

Vrah medzi nami

*Doktor Mabuse, dobrodruh I: Veľký dobrodruh*⁶

*Doktor Mabuse, dobrodruh II: Inferno*⁷

Testament doktora Mabuseho

1000 očí doktora Mabuseho

Pravda, nie vždy je určovanie správnych (primeraných) slovenských názvov zahraničných filmov také komplikované. V prípade známych klasických či novších filmov fungujú ich distribučné názvy v individuálnej i kolektívnej pamäti (a možno ich aj pomerne ľahko dohľadať v rôznych zdrojoch) a v prípade filmov premiérových tento problém vyriešia (niekedy aj nevelmi vhodne) distributéri. Je však dobré vedieť, na aké problémy môžeme pri prekladaní filmových titulov naraziť. Pri zvažovaní slovenskej podoby názvu treba popri jazyku originálu dobre poznať aj pravopisné pravidlá a zvyklosti slovenčiny a zvažovať mimojazykové okolnosti týkajúce sa postavenia toho-ktorého filmu v slovenskom kontexte.

POHYBY MYSLE

Franz Milec

O centrálnej úlohe jazyka v našom živote máme možno až príliš romantické predstavy. Vďaka lingvistickému obratu v humanitných vedách sa nám desaťročia zdalo, že k jazyku či reči smeruje všetko naše uvažovanie, avšak v súčasnosti sa tento predpoklad snažia usmerniť nové výskumné trendy (nový materializmus, vtelená a rozšírená kognícia), otvárajúc diskusiu o ekológii našej mysle a tela a o úlohe hmotného sveta v kognícii.¹

Jednou z možných otázok takéhoto výskumu môže byť to, ako dokážeme naše telesné myslenie stimulovať filmom. Motiváciou k hľadaniu odpovedí bude jednak to, ako v súčasnosti naše telá pracujú s možnosťami rozšírenej reality,² voči ktorým sa film môže po novom definovať ako špecifické médium; jednak to, že telesnosť považujeme za samozrejmu, hoci v histórii audiovizuálnych teórií nájdeme náznaky záujmu o jej hlbšie skúmanie, napríklad v Arnheimovej gestalt psychológii filmu či Vertovovom kino-oku, ktoré nás nabáda ku transgresii voči limitom našich tiel. Teória vtelenej kognície (*embodied cognition*) dnes podrobne skúma systémy telesnosti naprieč filmovými disciplínami a presne k tomuto systému by som sa chcel obrátiť v nasledujúcich riadkoch. Mojim cieľom je načrtnúť spôsob, akým je možné využiť vtelenú kogníciu ako tvorivý prístup k analýze i samotnej produkcii v umeleckom a experimentálnom filme.

Pri ilustrácii tohto problému poukážem hlavne na dva autorské filmy z Talianska, a to z viacerých dôvodov. Hlavným je dionýzovský stereotyp tejto krajiny – radosť

¹ Erich Hörl, *A Thousand Ecologies: The Process of Cyberneticization and General Ecology* (2013). Dostupné na: https://www.academia.edu/7484844/A_Thousand_Ecologies_The_Process_of_Cyberneticization_and_General_Ecology (10. 8. 2019).

² Rozšírená realita (*extended reality*) slúži ako novšie a adekvátnejšie pomenovanie pre škálu VR, AR, a smart technológií, ktoré prakticky nerozširujú samotnú realitu, ale naše možnosti v nej.

⁶ Úplný originálny názov: *Dr. Mabuse, der Spieler. Erster Teil: Der große Spieler. Ein Bild der Zeit.*

⁷ Úplný originálny názov: *Dr. Mabuse, der Spieler. Zweiter Teil: Inferno. Ein Spiel von Menschen unserer Zeit.*

z telesných pôžitkov, ktorá sa premieta do jedla, spoločenskej etikety či do gestickeho kódu talianskej reči.³

Môžeme tiež tvrdiť, že korene telesnosti filmu siahajú práve do Talianska: bol to historický blokbaster *Cabiria*, ktorý pred viac než storočím zaviedol v kinematografii trend pohyblivej kamery, čo pomohlo film oslobodiť z otroctva statických záberov a dostať ho bližšie k bezprostrednosti ľudského pohybu v priestore. Boli to tiež telá idealizovaných svalovcov (*Maciste*) a zborové konanie stoviek komparzistov v historických eposoch (*coralità*), ktoré prišli ako predzvesť nastupujúcich ideálov talianskej totalitnej estetiky. Práve preto by som chcel poukázať na to, že telesnosť sa od svojich politických implikácií nedá jednoducho očistiť, hoci sa kognitívna veda snaží o podanie akéhosi bezideologického východiska.

Talianske dedičstvo je dodnes zapísané v genetickom kóde filmu, a preto sa vydávam po tejto linke ako archeológ hľadajúci pozostatky filmových tiel, pracujúc s predpokladom, že telesnosť (*embodiment*) bude dôležitým prostriedkom talianskej kinematografie a bude pritom otvárať otázky filmovej etiky a ideológie. Tou hlavnou je najmä otázka štandardizácie telesnosti – či telesnosť simulujeme a či ju stimulujeme? A musí film otrocky nasledovať ľudskú kogníciu, alebo môže slúžiť aj ako cesta k posthumanizmu?

Felliniho tieňohra

Začnime teda príkladom. Je letný, slnečný deň a nachádzame sa v rímskom parku vily Borghese. Skupina protestujúcich študentov konfrontuje Federica Felliniho pri nakrúcaní a žiada od neho jednu vec – aby Rím už neukazoval ako sentimentálne, turistické klišé. *Chceme vidieť Rím taký, aký skutočne je*, hovoria mu v skratke v tejto scéne. Fellini im ako postava autoritatívne oponuje, no ako režisér im v priebehu filmu plní toto pranie. Po svojom.

Felliniho *Rím* (1972) je politickým filmom, no má ďaleko od godardovského filmu-traktátu. Fellini, zdá sa, nadväzuje na Benjaminov literárny Berlín a tiež na medzivojnové mestské symfónie, pričom nám ako divákovi v rozmedzí filmu ukazuje, ako vnímame mestá pohybom cez ne. Vzdáva sa jasnej chronológie a kauzality a ako dramaturgický princíp si volí asociatívnu topografiu mesta, čím prakticky predbieha svoju dobu sieťovým naratívom, otvoreným z rôznych strán. Pokiaľ nutne

potrebujeme hierarchiu, sú tu nejasne definované tri časové linky: prvou sú upozadené spomienky na detstvo; druhou skorá dospelosť v Ríme, kde režisér konfrontuje typickú taliansku radosť pracujúcej triedy na pozadí fašistického *ventennio* a svetovej vojny. V tretej linke predstavujú Felliniho súčasný Rím konfrontácie moderny – nová infraštruktúra ako metro či autostráda GRA naráža na odpor ako antických duchov v podzemí, tak i *flower power* mládeže na námestiach. Najmä v tejto linke režisér otvára divákovi svoje telesné vnímanie mesta.

Vezmime si napríklad scénu s motorkárskym gangom v uliciach Ríma. Ako diváci sme tu neustále v pohybe, kamera divoko fluktuuje medzi nájazdmi a zoomom a jazdu motorkárov si užívame spoločne s nimi. Hluk ich vozidiel burcuje celým kinom a motorky, svietiace na rímske monumenty, vytvárajú mobilnú projekciu na fasádach okolitých budov. Tieňohra sa strieda so stroboskopom svetlometov motoriek a sme atakovaní plasticitou snímanej reality. Sú to práve letmé pohľady na motorky a z nich, zasadené do tohto filmu, vďaka ktorým môžeme pocítiť váhu architektúry, ktorá za nášho pohybu vystupuje z pozície kulís a stáva sa aktérom filmu.

Prečo pri sledovaní tejto scény nie sme zmätení? Alebo inak – prečo táto scéna funguje?

Mimo pohybu z miesta A na miesto B tu neexistuje nejaký jasnejší naratív, no nedostávame len obyčajné perцепčné vzruchy, ktoré poznáme z horských dráh. Takisto nemôžeme redukovať túto scénu len na autorský manierizmus či metonymické čítanie o tom, ako mladá generácia uvádza mesto do pohybu. Fellini sa v tejto jazde prihovára priamo k telesnosti diváka, aby rozšíril jeho povedomie o Ríme; aby mu vysvetlil materiálne kvality tohto mesta, ktoré by nám bez taktilných vzruchov vo filme ušli. Paradoxne sme vo vytržení, ale krúživý či stroboskopický pohyb nie je v totálnom nesúlade s našou simuláciou reality tohto mesta. Naše virtuálne telo sa tu môže ako Terminátor znova poskladať zo svojich častí, rozmetaných do snímanej reality.

Podobným spôsobom funguje aj scéna venovaná výstavbe metra. Spolu s postavami nás Fellini odváza po železnici do podzemia, zatiaľ čo vidíme len nejasné siluety robotníkov a stavebných mechanizmov. Transformácia kamery funguje tak, že nás prostredie klaustrofobicky obkľučuje a okolo nás sa mihajú záblesky objektov vynárajúcich sa z tmy, vzbudzujú hrozu. Tá ale nie je samoúčelná, znovu nejde o karnevalovú atrakciu ako *strašidelný dom*, ktorá by sa snažila zaútočiť na naše reflexy a mohla by byť vzruchovým zážitkom sama osebe. Fellini ňou naopak hovorí viac. Ruchy mašinerie a hypnotický šum v spojení s obrazmi podzemia predznamenávajú katastrofu – audiovizuálna masáž nášho tela nám postupne poodhaľuje

³ Pozri napr. Bruno Munari, *Supplemento al dizionario italiano*. Mantova: Corraini 1963.

dejiny, skryté pod povrchom mesta, a necháva nás vojsť do labyrintu. Okolo nás sviští prievan a predpokladáme, že figuruje ako predznamenanie nejakej hrôzostrašnej entity, keď v tom zrazu zisťujeme, že monštrum je tu samotný vzduch. A nielen to – sme to my, kto ho sem vpustil; sme to my, koho sa pri pohybe neustále strašidelne dotýka, koho drží v objatí. Keď vzduch odrazu ničí objavené kultúrne poklady, bolesť nás režisér necháva pociťiť na celom tele, keď nás uvádza do kontaktu s týmto fyzickým monštrum.

Abstraktný horor vzduchu v okamihu brutálne ničí krásu, ktorú sme len pred momentom našli. Bolestivý mystický zážitok z tejto scény môže divák, so slzami v očiach, len veľmi ťažko reflektovať prostredníctvom jazyka. Nanajvýš by ho bolo možné prirovnať ku strate končatiny. Fellini akoby útočil na našu samotnú existenciu, lebo len na jej základe dokážeme dobre posúdiť význam situácie, ktorú nám načrtáva; predostiera problém a vysvetľuje ho pomocou tela.

Keď po dvojhodinovom ataku Felliniho Ríma opúšťame kino, zažívame závrat a i banálny pouličný život sa zdá byť halucináciou. Režisér totiž obratne využíva to, čo teória EC pozná ako kognitívne metafory a špecificky vo filme ako pojmové (konceptuálne) telesné metafory.

Metaforický transport

„Vieš, čo skutočne znamená slovo metafora? Presun. Pohyb. *Nápis μεταφορος by si v Grécku našiel na špeditérskych dodávkach.*“⁴

Kým tradičný karteziánsky prístup ku kognícii rozdeľuje myseľ a telo na dve rozdielne entity a nepovažuje vnemovo-pohybové vedomosti za dôležité, vtelená kognícia sa vzpiera dichotómii tela a mysle.

Vtelená kognícia definuje kognitívne metafory ako typ výrazových prostriedkov, ktoré opisujú abstraktné pojmy pomocou konceptov nášho telesného sveta, a v záseade stotožňuje prežívanie s uvažovaním. Hoci sú kognitívne metafory organizované kultúrou, v ktorej sme zasadení, ich princíp existuje naprieč kultúrami a v tomto ohľade atakuje predstavy o štandardnom modeli spoločenských vied. Z pohľadu vtelenej kognície už akoby nebola dôležitá symbolika špecifických kultúrnych fenoménov, ale ladenie a synchronizácia našich tiel cez tieto fenomény, ktorá vedie

k určitým myšlienkam. Konkrétne realizácie metafor síce stále závisia od kontextu lokálnej kultúry, ale majú aj univerzálnu rovinu a výskum v rámci vtelenej kognície ukazuje, že dokonca môžu reflektovať neurálne vzorce a spojenia v mozgu.⁵

George Lakoff a Mark Johnson, priekopníci výskumu vtelenej kognície v lingvistiky, vo svojej knihe *Metafory, ktorými žijeme* takto predovšetkým vyzývajú na intelektuálny súboj s tradíciami. Vo filozofii a lingvistike sa tradične hovorí o tom, že metafory sú „výnimočným“ jazykom, okrasou, bez ktorej sa môžeme zaobiť. Aby sme pochopili svet, musíme ho kategorizovať, a najbazálnejšie kategórie, ktoré na tento proces využívame, súvisia s našou prirodzenosťou (*natural dimensions*), s naším banálnym výskytom vo svete.

Metafory, ktorými žijeme priznane nadväzuje na tradíciu školy gestalt psychológie a obzvlášť na Arnheimovu hypotézu o tom, že umelecké diela nie sú obyčajnou imitáciou reality, ale transláciou pozorovaného do formy daného média.⁶ Metafory sa podľa autorov môžu stať najcennejšou časťou konceptu a dosiahnuť štatút pravdy, a teda majú schopnosť viesť k novým realitám. Tu sa ozýva film a jeho schopnosť tvoriť nové svety, ktoré prežívame a o ktorých uvažujeme podobne, ako o tom našom.

Konkrétnym veciam rozumieme na základe iných vecí⁷, a metafory preto prenikajú celým naším svetom a vládnu našim myšlienkam. Podľa Lakoffa a Johnsona vychádzajú základné, emergentné metafory a koncepty z neustálej motorickej aktivity a projekcie telesnosti na okolitý svet⁸ a zo svojej podstaty nemôžu byť veľmi bohaté. Napr. koncepty ako *objekt, látka, obal* vychádzajú z toho, že sami seba chápeme ako entity, oddelené od zvyšku sveta, ako nádoby či schránky s vonkajškom a vnútrom. Naše telo takto figuruje ako kľúč k pochopeniu, ako centrálny organizačný princíp uvažovania.

Teória kognitívnych metafor prenesená do sveta filmovej teórie prakticky rieši otázku *jazyka* či *reči filmu*, pretože tieto termíny môžeme nahradiť *konceptuálnym systémom*. V nasledujúcom prehľade základov vtelenej kognície preto uvádzam filmové príklady tam, kde sa mi to zdá vhodné. Lakoff a Johnson tvrdia, že ľudské bytosti majú prevažne metaforický konceptuálny systém, ktorý nám pomáha konať

⁵ George Lakoff, *Mapping the brain's metaphor circuitry: metaphorical thought in everyday reason* (2013). Dostupné na: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4267278/#__sec8title (8. 10. 2019).

⁶ Rudolf Arnheim, *Film as Art*. Oakland: University of California Press 2006, s. 3.

⁷ George Lakoff – Mark Johnson, *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host 2002, s. 17.

⁸ Tamže, s. 76.

⁴ Bruno Latour, *Aramis, or the Love of Technology*. Cambridge: Harvard University Press 1996, s. 59.

automaticky, intuitívne, skratkovito⁹ a štruktúruje naše každodenné bytie. Metaforické štruktúrovanie je však len čiastočné a kultúrny kontext je dôležitý – rôzne kultúry kladú dôraz na rôzne metafory a každá skúsenosť je nevyhnutne kultúrna¹⁰, no dokážeme si predstaviť škálu medzi viac fyzickými a viac kultúrnymi skúsenosťami. Podobne v rámci filmovej kritiky či teórie vidíme rozdiel medzi akčnými vzruchmi spaghetti westernov a naopak mystickým diskurzom v Pasoliniho *Teoréme* (1968).

Metafory, ktorými žijeme ponúka dvojitú taxonómiu metafor. Primárne ich rozdeľuje na: konvenčné a tvorivé (*imaginative*).¹¹ Jednoducho vysvetlené, prvý typ vychádza z nášho tela, druhý je komplexnejší a spadá mimo bežných telesných zážitkov, no nevyhnutne sa o ne opiera. Oba typy metafor však majú spoločné to, že zvyrazňujú či skrývajú časti pojmu, na ktorý odkazujú.¹² Určite by sme mohli povedať, že aj film sa podobnou metaforickou aktivitou vzťahuje k našej kognícii, keď schováva alebo poukazuje, či už hovoríme o kompozícii, veľkosti a rámovaní záberu, hĺbke ostrosti a kresbe objektívu, alebo o strihových elipsách a parentézach.

Lakoff a Johnson vo svojej druhej kategorizácii uvádzajú tri typy metafor: orientačné, ontologické a štrukturálne. V orientačných metaforách sa organizácia objektov v priestore stáva nositeľom významu. Tieto metafory organizujú jednotlivé koncepty vo vzťahu k celému systému konceptov¹³ a majú základ v kultúre i fyzickej skúsenosti. Vytvárajú prevažne koherentné systémy a väčšina metafor v konkrétnej kultúre bude prepojená v otázkach orientácie, napríklad viac = hore, menej = dole, ale aj lepšie = hore, významnejšie = vyššie, významnejšie = väčšie. Samotná forma písaného textu je takto definovaná priestorom, keď napríklad titulky píšeme nad odstavcami, alebo ako v prípade literárnych figúr, „viac formy znamená viac obsahu“.¹⁴ Približovanie či odďaľovanie slov, obrazov, vzruchov zase implikuje intenzitu prežívania,¹⁵ keď napríklad zápor „som nešťastný“ má iný emocionálny náboj, než zápor „nie som šťastný“. Znova prichádza na um kinematografia, keďže hypotéza vtelenej kognície je v tomto ohľade konzistentná s filmovou rečou.

Za filmové orientačné metafory potom môžeme považovať perspektívu a hustotu záberov vo vzťahu k času scén (viac obsahu znamená intenzívnejšie prežívanie,

rovnako ako v akčných scénach). Orientačnou metaforou bude i subjektívny pohľad vo filme – autori hovoria o orientácii *me-first* v jazyku, podľa ktorej by čokoľvek najbližšie k nám malo byť prioritné – koncepty ako *tu, hore, pred, dobre, aktívny*.

V rámci konceptuálnych systémov môžeme nájsť aj nekoherentnosť, pretože každá metafora môže mať iný skúsenostný základ¹⁶ alebo kultúrny kontext – napr. v prípade lepšie je hore vs. neznáme je hore (niečo visí vo vzduchu), čas je agent (čas uteká) vs. čas je obal (vstupujeme do nového roka). Vo filme sa podobne môže striedať subjektívny pohľad postavy a pohľad tretej osoby, počas čoho pozorujeme akcie zo vzdialenosti a sme v nich ako diváci zahrnutí, no tieto pohľady nie sú v jasnom konflikte, ale sú komplementárne.

Ďalší typ metafor – ontologické metafory – definujú koncepty ako látky alebo entity.¹⁷ Veľa veciam cez pohľad a dotyk prisudzujeme určité hranice,¹⁸ a robíme to aj v prípade, že konkrétne hranice neexistujú – môžu to byť oblaky, hory atď. Tieto metafory považujeme za samozrejme, pretože sú adekvátne vo vzťahu k našej skúsenosti so svetom. V rámci kognitívnej vedy sa dlhodobo vedú debaty o tom, že sa buď priamo rodíme s takouto tendenciou rozdeľovať okolitý svet na objekty, ľudí, zvieratá atď., alebo máme minimálne vrodennú tendenciu (*bias*) poznávať svet podobným spôsobom a „vytrhávať“ z neho objekty,¹⁹ pričom vychádzame z našej projekcie samých seba na okolitý svet, z personifikácie. Lakoff a Johnson k tejto diskusii prispievajú poznatkom, že ontologické metafory nám pomáhajú konceptualizovať aj abstraktné, nefyzické fenomény ako fyzické.

Tretí typ metafor – štrukturálne metafory – štruktúruje jeden koncept z hľadiska druhého konceptu.²⁰ Naše materiálne podmienky sú často základom pre tieto štruktúry a sú predpokladom pre to, aby sme vôbec mohli uvažovať. Ako ukazuje aktuálny kognitívny výskum, na materialite stavia napríklad aj pamäť, ktorá je zviazaná s konkrétnymi priestormi – epizodická (autobiografická) pamäť aktivuje hipokampus rovnako ako navigácia v priestore.²¹ Ako skvelý príklad histórie tohto

¹⁶ Tamže, s. 32.

¹⁷ Tamže, s. 39.

¹⁸ Tamže, s. 76.

¹⁹ Elizabeth S. Spelke et al., *Object perception, object-directed action, and physical knowledge in infancy*. In: Michael S. Gazzaniga, (ed.), *The Cognitive Neurosciences*. Cambridge: The MIT Press 1993, s. 165–179.

²⁰ Tamže, s. 79

²¹ Richard Passingham, *Cognitive Neuroscience: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press 2016, s. 46.

⁹ Tamže, s. 15.

¹⁰ Tamže, s. 75.

¹¹ Tamže, s. 155.

¹² G. Lakoff – M. Johnson, c. d., s. 22.

¹³ Tamže, s. 26.

¹⁴ Tamže, s. 144.

¹⁵ Tamže.

fenoménu si môžeme vziať antický vynález – pamäťové paláce,²² ktoré slúžili rétorom ako mnemotechnická pomôcka pri príprave prejavov. Zárodok tohto procesu nájdeme aj v orálnych kultúrach, kde speváci epických básní konštruujú naratív priamo pri jeho recitovaní – tam, kde neexistuje predom daný písaný text, sú pomôckou vizuálne predstavy, obzvlášť predstavy trasy, do ktorých je nasadená prednaratívna sieť, ktorá sa odovzdáva z generácie na generáciu ako folklórny príbeh.²³

Cesta z bodu A do bodu B a prekonávanie prekážok je štandardným primitívnym naratívom pre čokoľvek, vrátane abstraktných argumentov – v kinematografii figuruje ako v Rosselinioho melodramaticky ladenej *Ceste po Taliansku* (1954), tak aj v Pasolinioho filme *Mamma Roma* (1962).

Architektúra zážitkov

Výskum vtelenej kognície rozoberá typ prežívania, ktorý je spoločný bez ohľadu na kultúrnu príslušnosť, pretože prichádza ešte pred kultúrou, a umožňuje chápať vec aj mimo jej diskurzu. Kultúrne-špecifickú časť prežívania však vtelená kognícia nijak nevylučuje, práve naopak, dokáže dodať nový kontext aj starším umenovedným teóriám.

V ich rámci by bolo vhodné otvoriť napríklad fejtón *Ornament masy* od Siegfrieda Kracauera.²⁴ Ten sa venuje interpretácii ideológie Tiller Girls a obrazov, ktoré vytvárajú synchronizovaným pohybom svojich tiel, a hovorí, že nás ako divákov-robotníkov cvičia ku vyššej produktivite za výrobným pásom; učia nás, ako má vyzerať poriadok v spoločnosti. Uvažovaním o našom zapojení do aktivity Tiller Girls a konkrétne o úlohe celku a časti Kracauer načrtáva to, o čom dnes teória vtelenej kognície hovorí ako o obrazových schémach. Tie organizujú naše pochopenie na základe obvyklých telesných interakcií so svetom, napr. pôvod-cesta-cieľ, časť-celok, obal-obsah a z nich následne odvádzame vyššie kognitívne metafory.

Masový ornament, vytvorený z tiel tanečnic, nás podľa Kracauera núti zapojiť sa do kapitalistickej mašínérie. To je celkom sporné tvrdenie, no z pohľadu teórie vtelenej kognície prekvapivo je možné povedať, že si pohyby tiel tanečnic simulujeme

v myslí a zapájame sa virtuálne do ich tanca, čo nás reálne môže priviesť k novým myšlienkam o našej pozícii v spoločenskom celku (štrukturálna metafora). Inak povedané, i komplexné úvahy v tomto duchu bývajú ukotvené v „obyčajnom“ telesnom zážitku.

Telesnosť a zmysel pre spektakulárnosť, v zmysle metafory *veľké je dôležité*, patria mocenským procesom. Na myseľ prichádzajú okrem synchronizovaných armádných pochodov napríklad spartakiády, letecké prehliadky alebo fenomény ako Katedrála svetla, nacistický zjazd s audiovizuálnou show, počas ktorej svetelné stĺpy vytvorili virtuálny chrám pre zástupy oddaných nasledovníkov.

Môžeme sa takisto vrátiť do Ríma, konkrétne do štvrte EUR. Jej najzaujímavejším prvkom je moderná interpretácia imperiálnej architektúry s filmovými kvalitami, ktoré boli ocenené v súčasných filmoch Sama Mendesa *Spectre* (2015) alebo Paola Sorrentina *Veľká nádhera* (2013). Už počas príjazdu do tejto štvrte vidíte z diaľky tzv. štvorcové koloseum, Palazzo della Civiltà Italiana, ktorého biela travertínová fasáda za slnečného svitu pôsobí, akoby sama vyžarovala svetlo a vo svojej pozícii nad údolím dohliadala na okolité časti mesta.

Pri pohybe k tejto budove vnímate jej dokonalé, minimalistické črty so striktnými líniami a oblúkovou klenbou. Jej symetrický pôdorys a fasáda ponúkajú zvláštne uspokojivé, strhujúce zážitok, ktorý je síce potomkom imperiálnej architektúry, avšak pochopenie tohto objektu je tu možné aj mimo západného estetického tréningu. Už len pri pohľade na jednu zo strán budovy a cez jej otvory je možné si v myslí zrekonštruovať stavbu ako celok, prisúdiť jej hranice a simulovať si seba samého v tomto priestore. Budova útočí na našu schopnosť rozpoznávať pravidelné vzorce a vzťahy a následne prináša uspokojenie zo svojej symetrie.

Tento proces je konzistentný so štrukturálnou metaforou „vidieť znamená rozumieť“ (*I see what you mean*; slovensky napr. z môjho uhla pohľadu; vidím to tak, že...). Môžeme napríklad uvažovať o tom, že symetria Štvorcového kolosea uľahčuje kognitívny proces tvorby tzv. *view-independent* modelu objektov, ktorý si v mozgu synesteticky skladáme z rôznych dostupných poznatkov a senzorických informácií.²⁵ Zníženie kognitívnej záťaže pomocou symetrie a transparentnosti znamená menej vynaloženej energie pre telo a s tým prichádza uspokojenie. Navyše tu nájdeme orientačnú metaforu, keď klasické sochy v prízemných otvoroch tejto budovy ukazujú ľudskú mierku a akoby vyznačovali naše miesto v tejto štruktúre. Zdá sa, že veci sú tu tak, ako majú byť, a naše telo do takejto organizácie vecí dokonale zapadá.

²² Nigel J. T. Thomas, *Ancient Imagery Mnemonics* (2014). Dostupné na: <https://plato.stanford.edu/entries/mental-imagery/ancient-imagery-mnemonics.html> (10. 8. 2019).

²³ Ilkka Pyysiäinen, *Magíc, Miracles, and Religion*. Lanham: AltaMira Press 2004, s. 147–160.

²⁴ Siegfried Kracauer, *Ornament masy*. Praha: Academia 2008, s. 66–76.

²⁵ R. Passingham, c. d., s. 20.

Naratív sa podľa vtelenej kognície vynára práve z nášho primitívneho zmyslu pre poriadok, ktorý nám prináša radosť.

EUR bol vybudovaný v roku 1942 pre Expo fašistického režimu a fasáda tohto kolosea využíva mriežku 6 x 9 otvorov, aby sa do nej zmestili písmená mena Benito Mussolini. Štvrť pôsobí ako architektonický traktát o usporiadaní talianskeho ľudu a napriek tomu, že význam budovy, pochopený výhradne na základe telesnosti, nie je kompletný, telesnosť figuruje ako algoritmus, ktorý definuje usporiadanie ďalších významových vrstiev. Pred niekoľkými rokmi si budovu štvorcového kolosea prenajal rímsky módnny dom Fendi, pričom celá štvrť dnes prechádza silným džen-trifikačným procesom; telesnosť budovy symbolicky prešla do služieb kapitalizmu podobne, ako si ju predstavoval Kracauer, a rovnaký princíp by sme našli v súčasnej architektúre alebo dizajne globálneho trhu.

I film je možné čítať z takého architektonického hľadiska – vytvára životný priestor pre naše virtuálne telá, poskytuje nám útočisko, simuluje náš pohyb a umožňuje tak naše uvažovanie. Architektúra je od svojho počiatku vedou o práci s ľudským telom, o jeho konštrukcii (viď Vitruviov text *O architektúre*), a samotný protoindoeurópsky koreň slova *teks- s významom vyrobiť, tkať²⁶ zdieľa architektúra so slovami technológia a text. Procesy materiálneho sveta sú tak spoločným menovateľom i toho, čo si predstavujeme ako nemateriálnu kultúru.

Architektonická povaha filmu je vo svojej podstate totalitná, pretože vyžaduje od diváka, aby sedel v kine a poddal sa premietanému; okolie diváka je vybudované tak, aby blokovalo svet okolo neho; dominancia nad zmyslami diváka je špecifikom filmu ako média. Štandardný hollywoodsky film pripúšťa väčšinou len jeden preddefinovaný pohľad, jednu perspektívu a núti nás investovať do cudzích príbehov a spoluprežívať ich. Samozrejme, vyžaduje si to z našej strany prístupenie k tejto hre, no divák tento fakt často nemá šancu hlbšie reflektovať. V *post-hoc* interpretácii filmu sa skrýva sloboda, no dovoľím si tvrdiť, že v jeho bezprostrednom zážitku to tak nemusí byť.

Behaviorálna ekonómia už desaťročia skúma to, ako ľudia robia iracionálne, nevedomé rozhodnutia na základe vodidiel z ich okolia. Povedomie o vtelenej kognícii alebo zámerne nesprávna telesnosť môžu fungovať ako ideologické nástroje a do-dať ľuďom viac autonómie vo filmových procesoch.

²⁶ *teks-. *Online Etymology Dictionary* (2019). Dostupné na: https://www.etymonline.com/word/*teks?ref=etymonline_crossreference (14. 8. 2019).

Brebbiov periskop

O výskume v kognitívnej vede sa dnes v Hollywoode vedú diskusie na úrovni formálnych a technologických otázok,²⁷ pričom problémy filmárskej etiky zostávajú v ústraní s predpokladom, že je všetko v poriadku. Ako to napraviť? Ako oponovať štandardizácii telesnej manipulácie? Ak chceme prekonať túto totalitu kinematografického aparátu, za telesnou slobodou a prístupom k novým realitám sa ako vždy môžeme obrátiť na underground či avantgardu. Poďme sa teda zoznámiť s Divným²⁸ v rámci filmovej telesnosti. „Keď hýbeme rukou, robíme to inštinktívne, nie je na to nutný nejaký program. Týmto spôsobom uvádzame do pohybu aparát kinokamery: meníme objektívy, aktivujeme uzávierku, posúva sa materiál. Človek / stroj. Mozog, oko a ruky vo vzájomnej synchronizácii. Toto je kinematografia. Napriek tomu, že experimentálny film už dosiahol klasickú dokonalosť, chce skúmať ďalej, možno smerom k nemožnému, neznámemu; občas sa vo svojej nestabilite dotýka riešení a zapisuje ich tak, že zakrátko spráchnivejú na poličkách klasicizmu. Deje sa to bez toho, aby si to divák všimol; ide do kina, sleduje film a bežne ho reflektuje. Ak by sa však v tom istom čase díval na iné dielo spred piatich rokov, všimol by si, ako kinematografia napreduje. Undergroundový, avantgardný film je teda priekopníkom filmu budúcnosti. [...] Chcel by som sa dožiť momentu, kedy kritické publikum obviní undergroundový film zo zbabelosti, opatrnosti. To už budeme v roku 2000.“²⁹

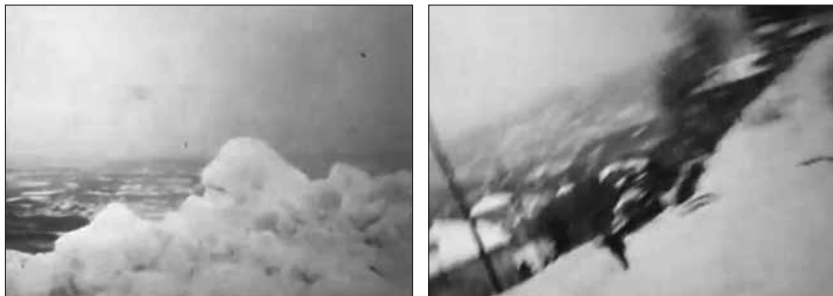
Bohužiaľ, ani v druhej polovici roka 2021 nie sme v utopickej budúcnosti, ktorú si vysnil Gianfranco Brebbia vo svojom manifeste *Kinematografický aparát ako rozšírenie vlastného tela*, no v žiadnom prípade nám to nebráni v ocenení jeho diela, práve naopak. Pod undergroundovým filmom si možno predstavíme skôr britskú, americkú či rakúsku tvorbu, no tento taliansky filmár patril do rovnakého okruhu tvorcov ako Bruno Munari, víťaz festivalu experimentálneho filmu v Knokke 1963/64,³⁰

²⁷ *Movies in Your Brain: The Science of Cinematic Perception*. Academy of Motion Pictures Arts and Sciences (2014). Dostupné na: <https://www.oscars.org/events/movies-your-brain-science-cinematic-perception> (1. 8. 2019); Kevin Randall, *Rise of Neurocinema: How Hollywood Studios Harness Your Brainwaves to Win Oscars*. Fast Company (2011). Dostupné na: <https://www.fastcompany.com/1731055/rise-neurocinema-how-hollywood-studios-harness-your-brainwaves-win-oscars> (1. 8. 2019).

²⁸ Pozri Mark Fisher, *The Weird and the Eerie*. London: Repeater Books 2017.

²⁹ Gianfranco Brebbia, *La macchina cinematografica come estensione del proprio corpo* (1969). Dostupné na: <http://www.gianfrancobrebbia.it/la-macchina-cinematografica-come-estensione-del-proprio-corpo/> (1. 8. 2019).

³⁰ Gianfranco Brebbia. *Il filmmaker che cadde sulla Terra*. Cineteca Milano. Dostupné na: <https://www.cinetecamilano.it/cinestore/1/gianfranco-brebbia-il-filmmaker-che-cadde-sulla-terra> (2. 8. 2019).



Terra 0/0 (1972)

a do svojho náhleho úmrtia v roku 1974 natočil viac než 140 diel.³¹ Ako rodák z lombardského mesta Varese tvoril v Miláne a neskôr v rímskej Cooperativa Cinema Indipendente, talianskej obdobe London Film-Makers' Co-op. V učebniciach venovaných filmovej histórii by sme jeho tvorbu hľadali márne, no v poslednej dobe sa jej výskumu venovalo viacero lokálnych talianskych vedcov a Brebbiovu filmovú retrospektívu v roku 2018 uviedlo Triennale v Miláne.³²

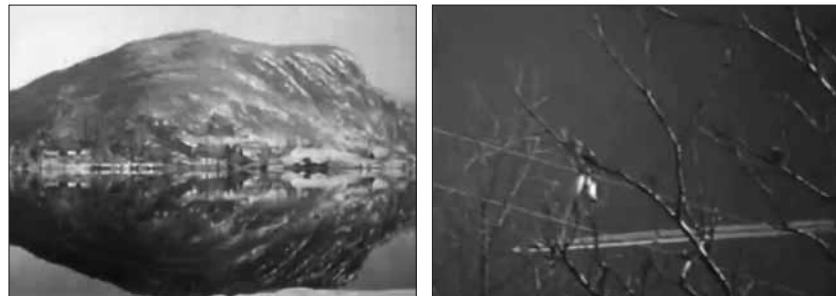
Ako naznačuje jeho mcluhanovsky ladený manifest v úvode, telesnosť bola centrálnou témou mnohých z jeho prác, preto by sme sa pri skúmaní kinematografického narábania s telesnosťou mohli pozrieť napríklad na jeho film *Terra 0/0*³³ z roku 1972. Brebbia v ňom dokumentuje svoje rodné mesto Varese s dôrazom na kalváriu Sacro Monte a ide o dielo zapadajúce do medzinárodnej poetickej avantgardy či do denníkovej tvorby, no film je skôr naladený proti meditačným zážitkom. Bolo by tiež možné povedať, že jasne nasleduje tézy umeleckého trendu *arte povera*³⁴ – Brebbia neberie ohľad na kultúru v širšom ani v špecificky filmovom

³¹ *Biografia Gianfranco Brebbia*. Dostupné na: <http://www.gianfrancobrebbia.it/consectetuer/> (2. 8. 2019).

³² Erica Tamborini, *Extremity 2. Il cinema sperimentale di Gianfranco Brebbia alla Triennale di Milano. Art for Breakfast* (2018) Dostupné na: <https://artforbreakfast.it/2018/05/14/extremity-2-il-cinema-sperimentale-di-gianfranco-brebbia-in-triennale/> (9. 8. 2019).

³³ Pozri na: <https://www.youtube.com/watch?v=U27favuVH14> (9. 8. 2019).

³⁴ *If Arte Povera Was Pop: Artists' and Experimental Cinema in Italy 1960s-70s. Tate Modern* (2015). Dostupné na: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:aBIB4jkufzAJ:media.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/if-arte-povera-was-pop-artists-and-experimental-cinema-italy-1960s-70s+> (9. 8. 2019).



Terra 0/0 (1972)



zmysle, pozerá na každodenné ako na významné a stotožňuje umeleckú aktivitu so samotným životom. Tohto filmára počas druhej svetovej vojny držali v internačnom tábore vo Švajčiarsku, kde sa vyučil za krajčír, a na jeho filmoch, akokoľvek spontánne boli tvorené, je poznať, že pri ich vzniku v nejakom zmysle bral ohľad na ľudské proporcie.

„Neviditeľnú“ kameru dominantnej kinematografie uňho nahrádza kamera gestická, ktorá prezrádza autora ako operátora a figuruje tu tak trochu ako periskop – kyborg Brebbia sa učí žiť so svojou novou technologickou končatinou rovnako, ako sa deti učia telesne interagovať so svojim okolím. V *Terra 0/0* Brebbia akoby tancoval zasneženou krajinou, pričom neustále švenkuje, divoko sa otáča do rakuru a deformuje horizont, čo je v totálnom kontraste ku banálnym výjavom, ktoré pritom zachytáva. V intenciách manifestu dochádza v tomto filme ku obráteniu vzťahu stroja a človeka – kamera hýbe kameramanom, ten sa stáva súčasťou kinematografického aparátu – a nachádzame tak štrukturálnu metaforu. (Taktó svoju situáciu opisuje i fiktívny filmár Serafino Gubbio v románe *Nakrúca sa!* od Luigiho Pirandella z roku 1915,³⁵ ktorý sa stal definujúcim dielom pre nasledujúce generácie filmárov a kritikov a môžeme predpokladať, že Brebbia prišiel s touto knihou do styku.)

V každom prípade tu nejde o štandardnú telesnosť, o nápodobu tej ľudskej.

³⁵ *Biografia Gianfranco Brebbia* [online]. 2013 [cit. 2019-08-02]. Dostupné z: <http://www.gianfrancobrebbia.it/consectetuer/>

³⁶ Pozri v českom preklade Luigi Pirandello, *Nakrúca sa! Zápisky Serafina Gubbio, filmového operátora*. Praha: Družstevní práce 1930.

Režisér točí primárne pohyb ľudí a áut po ceste, často z výšky brucha či zo zeme; pozoruje odraz hôr v jazere ako neznámy objekt, hľadá ozvenu ich tvarov v snehových závejoch. Brebbia približuje sochu s našťavaným výrazom, obracia sa, približuje a oddaľuje krajinu cez objektív kamery a my sme vrhnutí tam a naspäť, tam a naspäť, až kým cítime závrat. Meradlo krajiny sa v takto načrtnutom chaose mení a dochádza tak k narušeniu bežných kognitívnych schém. Brebbia akoby chcel z našej mentálnej krajiny i jej figúr vytriasť ich jasné črty a postupne prechádza z abstrakcie vizuálne i prostredníctvom zrýchľujúceho sa strihu.

Film v rapidmontáži ukazuje záblesky prostredia a doň zabudovanej infraštruktúry, fragmenty architektúry sa prekrývajú s krajinou, časozber z jazdy v aute prechádza do svetelných šmúh, počas čoho obrazy civilizácie a prírody splyývajú. Opakované zábery labutí a lietadla tento dojem ešte utvrdzujú. Takáto vizuálna masáž ponúka posthumanistickú perspektívu a môžeme si ju opäť interpretovať ako štruktúrálnu metaforu – pohľad bytosti, ktorá práve priletela zo vzdialeného sveta, pozoruje ten náš a snaží sa ho pochopiť a uchopiť, no nedarí sa jej to. Snaží sa doň jednoducho vteliť. Nemusi to byť ďaleko od Brebbiovho úmyslu, keďže jedným z jeho záujmov bol vesmír a fenomén UFO³⁷ a samotný názov filmu *Terra 0/0* by mohol byť odkazom ku kozmickému pôvodu tejto filmovej sondy.

Film funguje ako invenčná štruktúrálna metafora, pričom obracia príčinu a následok a zameriava pozornosť na samotné médium – pokiaľ naše kognitívne procesy bežne projektujeme do filmu, môžeme reorganizáciou filmového materiálu a jeho formy simulovať cudziu, ne-ludskú kogníciu.

Podobný princíp môžeme nájsť v rôznych knihách Kurta Vonneguta, v ktorých je odhalené prežívanie obyvateľov planéty Trafalmadore, napríklad ich existencia v rôznych časových rovinách zároveň, či to, že majú len jednu ruku, do ktorej je zasadené oko. *Terra 0/0* tiež v tomto zmysle prináša radosť z „resetu“ nášho vnímania a zo záhady prezentovaného pohľadu, ktorý nie je ani úplne ľudský, ani strojový. Je to dielo, ktoré nezapadá do štandardného vnímania, a teda ani do jeho metaforického systému; je to stretnutie sa s anarchistickým Divným, ktoré deštruuje orientačné body reality a nahloďáva dôveru k pravidlám poznávania tejto reality.

Gianfranco Brebbia tak ukazuje, ako sa kreatívne vysporiadať so štandardizáciou telesnosti vo filme. Odvážne sa jej vzpiera a my si z neho i v roku 2021 môžeme brať príklad.

³⁷ Gianfranco Brebbia. *Il filmmaker che cadde sulla Terra*. Cineteca Milano. Dostupné na: <https://www.cinetecamilano.it/cinestore/1/gianfranco-brebbia-il-filmmaker-che-cadde-sulla-terra> (9. 8. 2019).

OBEŤ DOBY, ZBABELEČ ALEBO BEZCHARAKTERNÝ HAJZLÍK? HEREC (AJ) OPTIKOU LGBT

Jaroslav Hocheľ

Zrejme najvýznamnejším počinom Českej televízie a RTVS v pozícii koproducenta v oblasti pôvodnej dramatickej tvorby v uplynulom roku bola trojdielna miniséria *Herec*, ktorú nakrútil režisér Peter Bebjak podľa scenára Petra Boka a Pavla Gottarda v produkcii spoločnosti D.N.A. Obe verejnoprávne televízie ju vysielali v nedeľnom prime time (ČT1 v októbri, Jednotka RTVS v novembri 2020, prvý diel dva dni pred výročím Nežnej revolúcie). Keďže hlavnou postavou je mladý gej, možno sa na celý príbeh, ktorý sa začína na Silvestra 1952, a jeho dramatickú výstavbu pozrieť aj optikou LGBT.

Amatérsky divadelný herec Stanislav Lánik je agent Štátnej bezpečnosti (ŠtB). Pointa prvého dielu minisérie je však založená na tom, že divák tento fakt nepozná. Okrem toho je Lánik aj homosexuál, čo sa síce naznačuje už v prvom diele, ale divák v tomto smere nemôže mať istotu. Scenáristi mu servírujú informácie o protagonistovi postupne a divák si tak skladá mozaiku jeho charakteru. Je však pravdepodobné, že vzhľadom na predpremiérovú propagáciu minisérie i mesačný časový posun vysielania v RTVS oproti Českej televízii poznala časť divákov RTVS oba fakty – o Lánikovej príslušnosti k ŠtB aj o jeho menšinovej sexuálnej orientácii – vopred.

Hoci je Lánik hlavnou postavou, paradoxne o ňom vieme, pokiaľ ide o fakty, veľmi málo. Jeho vek si môžeme iba vyvodiť z indícií – má zrejme len pár rokov po dvadsiatke. A má zlý kadrový profil – jeho otec zahynul pri Tobruku, kde bojoval v radoch britskej armády, matku obvinili komunisti z kolaborácie na základe nepravdivého udania z pomsty a podľa oficiálnej verzie spáchala v ruzynskej väznici samovraždu –, čím sa vysvetľuje, prečo inteligentný a talentovaný mladík vystriedal v rýchlom slede viacero zamestnaní v robotníckych profesiách (zakaždým ho „doženie“