

či „podivné“ coby ekvivalent zážitku „jiného“ (např. v podobě kulturních a geopolitických diferencí) a coby možný protějšek prožitku „žánrového“. Jinými slovy, navzdory tomu, že často redukuje popisované jevy a procesy buď na jejich vrozenou (evoluční) podstatu nebo na osvojená prototypická schémata, umožňuje Grodalova teorie popsat i vznik oněch momentů rozklížení mezi pohybem filmového obrazu a pohybem diváckého vědomí (očekávání), ve kterých lze možná spatřovat *raison d'être* filmu nejen jako jedinečné formy „konzervování“ emocí, ale i jako deleuzovského „stroje myšlení“.

Na závěr nelze (byť jen ve zkratce) nenačrtnout omezení, které s sebou Grodalova teoretická koncepce nese. Jako snad každému teoretickému systému, činícímu si nárok na úplnost (Bordwell v jiném kontextu používá příhodné pejorativní označení „Big Theory of Everything“), i Grodalově koncepci cosi uniká. Dopouští se redukcionismu obzvláště tam, kde zdůrazňuje univerzální, transkulturní a evoluční podstatu popisovaných procesů na úkor reflexe výzkumů na poli *cultural studies* a jiných „nepřátelských“ teoretických táborů. Způsob, jakým Grodal v několika větách smetává ze svého „pracovního stolu“ jiné teoretické systémy (Baudrillardovu teorii simulace, Derridovu *différance* či Barthesovo a Ecovo pojetí otevřeného textu), může být podnětný, zasluhuje však možná hlubší a kritičtější zrevidování. Stejně tak lze některým místům Grodalovy knihy (např. kapitolce o voyeurismu) popřát řádné kritiky ze strany *gender studies*.

To vše ovšem nesnižuje hodnotu této knihy jako mimořádně užitečného dílčího analytického nástroje, který ještě může v rukou filmových teoretiků a kritiků nalézt hojně uplatnění.

✱

Na okraj lze zmínit, že Grodalův výzkum není v devadesátých letech ojedinelý – o emocionálních aspektech filmového prožívání z hlediska kognitivní vědy pojednávali rovněž Murray Smith v knize *Engaging Characters* (1995), Ed Tan v knize *Emotion and the Structure of Narrative Film* (1996) nebo antologie *Passionate Views: Thinking about Film and Emotions* (1997), editovaná dvěma významnými propagátory kognitivismu ve filmové teorii, Carlem Plantingou a Gregory Smithem.⁵

Jakub Kučera

CITOVANÉ FILMY:

Utopení panny Orleánské (La Passion de Jeanne d'Arc – 1927–28; Carl Theodor Dreyer), *Casablanca* (1942; Michael Curtiz), *Psycho* (1960; Alfred Hitchcock).

⁵ Jako další dostupné zdroje pro bližší seznámení se s kognitivními výzkumy filmu lze doporučit Bordwella a Carrolla editovanou antologii *POST-THEORY. Reconstructing Film Studies*, popř. Bordwellův text *Case for Cognitivism*, dostupný na http://www.geocities.com/david_bordwell.

LIDÉ, ROBOTI, MONSTRA, PSYCHOPATI A KLAUNI

Torben Grodal

Ambiciózní i béčkové filmy mají často společné jedno hluboce filozofické téma: jak vymezit podstatu lidskosti. Zatímco filmy ambiciózní často, byť ne výhradně, usilují o to postihnout lidskost verbálními prostředky, filmy založené na akci a napětí, a stejně tak i komedie a frašky často tento předmět vymezují tak, že jej ilustrují skrze postavu a zápletku. Vymezení lidskosti může vzejít z kontrastů a diferencí ve vztahu k jiným živým bytostem – např. když je lidskost přísně vymezena vztahem ke zvířecí jinakosti, jež má svůj vlastní *raison d'être* – toto srovnání ale bývá často rázu subtrahčního: základní lidské prvky jsou naznačeny popisem jistých, lidem podobných, avšak „nelidských“ aktantů, kteří si zachovávají jisté rysy srovnatelné s lidskými, ale přesto určité „podstatné“ rysy lidskosti postrádají. Tradičními „nelidskými“ postavami jsou v tomto subtrahčním kontrastu klaun a monstrum; během posledních dvou století se však jejich řady rozrostly o roboty a psychopaty coby verze monster moderních.

Masivní divácký zájem ukazuje, že fenomén „lidskosti“ má velmi silnou kognitivní a afektivní působivost. Důvod je nasnadě – divák ve svém každodenním životě podniká ustavičné interpretace, kategorizace a mentální konstrukce světa i sebe sama založené na jistých esenciálních kritériích lidskosti, a tyto interpretace hrají velmi důležitou roli v jeho afektivních prožitcích a v afektivních motivacích jeho konání. Pro lidské bytosti je přirozeně životně důležité, aby dokázaly rozpoznat, zdali mají co do činění s posedlým psychopatem, pudý hnaným zvířetem nebo s jedincem, který je schopný jednat rozumně, to znamená na základě celkového modelu svého prostředí. Bezpočet hororů ukazuje afektivní účinek posedlosti, při které se ze člena rodiny, příbuzného či přítele náhle stává „vetřelec“, monstrum nebo robot. Jedním z hlavních témat vizuální fikce je artikulace „lidských vazeb“, jež jsou postaveny do kontrastu s nedostatkem afektivních vazeb¹ u psychopatů. Reprezentace lidskosti často

¹ Otázky „vazeb“ mají v žánrech tak různých jako jsou válečné filmy, sci-fi a melodrama větší explanační hodnotu než otázky „touhy“. Mnoho milostných příběhů pojednává o vazbách více, nežli v užším smyslu o sexu. Ačkoli lze říci, že pojem „vazby“ je „široký“, neboť se týká většiny sociálních jevů, poskytuje nicméně namísto „touhy“ alternativní rámec pro pochopení účinku vizuální fikce.

obsahuje silné prvky normativní. Chaplin v *Moderní době* zobrazuje nelidskost práce u běžícího pásu, existence podobné stroji, čímž také vyjadřuje některá normativní aspekty lidskosti. Subtrahčně-kontrastní vymezení lidskosti má mnoho aspektů, avšak taková témata jako vědomí, empatie, emoce, paměť, etika, intencionalita, flexibilita a svobodná vůle jsou pro něj ústřední. V daném filmu mohou být všechna tato témata nebo jejich podmnožiny zastoupena a mohou být více či méně souvztažná. Vymezení ne-lidí není nutně ostré, je stejně jako ve vztahu k vyšším zvířatům proměnlivé. Další problém spočívá v tom, že se „nelidskost“ často vyskytuje ve dvou variantách: té negativní, kde se pojí s podlidským, a té druhé, kde jsou nelidské rysy spojeny s nadlidským, které může být posuzováno jako pozitivní, negativní nebo složité. Kupříkladu stereotypní tón hlasu či „prázdný, upřený“ zrak mohou být příznakem zvířecího automatismu, ale mohou rovněž označovat rituální „nadmírné“ chování, jež známe z případů chování nábožensky nebo politicky motivovaného, a stejně tak mohou tyto znaky vyjadřovat kladně nahlížený kontakt s „hlubšími vrstvami psýchy“, jako je tomu při orgastických emočních stavech nebo při transu.

Protože divák v kině, podobně jako lidé v každodenním životě, nemá přímý přístup k mentálnímu životu jiných bytostí, posouzení „míry lidskosti“ musí mít formu interpretačních hypotéz založených na expresivních znacích, které tyto bytosti vysílají, a na interpretaci jejich chování. Expresivní znaky a chování musejí zapadnout do určitých mentálních modelů lidskosti. V následujících pasážích poskytnu přehled některých typických příkladů.

1. Automatismus a schematismus versus flexibilita

Za normálních okolností jsou schematické chování a schematická komunikace spolehlivými znaky nelidskosti: klauni mají prkenné kroky a ritualizované způsoby. Nelidský kognitivní schematismus se od lidské flexibility odlišuje buď nedostatečnou zpětnou vazbou v reakci na novou informaci (což nacházíme kupříkladu v Don Quijotově boji s větrnými mlýny) nebo v reakci nadměrné, kdy veškeré nové podněty způsobují takřka reflexivní změnu v chování či v myšlenkovém pochodu (např. u policisty ve filmu *Leopardí žena*, jehož myšlenkové pochody a asociace manipuluje Katherine Hepburnová do té míry, že se stávají „reflexem“ čehokoli, co ona zmíní). Zírání nelidské bytosti je upřené a strnulé, jako by „monstra“ ani nebyla schopna zpětné vazby a nedokázala si vytvořit vědomou mentální reprezentaci viděného (viz kupříkladu Steve Martin v *Muži se dvěma mozky*).

Robot je ovládan jednoduchými modely chování a hovoří bezbarvým, nemodulovaným a stereotypním hlasem. Psychopat se řídí velmi omezeným počtem mentálních schémat, která sestávají z obsedantních myšlenek, ústících zpravidla do ritualizovaného chování, jak to ukazují superklíšé amerických filmů o sexuálních zločinech, kde se násilník řídí podle jednoho prostého „vzorce chování“. Lidskost se potom, implicitně odvozeno, charakterizuje

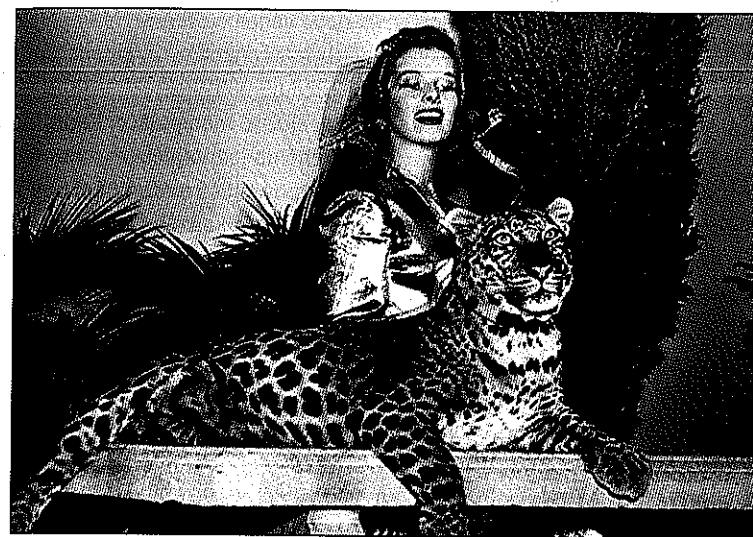


Foto: archiv SFÚ

Leopardí žena (1938, r. Howard Hawks).

flexibilitou jako výsadním rysem mocného lidského bio-počítače. Tato počítačová moc není však pouze kognitivním jevem: rozpoznávání nelidských „jednostopých myslí“ je doprovázeno silným emocionálním dopadem, který doprovázejí reakce, proměňující se od strachu a zhnusení, k pobavení (nebo, ve vztahu k dětem a určitým zvířatům, k „rozněžnění“).

2. Teleologické, intencionální a volní chování versus chování kauzální

Teleologickým a intencionálním chováním rozumíme určitou formu chování, která není ovládaná jednoduchým schématem typu podnět-reakce, nýbrž složitějšími mentálními modely, při kterých jsou ve vědomí na rozdíl od nevědomého, kauzálního chování zobrazovány a prezentovány cíle, plány a objekty. Složitost v chování a komunikaci bývá často pokládána za znak volní kontroly. Zatímco flexibilita je viditelná, intencionalita je modelem interpretace, jež často představuje mentální ekvivalent flexibilního chování. Vidíme-li nějakou lidskou bytost nebo zvíře pozorně sledovat nějaký objekt, připisujeme této bytosti vědomí, tedy vědomou mentální reprezentaci tohoto objektu. Díl hrůzy ve filmu *Psycho* vyvolávají oči Normana Batese, které jsou zasazené do kontextu ptačího tématu; jejich strnulý upřený pohled v nás vyvolává pochybnost o tom, slouží-li tyto oči vědomé mentální reprezentaci. Takovýto hrůzný zážitek upřeného pohledu bez intence či reprezentace mohou vyvolat doširoka vytěštěné oči mrtvol nebo osob v kómatu či transu. Protože

druhy chování, vyjadřující teleologii, intenci, vůli nebo vědomou reprezentaci, mají velkou důležitost pro sociální komunikaci, bývají zpravidla zatížené silnými emocemi. Pokud nějaké zvíře nebo lidská bytost slepě pronásleduje určitý objekt, připisujeme této bytosti nižší stupeň vědomí, než provádí-li s objekty složité manipulace. Kauzálně řízené chování bývá interpretováno jako něco, co je založené na jednoduchém naprogramovaném, a proto nelidském vzorci. Filmy o upírech nebo o posedlosti a očarování popisují přechod od teleologicko-intencionální formy chování k formě kauzální, kde už bližní není předmětem vědomé reprezentace, která předpokládá obvyklou komplexnost, nýbrž je reprezentován pouze jako určitý podnět, kupříkladu jako „spoušť“ („krev“), který zadá příčinu schematickému chování.

3. Emotivita a empatie versus neemotivnost

Třebaže existují relativně univerzální znaky emocionálních stavů jako pláč, smích či zlost, jsou tyto rovněž částečnými mentálními modely, kterých divák využívá k tomu, aby porozuměl vnitřnímu životu osob ve vnějším světě. Narodil od intencionality musí být „opravdové emoce“ spontánními manifestacemi emocionálních schémat, nikoli „falešnými emocemi“ aktanta, vysílajícího emocionální znaky s vypočítavostí a na základě určitých intencí. Existuje proto jistý požadavek „reflexivního“, „kauzálního“ modelu reakce. Pokud emoce v nadměrné míře opakují jednoduchá schémata, bývají v běžné psychologii filmu vnímány jako nelidské a nespontánní: kupříkladu, když emocionální život Normana Batese ovládá jeden neměnný emocionální vzorec, nebo když se klauni začínou bezděčně smát, či plakat. Ve filmech jako *Blade Runner* Ridleyho Scotta bývá klíčové zjistit, zdali jsou emoce naprogramovány předem – coby jednoduchá schémata typu podnět-reakce – nebo zda se rodí v důsledku složitých, předem nenaprogramovaných zkušeností.

Empatie narodil od emocí vyžaduje kognitivní prvek: abychom mohli chápat určitou formu chování či určitou formu emocionálního výrazu jako soucit, je obvyklé situaci bližního vědomým způsobem mentálně reprezentovat. Ztráta intencionální kognitivní reprezentace vede ke ztrátě empatie; to však na druhou stranu nutně neznamená, že nelidé vyznačující se schopností intencionální, kognitivní reprezentace disponují též charakteristickou „empatií“. Zápletka Siegelovy *Invaze lupičů těl* je vystavěna na předpokladu, že u robotických kopií lidí, které ve filmu zobrazují nelidskost, došlo k přetržení vazby mezi kognitivní, intencionální reprezentací a empatickým citěním; tento film ovšem jakoby rovněž naznačoval, že u těchto lidí, jimž byla vyměněna mysl, došlo také ke ztrátě intencionální reprezentace, což se projevuje určitým stupněm mechanického chování a strnule upřeným zrakem. Počítačové monstrum HAL 9000 z Kubrickovy *2001: Vesmírné Odysseje* se vedle

základních emocí vyznačuje kognitivní, intencionální reprezentací lidských bytostí, avšak bez jakéhokoli empatického ztotožnění: divák, jenž je konfrontován s HALovým chladným, upřeným, digitálním pohledem, pociťuje při pohledu na tento „mechanický zrak“ strach.

Obvyklými prvky v mentálních modelech lidskosti, jak je popisována výše, jsou flexibilní chování založené na mentální reprezentaci objektového světa a empatické vztahy k bližním. Již Aristoteles poukázal na to, že člověk je *zoon politikon*, zvíře sociální. Sociální soudružnost skýtá pro přežití lidských jedinců pozitivní hodnotu a mnoho jejich vyšších dovedností na této soudružnosti a komunikaci závisí. Sociální interakce vyžaduje pokročilé schopnosti kognitivní a empatické identifikace: existují silné (a pravděpodobně vrozené) emoce, jež se pojí s různými druhy deviací, vybočujících z prototypu lidskosti. Deviace signalizují potenciální hrozbu ne-komunikace.

Pro modely lidskosti je navíc charakteristické, že lidskost je znázorněna jako „pocitovaná totalita“. Individuální lidská bytost sestává z bezpočtu buněk, mnoha orgánů a velkého množství mentálních schémat. Jednotlivé části se vyznačují relativně nelidskou autonomií – např. funkce žaludku, srdce, či sekrece slin. Stejně tak představuje i individuální mentální schéma „mechanický program“. Kognitivní rozpoznání lidskosti a afektivní vztah k ní i k životu jako takovému souvisí s jistým stupněm holismu, založeném na komplexnosti a různorodosti. Oddělíme-li tudíž dílčí části a funkce od totality celku, získají zpravidla rázem nelidskou povahu, jaká bývá často spojována s nižšími formami života, věcmi a mechanickými stroji. Z toho vyplývá, že vydělíme-li z lidského celku pomocí extrémního detailu kupříkladu zužující se a rozšiřující se zornici, nebo izolujeme-li a zesílíme tlukot srdce, popř. necháme-li „robota“ kráčet takovým mechanickým způsobem, který v jeho pohybech odhalí mechanismus páky, pociťí divák tyto nelidské rysy jako podivné. Jistý aspekt pocitované totality je negativně charakterizován diskrepancemi mezi vědomými a nevědomými částmi mozku; a jeden z důležitých prvků tělesné komiky tkví v poukazování na neshodu mezi intencemi a tělesnou realizací – když klaun neplánovaně zakopne nebo něco upustí, čímž se dává najevo, že jeho tělo a mysl jsou zažívány jako od sebe odtržené. Reprezentace, jež se zaměřují na relativní autonomii vnitřních tělesných částí, bývají často zakoušeny jako obzvláště nelidské. Vnitřek těla nebývá dostupný přímému dohledu a manipulaci, je řízen automatickými pochody. V mnoha relativně nedávných filmech, jako např. Cronenbergovy *Shivers* či Scottův *Vetřelec*, do těla násilně proniknou podivné organismy, které na něm zevnitř parazitují, a takto obcházejí navenek namířené smysly a ústrojí pohybových aktů hostitelského subjektu. Filmy jako *Vymítač ďábla* dále předvádějí, jak se automatizace (a s ní i fragmentace) tělesných funkcí pojí s automatizací funkcí mentálních. Zvracení, křeče a další samovolné reakce jsou doprovázeny mentální fragmentací. Religiózní metafory „obsese“ v tomto filmu, jakož i v řadě dalších filmů a povídek, ukazují, jak růz-



Blade Runner (1982; r. Ridley Scott).

Foto: archiv SFÚ

né tělesné a mentální dysfunkce a absence centrální kontroly stojí u zrodu představ o působení ďábla. Obzvláště v hororech se tělesné a mentální dysfunkce vysvětlují jako dílo ďábelských činitelů. Absenci centrální kontroly lze pocítit; je mentálně konstruována, jako by procesy byly pod vlivem cizorodé a nelidské síly.

Psychoanalytik Jacques Lacan se pokusil popsat aspekty prožitku tělesné fragmentace pomocí pojmu *le corps morcelé*. Jeho hlavní vysvětlení zasazuje tuto fragmentaci do rámce typologie vývoje, ve kterém zážitek fragmentárního těla představuje přechodné stádium mezi stavem, který charakterizuje nediferencovaný vztah mezi subjektem a světem, a stavem, ve kterém zrcadlový obraz poskytne subjektu holistický model jeho samého. Nahlížení z kognitivního hlediska, jsou zážitky fragmentace a autonomie možné neustále. Četné tělesné a nervové moduly mají mnoho zdrojů dysfunkce, na úrovni modulu, stejně tak jako při vědomé integraci tělesných, nervových a mentálních modelů a různých percepčních forem do celkové totality. Takové žánry jako horor či komedie užívají nedosažitelnosti integrace k vyvolání vzrušení.

* * *

Hororové fikce

Hororové fikce jsou narativy, při kterých se divák identifikuje s relativně „pasivním“ fiktivním objektem, jenž má nicméně určitý vztah averze či ambivalence k nepřátelským enaktivním silám. Divák modeluje reakce strachu a možné obrany. Prototypické hororové narativy jsou verzemi legendy o Draculovi nebo filmy na způsob Siodmakova *Točitého schodiště*. V druhém případě se divák identifikuje s něhou dívkou, kterou ohrožuje vrah, a třebaže

je aktivována celá hypotetická mašinérie možných obranných akcí, nedostatek informací a nedostatek „předpokladů k útoku“ mají za následek, že i při aktivních strategiích převládají pocity strachu.

V paranoidním filmu se divák identifikuje s percepčním „objektem“, který má k „subjektu“, zákeřnému protivníkovi, ambivalentní synekdochicko-antitetický vztah paranoie a hrůzy. Volní motorické reakce bývají často negovány paralyzováním „oběti“, motorická subjektivita je vnímána pouze jako aspekt vnějšího protivníka, „Jiného“, zatímco divák je vzhledem k nedostatečnému zapracování přijímaných vjemů do aktivních schémat přemožen nevolnými motorickými reakcemi. Divák se chvěje, třese, naskakuje mu husí kůže, zažívá vazomotorické a jiné samovolné reakce. Jde o kompromis mezi aktivní a pasivní pozicí a představuje „negativní“ způsob aktivování divákova uvědomění si vlastního těla. V jistém smyslu je horor dokonale strukturovanou fikci k vytvoření silných psychosomatických reakcí, neboť tato fikce generuje stejně tak aktivní, jako pasivní reakce. Aby však mohl působit potěšení, musí v něm být vysoký stupeň vzrušení hedonisticky re-evaluován, přechodně „přeměněn“ na evaluaci pozitivní.

Nemožnost „agentova“ jednání může být motivována různými způsoby. Může jít o ryze fyzické prostředky jako v Poeově povídce *Jáma a kyvadlo* (1845), kde je hrdina přikován a vystaven ohrožení, aniž by byl se svými protivníky v jakémkoli přímém kontaktu, nebo v klaustrofobických příbězích o upálení zaživa. Nebo může být motivována psychologicky, když je např. oběť očarována, nebo když je protivník bytost „mimozemská“ nebo „nadvpřirozená“. Mimozemští protivníci jsou typičtí pro sci-fi horory (např. filmy *Oni!* nebo *Vetřelec*) – protivník se tu projevuje sice rafinovaně, avšak stále v rámci přírodních zákonů. Nadvpřirození protivníci naopak působí mimo rámec zákonů přírody a jsou často charakterizováni specifickými smyslovými schopnostmi: jsou například vidět, ale nelze se jich dotknout, nebo mohou být slyšet, ale nejsou viditelní či hmatatelní. Pocit hrůzy zde vyvolává kombinace odporné povahy protivníků a zhroutení všech kauzálních systémů, které umožňovaly účinné protiakce. V nadvpřirozené hororové fikci (např. gotická fikce typu *Dracula*), je ambivalentní pasivní pozice v závěru často přeměněna na enakci, a to zásluhou symbolicko-rituálního působení, prostřednictvím rituálů metonymických zřetězení označujících (kletby nebo modlitby) či rituálů Kříže, česneku nebo zohavení těla Jiného.

Mechanismy „paranoidní“ pasivní pozice diváka mohou být pro názornost ilustrovány na fenoménu strachu ze tmy. Když se přeruší zraková projekce emocí do (akčního) prostoru, dojde díky této vzniklé absenci enaktivní projekce u mnoha lidí ke zvýšenému vědomí ostatních bližších tělesných smyslů (hmat, sluch). Když se někdo bojí tmy, je tato tělesná percepce zvýšena produkcí imaginárních enaktivních principů: „tam venku“ sídlí podivné subjektivity, které se chtějí vyděšeného jedince zmocnit. Stimulaci tohoto zážitku ve fikci lze chápat jako snahu o potlačení tohoto traumatu jeho opakováním v kontrolované

a distancované pozici. To však není celé vysvětlení: opravdové rozkoše jsou vyvolány paratelickým (tj. nikoli na cíl, nýbrž na proces či průběh zaměřeným, pozn.překl.) euforickým pře-označením (*re-labelling*) vysokého stupně vzrušení a vysokého stupně samovolné tělesné responze. Využití této ambivalence strachu a rozkoše, pojící se s pasivní pozicí, dobře známe ze zábavních parků, které disponují různými nástroji na zrušení enaktivní subjektivity – příkladem za všechny budiž horská dráha. Enaktivní řízení a projekce jsou zde ovládnuty a zničeny velkým Jiným horské dráhy.

Hororové narativy se vždy těšily široké oblibě, a to zejména od období známého jako pre-romantismus, kdy byl vytvořen žánr gotického románu; díla tohoto žánru byla často psána ženami, např. Ann Radcliffovou, autorkou románů *Záhady Udolfa* (1794) a *The Italian* (Ital, 1797) coby artikulace konfliktů mezi aktivní a pasivní pozicí. V roce 1897 proslavil žánr Bram Stoker tím, že vystupňoval tyto kontrasty ve svém románu *Dracula*. Intelektuální enakce a fyzické omezení moderního Londýna jsou zde v ostrém kontrastu s předmoderními a předrozvojovými zážitky pasivity, jež se symbolicky rodí ve feudální Transylvánii a jsou rovněž spojené s brutální renesanční agresí a bezuzdným naplňováním vlastních pudů. Pasivním postavám tu hrozí, že budou pozřeny či nakaženy; nejsou schopny včlenit percepční jevy (jako např. duchy) do všeobjímajících celků, které by se následně mohly stát předmětem enakce. Ve své filmové podobě uspokojují horory zejména mladé publikum, což velmi úzce souvisí s podstatou hororového modelu, jež spočívá v ambivalenci mezi aktivní a pasivní pozicí a problémy tělesného omezení tváří v tvář Jinému (to znamená, druhému, jinému pohlaví). Dospělí jedinci budou tento žánr sledovat spíše jako zábavný protilek na „neurotickou“ hyper-aktivaci, kterou zažívají během dne, nebo jako prvek thrilleru v krimi fikci. Horory často fungují jako afektivní protipól hyper-projekce a „zhmotněného náboje“ kýženných, ale nedosažitelných objektů. Tyto zhmotnělé afekce projektované do domova a milovaných objektů jsou „likvidovány“: skrze destrukci doslova rozpuštěny k introjeksi. Když monstra či zločinci milované objekty, skýtající značnou emocionální nálož, ničí, destrukci označujících je aktivován emocionální náboj. Specialitou zejména Spielbergovou je likvidovat přechodné objekty, jakými jsou hračky a panenky, za účelem aktivace a recyklace emocionálního náboje objektů z dětství a / či z každodenního života.

Schizoidní fikce, smutné nálady a statická melancholie

V pasivní pozici melodramatu je divák ovládnán a dojmán mohutnými enaktivními principy, kterým se resignovaně oddává. Třebaže se vzdá aktivního konstruktivního přístupu, zachovává si empatickou identifikaci s objektem a jeho radostmi či strastmi. Ve schizoidní hororové fikci je však divák donucen od této empatické identifikace s objektem upustit, neboť

utrpení, kterému tento objekt podléhá, jsou příliš strašlivá; divákova pozornost zůstává však na tento objekt stále zaměřena, a to prostřednictvím omezené identifikace kognitivní. Tak vzniká schizoidní divácká situace, při které je divákův vztah „voyeuristický“, to znamená, percepční, prostý empatického či plně kognitivního ztotožnění. Schizoidním hororem je například řada scén z Lynchova *Modrého sametu*: divák má sledovat násilné scény v percepčně saturovaném stavu, bez empatické identifikace.

Toto „schizoidní“ odvolání empatie můžeme vidět jako jeden z několika obranných reakcí (další možnou reakcí by byl smích), jež fungují jako protiklad reakcím vcítění (kdybychom trvale pocítovali naprostý soucit s celými pěti miliardami lidí na naší planetě, a také se zvířaty a rostlinami, působilo by nám to újmu a nebyli bychom schopni artikulovat své vlastní zájmy). Ve „starých dobrých filmech“ žánrová očekávání zajišťovala, že, byl-li jedním subjekt „správný chlapík“, který vzbuzoval naše sympatie, vše se pro něj obrátilo v dobré, nesignalizovaly-li melodramatické ukazatele pasivní, avšak motivovaný tragický konec. V moderní schizoidní fikci však žádná taková záruka neexistuje: řada lidí, kteří zemřou ve filmu *Vetřelec*, sestává z „křadašů“; přeměna „křadašů“ na zombie ve Ferrarově *Úsvitu mrtvých* taktéž není zcela ospravedlněna „starými standardy“ básnické licence. Nechceme-li jako diváci přijít k újmě, musíme se od vcítování oprostit. Abychom toho byli schopni, je nám zapotřebí některých žánrových ukazatelů, které nám ve vcítování zabrání, a tím transformuje naše konstruování filmu do percepčně saturovaných vzorců – jakmile jsou totiž v psychotické fikci vypuštěny zlé síly, není v bezpečí žádná postava. Konzumace schizoidní fikce má samozřejmě i své sadistické komponenty. Sledování takových filmů jako je Cunninghamův *Pátek třináctého* předpokládá, že divák nalezne alespoň částečné zalíbení v likvidaci účastníků letního tábora, jakož i v negaci státotvorné morálky skautů; agrese postav v akčních filmech bývá povětšinou „motivovaná“ a rozkoš diváka z utrpení nepřítele má své ospravedlnění, na rozdíl od abnormálních hledisek, např. ve filmech typu „splatter“.

Schizoidní fikce v některých ohledech – obzvláště převahou saturovaných percepčí lidské tváře a těla – připomíná synekdochický lyrismus*. Rozdíl nicméně spočívá v tom, že zatímco synekdochická fúze s percepčí lidského modelu „někde venku“ se konstituuje z aktivní pozice diváka, který se snaží poskládat kousky totožností puzzle do formy kompletního modelu empaticky naplněné osoby v objektivním prostoru, schizoidní pozice je pasivní, neboť všechno ve fiktivním světě mrzačí a ničí mocné, neviditelné enaktivní síly.

* *Synekdochický lyrismus* je podle Grodala hraniční útvar mezi lyrickým a narativním filmem: divák se identifikuje s obrazy postav, jeho percepce je saturována a problém identity se přesouvá „ven“, k obrazu „já“ jako jiného. Divák se skrze percepce a poznávání snaží vyřešit hádanku já jako jiného. Jako příklad Grodal uvádí Sharmanovu voyeuristicko-fetišistickou *The Rocky Horror Picture Show*, při které postavy demonstrují arbitrarnost znaků sexuální difference, které jsou samy o sobě prázdné a navzájem zaměnitelné. (Pozn. překl.)

Klasickým schizoidním narativem je příběh o rozštěpené osobnosti, jako např. Stevensonův *Podivný případ doktora Jekylla a pan Hyde* (1886). Čtenář se prostřednictvím voyeuristické distance ztotožňuje s dutou skořápkou, doktorem Jekylllem, zatímco aktivní subjektivita patří potlačovanému enaktivnímu principu, panu Hydeovi. Podobně se do polohy schizoidního hororu vyvine vztah mezi Sherlockem Holmesem a Moriartym / Moranem, a to zejména v povídce *Dobrodružství prázdného domu*, obsahující scénu, při které dojde ke zničení Holmesovy voskové figuríny. Schizoidní fikce je se svými ambivalentními evaluacemi negativních tělesných zážitků afektivně více saturována nežli fikce paranoidní, neboť nelostné mrzačení předmětů identifikace vyžaduje odvolání identifikace a afektivního náboje z veškerých označujících na plátně, při kterém z toho, co potenciálně mohly být afektivně nabitě figury identifikace, ostanou pouze „prázdné skořápky“. Tento proces lze snadno sledovat v Hamsunově románu *Hlad* a v jeho Carlsenově filmové verzi, kde je prvek identifikace z obrazu těla hlavní postavy odvolán a přeměněn do identity, jež je z většiny částí budována kolem distancovaného vidění. Vizuální percepce protagonistova těla a jeho smyslové aspekty dotyku, chuti a sluchu nejsou spojeny tak, že skládají „holistickou“ zkušenost.

Schizoidní fikce je obzvláště rozšířena v modernistické literatuře a ve schizoidních filmových hororech posledních dvaceti let, kdy trend směřuje od paranoidu ke schizoidu, a to jak v avantgardních filmech, tak v masové produkci. Modernistická literatura užívá takovéto fikce zejména k zobrazení odcizení a zpředmětnění, a Robin Wood tvrdí, že i takové horory jako *Texaský masakr s řetězovou pilou* (oblíbené převážně u nenáročného publika) popisují patriarchát a kapitalismus. Podle mého mínění je jejich primárním účinkem zablokování empatie a vyvolání saturovaných emocí. K tomu může docházet proto, aby divák zakusil něco z nefiktivního světa, a také, aby si vyzkoušel schizoidní emoce (což může mít více či méně etický důvod). Ze zřejmých sociálních důvodů se schizoidní žánr nehodí pro hlavní vysílací čas v TV, ani pro rodinné filmy, není-li „zarámován“ kupříkladu jako „dokument s humanistickým poselstvím“ či jako „psychologický realismus“. Prvky tohoto žánru bývají nicméně často zakomponovány do hudebních klipů či do thrillerů.

Tragická destrukce „objektů“ ve schizoidní fikci bývá často silně sekvenční: předmět zla či masový vrah vykonává nekonečnou řadu vražd a brutalit. Když se však série ztrát zpomalí do té míry, že se před destrukcí může zrodit jistý druh empatie, dokáže film vyvolat pocity melancholie: stavy, při kterých jsou milované objekty odsouzeny k zániku, avšak pasivně utkvívají v paměti. To aktivuje saturované pocity smutku pomocí „obrazů“, ke kterým můžeme mít pouze „percepční“ a „empatický“, nikoli však enaktivní vztah – což jsem zkoumal ve své analýze *Miami Vice*. Rozdíl mezi melancholickými náladami a tragickým melodramatem spočívá v tom, že melancholie vyvolává saturace, zatímco melodrama může stejně tak vyvolávat dynamické samovolné reakce, jako např. slzy. Statická melancholie je efektem lyrickým a často se používá v hudebních klipech.

Komické fikce

Komické mody a žánry fikce v některých ohledech připomínají ostatní „psychotické“ žánry, jejich účinky jsou však naprosto odlišné. Komické efekty jsou založené na odmítnutí empatické identifikace s jednajícím subjekty, či odmítnutí kognitivních schémat. Komické odmítnutí je kombinováno s výrazným samovolným průchodem; následkem je smích, či dokonce slzy a rozšířené vazomotory, které uvolňují oběh krve. Tělo si tímto způsobem zajišťuje tělesnou autonomii: je schopné zažít uspokojení bez objektu. Komedie je v jistých ohledech ve vztahu k ostatním žánrům parazitická. Uvolňuje afektivní náboj pomocí jiných prostředků. Klasická komedie má zápletku a akce, které se v jistých ohledech velmi podobají kanonickým vyprávěním: např. o subjektech v napínavých honbách za objekty. V komické fikci se ale náboj napětí neuvolňuje tak, že protagonisté dosáhnou svého cíle, ale prostřednictvím reakce diváků: diváci se smějí lapáličím postav, čímž se s těmito postavami, jejich akcemi a motivy odmitají empaticky ztotožňovat.

Odmítnutí diegetické identifikace bývá často kompenzováno integrací do nové identity skutečného publika, k čemuž dochází prostřednictvím sdíleného smíchu. Ten je v kinech vyvolán automaticky a v televizi simulován smíchem nahraným. Vytvoření identifikace ve skutečném světě je důležité pro způsobení komického odmítnutí, poněvadž, pokud by došlo k identifikaci s fiktivními předměty katastrof (osobami, ze kterých se tělesným zmračením či ztrátou milovaného objektu či bytosti stanou objekty), situace by se mohla zvrtnout do polohy tragicko-melancholické nebo schizoidní. (Je známo, že paranoidní a schizoidní horor lze sledovat buď v komickém, nebo v tragicko-psychotickém modu, v závislosti na diváckém kontextu – klišé říká „Nevím, jestli se mám smát, nebo plakat“.) Po požití alkoholu se často různé žánry přeměňují na žánr komický. Je stejně důležité odmítnout identifikaci s „cizorodou“ mechanickou enaktivní subjektivitou, jako s nedostatkem motorického ovládnutí, jímž se vyznačují komické figury.

Jeden ze způsobů, jak se vytváří komické odmítnutí, je „zrcadlová“ inkongruence². Klauni mají enormní rudá ústa a boty, což podtrhává jejich status fyzických objektů a staví je mimo lidská měřítka. V tomto ohledu komediální film připomíná pornografii, která zvětšuje fyzické dimenze sexuálních orgánů, a tím produkuje maximální distanci mezi divákem a tělesným objektem.

Vybral a přeložil Jakub Kučera

² Coby protějšek lacanovské zrcadlové identifikace, o níž Grodal hovoří dříve. (Pozn. překl.)

CITOVANÉ FILMY:

Blade Runner (1982; Ridley Scott), *Invaze lupičů těl* (1956 – The Invasion of the Body Snatchers; Don Siegel), *Leopardí žena* (1938 – Bringing Up Baby; Howard Hawks), *Miami Vice* (1984, Thomas Carter), *Moderní doba* (1936 – Modern Times; Charles Chaplin), *Modrý samet* (1986 – Blue Velvet; David Lynch), *Muž se dvěma mozky* (1983 – The Man With Two Brains; Carl Reiner), *Oni!* (1954 – Them!; Gordon Douglas), *Pátek třináctého* (1980 – Friday the 13th; Sean Cunningham), *Psycho* (1960; Alfred Hitchcock), *Rocky Horror Picture Show* (1975; Jim Sharman), *Shivers* (1975; David Cronenberg), *Texaský masakr s řetězovou pilou* (1974 – The Texas Chain Saw Massacre; Tobe Hooper), *Točité schodiště* (1945 – The Spiral Staircase; Robert Siodmak), *Úsvit mrtvých* (1978 – Dawn of the Dead; Abel Ferrara), *Vetřelec* (1979 – Alien; Ridley Scott), *Vymítač ďábla* (1973 – The Exorcist; William Friedkin), *2001: Vesmírná Odysea* (1968 – 2001: A Space Odyssey; Stanley Kubrick).

FANTASTIČNO, VÁHÁNÍ A VÍRA*

Vlastimil Zuska

Východiskem našeho zkoumání fantastického „žánru“, resp. jednoho zásadního faktoru jeho recepcie či konstituce, bude seminální analýza fantastického žánru (v literatuře), předložená Tzvetanem Todorovem, která zůstává, přes mnohé kritické a polemické reflexe, z nichž některé popírají samo fantastično jako žánr,¹ jiné však spíše rozšiřují základní schéma (například o pověřivost – Eric S. Rabkin), základním vymezením, aplikovatelným nejen na Todorovův předmět – fantastickou literaturu 19. století (Poe, Hoffmann, Potocki a další), ale i na narativní umělecké druhy 20. století, především film.

Připomeňme, že v Todorovově pojetí je fantastické „vratkým“ žánrem, žánrem pochyb, dvojnáčnosti a váhání na straně recipienta: „Fantastično je váhání, zakoušené osobou, která zná pouze přírodní zákony a musí čelit zjevně nadpřirozené události.“² Todorov dále upřesňuje tři podmínky fantastického žánru:

- (i) text musí přimět čtenáře, aby považoval svět postav za svět živoucích osob a váhal mezi přirozeným a nadpřirozeným vysvětlením popisovaných událostí;
- (ii) toto váhání musí také zakoušet některá z postav, tak, že postavě je jaksi svěřena čtenářova role a současně je váhání reprezentováno, stává se jedním z témat díla;
- (iii) čtenář musí zaujmout jistý postoj k textu: odmítnout alegorickou, stejně tak jako „poe-tickou“ interpretaci.³

Torben Grodal, *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford University Press, New York 1997.

Podkapitola *Humans, Robots, Monsters, Psychopats, and Clowns* (s. 106–111) je súčasťou 5. kapitoly nazvanej *Intentions, Will, Goal, Consciousness and Humanness*. Podkapitoly *Fictions of Horror* (s. 172–174), *Schizoid Fictions, Moods of Grief and Static Melancholia* (s. 174–176) a *Comic Fictions* (s. 176–177) sú zahrnuté v 7. kapitole, nazvanej *A Typology of Genres of Fiction*.

* Text bol pôvodne prednesený v rámci filmového seminára „Fantastično vo filme“ (16.-19. 11. 2000, Poprad), ktorý zorganizovala ASFK v spolupráci so Slovenským filmovým ústavom a mestom Poprad.

¹ Srov. Christine Brooke-Rose, *A Rhetoric of Unreal. Studies in Narrative and Structure, especially of the Fantastic*. Cambridge University Press, Cambridge 1981.

² Tzvetan Todorov, *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell University Press, Ithaca 1975. Orig.: Introduction a la littérature fantastique. Paris 1970.

³ Todorov, c. d., s. 33.