobrazené nie sú pravdivé ani nepravdivé (DOLEŽEL: 19).

Fikčné svety ako reálne paralelné vesmíry s menším počtom rozmerov

Odpoveď na túto „disproporciu“ by mohla priniesť tzv. M-teória vzťahujúca sa k nášmu aktuálnemu svetu. M-teória je najnovším modelom teórie strún, respektíve zjednocuje rôzne teórie strún. „Teória strún a M-teória vychádzajú z elegantnej predstavy, že mätkúce množstvo subatomárnych častíc tvoriacich vesmír je podobné tónom, ktoré je možné zahrať na husľovej strune alebo na membrá-

ne napnutej na bubne. Nejde ale o obyčajné bubny alebo membrány: ležia v desať- a jedenástromernom hyperpriestore“ (KAKU: 28,29). M-teória kladie otázku, či môže byť náš vesmír hologramom, tieňovým vesmírom, v ktorom sú trojdimenzionálne objekty skondenzované do dvojrozmernej podoby. Hologramy sú pozoruhodné tým, že dokážu na povrchu zobraziť trojrozmerný obraz objektu. Podobne ako sa to deje na filmovom plátne po tom, čo je objekt nasnímaný kamerou. Podstatou hologramu je, že na dvojrozmernom povrchu je zakódovaná každá informácia potrebná na reprodukciu trojrozmerného objektu. Fyzici Jacob Beckenstein a Stephen Hawking (napríklad HAWKING 2003) vyslovili názor, že množstvo informácií v čiernej diere je priamo úmerné ploche jej horizontu udalostí namiesto toho, aby sa zhodovalo s objemom čiernej diery. Inými slovami, čiernu dieru posudzujeme podľa jej dvojrozmerného obalu, nie trojrozmerného objemu. Na rozdiel napríklad od knihy, tú rozhodne nemôžeme posudzovať podľa obalu, ten v sebe zakódované informácie neuchováva...

Uvedme jednoduchší príklad vychádzajúci z teórie päťrozmerného anti-de Sitterovho vesmíru, ktorý ponúka podľa strunových teoretikov, ako je napríklad Juan Maldacena, jednoduchšie matematické výpočty ako štvorrozmerný priestor. Náš vesmír v tomto prípade považujeme za štvorrozmerný, pretože rátame aj čas. Každá bytosť v päťrozmernom priestore by mala ekvivalentnú bytosť žijúcu v štvorrozmernom (našom) priestore. Lisa Randall tvrdí, že dodatočné priestorové dimenzie na prvý pohľad vyzerajú bláznivo, ale ponúkajú dôvod veriť, že vyššie dimenzie existujú (KAKU: 201). Takýmto príkladom môžu byť rybičky plávajúce v akváriu. Ohraničený trojrozmerný objekt pre ne znamená realitu. Predstavme si, že dvojrozmerný holografický obraz všetkých rybiek sa premietne na povrch akvária. Pôjde o dokonalú plochú repliku pôvodných rybiek, respektíve ich sveta. Každý pohyb trojrozmerných rýb sa dokonale odrazí na stene. Rybky v akváriu budú presvedčené, že ony sú tie reálne, čo ale platí aj opačne, pre ich dvojrozmerné priemy: pre ne budú zas ich kópie predstavovať iba neživé obrazy. Ide o fyzikálny príklad, rybky samozrejme nemajú vedomie ako človek a nedokážu samy seba identifikovať, môžeme si za ne dosadiť napríklad malé dieťa. Nejde tu však o otázku identifikácie vlastného

odrazu v zrkadle, ale iba o problém vzťahu vyššieho a nižšieho rozmeru. V prípade rybičiek, ak berieme do úvahy de Sitterov vesmír, platí, že oba druhy rýb sú plne ekvivalentné a navzájom nerozlíšiteľné. Reálne by teda existovali v dvojrozmernom priestore. Medzi týmto 5-rozmerným vesmírom a jeho 4-rozmernou hranicou existuje dualita a každá žijúca bytosť v ňom by teoreticky mala mať svoj ekvivalent v priestore o jeden rozmer nižšom, ako predpokladá Juan Maldacena (celá podkapitola podľa: KAKU: 210 – 212).

Tieto príklady opäť pripomínajú reprodukciu trojrozmerných osôb a vybraných objektov mizanscény na dvojrozmerný povrch, ktoré sa už nedá zrušiť. Konkrétny pohyb herca v priestore je raz a navždy zachytený a neoddeliteľný od svojho „hologramu“ a naopak. Ak sa niekedy táto v matematike fungujúca teória potvrdí, totiž že skutočne existuje 5-rozmerný priestor so svojimi 4-rozmernými hologramami, môžu scény zachytené na filmový pás/hard disk obsahovať rovnaké živé osoby, akými boli rybičky v uvedenom prípade, a 4-rozmerné bytosti vzhľadom na ich vyšší rozmerový ekvivalent. Bytosti z vyššej dimenzie ich však budú naďalej pokladať za neživé kópie, pretože ich predstavivosť sa stále bude obmedzovať iba na fyzikálne vlastnosti svojho sveta. To by okrem iného vysvetľovalo aj fakt, že fikčné svety sú z nášho aktuálneho sveta neprístupné a môžeme ich iba pasívne pozorovať. Sú pre nás vnímateľné iba dvoma zmyslami, zrakom a sluchom. Vďaka tomu sa možné svety stávajú semiotickými predmetmi. Tie existujú objektívne (vrátane „živých“ predmetov – fikčných postáv) a čitatelia/diváci k nim majú prístup prostredníctvom spomínaných zmyslov: postáv a predmetov sa môžu báť, mať s nimi súcit, rozprávať sa o nich alebo sa o ne biť (DOLEŽEL: 37). Tieto paralely medzi výskumom vesmíru a teórie fikčných svetov by mohli slúžiť na omnoho podrobnejší, hlbší výskum, predchádzajúce riadky sú iba krátkym úvodom do novootvorenej problematiky vzťahov objektov na úrovni troch a štyroch rozmerov (vrátane času, samozrejme) v rámci umeleckých textov.

Pravdivosť a nepravdivosť hodnota textu

Možné svety sú malé svety s konečným množstvom prvkov, sú to makroštruktúry s konečným množstvom možných jednotlivín.

Fikčné svety literatúry či filmu sú estetické artefakty vytvorené, uchované a kolujúce v médiu fikčných textov (DOLEŽEL: 30). Realita aktuálneho sveta predstavuje depozitár možných fikčných textov. Potenciálny autor možného sveta má k dispozícii inventár jednotlivín, ktoré existujú v pôvodnom, reálnom svete, a môže ho použiť vo fikčnom svete: opačný postup však nie je možný. Autor má vo svojej mysli k dispozícii aj depozitár nemožných predmetov. Fikčnosť je primárne sémantický jav umiestnený na osi zobrazenie (znak) – svet. Fikčné texty pozostávajú z performatívnych rečových aktov. Názov klasickej Austinovej knihy zdôrazňuje skutočnosť, že vo verbálnej komunikácii sa veci „robia“ (performujú) slovami (AUSTIN 2010). Súčasná pragmatická teória, vychádzajúca z tohto impulzu, opúšťa klasickú reláciu „znak – svet“ ako hlavnú oblasť referenciality a začínajú si všímať os „znak – užívateľ“: akcent dôležitosti sa presúva na akt komunikácie (reči). Doležel tvrdí, že „paradigmatická verzia fikčnej pragmatiky sa vynorila spontánna ako vo fregovskej, tak v russelovskej tradícii“ (DOLEŽEL: 25), pričom Russel navrhol pri riešení tohto klasického problému uchýliť sa k pragmatike predstierania. K Fregemu sa dostaneme neskôr. Austinov koncept rozpracoval John Searle (SEARLE 2007) v štúdiách o teóriách rečových aktov (SEARLE 1979). Doležel sa však prikláňa skôr k presvedčeniu Dorrit Cohnovej (COHNOVÁ 1979), podľa ktorej autor nič nepredstiera, ale koná „skutočne“, čiže zdieľa čitateľovi fikčný naratív (DOLEŽEL: 26).

Pravdivosť fikčného textu ako celku sa nedá spätne odvodiť od pravdivosti jednotlivých viet, ktoré tvoria text. Fikčnému textu porozumieme až vtedy, keď extrapolujeme význam čítanej vety a potom skladáme zjednocujúci obraz, ktorý počas čítania postupne modifikujeme a rozširovujeme, až kým nedospejeme k finálnemu výsledku – k maximálnemu obrazu. Medzi možnými svetmi a reálnym svetom môžeme vytvoriť nasledovnú modelovú štruktúru: K je množina možných svetov, G je reálny svet, R je spojnica medzi rôznymi svetmi patriacimi do systému K a ich alternatívami vo vnútri K (DOLEŽEL: 28).

„Fikciu môžeme pochopiť iba v protiklade ku skutočnosti,“ tvrdí Doležel (DOLEŽEL: 10). Podľa autora je mimetické čítanie fikcie minulosťou, je to zastaraná doktrína (DOLEŽEL:10). Teórie

mimézis totiž tvrdia, že fikcia je nápodobou alebo zobrazením aktuálneho sveta či skutočného života. Doleželov pojem sémantika fikčnosti, založený na možných svetoch, ponúkol voči teórii mimézis alternatívu. Je zásadný rozdiel medzi skutočným a možným. Dvojitá sémantika fikčnosti, z ktorých jedna platí pre „realistickú“ fikciu a druhá pre fantastiku, nemá logické opodstatnenie. Fikčné svety nepodliehajú požiadavkám pravdepodobnosti, pravdivosti alebo hodnovernosti (DOLEŽEL: 33). Nemá zmysel sa pýtať, či je pravda to, čo čítam či vidím vo fikčnom svete, pretože pred vytvorením tohto textu tento fikčný svet nikdy neexistoval. Neexistoval v aktuálnom svete, maximálne sa mohol nachádzať v mysli autora (DOLEŽEL: 37).

To, že fikčné svety umeleckých diel nie sú úplné, sa dá dokázať jednoduchým testom. Iba niektoré mysliteľné výroky o fikčných entitách sú rozhodnuteľné, mnohé rozhodnuteľné nie sú (DOLEŽEL: 35 – 36). Vychádzajme z predpokladu, že kinematografia ponúka viac výrokov, ktoré sú rozhodnuteľné, ako literatúra. Vidíme ale aj to, že niektoré sú z hľadiska deja nepodstatné a nezaujímajú nás. Ale bez (nepodstatných) prvkov mizanscény by bol obraz neúplný, zmätočný a nezodpovedal by fyzickej realite. Všetky detaily tela, ktoré literárny text nepopisuje, pretože z hľadiska významu to nie je potrebné, v konkrétnom zábere, respektíve v slede záberov, zahrnuté sú. Kamera sa môže sústrediť na ten najdôležitejší prvok, ale záber obsiahne aj tak viac informácií, ako je nevyhnutne potrebné. Autor-spisovateľ má samozrejme možnosť opísať všetky možné drobné detaily priestoru fikčného sveta, nemalo by to však žiaden hlbší význam pre vývin deja. Tu sa dostávame k schopnosti filmu vďaka zobrazovaniu prvkov mizanscény ukázať, detailnejšie predstaviť fyzický svet (ostenzia) (pozri napríklad OSOLSOBĚ 1974). Zobrazovanie je z hľadiska udržateľnosti textu v rozumnom časovom rámci účinnejší spôsob prezentácie vizuálnej informácie než opis.

Ako príklad použijeme zachytenie konkrétnej udalosti z hľadiska literatúry, divadla a filmu. Vyberieme jednu vetu, prípadne viacero po sebe nasledujúcich viet, jednu akciu na javisku a jeden obraz, ktorý vyjadruje akciu (dynamický motív) ako jednotu času a deja: „Pán sa prechádza po Vajnorskej ulici.“ Písaný text sa nemô-

že zaoberať opisom každej budovy na tejto konkrétnej ulici (ak by nešlo o Nový román, tzv. anti-román), môže si však vybrať zopár styčných referenčných prvkov k skutočnému svetu. Na javisko stačí napríklad informatívne minimalisticky položiť tabuľku s nápisom Vajnorská ulica. Film však s najväčšou pravdepodobnosťou v takomto prípade poskytne sériu záberov človeka prechádzajúceho sa po tejto konkrétnej bratislavskej ulici s explicitným zobrazením viacerých budov nachádzajúcich sa na skutočnej Vajnorskej ulici. Neberme do úvahy produkcie určené pre svetový trh, kde by bolo divákovi v zahraničí jedno, či je scéna nakrúcaná na skutočnej Vajnorskej ulici alebo niekde inde. Samozrejme treba počítať s náhodnými okoloidúcimi, ak nejde o príznakové situácie, keď je ulica vyľudnená. Na rozdiel od písaného textu priestor audiovizuálneho diela verifikujú postavy v pozadí hlavnej akcie: majú konkrétne tváre a kostýmy, komunikujú. Fikčný svet rovnakého príbehu, vyjadreného v troch rôznych umeleckých druhoch, sa preto bude zdať v kinematografii úplnejší ako v literatúre a v divadle. S výnimkou experimentálnych kinematografických diel. Od úplnosti však bude mať stále ďaleko.

Pre zobrazujúce texty filmu je oblasť referencie daná. Fikčné texty získavajú referencialitu tým, že vytvárajú fikčný svet. Film to robí iným spôsobom než literatúra, tá tvorí svet slovami. Každý záber, obraz, sekvencia sú súčasťou fikčného sveta. Záber môže byť statický (ako fotografia), nemusí nevyhnutne obsahovať hovorené slovo (ani titulky či ruchy). Túto možnosť literatúra nemá. Avšak na rozdiel od filmu literatúra pozná zastavenie času pri opise.

Nemôžeme vyňať jedno slovo či vetu z románu alebo poviedky a predpokladať, že ho čitateľ bude chápať ako súčasť fikčného sveta literárneho textu. Zatiaľ čo záber na fikčnú osobu alebo neživý objekt v hranom filme je súčasťou fikčného sveta a nemal by podliehať pravdivostnému hodnoteniu. Tu ale treba vziať do úvahy aj takpovediac elementárnu logiku a konkrétny rámec. Fikčný text síce pravdivostnému hodnoteniu ako celok nepodlieha, avšak ak sa príbeh odohráva v konkrétnom meste, napríklad v Košiciach, domáce publikum očakáva, že Košice v mizanscéne rozpozná a nebude nakrútený inde (ak nepočítame napríklad kulisy v štúdiu). Tento problém odpadáva pri medzinárodnom publiku. Stačí uviesť

príklad hororu *Hostel*, odohrával sa v Bratislave, ale bol nakrútený v českých mestách Poříčany alebo Český Krumlov. S týmto ukotvením malo problémy viac menej iba slovenské publikum. Každopádne platí, že tieto lokácie sa stali vo fikčnom svete *Hostelu* Bratislavou a tak nepodliehajú pravdivostnému hodnoteniu. Spomeňme film *Číslo 5 žije 2*, kde sa snaží hlavný hrdina, robot, získať americké občianstvo, ale film bol nakrútený v kanadskom Toronte a dá sa predpokladať, že dominantu mesta, CN Tower, má vo svojej encyklopédii znalostí takmer každý Severoameričan. Zaujímavým rozhodnutím je aj „presun“ megapolisu Gotham z Chicaga do New Yorku v komiksových adaptáciách *Temný rytier* a *Temný rytier povstal*, avšak z hľadiska zasadenia fikčného sveta do alternatívnej prítomnosti, zobrazenej v komiksovej realite, je irelevantné, v akých lokáciách filmy vznikali, hoci diváci bezpochyby na plátne spoznávali mrakodrapy či mosty oboch amerických veľkomiest.

Predstavme si ľubovoľnú jednoduchú vetu, dynamický motív, napríklad: Peter beží. Túto vetu okrem fikčných textov môže obsahovať aj množstvo non-fiction (slovesných) textov. Takže ak ju vyjmeme mimo literárneho fikčného sveta, stratí kontext a stáva sa jazykovou výpoveďou, ktorá podlieha inému štylistickému režimu.

Konkrétny filmový záber bežiacieho Petra spolu s mizanscénou bude stále zachytením behu konkrétneho predstaviteľa Petra v konkrétnom čase konkrétnou kamerou (ak nejde napr. o home video). Stále bude súčasťou konštrukcie (textúry) fikčného sveta, hoci vieme, že dnešná hranica medzi dokumentom, inscenovaným dokumentom, hraným dokumentom a hraným filmom je krehká a zradná. Podobne ako hranica medzi jazykom ako nástrojom komunikácie a jazykom ako súčasťou druhotného modelujúceho systému literatúry, ktorú využívali semiotické koncepty tartuskej školy (napríklad LOTMAN 2008). V tejto chvíli to však nie je pre nás podstatné. Pretože neskoršie, postmoderné diela budú vkladať do svojho fikčného sveta zábery z rozličných filmov, ktoré budú referovať nie k realite, ale k inému (pôvodnému) dielu. Spomeňme napríklad zamilovanú dvojicu, vtáka a myš, sledujúcu triler *Vertigo* Alfreda Hitchcocka v televízii v animovanom filme *Myšiak Stuart Little 2*.

Stavba textu, extenzia a intenzia

Vychádzajúc z názorov nemeckého zakladateľa filozofickej logiky a filozoficko-sémantickej analýzy jazyka Gottloba Fregeho Lubomír Doležel hovorí, že význam jazykových výrazov sa skladá z dvoch vzájomne spätých zložiek – z referencie a zmyslu. Referenciu nazýva extenziou, zmysel intenziou. Zjednodušene povedané, extenzia je predmet alebo množina predmetov, ku ktorým výraz referuje, poukazuje alebo ktoré naznačuje (DOLEŽEL: 141). Je to tá významová zložka jazykového znaku, ktorá orientuje znak smerom k svetu. Hoci sa k nemu obracia, nedokáže ho vyjadriť priamo. Potrebuje na to nejaký normalizovaný zobrazujúci systém – metajazyk – ktorý by čo najpresnejšie vyjadroval korešpondenciu medzi entitami sveta a ich označeniami, pretože prirodzený jazyk túto schopnosť nemá. Na zobrazenie extenzionálneho významu v bežnom jazyku potrebujeme univerzálny extenzionálny metajazyk (DOLEŽEL: 142). Možné svety sú podľa autora extenzionálnymi množinami, fikčné svety sú extenzionálnymi entitami. Extenzionálne entity sa k fikčnému svetu neviažu doslovne, ale dajú sa vyjadriť parafrázou, prekladom pôvodnej textúry do extenzionálneho zobrazenia (DOLEŽEL: 144).

Intenzia je zmysel. Obecnou definíciou intenzie je jej funkčnosť smerujúca od vlastnej textúry fikčného textu k fikčnému svetu. Je informačným obsahom výrazu; na rozdiel od extenzií (referencií) sa pevne viaže k textúre (DOLEŽEL: 144). Podľa Doleželovho názoru je extenzionálny význam esteticky neutrálny, intenzionálny význam v literatúre je vysvetliteľný estetickými faktormi. Sem zaraďujeme napríklad básnické figúry, význam rýmov, anagramy, skryté významy, sémantické gesto, naratívne spôsoby, polopriamu reč atď. Interpretácia intenzionálny význam ničí tým, že musí „prekladať“ pôvodnú textúru do podoby parafrázy, čím ju približuje k referencialite. „Intenzionálny význam textu nemôže byť zdieľaný inak ako opakovaním tohto textu“ (DOLEŽEL: 143 – 144).

Obraz ako znak referuje ku skutočnosti, ale jeho výraz nie je arbitrárny. Autor koncipuje text fikčného sveta ako extenzionálnu štruktúru tým, že vymýšľa príbeh, individualizuje konajúce postavy prostredníctvom ich vlastností a vzťahov a umiestňuje ich do prírodného a ľudského prostredia; potom píše text jedinečnej

štruktúry a tak dáva svojmu svetu intenzionálny tvar. Čitateľ, ktorý vstupuje do fikčného sveta prostredníctvom textúry, vníma najprv intenzionálnu štrukturáciu sveta. Najprv musí estetické informácie spracovať; formalizovanou parafrázou si textúru prekladá do extenzionálneho zobrazenia a rekonštruje extenzionálnu štruktúru sveta a jeho častí, ako sú príbeh, postavy, krajinné a ľudské prostredie (DOLEŽEL: 147). Tvorba extenzie je v literatúre, divadle a kinematografii rovnaká: vytváranie príbehu, prostredia, postáv a každej fikčnej jednotliviny je záležitosťou referenciality. Intenzia je ale v každom umeleckom druhu odlišná, má inú naratívnu štruktúru. Scenár nie je iba literárnym textom, ale prostredníctvom obrazov, dialógov a opisu smeruje k zmene svojej pôvodnej textúry (PASOLINI 1980). Dá sa povedať, že román predpokladá audiovizuálny obraz, respektíve predstavu o texte, až u prijímateľa-čitateľa, a ten sa nebude, napriek využitiu opisov, presne zhodovať s autorovou predstavou. Scenár filmu je fikčný literárny text, jeho realizácia však vytvára nový fikčný svet, v určitom zmysle nezávislý; podľa totožného scenára môžeme nakrútiť nekonečné množstvo filmov s inými lokáciami, hercami, objektmi alebo dekapážou. Napríklad film *Psycho* od Gusa Van Santa je nakrútený záber po zábere podľa Hitchcockovho originálu, predsa však ide o iné fikčné svety; scény sú nakrútené v iných lokáciách, s inými hercami... Autori filmu využívajú svoju vlastnú imagináciu, ktorú prostredníctvom filmového diela ponúkajú prijímateľovi-divákovi. Keďže má literatúra iné vyjadrovacie prostriedky ako kinematografia, je komplikované preniesť intenziu literárneho diela do filmovej adaptácie. Často sa preto stretávame s polemikami, či sa podarilo preniesť myšlienky alebo atmosféru predlohy do jej filmovej podoby. Odpoveď býva často záporná.

V literárnom diele nemusia názory autora prezentovať žiadna postava fikčného sveta, ani rozprávač. Autorove argumenty sa rozprestierajú „v inom univerze“. Štylisticky môže príbeh rozprávať rozprávač v prvej alebo tretej osobe, čo má dosah na „objektívitu“ stvárnenia fikčného sveta a jeho referencialitu.

Kinematografia používa na vyjadrenie vnútorných stavov postáv iné vyjadrovacie prostriedky ako literatúra. Vieme ich identifikovať predovšetkým na základe správania postáv, mimiky, po-

hľadu, reči tela, intonácie, hlasovej intenzity dialógu – neverbálnej komunikácie. Vnútorne monológy použité vo filme by sme mohli označiť za ekvivalent vstupu do mysle postavy. Tento výrazový prostriedok však v sebe nesie vysoké riziko redundantnosti, zbytočnej doslovnosti, keďže informácie môžeme získať aj implicitnejšou formou – prostredníctvom obrazového vyjadrenia alebo zvukovej stopy rátajúcej s účinkami hudby, ruchov alebo s útržkami dialógov. Aby divák získal dojem autentickosti fikčného sveta, filmoví tvorcovia mu musia poskytnúť dostatočne bohatý obraz, ktorý odkazuje na podobný obraz reálneho sveta. Mizanscéna je zvyčajne kvôli dôveryhodnosti sýtená obrazovými alebo zvukovými informáciami, ktoré nepotrebujeme nevyhnutne vidieť ani poznať. Tieto prvky a jemné detaily však pomáhajú vytvárať čo najuveriteľnejší audiovizuálny fikčný svet, preto je ich redundantnosť v rámci dejových línií zdanlivá, hoci čitateľ literárneho textu ich nepotrebuje, dokáže tieto miesta pohodlne vyplniť prostredníctvom vlastnej imaginácie.

Zobrazenie neprirodzených, nemožných svetov v literatúre a vo filme

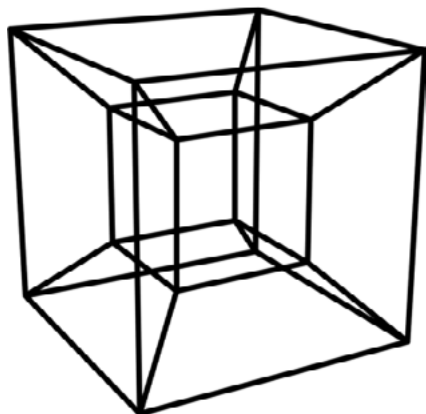
Nemožné svety sú fikčné svety zavádzajúce do fikčného sveta protiklad ako alternatívny príbeh. Rozprávanie, zbavené overovacej sily, napodobňuje naratívnu textúru, ale zároveň porušuje pragmatické podmienky rečového aktu. Nemusí však ísť iba o napodobňovanie textúry, efekt sa dá dosiahnuť aj sémantickou stratégiou, ktorá umožní vynoriť sa nemožnému svetu v prísne logickom zmysle (DOLEŽEL: 164). V literatúre môže byť zobrazenie, čiže opis nemožných vecí, jednoduchšie. Čisto teoreticky môžeme vedľa seba napísať ľubovoľnú kombináciu slov (aj keby išlo o oxymoron, akým je napríklad priestorový nezmysel typu guľatá kocka), takéto spojenie nemusí v našom trojrozmernom svete fungovať. Naproti tomu vizuálne stvárnenie spomínanej guľatej kocky nie je možné alebo je omnoho komplikovanejšie stvárniteľné prostredníctvom špeciálnych digitálnych efektov, ak by sa o to niekto chcel skutočne pokúsiť.

Transformácia nemožného fikčného sveta románu *Plochozem*

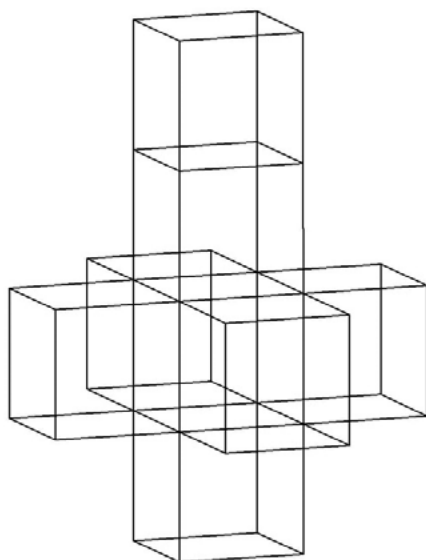
V roku 1884 napísal britský spisovateľ Edwin A. Abbott román s názvom *Plochozem (Flatland)*. Skúsme na tomto veľmi špecifickom prípade porovnať možnosti literatúry a filmu v zobrazovaní fyzikálne nemožných svetov. Autor knihy pozýva čitateľa do mysle dvojrozmernej bytosti, aby preskúmal jej domovinu – plochý svet s dvoma rozmermi. Abbottovým zámerom bolo, aby sa čitateľ zbavil pút obmedzeného a pohodlného vnímania sveta a otvoril sa novým spôsobom vnímania (IBÁÑEZ: 9). Svet hlavného hrdinu je plochý, dvojrozmerný, je to obrovský list papiera obývaný priamkami, štvorcami, päťuholníkmi a rôznymi mnohoúhľovníkmi. Každý člen spoločenstva tohto sveta má iný tvar, čím vznikajú v Plochozemi rozličné spôsoby vzájomnej identifikácie jej obyvateľov. Od dotyku cez sluch až po zrak. Objekty obdarené zrakom vidia všetkých ostatných ako čiary vďaka hmle, do ktorej je tento svet zahalený, sú však schopné určiť aj jeho hĺbku a uhly. Novovytvorený, veľmi nekonvenčne a ťažko predstaviteľný fikčný svet dvoch rozmerov má v knihe podrobne a logicky popísaný systém fungovania spoločnosti a jeho geometrické zákonitosti. Spisovateľ disponuje jedinečnou možnosťou fokalizovať takýto svet prostredníctvom Ich-formy lubovoľnej postavy príbehu alebo autoritatívnej Er-formy. Zobrazený svet sa vďaka autorsko-čitateľskej fantázii dokáže preniesť z tretieho rozmeru aktuálneho sveta do sveta fikčného, dvojrozmerného. Keďže význam slova je konvenciou, môžeme napísať akýkoľvek nemožný svet a popísať akýkoľvek nemožný predmet a fyzikálne zákony, ako sa dôveryhodne podarilo aj Abbottovi v *Plochozemi*. Spisovateľ evokoval nemožný svet prostredníctvom známych geometrických útvarov aktuálneho sveta, čiže čitateľovi na jeho pochopenie stačia znalosti encyklopédie aktuálneho sveta, priestorová predstavivosť a fantázia.

Jednou z konvencií kinematografie je dvojrozmerné obdĺžnikové plátno s premietnutým trojrozmerným obrazom. Ten bez akejkoľvek kognitívnej pochybnosti vnímame do hĺbky, trojrozmerné. Z pohľadu trojrozmernej bytosti nemožný svet *Plochozeme* by bol na plátne prezentovaný bez väčších problémov ako plocha snímaná zhora. Nebol by teda problém preniesť fikčný svet literatúry do fikčného sveta filmu. Rozdiel je ale inde. Ak dokáže spisovateľ logic-

ky opísať subjektívizovaný pohľad dobyvateľa Plochozeme, čiže poskytnúť nám realistický obraz plochého sveta jeho očami, film nám nedokáže poskytnúť zostup do sveta, kde oproti aktuálnemu svetu jeden rozmer chýba. Divák bude tento svet vnímať a chápať iba z rozmeru vyššieho, čiže tretieho. Pochopiteľne sa tu objavuje argument, že aj svet trojrozmerný, prenesený na dvojrozmerné plátno, sleduje divák z iného rozmeru, nie z vyššieho, čiže štvrtého rozmeru: bez problémov dokáže sledovať a rozumieť tomuto svetu očami jeho obyvateľov. Vnímanie postáv filmu môže divák rozumom chápať, ale nedokáže ho zmyslami vnímať. V tomto smere je fikčný svet filmu oproti možnostiam sveta literatúry obmedzený. Podobne môžeme relatívne elegantne, podľa schopností autora, popisovať aj svety vyšších rozmerov. Pristavme sa však pri rozmere štvrtom. V kinematografii sa zvyčajne zobrazuje prostredníctvom štvorrozmerného objektu, respektíve štvorrozmernej kocky s názvom tesseract. Tesseract alebo superkocka je útvar so štyrmi rozmermi. Podobne ako je štvorec dvojrozmerný a kocka trojrozmerná. Osem kociek tvorí steny jednej štvorrozmernej superkocky. Trojrozmerné zobrazenie štvorrozmerného priestoru sa bude zdať krivé. Jeho náčrt na papieri je dvojrozmerným skreslením trojrozmerného skresleného premietnutia štvorrozmerného tesseractu. Trojrozmerný rozvinutý tesseract sa dá vytvoriť nasledovne: vystrihne sa obrazec z papiera a zloží sa do trojrozmernej kocky. Toto sa zopakuje osemkrát. V strede bude jedna kocka, na jej päť stien sa prilepí po jednej kocke a z jednej steny dve na seba. Ak by sa teoreticky podarilo tento útvar zložiť do štvorrozmerného priestoru, dostaneme tesseract. Problém spočíva v tom, že v skutočnosti sa nedá otvorený tesseract v štvrtom rozmere zložiť ani zemetrasením ako v poviedke *Domček ako klietka* od Roberta Heinleina, ani nijako inak. Skutočný tesseract so štyrmi priestorovými rozmermi nemôže v trojrozmernom priestore existovať. Tesseract sa dá vyjadriť rovnicou $ax+by+cz+d=0$ (Obr. 3,4) (ASIMOV: 119, 120).



Obr. 3 Zložený tesseract



Obr. 4 Rozložený tesseract

Napriek tomu sa objekt podarilo relatívne uveriteľne vizualizovať v záverečných sekvenciách snímky *Interstellar* (*Interstellar*, Christopher Nolan, 2014) alebo *Kocka 2: Hyperkocka* (*Cube 2: Hypercube*, Andrzej Sekula, 2002). Ako vidno predovšetkým v prvej menovanej snímke, zobrazenie fikčného sveta s jedným rozmerom navyše oproti aktuálnemu svetu nie je nemožné. Dá sa to však pripísať forme zobrazenia tesseractu, keď sa spoločne s kozmonautom pohybujeme stále v priestore trojrozmernom a ďalší rozmer vnímame ako priestor mimo kocky, v ktorej sa nachádzame. Nie je možné dokázať, že konkrétne zobrazenie tesseractu vo filme by zodpovedalo skutočnosti, ak by štvrtý (a vyšší) rozmer reálne existoval. A tak sa pomocou digitálnych trikov nevydávame preskúmať vyšší rozmer, ale iba predstavivosť tvorcov, pretože tesseract je stále nemožný a iba predpokladaný predmet. Ťažko sa ale dá predpokladať výstup ešte o ľubovoľný stupeň vyššie a predstaviť si 5-rozmerný, 6-rozmerný (atď.) priestor v rámci sujetu hraného audiovizuálneho diela. Pričom stále platí, že popis nemožných svetov prostredníctvom slov dovoľuje autorom vytvoriť viacrozmerné svety literatúry teoreticky bez limitov. Ako nemožný svet uvádzame tieto príklady na základe overiteľnosti existencie štvrtého rozmeru súčasnou vedou.

Poviedka *Domček ako klietka* – film

Ako sme už uviedli, semiotický systém literatúry má pri tvorbe nemožných fikčných svetov pred svetmi vytvorenými audiovizuálnymi znakmi výhodu väčšej slobody. Pozrime sa teraz na jeho dispozibilitu z hľadiska transformácie literárnych znakov. Ako príklad sme si zvolili poviedku *Domček ako klietka* (*And He Built a Crooked House*) z roku 1941 od jedného z najuznávanejších spisovateľov sci-fi Roberta A. Heinleina (ASIMOV: 95 – 121). Ten vo svojej 24-stranovej krátkej próze popisuje princípy fungovania tesseractu, jeho výstavbu ako nového typu obytného domu: vďaka zemetraseniu sa z rozvinutého tesseractu stáva skutočný štvorrozmerný objekt. V našom trojdimenzionálnom svete vidíme z neho zvonka iba jednu kocku. Traja hrdinovia však uviaznu vnútri objektu a hľadajú cestu von. Poviedka sa do dnešných dní, aj napriek veľmi priťažlivému námetu, nedočkala filmového spracovania, res-

pektíve nestala sa ani priamym námetom pre seriály ako napríklad *Zóna súmraku* alebo *Krajné medze*. Skúsme sa zamyslieť, prečo sa jej filmári vyhýbajú. Ako sme vysvetlili na príklade snímky *Interstellar* a *Kocka 2: Hyperkocka*, zobrazenie tesseractu by pre súčasných filmárov vďaka CGI efektom nemalo byť veľkým problémom. Heinlein sa ale v poviedke úmyselne vyhýba podrobnejšiemu opisu interiéru jednotlivých ôsmich kociek vo vnútri fyzicky nemožného a ťažko predstaviteľného objektu. Problém tkvie v podstate stavby. Ide totiž o obytný objekt a miestnosti v tvare kociek by boli značne nepraktické, dispozične ťažko navrhnutelné a zariadené. Predstavme si, že každá kocka – každá z ôsmich miestností domu, by mala minimálne 4 x 4 x 4 m alebo 5 x 5 x 5 m, prípadne ešte viac. Heinlein píše, že obyvateľ domu musí prejsť do vyššieho podlažia po rebríku. Zakaždým by pri tom musel prekonať výšku 4, resp. 5 metrov. Výška štvorpodlažného objektu by tak dosahovala minimálne 16 m. Disproporcia výšky voči šírke a dĺžke miestnosti by na filmovom plátne diváka ihneď zarazila: vyvolávala by otázky, prečo klient na takýto nepraktický tvar svojho budúceho obydľia vôbec pristúpil. Ale v rámci literárneho textu sa autor podobným úvahám šikovne vyhýba a opisuje iba to, čo sa mu hodí. Jeho dom vďaka absencii opisu však pôsobí ako ideálny a hlavná postava, architekt Quintus Teal, v ňom vidí budúcnosť architektúry. Vďaka Heinleinovmu príťažlivému štýlu písania a kvázi vedeckému opisu štvrtého rozmeru a pohybu v ňom mu čitateľ bez problémov uverí. Ťažkosti nastanú vtedy, ak by si rozvinutý tesseract nakreslil, pokúsil sa konkretizovať funkcie miestností a chcel by si predstaviť každodenný život v takomto dome. Rozvinutý tesseract sa okamžite ukáže ako dispozičný nonsens. Oproti príkladu *Domček ako klietky* tvorcovia *Kocky 2: Hyperkocka*, ktorí pracovali s podobnými architektonickými danosťami, neboli viazaní funkcionalitou. Rovnomerná dĺžka všetkých troch vektorov pôsobí v rámci nadprirodzeného, mysteriózneho objektu a príbehu prirodzene. Pohyb v priestore so štyrmi rozmermi bol zrejme po prvýkrát zobrazený v jednej z epizód seriálu *Zóna súmraku* z počiatku 60. rokov. Tvorcovia sa však najmä kvôli značne obmedzeným technickým prostriedkom televízie tej doby obmedzili iba na zobrazenie hustej hmly v klasickom trojdimenzionálnom priestore. Zhruba 20-minútová

epizóda síce nie je priamou adaptáciou *Domčeka ako klietky*, ale vďaka niekoľkým zreteľným odkazom (rodinný dom, uväznenie v štvrtom rozmere, hľadanie východiska a cesty späť do nášho trojdimenzionálneho priestoru) mohla byť jeho inšpiračným zdrojom.

Obhájiteľnosť fikčných svetov alternatívnych verzií príbehu Loly, ktorá beží o život

Ďalším príkladom nemožného sveta v kinematografii je nemecký film *Lola beží o život*. Ide o príbeh dvoch milencov dvadsiatnikov – Loly a Manniho. Mladý muž pracuje pre priekupníka s autami a omylom stratí 100 000 mariek. Lola má dvadsať minút na to, aby peniaze zohnala a zachránila tak Mannimu život. Divák sleduje tri po sebe nasledujúce verzie udalostí, pričom príbeh sa zakaždým uberá iným smerom a rozdielne sa končí. Trojaké sukcesívne reťazenie príbehov s rozličnou textúrou prináša viacero pohľadov na rovnakú udalosť. Ide však o to, že sa v tomto prípade na seba vrstvia protikladné a nezmieriteľné alternatívy. Rovnaký sled prináša ich rôzne modifikácie. Okrem Tykwerovej snímky sa tento naratívny princíp uplatňuje aj v snímkach *Rašomon*, *Na Hromnice o deň viac* alebo *Uhol pohľadu: Vantage Point*. Časové obdobie býva krátke, v našom prípade je to dvadsať minút na každý rozvetvený príbeh. Všetky sa odohrávajú na rovnakom mieste a v priebehu rovnakého časového úseku. Ide o rôzne dôsledky rovnakej udalosti (ARONSONOVÁ: 238, 239). *Lola beží o život* je snímka postavená na teórii chaosu. Na konštitutívny princíp chaosu v postmoderných dielach na základe práce Deleuza a Guattariho upozornil Miroslav Petříček jr. (MICHALOVIČ – MINÁR: 216 – 221). Na rozdiel od štrukturalistickej metafory stromu ako zobrazenia sveta zdôrazňujú Michalovič s Minárom dôležitosť podzemných rizómov (hlúz), ktoré predstavujú iný typ rozpriestraňovania sa ako korene. „Rizomorfia“ nekopíruje svet na základe podobnosti so stromom (aj Doleželova Heterocosmica je antimimetická), ale využíva princípy kartografie (mapy) a od-tlačku. Nie logiku originálu a reprodukcie ako pri metafore stromu či koreňov. Postštrukturalistická rizoma je antigenealogická a polycentrická: nie je metaforou kozmu, ale chaozmu (MICHALOVIČ – MINÁR: 219).

Tykwer v *Lola beží o život* využíva rôzne verzie tých istých udalostí na to, aby zobrazil, ako veľmi môže rozdiel niekoľkých sekúnd radikálne ovplyvniť životy ľudí. Špecifickým znakom podobných diel je „strojovanie“ (príbeh je prezentovaný trikrát). Lola je, mimochodom, Tykwerovým tretím celovečerným filmom (ARONSONOVÁ: 240).

Opakovanie troch príbehov sa začína v prvom bode obratu a každé ďalšie opakovanie prináša odlišnú odpoveď na otázku položenú v tomto prvom bode. Tá znie nasledovne: Dokáže Lola v priebehu dvadsiatich minút zohnať peniaze na záchranu Mannyho? Prvé dve verzie končia pohromou, ktorá by mohla byť druhým bodom obratu, ale v tretej verzii druhý bod obratu absentuje. Vynechané je aj tretie dejstvo a dej pokračuje hneď vyvrcholením (ARONSONOVÁ: 245).

Tri filmové verzie udalostí sú síce overiteľné, ale nemôžu existovať v rámci jedného fikčného sveta. Tykwer nevytvoril jeden fikčný svet, ale tri nezávislé fikčné svety s totožnou expozíciou. Tá predstavuje pôvodný jeden fikčný svet, ktorý je spoločný pre všetky rozvetvujúce sa príbehy. Oba ďalšie akty, druhý aj tretí, sú však odlišné: a tak nám rozprávanie ponúka tri rozdielne fikčné svety s rovnakými hlavnými a vedľajšími postavami a figúrkami prítomnými v jedinom svete. Núka sa však logická otázka, či ako nezávislé fikčné svety existujú všetky tri verzie, alebo vďaka protikladnosti alternatívnych verzií žiadna z nich. Skúsme svet filmu *Lola beží o život* chápať ako jedno univerzum s určitou skupinou postáv opakujúcou sa v každom z troch fikčných svetov. Toto jedno univerzum (alebo makrosvet) sa skladá z jedného spoločného fikčného sveta a troch oddelených a nezávislých. *Lola beží o život* môžeme interpretovať aj ako decentralizované „puzzle dielo“ (rizomatické rozprávanie) – veľkú množinu s troma podmnožinami a vzájomným prienikom týchto troch podmnožín v rámci expozície.

Podobný príklad predstavuje britská snímka *Srdcová sedma* z roku 1998. Pracuje s rovnakou myšlienkou ako Tykwerov scenár – ako môže niekoľko sekúnd ovplyvniť život. Osud hlavnej hrdinky Helen sa uberá dvoma rozdielnymi smermi podľa toho, či stihne metro alebo nie. Howittov scenár síce rozpráva oba príbehy paralelne, ale princíp rozbiehajúcich sa ciest je rovnaký. Zaujímavé

je však uvedomiť si, ako by sme vnímali podobný scenár v skutočnom živote a ako vo fikčnom svete filmu. Ak by k podobnému oddeleniu jednej reality na dve (v prípade *Lola beží o život* na tri) skutočne došlo, existovali by vedľa seba dva paralelné vesmíry s rovnakými osobami a materiálnym zložením sveta na základe myšlienkového experimentu so Schrödingerovou mačkou. Pripomeňme si ho. V nepriehľadnej krabici sa nachádza mačka. V krabici je aj jedovatý plyn s rádioaktívnym nuklidom. Po hodine je účinnosť plynu pravdepodobná na 50%. Podľa princípov kvantovej mechaniky sa nuklid nachádza v superpozícii v stave rozloženom aj nerozloženom zároveň. Celá sústava by sa mala nachádzať v superpozícii vzťahov, keď existuje aj živá, aj mŕtva mačka zároveň (KAKU: 148).

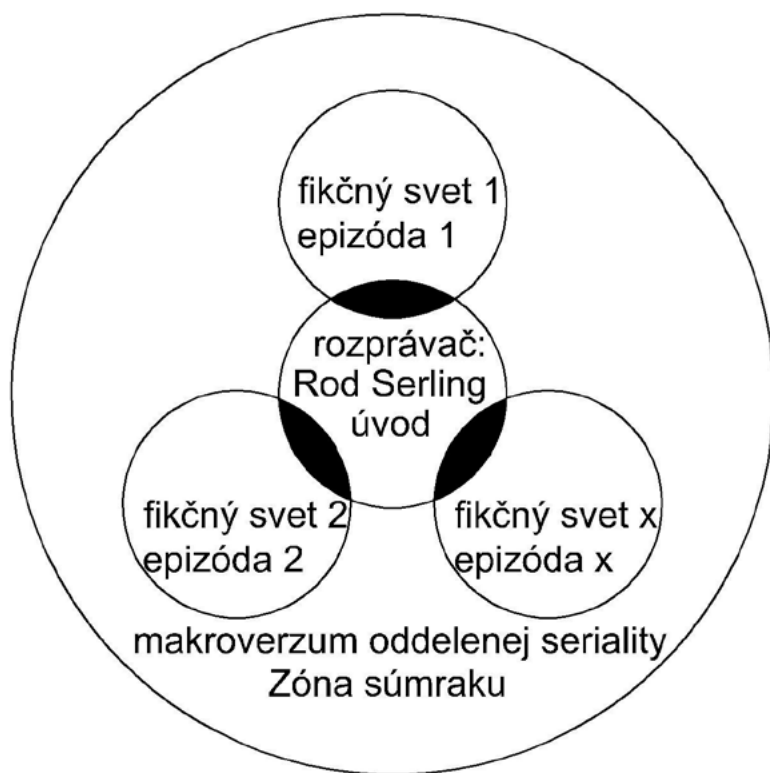
Scenár predpokladá obe verzie udalostí podobne ako pozorovateľia tohto experimentu: totiž že Helen stihne, a zároveň nestihne metro. V reálnom svete by sme boli svedkami štiepenia jedného vesmíru na dva paralelné, vo fikčnom svete filmu sa ale stále nachádzame v jednom makroverznom nazvanom *Srdcová sedma*. Ten však obsahuje dva odporujúce si fikčné svety s odlišným vývinom udalostí. *Srdcová sedma* je makroverzom s dvoma fikčnými svetmi, *Lola beží o život* s tromi. Princíp výstavby scenára je u oboch diel podobný, nie je ale totožný, ako sme si ukázali. Prvý bod obratu, keď Helen stihne/nestihne metro, nastoľuje otázku, kam bude smerovať Helenin život po tomto momente. Zahrňa však dlhší časový úsek. Jeden príbeh sa uzatvára relatívnym happy endom – druhý tragicky.

Predošlé rozdelenie môžeme prirovnať ku kategorizácii seriálovej tvorby na serialitu oddelenú, nenadväznú, polonadväznú, nadväznú a rozrušujúcu (KOKES: 14). Vo všetkých sa prekvapivo dajú nájsť paralely s vytváraním tohto typu filmového univerza. V oddelenej serialite stav vecí na konci epizódy nezdieľa so stavom vecí na konci epizódy predchádzajúcej žiadne fikčné postavy (*Zóna súmraku*, *Krajné medze*). V serialite nenadväznej prebiehajúca epizóda zdieľa najmenej jednu fikčnú postavu so stavom makrosвета na konci epizódy predchádzajúcej bez toho, aby boli v rovine naratívnej príčinnosti tieto epizódne svety akokoľvek prepojené (*Columbo*, *To je vražda, napísala*). V prípade polonadväznej

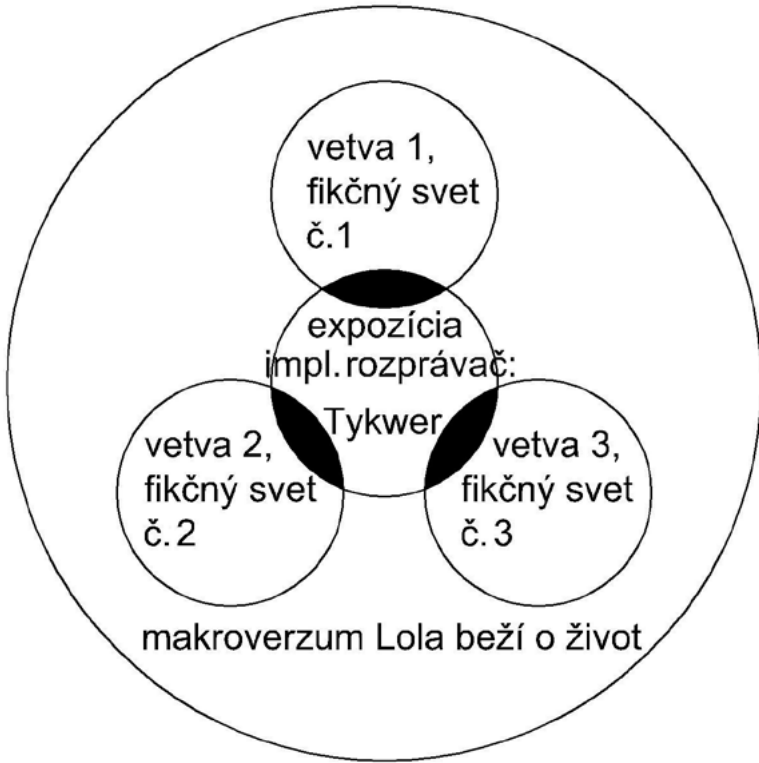
seriality predstavujú epizódne svety pomerne uzavreté celky, ale zároveň najmenej jeden príčinne prepojený rad pokračuje v stave vecí epizódy súčasnej alebo predchádzajúcej (*Kosti, Kriminálka Las Vegas*). V nadväznej serialite prevláda lineárne príčinné pre-pájanie epizódnych svetov na viacerých úrovniach (*Dallas, Chobotnica*). Rozrušujúca serialita nakoniec problematizuje doterajšie priamočiare usporiadanie epizódnych svetov. Skôr ako rad vytvára sieť vzťahov medzi fikčnými prvkami v oboch stavoch vecí makrosveta, v ktorých sa dosiaľ platný stav vecí makrosveta prepisuje alebo spätne upravuje (*Nezvestní, Hranica nemožného*) (KOKEŠ: 17). V prípade seriálu *Nezvestní* sme svedkami rozrušovania stavov vecí najmä počas piatej sezóny, keď postavy cestujú v čase do minulosti.

Lola beží o život môžeme vnímať ako štvordielny seriál, kde prvá časť predstavuje expozíciu, druhá, tretia a štvrtá opakovaný reštart s tými istými postavami, ale v iných fikčných svetoch. Druhá, tretia a štvrtá časť bude mať k tej prvej vzťah jednoznačne nadväzný, príbeh sa v nich definitívne uzatvára (hneď trikrát), ale iba dvoma dielmi. *Lola beží o život* spĺňa aj niektoré požiadavky nenadväznej seriality. Tým, že sledujeme tri odlišné fikčné svety v jednom univerze, vzniká podobná množina s viacerými navzájom neprepojenými podmnožinami (s výnimkou expozície), kde postavy medzi jednotlivými dielmi nemajú možnosť sa o postavách ďalších dvoch fikčných svetov dozvedieť. Keďže každý z troch rozvetvujúcich sa dielov predstavuje uzavretý svet a každý z nich nadväzuje na expozíciu – postavy prvého dielu pokračujú v inom diele (ale iba v jednom) ako tie isté postavy. Z tohto uhla pohľadu možno vnímať *Lolu beží o život* v intenciách pravidiel polonadväznej seriality. *Lola beží o život* sa svojou štruktúrou najviac blíži k serialite rozrušujúcej, avšak aj v tomto prípade badať znateľné odchýlky od seriálov typu *Deň zlomu: Day Break*. Hlavný hrdina detektív Brett Hopper sa ocitá v časovej slučke, kde prežíva jeden a ten istý deň dokola a stále sa vďaka novým informáciám posúva jeho vyšetrovanie vpred. Rozvetvujúce sa cesty deja však na seba príčinne nadväzujú, informácie z „minulého“ dňa sú dôležité pre informácie súčasného dňa, ktorý sa ustavične opakuje. Ide tak stále o jeden a ten istý fikčný svet, nie o univerzum s rôznymi oddelenými fikčnými svetmi. *Lola*

beží o život predstavuje ten istý princíp dramaturgickej štruktúry scenára rozvetvujúcich sa ciest, ale tieto cesty nespája príčinná súvislosť, ide o oddelené fikčné svety. Tým sa dostávame oblúkom k prvému typu seriality, a to oddelenému. Lola, Manni a ďalšie postavy sujetu sú jednoducho v každom z troch rozvetvených príbehov úplne odlišnými postavami. Nevedia navzájom o sebe, ich činy neovplyvňujú priebeh udalostí v ďalšej vetve, jednotlivé príbehy na seba nenadväzujú, neodohrávajú sa v tom istom fikčnom svete, ale v tom istom makroverze audiovizuálneho celku s časom trvania 81 minút a zaznamenaného na jeden filmový pás. Výnimkou je stále expozícia, takže ani tento typ seriality nedokáže plnohodnotne vysvetliť všetky problémy. Napriek tomu práve oddelená serialita dokáže obhájiť existenciu všetkých troch alternatívnych verzií. Odpoveď na otázku, či sa fikčný svet filmu a jednotlivé fikčné svety troch epizód akčnej snímky *Lola beží o život* rušia prostredníctvom existencie troch alternatívnych verzií a tieto svety nie sú existenčne obhájiteľné, najlepšie vysvetlia princípy fungovania oddelenej seriality. Každý z troch fikčných svetov tohto filmu nie je nijako príčinne závislý od ostatných dvoch, podobne ako žiadna epizóda seriálov *Krajné medze* alebo *Zóna súmraku* nemá kauzálnu súvislosť s predchádzajúcou, nasledujúcou ani so žiadnou inou epizódou seriálu. Spája ich iba názov a osoba rozprávača: v prípade *Zóny súmraku* je to Rod Sterling ako diegetický rozprávač a v prípade *Lola beží o život* Tom Tykwer ako nediegetický rozprávač. Serling navyše vstupuje do každého fikčného sveta, čím sa stáva jeho diegetickou súčasťou a vzájomne prepája všetky fikčné svety nachádzajúce sa v inom priestore a čase. Aj tento fakt spolu s názvom všetky fikčné svety zoskupuje do jedného makroverza. Pre lepšie pochopenie a porovnanie tohto filmu a seriálu som vytvoril množiny makroverz oboch diel, pozri obrázky 5 a 6.



obr. 5 Makroverzum Zóna súmraku



obr. 6 Makroverzum Lola beží o život

Neúplnosť a implicitnosť fikčného sveta

Neúplnosť fikčných svetov je dôsledkom faktu, že ich vytvára autor, človek (DOLEŽEL: 35). Film je na prvý pohľad oveľa plnší svet ako svet literárny, pretože medializuje obrazom, ale ani zďaleka sa nepribližuje úplnosti sveta aktuálneho. Otázkou však v tomto prípade ostáva nasledovné: Ak literárne/kinematografické dielo opisuje alebo zobrazuje iba určité, hoci vysoké množstvo fikčných jednotlivín, divákova encyklopédia znalostí mu umožňuje implicitne dopĺňať tento svet nielen o okolie rámu obrazu, prípadne

priestor mizanscény medzi dvoma nenadväzujúcimi scénami, ale aj o omnoho väčší priestor. Divák predpokladá, že ak sa príbeh odohráva napríklad v Paríži, ten je súčasťou Francúzska, to zase súčasťou Európy. Európa je kontinent susediaci s Áziou a tak ďalej. Divák tak už pred prvými zábermi filmu vie, že fikčný svet na plátne bude predpokladať približný stav súčasného vesmíru s jeho fyzikálnymi vlastnosťami. Pokiaľ nie sme v žánri fantasy alebo v špecifických žánrových formách sci-fi. Tento stav vecí predpokladá každé realistické dielo, a to aj v prípade komornej drámy odohrávajúcej sa počas svojho trvania v jednej uzavretej miestnosti. Už len pohľad na oblohu na filmovom plátne implikuje kompletný aktuálny svet prenesený do fikcie. Neúplnosť tak nie je vyjadrením toho, čo fikčný svet neobsahuje, ale iba toho, čo nezobrazuje, čo kamera nenasnímala ako predkamerovú realitu. Každý fikčný svet však predpokladá vlastnú existenciu v nekonečnom vesmíre.

K podobným úvahám o relatívnej neúplnosti fikčných svetov ma priviedla „neúplnosť“ skúseností ľubovoľného, respektíve každého jednotlivca a obyvateľa našej planéty. Žiadna osoba nevidela a neuvidí vo svojom životnom príbehu, ako paralele k fikčnému svetu príbehu so začiatkom, stredom a koncom, celý aktuálny stav vesmíru, ktorý obýva. To, čo nikdy neuvidí a nemôže si tak overiť jeho totožnosť, však objektívne existuje na základe skúseností niekoho ďalšieho. Každý jedinec tak (temer) bez pochybností predpokladá okolo seba nekonečný vesmír a na základe tejto encyklopedickej skúsenosti predpokladá aj podobné fyzikálne vlastnosti vo fikčnom svete. Rovnako ako v realite, stačí mu z neho na plátne vidieť len malé percento, minimálny výsek, aby v jeho úplnosť uveril, pretože nič iné neočakáva a ani nič iné nepozná.

Predpokladajme však fikčný svet nečerpajúci fikčné jednotliviny z aktuálneho sveta a odohrávajúci sa ako súčasť subžánru vesmírnej sci-fi na vzdialených planétach obývaných mimozemskými rasami, bez prítomnosti pozemšťanov. Predpokladajme, že tento fikčný svet žiadnymi informáciami neodkazuje na aktuálny svet, čiže na existenciu planéty Zem a jej obyvateľov ako súčasť fikčného sveta. Divák však implicitne, podvedome bude pociťovať niekde v diaľke jej prítomnosť. Dôvodom je určite približné zobrazenie vesmírnych telies na plátne tak, ako ich poznáme z reálneho sveta,

a nepochybne aj fakt, že nič iné ako náš vesmír v našej encyklopédii vedomostí nepoznáme. Planéta Zem v takto koncipovanom neúplnom fikčnom svete nie je síce jeho súčasťou, ale divák ju automaticky predpokladá. Čo možno pripísať aj podvedomej túžbe po ukotvenosti samého seba v priestore a čase fikčného sveta. Úvodné titulky série *Hviezdne vojny*, „dávno v predalekej galaxii“ („A long time ago in a galaxy far, far away...“), toto ukotvenie robia, namiesto publika, doslovne a vzťahujú celý fikčný svet k svetu aktuálnemu aj k výskytu Zeme vo fikčnom svete *Hviezdnych vojen*. Pokiaľ diváci videli prvý diel, *Epizóda IV – Nová nádej* v roku 1977, titulok „dávno v predalekej galaxii“ implicitne odkazoval na to, že udalosti v príbehu sa odohrali dávno pred rokom 1977, ďaleko od planéty Zem.

Implicitnosť obsahu filmového záberu

Rám obrazu explicitne zobrazuje pomocou všetkých prvkov mizanscény svoj obsah. Okrem toho implicitne vyjadruje obsah najbližšieho okolia mimo vnútra rámu vo všetkých štyroch smeroch a vytvára tak u diváka komplexnejší obraz o fikčnom svete. Rám obrazu tak svojím tvarom túto schopnosť u diváka predpokladá, pričom sa odvoláva na jeho encyklopédiu znalostí a na znalosť konvencií kinematografie. Spomeňme príklad detailu ľudskej hlavy, keď je dnes drvivej väčšine populácie zrejmé, že ide o súčasť ľudského tela mimo obsahu rámu obrazu a hlava je synekdochou celého tela. Neúplnosť fikčného sveta teda spočíva aj v limitovanom ohraničení rámu obrazu. Ak sa autor rozhodne nakrútiť scénu v konkrétnom meste, musí u diváka predpokladať základnú vedomosť v jeho aktuálnej encyklopédii znalostí, prípadne tej fikčnej, pokiaľ ide o fiktívne mesto známe napríklad z predošlého dielu filmovej série. Autor nie je nútený zaznamenať na kameru všetky budovy v konkrétnom meste, aby divákovi potvrdil miesto akcie. V prípade Paríža tak stačí použiť jeden záber na niektorú z jeho ikonických budov, napríklad Eifelovu vežu, a ďalej sa spoliehať na dostatočne zrozumiteľný obsah tejto vizuálnej informácie v očiach divákov. Stále však ide o význam implicitný, pokiaľ nepoužijem titulok so slovom Paríž. Prítomnosť konkrétneho ob-

jektu v jednom zábere implicitne predpokladá existenciu všetkých stavieb mesta prítomných v aktuálnom svete aj vo fikčnom svete.

Rám obrazu predpokladá existenciu svojho okolia, je implicitným vyjadrením toho, čo je okolo neho. Neúplnosť spočíva v tom, že nemôžeme kamerou zaznamenať všetky domy v jednom meste, aby sme overili, že ide skutočne o konkrétne mesto. Preto implicitne vyvodíme minimálne z jedného záberu, o aké mesto ide. V tom spočíva implicitnosť v explicitnom zobrazení, ktoré sa v kinematografii nazýva medzera (gap). Pričom stále nám nejaký záber tento úsudok môže vyvrátiť. V literatúre predpokladáme, že mesto bude označené explicitne. Literatúra väčšinou opisuje omnoho menej budov, ulíc, objektov než filmové obrazy. Čitateľ musí mať informácie zo svojej encyklopédie znalostí, že táto konkrétna budova je v danom konkrétnom meste, čiže táto schopnosť, respektíve vedomosť má kognitívny základ. Implicitné významy v texte odkrývame pomocou rôznych encyklopédií znalostí, aktuálnych aj fikčných. Nasýtenie, hustota textu sa skladá z explicitnej textúry, implicitnej textúry a nulovej textúry, a tie sú v rôznych médiách fikčných svetov odlišné (DOLEŽEL: 182).

Vzťah scenára a filmu v rámci fikčného univerza

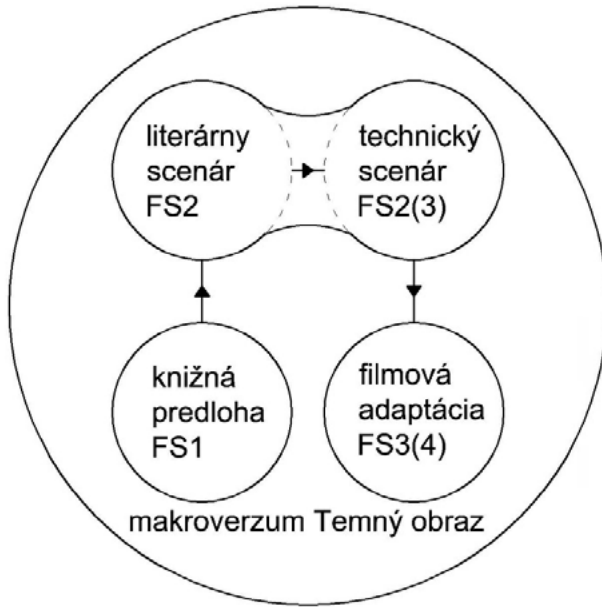
Pokiaľ sa z filmovej adaptácie knižnej predlohy stáva nielen vďaka núteným zmenám v obsahu, ale aj prostredníctvom audio-vizualizácie príbehu nový, oddelený fikčný svet, aký je potom vzťah medzi románom, scenárom a konečným výsledkom na plátne? Na prvý pohľad je zrejmé, že literárny aj technický scenár ako predobraz filmu má k nemu priamy vzťah, zatiaľ čo knižná predloha skôr nepriamy. Znamená to však, že oba typy scenárov sú súčasťou toho istého fikčného sveta ako film? Zdá sa, že scenár literárny je o niečo bližšie k literatúre, technický zase ku kinematografii. Závisí to ale predovšetkým od chápania scenára buď ako samostatného umeleckého druhu, alebo ako súčasti celku, ktorý vytvára až v spojitosti s filmom a bez jeho realizácie nemá existencia scenára opodstatnenie. Ako príklad nerealizovaného scenára môžeme uviesť dopodrobna prepracovaný technický scenár adaptácie románu Franka Herberta *Duna* z roku 1965. Chcel ho spracovať mexický režisér Alexander Jodorowsky. Nakoľko je tento scenár

autonómny umeleckým počinom, nás môže presvedčiť dokumentárna snímka *Jodorowsky's Dune* (2013, USA, Francúzsko, Frank Pavich).

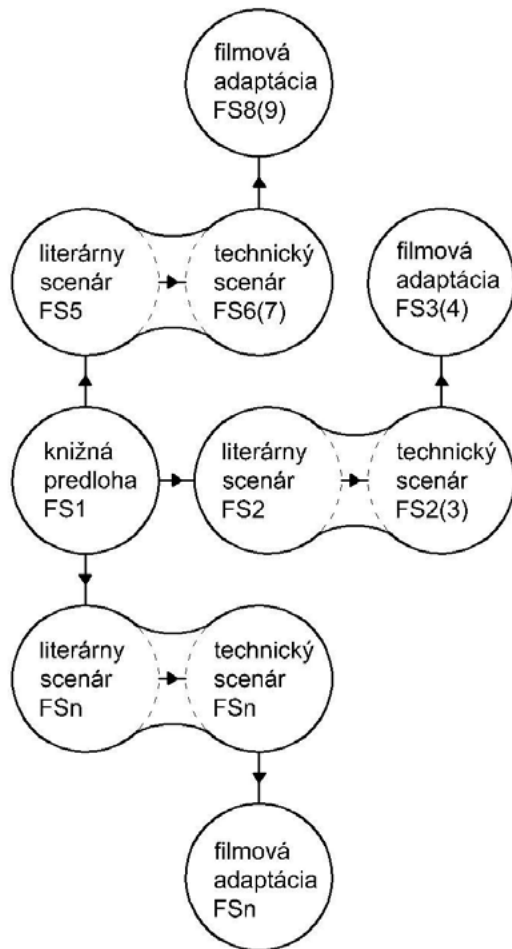
Existencia scenára však nepodmieňuje automaticky vznik filmu. Autor scenára (aj) z tohto dôvodu vytvoril už napísaním textu (literárneho aj technického scenára) nový fikčný svet, a to bez ohľadu na to, či bude v budúcnosti realizovaný. A to aj v prípade, že bude po celé veky iba ležať v šuplíku a jeho existencia je a ostane známa iba autorovi textu. Ide iba o možný, dosiaľ nerealizovaný filmový fikčný svet, ale jestvujúci literárne. Čítanie literárneho a technického scenára nedáva čitateľovi možnosť plne pochopiť a predstaviť si v mysli konečný výsledok v podobe filmu. Až vtedy, keď už film jestvuje alebo v budúcnosti realizovaný bude, sa čitateľovi scenára naskytne možnosť porovnať vlastné predstavy s tým „skutočným“ filmovým fikčným svetom daného príbehu. Táto predstava bude od audiovizuálneho diela vždy aspoň v minimálnej miere odlišná, preto ide o jeden z dôležitých argumentov chápania fikčného sveta scenára ako autonómneho objektu. Tým druhým dôvodom je odlišné vyprázdňovanie ideálneho, respektíve aktuálneho sveta v rámci oboch umeleckých druhov, keď autor scenára a režisér filmu dospejú k odlišnému konečnému výsledku a naplnenosti výsledného fikčného sveta. Ten filmový je oproti scenáristickému vďaka mnohým formálnym prvkom omnoho plnší, hoci od absolútneho naplnenia má samozrejme takmer rovnako ďaleko, keďže ideálny svet (množstvom jednotlivín paralelný k aktuálnemu, skutočnému, čiže v rámci fikčnosti nereálnemu) môžeme považovať za nekonečne plný. Fikčný svet scenára a fikčný svet filmu, nakrúteného na základe tohto scenára, je najkorektnejšie rozlišovať a umiestniť ich ako dva autonómne svety v rámci jedného makroverza. Prípadne fikčný svet literárneho diela, jeho adaptácie vo forme literárneho a technického scenára a konečnej realizácie ako filmového diela chápať ako tri či možno až štyri fikčné svety v jednom makroverze pod spoločným názvom. K týmto naratívny umeleckým druhom môžeme pridať ďalej rozhlasovú hru alebo aj báseň, maľbu atď. Literárna predloha predstavuje fikčný svet číslo 1 (FS1), na základe ktorého scenárista alebo scenáristi napíšu literárny a režisér či režiséri technický scenár (FS2/3/) ako predob-

raz výsledného audiovizuálneho diela. V takomto prípade rozlišujeme dva druhy makroverz zložených z fikčných svetov jednej tematickej látky. Ak bola dosiaľ literárna predloha sfilmovaná iba jedenkrát (napríklad *Temný obraz*), konečným počtom fikčných svetov makroverza s názvom *Temný obraz* sú tri, respektíve štyri. Pre názornosť použijeme grafický model na obrázku 7, vytvorený pre potreby tejto štúdie. Množstvo obľúbených a nadčasových literárnych diel sa však dočkalo a ešte dočká viacerých filmových adaptácií s väčšou či menšou vernosťou predlohe, respektíve samým sebe. Vezmime si ako príklad román *Anna Karenina* Leva Nikolajeviča Tolstoja z roku 1877. Na jeho motívy vzniklo doposiaľ 20 filmových, televíznych a seriálových adaptácií.² Makroverz s názvom *Anna Karenina* obsahuje fikčné svety FS1-FS2-FS3-FS4 v prípade prvej adaptácie, FS1-FS5-FS6-FS7 v prípade druhej, FS1-FS8-FS-FS10 v prípade tretej, až po FS1-FS20, teoreticky ale až do oveľa vyšších čísel FS_n. Situáciu znázorňuje náš grafický model na obrázku 8. Prípady jedinej audiovizuálnej adaptácie samozrejme neznamenajú, že sa v budúcnosti tento stav nemôže zmeniť. Obľúbenosť *Anny Kareniny* u filmárov v porovnaní s *Temným obrazom* nie je priamo úmerná potenciálu rozširovania makroverza toho istého obsahu, ten je v prípade každej predlohy rovnaký, možných svetov môže existovať v každom prípade nekonečno. Obľúbenosť *Anny Kareniny* však nesúvisí s jej filmovým potenciálom, do hry vstupujú iné (sociologické, industriálne, kultúrne...) aspekty. Naopak *Temný obraz* je takpovediac pre filmárov ťažkým orieškom; halucinácie a predstavy drogovovo závislých antihrdinov a absencia klasického trojaktového kauzálneho príbehu neobsahujú v sebe divácky potenciál ako *Anna Karenina*.

² <https://www.revolve.com/page/Adaptations-of-Anna-Karenina> (4. 1. 2020).



Obr. 7 Makroverzum Temný obraz



Obr. 8 Makroverzsum Anna Karenina

Nevyvrátiteľným faktom je, že na základe jedného scenára môže vzniknúť nekonečné množstvo filmových fikčných svetov, a tento poznatok je ďalším silným argumentom pre chápanie scenára ako autonómneho fikčného sveta. Každý režisér by na základe textu, ale aj storyboardov, nakrútil iný film. Dokonca jeden režisér by teoreticky (s časovým odstupom) mohol nakrútiť podľa

jedného scenára rozdielne filmy s tým istým príbehom. Z kategórie fikčných svetov treba ale rozhodne vylúčiť skutočnú udalosť, na základe ktorej vzniklo literárne dielo, preto sem nerátame životopisy písané vlastnou rukou aktéra, ktoré síce podliehajú pravdivostnému hodnoteniu, hoci skutočnosť nedokážu dokonale popísať objektívnym a úplným spôsobom, ďalej film, divadelná hra alebo rozhlasová hra, čiže K-text alebo aj viaceré K-texty. Realizácia umeleckého diela na motívy skutočných udalostí bude aj pri stopercentne presnej rekonštrukcii (čo je síce prakticky nemožné, ale teoreticky áno) všetkých udalostí tak, ako sa odohrali, pri naskrúcaní v tých istých lokáciách a obsadení skutočnými postavami do úlohy hercov stále iba fikčným svetom nepodliehajúcim podľa rámca možných svetov pravdivostnému hodnoteniu. Dá sa predpokladať, že budú obsahovať väčšie množstvo Z-textov, keďže budú odkazovať na skutočné udalosti, osoby alebo miesta v minulosti. V takom prípade však bude Z-textom aj aktualizácia konkrétnej historickej udalosti v zmysle zámerného odkazu na aktuálnu udalosť alebo udalosť nedávnej minulosti. Urobil to napríklad Sergej Ejzenštejn v historickom vojnovom diele *Alexander Nevský*. V prípade nemeckých rytierov z 13. storočia išlo vďaka nacistickým symbolom na ich odevoch o jasnú metaforu nemeckej snahy z konca tridsiatych rokov o podrobenie si Ejzenštejnovej vlasti. K tomu môže slúžiť napríklad aj žáner science-fiction alebo fantasy, kde sa Z-text bude obmedzovať iba na metaforické vyjadrenie myšlienok k aktuálnej téme či svetu.

Záver

Štúdia s názvom *Fikčné svety audiovizuálnych diel* si vytýčila niekoľko cieľov. Išlo v nej najmä o hľadanie súvislostí medzi teóriou fikčných svetov, ktorá sa od svojich počiatkov venuje najmä literatúre, a fikčnými svetmi audiovizuálnych diel (inými slovami, kinematografie). Presnejšie povedané, išlo o fikčné svety hraných filmov. Tie ako celok nepodliehajú pravdivostnému hodnoteniu: ako nové možné svety predstavujú vesmíry s vlastnými zákonmi. To bol predpoklad, z ktorého sme vychádzali najmä pri hľadaní paralel fyzikálneho výskumu aktuálneho sveta. Ten sa ubera posledné desiatky rokov dovedy iba ťažko predstaviteľnými

smermi. Naša myseľ nie je schopná pochopiť napríklad fakt, že náš vesmír je nekonečný, respektíve naša fantázia nestačí pochopiť jeho veľkosť. V ostatnom čase sa veda snaží nájsť riešenia „niekoľkých“ nejasností. Spojiť ich do tzv. teórie všetkého (napríklad Hawking), ktorá by spojila klasické fyzikálne zákony a kvantovú mechaniku. Teórie strún, respektíve membrán, predpokladajú existenciu paralelných vesmírov a multiverz. Paralely medzi najnovšími vedeckými poznatkami, respektíve predpokladmi a dosiaľ nepotvrdenými teóriami, môžu ale podľa nášho názoru inšpirovať nové skúmanie fikčných svetov umeleckých diel. Na predchádzajúcich stránkach sme sa pokúsili o vysvetlenie možnosti fungovania fikčných svetov odvodených z podobných vedeckých princípov, aké sa vzťahujú či môžu vzťahovať k nášmu aktuálnemu vesmíru. Vhodnými príkladmi sa stali žánrové literárne diela a snímky sci-fi alebo fantasy.

Pri interpretácii rizomatických narácií sme sa pokúsili využiť nové pojmy výskumu seriálových fikčných svetov, ktoré by sa mohli stať impulzom na posun doterajšej perspektívy uvažovania v oblasti fikčných svetov kinematografických diel. Prítomnú štúdiu chápeme predovšetkým ako kontúrovanie a vymedzovanie problematiky a stanovenie pojmového referenčného rámca ďalšieho výskumu. Na vysvetlenie nášho uvažovania sme využili grafy, ktoré vznikli pre potrebu tejto štúdie. Podľa nášho názoru práve rôzne typy fikčných svetov umeleckých diel ako súčasti komplikovanejších makroverz môžu teóriu fikčných svetov posunúť novým smerom.

Pramene

- ABBOTT, A. Edwin
2014 [1884] *Plochozemí* (Praha: Argo)
- ASIMOV, Isaac (ed.)
2011 [1971] *Těžká planeta* (Praha: Argo)
- HEINLEIN, A. Robert
1941 „Domeček jako klíčka (And He built a Crooked House)“, in Isaac Asimov, (ed.): *Těžká planeta* (Praha: Argo)
- IBÁÑEZ, Raúl
2017 [2010] *Čtvrtý rozměr. Je náš svět jen stínem jiného světa?* (Praha: Dokořán)

Literatúra

- ARONSONOVÁ, Linda
2014 [2010] *Scenár pro 21. stololetí* (Praha: Akademie múzických umění)
- AUSTIN, John Langshaw
2000 [1962] *Jak udělat něco slovy* (Praha: Filosofia)
- BRADLEY, Raymond – SCHWARZ, Norman
1979 *Possible Worlds: An Introduction to Logic and its Philosophy*. (Oxford: Blackwell) (podľa DOLEŽEL: 264)
- COHNOVÁ, Dorrit
2009 [1999] *Co dělá fikci fikci* (Praha: Nakladatelství Academia)
- DOLEŽEL, Lubomír
2003 [1997] *Heterocosmica. Fikce a možné světy* (Praha: Univerzita Karlova, Nakladatelství Karolinum)
- HAWKING, Stephen
2004 [1996] *Ilustrovaná teória všetkého. Počiatok a osud vesmíru* (Praha: Argo)
- KAKU, Michio
2007 [2005] *Paralelné světy. Putování stvořením, vyššími dimenzemi a budoucností vesmíru* (Praha: Argo)
- KIRKHAM, Richard L.
1992 *Theories of Truth: A Critical Introduction* (Cambridge: MIT Press) (podľa DOLEŽEL: 276)
- KOKEŠ, D. Radomír
2016 *Světy na pokračování. Rozbor možností seriálového vyprávění* (Praha: Akropolis)
- KRIPKE, Saul A.
1974 [1963] „Semantical Consideration on Modal Logic“, *Acta Philosophica Phenica* 16, s. 83 – 94. Rpt. in: Zabeeh – Klemke – Jacobson (eds.), s. 803 – 814. Citované podľa (DOLEŽEL: 276)
- LOTMAN, Jurij Michajlovič
2008 [1973] *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky* (Bratislava: Slovenský filmový ústav)
- MICHALOVIČ, Peter – MINÁR, Pavol
1997 *Úvod do štrukturalizmu a post-štrukturalizmu* (Bratislava: Iris)
- OSOLSOBĚ, Ivo
1974 *Divadlo, které mluví, zpívá a tančí* (Praha: Supraphon)

- PASOLINI, Pier Paolo
1980 [1972] „Scenár ako štruktúra, ktorej cieľom je stať sa inou štruktúrou“, in Peter Mihálik (ed.): *Antológia súčasnej filmovej teórie I.* (Bratislava: Slovenský filmový ústav) s. 227 – 240
- PAVEL, Thomas G.
2012 [1986] *Fikční světy* (Praha: Nakladatelství Academia)
- PETŘÍČEK, Miroslav jr.
1991 *Úvod do (současné) filosofie. 11 improvizovaných přednášek* (Praha: Herrmann a synové), 2. vydanie
- RUSSEL, Bertram
2005 *Jazyk a poznanie. State a prednášky z rokov 1901 – 1924* (Bratislava: Kalligram)
- SEARLE, John R.
2007 [1998] *Mysel, jazyk, spoločnosť* (Bratislava: Kalligram)

Zoznam filmov a seriálov

Alexander Nevský (Alexandr Nevskij, 1938, ZSSR, Sergej Ejzenštejn); Anna Karenina (2012, VB, Joe Wright); Columbo (1971 – 2003, USA, rôzni tvorcovia), Číslo 5 žije 2 (Short Curcuit 2, 1988, USA, Kenneth Johnson); Dallas (1978 – 1991, USA, rôzni tvorcovia); Deň zlomu (Day Break, 2006, USA, rôzni tvorcovia); Hostel (2005, USA, Nemecko, Eli Roth); Hviezdne vojny: Epizóda IV – Nová nádej (Star Wars: Episode IV – A New Hope, 1977, USA, George Lucas); Chobotnica (La Piovra, 1984, Taliansko, Francúzsko, Rakúsko, Španielsko, Damiano Damiani); Interstellar (2014, USA, VB, Kanada, Island, Christopher Nolan); Hranice nemožného (Fringe, 2008 – 2013, USA, rôzni tvorcovia); Jodorowsky's Dune (USA, Francúzsko, 2013, Frank Pavich); Kocka 2: Hyperocka (Cube 2: Hypercube, 2002, Kanada, Andrzej Sekula); Kosti (Bones, 2005 – 2017, USA, rôzni tvorcovia); Krajné medze (The Outer Limits, 1995 – 2001, Kanada, rôzni tvorcovia); Kriminálka Las Vegas (CSI: Crime Scene Investigation, 2000 – 2015, USA, Kanada, rôzni tvorcovia); Lola beží o život (Lola Rennt, 1998, Nemecko, Tom Tykwer); Myšiak Stuart Little 2 (Stuart Little 2, 2002, USA, Rob Minkoff); Na Hromnice (Groundhog Day, 1993, USA, Harold Ramis); Nezvestní (Lost, 2004 – 2010, USA, rôzni tvorcovia); Psycho (1960, USA, Alfred Hitchcock); Psycho (1988, USA, Gus Van Sant); Rašomon (Rashomon, 1950, Japonsko, Akira Kurosawa); Srdcová sedma (Sliding Doors, 1998, VB, USA, Peter Howitt); Temný obraz (A Scanner Darkly, 2006, USA, Richard Linklater); Temný rytier (The Dark Knight, 2008, USA, Christopher Nolan); Temný rytier povstal (The Dark Knight Rises, 2012, USA, Christopher Nolan); To je vražda, napísala (Murder, She Wrote, 1984 – 1996, USA, rôzni tvorcovia); Uhol pohľadu (Vantage Point, 2008, USA, Pete Travis);

Vertigo (1958, USA, Alfred Hitchcock); *Zóna súmraku* (*The Twilight Zone*, 1959 – 1964, USA, rôzni tvorcovia)

Erik Binder
Filmová a televízna fakulta VŠMU
Svoradova 2
813 01 Bratislava, SR
binderik@gmail.com

PROFILY AUTORIEK A AUTOROV

Erik Binder, sezónny architekt, celoročný filmový kritik a publicista. Absolvoval odbor architektúra na Katedre občianskych budov na Fakulte architektúry na Slovenskej technickej univerzite v Bratislave v roku 2010 a audiovizuálne štúdiá na Filmovej a televíznej fakulte VŠMU v Bratislave v roku 2018. V súčasnosti pôsobí druhý rok ako doktorand na Katedre audiovizuálnych štúdií na VŠMU a pripravuje dizertačnú prácu pod názvom *Fikčné svety slovenského hraného filmu*. Publikuje pravidelne v časopisoch *Film.sk*, *Kino-Ikon/Frame* a na internetových portáloch *kinema.sk*, *filmpress.sk* a donedávna na *filmkult.refreshersk*. Editor zborníka o Pavlovi Brankovi s názvom *Pavel Branko; V znamení filmu a jazyka* (2019).

Martin Ciel, filmový teoretik a kritik. Pôsobil v Kabinete teórie divadla a filmu Umenovedného ústavu SAV a v Oddelení výskumu Slovenského filmového ústavu. V súčasnosti pedagóg na Katedre audiovizuálnych štúdií FTF VŠMU. Zaoberá sa semiotikou filmu a súčasnými filmovými teóriami aplikovateľnými na analýzu filmového diela. Teoretické štúdie publikoval v rôznych slovenských aj zahraničných odborných časopisoch a zborníkoch. Knižne publikoval *Film. Ilúzia a akcia* (1992), *Odborná reflexia filmu na Slovensku* (1997), *Pohyblivé obrázky* (2007), *Metódy a možnosti analýzy filmového obrazu* (2011), *Film a politika. Ideológia a propaganda v slovenskom filme 1939 – 1989* (2017). Prednáškové kurzy viedol v New Yorku, Minsku, Tel Avive, Brne a Prahe.

Monika Mikušová vyštudovala filmovú vedu na Filmovej a televíznej fakulte Vysokej školy múzických umení v Bratislave a vedu o výtvarnom umení na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave. Pracuje ako dramaturgička akvizícií v Rozhlase a televízii Slovenska a súčasne prednáša na Katedre audiovizuálnych štúdií Filmovej a televíznej fakulty VŠMU. Zároveň sa venuje popularizácii filmu a myslenia o filme. Je spoluautorkou rozhlasového cyklu *Kino-Ucho*, elektronických skrípt *Kapitoly z dejín svetového filmu* a vzdelávacích projektov *Filmová výchova pre pedagógov a študentov stredných škôl* a *Obrazy (proti) extrémizmu*. Zároveň pôsobí ako kurátorka a publicistka. V minulosti pracovala ako kurátorka v Stredoeurópskom dome fotografie a externe prednášala na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave.

Katarína Mišíková prednáša na Filmovej a televíznej fakulte Vysokej školy múzických umení v Bratislave o dejinách filmu, kognitívnej a naratívnej teórii a analýze filmu. Je autorkou monografie *Mysl a príbeh ve filmové fikci* (2009), desiatok článkov a štúdií v domácich i zahraničných časopisoch a zborníkoch.

Je spoluautorkou elektronických skrípt *Kapitoly z dejín svetového filmu* (2015) a spoluautorkou a (ko)editorkou kolektívnych monografií *Metamorfózy študentskej tvorby* (2011), *Nový slovenský film* (2015), *Transformation Processes in Post-Socialist Screen Media* (2016) a koeditorkou zborníka *Slovenský film v roku 2016* (2017). V súčasnosti sa venuje výskumu rozprávania v slovenskom filme po roku 1989. Medzi jej profesionálne aktivity patrí aj popularizácia filmu a myslenia o filme. Je spoluautorkou rozhlasového seriálu *Kino-Ucho* (2012 – 2014) a edukačných projektov *Filmový kabinet detom* (2014), *Filmová výchova pre pedagógov a študentov stredných škôl* (2016) a *Obrazy (proti) extrémizmu* (2018).

Zuzana Mojžišová pôsobí ako odborná asistentka na Katedre audiovizuálnych štúdií Filmovej a televíznej fakulty Vysokej školy múzických umení v Bratislave. Recenzie či filmologické texty publikuje v domácich aj zahraničných časopisoch a publikáciách. Venuje sa súčasnej kinematografii, najmä slovenskej. V roku 2014 jej vyšla kniha *Premýšľanie o filmových Rómoch*, v roku 2016 zas výber z jej recenzentskej tvorby *O ľuďoch a snoch*. Je spoluautorkou projektov či elektronických publikácií *Filmová výchova*, *Obrazy (proti) extrémizmu*, *Oral history – Audiovizuálne záznamy pamätníkov slovenskej kinematografie*, *Online lexikón slovenských filmových tvorcov*, *Filmová pamäť*, *KASolvent – Audiovizuálna prax a perspektívy uplatnenia*; tiež editorkou zborníka *Slovenský film v roku 2017* (2018). Spolupracuje na etnografických výskumoch občianskeho združenia Žudro, z ktorých pochádzajú rôznorodé výstupy (filmy, videá, knižné publikácie). Venuje sa aj písaniu beletrie: zbierka poviedok *Afrodithé* (1997), novela *Bon Voyage* (2010), novela *Genius loci* (2013), román *Modus vivendi* (2019).

Martin Palúch je filmový vedec a vysokoškolský pedagóg. Od roku 2002 pôsobí ako samostatný vedecký pracovník v Ústave divadelnej a filmovej vedy Centra vedy a umenia Slovenskej akadémie vied. Okrem toho prednáša na Fakulte dramatických umení Akadémie umení v Banskej Bystrici a na Filmovej a televíznej fakulte VŠMU v Bratislave. Je spoluautorom monografie *Herec Ivan Palúch* (2008) a autorom troch knižných publikácií: *Vnem v zrkadle fotografie a filmu* (2010), *Autorský dokumentárny film na Slovensku po roku 1989* (2015) a *Cenzúra a dokumentárny film po roku 1989* (2017).

Jelena Paštéková pôsobí ako profesorka a odborná garantka na Katedre audiovizuálnych štúdií Filmovej a televíznej fakulty Vysokej školy múzických umení v Bratislave. Do roku 2019 bola aj vedeckou pracovníčkou Ústavu slovenskej literatúry SAV. Venuje sa dejinám slovenskej kinematografie, teórii literatúry a filmu a dejinám slovenskej literatúry po roku 1945. Je autorkou knižnej monografie *Rozprávanie o rozprávaní* (2009), autorkou a editorkou intermediálneho projektu *Poetika a politika* (2004), spoluautorkou *Dejín slovenskej kinematografie* (1997) a *Dejín slovenskej kinematografie 1896 – 1969* (2016, obe s Václavom Macekom). Je autorkou monografickej štúdie o D. Tatarkovi *Dobří predkovia a démoni* (2013 – 2014), filmologických štúdií *Indexy totalitarizmu a pop-kultúrne intervencie* (2011), *Mediálna aktualizácia kultúrnych obsahov* (2011), *Sloven-*

ské filmové vlnenie (2012), *Balada ako intermediálny rytmus* (2017) či viacerých štúdií o Leopoldovi Laholovi.

Marcel Šedo je absolventom katedry Audiovizuálnych štúdií Filmovej a televíznej fakulty VŠMU v Bratislave. Svoje texty publikoval v odborných periodikách *Kino-Ikon* a *Slovenské divadlo*, ako aj v zborníkoch *Vlak zvaný film* a *Iluzívne a antiiluzívne vo filme*. Po ukončení štúdia v školskom roku 2018/2019 pôsobil na Katedre audiovizuálnych štúdií ako výskumný pracovník. Vo svojich textoch sa primárne zameriava na oblasti spirituality a japonskej kultúry. V súčasnosti je predsedom Klubu filmových novinárov.

MENNÝ REGISTER

A

- Abbott, A. Edwin* 220
Adorno, W. Theodor 156, 162, 174, 176
Allen, Richard 118
Althusser, Louis 60
Altman, Rick 48, 49
Anderson, Benedict 75
Anderson, Joseph 118
Anger, Jiří 138
Antonioni, Michelangelo 163
Aristoteles 29, 110
Arnheim, Rudolf 10, 20, 23, 38, 44
Asimov, Isaac 221, 223
Aumont, Jacques 20, 30, 49, 50, 53
Austin, John Langshaw 55, 213
Austinová, Jane 160

B

- Balázs, Béla* 10, 32 – 37, 44
Baláž, Peter 122
Balme, Christopher 47
Barthes, Roland 20, 40, 41, 46, 52, 111, 156, 163
Baudrillard, Jean 19, 153, 154, 156, 160, 186, 194, 195
Baudry, Jean-Louis 118
Bazin, André 10, 20, 23, 38, 45, 54, 163
Beckenstein, Jacob 211
Becker, Barbara 100
Belišová, Jana 82
Benjamin, Walter 156
Benveniste, Émile 52
Bergman, Ingmar 191
Blomkamp, Neill 27

Bondebjerg, Ib 130, 131, 132, 144 – 147
Bordwell, David 20, 54, 97, 132, 142
Bradley, Raymond 202, 203, 206
Branigan, Edward 115
Bučka, Jana (Kovalčíková) 72

C

Carlson, Marvin 47
Carnap, Rudolf 9, 10, 13, 29
Carroll, Noël 44, 117 – 119, 130, 132, 135, 136, 142
Casetti, Francesco 36, 45, 52, 54, 132, 170, 190
Cassirer, Ernst 50
Clair, René 32
Clark, Andy 17
Clark, Wesley 100
Cohnová, Dorrit 213
Colin, Michel 44
Comolli, Jean-Louis 45
Cook, James 73
Cooper, Mark Garrett 101
Coplan, Amy 138
Cousins, Mark 50
Creedová, Barbara 45
Currie, Gregory 115, 130, 132, 142
Čengel Solčanská, Mária 124, 128
Činátl, Kamil 97
Čornej, Petr 97

D

Darwin, Charles 162
Deleuze, Gilles 18, 43, 44, 164
Derrida, Jacques 18, 60, 164
Descartes, René 162
Dick, Philip K. 18
Dijk, Teun A. Van 28
Doležel, Lubomír 9, 28 – 31, 35, 37, 55, 114, 202 – 206, 209, 210, 212 – 214, 217 – 219, 225, 231, 234
Doležel, Stephan 90

Dubček, Alexander 123

E

Eco, Umberto 14, 28, 55, 111, 163

Ejzenštejn, Sergej Michailovič 37, 41, 94, 98, 111, 239

Elginová, Catherine Z. 56

Eriksen, Thomas Hylland 73, 76

F

Feigelson, Kristian 97

Fellini, Federico 163

Ferenčuhová, Mária 97, 116

Ferro, Marc 91, 93 – 96

Fielding, Raymond 91 – 93, 95, 103, 104

Filan, Ludovít 70

Flusser, Vilém 153, 155 – 158, 185, 194

Foucault, Michel 50, 60, 154, 156

Francastel, Pierre 44

Fraser, Angus 76 – 78, 83

Freelandová, Cynthia A. 45

Frege, Gottlob 205, 213, 217

Freud, Sigmund 162

Friedman, Milton 165

Fromm, Erich 156

Frye, Northrop 156, 157, 183, 194

G

Gaut, Berys 120

Genette, Gérard 114

Gerrig, Richard J. 133, 134

Gilbert, Joseph M. 102

Gödel, Kurt 162, 185

Goodman, Nelson 9, 56, 97

Greenaway, Peter 167

Grierson, John 112

Grodal, Torban 120, 136

Grófová, Iveta 122

Guattari, Félix 225

H

Halama, Laco 123
Hall, Stuart 111
Hamburger, Käte 26
Hancock, Ian 76, 77
Haraway, Donna J. 156
Hawking, Stephen 211, 240
Hayek, Friedrich 165
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich 31
Heinlein, A. Robert 221, 223, 224
Helmanová, Alicja 20, 23, 35, 42, 45
Henrichsen, Leonardo 99
Herbert, Frank 234
Herlihy, David 94
Heydrich, Reinhard 78
Himmler, Heinrich 76, 77
Hitchcock, Alfred 216, 218
Hobson, Dorothy 111
Hogan, Patrick Colm 133, 136, 137
Hollý, Martin 70
Horáková, Hana 73
Horkheimer, Max 162
Howitt, Peter 226

CH

Chalmers, David 17
Chapman, James 96, 98
Chatman, Seymour 30, 36

I

Ibáñez, Raúl 220
Iñárritu, Alejandro González 152
Ingarden, Roman 39

J

Jackson, Martin A. 91
Jameson, Fredric 156, 160
Janas, Karol 79 – 82
Jarman, Derek 167

Jaroš, Jan 97
Jauss, Hans Robert 111
Jodorowsky, Alexander 234
Johnson, Lyndon 164
Jost, François 11, 20, 24 – 27
Jurová, Anna 84, 85, 87

K

Kaku, Michio 207, 211, 212, 227
Kant, Immanuel 31
Kardashian, Kim 177, 194
Kennedy, Johna F. 99
Kirkham, Richard L. 203
Klimeš, Ivan 90, 97
Klusáková, Veronika 99
Kokeš, D. Radomír 227, 228
Kolář, Jiří 142
Kopal, Petr 95, 97
Kracauer, Siegfried 10, 20, 23, 38, 39, 45, 163
Kripke, Saul A. 202
Kubelka, Peter 178, 196
Kuboš, Marek 124
Kuhn, Teodor 124

L

Lakoff, George 116, 146
Lehmann, Hans-Thies 47
Lehotský, Juraj 120, 121
Lévi-Strauss, Claude 60
Lindsay, Vachel N. 31
Lipovetsky, Gilles 151, 172
Lotman, Jurij Michajlovič 42, 43, 216
Lowe, Andrew 111
Lowry, Stephen 48
Lucas, George 167
Lumière, Auguste a Louis 27, 161
Luther King, Martin 164
Lytard, Jean-François 160

M

Maldacena, Juan 211, 212

Mann, Arne 78, 79

Manning, Bradley 100

Manning, Chelsea 100

Manovich, Lev 126

Marx, Karl 162

McLuhan, Marshall 33, 156, 164

Méliès, Georges 161

Melnick, Ross 102

Mengele, Josef 78

Metz, Christian 20, 25, 40, 41, 52, 54, 111, 118, 119, 169

Mihálik, Peter 7, 20 – 24, 33

Michalovič, Peter 225

Minár, Pavol 225

Mischke, Wojciech 53

Mistrík, Erich 175

Mišíková, Katarína 112, 131, 135, 137

Mitry, Jean 34, 39, 40, 46, 52, 54

Mojžišová, Zuzana 75

Moltmann, Günther 91

Monaco, James 33, 34, 45

Morin, Edgar 39

Mulveyová, Laura 45, 169

Münsterberg, Hugo 31, 32, 110

N

Nawrocki, Georg 76

Nečas, Ctibor 79

Nietzsche, Friedrich 31, 50, 160

Nichols, Bill 45, 130, 132, 143, 144

Nolan, Christopher 223

O

Obeyesekere, Gananath 73

O'Connor, John E. 91, 94 – 96, 98

Odin, Roger 53, 55, 115, 116, 130, 132, 139 – 141

Osolsobě, Ivo 214

Ostrochovský, Ivan 122

P

Palúch, Martin 113

Panofsky, Erwin 53

Pasolini, Pier Paolo 41, 218

Pavel, Thomas G. 28, 210

Pavich, Frank 235

Petříček, Miroslav 225

Pinkas, Jaroslav 97

Plančíková, Vladislava 123, 124

Plantinga, Carl R. 113, 116, 117, 130 – 136, 138, 141, 143, 144

Platón 110, 157

Prentice, Deborah A. 133, 134

Prince, Stephen 111

Putin, Vladimír 60

R

Randall, Lisa 211

Riefenstahl, Leni 175, 193

Ritter, Robert 76, 77

Roparsová, M. C. 52

Rosenstone, Robert A. 92, 93, 97, 98

Rumanová, Mária 121

Russel, Bertram 205, 213

Ryanová, Marie-Laure 55

S

Sahlins, Marshall 73

Sant, Gus Van 218

Sapir, Edward 42

Scruton, Roger 56, 57

Searle, John R. 26, 50, 55, 115, 213,

Sekula, Andrzej 223

Schemanová, Naomi 45

Schramm, Percy Ernst 90

Schwarz, Norman 202, 203, 206

Skopal, Pavel 95

Skyum-Nielsen, Niels 90

Smith, Greg M. 137
Smith, Murray 120
Smith, Paul 91
Soderbergh, Steven 152
Spenser, Daniela 102
Spielberg, Steven 167
Stam, Robert 140
Steigerová, Janet 55, 111
Strusková, Eva 97
Szczepanik, Petr 48, 97
Šebeš, Marek 19
Šulík, Marek 72

T

Tan, Ed S. 133
Tarkovskij, Andrej 94
Taylor, Richard 91, 92
Thompsonová, Kristin 97, 132, 142
Todorov, Tzvetan 29
Tolstoj, Lev Nikolajevič 236
Toplin, Robert Brent 94
Treacey, Mia E. M. 96
Truffaut, François 163
Tykwer, Tom 225, 226, 229
Tyson, Neil deGrass 183

V

Vasey, Ruth 101
Verne, Jules 125
Vico, Giambattista 157, 183, 194
Visconti, Luchino 163

W

Walton, Kendall 115, 119, 124
Wehner, Joseph 100
Welles, Orson 27, 58
Welsch, Wolfgang 18, 19, 156
Welzer, Harald 48, 58
White, Hayden 94

Whittock Trevor 45
Whorf, Benjamin Lee 42
Williamsová, Linda 45, 137
Willis, Paul 111
Wittgenstein, Ludwig 19, 50
Worth, Sol 42

Z

Zachar, Jozef 70
Zapruder, Abraham 99, 105
Zeman, Pavel 90
Zumalde-Arregi, Imanol 137
Zuska, Vlastimil 58

Jelena Paštéková (ed.)

SÚČASNÉ FILMOVÉ TEÓRIE 1: Nové rámce, iné problémy

Vydala Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2019

Centrum umenia a vedy
Ventúrska 3, 813 01 Bratislava
www.vsmu.sk

Vedecká redakcia: Jelena Paštéková
Jazyková redakcia, register: Zuzana Mojžišová
Sadzba Michal Mojžiš

1. vydanie

ISBN 978-80-8195-064-3