

Obzor

Anatomie filmového diváctví

Antonín Polícar

Torben Grodal, *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film.*

Oxford – New York: Oxford University Press 2009, 324 stran.

Torben Grodal, profesor filmových studií na Kodaňské univerzitě, je spolu s Davidem Bordwellem, Josephem Andersonem a dalšími představitelem současné kognitivně orientované filmové teorie.¹⁾ V roce 1997 publikoval svou první anglicky psanou knihu *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, v níž se zabýval rolí emocí při sledování audiovizuální fikce. Zde mimo jiné představil nový přístup k typologii filmových žánrů, podle něhož je charakteristikou žánru emočně-kognitivní reakce, kterou určitý typ narativní struktury jako například horor, milostné drama či komedie vyvolává v divákovi. Dále zde zkoumal zejména mentální procesy identifikace diváka s filmovou postavou. Ve své nejnovější knize *Embodied Visions* se ubírá podobným směrem. Svě předchozí analýzy diváckého prožitku tu dále rozpracovává, zasazuje je do kontextu evoluční psychologie a obohacuje o nové poznatky neurověd.

Východiskem celé knihy je myšlenka, že „hlavní rysy filmového prožitku i filmové estetiky jsou předurčeny architekturou mozku a funkcemi, k jejichž plnění se vyvinul.“²⁾ Kniha je rozdělena do dvou částí. V první, nazvané „Film, kultura a evoluce“, se dovídáme, proč se určité typy narativů a žánrů, které známe z filmů, vyskytují v umění napříč kulturami po celá tisíciletí. Grodal nám připomíná, že tělo a mozek dnešního filmového diváka se biologicky takřka nezměnily za posledních 50 000 až 100 000 let, tedy od dob, kdy naši hominidní předkové začali opouštět africké savany. Přestože vznik jazyka, kultury a zemědělství během posledních asi 40 000 let výrazně ovlivnil myšlení a chování člověka, drtivá většina lidského mozku se vyvinula ještě v období lovců a sběračů starší doby kamenné. Mnoho našich vrozených kognitivních a emočních dispozic jsme tak zdědili právě po těchto dávných předcích. To se podle Grodala projevuje mimo jiné v našich preferencích některých typů narativů a vizuálních fikcí. Proč se například Lucasovy STAR WARS či počítačové hry typu „akční střílečky“ těší tak masové oblibě? A čím to, že bychom rozhodně dokázali najít celou řadu podobností mezi STAR WARS, Homérovou *Odyseou* či třeba arabskou sbírkou pohádek *Tisíc a jedna noc*? Grodal má za to, že všechny tyto příběhy představují typ akčního či dobrodružného narativu, který je tolik populární proto, že v lidech vyvolává silné emoce prostřednictvím aktivace jejich vrozených evolučně získaných dispozic a instinktů. Akční a dobro-

1) Viz například David B o r d w e l l, A Case for Cognitivism. *Iris*, 1989, č. 9, s. 11–40, nebo Joseph A n d e r s o n, *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale: Southern Illinois University Press 1996.

2) Torben G r o d a l, *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford – New York: Oxford University Press 2009, s. 145.

družné aktivity jako fyzický pohyb, souboj s nepřítelem, hledání konkrétních objektů, míst, sexuálního partnera apod. byly pro přežití našich předků klíčové, a proto v nás i dnes vyvolávají silnou odezvu, a to i přesto, že je sledujeme jen jako fikce na filmovém plátně nebo televizní obrazovce. V kapitole nazvané „Univerzalismus, kulturní variace a filmy pro děti“ Grodal píše, že také u většiny dětských filmů můžeme postřehnout četné narativní a tematické podobnosti. To je podle něj způsobeno tím, že se většina dětí rodí s podobnou mentální architekturou a částečně vrozenými vzorci dospívání, v důsledku čehož v průběhu dětství zažívají podobné emoční zkušenosti. Proto se jim pak přirozeně líbí takové filmy, které s těmito zkušenostmi nějak rezonují.

V kapitole „Láska a chtíč v kinematografii“ se Grodal pro změnu zabývá evolučními příčinami toho, proč se muži v průměru dívají na pornografii častěji než na romantické filmy, a naopak, proč se ženy v průměru dívají častěji na romantické filmy než na pornografii. Podle Grodala je tomu tak proto, že „milostné filmy se zabývají osobními vazbami, zatímco pornografie představuje anonymní chtíč“.³⁾ Jelikož lidská mláďata oproti mláďatům jiných savců dospívají velice pomalu, žádají si dlouhodobou péči, na což samotná matka jen těžko stačí. U žen se proto vyvinul vyšší zájem na milostném svazku s mužem, neboť právě emocionální pouto lásky způsobí, že muž se ženou setrvává a je ochoten se podílet na péči o dítě. Zatímco žena za život dokáže zplodit jen omezený počet potomků, a tudíž si pečlivě vybírá budoucího partnera, muži mohou zplodit veliký počet dětí, a mají tak blíže k promiskuitě. To může být příčinou vyšší sledovanosti pornografie u mužů než u žen. Grodal bohužel tyto názory nedokládá žádnými statistickými fakty.

V jiné kapitole se zase pokouší vysvětlit paradox toho, že mnohé filmové snímky získají prestiž a ocenění i navzdory tomu, že v publiku zanechávají pocit úzkosti tím, že mu prezentují příběh se smutným a tragickým koncem jako třeba film *ZACHRAŇTE VOJÁKA RYANA* či Cameronův *TITANIC*. Grodalovo vysvětlení tohoto paradoxu je zářmováno obšírným výkladem původu lidské emocionality a její komplexity. Z této poměrně komplikované pasáže stojí za to zmínit alespoň to, proč při prožitku katarze a vznešených emocí, které v nás obvykle navozují tragické a osudové scény, pociťujeme známé „běhání mrazu po zádech“ a naskakuje nám husí kůže. Takové scény jako úmrtí milovaného člověka totiž v lidech aktivují jednu z fundamentálních negativních emocí, kterou má být strach z odloučení. Ono mrazení a husí kůže se údajně vyvinuly u člověka a jiných savců jako obranná reakce, která má projevy strachu tlumit. Když se nějaké mládě ztratí svým rodičům, pomůže mu, bude-li nahlas brečet, poněvadž jeho rodiče ho podle zvuku naleznou. Avšak hlasitý brekot může také přilákat predátory, a tak, aby k tomu nedošlo, nastupuje po prvotní fázi breku tlumící reakce mrazení a tuhnutí svalstva.

U Grodala se v podstatě setkáváme s novým přístupem k filmové analýze, který spočívá na jedné straně ve studiu vlivu evolučně-biologických faktorů na estetické preference diváka a na druhé straně v průzkumu toho, jak filmoví tvůrci vychází těmito preferencím vstříc, když své filmy budují na tom, co Grodal nazývá „lidské univerzálie“.⁴⁾ S trochou nadsázky by se proto dalo říct, že Grodalova kniha může sloužit jako užitečná příručka pro filmové scenáristy, producenty a režiséry, neboť ti se zde dovědí, jaké postupy mají volit pro to, aby jejich díla u publika dosahovala požadovaných účinků.

Grodal své pojetí univerzálií ve filmu srovnává s teorií kulturních archetypů psychologa Karla Gustava Junga a také s pojetím mýtu antropologa Clauda Lévi-Strausse. K těmto srovnáním bychom

3) Tamtéž, s. 56.

4) Tamtéž, s. 26.

mohli přidat také pojem „antropologické konstanty“ v umění, který pochází od českého estetika Jana Mukařovského⁵⁾ a který se zdá být v zásadě velice blízký tomu, co ve své teorii sleduje Grodal. Mukařovského konstanty totiž stejně jako Grodalovy univerzálie odkazují k oněm rysům uměleckého díla, které se dotýkají obecné antropologické podstaty člověka, což má za následek, že estetická hodnota těchto děl přetrvává po generace i navzdory měnícímu se společenskému prostředí. Dodejme, že Grodal nechce být považován za redukcionistu, který by veškeré aspekty filmového zážitku vysvětloval biologickou podmíněností. Je si vědom toho, že na formální podobu i recepci díla mají vliv také specifické kulturní prostředí a hodnoty. Film stejně jako ostatní umělecká díla považuje za „výsledek interakce dvou proudů: vrozených mentálních dispozic a kulturní vynalézavosti, která produkuje díla, jež ony dispozice aktivují“.⁶⁾ Proto také svůj přístup k filmu označuje jako „biokulturalismus“.⁷⁾

Na obecnější rovině můžeme *Embodied Visions* vidět jako příspěvek do interdisciplinárního myšlenkového kvasu probíhajícího v posledních desetiletích na poli kognitivní vědy, jež bývá označován jako paradigma *vtělené mysli* – anglicky *embodiment*⁸⁾ (odtud také pochází název knihy). V dřívějších etapách kognitivní vědy bylo typické zkoumat mysl, jako by to byl počítačový software, který zpracovává abstraktní symboly (kognitivismus). Přitom nezáleželo na tom, zdali je tento „software“ implementován v biologickém hardwaru, jakým je lidský mozek, nebo v hardwaru počítače (funkcionalismus). Mysl tudíž byla zkoumána nezávisle na mozku i na zbytku těla. Oproti tomu v novodobém paradigmatu je mysl chápána jako *vtělená*, čímž se míní, že kognitivní funkce a procesy jsou tvarovány mnoha aspekty těla a jeho interakcemi s okolním prostředím. Tento přístup k mysli je podle Grodala třeba aplikovat i ve filmové teorii. Vždyť sledování filmu či hraní počítačových her je veskrze tělesný, psychosomatický zážitek. Například při sledování hororu pociťujeme strach, který je v příslušných mozkových centrech vyvolán konkrétními akustickými a vizuálními vjemy. Emoce strachu je přitom důsledkem našich evolučně získaných dispozic a má za cíl vyvolat v nás obrannou reakci. Ta se projeví konkrétními tělesnými změnami: mění se náš srdeční rytmus, zrychluje dech, potíme se, naše svalstvo se střídavě napíná a ochabuje. Máme tendenci hýbat se, jako bychom chtěli utéct, cukáme se, nakláníme se; zkrátka film prožíváme doslova na vlastní kůži.

Ve druhé části knihy nazvané „Narativ, vizuální estetika, mozek a tok PECMA“ Grodal prezentuje svůj teoretický model, který má onu vtělenou povahu divácké zkušenosti blíže vysvětlit. Tento model, takzvaný „mentální tok PECMA“ (PECMA je zkratka pro Perception, Emotion, Cognition, Motor Action), je založený na poznatcích soudobé neurovědy, podle nichž jsou oblasti v lidském mozku, mající na starost percepci, motoriku, emoce a vyšší kognitivní funkce (jazyk, logické uvažování, kategorizace apod.), operativně propojené v dynamický celek.⁹⁾ Informace z vnějšího oko-

5) Jan M u k a ř o v s k ý, Může mít estetická hodnota v umění platnost všeobecnou? *Studie z estetiky*. Praha: Odeon 1996.

6) Torben G r o d a l, c. d., s. 54.

7) Tamtéž, s. 4.

8) Viz například Raymond G i b b s, *Embodiment and Cognitive Science*. Cambridge – New York: Cambridge University Press 2005.

9) Grodal se odvolává zejména na tyto tituly: Antonio D a m a s i o, *Descartesův omyl. Emoce, rozum a lidský mozek*. Praha: Mladá fronta 2000; Antonio D a m a s i o, *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. New York: Harcourt 1999; Joseph L e d o u x, *The Emotional Brain*. London: Weidenfeld and Nicholson 1998; Jaak P a n k s e p p, *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*. New York: Oxford University Press 1998.

lí (v případě filmu audiovizuální vjemy) putují ze smyslových receptorů do mozkových center, kde jsou kognitivně vyhodnoceny (to zahrnuje např. identifikaci objektů na plátně, pochopení situace, v níž se nachází filmové postavy apod.). Ke kognitivnímu vyhodnocení se pak automaticky pojí také emoční ohodnocení (například obraz žraloka útočícího na člověka v nás navodí pocit ohrožení) a emoce zase vyvolají tendence k fyzickému jednání (například útěku). Takové jednání se ovšem nerealizuje naplno v tom smyslu, že by divák doopravdy utekl ven z kina, neboť mentální „mechanismus ohodnocení statutu reality“¹⁰⁾ mu napoví, že audiovizuální vjemy, které vnímá, nejsou reálné. „Divák pouze mentálně simuluje pohyby protagonistů, a to v premotorické části mozkové kůry, která plánuje fyzické jednání“,¹¹⁾ což se v jeho těle projeví proměnlivou svalovou tensí, ale nikoli úplným fyzickým jednáním.

Výše popsaný proces filmového prožitku směřuje takzvaně „od zdola nahoru“, tedy od smyslových orgánů do příslušných mozkových center. Souběžně s tím však probíhá také v opačném směru – „odshora dolů“ – přičemž podle Grodala do hry vstupují „kulturně osvojené aspekty zkušenosti“.¹²⁾ Tím se míní, že to, jak divák film interpretuje a prožívá, je ovlivňováno také jeho očekáváním, předchozími zkušenostmi a znalostmi.

V kapitole „Simulace fikčních postav a emoce“ se Grodal zabývá dvěma mentálními mechanismy, pomocí nichž si divák utváří vztah k filmovým postavám. Prvním je to, co se ve vývojové psychologii nazývá *teorie mysli* nebo také *mind-reading*.¹³⁾ Jedná se o schopnost člověka vytvářet hypotézy o tom, co se, lidově řečeno, „honí hlavou“ druhým lidem (či filmovým postavám), a na základě toho pak předvídat jejich chování. Tento přístup do cizích mysli probíhá z hlediska třetí osoby. Dalším mechanismem pak je již zmíněná *mentální simulace*. Ta probíhá z hlediska první osoby, neboť divák se při ní vcítuje do postavy a prožívá totéž, jako by se ocital na jejím místě. Simulační teorie se opírá o činnost takzvaných *zrcadlových neuronů*, což je skupina neuronů v premotorické oblasti mozkové kůry, které se aktivují, kdykoli vykonáváme nějakou činnost, ale zároveň také kdykoli pozorujeme, jak tutéž činnost vykonává někdo jiný.¹⁴⁾ Četné experimenty ukazují, že zrcadlové neurony jsou pravděpodobně hlavní příčinou empatie. Podle Grodala vysvětlují, proč například, když se ve filmu objeví záběr zblízka na obličej s nešťastným výrazem, začne obdobná emoce rezonovat i v divákovi. Funkce zrcadlových neuronů může rovněž souviset s vysokou oblibou pornografie.

Dalším tématem, kterým se Grodal zabývá, je specifická povaha uměleckých a experimentálních filmů, díky níž tyto filmy obvykle oslovují jen velice úzký okruh diváků. Experimentální snímky totiž vedle toho, že kladou důraz na stylisticky inovační postupy a percepční kvality, také velmi často usilují o vyjádření hlubokých a nadčasových významů. To se mnohdy děje na úkor příběhu. Mezi příklady vyložené antinarativních filmů Grodal zmiňuje třeba enigmatický film Alaina Resnais *L'ONI V MARIENBADU* či některé snímky Davida Lynche. V narativních, zejména akčních filmech stojí v popředí fyzické interakce hrdinů s jinými osobami a předměty za účelem dosažení

10) Torben G r o d a l, c. d., s. 153.

11) Tamtéž, s. 151.

12) Tamtéž, s. 152.

13) Ve slovenštině o tématu *mind-reading* vyšlo: Simon B a r o n - C o h e n, *Duševná slepota – nevidieť do mysle: esej o autizme a teórii mysle*. Bratislava: Európa 2009.

14) Zrcadlové neurony objevil v 90. letech minulého století tým italských vědců v mozku opic z rodu *Macaca*. Viz Vittorio G a l l e s e a kol., Action Recognition in the Premotor Cortex. *Brain*, 1996, č. 119, s. 593–609.

konkrétních cílů. Tok diváckého prožitku PECMA přitom plyne konstantně: kognitivně zpracovaný vjem vyvolá emoci a ta zase motivuje konkrétní jednání. To se podobá průběhu naší každodenní praktické zkušenosti, kdy interagujeme s okolním prostředím. V důsledku toho je fikční svět narativního filmu divákem vnímán jako intersubjektivní. Oproti tomu umělecké, antinarativní filmy zpravidla prezentují deviantní realitu, která není zprostředkovaná skrze konkrétní fyzické interakce, a divák ji proto vnímá spíše jako reprezentaci vnitřního, subjektivního světa. Jedná se o abstraktní realitu vybudovanou obvykle na základě symbolů či poskládanou z nehmotných vzpomínek, fantazií, vizí apod. Můžou se v ní sice vyskytovat i realistické obrazy, ale ty nemusí být nikterak motivované narativem. Divák je tak konfrontován se sekvencemi audiovizuálních stimulů, které v jeho mysli aktivují síť emočně nabitých asociací, přičemž onen emoční náboj má zvláštní, lyrický charakter. Grodal tyto emoce nazývá *saturované*. Jsou to emoce „silné a nezaměřené. Neexistuje žádný konkrétní cíl, který by těmto pocitům umožnil vyjádření skrze narativní akci“.¹⁵⁾ Při sledování antinarativních filmů je podle Grodala blokován tok PECMA, jelikož dochází k nadměrné aktivaci asociačních oblastí mozkové kůry (jejichž funkcí je mj. „přidělování“ významu smyslovým vjemům). V důsledku toho se pak v divákovi rodí pocit zakoušení jakéhosi skrytého, hlubokého významu. Tento pocit se Grodal pokouší vysvětlit s pomocí soudobé neurobiologické teorie vědomí.¹⁶⁾ Co se týče minoritního zájmu o umělecké a experimentální filmy, Grodal má za to, že většina lidí preferuje filmy, které vyvolávají emoce spojené s cílevědomým fyzickým jednáním. Umělecké filmy, které blokují tok PECMA, nadměrně zaměstnávají asociační oblasti mozku a evokují lyrické, saturované emoce, podle něj odpovídají spíše menšinovému vkusu intelektuálně zaměřeného publika.

V této souvislosti se nabízí zmínit, že celou poslední kapitolu knihy Grodal věnoval analýze uměleckých snímků režiséra Larse von Triera, na nichž se pokouší demonstrovat validitu svých teorií.

Jak je vidět, tematický záběr *Embodied Visions* je velice pestrý. Grodalovy četné reference odkazují jak k filmovým teoretikům a tvůrcům, tak k naratologům, filozofům, kognitivním vědcům, antropologům, biologům, ba dokonce k zoologům. Kniha se tak zdá být poměrně originálním pokusem o vytvoření symbiózy humanitního a přírodovědného přístupu. Na druhou stranu, ačkoli se jedná o titul nabitý množstvím exotických informací, nelze se při jeho čtení ubránit dojmu, že tyto informace nesdělují o filmové problematice nic, co by bylo nějak výrazně překvapivé či objevné. Skoro se zdá, jako by nás Grodal s pomocí nejrůznějších vědeckých teorií vlastně pouze ujišťoval o všem, co jsme si kdy o filmu mysleli. Je tedy legitimní ptát se, nakolik je jeho publikace skutečně vědeckým přínosem, nakolik nás vede k přehodnocení některých zažitých názorů na film a nakolik může být impulsem pro nový směr filmového bádání.

Grodal se vymezuje především vůči dřívějším tradicím filmové teorie, které vycházely ze strukturalismu, kritické teorie či sociálního konstruktivismu. Kritizuje je za to, že na kulturu nahlíží čistě z lingvisticky založeného, sémiotického pohledu. „Jazyk“, píše Grodal, „je podstatný, avšak existuje až na vrcholu četných vtělených mentálních procesů“.¹⁷⁾ Mnoho aspektů kognice, vnímání, emocionality a motoriky je na jazyku nezávislých, a přesto hraje zásadní roli při filmové recepci. Svědčí o tom už to, že diváci mnohdy nejsou schopni svůj filmový zážitek verbalizovat. Proto je

15) Torben G r o d a l, c. d., s. 149.

16) Viz Antonio D a m a s i o, c. d.

17) Torben G r o d a l, c. d., s. 11

třeba tyto „vtělené“ aspekty mysli ve filmové teorii zohlednit. Tato myšlenka je patrně hlavním poselstvím Grodalovy knihy.

Právě model PECMA, který Grodal v knize zavádí, má onu somatickou dimenzi prožívání filmu zohlednit. Nabízí se ale jisté pochybnosti o tom, jakou explanační silou tento model, jenž má být vysvětlením „rozličných aspektů vztahu mezi mozkem a filmovou zkušeností“, ¹⁸⁾ disponuje. Smyslem modelu ve vědě je mimo jiné skrze abstrahování od detailů vytyčit specifické aspekty zkoumaného jevu, díky čemuž pak mohou vyjít najevo některé nové souvislosti, které by jinak nebyly zřejmé. Jaké nové souvislosti ale vyvstávají na základě Grodalova modelu? Tento model v zásadě říká, že filmová recepce je to, když se díváme na film a zažíváme při tom psychosomatickou zkušenost, která je řízena příslušnými neurálními strukturami a liší se podle typu filmu. To ovšem není nic až tak překvapivého. Říká ale PECMA model také něco, co bychom již sami netušili? Přináší nějaké nové odpovědi na staré otázky?

Zdá se, že jediný dosud diskutovaný problém (nejen) filmové recepce, pro nějž Grodalův model navrhuje řešení, je takzvaný *paradox fikce* – totiž paradox toho, že při recepci fikčního díla jsme schopni zažívat reálné emoce, ačkoli víme, že se jedná o fikci. ¹⁹⁾ Grodal předpokládá, že při vnímání audiovizuální fikce s narativní strukturou dochází u diváka k mentální simulaci vědomí postav a že při této simulaci jsou (více či méně, podle toho nakolik je divák „ponořen“ do světa filmu) aktivní tytéž mozkové procesy, jako kdyby se jednalo o realitu. Avšak tato hypotéza krom toho, že se odvolává na soudobé fyziologické a psychologické poznatky, není v estetice novinkou, neboť simulační teorie estetického prožitku pochází již z přelomu 19. a 20. století (Lipps, Worringer).

Na Grodalově modelu je také poněkud zarážející to, jak svérázně nakládá s poznatky neurověd. Byť se opírá o výsledky výzkumů renomovaných a zkušených vědců, pracuje s nimi natolik volně a zjednodušeně, že pro čtenáře, kteří něco vědí o složitosti fungování mozku, může PECMA model ztrácet na přesvědčivosti. Mozkové funkce jsou v knize vysvětleny jen velice stručně na několika málo stranách a podobně povrchní jsou pak i některá tvrzení o průběhu filmové recepce, která se na tomto zjednodušeném výkladu mozku zakládají. Grodal kupříkladu píše, že asociace vyvolané uměleckými filmy aktivují „hermeneutickou mašinerii mozku“, ²⁰⁾ aniž by přitom vysvětlil, v čem tato „mašinerie“ spočívá. V tomto ohledu by bylo dobré, kdyby se Grodalově práci dostalo revize ze strany odborníků – neurovědů –, kteří by posoudili, nakolik PECMA model filmové recepce skutečně odpovídá současnému stavu poznání mozkové činnosti.

I přes výše nastíněná úskalí jsou *Embodied Visions* zajímavým čtením, a to zdaleka ne jenom pro filmové vědce. Jsou pokusem o posunutí tradiční filmové problematiky do diskursu přírodních a kognitivních věd, což je trend, který za posledních deset až dvacet let proniká i do dalších oblastí estetiky. ²¹⁾ Tento nastupující směr „naturalizované“ estetiky očividně teprve hledá a ujasňuje si svůj smysl a nám nezbývá než doufat, že v budoucnu povede k mnoha pozoruhodným a plodným objevům.

18) Tamtéž, s. 157.

19) Viz Vlastimil Z u s k a, Možnost reálných emocí v možných (fikčních) světech. In: týž, *Kruté světlo, krásný stín. Estetika a Film*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy 2010.

20) Tamtéž, s. 129.

21) Viz například Martin S k o v – Oshin V a r t a n i a n (eds.), *Neuroaesthetics. Foundations and Frontiers in Aesthetics*. Amityville, N.Y.: Baywood Pub Co 2009. Tento sborník shrnuje dosavadní vývoj na poli neuroestetiky.