

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Audiovizuální studia

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Pohyby mysle:  
Vtelená kognícia v umeleckej  
a experimentálnej kinematografii**

**BcA. František Milec**

Vedoucí práce: doc. David Kořínek

Oponent práce: MgA. Lea Petříková

Datum obhajoby: 26. 9. 2019

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV FACULTY**

Film, Television and Photographic Art and New Media

Audiovisual Studies

**MASTER'S THESIS**

**Mind in Motion:  
Embodied Cognition in Arthouse  
and Experimental Film**

**BcA. František Milec**

Thesis Advisor: doc. David Kořínek

Examiner: MgA. Lea Petříková

Date of thesis defense: 26. 9. 2019

Academic title granted: MgA.

Prague, 2019

## Prehlásenie

Prehlasujem, že som diplomovú prácu na tému *Pohyby mysle. Vtelená kognícia v umeleckej a experimentálnej kinematografii* vypracoval samostatne pod odborným vedením vedúceho práce a s použitím uvedenej literatúry a prameňov.

Praha, dňa .....

.....

podpis diplomanta

## Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



## Abstrakt

Vo svojej absolventskej práci Pohyby mysle rozoberám telesnosť v kontexte histórie a teórie filmu, avšak s presahom do iných umeleckých disciplín. Robím krátky prehľad výskumu kognitívnej lingvistiky Georga Lakoffa a Marka Johnsona, aby som čitateľa uviedol do problematiky tzv. pojmových (konceptuálnych) metafor. Taktiež sa obraciam na zbierku textov *Embodied Cognition and Cinema* (eds. Maarten Coegnarts a Peter Kravanja), z ktorej čerpám konkrétne poznatky a ilustrujem ich pomocou štyroch diel patriacich do rôznych smerov a žánrov talianskej kinematografie, pričom pracujem s hypotézou o tom, že telesnosť (*embodiment*) bude dôležitým výrazovým prostriedkom týchto filmov. Snažím sa tiež objasniť problém terminológie filmového *disembodimentu* a navrhujem nový nástroj – škálu telesnej signifikácie. V každej časti textu polemizujem o etických a ideologických implikáciách telesnosti vo filme.

## Abstract

In my thesis, I analyze embodiment in the context of the history and theory of cinema, with short digressions into other artistic disciplines. I give a brief overview of George Lakoff and Mark Johnson's research of cognitive linguistics in order to introduce the reader to the issue of so-called conceptual metaphors. I also address the collection of writings *Embodied Cognition and Cinema* (eds. Maarten Coegnarts & Peter Kravanja), the findings of which I illustrate with four works belonging to different genres of Italian cinema while working with the hypothesis that corporeality is an important means of expression in these films. I try to clarify the problem of terminology of film *disembodiment* and I propose a new tool – a chart of embodied signification. In each part of the text, I discuss the ethical and ideological implications of embodiment in cinema.

## **Obsah**

<b>Felliniho tieňohra</b>	<b>7</b>
<b>Metaforický transport</b>	<b>11</b>
<b>Architektúra zážitkov</b>	<b>17</b>
<b>Ekológia filmu</b>	<b>23</b>
Intersubjektivita a interkorporeita	25
Ďalšie otázky narácie	26
Štýl a embodiment	27
Hudba	29
Ruchy a atmosféry	30
<b>Guadagninov dizajn</b>	<b>33</b>
<b>Brebbiov periskop</b>	<b>39</b>
<b>Argentova telepatia</b>	<b>43</b>
<b>Záverečné riešenia</b>	<b>47</b>
<b>Použitá literatúra</b>	<b>51</b>
<b>Zoznam obrazových príloh</b>	<b>56</b>

## Felliniho tieňohra

O centrálnej úlohe jazyka v našom živote máme možno až príliš romantické predstavy. Je ním skutočne všetko? Vďaka lingvistickému obratu v humanitných vedách sa nám desaťročia zdalo, že je to tak, avšak v súčasnosti sa tento predpoklad snažia vyvrátiť nové trendy v uvažovaní o uvažovaní<sup>1</sup>, znovuotvárajúc diskusiu o ekológii uvažovania a úlohe hmotného sveta v ňom.<sup>2</sup> V podobne heretickom duchu si táto práca dáva za cieľ oslobodiť sa od nevyhnutnosti jazyka či reči v rámci mediálnych štúdií, aby tak ustanovila priestor pre uvažovanie v intenciách telesnosti, no bez toho, aby sme sa museli vzdať nástrojov štrukturalizmu či kritiky ideológie.

Ako jedna z možných ciest tohto skúmania sa črtá otázka toho, ako dokážeme naše telesné myslenie stimulovať filmom. Motiváciou k hľadaniu odpovedí bude jednak to, ako v súčasnosti naše telá pracujú s možnosťami rozšírenej reality<sup>3</sup>, voči ktorým sa film môže po novom definovať ako špecifické médium; jednak to, že telesnosť považujeme za samozrejmu, aj keď v histórii kultúrnych teórií nájdeme náznaky smerovania k jej podrobnému skúmaniu, napríklad v Arnheimovej gestaltpsychológii filmu. Teória vtelenej kognície (*embodied cognition*, ďalej EC) dnes podrobne skúma systémy telesnosti naprieč disciplínami a presne k takémuto systému v rámci filmu by som sa chcel dostať v nasledujúcich riadkoch i kapitolách. Mimo sumára aktuálneho výskumu v oblasti filmovej vedy a lingvistiky by som chcel načrtnúť spôsob, akým je možné využiť EC ako tvorivý prístup k analýze i samotnej produkcii v umeleckom a experimentálnom filme, a tiež poodhaliť, ako je možné kategorizovať rôzne druhy telesnosti v kinematografii.

V nasledujúcom texte sa pri ilustrácii tohto problému obraciam na štyri talianske diela, a to z viacerých dôvodov. Hlavným je moja osobná preferencia, obdiv voči tejto krajine a jej stereotypne dionýzvskej kultúre – láka ma jej radosť z telesných pôžitkov, ktorá sa premieta do spoločenskej etikety či do gestického kódu talianskej reči. Výber štyroch filmov, ktoré analyzujem, voľne spája i tematizácia tzv. *passatismo* – javu, ktorý ostro kritizovali talianski futuristi vo svojom filmovom manifeste<sup>4</sup> a ktorý by sa dal voľne preložiť ako nostalgia či (veľmi aktuálna) hauntológia. *Passatismo* je história, ktorá preniká do súčasnosti, aby vyhlásila svoju dominanciu. Každý zo štyroch režisérov analyzovaných filmov sa k vzťahu

---

<sup>1</sup> nový materializmus, vtelená kognícia, extended cognition, atď.

<sup>2</sup> HÖRL, Erich, *A Thousand Ecologies: The Process of Cyberneticization and General Ecology* [online]. 2013 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/7484844/A\\_Thousand\\_Ecologies\\_The\\_Process\\_of\\_Cyberneticization\\_and\\_General\\_Ecology](https://www.academia.edu/7484844/A_Thousand_Ecologies_The_Process_of_Cyberneticization_and_General_Ecology)

<sup>3</sup> *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.

<sup>4</sup> MARINETTI, Filippo Tommaso et al. *Il cinema futurista*. In MACKENZIE, Scott. *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*. Oakland (USA): University of California Press, 2014, s. 15-18. ISBN 0520276744.

minulosti a prítomnosti stavia po svojom; samotná EC sa zase obracia ku histórii, aby v nej našla svoje korene a vytrhla cudzie.

Telesnosť filmu je pomerne starým fenoménom a Taliansko má v jej kontexte svoje miesto: bol to historický blockbuster *Cabiria*, ktorý pred viac než 100 rokmi zaviedol v kinematografii trend pohyblivej kamery (*Cabiria movement*), čím pomohol oslobodiť film z otroctva statických záberov a dostať ho bližšie k bezprostrednosti ľudského pohybu v priestore. Boli to tiež telá idealizovaných svalnáčov (*Maciste*) a zborové jednanie stoviek komparzistov v historických eposoch (*coralità*), ktoré prišli ako predzvesť nastupujúcich fašistických ideálov, a na nasledujúcich stranách by som chcel ukázať, že práca s telesnosťou sa od svojich politických implikácií nedá jednoducho očistiť, hoci sa o to kognitívna veda snaží. Talianske dedičstvo je dodnes zapísané v genetickom kóde filmu, a aj preto sa vydávam po tejto linke za akousi archeológiou tela filmu, pracujúc s predpokladom, že embodiment bude dôležitým výrazovým prostriedkom talianskej kinematografie a bude pritom otvárať otázky filmovej etiky a ideológie.



Obr. 1. Záber z filmu *Felliniho Rím* (1972, r. Federico Fellini)

Začnime teda príkladom. Je slnečný letný deň a nachádzame sa v rímskom parku Borghese. Skupina študentov-Marxistov konfrontuje Federica Felliniho pri natáčaní a žiada od neho jednu vec – aby Rím už neukazoval ako sentimentálne, turistické kliše. Dost' bolo komercie a povzdychnutí nad materským, večným mestom, *chceme vidieť Rím taký, aký skutočne je, so sociálnymi a politickými problémami, prostitútkami, hippies a transvestitami*, hovoria mu v skratke v tejto scéne. Fellini im ako postava autoritatívne oponuje, no ako režisér im počas celej doby svojho Ríma plní toto pranie. Po svojom.

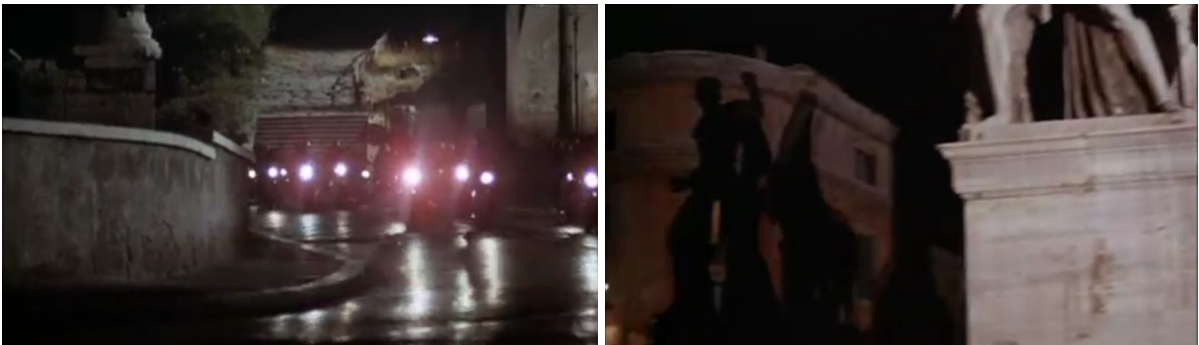
*Felliniho Rím* (1972) je politickým filmom, no má ďaleko od godardovského filmu-traktátu. Fellini, zdá sa, nadväzuje na Benjaminov Berlín a medzivojnové mestské symfónie, pričom nám ako divákovi v rozmedzí filmu ukazuje, ako vnímame mestá pohybom cez ne. Vzdáva sa jasnej chronológii a kauzality a ako dramaturgický princíp si volí asociatívnu topografiu mesta, aby tak trochu prebehol svoju dobu a dospel k sieťovému naratívu, otvorenému z



rôznych strán. Pokiaľ nutne potrebujeme hierarchiu, črtajú sa tu tri časové linky: prvou sú upozadené spomienky na detstvo; druhou skorá dospelosť v Ríme, kde režisér konfrontuje typickú taliansku radosť pracujúcej triedy s pozadím fašizmu a svetovej vojny. V tretej linke predstavuje Felliniho súčasný Rím zdrogovaná mládež vo verejnom priestore a taktiež nová rímska infraštruktúra v podobe metra alebo autostrády GRA, ktorá výnimočne nevedie do Ríma ani z neho, ale opisuje ho v kruhu s Kapitolským vrchom uprostred. Hlavne v tejto linke režisér otvára divákovi svoje vnímanie mesta.

Vezmime si napríklad záverečnú 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, svietiac na rímske monumenty, vytvárajú mobilnú projekciu na fasádach okolitých budov. Tieňohra sa strieda so stroboskopom svetlometov motoriek, ten nás atakuje a odhaľuje plasticitu snímanej reality. Sú to letmé pohľady na motorky a z motoriek, zabudované do filmu, vďaka ktorým môžeme pocítiť váhu architektúry, ktorá za nášho pohybu vystupuje z pozície kulís a stáva sa aktantom filmu. Jej stabilita a monumentalita stoja v kontraste k našej tekutej pozícii v priestore, pričom Fellini divoko rekonštruuje divákovo telo a vedomie v rámci mizanscény.

Prečo pri sledovaní tejto scény nie sme zmätení?



*Obr. 2 a 3. Zábery z filmu Felliniho Rím (1972, r. Federico Fellini)*

Mimo pohybu z miesta A na miesto B tu neexistuje nejaký jasnejší mikronaratív, no ako diváci nedostávame len obyčajné percepčné vzruchy, ktoré poznáme z horských dráh. Taktiež nemôžeme redukovať túto scénu len na surrealistický manierizmus či metonymické čítanie o tom, ako mladá generácia uvádza mesto do pohybu. Fellini sa v jazde prihovára priamo k telesnosti diváka, aby rozšíril jeho povedomie o Ríme; aby mu vysvetlil materiálne kvality tohto mesta. 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, distribuovaných v rámci snímanej reality.

Podobným spôsobom funguje aj scéna venovaná výstavbe metra. Spolu s postavami nás Fellini vrhá do podzemia, kam sa dostávame jazdou po železnici, zatiaľčo vidíme len siluety robotníkov a stavebných mechanizmov. Transformácia kamery funguje tak, že nás

podzemie vizuálne obkľučuje, okolo nás sa mihajú len záblesky objektov vynárajúcich sa z tmy, vzbudzujúc hrôzu. Tá ale nie je samoučelná, nejedná sa o karnevalovú atrakciu typu *strašidelný dom*, ktorá sa snaží zaútočiť na naše reflexy a pudy a mohla by byť zážitkom sama o sebe. Fellini ňou naopak hovorí viac. Ruchy mašinerie a hypnotický šum v spojení s obrazmi podzemia predznamenávajú katastrofu – audiovizuálna masáž nám postupne poodhaľuje dejiny, stratené pod povrchom mesta, a necháva nás vojsť do katakomb, v ktorých nás čaká monštrum. Okolo nás sviští vzduch a predpokladáme, že figuruje ako predznamenanie tejto hrôzostrašnej entity, keď v tom zrazu zisťujeme, že je ňou 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. Intelektuálnu bolesť zo straty kultúrneho dedičstva, ktoré vzduch ničí, nás režisér necháva pocítiť na celom tele, keď nás uvádza do kontaktu s týmto monštrum.



*Obr. 4 a 5. Zábery z filmu Felliniho Rím (1972, r. Federico Fellini)*

Abstraktný horor vzduchu v okamihu brutálne ničí krásu, v ktorej sme sa práve ocitli. 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 komplexný ontologický problém a vysvetľuje ho pomocou telesnosti.

## Metaforický transport

“Každopádne, vieš, čo skutočne znamená slovo metafora? Presun.

Pohyb. Nápis μεταφορος by si v Grécku našiel na všetkých špeditérskych dodávkach.”

Bruno Latour, *Aramis or the Love of Technology*<sup>5</sup>

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. Kým tradičný karteziánsky prístup ku kognícii rozdeľuje myseľ a telo na dve rozdielne entity a nepovažuje vnemovo-pohybové vedomosti za dôležité, *embodied cognition* sa vzopiera dichotómii tela a mysle. Búra s ňou aj karteziánsky predsudok toho, že význam môže byť len vlastnosťou jazyka.

EC prakticky zavádza pojem kognitívnej metafory ako typu výrazových prostriedkov, ktoré opisujú abstraktné pojmy pomocou konceptov nášho telesného sveta, a v zásade stotožňuje prežívanie s uvažovaním. Hoci sú kognitívne metafory organizované kultúrou, ich princíp existuje naprieč kultúrami a v tomto ohľade nabúrava predstavy o štandardnom modeli spoločenských vied. Z pohľadu EC už akoby nebola dôležitá symbolika kultúrnych fenoménov, ale ladenie a synchronizácia našich tiel cez tieto fenomény, ktorá vedie k určitým myšlienkam. Áno, konkrétne realizácie metafor závisia od kultúry, ale majú aj univerzálnu rovinu a výskum v rámci EC ukazuje, že dokonca môžu reflektovať neurálne vzorce a spojenia v mozgu.<sup>6</sup>

George Lakoff a Mark Johnson, priekopníci výskumu EC v lingvistike, vo svojej knihe *Metaphors We Live By* predovšetkým vyzývajú na intelektuálny súboj s tradíciou. Vo filozofii a lingvistike sa tradične hovorí o tom, že metafory sú výnimočným jazykom, okrasou, bez ktorej sa môžeme zaobiť, a pravda je objektívna a absolútna.<sup>7</sup> Autori rózne odmietajú tento postoj a oponujú tvrdeniu, že vlastnosti objektov je možné definovať inherentne<sup>8</sup>. Aby sme pochopili svet, musíme ho kategorizovať, a najbazálnejšie kategórie, ktoré na tento proces využívame, súvisia s našou prirodzenosťou (*natural dimensions*). Akékoľvek tvrdenie preto

---

<sup>5</sup> LATOUR, Bruno. *Aramis, or the Love of Technology* [vlastný preklad]. Cambridge (USA): Harvard University Press, 1996, s. 59. ISBN: 978-0674043237.

<sup>6</sup> LAKOFF, George. *Mapping the brain's metaphor circuitry: metaphorical thought in everyday reason* [online]. 2013 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z WWW: [https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4267278/#\\_\\_sec8title](https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4267278/#__sec8title)

<sup>7</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metaphors we live by*. Chicago (USA): University of Chicago Press, 2003, s. XI. ISBN 978-0226468013.

<sup>8</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002, s. 171. ISBN 80-7294-071-6.

môže byť pravdivé len vo vzťahu k nášmu porozumeniu tohto tvrdenia na základe špecifických kategórií.<sup>9</sup>

Autori sa v podstate zhodujú s Nietzscheom na tom, že aj čisto vedecké, intelektuálne koncepty bývajú postavené na metaforách<sup>10</sup> – bavíme sa o vysokých či nízkych frekvenciách, a teda odkazujeme na ne, akoby boli objektami v priestore so vzťahom k nášmu telu<sup>11</sup>; podobne aj grafy reflektujú našu telesnosť. Aj vo vedeckých textoch narazíme na operátory neurčitosti (*hedges*)<sup>12</sup> ako *technicky vzaté, v určitom zmysle*, ktoré menia akceptovateľnosť pojmov, ktoré úplne “nesedia”. Vytváranie fyzickej vzdialenosti takto figuruje i v jazyku, ktorý sa prezentuje ako objektívny.

Konkrétnym veciam rozumieme na základe iných vecí<sup>13</sup> (*in terms of another*) a metafory preto prenikajú celým naším svetom, vládnu naším myšlienkam. Nie sú nevyhnutne v konkrétnych slovách, ale skôr vo všeobecnejších konceptoch, ktoré sú definované interakčnými vlastnosťami<sup>14</sup> – funkciou, účelom, motorikou, percepciou. Už tu sa črtá jasná opozícia voči dominancii jazyka, keďže podľa Lakoffa a Johnsona vyvstávajú základné, emergentné metafory a koncepty z neustálej motorickej aktivity a projekcie našej telesnosti na okolitý svet<sup>15</sup> 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 zbytku sveta, ako nádoby či schránky s vonkajškom a vnútrom. Naše telo takto figuruje ako kľúč k pochopeniu, ako centrálny organizujúci princíp uvažovania. Metafory podľa Lakoffa a Johnsona nemôžu byť chápané mimo metafor, ani mimo ich skúsenostného základu. Ozvenu tohto tvrdenia potom nachádzame v hypotéze autorov o tom, že k porozumeniu sveta dochádza v rámci prirodzených skúsenostných oblastí, nie v jednotlivých izolovaných konceptoch<sup>16</sup>, a jedna z takýchto domén je definovaná pohybom tela vo svete, interakciou s fyzickým prostredím a inými ľuďmi.

Hoci sa kniha zaoberá lingvistikou, už v predošlom zhrnutí textu sa črtá pohyblivá konštanta *embodied cognition*, ktorá dobre zapadne aj do sieťového uvažovania o filme či ďalších umeleckých disciplínach. Teória kognitívnych metafor prenesená do sveta filmovej teórie prakticky rieši otázku jazyka či reči filmu, pretože tieto termíny môžeme nahradiť

---

<sup>9</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002, s. 180. ISBN 80-7294-071-6.

<sup>10</sup> vid' NIETZSCHE, Friedrich. *O pravde a lži ve smyslu nikoli morálním*. Praha: Oikúmené, 2017. ISBN 978-80-7298-527-2.

<sup>11</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002, s. 32. ISBN 80-7294-071-6.

<sup>12</sup> tamtiež, s. 140

<sup>13</sup> tamtiež, s. 17

<sup>14</sup> tamtiež, s. 135

<sup>15</sup> tamtiež, s. 76

<sup>16</sup> tamtiež, s. 133

*metaforickým systémom*. V nasledujúcom prehľade základných konceptov i 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 automaticky, intuitívne, skratkovito<sup>17</sup> a štrukturuje naše každodenné bytie. Metaforické štrukturovanie je však len čiastočné a kontext je dôležitý – rôzne kultúry kladú dôraz na rôzne metafory a každá skúsenosť je nevyhnutne kultúrna<sup>18</sup>, no dokážeme si predstaviť škálu medzi viac fyzickými a viac kultúrnymi skúsenosťami. Podobne si v rámci filmovej kritiky či teórie vidíme rozdiel medzi akčnými vzruchmi spaghetti westernov a naopak mystickým diskurzom v Pasoliniho *Teoréme* (1968).

Kniha načrtáva systém EC a ponúka dvojité taxonómiu metafor. Primárne ich rozdeľuje na a) konvenčné a b) tvorivé (*imaginative*)<sup>19</sup> – jednoducho vysvetlené, druhý typ spadá mimo bežných telesných konceptov, no nevyhnutne na nich stavia a oba typy metafor majú spoločné črty v podobe zvýrazňovania a skrývania pôvodného pojmu či procesu<sup>20</sup>. Určite by sme mohli povedať, že aj film sa podobnou aktivitou vzťahuje k našej kognícii, keď schováva a odhaľuje na viacerých úrovniach, či už sa bavíme o kompozícii, veľkosti a rámovaní záberu, hĺbke ostroty a kresbe objektívu, alebo o strihových elipsách a parentézach. Autori sa okrajovo venujú i problému metonymie, ktorý do veľkej miery patrí do diskurzu o filme. Metonymia podľa nich zastupuje časť za celok, kdežto metafora pomenúva vec z hľadiska inej veci (*in terms of another*), pomocou jej procesov, štruktúr, sieťových spojení. Metafora v prvom rade vysvetľuje, zatiaľčo cieľom metonymie je odkaz, ale môže paradigmatickým výberom častí figurovať podobným vysvetľujúcim spôsobom ako metafora. Oba prostriedky sa do nejakej miery prelínajú<sup>21</sup>.

Lakoff a Johnson vo svojej druhej kategorizácii uvádzajú tri typy metafor: a) orientačné, b) ontologické a c) štrukturálne.

Orientačné metafory organizujú pojmy vo vzťahu k celému systému pojmov<sup>22</sup> a majú základ v kultúre i fyzickej skúsenosti. Tieto prostriedky vytvárajú prevažne koherentné systémy a väčšina metafor v kultúre bude konzistentná v otázkach orientácie, napríklad *viac je hore, menej je dole*, ale aj *lepšie je hore, významnejšie je vyššie, významnejšie je väčšie*. Tento proces je pomerne jasný – napr. keď je nám niekto emocionálne nedostupný, hovoríme, že sa nám vzdaluje, a teda vnímame nejakú kontinuitu medzi naším základným i komplexným vnímaním sveta. Znova prichádza na um kinematografia, keďže teória EC je v tomto ohľade

---

<sup>17</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002, s. 15. ISBN 80-7294-071-6.

<sup>18</sup> tamtiež, s. 75

<sup>19</sup> tamtiež, s. 155

<sup>20</sup> tamtiež, s. 22

<sup>21</sup> tamtiež, s. 52

<sup>22</sup> tamtiež, s. 26

konzistentná s bežným chápaním filmového detailu (vizuálneho aj zvukového), intenzity hudby, či rámovania do tretín, v ktorom sú preferovanými kompozičnými bodmi tie vyššie.

Samotná lingvistická forma je definovaná priestorom, kedy napríklad *viac formy znamená viac obsahu*<sup>23</sup>. Opakovanie je základom veľkej časti figúr, no nemusí byť len poetickou okrasou – v taliančine je absolútny superlatív v bežnej reči vyjadrený opakovaním (*grande grande* znamená obrovský, pravý Riman o sebe povie, že je *romano romano*). Na druhú stranu, blízkosť slov, obrazov, vzručov znamená intenzitu<sup>24</sup>, kedy napríklad zápor *som nešťastný* má iný emocionálny náboj než *nie som šťastný*. Za filmové orientačné metafory potom môžeme považovať perspektívu, hromadenie impresií v rapidmontáži, prípadne hustotu záberov vo vzťahu k času akčných scén (*viac obsahu znamená intenzívnejšie prežívanie*). 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*. Na objekty si projektujeme vlastnú telesnosť a prideľujeme im tak orientáciu vpredu/vzadu<sup>25</sup> ad hoc, relatívne k našej pozícii voči nim. Ak sa v priestore nachádza človek a väčšia skala a medzi nimi je lopta, povieme, že *lopta je pred skalou*, pričom skala nemá rozpoznateľné vlastnosti *vpredu* ani *vzadu*.

V rámci konceptuálnych systémov môžeme všeobecne nájsť nekoherentnosť, pretože každá metafora môže mať iný skúsenostný základ<sup>26</sup> alebo kultúrny kontext – napr. v prípade *viac je hore a neznáme je hore (niečo visí vo vzduchu)*, *čas je agent (čas beží)* verus *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 očividnom konflikte. Rôzne metafory sa podľa Lakoffa a Johnsona prekrývajú, ale len zriedka bývajú konzistentné. Je ich možné kreatívne kombinovať len v prípadoch, kedy sú ich účely totožné<sup>27</sup> – napr. argument môže mať v sekvencii vety akýsi *obsah* a *smierovanie*, ale nemôže ich mať paralelne. Slovné spojenie *obsah smerovania argumentu* nefunguje, pôsobí krkolomne.

Ďalší typ metafor – ontologické metafory – definujú koncepty ako látky alebo entity<sup>28</sup>, odkazujú, porovnávajú, kvantifikujú, hodnotia, hľadajú príčiny, zdroje, ciele. Veľa veciam cez pohľad a dotyk prisudzujeme určité hranice<sup>29</sup>, a robíme to aj v prípade, že konkrétne hranice neexistujú – môžu to byť oblaky, hory, atď. Tieto metafory považujeme za samozrejmé, 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

---

<sup>23</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002, s. 144. ISBN 80-7294-071-6.

<sup>24</sup> tamtiež

<sup>25</sup> tamtiež, s. 178

<sup>26</sup> tamtiež, s. 32

<sup>27</sup> tamtiež, s. 112

<sup>28</sup> tamtiež, s. 39

<sup>29</sup> tamtiež, s. 76

okolitý svet na objekty, ľudí, zvieratá, atď., alebo máme minimálne vrodenuú tendenciu (*bias*) poznávať svet podobným spôsobom a "vytrhávať" z neho objekty<sup>30</sup>, pričom evolučná psychológia tento proces rozdeľuje na fenomény ako *folkbiology*, *folkmechanics* či *folkpsychology* a tvrdí, že vychádza 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.

Základné typy zážitkov vedú ku rôzne základným úrovniam metaforickej konceptualizácie<sup>31</sup> – napríklad v je vždy ten istý koncept bez ohľadu na to, k čomu odkazuje alebo v akom kontexte funguje (lokalita v priestore a čase, duševný stav). Nemáme rôzne v alebo homonymá v, len jeden emergentný koncept s rôznymi levelmi komplexity. Emergentné koncepty ako *obal / látka* navyše prekonávajú svoju dichotómiu špirálovitosťou významových úrovní, keďže aj látky samotné môžu byť obalmi<sup>32</sup>, kedy napríklad vo filme je záber látkou scény a zároveň obalom pre snímanú predkamerovú realitu. Ľudia kategorizujú objekty na základe prototypov a rodinnej podobnosti, vytvárajú nové kategórie pomocou komplexných metafor, čo komplikuje naše chápanie kauzality. Voda sa mení na ľad, pričom nové pomenovanie poukazuje objekt ako nový, samostatný objekt, ktorý sa vynoril z toho predošlého<sup>33</sup>. Staršie semiotické teórie predpokladajú, že existujú nerozložiteľné základné prvky významu<sup>34</sup> (*primitives*), no autori nesúhlasia a uvádzajú, že pri týchto zdanlivých jednotkách len narážame na komplexný metaforický gestalt, ktorého časti nevidíme.

Tretí typ metafor – štrukturálne metafory – štrukturuje jeden koncept z hľadiska druhého systematickým spôsobom<sup>35</sup>, pričom 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 stavajú aj komplexnejšie kognitívne procesy, ako napríklad pamäť, ktorý je zviazaná s konkrétnymi priestormi. Dôvodom môže byť to, že epizodická (autobiografická) pamäť aktivuje hipokampus rovnako ako navigácia v priestore<sup>36</sup>. Ako skvelý príklad histórie tohto fenoménu si môžeme vziať vynález antického Grécka – pamäťové paláce<sup>37</sup>, ktoré slúžili rétorom ako mnemonická pomôcka pri príprave prejavov.

---

<sup>30</sup> SPELKE, Elizabeth S. et al. *Object perception, object-directed action, and physical knowledge in infancy*. In GAZZANIGA, M. S. (ed.). *The Cognitive Neurosciences*. Cambridge (USA): The MIT Press, 1993, s. 165-179.

<sup>31</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002, s. 78. ISBN 80-7294-071-6.

<sup>32</sup> tamtiež, s. 89

<sup>33</sup> tamtiež, s. 90

<sup>34</sup> tamtiež, s. 86

<sup>35</sup> tamtiež, s. 79

<sup>36</sup> PASSINGHAM, Richard. *Cognitive Neuroscience: A Very Short Introduction*. Oxford (UK): Oxford University Press, 2016, s. 46. ISBN 978-0198786221.

<sup>37</sup> THOMAS, Nigel J. T. *Ancient Imagery Mnemonics* [online]. 2014 [cit. 2019-08-10].

Dostupné z WWW:

<https://plato.stanford.edu/entries/mental-imagery/ancient-imagery-mnemonics.html>

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<sup>38</sup>.

Ako spomína Ilkka Pyysiäinen v *Magic, Miracles, and Religion*<sup>39</sup>, nemecké slovo *sinnen* (uvažovať, reflektovať) má pôvod v starohornonemeckom *sinnan* (ísť, cestovať, túlať sa). Cesta z bodu A do bodu B a prekonávanie prekážok je štandardným primitívnym naratívom pre čokoľvek, vrátane abstraktných argumentov – v kinematografii figuruje ako v Rosselinio melodramaticky ladenej *Ceste po Taliansku* (1954), tak aj v Pasolinio intelektuálne zafarbenom filme *Mamma Roma* (1962). Ako odhaľuje lingvista Michael Reddy, samotný diskurz o komunikácii zásadne využíva štrukturálnu metaforu potrubia (*conduit metaphor*) – idey a významy chápeme ako objekty, lingvistické výrazy sú ich obalmi, komunikácia je ich posielaním a napokon príjemca rozbalí význam<sup>40</sup>.

Kniha *Metaphors We Live By* priznane nadväzuje na tradíciu na školy gestaltpsychológie a obzvlášť Arnheimovu hypotézu o tom, že umelecké diela nie sú obyčajnou imitáciou reality, ale transláciou pozorovaného do formy daného média<sup>41</sup>. Ako poukazujú Lakoff a Johnson, ide o transláciu nielen do média, ktoré realitu reformuje, ale vytvorenie audiovizuálnych metafor, ktoré nadväzujú na našu fyzickú skúsenosť. Jedným z najužitočnejších termínov, ktoré autori zavádzajú pre ľudskú skúsenosť, je *multidimenzionálny gestalt* metafor<sup>42</sup>, pričom jej rozmermi môžu byť napríklad účastníci, časti, štádiá, sekvencie, účely. Gestalty majú rôzne úrovne komplexity a nové metafory (konvenčné i invenčné) vytvárame na základe toho, ako sa jeden koncept zmestí do dimenzií gestaltu iného konceptu, na základe čoho sa rozhodujeme, či je prvý skôr subkategóriou toho druhého alebo jeho metaforou, napríklad pri porovnaní konceptov *hádk*a a *boj*.

Metafory sa podľa autorov môžu stať najcennejšou časťou konceptu a dosiahnuť štatút pravdy, a teda majú schopnosť viesť ku novým realitám. Znovu sa ozýva film a jeho schopnosť tvoriť nové svety, ktoré prežívame a o ktorých uvažujeme podobne ako o tom našom.

---

<sup>38</sup> PYYSIÄINEN, Ilkka. *Magic, Miracles, and Religion*. Lanham (USA): AltaMira Press, 2004, s. 147-160. ISBN 978-0759106635.

<sup>39</sup> tamtiež

<sup>40</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002, s. 22. ISBN 80-7294-071-6.

<sup>41</sup> ARNHEIM, Rudolf. *Film as Art*. Oakland (USA): University of California Press Film as Art, 2006, s. 3. ISBN 978-0520248373.

<sup>42</sup> LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002, s. 98. ISBN 80-7294-071-6.



## Architektúra zážitkov

Aby sme kognitívne metafory pochopili v kultúrnom či politickom kontexte, môžeme sa obrátiť na fenomény, ktoré si film pridružuje, ako napríklad architektúru. Tá je na pyramíde základných ľudských potrieb predsalen nižšie, film navyše jej taktílnu úroveň musí simulovať cez zrak a sluch. Kritička architektúry Sarah Williams Goldhagen vo svojej knihe *Welcome to Your World: How the Built Environment Shapes Our Lives*<sup>43</sup> tvrdí, že architektúra nám z pohľadu EC ponúka tzv. *surface-based cues* a to, ako reagujeme na konkrétne miesto alebo priestor ovplyvňujú nielen naše vedomé procesy, ale aj podvedomie, spätná väzba našich zmyslov, telesný pohyb a aj naša simulácia tohto pohybu. Architekti využívajú tieto princípy embodimentu intuitívne už tisícročia – Williams Goldhagen pritom cituje napríklad architekta Louisa Kahna, ktorý tvrdil, že je zásadný rozdiel medzi zážitkom človeka, ktorý sa kúpe v kúpeľni s výškou stropu 2,5 metra, a zážitkom Rimana, ktorý sa kúpil pod 45 metrov vysokou klenbou Carcallových kúpeľov. Metaforu *veľké je dôležité* využíva sakrálna architektúra naprieč kultúrami, či už sa bavíme o Bazilike sv. Petra vo Vatikáne alebo o Zlatom Buddhovi v thajskom meste Chiang Rai.

Williams Goldhagen hovorí, že v kognitívnom nároku na univerzalizmus ako vyučujúca zásadne naráža na akademickej pôde, poznamenatej politikou identity a postštrukturalizmom. Kým ten vidí v estetických kategóriách kultúrny tréning a socializáciu, 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 diskurz. Kultúrne-špecifickú časť prežívania však EC nijak nevyklučuje, práve naopak, dokáže dodať nový kontext aj starším umenovedným teóriám.

V ich rámci by bolo vhodné otvoriť napríklad fejtón *Ornament masy* od Siegfrieda Kracauera<sup>44</sup>. 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 vyzeráť poriadok v spoločnosti. Uvažovaním o našom zapojení do aktivity Tiller Girls a konkrétne o úlohe celku a časti Kracauer načrtáva to, o čom dnes EC hovorí ako o obrazových schémach. Tie sú dynamickými štruktúrami, ktoré organizujú naše pochopenie na základe obvyklých telesných interakcií so svetom, napr. *pôvod-cesta-cieľ*, *časť-celok*, *obal-obsah* a z nich následne vyvádzame vyššie kognitívne metafory.

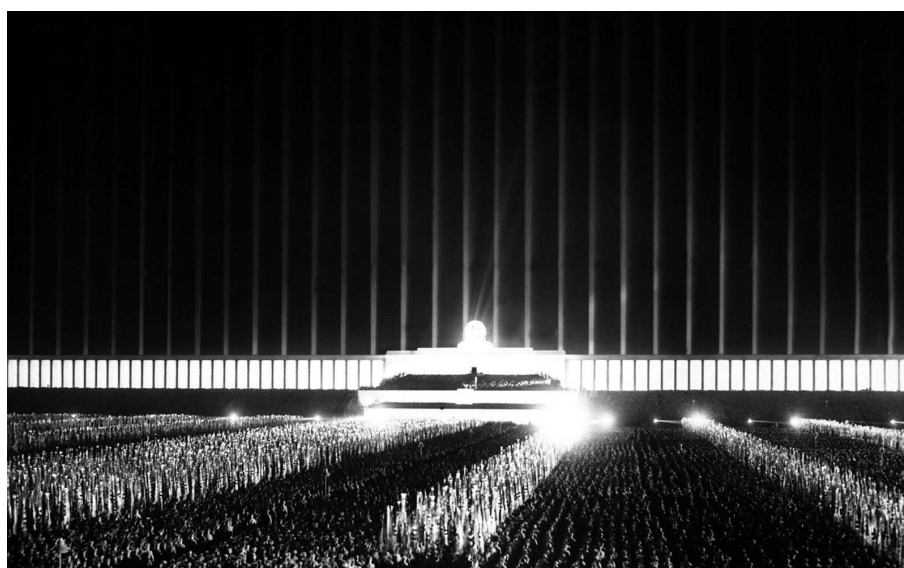
Masový ornament, vytvorený z tiel tanečníc, podľa Kracauera funguje na inej úrovni ako napr. vojenské pochody, ktoré vzbudzujú patriotizmus, tento ornament je prostriedkom,

---

<sup>43</sup> WILLIAMS GOLDHAGEN, Sarah. *Welcome to Your World: How the Built Environment Shapes Our Lives*. New York: Harper, 2017. ISBN 978-0061957802.

<sup>44</sup> KRACAUER, Siegfried. *The Mass Ornament*. In KRACAUER, Siegfried. *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Cambridge, USA: Harvard University Press, 1995, s. 75-88. ISBN 0-674-55162-1.

ktorý nás núti zapojiť sa do kapitalistickej mašinérie. To je celkom sporné tvrdenie, no z pohľadu EC prekvapivo je možné povedať, že si pohyby tiel tanečníc simulujeme a zapájame sa virtuálne do ich tanca, čo nás reálne môže priviesť k novým myšlienkam o našej pozícii v spoločnosti. Inak povedané, komplexné úvahy v tomto duchu musia byť ukotvené v telesnom zážitku. Sami pritom tušíme, že jazyk embodimentu a obzvlášť zmysel pre spektakulárnosť, v zmysle metafory *veľké je dôležité*, patria mocenským procesom aj mimo náboženských organizácií. Na myseľ prichádzajú okrem synchronizovaných armádnych 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.



Obr. 6. Katedrála svetla v Mníchove, 1937

Môžeme sa takisto vrátiť do Ríma, tentokrát do toho súčasného. Moderná štvrť EUR v posledných desaťročiach chátrala a obývali ju díleri, no dnes sa opäť stáva trendovým susedstvom. Jej najzaujímavejším prvkom je moderná reinterpretácia imperiálnej architektúry s filmovými kvalitami, ktoré boli ocenené v súčasných filmoch ako *Bond Spectre* (2015, r. Sam Mendes) alebo Sorrentinovej *La Grande Bellezza* (2013). Už pri príjazde do tejto štvrť 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 uspokojujivý, strhujúci zážitok, ktorý je simulakrom imperiálnej architektúry, avšak funguje aj mimo estetického tréningu, pretože už len pri pohľade na jednu zo strán a cez otvory do vnútra budovy je možné si v mysli zrekonštruovať stavbu ako celok. Podobnú kategóriu *oddly satisfying* dnes poznáme napríklad v podobe mémov na sociálnych sieťach, kedy niekto mieša farby na palette, krája farebnú plastelínu, alebo inak útočí na našu schopnosť rozpoznávať pravidelné vzorce a vzťahy. Naratív sa podľa embodied cognition vynára práve

z tohto nášho primitívneho zmyslu pre poriadok a tento proces je konzistentný so štruktúrnou metaforou *vidieť znamená rozumieť* (*I see what you mean*; v slovenčine napr. z *môjho uhla pohľadu; vidím to tak, že...*).

Môžeme tiež 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 sensorických informácií<sup>45</sup>. Zníženie kognitívnej záťaže znamená menej vynaloženej energie pre telo a s tým spojené uspokojenie. Navyše, klasické sochy v prízemných otvoroch tejto budovy ukazujú ľudskú mierku a akoby vyznačovali naše miesto v tejto štruktúre. Veci sú tu tak, ako majú byť.



Obr. 7. Záber z filmu *Rím, otvorené mesto* (1945, r. Roberto Rossellini)

Snáď nikoho neprekvapí, že EUR bol vybudovaný v roku 1942 pre Expo fašistického režimu a fasáda tohto kolosea využíva mriežku 6x9 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, figuruje tu telesnosť ako algoritmus, ktorý definuje usporiadanie ďalších významových vrstiev. Pred niekoľkými rokmi si budovu Štvorcového kolosea prisvojil rímsky módný dom Fendi, pričom celá štvrť momentálne prechádza silným gentrifikačným procesom; embodiment budovy symbolicky prešiel do služieb kapitalistickej mašinerie podobne, ako si ju predstavoval Kracauer, a rovnaký princíp by sme našli v architektúre alebo dizajne hviezd globálneho trhu.

---

<sup>45</sup> PASSINGHAM, Richard. *Cognitive Neuroscience: A Very Short Introduction*. Oxford (UK): Oxford University Press, 2016, s. 20.



Obr. 8. Predajňa Apple Store 5th Avenue v New Yorku

Je princíp embodimentu zámerne zneužívaný alebo ho len nezámerne premietame do okolitej kultúry? Ak nás výskum EC má naučiť robiť pôsobivejšie, funkčné, strhujúce diela, debata o ich etických dopadoch je v tomto kontexte nevyhnutná.

Telesnosť môže mať zásadný problematický rozmer a skvelým príkladom je Muzak – ambientná hudba známa z výťahov, letiskových hál či tovární. Za jej vynálezom stojí americký generálmajor George Owen Squier<sup>46</sup>, ktorý najprv Muzak uviedol ako alternatívu ku drahšej technológii rádia, keďže ňou hudba bola šírená prostredníctvom káblov<sup>47</sup>. Na vývoji Muzak sa v 30. rokoch 20. storočia podieľali Warner Bros. a v 40. rokoch to boli napríklad Marlene Dietrich či Bing Crosby v rámci organizácie Morale Operations<sup>48</sup>, vojnovovo-propagandistickej pobočky Úradu strategických služieb, z ktorého sa po vojne stala CIA<sup>49</sup>.

---

<sup>46</sup> KENNELLY, Arthur E. Biographical Memoir of George Owen Squier [online]. 1938 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z:

<http://www.nasonline.org/publications/biographical-memoirs/memoir-pdfs/squier-george-o.pdf>

<sup>47</sup> Muzak, Inc. History [online]. 2019 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z:

<http://www.fundinguniverse.com/company-histories/muzak-inc-history/>

<sup>48</sup> A Look Back... Marlene Dietrich: Singing for a Cause [online]. 2008 [cit. 2019-08-10].

Dostupné z:

<https://www.cia.gov/news-information/featured-story-archive/2008-featured-story-archive/marlene-dietrich.html>

<sup>49</sup> An End and a Beginning [online]. 2013 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20130309174813/https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/csi-publications/books-and-monographs/oss/art10.htm>

Muzak v 50. rokoch zaviedol proces tzv. *stimulus progression*, ktorý slúžil na organizáciu práce v továrňach, kedy tempo hudby malo v 15-minútových cykloch synchronizovať telá robotníkov a dosiahnuť tak u nich lepšiu koncentráciu, znížený krvný tlak a vyššiu efektivitu práce. Niečo, čo sa dnes zdá ako fikcia amerického *mid-century* modernizmu, nemusí byť úplne vzdialené realite – oporu pre túto teóriu môžeme nájsť i v tom, ako boli už folklórne piesne organizované okolo práce a tanca, pretože opakované impulzy uľahčujú fyzickú záťaž<sup>50</sup>. No čo sa stalo medzi 50. rokmi a súčasnosťou? Naplnila Muzak svoje predsavzatia? Súčasným vlastníkom tejto technológie je kanadská korporácia Mood Media<sup>51</sup>, ktorá sa podľa stránky svojej českej pobočky zameriava na hudobné kulisy, integrované audiovizuálne systémy, *zmyslový marketing*, pričom obsluhuje primárne nákupné centrá a medzi dôležitými klientmi uvádza McDonald's, H&M, T-Mobile a Hornbach<sup>52</sup>. V prípadovej štúdii pre Eiffel Optic<sup>53</sup> sa ukazuje cieľ najnovšej mutácie Muzak:

Hudba je v Eiffel Optic rozdelená dle denní doby [...] s ohľadom na obor, ve ktorém potrebují zaměstnanci více klidu, než v běžném retailu a také s ohľadem na typického zákazníka Eiffel Optic. [...]

Ráno je naplánována hudba spíš klidnější jako je lounge, new soul. Přes den pak trocha sofistikovaného popu ve středním tempu s trochou jemného jazzu, pro oživení atmosféry. Večer jsou zařazeny pak věci i swingové[.]

Fenomén Muzak teda žije ďalej ako kulisa produktivity a konzumu; je sama o sebe typom nehmotnej, zážitkovej architektúry mocenských systémov, architektúry nielen v prenesenom zmysle, a to z viacerých dôvodov. Po prvé, aj film je v takomto zmysle architektúrou – vytvára životný priestor, poskytuje útočisko, organizuje náš pohyb alebo prinajmenšom aspoň jeho simuláciu a umožňuje tak naše uvažovanie. Po druhé, architektúra je od svojho počiatku vedou o práci s ľudským telom, o jeho konštrukcii – *De architectura*, najstarší zachovaný antický text venovaný tomuto odboru, sa v jednej zo svojich kapitol do hĺbky venuje proporciám človeka a je známy tým, že v renesancii inšpiroval viacerých tvorcov vrátane da Vinciho ku umeleckej interpretácii Vitruviánskeho muža. Po tretie,

---

<sup>50</sup> CHATTAH, Juan. *Film Music as Embodiment*. In COËGNARTS, Maarten a Peter Kravanja (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 105. ISBN 978-9462700284.

<sup>51</sup> HARTLEY, Matt. *Toronto's Mood Media scoops up rival Muzak for US\$305-million*. Financial Post [online]. 2011 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://business.financialpost.com/technology/torontos-mood-media-scoops-up-rival-muzak-for-us305-million>

<sup>52</sup> *Mood Media Česká republika* [online]. 2019 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://www.moodmedia.cz>

<sup>53</sup> *MOOD + Eiffel Optic. Mood Media Česká republika* [online]. 2019 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://www.moodmedia.cz/project/eiffel-optic/>

protoindoeurópsky koreň slova \*teks- s významom *vyrobiť, tkať*<sup>54</sup> 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, venoval pozornosť len premietanému a ničomu inému; 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 nemôže hlbšie reflektovať, keďže mediálnej gramotnosti nie je venovaný čas našich vzdelávacích systémov, čo môžeme pozorovať i v podobe rozšírenia dezinformácií online. A áno, v *post-hoc* interpretácii filmu sa skrýva sloboda, no dovoľm si tvrdiť, že v jeho bezprostrednom prežitku to tak nemusí byť, hoci sme aktívnymi divákmi.

Williams Goldhagen v rámci svojich úvah o architektúre a urbanizme odkazuje na behaviorálnu ekonómiu a konkrétne to, ako ľudia robia iracionálne, nevedomé rozhodnutia na základe vodítok z ich okolia. Povedomie o *embodied cognition* podľa nej môže fungovať ako ideologický nástroj, pretože dodáva ľuďom viac autonómie v procesoch embodimentu. S touto výzvou na mysli sa teda poďme pozrieť, ako film využíva EC.

---

<sup>54</sup> \*teks-. *Online Etymology Dictionary* [online]. 2019 [cit 2019-08-14]. Dostupné z: [https://www.etymonline.com/word/\\*teks-?ref=etymonline\\_crossreference](https://www.etymonline.com/word/*teks-?ref=etymonline_crossreference)

## Ekológia filmu

V roku 2015 publikovalo vydavateľstvo Leuvenkej univerzity knihu *Embodied Cognition and Cinema*, zbierku textov od rôznych autorov, ktorá ponúka prehľad aktuálneho výskumu EC v rôznych oblastiach filmovej vedy, vrátane naratívu, hereckej akcie, kamery, strihu či sound designu. Kniha odhaľuje praktický prístup k EC s podrobnými prípadovými štúdiami a smeruje k popisu fungovania kinematografie na predkultúrnej úrovni. Ako leitmotív tu čitateľ môže nájsť echo Lakoffovho a Johnsonovho cieľa narušiť dominanciu kultúry v spoločenských vedách; sám Mark Johnson už v predslove ku knihe hovorí, že myseľ je produktom neustálych telesných interakcií<sup>55</sup>, a je dôležité oponovať aj iným zaužívaným hraniciam, vytýčeným medzi kogníciou a vnímaním alebo prežívaním a uvažovaním. Následne editori Peter Kravanja a Maarten Coëgnarts v úvodnej kapitole *Film as an Exemplar of Bodily Meaning-Making* zdôrazňujú, že hoci myseľ vždy operuje v kultúre, jej metafory sú nielen pojmové, ale odrážajú aj neurálne spojenia a mozgovú aktivitu<sup>56</sup>. Interakcia medzi telom a kultúrou podľa nich prebieha v dvoch štádiách: a) univerzálnom (spojenie s telesným zážitkom) a b) kultúrne špecifickom (dojem je modifikovaný kultúrou, vedomosťami, atď)<sup>57</sup>.

Kravanja a Coëgnarts robia krátky prehľad staršej filmovej teórie, aby v nej odhalili rizóm vtelenej kognície. Ako jedného z dôležitých priekopníkov kognitivismu vo filme spomínajú psychológa Huga Münsterbera, ktorý už v ranej fáze kinematografie polemizoval o tom, že film imituje vonkajší svet a vnútorný život, reprezentuje funkcie a akcie mysle a zintenzívňuje ich<sup>58</sup>. Editori za míľniky cesty ku EC považujú napríklad aj Arnheimov termín *vizuálne uvažovanie*<sup>59</sup> či to, ako myseľ podľa Alberta Michotta nie je obmedzená na mentálne procesy, ale spojená so samotným vnímaním a kauzalita je ukotvená v našom prežívaní pohybu a prekonávaní prekážok. Zárodky EC teda môžeme nájsť už v najstaršej filmovej teórii – kde teda došlo k chybe? Prečo sa o EC môžeme baviť až teraz?

Kravanja a Coëgnarts za výrazný odklon od vedeckého skúmania považujú štrukturalizmus a teda všeobecnejšie jazykový obrat – jeho paralelu vidia vo filmovej teórii i v samotnej kognitívnej vede, ktorá vo svojej prvej generácii priniesla netelesnú reprezentačnú teóriu mysle, analogickú k jazyku. Problémom bol tiež *confirmation bias* kritiky ideológie, ktorá podľa editorov sama priniesla ideologické doktríny a tie sa snažila pomocou svojich analýz filmu či literatúry potvrdiť. Zmena k lepšiemu prišla až neskôr. V 80. rokoch sa znova nadviazalo na starší výskum a došlo k návratu k exaktnej vede v rámci humanitných vied, obzvlášť v podobe opustenia *studenej kognície*, ktorá opisovala mentálne procesy na

---

<sup>55</sup> COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 9. ISBN 978-9462700284.

<sup>56</sup> tamtiež, s. 25

<sup>57</sup> tamtiež, s. 26

<sup>58</sup> tamtiež, s. 29

<sup>59</sup> tamtiež, s. 30

základe výpočtových modelov, a v obrate ku *horúcej kognícii*, v ktorej afekty riadia mentálne procesy<sup>60</sup>. Autori v tejto ére vyzdvihujú najmä Bordwellovu knihu *Narration in the Fiction Film* či *Philosophy of Horror* Noëla Carolla, ktoré pomohli ku novému kognitívnemu výskumu vo filme. V tomto duchu je podľa editorov nutné skúmať kognitívne metafory aj mimo lingvistiky, aby sme predišli dôkazom v kruhu a našli komparatívne dôkazy EC naprieč zmyslami, obzvlášť teda *multimodálne kognitívne metafory*. Za ich slovami je cítiť výzvu k tomu, aby sme konečne oslobodili od dominancie jazyka. Zároveň ale Kravanja a Coëgnarts priznávajú, že kinematografia sa môže ukázať ako príliš komplexná pre kognitívnu vedu<sup>61</sup>.

Vo svojom príspevku *Embodied Visual Meaning in Film* kritizujú tradičný pohľad na význam ako niečo, čo je len vlastnosťou jazyka – ak majú umelecká diela význam, nie je to len preto, že za nimi je reč. Teoretici ako Christian Metz tvrdili, že film je jazykom a je v ňom fakticky možné robiť analýzu paradigmatických vzťahov. Podľa autorov bolo problémom takýchto lingvistických teórií to, že čokoľvek sa vo filme nedalo zredukovať na jazyk, bolo odmietnuté ako nevýznamné a vznikali tak medzery v poznaní. Kravanja a Coëgnarts ako súčasť inšpiráciu pre výskum filmu v EC citujú filozofa umenia Richarda Wollheima<sup>62</sup>, ktorý tvrdí, že piktorálne významy sú skôr psychologické než verbálne či semiotické, pretože nie sú založené na arbitrárnych konvenciách a úlohu pri ich tvorbe hrá mentálny stav umelca, stav diváka a tiež to, ako umelec zasahuje do média. Implikáciou je, že toto všetko jazyk často nemôže obsiahnuť a práve kvôli jeho limitom siahame po filmovom vyjadrení.

Zmyslotvorné aktivity vždy zahŕňajú otázku toho, ako telo spolupracuje so svetom, pričom už Arnheim hovoril, že umelec sa snaží nájsť správny *embodiment* pre význam, ktorý chce komunikovať, či už vedome alebo nevedome. Rovnako je to v teórii telesných metafor Lakoffa a Johnsona – zmysel sa musí odohrávať na inej hierarchickej úrovni mysle než samotný jazyk, pretože zmysel ho predchádza a môže mať rôzne modálne vyjadrenia. Na základe jednoduchého príkladu našej bežnej skúsenosti, akým je vstup do miestnosti, spomínajú Kravanja a Coëgnarts schému obalu<sup>63</sup> (*containment* – vonkajšok, hranica, vnútro), ktorá sa dá jednoducho vyjadriť pomocou jazyka i iných modalít. Obrazové schémy týmto spôsobom podľa autorov popierajú hranicu medzi uvažovaním a telesnými procesmi ako percepcia<sup>64</sup>; inak povedané, význam nikdy nie je odtrhnutý od materiálneho sveta.

V nasledujúcich statiach by som sa chcel venovať konkrétnym problémom, ktoré v *Embodied Cognition and Cinema* rozoberajú ďalší výskumníci.

---

<sup>60</sup> COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 32. ISBN 978-9462700284.

<sup>61</sup> tamtiež, s. 33

<sup>62</sup> tamtiež, s. 65

<sup>63</sup> tamtiež, s. 71

<sup>64</sup> tamtiež, s. 72



## Intersubjektivita a interkorporeita

Vedci Vittorio Galese a Michele Guerra hovoria, že vo filme by sme mohli nájsť aspoň tri typy embodimentu:

1. filmový štýl,
2. herecká akcia,
3. divácka odozva.

Miklós Kiss si v texte *The Impact of Image Schemas on Narrative Form* dáva za cieľ rozšíriť túto typológiu o *embodiment v naratívnej forme*<sup>65</sup>, pričom vychádza z poznatku, že naratív nie je daný a je vždy produktom diváka, vychádza z nášho zmyslu pre poriadok<sup>66</sup> a spätnej odozvy medzi kreativitou a pochopením. Proces narativizácie u filmového publika je z pohľadu EC kognitívnym riešením problémov a vytváraním významu, globálnou interpretáciou meniacich sa dát<sup>67</sup>. Embodiment nachádza Kiss zvlášť v tom, že naratívne schémy bývajú znázornené diagramami a zodpovedajú našim obrazovým schémam<sup>68</sup>. Proces narácie nasleduje tak, že predkognitívne vzruchy sa kombinujú do naratívnych schém, tie vzápätí do vyšších naratívnych schém. Kiss v tomto kontexte hovorí, že komplexné naratívy si vyžadujú dlhší čas, narúšajú koherentnosť schém a môžu byť výzvou pre kogníciu<sup>69</sup>.

V kognícii je mozog vedľajšej úlohe a Kiss zastáva pozíciu, že naše fyzické a priestorové sebauvedomenie predurčuje naše myšlienky, pretože hranice a príležitosti tela vo svete predchádzajú rozvoju ľudskej mysle – metaforicky povedané, rodíme sa zvieratami a ľuďmi sa stávame až následne. Prostredie hrá v kognícii dôležitú úlohu a Kiss odkazuje napríklad na Merleau-Pontyho fenomenológiu a *ekologický prístup* k filmu, ktorý je dôležitý preto, že film nie je *retinálna*, ale *somatická stimulácia*; črtá sa tu teda aj spojenie s novým materializmom, v ktorom je samotný pojem ekológia výrazne zastúpený. Kiss uvádza rôzne výskumy, podľa ktorých vo filme funguje mentálne spojenie reálnych a fikčných mozgov uzemnené pomocou telesných pocitov či akcií a divák je napokon spojený aj s fikčným telom a prostredím filmu. V kinematografii teda figuruje zároveň *intersubjektivita* (spojenie myslí) a

---

<sup>65</sup> KISS, Miklós. *The Impact of Image Schemas on Narrative Form*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 43. ISBN 978-9462700284.

<sup>66</sup> tamtiež, s. 54

<sup>67</sup> tamtiež, s. 48

<sup>68</sup> tamtiež, s. 51

<sup>69</sup> tamtiež, s. 60

*interkorporeita* (spojenie tiel)<sup>70</sup>, a film takto dokazuje, že naša prirodzená narativizácia prebieha v mysli aj pre neprirodzené kódované stimuly, akým je film samotný.

Navyše, telo nerezonuje len s mimetickou reprezentáciou – aj najexperimentálnejšie filmy podľa Kissa nejak korešpondujú s našimi základnými schémami v EC<sup>71</sup>. Ak však takýto film formálne nezapadne do obrazových schém, narativizácia nemusí fungovať a film sa stáva poéziou. Autor si trochu protirečí, keď spomína Bordwellovu kategóriu parametrickej narácie, ktorá by podľa neho spadala pod označenie *disembodied*, pretože zostáva pri vzruchoch, zámerne narúša telesný vzťah ku príbehu a dochádza v nej ku disidentifikácii s postavami. Praktický konflikt v týchto tvrdeniach (všetko filmové prežívanie je aspoň nejak telesné vs. existuje *disembodiment*) by som chcel vyriešiť dvojrozmernou škálou telesnej signifikácie, ktorú uvádzam v záverečnej kapitole.

### Ďalšie otázky narácie

Hannah Chappelle Wojciehowski sa vo svojom texte *Film Narrative and Viewer Diakrisis* pýta, kde presne sa nachádza naratív. Je v samotnom médiu? Ide len o autorský naratívny zámer? Filmový naratív je podľa nej oporou pre superštruktúru filmových informácií a jeho realizácia je ako vznášajúci sa svet – nie je ani v médiu, ani v mysli tvorcu či diváka<sup>72</sup>, ale fluktuuje medzi týmito pozíciami. Autorka vychádza z naratívnych kategórií antického divadla, 1) *mimézy* (vizuálna imitácia, zrak ako model) a 2) *diegézy* (verbálna narácia, ucho ako model)<sup>73</sup>, no uvádza, že oba typy narácie môžu prebiehať naraz a hranica medzi nimi nemusí byť jasná, obzvlášť ak ku zabudovanému (*embedded*) rozprávačovi filmového média pribudne intradiegetický rozprávač. V takom prípade však máme sklon chápať celkový naratív, akoby patril len intradiegetickému rozprávačovi, keďže toho je ľahšie si predstaviť.

Chappelle Wojciehowski by k taxonómii mimézy a diegézy pridala dva ďalšie aspekty, spadajúce pod kognitívny výskum. Jednak je to *diakríza* – rozpoznávanie významových vodítk film, rearanžovanie rôzne distribuovaných scén do časových postupností a hľadanie kauzality; jednak je to *anamnéza* – rozpamätávanie sa na dôležité míľniky filmového naratívu. Wojciehowski ilustruje oba procesy v krátkom vedeckom pozorovaní a zaznamenáva, aké otázky si kladú dvaja rôzni diváci pri sledovaní tej istej scény filmu. Podľa nej by sme mali tento prúd diváckeho vedomia považovať za súčasť naratívu, a zatiaľčo miméza a diegéza sú v procese narácie jej intersubjektívnymi časťami, diakríza a anamnéza sú naopak individuálne procesy. Film je takto masovým i osobným zážitkom. Wojciehowski

---

<sup>70</sup> KISS, Miklós. *The Impact of Image Schemas on Narrative Form*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 52. ISBN 978-9462700284.

<sup>71</sup> tamtiež, s. 59

<sup>72</sup> CHAPPELLE WOJCIEHOWSKI, Hannah. *Film Narrative and Viewer Diakrisis*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 116. ISBN 978-9462700284.

<sup>73</sup> tamtiež, s. 115

kladie dôraz na divácku recepciu a citujúc Bordwella pripomína, že divák je aktívny v procese tvorby príbehu, využíva percepčné kapacity, skúsenosti, vedomosti, dopĺňa medzery a vyberá dôležité časti.

Autorka predkladá svoju hypotézu, podľa ktorej *dívať sa na film znamená zabudnúť na film*. V tomto tvrdení vychádza z toho, že podľa empirických štúdií sú niektoré filmové podnety zapamätateľnejšie, napríklad zápletky a postavy sú dôležitejšie než gagy.<sup>74</sup> Len málo podnetov prejde cez vedomý filter a navyše formálne techniky môžu zostať v nevedomí, obzvlášť u technicky naivného diváka. V prípade anamnézy uvádza Chapelle Wojciechowski ako dôkaz niekoľko štúdií o tom, že vedomý prístup k informáciám (*conscious access*)<sup>75</sup> je limitovaný a mozog pravdepodobne vie vedomo robiť len jednu vec naraz, viacero potom len s krátkym časovým odstupom. Ide o akúsi ekonómiu vedomia – naprieč modalitami nemôžeme vnímať všetko a len u časti vzruchov dôjde ku vedomému spracovaniu. Zvyšok zostáva v nevedomí, ktoré predprocesuje informácie pre vedomé použitie a je priestorom pre automatizáciu a podmienené reflexy<sup>76</sup>. Podprahové myšlienky potom miznú počas sekúnd, vedomé sú dlhodobejšie, ale aj tie miznú a diváci si v rôznych časových obdobiach po dosledovaní filmu pamätajú len záchytné body, podľa ktorých si pre seba poskladali príbeh filmu.

Otvára sa tu otázka toho, že filmové žánre či typy diváckych preferencií by bolo možné zaradiť na škále vedomého prístupu – ak v *cinema of affordance* ide primárne o rekonštrukciu príbehu, a teda jednoduchú anamnézu, kdežto v parametrickej narácii je dôležitá práca s predpokladanou diakrízou u diváka, a teda to, ako tvorca ponecháva na diváka odhalenie interných pravidiel filmu.

## Štýl a embodiment

Po naratíve je ďalšou oblasťou skúmania EC tiež štýl. Už Susan Sontag tvrdila, že štýl nie je na povrchu, ale uprostred vecí a v súčasnom diskurze by sme ho takto mohli označiť priamo za algoritmus, ktorým vyhodnocujeme prúd okolitých informácií – nemusí to byť totiž ďaleko od pravdy. Ako naznačuje už názov *Modes of Action at the Movies, or Re-thinking Film Style from the Embodied Perspective*, Michele Guerra sa vo svojom texte snaží popasovať s kategóriou filmového štýlu z kognitívneho hľadiska a hovorí, že film je program, ktorý beží len v ľudskom mozgu. Film podľa autora prekladá a sprístupňuje fenomény sveta divákovi a prezentuje informácie *otvorené antropologickej konštante*<sup>77</sup>, pričom v kinematografickom

---

<sup>74</sup> CHAPELLE WOJCIEHOWSKI, Hannah. *Film Narrative and Viewer Diakrisis*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 136. ISBN 978-9462700284.

<sup>75</sup> tamtiež, s. 125

<sup>76</sup> tamtiež, s. 131

<sup>77</sup> GUERRA, Michele. *Modes of Action at the Movies, or Re-thinking Film Style from the Embodied Perspective*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied*

procese dochádza ku spojeniu tela filmov (*le corps du film*, všetky filmy sveta) a tela diváka. Primárnym motívom filmového afektu je podľa Guerru nastavenie nálady, atmosféry<sup>78</sup> a tá nevyhnutne súvisí so štýlom.

Autora v rámci štýlu zaujíma samotné médium, pre jeho racionalitu a kvantifikovateľnosť. Spomína Barryho Salta, zástancu vedeckého realizmu a silného kritika marxizmu a psychoanalýzy, ktorý vyzýva, aby sme sa vydali hlavne po etymologickej línii slova štýl (lat. *stilus* - pero) a sústredili sa na technológiu; hodnota, estetika či obsah sú podľa neho druhořadými efektmi.

Na takto oklieštenom nástroji filmu sú potom dôležité tri špecifiká:

1. to, že sme nútení voliť stratégiu rétoriky vhodnú pre médium,
2. spoločenské, ekonomické a kultúrne prostredie, duch doby,
3. autorská vízia konkrétneho diela<sup>79</sup>.

Média podľa Guerru vteľujú (*embody/reembody*) naše skúsenosti novými spôsobmi a konkrétny štýl, ktorý na to médium využíva, vytvára vzťah medzi naratívom a divákom, špecifikuje divákovu úlohu v procese narácie<sup>80</sup> – odhaľuje nám, kto sme, čo prežívame, s kým máme súcitiť, o koho sa máme báť. Autor spolupracuje s výskumníkom Vittorinom Gallesem na teórii *embodied simulation* a ponúka prehľad štúdie, v ktorej pozorovali mozgovú aktivitu u diváka pri sledovaní rôznych pohybov kamery. Približovanie kamery k postave vo všeobecnosti vykazuje silnejšiu *motorickú rezonanciu* než záber zďaľky, podobne pri práci so steadicamom zažíva divák silnejšiu odozvu než u iných typov pohybov. Filmári podľa autora už na počiatku histórie kinematografie začali hýbať kamerou, aby aktívnejšie zapojili diváka do priestoru filmu, a kamera z mizanscény sprostredkúva aj taktílné podnety, gravitáciu či rovnováhu a odhaľuje objekty ako niečo, s čím môže divák interagovať. Pripomína sa tu prežitok monumntálnosti v *Cabirii*, ktorý dokázala sprostredkovať rozpohybovaná kamera, ako spomínam v úvode svojej práce.

Cieľom filmu podľa Guerru napokon je, aby publikum prežilo iluzórny svet filmu tak živo, ako je to len možné, a z týmto účelom sa film obracia na zrkadlové neuróny, pomocou ktorých si divák mapuje akcie, emócie a vzruchy postáv na svoje vlastné sensoricko-motorické neurálne reprezentácie.<sup>81</sup> No je rezonancia nevyhnutná? Zdá sa, že Guerra v tomto prípade

---

*Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 145. ISBN 978-9462700284.

<sup>78</sup> tamtiež, s. 140

<sup>79</sup> tamtiež, s. 139

<sup>80</sup> tamtiež, s. 142

<sup>81</sup> GUERRA, Michele. *Modes of Action at the Movies, or Re-thinking Film Style from the Embodied Perspective*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 150. ISBN 978-9462700284.

prehnane zjednodušuje, keďže autentické prežitie filmu nemusí byť zámerným cieľom, ba naopak, množstvo filmov vytvára psychický odstup od postáv a pocity kognitívnej disonancie, prípadne zdôrazňujú aparát média. Tieto procesy by sme mohli označiť ako akýsi *disembodiment*, ktorý spomína Miklós Kiss, a svoje miesto majú nielen v kontexte artovej kinematografie. Tento jav by sme mohli definovať ako zámerný *glitch* v Matrici filme, kedy program telesnosti nefunguje, avšak film držia pohromade naše kultúrne či iné skúsenosti. Podrobnejšie sa tomuto fenoménu venujem v nasledujúcich kapitolách, v ktorých analyzujem konkrétne diela talianskej kinematografie.

## Hudba

Juan Chattah v texte *Film Music as Embodiment* analyzuje rôzne aspekty filmového hudobného sprievodu. Keďže v súčasnosti môžeme pozorovať ústup od asociatívnosti a hľadanie spôsobov, akými je možné vytvoriť *fenomenologický hudobný sprievod*<sup>82</sup>, EC podľa Chattaha môže byť vhodnou metaštruktúrou, na pozadí ktorej môžeme pozorovať kognitívne rozmery hudby, keďže aj hudbu si konceptualizujeme z pohľadu telesnosti, keď napríklad hovoríme, že melódia stúpa, hudobný motív sa vracia, apod.<sup>83</sup> Chattah sa venuje viacerým konkrétnym obrazovým schémam; jednak je to *schéma linearity*, ktorá sa prejavuje v kategóriách tónu, hlasitosti či tempa, kedy v metóde tzv. *Mickey-Mousingu* je fyzický pohyb postavy mapovaný na vlastnosti hudby akoby v pomere jedna k jednej, a to v animovaných i hraných filmoch. Tento fenomén dáva zmysel preto, že hľadáme informácie synchronizované naprieč rôznymi modalitami a dôležitá je aj fyzická synchronizácia, pretože sa náš tep a rýchlosť dychu približujú k tempu hudby.

V schéme linearity ide tiež o sémantickú zhodu (*congruence*). Zvyčajnými metaforami podľa schémy linearity sú *tempo je rýchlosť pohybu* (simulácia telesného pohybu), *výška tónu je vertikálny pohyb* (padajúca lopta v animáku), *výška tónu je psychologické napätie*, *hlasitosť je psychologické napätie*. Ide opäť o projekciu ľudskej skúsenosti na materialitu filmu – timbre nášho hlasu sa mení podľa psychologického stavu a psychologické napätie je premietnuté do jeho harmónie či disonancie<sup>84</sup>, preto nápodoba vlastností ľudského hlasu v hudbe môže viesť k empatii voči hudbe samotnej<sup>85</sup>. Konceptualizujeme si ju pomocou zrkadlových neurónov a je možné, že ju vnímame ako ďalšiu postavu prítomnú vo filme. Akoby sa tu znova pripomínala antika – grécky zbor, ktorý spieva a zároveň je svedkom deja.

---

<sup>82</sup> CHATTAH, Juan. *Film Music as Embodiment*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 81. ISBN 978-9462700284.

<sup>83</sup> tamtiež, s. 85

<sup>84</sup> tamtiež, s. 87

<sup>85</sup> tamtiež, s. 106

*Schéma očakávania* závisí na syntaxe, nie na sémantike<sup>86</sup>, a súvisí s prežívaním prítomnosti a pamäťou. V hudbe túto schému nájdeme v tonalite, ktorá prezrádza, čo sa udeje (návrat ku kľúču), zatiaľčo tempo naznačuje, kedy sa to udeje. *Schéma cesty* potom spočíva v tom, ako si hudbu konceptualizujeme ako pohyb. V priebehu skladby zažívame zvukové udalosti, rutinu alebo hypnotický návrat k tomu istému. Dobrým príkladom je v tomto ohľade Antonioniho film *Červená pustina* (1964), v ktorom sa noisový leitmotív od dvojice Giovanni Fusco a Vittorio Gelmetti opakuje a spája fragmentárne časti naratívu do celku.

Pod *schémou obalu* môžeme chápať v hudbe to, ako je koniec hudby koncom naratívu<sup>87</sup> a návrat do kľúča predstavuje uzavretosť, kdežto bez tohto návratu zostáva koniec otvorený; kadencia v hudbe otvára a zatvára naratív a zmeny hudobných motívov chápeme ako uzavreté časti vo väčšom obale skladby.

Chattah podobne ako ostatní výskumníci zastáva ekologický prístup k filmu a hovorí, že by sme mali vo filmovej hudbe sústrediť pozornosť na hľadanie *bodily affordances*<sup>88</sup>, ktoré závisia na recipročnom vzťahu medzi dostupnými informáciami prostredia a kapacitami, citlivosťou a záujmami diváka.

## Ruchy a atmosféry

Mark S. Ward v *Art in Noise* hovorí, že problém naratívu nezáleží len na vizuálnej stránke filmu, ale i na zvuku. Ruchom sa vo filmovej teórii často neprikladá dôležitosť<sup>89</sup>, sound design je pritom pre tohto autora bohatou pôdou pre analýzu z pohľadu EC. Filmové ruchy, efekty a atmosféry podľa neho vedú k perцепčnému realizmu a jedná sa o manipuláciu vnímania, pri ktorej sa vytvárajú koherentné jednotky významu. Zvuk modifikuje vizuálne vnemy a naopak<sup>90</sup> a vo filme tak dochádza k synestetickému zážitku; základným stavebným kameňom filmu je *audiovizuálna metafora*. Vo zvukovom filme mozog automaticky filtruje sonické podnety a hľadá dôležité udalosti bez vedomých vstupov, pričom dochádza ku audiovizuálnej fúzii v časovom okne -30ms až +170ms<sup>91</sup>.

Keďže filmový zážitok sa môže zaobísť aj bez naratívu, kino pre Warda nie je primárne naratívne, ale afektívne médium. Čo robí film filmom je *manipulácia subjektívneho prežívania času, priestoru a pohybu*, pričom zvyčajne vizuál štrukturuje hlavne priestorové

---

<sup>86</sup> CHATTAH, Juan. *Film Music as Embodiment*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 91. ISBN 978-9462700284.

<sup>87</sup> tamtiež, s. 92

<sup>88</sup> tamtiež, s. 102

<sup>89</sup> WARD, Mark S. *Art in Noise*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 158. ISBN 978-9462700284.

<sup>90</sup> tamtiež

<sup>91</sup> tamtiež, s. 162

vnímanie a zvuk to časové<sup>92</sup>. Pozitívne či negatívne naladené zvuky vytvárajú iné časové prežívanie oproti neutrálnym zvukom<sup>93</sup>, ktoré je subjektívne dlhšie pri neznámom, nejasnom či novom. Takto môže sound design aj v banálnej scéne vytvoriť pocit, že je tam niečo nesprávne – ako príklad sa opäť Červená pustina, kde nájdeme niekoľko scén, v ktorých postavy sedia, mlčia, nič sa medzi nimi nedeje, ale tieto situácie vďaka zvukovej stope pôsobia mysteriózne či strašidelne, bežná scéna sa mení na sci-fi. Zvuk ponúka environmentálne vodítka, odhaľuje váhu objektov či rýchlosť pohybu a dôvodom je, že percepčná a motorická reprezentácia zdieľajú spoločné neurálne kódovanie. Už vyššie spomínané zrkadlové neuróny sú tiež známe ako bi- či trimodálne, pretože sú zapojené do odozvy na pohybové, vizuálne a zvukové stimuly. Naša kognícia pomocou nich hľadá oporu naprieč zmyslami a napríklad aj nemý film aktivuje sluchovú kôru pomocou zvukových obrazov – dialóg v medzitulkách si simulujeme ako zvuk, nemý gif môžeme počuť<sup>94,95</sup>.

Podľa Warda digitálne nástroje umožňujú väčšiu dynamiku a frekvenčný rozsah vo zvukovej stope a tým vytvárajú obrazy s vyššou definíciou a intenzívnejším pocitom prítomnosti, čo je opäť zaujímavé tvrdenie s ohľadom na disembodiment, ktorý môže robiť presný opak. Každopádne, autor zavádza veľmi užitočný termín *percepčný dizajn*, ktorý je založený na využívaní nevedomých mechanizmov a telesných pocitov, zatiaľčo *naratívny dizajn* sa obracia na pozornosť a vedomé mechanizmy. Percepčná imerzia filmu je potom o abstrakcii a simulácii telesnej existencie a naratívna imerzia je skôr sociálna.

Ward uvádza nasledujúce modely filmovej percepcie:

1. klasický (tzn. viac naratívny než afektívny),
2. afektívny,
3. alternujúci,
4. kooperatívny.

Naratív a hudba podľa neho majú spoločné atribúty, no kým naratív reprezentuje, hudba je viac systematická na úkor špecifickosti príbehu. V súvislosti s tým spomína autor pojem protonaratív<sup>96</sup>, ktorý zložený zo zábleskov prítomnosti, atrakcií<sup>97</sup>, ktoré ovplyvňujú náladu

---

<sup>92</sup> WARD, Mark S. *Art in Noise*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 159. ISBN 978-9462700284.

<sup>93</sup> tamtiež, s. 181

<sup>94</sup> tamtiež, s. 160

<sup>95</sup> CHEN, Angela. *Can you hear this silent gif bouncing? Here's why*. *The Verge* [online]. 2017 [cit. 2019-08-17]. Dostupné z:

<https://www.theverge.com/2017/12/4/16733778/noisy-gif-hearing-movement-auditory-neuroscience-synesthesia>

<sup>96</sup> WARD, Mark S. *Art in Noise*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 165. ISBN 978-9462700284.

podobne, ako to robí hudba. Film takto viacerými prostriedkami vvytvára spätnú väzbu v podobe *afektívnej ekológie*<sup>98</sup> – film ponúka náladu, tá zvyšuje šancu prežiť konkrétnu emóciu, a prežitá emócia podporuje nastolenú náladu. Zvuk je v tomto procese podstatný a Ward svoju teóriu podkladá napríklad aj objavom toho, že ľudia, ktorí sú empatickejší, majú aktívnejšiu odozvu zvukového zrkadlového systému<sup>99</sup>.

Autor potom na konkrétnom príklade ukazuje, aké zvukové schémy by sme mohli nájsť v sound dizajne bežného filmu – môže to byť napríklad *schéma vertikality* (vysoko nad ulicou = ochrana pred svetom, ulica = vniknutie, zmätok, otvorenosť), *schéma horizontality* (interiér = bublina osobného priestoru, exteriér = zvuková hrozba), či *schéma záplavy*, v ktorej ide o filmový exces, pri ktorom afektívne nabité percepčné informácie nie sme schopní zasadiť do naratívnej štruktúry, a teda môžeme predpokladať, že afektívna ekológia je tu narušená.

---

<sup>97</sup> tamtiež, s. 167

<sup>98</sup> tamtiež, s. 175

<sup>99</sup> tamtiež, s. 174



## Guadagninov dizajn

Keď režisér Luca Guadagnino v roku 2016 vo svojom profile pre New York Times hovoril o zariadovaní svojho domu, žartoval, že jeho tajným snom je robiť interiérový dizajn pre bohatých klientov<sup>100</sup>. Dnes, o tri roky neskôr, si môžete na rekonštrukciu či dekoráciu svojho domova najat' Studio Luca Guadagnino, novú firmu, ktorá vznikla pri Guadagninovom pokuse prerobiť rodinnú vilu pri jazere Como, ktorá patrí jeho známym<sup>101</sup>. Z vlastnej iniciatívy ho oslovili v reakcii na jeho prácu s interiéromi; on im ako prvý krok dal vyplniť detailný dotazník o tom, aké farby majú radi, ktorú časť dňa majú najradšej alebo ako si predstavujú sami seba v priestore. Prečo? Guadagnino hovorí, že aj v dizajne je v prvom rade rozprávačom príbehov a že priestor je tým najdôležitejším, čo mu napadne, keď uvažuje o veciach<sup>102</sup>. Toto tvrdenie sa zdá byť pravdivým aj s ohľadom na jeho výber filmových lokácií, architektonický setting jeho filmov a precíznosť pri konštruovaní scén. Napríklad film *I Am Love* (2009) vznikol vo vile Necchi Campiglio v Miláne, ktorú postavil modernistický architekt Piero Portaluppi. Interiérové zábery pre remake *Suspiria* tiež vznikali v Taliansku<sup>103</sup> v priestoroch s tendenciami medzivojnovaj a povojnovaj moderny.

Naratívna funkcia architektúry a dizajnu obzvlášť vystupuje do popredia v Guadagninovom filme *Call Me by Your Name* (2017). Tento film je zmyselným kinom, ktoré rekonštruje svet v harmónii s naším vnímaním a telesnosťou. Režisér sa v ňom snaží vytvoriť pocit bezprostrednosti a len veľmi jemne ho narúša filmovými manierami. Film v titulkovej sekvencii otvára minimalistická klavírna skladba a grécke sochy – začíname teda jasným kultúrnym kódom, náznakom prichádzajúcej *l'amour grecque*, no zvyšok filmu je zrozumiteľný aj bez znalosti kultúrnych odkazov a prekračuje kultúrnu špecifickosť, čo je hypotéza, ktorú rozvíjam v nasledujúcej analýze.

Môže sa to zdať ako banálne tvrdenie, no progres vzťahu medzi filmovými protagonistami je ukotvený v ich telesných zážitkoch. Guadagnino spolieha na afektívny dizajn a ide mu hlavne o zachytenie okolia protagonistov, prírody či domácnosti, v ktorej sa pohybujú. Zábery sú na tak masovo populárny film nezvyčajne dlhé, priemerný má 13 sekúnd<sup>104</sup>

---

<sup>100</sup> THOMAS, Dana. *One Italian Filmmaker's Ultimate Set — His Own Home*. *The New York Times Style Magazine* [online]. 2016 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/08/01/t-magazine/luca-guadagnino-home-italy-interior-design.html>

<sup>101</sup> TREBAY, Guy. *From the Director of 'Call Me by Your Name,' a New Project: A House*. *The New York Times Style Magazine* [online]. 2016 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/09/19/t-magazine/luca-guadagnino-interior-design-lake-como-house.html>

<sup>102</sup> tamtiež

<sup>103</sup> NEWELLE HANSON, Alice. *How an Abandoned Hotel Became a Witches' Lair for 'Suspiria'*. *The New York Times Style Magazine* [online]. 2018 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <http://archive.fo/tkZUB>

<sup>104</sup> údaj zistený na základe vlastnej analýzy pomocou nástroja PySceneDetect

a režisér nás necháva vychutnať si set. Používa na to zábery-impresie, často ukazuje i prázdne priestory. Vizuálna estetika záberov je podporená tým, že sa celý čas pohybujeme v rurálnom Taliansku a film je uzavretý do zelenej farebnej škály s občasnými žltými a červenými akcentmi, ktoré aj podľa vedeckých výskumov majú mierny dopad na tep<sup>105</sup>. *Call Me By Your Name* má jednoduchú naratívnu štruktúru, ktorá usporadúva udalosti chronologicky a bez flashbackov a je sama o sebe letnou aférou. Ide akoby o hudobnú organizáciu, ktorá nikdy úplne nedosahuje špecifickosť tradičného romantického filmu, skôr sa sústreďí na “hudobné vety”, emocionálne pohyby plynúcich vzruchov.

Film sa odohráva vo zvláštnom bezčase – je síce zasadený do roku 1983, ale mohol by sa pokojne odohrávať dnes. Nie je tu žiadna jasná tragédia, film je ladený skôr melancholicky a nostalgicky. Všeobecnejšie tu nenájdeme konflikt, len jeho náznaky, nedostávame sa do psychológie postáv, nespoznávame ich bližšie a nerozumieme ich motívácii, a teda Guadagnino pred nás stavia zábranu, aby sme sa s nimi nemohli identifikovať ako s rozprávačom deja.

Ich vzťah je od začiatku prezentovaný ako transgresia voči kultúre či veku, ale aj materiálne ukazuje prekračovanie hraníc. Film sa hneď v úvodnej scéne nás snaží dostať do našej komfortnej zóny – pozorujeme postavu Marzie v posteli, je rámovaná architektúrou a nábytkom a môžeme vnímať pohodlie jej a Eliovho okolia. Akonáhle Oliver prichádza do vidieckeho sídla Eliových rodičov a následne ho sprevádza Elio, obraz v tomto čase sprevádzajú drobné zvukové detaily, ktoré “svedčia” o hmotnosti prostredia, napríklad ide o vyzliekanie oblečenia, šuchot bielizne, ruchy starého sídla. Oliver po príchode padá do postele a okamžite v nej usína. Z komfortu sa v nasledujúcej scéne dostávame celkom násilne. Keď si Elio v detaile zapisuje noty, sme v jeho osobnom priestore a počujeme jemné škrabanie ceruzky, do čoho hlasite zazvoní gazdiná zvonom a volá všetkých na večeru. Elio, na oplátku za narušenie svojho pokoja, vyľaká Olivera zo spánku zhodením knihy a ako dovetok tejto situácie počujeme buchtot hrncov v kuchyni. Dochádza tu k punkture, zvukom akoby chýbal prostredný priestor<sup>106</sup> medzi intímnu zónou postáv a ruchmi mizanscény. Už to predznamenáva nasledujúci dej, črtá sa tu náhly koniec.

Všeobecne vzaté, hlavnou metaforou, ktorú by sme v prípade *Call Me By Your Name* mohli pozorovať, je *fyzická blízkosť je psychická blízkosť*. Keď v jednej zo scén príde Marzia za Eliom, aby sa spýtala, ako to medzi nimi je, stojí pred ňou zábrana z kríkov. Keď hľadáme bariéry v zblížovaní medzi Eliom a Oliverom, sú napríklad vizuálne rozdelení oknami auta či pamätníkom, pri ktorom sa v priestore postupne oddávajú a približujú.

---

<sup>105</sup> AL-AYASH, Aseel. The influence of color on student emotion, heart rate, and performance in learning environments. Wiley Online Library [online]. 2015 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/col.21949>

<sup>106</sup> WARD, Mark S. *Art in Noise*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015, s. 183. ISBN 978-9462700284.



Obr. 9 a 10. Zábery z filmu *Call Me by Your Name* (2017, r. Luca Guadagnino)

Hranice jasne organizujú vzťahy. V scéne v pracovni prevláda pedantná kompozícia, každý má v obraze svoj vyhradený priestor, Elio sa stráca medzi vecami a pozoruje Olivera spoza nich. Kamera pritom prechádza do detailov a polocelkov, takže si postavy sú blízke, ale každá má jasne ohraničený osobný priestor a Guadagnino v týchto momentoch využíva obrazovú schému obalu.



Obr. 11 a 12. Zábery z filmu *Call Me by Your Name* (2017, r. Luca Guadagnino)

Na diskotéke sa dostávame blízko k Eliovi, Oliver je ďaleko a občas až v treťom pláne či v neostroti, akoby sme si nesmeli byť istí tým, čo sa medzi nimi deje. Guadagnino pritom väčšinu času spolieha na hĺbkovú kompozíciu, neustále odhaľuje kontext okolia a zasadzuje nás doňho. Vo filme by sme všeobecne našli málo subjektívnych pohľadov, divák je skôr cez kameru extra postavou, ktorá sa pohybuje priestorom a pozoruje protagonistov. Pohyby kamery sú tu limitované hlavne na švenky, takmer nikdy sa nedostávame do jazdy alebo zoomu, zostávame preto ako pozorovatelia v úzadí, držíme si odstup. V jednej z úvodných scén napríklad sledujeme Elia a Olivera na bicykloch – v tejto situácii by iný režisér volil skôr jazdu, vďaka Guadagninovi sa skôr za nimi obhliadame, sme umiestnení do ulíc mestečka, akoby sme boli jeho obyvateľmi a na protagonistov sa dívali len tak mimochodom.

Naopak, režisér využíva blízkosť a navyše i symetriu, keď nám naznačuje zblížovanie medzi Eliom a Oliverom či ich emocionálny súzvuk. Po ceste na pláž sú obe postavy podobne oblečené v prúžkovaných košeliach, na pláži si symetricky podávajú ruky. Keď Oliver povie Eliovi, *“Call me by your name, and I’ll call you by mine,”* jedná sa tiež o typ symetrie v jazyku, ktorý je divákovi zrejмый, hoci môže byť interpretovaný aj ako odkaz na Platónovo

Sympóziu a antickú predstavu o prapôvodnom spojení dvoch tel<sup>107</sup>, ktoré Zeus rozdelil na polovicu.



Obr. 13 a 14. Zábery z filmu *Call Me by Your Name* (2017, r. Luca Guadagnino)

Vo filme dochádza ku komplexnej stimulácii naprieč zmyslami a Guadagnino často navodzuje taktílné vnemy u diváka. Či už ide o priestory domu, kde vŕzga podlaha a buchotajú okenice, alebo fyzický kontakt medzi postavami, režisér sa snaží obrátiť našu pozornosť na materialitu zobrazovaného. Keď sa postavy dotýkajú vecí, napríklad keď Elio osaháva Oliverove plavky, keď sa obracia sa pod perinou v posteli, alebo kráča po štrkovom chodníku, má to občas kvality ASMR synestézie a predznamenáva sa tu erotické napätie momentov, kedy po polonahých telách protagonistov steká voda alebo keď si priamo užívajú spoločný sex.

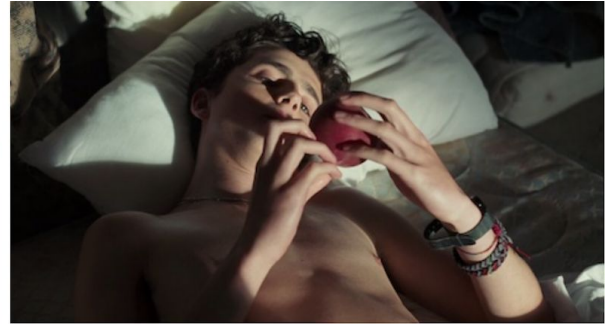
Guadagnino takisto využíva štrukturálnu metaforu *hľad je túžba*. V pozadí množstva záberov sa mihajú farebné škvrnky ovocného sadu a pred diváka sú opakovane servírované stoly plné domáceho jedla – Oliver v jednej z úvodných scén, keď ho Elio ešte len spoznáva, nenásytne konzumuje raňajky. Guadagnino akoby spoliehal na kód *food porn*, pri ktorom divák na základe pohľadu vyhladne a je v nich audiovizuálne vytvorená túžba, ktorú nemožno naplniť<sup>108</sup>. Zároveň pozorujeme neutrálne naladeného Elia, ako je broskyňu pri poznávaní Olivera či ako sa s ňou v jednej z nasledujúcich scén hrá a ohmatáva ju. Toto ovocie nemá len symbolickú hodnotu, nie je leitmotívom, ale z pohľadu EC na nás pôsobí ako fyzický objekt.

---

<sup>107</sup> WILKINSON, Alissa. *Call Me by Your Name is an erotic film in every sense of the word. It's also a masterpiece.* Vox [online]. 2017 [cit 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.vox.com/2017/11/21/16552862/call-me-by-your-name-review-timothee-chalamet-armie-hammer>

<sup>108</sup> ROMM, Cari. *What 'Food Porn' Does to the Brain.* The Atlantic [online]. 2015 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/health/archive/2015/04/what-food-porn-does-to-the-brain/390849/>





Obr. 15 a 16. Zábery z filmu *Call Me by Your Name* (2017, r. Luca Guadagnino)

Mimo toho je v *Call Me by Your Name* fyzická bolesť stotožnená s psychickou bolesťou. Estetické či pohodové scény Guadagnino narúša nepríjemnými pocitmi – vonku je slnečno, Oliver si máča nohy, čľapká po tráve, no počas toho odhaľuje svoje brucho so zapálenou ranou. Ukazuje ho v rôznych ďalších scénach, i v jednej milostnej, kde vďaka tomu z erotiky prechádzame do hnusu, Oliverova rana vyslovene trčí v zábere. Pri návšteve u známych Eliovi z ničoho nič tečie krv z nosa ako odkaz na jeho psychický stav, načo ho Oliver zachraňuje bolestivou masážou nôh. V radostnej scéne s jazdou lesom takmer padáme z kopca s kamerou, jej pohyb vyvoláva závrat; keď je zase Elio nervózný a nešťastný z toho, že ďalší deň Oliver odchádza, Guadagnino ho ukazuje zvracať.



Obr. 17 a 18. Zábery z filmu *Call Me by Your Name* (2017, r. Luca Guadagnino)

Hlavne v prípade Elia je jeho časť v dialógoch málo výpovedná, svoju postavu hrá hlavne fyzicky. Timothée Chalamet vo svojom hereckom prejave ukazuje prudké prechody od apatie cez radosť až po kŕčovitosť, sú to akési náznaky expresionistického herectva či ozvena “námesačnosti” postavy Ettore v Pasolinioho filme *Mamma Roma* (1962), a Eliove nálady od neho fyzicky preberáme. Keď je nespokojný, zúrivo sa prevaľuje v posteli, pri vynútenej hre na klavír gestikuluje zúrivo a trhane. Telesná nepohoda tu hrá dôležitú úlohu a od nás je očakávané, že sa do nej zapojíme.

A napokon, metafora *horúce znamená vášeň, studené nezujem* sa vo filme vyskytuje na viacerých miestach. Je to kontrast letných dní a somatických vodítok šplechnutí vody v domácom bazéne alebo na pláži. V jednej z konverzácií s Eliom Oliver zámerne padá do vody, aby sa schladil; obaja sa brodia vodou v ľadovom rybníku a, následne ležia v tráve na slnku a dávajú si svoj prvý bozk, neskôr Eliovi pri hraní s broskyňou naskakuje husia

koža. V záverečnej scéne po tom, čo Oliver oznámi Eliovi svoje zásnuby, je vonku zima a sneh a vidíme Elia ako plače pri ohni. Guadagnino nám dáva vzruchový odkaz na leto, ktoré spolu protagonisti prežili.



Obr. 19 a 20. Zábery z filmu *Call Me by Your Name* (2017, r. Luca Guadagnino)

Film *Call Me By Your Name* bol v rôznych médiách kritizovaný ako politicky naivný či málo odvážny<sup>109,110</sup>, keďže zamlčiava LGBT históriu a kultúru 80. rokov, poznačenú HIV a homofóbnym naladením západných spoločnosti, a okrem toho cenzuruje homoerotické sexuálne scény. To sú pádne argumenty, no stále to neznamená, že Guadagninov film zásadne zlyháva v radikálnej politike. Kritici akoby si nevšimli transgresiu toho, ako dokáže tento režisér sprostredkovať lásku medzi dvoma mužmi širokému publiku tak, že ju ukotvuje v telesných zážitkoch, spoločných nám všetkým, a robí ju tak všeobecne zrozumiteľnou.

Samozrejme, je možné byť odvážnejším – no je to nevyhnutné? Humanistický odkaz *Call Me By Your Name* je mediovaný telesnosťou filmu a je zrejmy už na prvý pohľad, na prvé prežitie.

---

<sup>109</sup> CRACKER, Miz. *Why Do Gays Keep Falling for Call Me by Your Name?* *Slate Magazine* [online]. 2017 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z:

<https://slate.com/human-interest/2017/11/call-me-by-your-name-is-not-a-gay-movie.html>

<sup>110</sup> LEE, Benjamin. *Call me by the wrong name: how studios are still trying to straight-wash gay films.* *The Guardian* [online]. 2017 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z:

<https://www.theguardian.com/film/2017/nov/08/straight-wash-gay-films-call-me-by-your-name>

## Brebbiov periskop

O výskume v kognitívnej vede sa dnes v Hollywoode vedú diskusie na úrovni formálnych a technologických otázok<sup>111,112</sup>, pričom problémy filmárskej etiky zostávajú v ústraní s predpokladom, že je všetko v poriadku. Ako to napraviť? Ako oponovať hollywoodskej 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 a avantgardu. Poďme sa teda zoznámiť s Divným v rámci filmovej telesnosti.

Keď pohneme rukou, robíme to inštinktívne, nie je na to nutný nejaký program. Týmto spôsobom uvádzame do pohybu motor kinokamery: aktivuje sa uzávierka, menia sa objektívy, 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.

Bohužiaľ, ani v druhej polovici roka 2019 nie sme v utopickej budúcnosti, ktorú si vysnil Gianfranco Brebbia vo svojom manifeste *Kinematografický aparát ako rozšírenie vlastného tela*<sup>113</sup>, no v žiadnom prípade nám to nebráni v ocenení jeho diela, práve naopak. Pod

---

<sup>111</sup> *Movies in Your Brain: The Science of Cinematic Perception*. Academy of Motion Pictures Arts and Sciences [online]. 2014 [cit. 2019-08-01]. Dostupné z:

<https://www.oscars.org/events/movies-your-brain-science-cinematic-perception>

<sup>112</sup> RANDALL, Kevin. *Rise of Neurocinema: How Hollywood Studios Harness Your Brainwaves to Win Oscars*. *Fast Company* [online]. 2011 [2019-08-01]. Dostupné z:

<https://www.fastcompany.com/1731055/rise-neurocinema-how-hollywood-studios-harness-your-brainwaves-win-oscars>

<sup>113</sup> BREBBIA, Gianfranco. *La macchina cinematografica come estensione del proprio corpo* [online, vlastný preklad]. c1969 [cit. 2019-09-01]. Dostupné z:

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 v Knokke 1963/64<sup>114</sup>, a do svojho náhleho úmrtia v roku 1974 natočil viac než 140 experimentálnych filmov, z ktorých sa dodnes zachovalo 45<sup>115</sup>. Ako rodák z lombardského mesta Varese tvoril v Miláne a neskôr i 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 minulý rok uviedlo Triennale v Miláne<sup>116</sup>.

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 embodimentom mohli pozrieť napríklad na jeho film *Terra 0/0*<sup>117</sup> 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<sup>118</sup> – Brebbia neberie ohľad na kultúru v širšom ani v špecificky filmovom 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 krajčírka<sup>119</sup>, a na jeho filmoch, akokoľvek spontánne boli tvorené, je poznať, že pri ich vzniku v nejakom zmysle bral ohľad na ľudské proporcie podobne, ako to bolo u Vitruvia pri uvažovaní o architektúre.

---

<http://www.gianfrancobrebbia.it/la-macchina-cinematografica-come-estensione-del-proprio-corpo/>

<sup>114</sup> Gianfranco Brebbia. *Il filmmaker che cadde sulla Terra*. Cineteca Milano [online]. c2019 [cit. 2019-08-02]. Dostupné z:

<https://www.cinetecamilano.it/cinestore/1/gianfranco-brebbia-il-filmmaker-che-cadde-sulla-terra>

<sup>115</sup> *Biografia Gianfranco Brebbia* [online]. 2013 [cit. 2019-08-02]. Dostupné z:

<http://www.gianfrancobrebbia.it/consectetuer/>

<sup>116</sup> TAMBORINI, Erica. Extremity 2. Il cinema sperimentale di Gianfranco Brebbia alla Triennale di Milano. Art for Breakfast [online]. 2018 [cit. 2019-08-09]. Dostupné z:

<https://artforbreakfast.it/2018/05/14/extremity-2-il-cinema-sperimentale-di-gianfranco-brebbia-in-triennale/>

<sup>117</sup> film dostupný na <https://www.youtube.com/watch?v=U27favuVHI4>

<sup>118</sup> *If Arte Povera Was Pop: Artists' and Experimental Cinema in Italy 1960s-70s*. Tate Modern [online]. 2015 [cit. 2019-08-02]. Dostupné z:

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:aBIB4jkufzAJ:media.tate.org.uk/w-hats-on/tate-modern/if-arte-povera-was-pop-artists-and-experimental-cinema-italy-1960s-70s>  
+

<sup>119</sup> *Biografia Gianfranco Brebbia* [online]. 2013 [cit. 2019-08-02]. Dostupné z:

<http://www.gianfrancobrebbia.it/consectetuer/>



"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 končatinou, akoby tancoval zasneženou krajinou, pričom neustále švenkuje, divoko sa otáča do rakurzu a deformuje horizont, čo je v totálnom kontraste ku banálnym výjavom, ktoré pritom zachytáva. V intenciách Brebbiovho manifestu dochádza v *Terra 0/0* ku obráteniu vzťahu stroja a človeka – kamera hýbe kameramanom, ten sa stáva súčasťou kinematografického aparátu. Takto svoju situáciu opisuje i fiktívny filmár Serafino Gubbio v románe *Si gira...* od Luigiho Pirandella z roku 1915, ktorý sa stal definujúcim dielom pre nasledujúce generácie filmárov a kritikov a môžeme predpokladať, že Brebbia prišiel s týmto dielom do styku.

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 zoomuje ku soche Mojžiša s našťvaným výrazom, obracia sa, približuje a odďaluje krajinu cez objektív kamery a my s ním opakovane prekonávame vzdialenosti tam a naspäť, tam a naspäť, až kým cítime vertigo. Meritko 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 do abstrakcie vizuálne i prostredníctvom zrýchľujúceho sa strihu.



Obr. 21 a 22. Zábery z filmu *Terra 0/0* (1972, r. Gianfranco Brebbia)

Film v rapidmontáži ukazuje záblesky prostredia a doňho zabudovanej infraštruktúry, fragmenty architektúry sa prekrývajú s krajinou, časozber z jazdy v aute prechádza do svetelných šmúh, počas čoho obrazy civilizácie a prírody splývajú. Opakované zábery labutí a lietadla tento dojem ešte utvrdzujú. Takáto vizuálna masáž ponúka posthumanistickú perspektívu a môžeme si ju pokojne interpretovať ako pohľad bytosti, ktorá práve priletela zo vzdialeného sveta, pozoruje ten náš a snaží sa ho pochopiť a uchopiť, no nedarí sa jej to. Nemusí to byť ďaleko od Brebbiovho úmyslu, keďže jedným z

jeho záujmov bol vesmír a fenomén UFO<sup>120</sup> a samotný názov filmu *Terra 0/0* by mohol byť odkazom ku kozmickému pôvodu tejto filmovo-ludskej hybridnej sondy.



Obr. 23 a 24. Zábery z filmu *Terra 0/0* (1972, r. Gianfranco Brebbia)

Film funguje ako invenčná štruktúrna metafora, pričom obracia príčinu a následok a zameriava pozornosť na samotné médium – pokiaľ naše kognitívne procesy projektujeme do filmu, môžeme reorganizáciou filmového materiálu a formy simulovať cudziu 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 takomto zmysle prináša radosť z “resetu” nášho vnímania a zo záhady prezentovaného pohľadu. Je to dielo, ktoré nezapadá do štandardného vnímania, a teda ani do jeho metaforického systému; je to stretnutie sa s anarchistickým Divným<sup>121</sup>, ktoré narúša dôveru v pravidlá našej reality.

---

<sup>120</sup> Gianfranco Brebbia. *Il filmmaker che cadde sulla Terra*. Cineteca Milano [online]. c2019 [cit. 2019-08-02]. Dostupné z:

<https://www.cinetecamilano.it/cinestore/1/gianfranco-brebbia-il-filmmaker-che-cadde-sulla-terra>

<sup>121</sup> v zmysle *the Weird*, ako sa spomína vo FISHER, Mark. *The Weird and the Eerie*. Londýn: Repeater Books, 2017. ISBN 978-1910924389.

## Argentova telepatia

Večer na pozadí moderných kulís Turína sa britský pianista Marcus baví so svojím priateľom, keď v tom zrazu obaja začujú výkrik. Kamera sa obracia na jeden zo šedivých obytných domov a cez okno sledujeme brutálny útok na ženu. Vrah, ktorého vidíme len v siluete, ju udiera sekáčom do hlavy a do krku sa jej zabodávajú kusy skla z rozbitého okna. Marcus sa náhle ocitá uprostred vyšetrovania série záhadných vrážd. Podarí sa mu odhaliť ich páchatel'a? Takto by sa dala zhrnúť expozícia žánrovky *Profondo rosso* (1975), ktorú dva roky pred svojou kultovou *Suspriou* natočil Dario Argento. Rovnako ako v nej, ani tu nie je narácia obzvlášť jasná a predvídateľná, ale ani smerodajná. *Profondo rosso* je zaujímavé tým, ako Argento režíruje scény s ohľadom na embodiment a príbeh využíva najmä ako plochu, na ktorej môže manieristicky rozmiestniť krvavé atrakcie.



Obr. 25. Záber z filmu *Profondo rosso* (1975, r. Dario Argento)

Taliansky žáner *giallo* (pozn. v preklade žltá, podľa farby obálok brakovej literatúry), do ktorého *Profondo rosso* bezpochyby patrí, býva definovaný ako krimi, thriller alebo horor s fantastickými či mysterióznymi prvkami a často sa v ňom vyskytuje postava vraha, ktorý nosí čiernu rukavicu. Argento tento žánrový tróp ženie do extrémnu a okrem rukavice nemá vrah v *Profondo Rosso* väčšinu času jasné telesné črty. Často je jeho fyzickosť popretá, pričom ale režisér divákovi opakovane odhaľuje jeho pohyblivú subjektivitu: počujeme hlas či kroky, vidíme tieň, vnímame pohyb priestorom, ale nevidíme postavu samotnú; naznačeným následkom akoby chýbala príčina, čo sa prieči našej kognícii. Argento sa v zmysle metafory *vidieť znamená rozumieť* snaží zabrániť divákovi projektovať si na vražednú entitu ľudskosť a sprostredkováva tak stretnutie s Prízračným.

Režisér sa nás konkrétne snaží zmiast' pomocou momentov existenčnej úzkosti, kedy kamera náhle mení objektívny pohľad na subjektívny, zo statického záberu sa začne hýbať a správa sa ako postava, alebo naopak, keď venuje pozornosť objektom vo veľkom, často až extrémnom detaile a získava tak neľudskú, hmyziu perspektívu. Vrah je takto bytosťou, ktorá

nezapadá do ekológie nášho sveta, je záhadnou entitou. Intersubjektivita a interkorporeita medzi nami a ním do nejakej miery fungujú, no vznikajú medzery, ktoré si naša myseľ nevie doplniť, a preto si v nej nemôžeme zrekonštruovať jeho telo, čo vytvára efekt Prízraku (*the Eerie*) podobne, ako ho definoval Mark Fisher vo svojej knihe *The Weird and the Eerie*.



Obr. 26. Záber z filmu *Profondo rosso* (1975, r. Dario Argento)

Režisér ku sebe strihá fragmenty rôznych pohľadov na tú istú scénu, niekedy i očividne duplicitne, hromadiac možné lokality, z ktorých číha vrah na svoje obeť. Ako diváci cítime, že je v interiéroch domovov obetí "niečo navyše", čo neslúži len ako baroknosť *gialla*, ale skôr ako zdôraznenie prítomnej hrozby – ide o jednoduchú telesnú metaforu *viac formy je viac obsahu*, v tomto prípade naznačujúc nadprirodzenú moc, ktorá umožňuje vrahovi existovať na viacerých miestach zároveň. Ženu z úvodnej vraždy sme mali možnosť spoznať v prvých minútach *Profondo rosso* – Nemka Helga je obdarená telepatickými schopnosťami a na jednej zo svojich prednášok vycítila prítomnosť nebezpečného individua v publiku. Film skokmi kamery vyvoláva pocit, že sa nedívame len na striedajúce sa pohľady prvej a tretej osoby, ale núti nás predpokladať bytosť s distribuovaným vedomím, prítomnú všade zároveň, prenikajúc priestorom i telami obecnstva, možno i nás samotných. Nachádzame tu ozvenu Felliniho monštra-vetra, keď Argento takto prisudzuje intencionalitu niečomu, čo by ju nemalo mať.

Mimo protagonistu a vraha sú v *Profondo rosso* psychológia i fyzickosť postáv vedľajšími a násilné momenty sú tu dizajnované tak, aby nevyvolávali bolesť, ale skôr vizuálny pôžitok. Hercov v úlohách obetí by sme mohli pokojne nahradiť figurínami a nikto by si nič nevšimol – Argento k tomuto kroku i pristupuje vo viacerých scénach. Režisér sa stavia proti naturalizmu a s radosťou nám odhaľuje umelú krv ako umelú, potláča napätie do úzadia a choreografiu vraždenia vedie nanajvýš divadelne.





Obr. 27. Záber z filmu *Profondo rosso* (1975, r. Dario Argento)

Násilie páchané či hroziace Marcusovi, s ktorým sa máme stotožniť a o ktorého sa máme báť, je vedené realisticky proti okolitému kódu filmu. Pozrime sa napríklad na záverečnú scénu – keď si psychotická matka, odhalená ako monštrum filmu, spomína na vraždu svojho manžela, jej flashback je rámovaný v celku a pohyby postáv sú štylizované do strnulosti podľa prísneho kódu. Keď sa naopak žena snaží sekáčom zaútočiť na Marcusa, násilie sa zrazu deje v (polo)detailoch a je dynamické a bolestivé.



Obr. 28. Záber z filmu *Profondo rosso* (1975, r. Dario Argento)

V tomto prípade ide o kognitívnu metaforu *fyzická blízkosť je psychická blízkosť*. Keď vrahyňa rukou Marcusa zomiera, jej smrť je rámovaná podobne zblízka, ale je až komicky morbídna pomocou efektu, v ktorom sa retiazka na jej krku zasekáva v šachte výťahu a pomaly jej pretína krk. V tejto scéne cítime napätie a zadosťučinenie, ale súcitiť venujeme len Marcusovi, lebo je dlhodobo exponovaný ako blízky ale i ľudský. Keď niekoľko scén pred záverom riskuje svoj život, počujeme nielen svižnú hudbu v podaní skupiny Goblin, ale priamo aj tlkot jeho srdca. Argento chce, aby sme precítili stres tohto protagonistu a aby sme

s ním prežili napríklad i zvrát, keď takmer padá z rímsy strašidelnej vily. Argento takto účelne balansuje na hraniciach embodimentu a disembodimentu.

Ako je to teda s disembodimentom vo filme? V tomto bode by som chcel pripomenúť tvrdenie Miklósa Kissa o tom, že čokoľvek, čo je vo filme *disembodied*, v mysli spadá pod poéziu. Chcel by som vysloviť hypotézu, že Kiss sa v tomto prípade vyjadruje veľmi nepresne, pretože k samotnému poetickému efektu nemusí nevyhnutne dôjsť. Zámerne či nezámerne chýbajúci embodiment si vyžaduje zo strany tvorca prísnejší kultúrny kód a zo strany diváka metareprezentáciu, pomocou ktorej napoly pochopené informácie ukladá naša myseľ do kontextu príbuzných poznatkov. Metareprezentácia sa odohráva v prípade fenoménov ako náboženstvo či veda, pretože tie často stoja v kontraste k našim intuitívnym poznatkom (folkbiológii, folkpsychológii, folkmechanike, atď.), ktoré si vyvádzame na základe našej telesnej existencie vo svete a jej projekciou späť na okolitý svet. Poézia môže byť vhodnou škatuľkou pre niektoré metareprezentované a kultúrne kódované informácie, no nemôže byť jedinou.

Argentov film sa pre svoju telesnú disonanciu, ktorú predpokladá konštrukcia vraha ako monštra, teda konštrukcia inakosti, pohybuje v priestore silného kódu – môže ho oceniť hlavne divák znály žánru a kontextu – a taktiež v priestore metareprezentácie, no len ťažko by sme ho označili za poetický film. Práve naopak, čítanie fantastického ako fantastického si vyžaduje prístup naivného realizmu a odmietnutie alegorickej či poetickej interpretácie<sup>122</sup>. Obdobne, poézia nemusí byť *disembodied*, naopak, často harmonicky opakuje telesné vnemy a pohyby.

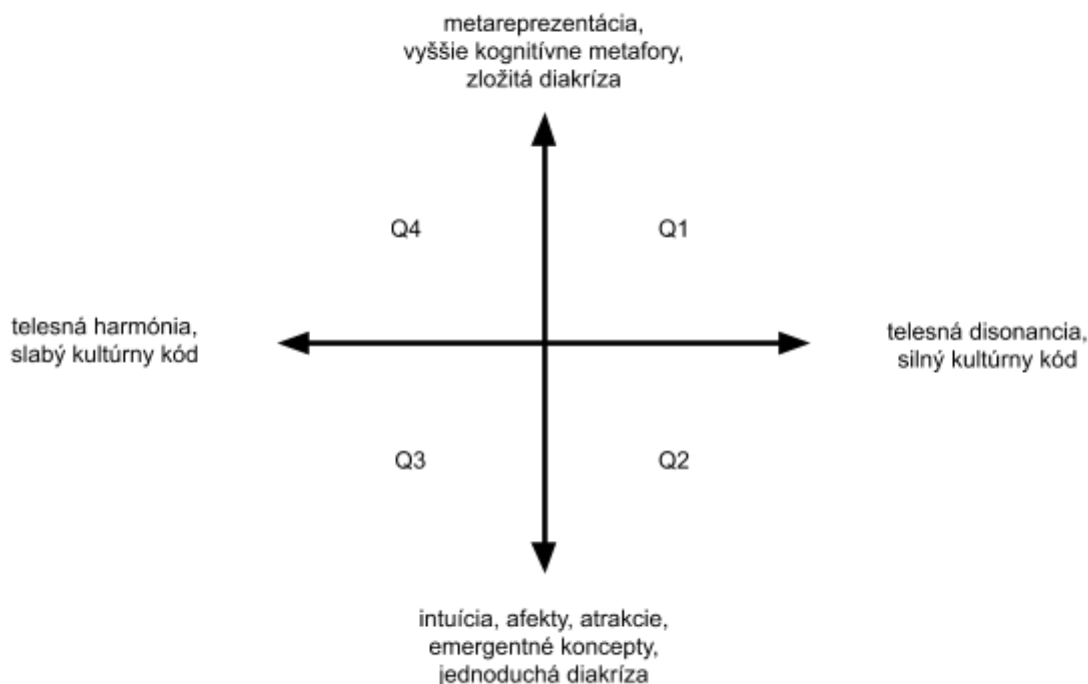
---

<sup>122</sup> LEM, Stanislaw. *Todorov's Fantastic Theory of Literature* [online]. 1974 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/4/lem4art.htm>

## Záverečné riešenia

Na záver tejto práce by som chcel predstaviť návrh vlastného nástroja, ktorý by mohol vyriešiť nejasnosť s taxonómiou embodimentu vo filme. Ide o škálu, ktorú pre účely tohto textu pracovne pomenovávam ako škálu telesnej signifikácie (*obr. 29*). Na jednej jej strane je telesne harmonické narábanie, na druhej telesne disonančné. Tvrdím, že takáto os šifrovania je na strane autora nevyhnutne spojená s kultúrnym kódovaním, pričom čím väčšia je zhoda s naším telesným prežívaním, tým menej je nutné silné kultúrne pozadie. Vertikálnou osou v rámci tejto škály bude potom predpokladané dešifrovanie u diváka, a teda to, či je od neho očakávané skôr intuitívne pochopenie materiálu alebo metareprezentácia, ako som to načrtol v predošlej kapitole. Extrémne body tejto osi sú spojené s gestaltmi viacerých prvkov, keďže intuitívne čítanie súvisí s atrakciami, afektom a emergentnými konceptmi a môžeme predpokladať, že u diváka v takomto prípade prebieha jednoduchá diakríza. Naopak, v prípade metareprezentácie si môže divák vyvodiť vyššie kognitívne metafory a diakríza bude komplikovanejšia.

Obe osi reprezentujú rastúcu komplexitu (zdola nahor, zľava doprava), pričom horizontálna je o organizácii materiálu v rukách odosielateľa; je to os sužetu, štrukturovania materiálu alebo symetrie transferu voči telesnosti; vertikálna os poukazuje na procesovanie dát na strane príjemcu a jeho aktívne zapojenie do procesu narácie.



Obr. 29. Škála telesnej signifikácie

Filmy, ktoré som v tejto práci analyzoval, by sme mohli lokalizovať na škále nasledovne:

- 1. kvadrant patrí Argentovmu Profondo Rosso,
- k 2. gravituje Brebbiov film Terra 0/0,
- 3. kvadrant je priestorom erotiky Lucu Guadagnina
- a 4. si by mohol obsadiť Felliniho Rím.

Cieľom tejto kategorizácie nie je prezentovať diela ako čisto patriace pod jednu kategóriu, skôr ide o naznačenie trendu v rámci konkrétneho diela. Rovnako nie je otázkou morálne či estetické hodnotenie, pretože i vrcholne umelecký film môže pracovať s menej komplexnými výrazovými prostriedkami, ako je to v prípade Call Me By Your Name.

Pre širší kontext dodávam pár príkladov filmov, tvorcov, konceptov či hnutí, vhodných pre ďalšiu ilustráciu svojej škály.

- Q1: kino-manifest, Jean-Luc Godard, hádankové filmy ako Memento
- Q2: expresionizmus, britský underground 60. a 70. rokov
- Q3: dokumenty o prírode, pornografia, romantické komédie, akčňáky
- Q4: Pasoliniho Theorema, Michelangelo Antonioni, Chris Marker
- Q1, Q2: parametrická narácia, fantastická tvorba
- Q2, Q3: viedenský akcionizmus, horor
- Q3, Q4: cinema of affordance, neviditeľný strih; symetria vizuálna, audiovizuálna, zvuková ilustrácia videného
- Q1, Q4: súčasný európsky artový film

Čo sa týka diskutabilných bodov takejto škály, je to v prvom rade otázka, kam zaradiť filmový jazyk, ktorý využíva disembodiment, ako o tom hovorí Miklós Kiss. Určite sa ponúka príklad ako filmy Petra Kubelku, napr. *Arnulf Reiner*, v ktorých spojenie s telesnosťou funguje len na úrovni bazálnej percepcie, dôraz je kladený na všímanie si materiality samotného filmu a divák musí poznať špecifické kultúrne kódy, aby mohol Kubelkove diela oceniť. Do 2. kvadrantu preto bude ako extrém tohto priestoru patriť štrukturálny film ako zástupca možného disembodimentu a poukazovania na médium samotné. 1. kvadrant obdobne môže obsiahnuť disembodiment v podobe parametrickej narácie.

V druhom rade, koexistencia silného kultúrneho kódu sa intuitívne možno vylučuje s povahou filmových atrakcií, ale nie je to tak. Znovu sa pripomína antická kultúra – v Platónovej koncepcii duše nájdeme tvrdenie, že úlohou rozumu je skrotiť city a pudy, a v takomto duchu je mienený 2. kvadrant.

Po tretie, je dôležité upozorniť, že takáto škála nemusí byť aplikovateľná mimo prostredia filmu. Virtuálna realita neumožňuje telesnú disonanciu do takej miery ako film, pretože by u



hráča či diváka vyvolala nevoľnosť. Všetky filmy do nejakej miery vychylujú diváka z telesnej harmónie – môže ísť o vertigo efekt, halucináciu, flashback, sen. Práve táto flexibilita v rámci disonancie či disembodimentu by sa mohla ukázať ako nové špecifikum kinematografie.

Škála filmového embodimentu má slúžiť ako nástroj na klasifikáciu filmov a jej užitočnosť by mohla v budúcnosti potvrdiť kvantitatívna štúdia s dvoma fázami. V prvej by boli respondenti, oboznámení s termínmi tejto práce, oslovení na klasifikáciu zoznamu filmov v rámci škály. Druhá fáza by bola venovaná porovnaniu scenárov týchto filmov – žánru, obsahu a sentimentu textu – a ich filmovej realizácie – pohyby kamery, pohyby postáv, vzťah figúry a pozadia, hudobné a ruchové vzťahy, atď. – vedená za účelom hľadania spoločných prvkov v rámci konkrétneho kvadrantu. Pomocou strojového učenia je už dnes možné z filmov získať podrobné dáta ku väčšine zo spomenutých kategórií a z vycvičeného modelu by naopak bolo možné vytvárať odporúčania pri tvorbe budúcich diel.

Úlohou takejto špekulatívnej technológie pritom nie je založiť úspešný startup na automatizáciu filmovej práce, ale pochopiť, ku akým ďalším logickým krokom sa v jej rámci môžeme dopracovať, resp. ako ju môže niekto iný využiť a zneužiť. V konečnom dôsledku je škála telesnej signifikácie cvičením politickej predstavivosti.

Ako inak by sme sa ešte mohli vydať vpred k novému umeniu, založenému na precíznom embodimente? Čo sa týka politiky EC, ktorej som sa venoval v predchádzajúcich kapitolách, rád by som sa obrátil na báseň *Oza* Andreja Voznesenského<sup>123</sup>, futuristu povojnového Sovietskeho zväzu:

U cyklotronu stáli ve frontě. Preventivní údržba. Všichni byli rozebráni,  
pak je opět smontovali. Vycházeli opraveni.

Jeden měl na čele přišroubované ucho. I s tou dírkou uprostřed  
připomínalo zrcátko otolaryngologa. 'Ty se ale máš!' utěšovali ho.  
'Ohromná věc pro klíčové dírky!' Symbióza oka a ucha.

Jenom ta jedna chtěla mermomocí knihu stížností. 'Srdce jste mi  
zapomněli dát, srdce!' [...]

Byli kulatí, a proto ze všech stran stejní. Jednomu však místo trupu nad  
stolem trčely nohy jako tubusy periskopu.

Nikdo to neviděl.

Referent vypjal hrud'. Měl hlavu celuloidového plaváčka, otočenou čelem  
vzad. 'Vpřed k novému umění!' vyzýval posluchače. Všichni byli pro. Ale  
kam vpřed?

---

<sup>123</sup> VOZNESENSKIJ, Andrej. *Oza*. In *Achillovo srdce*. Praha: Svět sovětů, 1968, s. 33.

Andrej Voznesenskij nikdy neobjasní, aký účel mal špekulatívny vynález cyklotronu, len jemne naznačí jeho politický účel: “Jak starou káru vzal ho ďas. Zmírají techniky a státy, které šly jaksí mimo nás.” Podobne i cieľom predošlých kapitol mojej práce bolo na pozadí vtelenej kognície naznačiť, že takýto cyklotronický potenciál má ako film, tak i ďalšie médiá, keďže do veľkej miery reorganizujú naše skúsenosti a naše telá.

Vybral som sa talianskou cestou, trucidujúc voči dominancii Hollywoodu a diskurzu *cinema of affordance* v rámci výskumu EC, aby som ukázal, že embodiment patrí aj iným regiónom a žánrom; je súčasťou mocenských procesov i rebéliou voči nim; oslavou ľudskosti i jej transhumanistickým prekročením.

Na niekoľkých príkladoch som sa snažil ukázať, že výskum embodied cognition v duchu nového materializmu oponuje jazykovému obratu humanitných vied, no nevylučuje sa s jeho nástrojmi, ba naopak, riešenie ideologických či skôr etických problémov by sa mohlo stať súčasťou EC tak, ako sa to deje v rámci vývoja autonómnych vozidiel<sup>124</sup>.

Ekologické uvažovanie o kognícii si to priam vyžaduje.

---

<sup>124</sup> GOLDHILL, Olivia. *Philosophers are building ethical algorithms to help control self-driving cars*. Quartz [online]. 2018 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://qz.com/1204395/self-driving-cars-trolley-problem-philosophers-are-building-ethical-algorithms-to-solve-the-problem/>

## Použitá literatúra

AL-AYASH, Aseel. *The influence of color on student emotion, heart rate, and performance in learning environments*. Wiley Online Library [online]. 2015 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/col.21949>

ARNHEIM, Rudolf. *Film as Art*. Oakland (USA): University of California Press Film as Art, 2006. ISBN 978-0520248373.

BREBBIA, Gianfranco. *La macchina cinematografica come estensione del proprio corpo* [online]. c1969 [cit. 2019-09-01]. Dostupné z: <http://www.gianfrancobrescia.it/la-macchina-cinematografica-come-estensione-del-proprio-corpo/>

CRACKER, Miz. *Why Do Gays Keep Falling for Call Me by Your Name?* Slate Magazine [online]. 2017 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://slate.com/human-interest/2017/11/call-me-by-your-name-is-not-a-gay-movie.html>

COËGNARTS, Maarten a Peter Kravanja (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015. ISBN 978-9462700284.

FISHER, Mark. *The Weird and the Eerie*. Londýn: Repeater Books, 2017. ISBN 978-1910924389.

GOLDHILL, Olivia. *Philosophers are building ethical algorithms to help control self-driving cars*. Quartz [online]. 2018 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://qz.com/1204395/self-driving-cars-trolley-problem-philosophers-are-building-ethical-algorithms-to-solve-the-problem/>

GUERRA, Michele. *Modes of Action at the Movies, or Re-thinking Film Style from the Embodied Perspective*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015. ISBN 978-9462700284.

HÖRL, Erich. *A Thousand Ecologies: The Process of Cyberneticization and General Ecology* [online]. 2013 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/7484844/A\\_Thousand\\_Ecologies\\_The\\_Process\\_of\\_Cyberneticization\\_and\\_General\\_Ecology](https://www.academia.edu/7484844/A_Thousand_Ecologies_The_Process_of_Cyberneticization_and_General_Ecology)

HARTLEY, Matt. *Toronto's Mood Media scoops up rival Muzak for US\$305-million*. Financial Post [online]. 2011 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://business.financialpost.com/technology/torontos-mood-media-scoops-up-rival-muzak-for-us305-million>

CHEN, Angela. *Can you hear this silent gif bouncing? Here's why*. The Verge [online]. 2017 [cit. 2019-08-17]. Dostupné z:

<https://www.theverge.com/2017/12/4/16733778/noisy-gif-hearing-movement-auditory-neuroscience-synesthesia>

CHAPELLE WOJCIEHOWSKI, Hannah. *Film Narrative and Viewer Diakrisis*. In COËGNARTS, Maarten a Peter Kravanja (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015. ISBN 978-9462700284.

CHATTAH, Juan. *Film Music as Embodiment*. In COËGNARTS, Maarten a Peter Kravanja (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015. ISBN 978-9462700284.

KENNELLY, Arthur E. *Biographical Memoir of George Owen Squier* [online]. 1938 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <http://www.nasonline.org/publications/biographical-memoirs/memoir-pdfs/squier-george-o.pdf>

KISS, Miklós. *The Impact of Image Schemas on Narrative Form*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015. ISBN 978-9462700284.

LAKOFF, George. *Mapping the brain's metaphor circuitry: metaphorical thought in everyday reason* [online]. 2013 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z WWW: [https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4267278/#\\_\\_sec8title](https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4267278/#__sec8title)

LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metafory, kterými žijeme*. Brno: Host, 2002. ISBN 80-7294-071-6.

LAKOFF, George a Mark JOHNSON. *Metaphors we live by*. Chicago (USA): University of Chicago Press, 2003. ISBN 978-0226468013.

LATOURE, Bruno. *Aramis, or the Love of Technology*. Cambridge (USA): Harvard University Press, 1996. ISBN: 978-0674043237.

LEE, Benjamin. *Call me by the wrong name: how studios are still trying to straight-wash gay films*. The Guardian [online]. 2017 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2017/nov/08/straight-wash-gay-films-call-me-by-your-name>

LEM, Stanislaw. *Todorov's Fantastic Theory of Literature* [online]. 1974 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/4/lem4art.htm>

MARINETTI, Filippo Tommaso et al. *Il cinema futurista*. In MACKENZIE, Scott. *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*. Oakland (USA): University of California Press, 2014. ISBN 0520276744.

- NEWELLE HANSON, Alice. *How an Abandoned Hotel Became a Witches' Lair for 'Suspiria'*. The New York Times Style Magazine [online]. 2018 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <http://archive.fo/tkZUB>
- NIETZSCHE, Friedrich. *O pravdě a lži ve smyslu nikoli morálním*. Praha: Oikúmené, 2017. ISBN 978-80-7298-527-2.
- PASSINGHAM, Richard. *Cognitive Neuroscience: A Very Short Introduction*. Oxford (UK): Oxford University Press, 2016. ISBN 978-0198786221.
- PYYSIÄINEN, Ilkka. *Magic, Miracles, and Religion*. Lanham (USA): AltaMira Press, 2004. ISBN 978-0759106635.
- RANDALL, Kevin. *Rise of Neurocinema: How Hollywood Studios Harness Your Brainwaves to Win Oscars*. Fast Company [online]. 2011 [2019-08-01]. Dostupné z: <https://www.fastcompany.com/1731055/rise-neurocinema-how-hollywood-studios-harness-your-brainwaves-win-oscars>
- ROMM, Cari. *What 'Food Porn' Does to the Brain*. The Atlantic [online]. 2015 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/health/archive/2015/04/what-food-porn-does-to-the-brain/390849/>
- SPELKE, Elizabeth S. et al. *Object perception, object-directed action, and physical knowledge in infancy*. In GAZZANIGA, M. S. (ed.). *The Cognitive Neurosciences*. Cambridge (USA): The MIT Press, 1993, s. 165-179.
- TAMBORINI, Erica. *Extremity 2. Il cinema sperimentale di Gianfranco Brebbia alla Triennale di Milano*. Art for Breakfast [online]. 2018 [cit 2019-08-09]. Dostupné z: <https://artforbreakfast.it/2018/05/14/extremity-2-il-cinema-sperimentale-di-gianfranco-brebbia-in-triennale/>
- THOMAS, Dana. *One Italian Filmmaker's Ultimate Set — His Own Home*. The New York Times Style Magazine [online]. 2016 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/08/01/t-magazine/luca-guadagnino-home-italy-interior-design.html>
- THOMAS, Nigel J. T. *Ancient Imagery Mnemonics* [online]. 2014 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z WWW: <https://plato.stanford.edu/entries/mental-imagery/ancient-imagery-mnemonics.html>
- TREBAY, Guy. *From the Director of 'Call Me by Your Name,' a New Project: A House*. The New York Times Style Magazine [online]. 2016 [cit. 2019-08-03]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/09/19/t-magazine/luca-guadagnino-interior-design-lake-como-house.html>
- VOZNESENSKIJ, Andrej. *Oza*. In *Achillovo srdce*. Praha: Svět sovětů, 1968. Bez ISBN.

WARD, Mark S. *Art in Noise*. In COËGNARTS, Maarten a Peter KRAVANJA (eds.). *Embodied Cognition and Cinema*. Leuven (Belgicko): Leuven University Press, 2015. ISBN 978-9462700284.

WILKINSON, Alissa. *Call Me by Your Name is an erotic film in every sense of the word. It's also a masterpiece*. Vox [online]. 2017 [cit 2019-08-13]. Dostupné z: <https://www.vox.com/2017/11/21/16552862/call-me-by-your-name-review-timothee-chalamet-armie-hammer>

WILLIAMS GOLDHAGEN, Sarah. *Welcome to Your World: How the Built Environment Shapes Our Lives*. New York: Harper, 2017. ISBN 978-0061957802.

*A Look Back... Marlene Dietrich: Singing for a Cause* [online]. 2008 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://www.cia.gov/news-information/featured-story-archive/2008-featured-story-archive/marlene-dietrich.html>

*An End and a Beginning* [online]. 2013 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20130309174813/https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/csi-publications/books-and-monographs/oss/art10.htm>

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

*Gianfranco Brebbia. Il filmmaker che cadde sulla Terra*. Cineteca Milano [online]. c2019 [cit. 2019-08-02]. Dostupné z: <https://www.cinetecamilano.it/cinestore/1/gianfranco-brebbia-il-filmmaker-che-cadde-sulla-terra>

*If Arte Povera Was Pop: Artists' and Experimental Cinema in Italy 1960s-70s*. Tate Modern [online]. 2015 [cit 2019-08-02]. Dostupné z: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:aBIB4jkufzAJ:media.tate.org.uk/w-hats-on/tate-modern/if-arte-povera-was-pop-artists-and-experimental-cinema-italy-1960s-70s>  
+

*Mood Media Česká republika* [online]. 2019 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://www.moodmedia.cz>

*MOOD + Eiffel Optic*. Mood Media Česká republika [online]. 2019 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <https://www.moodmedia.cz/project/eiffel-optic/>

*Movies in Your Brain: The Science of Cinematic Perception*. Academy of Motion Pictures Arts and Sciences [online]. 2014 [cit. 2019-08-01]. Dostupné z: <https://www.oscars.org/events/movies-your-brain-science-cinematic-perception>

*Muzak, Inc. History* [online]. 2019 [cit. 2019-08-10]. Dostupné z: <http://www.fundinguniverse.com/company-histories/muzak-inc-history/>

\**teks-*. Online Etymology Dictionary [online]. 2019 [cit 2019-08-14]. Dostupné z:  
[https://www.etymonline.com/word/\\*teks-?ref=etymonline\\_crossreference](https://www.etymonline.com/word/*teks-?ref=etymonline_crossreference)

## Zoznam obrazových príloh

Obr. 1-5. Zábery z filmu *Felliniho Rím* (1972, r. Federico Fellini)

Obr. 6. *Katedrála svetla* v Mníchove, 1937

Obr. 7. Záber z filmu *Rím, otvorené mesto* (1945, r. Roberto Rossellini)

Obr. 8. Predajňa *Apple Store 5th Avenue* v New Yorku

Obr. 9-20. Zábery z filmu *Call Me by Your Name* (2017, r. Luca Guadagnino)

Obr. 21-24. Zábery z filmu *Terra 0/0* (1972, r. Gianfranco Brebbia)

Obr. 25-28. Zábery z filmu *Profondo rosso* (1975, r. Dario Argento)

Obr. 29. Škála telesnej signifikácie