

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA ESTETIKY

Špecifičnost' percepce science fiction žánru v literatúre a filme

Aspects of Perception: Science Fiction in Film & Literature

Diplomová práce

2007

Autor: Jana Žilová

Vedúci práce: Prof. Vlastimil Zuska

Prehlasujem, že som diplomovú prácu vypracovala samostatne a že som uviedla všetky použité pramene a literatúru.

V Prahe, 23. apríla 2007

Jana Žilová

Prof. Vlastimilovi Zuskovi ďakujem za trezlivé vedenie a inšpiráciu.

Obsah

Úvod

- 1. Literárny žáner**
- 2. Filmový žáner**
 - 2. 1. Filmový scenár**
- 3. Filmová adaptácia: Prechod z literárneho žánru do filmového**
- 4. Science Fiction**
- 5. Špecifičnosť percepcie science fiction**
- 6. Záver**

Bibliografia

Resumé (sk)

Résumé (en)

Úvod

Téma predoslanej diplomovej práce pred sebou otvára široké teoretické pole, a s tým aj zložitú štruktúru teoretického uchopenia. Diplomová práca je rozdelená do piatich kapitol, ktoré sú v niektorých prípadoch doplnené o podkapitoly. V rámci úvodu sa pokúsim o prehľadové, (avšak nie reduktívne) nastinenie spôsobu, ktorým sa toto bádanie vydalo.

(1.) Prvá kapitola je venovaná literárnemu žánru, kde proti sebe kontrastujem koncept žánru E. D. Hirscha (*Validity In Interpretation*) a s ním sa spájajúci koncept autorskej intencie a biografického autora, proti konceptu implikovaného autora (W. Booth) a čitateľa (W. Iser). Americký teoretik Seymour Chatman nazýva implikovaného autora tichým zdrojom informácie (*silent source of information*), čím ho chce hlavne odlišiť od rozprávača, t.j. implikovaný autor nemá hlas, on umožňuje hovoriť ostatným. Chatman zároveň uvádza, že by snáď bolo lepšie hovoriť o vyvodzovanom autorovi (*inferred author*). Implikovaný autor sa deje priamo v naratívnej fikcii, ktorou sprevádza počas celého čítania. Je zdrojom (v každom čítaní) intencie diela. Z pragmatického hľadiska dostávame určité pomenovanie a možnosť analyzovať textový zámer pod jedným termínom a bez zázemia biografizmu (to je obzvlášť dôležité pre texty, ktoré tvrdia jednu vec a vyplýva z nich iná).

(2.) Druhá kapitola sa zaoberá filmovým žánrom z pohľadu tvorby filmových žánrov, vzájomných interakcií a možných fúzií žánrov na poli filmu. Tu sa sleduje recepcia klasických stabilizovaných žánrov a pohyby v rámci porušovania estetickej normy (Mukařovský). Filmové žánre sa nepovažujú za fixované formy, ako to ešte prevláda u literárnych klasifikácií, ale za dynamické entity. Steve Neale to dokladá tvrdením, že žánre nie sú *systemy*, ale *procesy systemizácie*. Pracuje sa s konceptmi protetickej pamäte, aberantným čítaním, ako „čítaním“, resp. percipovaním, ktoré smeruje proti jadrú diskurzu, t.j. neadekvátnym uchopením daného žánru.

(3.) Tretia kapitola rozvíja detailné skúmanie rozdielov medzi literárnym a filmovým žánrom. Ako účeloslovné pozadie tu - okrem iných - slúži Chatmanova štúdia Chatman, S., *What novels can do that films can't (and Vice Versa)* (In.: W J T Mitchell (ed.): *On Narrative*, Chicago, University of Chicago Press, 1981).

(4.) Vo štvrtej kapitole sa snažim narysovať kontúry žánru science fiction, poukázať na vývoj dvoch základných prúdov, t.j. technologicko – extrapolačný (1.) a filozoficko–sociálny (2.) a priebežne na motivistické okruhy. Naznačujem, z ktorých žánrov science fiction čerpala, návazne nastieňujem interakciu medzi hororom a sci-fi (Kapitola 4.1). Zároveň sa venujem skúmaniu a komparácii literárnej science fiction a jej filmového prevedenia (Kapitola 4.1, Kapitola 5.).

Na jednej strane vychádzam z práce Marka Rosa (Rose, M., *Alien Encounters, Anatomy of Science Fiction*, Harvard University Press, London 1981), ktorá tvorí v istých aspektoch skôr typ teórie, tvoriaca terč na ktorý sa mieri napnutým lukom poznámok/výtiek; teórie, ktorá je napadnuteľná a voči ktorej sa dajú vymedziť uchopiteľnejšie a teoreticky legitímnejšie teórie. Argumentačný inštrumentár nachádzam u najnovšej práce australského spisovateľa sci-fi a teoretika Damiena Brodericka *Reading By Starlight. Postmodern science fiction*, Routledge, London and New York, 2004.

(5.) Piata kapitola sa rozrastá do viacerých úbežníkov a vytvára teoretické prieniky medzi konceptmi: interžánrovosti, intražánrovosti, možných interakcií medzi hororom a sci-fi, encyklopédie fikčných svetov, intertextuality, novej siete signifikácií a pod.

Postup je teda nasledovný: predložená diplomová práca sa snaží o nastienenie problému biografického autora, ktorý rieši zavedením implikovaného autora a čitateľa, akcentujúc spoluúčasť recipienta; čo sa neskôr ukáže ako nepostradateľný faktor pri recepcii sci-fi. Následne sú naznačené rozdiely medzi literárnym a filmovým žánrom a snád' výtkou by mohlo byť, že isté problematické body sú skôr implicitne prítomné a nie sú extenzívne rozvádzané. To by som zdôvodnila tým, že cieľom práce je v prvom rade sledovať špecifickosť sci-fi (dôraz na recipienta, tolerancia viacznačnosti, intertextovosť, intratextovosť, encyklopédia fikčných svetov, hraničná situácia, dynamická osobnosť) a zladiť ich s paralelne sa vynárajúcimi problémami. Akokoľvek je téma komparácie podnetné, netvorí ťažisko predloženej práce; je však dôležité (napr. komparácie literárnej predlohy a sci-fi filmu, literárnej predlohy sci-fi hororu a filmovej verzie sci-fi hororu) a tvorí argumentačnú a ilustratívnu platformu pri osvetľovaní a zdôvodňovaní špecifických aspektov sci-fi.

Na tomto mieste je nutné vymedziť, spočiatku negatívne, čo práca nemá za svoj cieľ. Cieľom práce nie je vyčerpávajúci, detailný, prehľad literatúry, či kinematografie science fiction, jej rozvetvená genealógia a skúmanie súčasného vývoja sci-fi, rovnako ako nie je kladený priamy dôraz na konkrétnych sci-fi autorov, osobnosti a ich personálny vývoj, ašpirácie a prínos pre sci-fi prostredie (prácou, ktorá podáva takýto prehľad je Brian Aldiss, *Trillion Year Spree* (s Davidom Wingrove), Gollancz, 1986; je to revidovaná a expandovaná verzia *Billion Year Spree*, London: G. Weidenfeld and Nicolson, 1973).

Cieľom práce je vypichnúť problematické uzly, špecifické body (a ich prieniky), aspekty sci-fi, vzťahujúce sa na percepciu, a to percepciu viažúcu sa na sci-fi vo filme a v literatúre.

Pokiaľ sa podarilo (1.) vyhmatať symptómy science fiction a jej percepcie a (2.) učiniť nahliadnuteľným aspoň niektoré uzliny a úbežníky napájajúce sa na problematiku, (3.) uviesť vlastný náhľad, postrehy, inovatívne doplnenia, extenzie a syntézy, potom práca splnila svoj účel; čo do charakteru a rozsahu diplomovej práce.

1. Literárny žáner

V tejto kapitole načrtujeme koncept žánru formulovaný E. D. Hirschom v štúdiu *Validity In Interpretation*,¹ ktorý nám posluží ako účeloslovné pozadie, voči ktorému postavíme koncept Wolfganga Isera, narysovaný v knihe *Der Akt des Lesens*.²

Hirschov útok smeruje proti konceptom rozličných čítaní, interpretovaní určitého textu, ktoré si následne uzurpujú miesto pre významy, ktoré boli do textu vnesené autorom. Je pozoruhodné, že v rovnakej dobe, keď R. Barthes a M. Foucault prichádzajú s radikálnou a osviežujúcou predstavou *smrti autora*, publikuje Hirsch *Platnosť interpretácie* (1967). Podľa Hirscha má byť zmyslom interpretácie rekonštrukcia stabilného a pôvodného významu textu a nie jeho ahistorického zmyslu.

Hirsch sa usiluje vymaniť interpretačné aktivity zo subjektivity arbitrárnosti, stanoviť pravidlá, ktoré idú mimo oblasť recipienta. Tým sa Hirsch stavia do protipólu k recepčným teóriám, akcentujúcim rolu recipienta.³

Pozrime sa bližšie, ako Hirsch definuje žáner a akú rolu pri jeho chápaní zohráva autorská intencia. E. D. Hirsch vo svojej štúdiu *Validity In Interpretation*⁴ nazýva žánrom (*genre*) typ, ktorý zahŕňa celý význam (*meaning*) prejavu (*utterance*). Používajúc tento termín žánru, autor ako aj interpret musia zvládnuť a dostať pod kontrolu nielen variabilné a nestabilné normy jazyka, ale rovnako aj konkrétne normy konkrétneho žánru.

Podľa Hirscha, detaily významu, ktorým interpret rozumie, sú určované a konštituované jeho očakávaniami. Očakávania čitateľa zahrňujú elementy, ktoré nemusia byť explicitne dané vo výpovedi, t.j. typ slovníku, syntaxe, typ postoja, ktorý si autor osvojil.⁵

¹ Hirsch, E.D., *Validity In Interpretation*, New Haven and London, Yale University Press, 1967

² Iser, W., *Der Akt des Lesens*, München, Fink, 1976

³ Ohlas Hirschovej koncepcie validnej interpretácie tak spočíval skôr v tom, že mnoho autorov ho využívalo ako ten „nesprávny“ prístup, od ktorého sa potom odpichli k vlastnému, (nie nutne) správne.

⁴ Hirsch, E. D., *Validity In Interpretation*, New Haven and London, Yale University Press, 1967

⁵ To je nahliadnuteľné tak, že v nejakom type prejavu očakávame isté typy rysov, pretože zo skúsenosti vieme, že isté rysy sa spájajú s takými výpoveďami.

Hirsch uvádza, že žánrový koncept sa obmieňa v procese chápania (*understanding*). Najskôr sa javí vágnym a prázdny, neskôr keď samotné chápanie pokračuje, žáner sa začína javiť viac explicitným a oblasť jeho očakávaní sa zužuje. Daný, viac explicitný a zúžený žánrový koncept môže byť následne zahrnutý pod pôvodný, široký žánrový koncept.

Žánrový koncept nie je však len nástrojom, prostriedkom (*tool*), ktorý môže byť odstránený potom, čo sa dosiahlo porozumenia (*understanding*), a to preto, pretože samotné porozumenie je viazané na žáner (*genre-bound*). Musíme si uvedomiť, čo toto tvrdenie pre nás znamená. Jedná sa o skutočnosť, že žáner je súčasťou recepcie, je inherentný porozumeniu diela, konštituujujúci a ovplyvňujúci význam diela. Avšak pokiaľ čitateľ prideli dielu neadekvátne žáner, môže nastať sklamanie z celkového diela, a to len na základe nepatričného žánrového priradenia.⁶

V takomto prípade by sa jednalo o aberantné čítanie, t.j. čítanie „proti jadru diskurzu“.⁷ Aberantné čítanie je prevažne spôsobené úzkostlivým podriaďovaním naratívu pravidlám zvoleného žánru (vid'. poznámka 6). Na poli filmu by sme mohli uviesť snímok Paula Verhoevena *Starship Troopers* (1995), kde pokiaľ by sme sledovali zhodu naratívu a žánru, zhodli by sme sa na vojnovom žánri. Avšak hľadisek sa ponúka viac, pretože daný snímok otvára škálu možností, t.j. dá sa „čítať“ ako science fiction, paródia ap. Z tejto nejednoznačnosti a prienikov niekoľkých možných čítaní, zo žánrovej multiplicity, najviac ťažil vo väčšine svojich filmov režisér Stanley Kubrick.

S. Kubrick ťažil zo žánrovej multiplicity a z toho, že žáner je vnútorne spjatý s významom, a to tým, že napr. v snímku *Full Metal Jacket* prepojil vojenský žáner s paródiou; pričom obe žánrové roviny sú ľahko rozpoznateľné a percepčne udržateľné v rámci filmu. Pokiaľ by divák nevedel, že sa jedná o túto symbiózu dvoch žánrových rovín,

⁶ Takýto prípad nastal u čitateľov románu Umberta Eca *Meno ruže*. Čitatelia pristupujúci k dielu s horizontom očakávania upínajúceho sa na žáner detektívky boli sklamaní a pokladali žáner za „slabý“, t.j. nespĺňajúci žánrové kritéria detektívky. V priebehu recepcie románu neboli schopní vzdať sa rastru detektívky a prijať iný žáner, t.j. otvoriť sa tak dielu. To malo samo sebou dopad na responziu celého diela.

⁷ Podľa mňa pojem „aberantné čítanie“ najviac vystihuje jeho latinský etymologický koreň *aberratio*, znamenajúci *zísť z cesty, odchýlenie sa od smeru cesty*, poprípade „zablúdenie“. V takomto prípade by som čitateľov *Meno ruže*, ktorí neadekvátne priradili k dielu žáner detektívky, nazvala *zblúdilcami*. Aberantné čítanie je termín Roberta Stama a Louise Spencea.

nedokázal by významovo uchopiť daný snímok. To potvrdzuje vyššie zmienenú tézu, že žáner je vnútorne spjatý s porozumením diela.

Tým, že prepojil dva žánre a spôsoby čítania, vytváral neočakávané situácie; nabúral klíšé. Inovatívnym spojením žánrov, resp. prehĺbením žánru, narušil estetickú normu a posunul ju na novú úroveň. Tu by som rada zmienila Goodmanu a jeho teóriu o vytváraní nových svetov miešaním starých. Nelson Goodman v knihe *Ways of Worldmaking*⁸ uvádza, že čo sa týka vytvárania jedného sveta z druhého, zvyčajne to vyžaduje rozsiahle vyradovanie a vyplňovanie, t.j. odstránenie istej časti starého materiálu a doplnenie novým (to sa práve deje na úrovni filmového žánru *Full Metal Jacket*).

Analogicky ku Goodmanovi môžeme povedať, že autor, v našom prípade Kubrick, sa teda snaží vybudovať svet, ktorý je v zhode s ním vybranými konceptmi a ktorý sa podriaduje jeho žánrovým zákonom.

Na ilustráciu nám môže poslúžiť film *2001: Vesmírna Odysea (2001: A Space Odyssey, 1968)*, ktorý v sebe podržuje diskurzívne zreťazenie explanačnej a extrapolujúcej science fiction, rovnako ako špekulatívnej fikcie a zobrazenia alternatívnej histórie ľudstva, t.j. čo by sa stalo „keby“ niečo bolo inak; napr. keby Hitler vyhral druhú svetovú vojnu (viď. *Muž z vysokého zámku* od P. K. Dicka), alebo keby vládu nad našou planétou prevzali opice (*Planéta opíc*).⁹

Vráťme sa však ešte na chvíľu k aberantnému čítaniu. Podľa mňa, v tomto prípade, keď nastáva odchýlenie sa od jadra diskurzu, je narušená rovina zdieľanosti. Tohto faktoru si všíma i Hirsch, keď uvádza, že kritérium zdieľanosti (*shareability*) je totiž základným kritériom pre žánrovú správnosť.¹⁰ Avšak v rámci precizácie celého konceptu, podľa Hirscha túto žánrovú správnosť, korektnú zdieľanosť žánrového priradenia, zaručuje autor. Podľa Hirscha, autor je garantom zdieľanosti (a teda aj zdieľateľnosti) adekvátneho žánru.

⁸ Česky: Goodman, N., *Způsoby světatvorby*, Bratislava, Archa 1997

⁹ V druhom prípade by New York City vyzeral úplne inak a Socha slobody by už nestála na svojom piedestále mini-ostrovčeka, pretože jediné, čo by z nej ostalo by bolo torzo vyčnievajúce z piesočného pobrežia.

¹⁰ Daná postupnosť slov môže reprezentovať viac než jeden význam. To je možné preto, pretože skoro každá postupnosť slov môže byť zahrnutá pomocou viac než len jedného vnútorného žánru, a tým pádom môže niesť rozdielne implikácie.

Avšak U. Eco nezamýšľal napísať *Meno ruže* ako detektívku a P. Verhoeven nemal autorský zámer natočiť vojenský film. Ako by potom Hirsch odôvodnil konsekventné aberantné interpretácie?

V Hirschovom pojatí je prítomný predpoklad, že čitateľ vykonáva výstavbu textu skrze rovnaké prostriedky ako autor. Autor nám pomocou svojich intendujúcich signálov naznačuje cestu porozumenia.¹¹ Takže Hirsch by snád' aberantné čítanie vysvetlil nepochopením autorskej intencie, resp. nesprávnou, či nelegitímnou interpretáciou autorských signálov.

Hirsch totiž vyhrocuje svoje stanovisko až k tvrdeniu, že porozumenie sa môže vyskytnúť len vtedy, ak interpret postupuje podľa rovnakého systému očakávaní (*system of expectations*); ktoré vniesol autor. Tento zdieľaný žánrový koncept, ktorý konštituuje význam (*meaning*) a porozumenie (*understanding*), nazýva Hirsch vnútorným žánrom výpovede (*intrinsic genre of utterance*). Pri vnútornom žánri diela sa detaily vymedzujú voči celku a celok voči detailom.¹² Hirsch tak vymedzuje dvojstupňovú interpretáciu: na jednej strane sa jedná o generovanie interpretačných hypotéz, tzv. vonkajší žáner (*extrinsic genre*), na strane druhej ide o približovanie sa autorskej intencii, t.j. vnútorný žáner.¹³

Validná interpretácia tak závisí na validnej dedukcii, ktorá sa týka vlastností vnútorného žánru diela. Každá validná interpretácia je založená na opätovnom rozpoznaní

¹¹ Len pokiaľ je autor oboznámený s typickými ustálenými jazykovými zvyklosťami v minulosti a skúsenosťami, ktoré sú spoločné ako jemu tak aj interpretovi, môže autor dosiahnuť toho, že interpret pochopí a prispôbi sa jeho očakávaniam. Na základe týchto zdieľaných minulých skúseností, typ významu (*meaning*), ktorý on očakáva zdeliť, bude typom významu, ku ktorému bude interpret vedený, aby ho očakával.

¹² Je dôležité poznamenať, že neexistuje hotový slovník na popisovanie vnútorných žánrov konkrétnych výpovedí. Nutnosť vnútorného žánru je štrukturálnou nutnosťou v komunikácii a môže byť uchopená ako taká.

¹³ Vnútorný žáner, ktorý núti určenie jedného významu namiesto druhého, nepokročí vždycky do interpretovej mysle, ale často vyvstane až po zužujúcom procese (*narrowing process*). Proces zužovania žánru začína až na neskoršom stupni, pokiaľ je interpret oboznámený so žánrom a okamžite rozpozná určité dištinkatívne rysy. Preto je väčšia pravdepodobnosť, že skúsenejší vedec porozumie staršiemu textu rýchlejšie než začiatočník. Na túto problematiku sa pojí koncept, ktorý rozvíja Damien Broderick v súvislosti so science fiction, tzv. „učňovské roky“ recipienta. Týmto konceptom sa zaoberáme a hlbšie skúmame v kapitole 5., a to v súvislosti s toleranciou viacznačnosti.

(*re-cognition*) toho, čo daný autor mienil. To znamená, že v prípade re–kognície sa jedná o znovu poznanie, kde my nahliadneme to, čo nahliadol autor, t.j. roz–poznáme akt nahliadnutia autora.

Hirsch tvrdí, že korektná a legitímna interpretácia je len vtedy, pokiaľ zistíme, čo daný autor mienil.¹⁴ Čitateľ musí byť zapojený do rovnakých intencionálnych aktov ako samotný autor.

Pre kontrast s Hirschom, ktorý uvažuje výlučne o biografickom autorovi, nastienime koncept implikovaného autora. Koncept implikovaného autora bol navrhnutý americkým teoretikom Waynom C. Boothom v knihe *The Rhetoric of Fiction*¹⁵. Implikovaný autor, podľa Boothu, je druhé ja (*second self*) skutočnej historickej osoby, ktorá napísala dielo. Je to hypotetický konštrukt, ktorý zahŕňa nielen dedukovateľné, odvoditeľné (*extractable*) významy textu, ale takisto morálny, emocionálny a ideologický obsah. Spoliehať sa na mimotextové zdroje, ktoré by verifikovali autorov zámer je totiž problematické. Implikovaný autor je koncept vychádzajúci zo samotného textu; je zodpovedný za normy a hodnoty, ktoré sú vyjadrené v diele, ale nemusia byť nutne pripisované rozprávačovi a nemali by byť prisudzované historickému autorovi. Americký teoretik Seymour Chatman nazýva implikovaného autora tichým zdrojom informácie (*silent source of information*), čím ho chce hlavne odlišiť od rozprávača, t.j. implikovaný autor nemá hlas, on umožňuje hovoriť ostatným. Chatman zároveň uvádza, že by snád' bolo lepšie hovoriť o vyvodzovanom autorovi (*inferred author*). Implikovaný autor sa deje priamo v naratívnej fikcii, ktorou sprevádza počas celého čítania. Je zdrojom (v každom čítaní) invencie diela. Z pragmatického hľadiska dostávame určité pomenovanie a možnosť analyzovať textový zámer pod jedným termínom a bez zázemia biografizmu (to je obzvlášť dôležité pre texty, ktoré tvrdia jednu vec a vyplýva z nich iná).

V našom skúmaní sa prikláňame ku konceptu implikovaného autora/čitateľa, a tak je nutné zdôrazniť nasledujúce náznaky, ktoré sa na tento koncept viažu. Musíme si uvedomiť, že text je potenciál pôsobení, ktorý je aktualizovaný až procesom čítania (*Lesevorgang*,

¹⁴ Svoje stanovisko Hirsch opätovne rozvíja v poznámke pod čiarou na strane 238, kde uvádza, že každý autor disponuje intenciou, ktorá je objektom komplexných aktov. Svoju úvahu Hirsch uzatvára stanoviskom, že interpret sa musí vcítiť do autorovho postoja, aby mohol pochopiť dané dielo.

¹⁵ Booth, W., University of Chicago Press, 1963

Iser).¹⁶ Preto čitateľ, či čitateľka hrajú významnú rolu ako tzv. implikovaný čitateľ, tzn. pri aktualizácii role, ktorú ponúkajú určité štruktúry textu. Intencionálne koreláty viet totiž nesmerujú k žiadnemu „reálnemu referentu tam vonku“, ako zdôrazňuje Iser, ale k „aktu formovania“ na strane čitateľstva. Je nutná takisto istá vnútorná konzistencia textu, ktorá zaručuje ako „podmienka zakúšania“, že čitateľ a čitateľka sa do textu „zapletú“ (Iser). Čím zreteľnejšie je možné rekonštruovať eliminované alternatívne možnosti, tým silnejšie sú čitatelia nútení vytvárať konzistenciu a redukovať ambiguitu. Avšak musíme si uvedomiť, ako dokladá aj Iser, že ambiguita „v procese formovania (...) fungujú ako hnacia energia“, vďaka ktorej sa čitatelia „sami zaplietajú“ do literárneho diela; čím viac sa podieľajú na jeho dotváraní, tým silnejšie sú ním zaujatí. Iserovými slovami, „sme zapletení do toho, čo vytvárame. Zapletenie je modus, ktorým sme v prítomnosti textu a ktorým sa text pre nás stáva prítomnosťou.“¹⁷

Čím viac potom moderný román narušuje epické préteritum, minulý čas rozprávania, ktoré významným spôsobom prispieva k tvoreniu dôveryhodných „uzavretých svetov“ a udalosti prezentuje skôr *in statu nascendi*, než aby ich prezentoval v mode minulosti, tým silnejšia je aj ona výzva, aby sme sa do textu zaplietali.

Podľa môjho názoru, tento moment, kedy je „minulý čas rozprávania“ a s ním spojené vytváranie uzavretých svetov narúšané, tento moment je príznačný a špecificky sa manifestujúci v prípade science fiction, kde je akcentovaný práve stav *in nascendi*, zárodok nového, neznámeho, ktorý zo sebou nesie výzvu pre recipientov (viď. tolerancia viacznačnosti, Kap. 5), aby sa do textu zaplietali, aby rozvíjali nové budúce zárodky, iniciovali intertextovú infraštruktúru sci-fi žánru, tkali novú sieť signifikácie (*new web of signification*).¹⁸

Teraz sa vrátíme k bodu, kde oproti Hirschovmu konceptu založenom na nevyhnutnosti autorskej intencie vykontrastujeme stanovisko Wolfganga Isera. Iser chápe význam textu ako výsledok komplexnej interakcie medzi textom a vnímateľom a v žiadnom prípade nie sú pre neho významy nejakými vlastnosťami skrytými v texte (viď podiel nedourčenosti v textovej štruktúre).

¹⁶ Iser, W., *Der Akt des Lesens*, München, Fink, 1976

¹⁷ Iser, W., *Der Akt des Lesens*, München, Fink, 1976

¹⁸ Broderick, D., *Reading by Starlight: Postmodern science fiction*, Routledge, London and New York, 2004

Pretože vo filme ide o kolektívne dielo, jedna osoba sa nedá udržať ako autor, ale koncept implikovaného autora je aplikovateľný a vykazuje legitímnu explanačnú silu.

Iser presúva základný akcent na recipienta a jeho vybavenosť – ako sme naznačili vyššie –, pričom podoba textu je až sekundárna. Recipient si utvára svojim čítaním vzorce a ingardenovské schematizované aspekty: jeho činnosť je reakciou na text. Implikovaný čitateľ (*implizierte Leser*)¹⁹ je čitateľ, ktorý reaguje na významovú polyfóniu textu a rozhoduje sa medzi možnosťami, ktoré mu text poskytuje a vyplňa ingardenovské miesta nedourčenosti (*Unbestimmtheitsstellen*).²⁰

Pre vystihnutie procesu čítania si Iser vytvára pojem putujúce hľadisko (*wandernder Blickpunkt*), ktorým chce nahradiť statickú objektovo – subjektívnu predstavu vzťahu textu a recipienta. Putujúce hľadisko je vždy stretom očakávaní a jeho modifikácie. Predstavme si to tak, že s každou novou vetou prichádza nový horizont, ale ten sa okamžite stáva pozadím pre novo prichádzajúci vetný korelát. Čítanie sa stáva kombináciou navzájom sa kontrastujúcich perspektív, pamäťových spojení, práve prebiehajúcich kombinácií a anticipujúcich očakávaní. Recipovanie tak prebieha ako neustála súhra modifikovaných očakávaní a transformujúcej sa pamäte v zmysle spomienok, či rozpomínania sa na text.²¹ Každý moment čítania, recipovania textu, je tak pootváraním nového horizontu.

¹⁹ Implikovaný čitateľ je teoretický koncept komplementárny k predstave implikovaného autora, rozpracovaného teoretikom Waynom Boothom.

²⁰ Každé miesto nedourčenosti môže byť vyplnené v súlade s významovou vrstvou daného diela rôznymi spôsobmi. Ingardenova teória o dourčovaní miest významovej nedourčenosti (*Unbestimmtheitsstellen*) podľa Isera príliš akcentuje referenčný rámec vo svete aktuálneho sveta. Podľa Isera môžu miesta nedourčenosti stimulovať referenčné odkazovanie, ale ich „kompletácia“ len na základe existujúcich znalostí reálneho sveta nie je nutnou podmienkou. Tímto tvrdením Iser Ingardenovi krivdí, pretože Ingarden tvrdí, že vyplňanie miest nedourčenosti je v súlade s významovou vrstvou daného diela a deje sa rôznymi spôsobmi (Ingarden, R. O poznávaní literárneho diela, Československý spisovateľ, Praha, 1967); teda vyplňanie na podklade znalostí reálneho sveta nie je nutnou podmienkou pri dourčovaní nedourčených miest. Kompletácia teda nie je nutná na podklade znalostí viažúcich sa na reálny svet. Napríklad v súvislosti s filmovým žánrom využíva recipient protetických spomienok, čo nie sú jeho priame znalosti/skúsenosti, a dokonca sa nemusia vôbec viazať na reálny svet; v prípade protetickej spomienky na budúcnosť, cestovanie časom ap., ale sú sprostredkované. Alebo recipient využíva znalosti z fikčných encyklopédií, s ktorými bol oboznámený predtým. V súvislosti s miestami nedourčenosti vidť. takisto koncept zámernosti a nezámernosti u J. Mukafovského.

²¹ Recipient nielen participuje na procese čítania, ale svoju účasť musí aj reflektovať.

Spoliehanie sa na biografického autora a s ním spojenú autorskú intenciu, ako to navrhoval Hirsch, zlyháva a oproti nemu sa dá variantne uplatniť koncept implikovaného autora, resp. čitateľa. Tento koncept je nosný a aplikovateľný, zatiaľčo Hirschov koncept zlyháva, a teda nie je použiteľný, t.j. neprináša explanačnú hodnotu. Koncept biografického autora navrhovaný Hirschom sa rozpúšťa tam, kde tvorcom je kolektív a autorská intencia sa nedá udržať (vid'. film, Kap. 2). Hirschov koncept sa tak rozpúšťa a je tým pádom nepoužiteľným. Iserov koncept implikovaného čitateľa, resp. implikovaného autora je pre nás plauzibilnejší, a v rámci skúmania premien filmového žánru sa ukáže flexibilnejším.

2. Filmový žáner

V tejto kapitole sa budeme venovať filmovému žánru. Najprv uvedieme koncept sémanticko/syntaktického prístupu k filmovému žánru, ktorý v roku 1984 formuloval teoretik Rick Altman vo svojom článku *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre* (*Cinema Journal* 23.3, 1984).²² Následne sa budeme zaoberať textom z roku 1990, *Questions of Genre* (*Screen* 31:1 Spring 1990) od Stephana Nealea, ktorý na jednej strane polemizuje s Altmanovým prístupom a na strane druhej, na pozadí tejto polemiky rysuje aj vlastné stanovisko. Nealova pozícia bude bližšie objasnená pomocou textu *Definitions of Genre*.²³ Napokon budeme skúmať filmový žáner z perspektívy diela *Film/Genre* (BFI Publishing, 2000) od Ricka Altmana, ktoré je otvoreným dialógom nielen s Nealeovými stanoviskami, ale priam s celou tradíciou filmovej teórie a kritiky.

Filmový teoretik Rick Altman vo svojom známom článku *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre* (*Cinema Journal* 23.3, 1984) načrtol nový pohľad na žáner, ktorý mal v dobe jeho publikovania nesmierny dopad na celú (a nielen) filmologickú obec.

Altman v úvode uvádza neprehiadnuteľný fakt, a to, že sémiotická analýza žánru, bez zmyslu pre historickú dimenziu, sa od počiatku a z princípu vyhýbala histórii. Sémiotici šesťdesiatych a počiatku sedemdesiatych rokov svojím traktovaním žánrov ako neutrálnych konštruktov zastierali diskurzívnu silu žánrových formácií.

Takéto opomínanie diskurzívneho potenciálu žánrov malo samo sebou dopad na ne samotné. Pretože chápali žánre ako interpretačne obdobné štruktúry, neboli schopní vnímať dôležitú úlohu žánru ako transformačného činiteľa v rámci interpretačného spoločenstva.

Neprekvapí preto zistenie, že i v najprepracovanejších súčasných teoriách žánru je vzťah medzi špecifickým produkčným systémom a príslušným publikom chápaný na báze zásadne ahistorického chápania žánru. Ako bádatelia dospievajú k poznaniu celého spektra jednotlivých hollywoodskych žánrov, ukazuje sa stále zreteľnejšie, že žánre zďaleka nevykazujú tú homogenitu, ktorú kladie a predpokladá synchronný prístup. Zatiaľčo jeden

²² Česky In.: Altman, R., Sémanticko-syntaktický prístup k filmovému žánru, In.: *Illuminate*, roč. 1, č. 1, 1989

²³ In.: Neale, S., *Genre and Hollywood*, Routledge London and New York, 2000. Kapitoly vyšli aj v publikácii: *Film theory, Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, (ed.) Simpson, P., Utterson, A., Shepherdson, K. J., Routledge, London, 2004

z hollywoodských žánrov môže byť s malými zmenami prevzatý z iného média, druhý sa môže predtým, než sa stabilizuje do podoby obecného známeho schématu, pomaly vyvíjať, meniť a kolísť a ešte ďalší môže prejsť rozsiahlou sériou paradigmat, bez toho aby sme mohli ktoréhokoľvek z nich prehlásiť za dominantné.

Altman ako prvý spozoroval problémy, ktoré nie sú obmedzené na jednu kritickú školu alebo na jednotlivý žáner, ale ktoré sú implicitne obsiahnuté vo všetkých hlavných oblastiach súčasnej žánrovej analýzy. Skoro v každom spore o hranice žánrovej podstaty sa vynára protiklad medzi obsažným, všezahrňujúcim zoznamom a výberovým kanónom.

Podľa Altmana, obecné môžeme vydeliť žánrové definície, ktoré vychádzajú zo súboru spoločných rysov, postojov, postáv, záberov, lokalizácií, orientácií a pod. – teda tie, ktoré zdôrazňujú sémantické prvky tvoriace žáner a definície, ktoré miesto toho akcentujú isté konštitutívne vzťahy medzi dopredu neoznačenými a rôznymi premennými – vzťahy, ktoré môžeme nazvať fundamentálnou žánrovou syntaxou.

Sémantický prístup tak zdôrazňuje žánrové stavebné bloky, naproti tomu syntaktické hľadisko uprednostňuje štruktúry, do ktorých sa tieto bloky zasadujú. Zatiaľčo sémantický prístup má malú explanačnú silu, je aplikovateľný na veľké množstvo filmov. Naopak syntaktický prístup sa vzdáva širšej aplikovateľnosti v prospech schopnosti izolovať pre daný žáner špecifické, význam nesúce štruktúry. Podľa Altmana, súbežným uznaním sémantického a syntaktického názoru na žáner získavame možnosť uchopenia a rozlíšenia rôznych úrovní „žánrovosti“ (*genericity*).

Nad to, toto dvojité pojetie umožňuje ďaleko presnejšiu deskripciu značného množstva medzižánrových prepojení, ktoré jednostranné prístupy zpravidla potlačujú. Nie je proste možné popísať presne celú hollywoodskú kinematografiu, bez toho, aby sme neboli s to vyložiť filmy, ktoré zavádzajú inovácie kombinácií syntaxe jedného žánru a sémantiky iného. Plná hodnota sémanticko-syntaktického prístupu sa ozrejní vlastne len vtedy, keď sa venujeme problematike histórie žánru.

Altman navrhuje dva základné spôsoby vzniku žánru:

- 1.) buď sa nejaký relatívne stabilný súbor sémantických faktorov vyvíja prostredníctvom syntaktického experimentovania do podoby koherentnej a trvanlivej syntaxe alebo:
- 2.) už existujúca syntax preberá novú skupinu sémantických prvkov.

V prvom prípade je typická sémantická konfigurácia žánru identifikovateľná dlho predtým, než sa stabilizuje syntaktická schéma, čo potvrdzuje už zmienenu dualitu žánrovej podstaty. V tomto prípade vytvára deskripcia vývoja žánru, t.j. ako sa súbor sémantických prvkov rozvíja do naďalej relatívne stabilnej syntaktickej formy, históriu daného žánru, ale súčasne určuje štruktúry, na ktorých stavia teória žánru.²⁴

Altman daný príklad naznačuje na filmovej science fiction. Všimá si, že tento žáner bol spočiatku vymedzený len dosť relatívne stabilizovanou sémantikou a začal vypožičiavaniami syntaktických väzieb od už zavedeného filmového hororu (štruktúra napätia) a až nedávno sa objavil príklon k syntaxi westernu.²⁵ Tomuto skúmaniu sa budeme bližšie venovať v Kapitole 4., kde poukážeme na vplyvy filmového hororu určujúceho syntax science fiction.

Všeobecný súhlas so zložením kánonu textov vyplýva z inherentne dvojväzbovej podstaty (*bivalent nature*) akejkoľvek relatívne stabilnej žánrovej syntaxe. V prípade, že trvá zavedenie nejakej žánrovej syntaxe príliš dlho a ak mnoho zdanlivo účinných receptov alebo úspešných filmov nikdy nespodí žáner, je to preto, že len isté typy štruktúr v rámci špecifického sémantického prostredia vyhovujú špeciálnej dvojväzbe, ktorá je pre stabilný žáner nevyhnutná.

²⁴ Pokiaľ berieme vážne mnohonásobné prepojenie sémantiky a syntaxe, zavádzame novú kontinuitu, ktorá zblížuje filmovú analýzu, teóriu žánru i dejiny žánru.

²⁵ Altman podotýka, že ak sa pridržíme simultánnej deskripcie podľa oboch uvedených parametrov, nehrozí nám nebezpečie zavádzajúceho stotožňovania *Hviezdnych vojen* (Star Wars, George Lucas, 1977) s westernom – ako to urobilo množstvo kritikov –, aj keď tento film má isté syntaktické schémy s westernom spoločné.

Kedykoľvek je dosiahnuté stabilného zladenia (čo je vždy, keď sa stane sémantický žáner takisto syntaktickým), je to preto, že sa našla spoločná platforma, na ktorej základe sa kryjú rituálne hodnoty publika s ideologickými hodnotami Hollywoodu. Pre zjednodušenie v tomto prípade redukuje pole skúmania na hollywoodskú produkciu, ale som si vedomá, že táto produkcia nie je jedinou určujúcou a významotvornou produkciou na poli žánrového vývoja a kinematografie (v kapitole 4. budeme skúmať science fiction žáner na poli anglickej (*The Village of the Damned*), nemeckej (*Metropolis*), ruskej (*Solaris*)).

Vývoj špecifickej syntaxe v rámci daného sémantického kontextu teda slúži dvojakej funkcii:

- 1.) spája jednotlivé prvky do logického radu a súčasne
- 2.) prispôsobuje želania publika zámerom filmových štúdií

Úspešný žáner vďaka za svoj úspech svojej schopnosti plniť obe funkcie simultánne. Toto strategické preurčenie (*overdetermination*), t.j. redundantné určenie, najvýraznejšie charakterizuje americkú filmovú produkciu „obdobia štúdií.“

Podľa Altmana, divácka rezponzia je silne podmienená voľbou sémantických prvkov a atmosférou prostredia, pretože príslušná sémantika, použitá v špecifickej kultúrnej situácii bude vyvolávať v určitom reálnom interpretatívnom spoločenstve, špecifickú syntax, s ktorou bude daná sémantika do tej doby spojovaná v iných textoch.

Toto syntaktické očakávanie, vyvolávané sémantickým signálom je sprevádzané paralelnou tendenciou očakávať špecifické syntaktické signály, poukazujúce k predurčeným sémantickým poliam.²⁶

Steve Neale reflektuje doterajší vývoj žánrovej teórie skrze Altmanovu kritiku „rituálneho“ a „ideologického“ prístupu. Rovnako kriticky zhodnocuje Altmanov sémanticko/syntaktický prístup. Prepojenie odkazov a bližší pohľad na ne v textoch Neala

²⁶ Napríklad vo westernových textoch pravidelné striedanie ženských a mužských postáv vyvoláva očakávanie sémantických prvkov, ktoré implikujú milostný vzťah, zatiaľčo alternácia dvoch mužských postáv v priebehu textu vždy implikovala – aspoň doteraz – stretnutie a sémantiku boja. Daný prípad pri stretnutí dvoch mužských postáv síce implikuje vo väčšine prípadov nesvár, či boj, ale nezabúdajme, že v niektorých prípadoch sa z daných proti sebe stojacich protagonistov stanú „partáči“.

a Altmana ukazuje zrejme afinity v pojatí žánru u oboch autorov a zvyrazňuje tak určitú tendenciu teórií žánrov, kde najsilnejším spoločným menovateľom je procesualita.

Stephen Neale uvádza, že určité žánre tendujú k tomu, že je jednoduché ich intuitívne rozpoznať, ale o to problematické (v niektorých prípadoch nemožné) definovať. Neale prehlasuje, že žánre sú príklady, situácie opakovania a diferencie (*instances of repetition and diffence*).²⁷ Dodáva, že diferenciacia je nutne esenciálnou zložkou pre ekonomiu žánrov (*economy of genre*), pretože samotné opakovanie by nebolo dostatočne atraktívne pre divákov.

V dnešnej dobe sa vyskytujú vo veľkom množstve hybridné žánry (*hybrid genres*), ktoré vznikajú interakciou žánrov s médiami (televízne správy, soap-opery). Hybridné žánry vznikajú posúvaním žánrového rámca (*genre shift*). Niektoré žánre majú viac otvorenú štruktúru (*open-ended*) a ich hranice sú viac priepustné než je to u iných žánrov. Žánre – a špecificky žánr science fiction – sú súčasťou rozvetveného interpretačného rámca, intertextuálneho konceptu.

Filmové žánre sa nepovažujú za fixované formy, ako to ešte prevláda u literárnych klasifikácií, ale za dynamické entity. Steve Neale to dokladá tvrdením, že žánre nie sú *systemy*, ale *procesy systemizácie*.²⁸

Kritika, ktorú vedie Neale vychádza hlavne z dôrazu na taký intertextuálny prístup k žánru, ktorý berie v úvahu partikulárne texty produkované filmovým priemyslom. Vyčíta Altmanovi, že pripisuje veľmi obmedzenú rolu priemyselnému a žurnalistickému diskurzu pri zakladaní žánrového korpusu.

Táto výtku je pochopiteľne na mieste, keďže Altman sa danou pragmatickou perspektívou výslovne nezaobrá, avšak pri pozornom čítaní jeho článku z roku 1984 si všimneme, že daný bod nie je ultimatívne opomínaný. Altman totiž uvádza, že vzájomné prenikanie sémantického a syntaktického prostredníctvom aktivity diváka – ktorá musí byť *per se* takisto podrobená detailnejšiemu rozboru – si zasluhuje ďalšie skúmanie.

²⁷ Neale, S., Questions of genre, In.: Oliver Boyd-Barrett & Chris Newbold (eds.): Approaches to Media: A Reader, London: Arnold, 1990, s. 460-72

²⁸ „processes of systemization”, In.: Neale, S., Questions of genre, In.: Oliver Boyd-Barrett & Chris Newbold (eds.): Approaches to Media: A Reader, London: Arnold, 1990

Hans-Robert Jauss, Ralph Cohen a Steve Neale vyhlasovali, že žánre sú predsa len najlepšie uchopené ako procesy. Tieto procesy môžu byť samozrejme ovládané repetíciou, ale sú takisto zásadne poznamenané diferenciou, variáciou a zmenou. Procesuálna povaha žánrov sa manifestuje ako interakcia medzi tromi rovinami: na rovine očakávania, rovine žánrového korpusu a v rámci roviny „pravidiel“ alebo „noriem“, ktoré vládnu dvom predošlým rovinám.

Neale konštatuje, že kým žánrový korpus expanduje a mení sa s vynáraním nových filmov, nových reklamných kampaní, nových recenzií, s ním sa takisto rozširuje a mení horizont očakávania náležiaci ku každému žánru.²⁹

Sémanticko/syntaktický prístup spája dva o sebe nedostatočné spôsoby definovania žánru, založené buď na zdieľaných sématických prvkoch (postavách, záberoch, lokalizáciach, tématoch, atď.) alebo na podobnosti usporiadaní týchto jednotiek (vzťahy postáv, štruktúra zápletky, obrazová a zvuková montáž, atď), t.j. na základe fundamentálnej žánrovej syntaxe.

Vo svojej obsiahlej štúdií ohľadne filmového žánru *Film/Genre* Altman rozvádza svoj sémanticko/syntaktický prístup. Zdôrazňuje, že sémantické prístupy k žánru plnia dôležitú spoločenskú a sociálnu funkciu, tým, že poskytujú ľahko zdieľateľný a konzistentne aplikovateľný slovník (*vocabulary*). Z toho vyvodzuje, že na základe takéhoto sémantického slovníka nemusíme vidieť celý film na to, aby sme vedeli o aký žánr sa jedná a môžeme si byť dosť istí, že napr. náš sused v kine (alebo dokonca talianský, či venezuelský filmový fanúšik) bude s nami zdieľať naše závery.

Ďalej uvádza, že zástancovia syntaktickej analýzy pravidelne poukazujú na relatívnu plytkosť, či povrchnosť sémantického prístupu. Tí totiž tvrdia, že kde záujem o sémantické otázky produkuje trochu viac než len nálepku, tam syntaktická analýza ponúka pochopenie textuálnych postupov, a tým pádom hlbších štruktúr podtrhujúcich žánrové začlenenie (*generic affiliation*).

²⁹ Jauss uvádza, že vzťah medzi individuálnym textom a sériami textov formujúcich žánre, sa prezentuje ako proces kontinuálneho zakladania a pozmeňovania horizontov. Nový text evokuje pre čitateľa horizont očakávaní a „pravidlá hry“, s ktorými je oboznámený zo skorších textov, a tento môže byť rôzne rozvinutý, korigovaný, ale takisto pretvorený, škrtnutý alebo jednoducho reprodukováný.

Zdôrazňujúc výhradný korpus textov, ktoré zdieľajú mnohovrstevné vzorce, syntaktický prístup požaduje pozornosť na viacero aspektov než len na individuálne objekty alebo obrazy.³⁰

Niektorí kritici sa prikláňajú buď k sémantickým alebo syntaktickým prístupom. Avšak Altman podtrhuje, že pojem žáner naberá svojej plnej sily len vtedy, keď sú ako sémantické, tak syntaktické podobnosti simultánne funkčné. Inými slovami, namiesto toho, aby sme videli oba prístupy ako alternatívne pojednávania, potrebujeme vidieť a chápať sémantické a syntaktické prístupy ako koordinované.

Sémanticko/syntaktický prístup môže presvedčivo vysvetliť trvalosť niektorých žánrov (horor, western, muzikál), ktoré vykazujú ako vysoký stupeň sémantickej rozpoznateľnosti, tak syntaktickú koherenciu. Avšak rozpoznanie jeho nedostatočnosti – spočívajúcej v absencii pragmatického aspektu – viedlo Altmana k formulovaniu sémanticko/syntakticko/pragmatického prístupu, ktorý je východiskom knihy *Film/Genre*.

V závere *Film/Genre* Altman zmieňuje, že „podcenil skutočnosť“ ohľadne toho, že rozmanití diváci by mohli vnímať celkom kontrastné, či nezlúčiteľné sémantické a syntaktické prvky v rámci rovnakého filmu.

Zohľadnenie pragmatického aspektu znamená v Altmanovom pojatí opustenie linearity lingvistického modelu, zdôraznením role typu užívateľov (diváckych skupín, producentov, distribútorov, majiteľov kín). Pričom táto rôznorodosť a súperenie medzi užívateľmi charakterizuje a podmieňuje samotnú existenciu žánru. Tým Altman koriguje práve postoj k priemyslovému a žurnalistickému diskurzu, spolu s diskurzom kritikov, filmológov a diváckych skupín. Všetci títo sú dôležitými spoluhráčmi podieľajúcimi sa – a konkurujúcimi si – pri ustavení a využití žánrových pojmov k vlastným účelom.

Práca *Film/Genre* rozvíja sčasti myšlienky, ktoré Altman načrtol vo svojom článku *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre* (Cinema Journal 23.3, 1984) a v štúdiu *The American Film Musical* (Bloomington, Indiana UP, 1989), ale zároveň je platformou pre nové myšlienky na poli filmovej teórie a teórie žánrov.

³⁰ Daný proces môže byť viac komplexný, a teda pomalší a menej konsenzuálny, ale má výhodu v tom, že napomáha porovnávaniu mimo - textových syntaktických vzorcov (ako sú napríklad dejiny, mýtus, alebo psychológia), ktoré môžu byť dôležité pri vysvetľovaní, alebo aspoň pri vhodnom kontextualizovaní žánru.

V úvode svojej práce sa Altman snaží odlišiť literárnu teóriu žánrov od filmovej. Altman uvádza, že literárna teória žánrov (*literary genre theory*) nedospela k žiadnym definitívnym (*firm*) záverom. Pre niektorých je dôležitým dialektickým prvkom žánrovej teórie a praxe opozícia čistých a zmiešaných žánrov, zatiaľčo iní zdôrazňujú protiklad medzi žánrami a jednotlivými textmi. Niektorí teoretici venujú pozornosť kontrastu medzi produkciou podmienenou pravidlami a spontánnou tvorbou, pričom iní sa viac zaujímajú o rozdiel medzi vnútornou a vonkajšou formou.

Nemôžeme pokladať za samozrejmé, konštatuje Altman, že filmový žáner je rovnakou záležitosťou ako literárny žáner. Ani by sme nemali predpokladať, že teória filmového žánru má rovnaké hranice (*coterminous*) s teóriou literárneho žánru, hoci sa do značnej miery odvodzuje od práce literárnych teoretikov. Filmová teória žánrov (*film genre study*) si za posledných dvadsať rokov vybudovala svoju pozíciu ako poľa, ktoré je oddelené od teórie literárnych žánrov. Ako taká rozvinula svoje vlastné predpoklady, svoj vlastný modus operandi a objekt skúmania.

Kde horáckový systém zdôrazňuje vhodné modely pre textuálnu produkciu a aristotelická tradícia akcentuje textovú štruktúru a jej účinky na recepciu, tam teoretici filmového žánru systematicky predpokladali, že hlavná výhoda žánrovej kritiky leží v schopnosti spájať a vysvetľovať všetky aspekty procesu, od výroby až po samotnú reakciu a recepciu. Namiesto modelu, kde bola privilegovaná individuálna kritická analýza, filmová teória žánrov zdôrazňuje prevahu priemyselného diskurzu, spolu s jeho rozsiahlym účinkom na recipientov.

Altman uvádza pre podporu svojho tvrdenia stanovisko Schatza, ktorý zastáva názor, že filmový žáner je produkt interakcie medzi publikom a filmovým štúdiom. Schatz zdôrazňuje, že žánre nie sú výsledkom akejkoľvek arbitrárnej kritической alebo historickej organizácie, ktorá by bola vedená analytikmi. Filmové žánre sú naopak výsledkom materiálnych podmienok samotnej komerčnej filmovej výroby. Práve toto stanovisko rezonuje v rámci tradície filmového žánru a konkrétne v metódach, ktoré používajú kritici na konštituovanie žánrového kanónu. Či sa už jedná o muzikál (Feuer), western (Cawelti), biografický snímok (Custen), alebo iné druhy, predpokladá sa, že žánrový korpus je daný, preddefinovaný súhlas.

Dané stanoviská jasne poukazujú na to, čo Stephen Neale vo svojej štúdii *Genre* (BFI, London, 1980) definoval ako inštitucionalizované triedy textov (*institutionalized classes of texts*). Ide o to, že pokiaľ niečo nie je definované filmovým priemyslom a rozpoznateľné hromadným publikom, potom to nemôže byť žáner. A to z toho dôvodu, že filmové žánre sú per definitionem nielen vedecky odvodené alebo teoreticky zkonštruované kategórie, ale sú vždy priemyselne certifikované a verejne zdieľané.

Je nutné poznamenať, že pred Altmanom a Nealom, zviditeľnil relevantnosť filmového priemyslu pri konštituovaní filmových žánrov v roku 1975 filmový teoretik Ryall.³¹ Ryall poukazuje na viac rozmerné aspekty žánru, spočívajúcich na jednej strane na dôležitosti vedomostí publika (*audience knowledge*), diváckom očakávaní (*audience expectation*) a na priemysle a filmových recenzentoch na strane druhej.

Podobné náznaky v rámci dôležitosti role filmového priemyslu sa dajú vystopovať aj u Tudora, ktorý zdôrazňuje dôležitosť distribútorov, recenzentov a kritikov. Na druhej strane kladie dôraz na kultúrnu relatívnu, a teda kultúrnu podmienenú povahu samotných žánrov. Dôraz na kultúru vedie Tudora a Ryalla k akcentovaniu role obecnstva. Divácka aktivita, kultúrne a inštitucionálne kontexty sa tak stavajú do centrálného teoretického záujmu.

Podľa Altmana kritici pravidelne vykonávali dve komplementárne činnosti. Za prvé, (1.) systematicky prehliadali filmy, ktoré nepreukazovali jasné žánrové vymedzenie (*qualifications*). Za druhé, (2.) každý hlavný žáner bol definovaný v rámci a na báze skupiny filmov, ktoré explicitne naplňali teóriu založenú na štyroch predpokladoch.³²

Stephen Neale navrhuje opodstatnenie existencie žánrov, pričom funkciu žánru formuluje z perspektívy diváka. Žáner tak, podľa Nealea, garantuje, že divák bude vždy

³¹ Neale, S., *Definitions of Genre*, In.: *Film theory, Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, (ed.) Simpson, P., Utterson, A., Shepherdson, K.J., Routledge, London, 2004

³² (1.) Každý film bol vyrábaný podľa rozpoznateľného žánrového plánu (*blueprint*); (2.) každý film ukazuje základné štruktúry všeobecne identifikované so žánrom; (3.) počas jeho verejnej produkcie, každý film je pravidelne identifikovaný žánrovou nálepkou (*label*); (4.) obecnstvá systematicky rozpoznávajú každý film ako patriaci k žánru, o ktorý sa jedná a podľa toho ho následne interpretujú.

presne vedieť, že na konci všetko dobre dopadne, to znamená, že všetko bude do seba zapadať a „akákoľvek hrozba alebo nebezpečie v naratívnom procese bude zvládnutá.“

Potreba zaobchádzať so žánrom ako s transhistorickou kategóriou, má zaujímavý dopad na začiatky žánru. Žánre sa mohli zdať ako vyvíjajúce sa v rámci filmového priemyslu, podľa historicky špecifickej logiky, namiesto toho majú tendenciu byť videné, buď ako pokračovania žánrov, ktoré už existovali v literatúre (western), divadle (melodráma), alebo slovami Altmana, ako „vulkanické erupcie mýtologickej magmy,” vnesené na povrch vrtochmi technológie (muzikál), cenzúrou (bláznivá komédia, *screwball comedy*), alebo moderným životom (sci-fi).³³

U žánrových filmov môžeme vystopovať určité základné charakteristiky: (1.) závisia na dvojakých protagonistoch a dualistických štruktúrach, a tým vytvárajú to, čo Altman nazýva „texty s dvojitým zameraním“ (*dual-focus texts*).³⁴

(2.) Ako intratextuálne, tak aj intertextuálne, žánrový film opakovane používa rovnaký materiál. Intertextuálnymi odkazmi sa spolupodieľa na cirkulácii motívov a alúzií, v rámci rôznych výskytov v žánrovom poli. Intratextuálne a intertextuálne súradnice tak tvoria pojtka a) v rámci jedného žánru, napr. science fiction, stabilizujú a upevňujú pozíciu samotného žánru vo vzťahu k ostatným žánrom; b) posilujú a zvýrazňujú kontúry žánru v rámci profilovania sa samotného žánru, na poli jeho genologickej genézie – napr. súvzťažnosť a sledovanie stôp medzi wellsovou filozoficko – sociálnou líniou science fiction

³³ Nedá sa nespomenúť Altmanov skoro bonmot ohľadne teórie žánrov. Altman hovorí, že pokiaľ je celá filozofia poznámkou pod čiarou k Platónovi, potom je celá teória žánrov poznámkou pod čiarou k Aristotelovi. Uvádza, že súčasná tendencia zobrazovať žánre transhistoricky jednoducho posúva Aristotelov zámer zaznamenať esenciálnu kvalitu každého poetického druhu.

³⁴ V archetypálnej scéne westernu, šerif konfrontuje v prestrelke človeka mimo zákon; gangster je zdvojený vodcom rivalského gangu, alebo agentom FBI; veliteľ amerického vojska kontrastuje a zhoduje sa s nemeckým alebo japonským protivníkom; ľudský hrdina je postavený proti príšere, netvorovi buď z prehistorickej doby alebo vesmíru.

a Novou vlnou (*New Wave*), či dopad technologickej extrapolačnej línie na vznik kyberpunku a žánrového milieu.³⁵

Repetitívna a kumulatívna povaha žánrových filmov má za dôsledok to, že sa stávajú celkom predvídateľnými (*predictable*). Filmy so slabými žánrovými väzbami (*generic ties*) zvyčajne silne závisia na vlastnej vnútornej logike, zatiaľčo žánrové filmy intenzívne využívajú intertextuálne odkazy (*intertextual references*). Celkové osvetlenie, ktoré sa vynára z týchto čiastočných náhľadov je podľa Altmana prekvapivo koherentné, a to vo väčšom merítku, než kedy vôbec bola teória literárneho žánru.

Stephen Neale vyjadruje obecné zdieľaný názor keď komentuje, že každý nový žánrový film tvorí akýsi dodatok, doplnenie (*addition*) k existujúcemu žánrovému korpusu a zahŕňa výber z repertoáru žánrových prvkov, ktoré sú dostupné v akomkoľvek okamihu.

To je kľúčový moment, na ktorý už upozornil T. S. Eliot vo svojej práci *Tradition and The Individual Talent*.³⁶ Eliot uvádza, že ak vznikne nové dielo, stane sa zároveň niečo so všetkými predchádzajúcimi umeleckými dielami. Existujúce pole diel sa modifikuje akonáhle do neho uvedieme nové umelecké dielo. Než k tomu však dojde, je tento systém, zoskupenie diel, úplné. Vstupom nového diela sa transformuje celé pole diel. Týmto zásahom sa narúša predtým *zdanlivá* úplnosť, umelo udržiavaná ucelenosť. Proporcie, hodnoty a vzťahy každého diela voči celku sa musia pozmeniť, t.j. staré sa musí vyrovnat' s novým.³⁷ Každý nový vstup diela, napr. science fiction filmu *Avalon* (2001) na pole predchádzajúcich diel, t.j. celého zoskupenia filmového žánru science fiction, mení celé žánrové pole. Novo vznikajúce diela modifikujú spôsob, akým vnímame a hodnotíme diela minulé. Rovnako diela súčasnosti podliehajú merítku minulosti, t.j. sú pozorované skrze prizmu predošlých diel.

³⁵ Žánrové filmy závisia na kumulatívnom účinku (*cumulative effect*) často opakovaných situácií filmu, námetov a ikon. Ďaleko dôležitejšie než záver road movie sú opakované a zhodujúce sa strety (*encounters*), ktoré tvoria stred filmu. Od filmu *Bonnie a Clyde*, až po *Thelma a Louise*, je to tento kumulatívny efekt interakcií jedného páru, ktorý ostáva s divákom, než akékoľvek konkrétne rozhodnutie alebo výsledok.

³⁶ *The Sacred Wood: Essays on Poetry and Criticism*, 1922

³⁷ Parafrazujúc Eliota môžeme povedať, že každá nová báseň mení, prepisuje, celé dejiny poézie.

Rovnakého momentu si všíma aj J. L. Borges v eseji *Kafka and His Precursors*,³⁸ keď tvrdí, že každý autor si vytvára svoj vlastný rodokmeň,³⁹ t.j. genealógiu svojich predchodcov. Borges uvádza, že v slovníku kritika, je pojem predchodcu nepostradateľný. Dielo autora totiž modifikuje našu predstavu a chápanie minulosti, rovnako ako chápanie budúcnosti. Na základe Kafkovho svedectva vieme, koho si F. Kafka sám vybral ako svojich predchodcov (Dickens –Flaubert –Kleist –Neitzsche), t.j. takýmto spôsobom sa chcel zaradiť do sebou vytvoreného žánrového poľa, ktoré už svojím vstupom modifikoval.

Vznik filmu Ridleyho Scotta *Blade Runner* (1982) modifikoval celé pole science fiction, zároveň zmenil spôsob, akým recipujeme filmy ako napr. *Metropolis* (1927), *THX 1138* (1970), *Solaris* (1972) a pod.

V prípade žánru ako modifikujúceho faktoru, ktorý zasahuje do celého žánrového poľa, sa nám naznačuje dvojité udeľovanie zmyslu, kontrastovanie dvoch rovín, samotného filmového diela a filmového žánru ako takého. Aby sme to lepšie ilustrovali, použijeme termínu J. F. Lyotarda *diskurzívny žáner*. Lyotard uvádza, že diskurzívne žánre určujú to, „oč beží“, podriaďujú vety rôzneho režimu jedinej finalite.⁴⁰ V rámci filmového diela môžeme chápať ako diskurzívny žáner buď samotné filmové dielo, napr. film *Metropolis*, t.j. jedno zreťazenie diskurzívnych udalostí, alebo filmový žáner ako taký, t.j. celé pole filmovej science fiction, zreťazenie diskurzívnych udalostí, ktorými sú jednotlivé filmy science fiction. A na tejto rovine sa nám rysujú kontúry určovania a modifikovania, toho „o čo sa jedná“, odvíjajúce sa od jednotlivých filmových diel, a rovnako od žánrového korpusu.

Podľa mňa si musíme uvedomiť, že modifikácia žánrového poľa, ktorá sa deje vždy pri vstupe nového diela, prebieha na oboch rovinách; determinuje interpretáciu diela, a zároveň celý žánrový korpus filmových diel. Toto dvojité udeľovanie zmyslu, tieto vektory v žánrovom priestore recepcie, sú prítomné pri recepcii každého filmového diela. Žánrové pole tak nefunguje ako dopredu ustanovený systém, ale ako priestor pre potenciálne prepojenia (a procesy systemizácie) medzi (1.) jednotlivými dielami; napr. filmové diela spadajúce do science fiction žánru: *Metropolis – Blade Runner – One Point 0 – Scanner*

³⁸ Borges, J. L., *Kafka and his Precursors*, In.: *Labyrinths: selected stories and other writings*, New York, 1962

³⁹ „El hecho es que cada escritor crea sus precursores.” In.: <http://www.galeon.com/kafka/borges2.htm>

⁴⁰ Lyotard, J.F., *Rozepře*, Praha, 1998

Darkly, (2.) dielom-singularitou so žánrovým poľom: *Metropolis* a celá množina diel formujúcich pole filmovej science fiction. Žánrové pole tak funguje ako priestor pre významové kumulácie, zreťazenia, prešívajúce a narúšajúce (vznik nových prepojení) intertextuálnu sieť na vyššie zmienených rovinách; pole je modifikované a ovplyvňované procesmi, ktoré sa dejú medzi ním a dielami a od ktorých sa odvíja ako konštituovanie žánrov – ich stabilizácia v rámci korpusu – tak aj ich recepcia.

Toto brázdenie žánrového poľa je posilňované intertextuálnymi impulzmi. Domnievam sa však, že intertextualita je prepojená so žánrovou pamäťou, precíznejšie s proteticou pamäťou. Bez danej pamäte by totiž recipient nerozpoznal intertextuálnu informáciu a daný odkaz by tak pre neho zostal miestom nedourčenosti (Ingarden), prázdny políčkou, okom v žánrovej sieti.

Protetické spomienky prináležia do konceptu protetickej pamäte (*prosthetic memory*), ktorý rozvinula Alison Landsbergová. Protetické spomienky sú tie spomienky diváka, ktoré nemajú svoj pôvod v prežitej skúsenosti daného recipienta. Filmové médium oplýva schopnosťou vytvárať a akoby „implantovať“ spomienky, t.j. produkovať skúsenosť niečoho, čo sme nikdy neprežili, ale prijímame ako nám náležiacie. V istom zmysle sú protetické spomienky analogické s Altmanovým konceptom pseudo-pamätí (*pseudo-memorials*). Dnešné žánre tak spoliehajú na recipientovu pamäť a spriadajú svoju sieť jednotlivých žánrových filmov na protetických prepojeniach. Príkladom takejto protetickej spomienky môže byť F. Langovo zobrazenie ženského robota v snímku *Metropolis* (1927), kde je motív ženského robota po prvý krát uvedený na plátno. V prípade recepcie snímku *The Stepford Wives* (1975, 2004), *Terminator 3* (2003), *Resident Evil* (2002) a iných, máme k dispozícii protetickú spomienku napr. z filmu *Metropolis*, a tak už dokážeme s daným konceptom narábať (t.j. prípad ženského robota). Ten koncept sa pochopiteľne môže meniť, prezentovať v iných variáciách (napr. *Repli-Cate* (2002), *Ultra Violet* (2006)).

(1.) Dejiny filmových žánrov nie sú charakterizované, ako by sa mohlo zdať, cieľavedomým vypožičiavaním si z jedného preexistujúceho nefilmového materinského žánru (*parent genre*), ale sprievodnými, vedľajšími výpožičkami z viacerých žánrov, ktoré sa nevzťahujú a nesúvisia so samotným žánrom. (2.) Dokonca aj keď žáner už existuje v inom médiu, filmový žáner nesúci rovnaké meno nemôže byť jednoducho prebratý z nefilmových zdrojov, ale musí byť znovu – nejakým spôsobom – vytvorený (*recreated*), a tým pádom

obnovený. Nie je teda prekvapivé, že tento proces znovuvytvorenia môže vytvoriť žáner, ktorý rozhodne nie je identickým, napriek zdieľanému menu, s nefilmovým žánrom. Altman sa snaží ukázať, že proces, akým filmové štúdiá definujú žánre je zásahom ex post, a tým pádom nie je konceptuálne odlišnou metódou než akú používajú filmoví kritici.⁴¹

Altman si všíma, koľko žánrových označení prešlo substantivizačným procesom (*substantifying process*). Naratívna poézia je prirodzeným zdrojom pre rozprávanie (*narrative*), kniha na pokračovanie (*serial publication*) je seriálom, t.j. príbehom na pokračovanie (*serial*), životopisný snímok (*biographical picture*) sa stáva *biopic*, vedeckofantastické príbehy (*science fiction stories*) sú sci-fi.

Aby mohlo dôjsť k definitívnemu zžánrovaniu (*genrification*), boli nutné tri zmeny: štúdiá museli presunúť pozornosť od predtým existujúcich substantívnych žánrov k trans – žánrovému adjektívnemu materiálu.⁴²

Žánrové filmy sú filmy, ktoré vznikajú potom, čo nejaký žáner vstúpi do všeobecného povedomia a je posvätený substantivizáciou, behom obmedzeného obdobia, kedy zdieľaný textový materiál a štruktúry vedú divákov k tomu, aby interpretovali dané filmy nie ako samostatné entity, ale na základe žánrových očakávaní a na pozadí žánrových noriem.⁴³

⁴¹ V nedávnej minulosti začínala každá štúdiá o žánroch otázkami po stálosti a koherencii: čo majú tieto texty spoločné; ktoré zdieľané štruktúry im umožňujú, aby dávali väčší zmysel ako žáner než ako suma významov individuálnych textov; aké sily vysvetľujú životnosť žánru a aké vzorce sa touto životnosťou vyznačujú.

⁴² Hudobná *melodráma* a hudobná *komédia* majú spoločného málo, ale *muzikálová* melodráma a *muzikálová* komédia už vykazujú vzájomné protožánrové vzťahy. Základným nástrojom tejto zmeny je standardizácia a automatizácia daného vzorca čítania (*reading formation*), prostredníctvom ktorých sú zhodnocované a napodobňované predchádzajúce úspechy.

Filmy musia vykazovať spoločné atribúty, ktoré prekračujú eponymický materiál žánru (hudbu, Divoký západ, atď), ale súčasne sú s týmto materiálom dostatočne spjaté. Tak sa ospravedlní užívanie názvu toho materiálu vo funkcii žánrovej nálepky, označenia (*generic label*).

Diváci museli sami nadobudnúť dostatočného povedomia o štruktúrach, ktoré zväzujú rozdielne filmy do jedinej kategórie, a proces ich recepcie bol tak vždy filtrovaný skrze túto žánrovú predstavu. To znamená, že žánrové očakávania, ktoré sa poja s identifikáciou žánru (typy postáv, vyústenie zápletky), sa musia stať nevyhnutnou súčasťou procesu, prostredníctvom ktorého sa filmom pripisuje význam.

⁴³ Štúdiá usilujú o to, aby analýzou a napodobením úspešných rysov svojich vlastných najlukratívnejších filmov zahájili cykly, ktoré budú predstavovať úspešný, ľahko využiteľný model, spojený s jediným štúdiom. Tieto

Nové cykly sa obvykle vytvárajú spojením nového typu materiálu s už existujúcimi žánrami. Veľká vlaková krádež (1903) a bezprostrední nasledovníci tohoto snímku spojili kriminálne filmy, železničné filmy (*railway films*) a prírodné snímky (*scenics*) s „Divokým západom.“⁴⁴ Keď sa z cyklov stanú žánre, adjektívne žánrové nálepky sa substantivizujú.⁴⁵

Film sa v porovnaní s literatúrou a jej prístupom k žánru viac zameriava na aspekty diferenciácie produktu a celý proces urýchľuje. Proces žánrovania podtrhuje samotnú povahu filmového žánru a jeho procesuálnu stránku.

Žánre nie sú len kategóriami post facto, ale súčasťou neustálej dialektiky štiepenia a vytvárania kategórií, ktorá konštituuje dejiny typov a termínov. Tento proces si netreba predstavovať v zmysle statickej klasifikácie, môžeme sa na neho pozeráť ako na pravidelné prechádzanie medzi princípom expanzie, teda vytváraním nového cyklu a princípom kontrakcie, t.j. konsolidácie žánru.

Proces tvorenia žánrov nám neponúka jednu synchronnú tabuľku, avšak nikdy neukončenú radu prekrývajúcich sa žánrových máp. Kedykoľvek sa na túto mapu zameriame pohľadom, spozorujeme nejakú novú mapu, ktorá sa tu práve rysuje. Mapa žánrov nebude nikdy dokončená, nepredstavuje totiž záznam minulosti, ale živú geografiu, proces, ktorý neustále trvá.⁴⁶

cykly stavajú do popredia špecifické prostredky daného štúdia (zmluvne viazaných hercov, rozpoznateľné štýly a pod.), zároveň sa vyznačujú obecnjšími rysmi, ktoré môžu iné štúdia napodobniť.

⁴⁴ Ak sú podmienky priaznivé, môžu z cyklov jediného štúdia vzniknúť žánre rozšírené naprieč celým priemyslom. Podmienky sú priaznivejšie vtedy, ak je cyklus definovaný prvkami, ktoré môžu zdieľať aj ostatné štúdia (bežné zápletky) a ktoré diváci ľahko rozpoznajú, t.j. opakovanie stabilizovanej normy.

⁴⁵ Filmové štúdio z toho, že z jeho cyklu vznikne žáner, nemá veľký zisk. Akonáhle je žáner rozšírený a uplatňovaný naprieč celým priemyslom, jednotlivé štúdia už nemajú ekonomický záujem na tom, naďalej ho ako taký používať. Snažia sa naopak vytvoriť nový cyklus tak, že sa spojí nový typ materiálu, či prístupu, s už existujúcim žánrom, a tým zahájí nové kolo žánrovania. Aj keď tým nie je zaručené, že vznikne nový žáner, vždy sa pre jeho vznik vytvárajú aspoň nové predpoklady. V tomto bode má teda celý proces potenciál začať na novo.

⁴⁶ Jedna z hlavných stratégií, ktoré boli vynalezené k tomu, aby sa zaistila žánrová kontinuita, spočíva v pojatí žánru nie ako vyvíjajúcej sa kategórie, či korpuse filmov, ale žánru ako univerzálnej tendencie.

Dôvod, prečo sa tak pevne držíme žánrových termínov treba zhliadať v tom, že žánre sa tešia takej úcte, aká sa iným konceptom, či termínom sotva dostane. Prináleží k úlohe kritikov, aby žánrový slovník ostal obecné použiteľný, a to sa deje práve opakovaným používaním žánrových termínov. Zatiaľčo producenti žánre aktívne ničia tým, že vytvárajú nové cykly, z ktorých niektoré nakoniec podliehajú procesu žánrovania, tak večnou snahou kritikov je zahrnúť rozdiely cyklov do jedného žánru, a tak legitimizovať a autorizovať pokračujúce užívanie termínu.

Altman sa v súvislosti s dynamikou a premenlivosťou žánrových máp venuje skúmaniu princípov žánrovej recyklácie. Je zrejmé, že záujem priemyslu o novinky zaručuje neustálu premenlivosť žánrovej mapy. Redefinovanie žánru najčastejšie prebieha povýšením niektorej z podmnožín toho žánru do pozície vzoru. Opätovné prepisovanie filmovej histórie je jednou zo základných rétorických stratégií, ktoré sprevádzajú opätovné žánrovanie (*regenrification*).⁴⁷

Súčasní kritici môžu ktorúkoľvek skupinu filmov kedykoľvek žánrovo redefinovať. Jedným zo základných princípov výzkumu žánru je dôležitosť čítať texty v kontexte iných podobných textov (čo v podstate už predurčuje jeden z aspektov percepcie, t.j. intertextualitu, vid'. Kapitola 5.).⁴⁸ Z cyklov iniciovaných filmovým štúdiom sa stanú žánre len prostredníctvom širokého priemyslového uplatnenia ich základných charakteristík. Pokiaľ nie je cyklus legitimovaný ako žánr a nedostane sa mu uznania širokého filmového priemyslu, zostáva cyklom.

⁴⁷ Brať jednu verziu žánru ako zástupcu žánru v jeho celistvosti, nie je len bežnou praxou, ale aj normálnym krokom v procese opätovného žánrovania (*regenrification*). Väčšina žánrových označení má dostatočné renomé, takže bývajú zachované i pre označenie novo utvorených žánrov, aj keď vyhovujú napríklad len sčasti.

⁴⁸ Kritici na seba v procese opätovného žánrovania spravidla berú funkciu činiteľa formovania cyklov, ktoré sa predtým spájali len s filmovou produkciou. Niektorým súčasným teoretikom žánru, pre ktorých zostávajú definície tradičných žánrov sväté, môže proces redefinície pripadať ako neoprávnený, či intervenčný zásah. Avšak zdá sa dosť logické, že kritici a teoretici filmu sa budú prikláňať k novému žánrovaniu ako súčasť ich rétorického a kritického vybavenia. Príkladom tu môže poslúžiť redefinícia a rehabilitácia ženského filmu a rodinného melodramatu.

Sú teoretici (napr. Stuart Hall, Michel de Certeau), ktorí zastávajú konzervatívne stanovisko, čo sa týka recepcie diela. Zdôrazňujú lokálne obmedzenú recepciu textov, v čase a priestore, vytvorených niekým mimo sféru recepcie. Namiesto toho by mali vziať v úvahu, že aj diváci sú schopní si vytvárať vlastné texty a stať sa tými, ktorí kódujú, tými ktorí kreslia vlastné mapy a tým pádom sa právoplatne spoluúčastnía procesu konštituovania a definovania žánrov.

Cykly a žánre, producenti a inštitúcie, to všetko je súčasťou nepretržitého procesu prekresľovania máp, a práve tento proces striedavo prebúdza a zväzuje ľudskú recepciu. Každý kultúrny produkt je trvale dostupný, aby poslužil ako označujúci v kultúrnej brikoláži.

Problém skúmania filmového žánru vidí Altman aj v skutočnosti, akým spôsobom si filmoví kritici zjednodušili prístup pri skúmaní žánru. Žánroví kritici si jednoducho vypožičali ontológiu, metodológiu a epistemológiu, ktoré boli rozvinuté literárnymi a umeleckými kritikmi pre iné objekty a na iné účely. Tým pádom redukovali pojem žánru na korpus textov alebo na textovú štruktúru.

Altman je jedným z priekopníkov myšlienky, zaobchádzať so žánrom ako komplexnou situáciou, zret'azených sérií udalostí, ktoré sú pravidelne opakované podľa rozpoznateľného vzorca (*recognizable pattern*). Na to, aby existoval nejaký žánr, musí byť vyprodukované veľké množstvo textov, ktoré musia byť distribuované, predvedené rozsiahlemu publiku a prijaté viac menej homogénnym spôsobom.

Zlatý vek Hollywoodu tvorila práve doba intenzívneho miešania žánrov, ktorého primárnym dôvodom bolo zvýšenie predajnosti filmu. Na úrovni produkcie, miešanie bolo uľahčené používaním ľahko rozpoznateľných sémantických žánrových signálov, rozmiestnením narážok založených na podrobení sa aspektom filmu. K tomu pomohla tendencia zakladania identifikácie žánru pomocou malého zlomku filmu a skutočnosť, že isté druhy scén ľahko zodpovedali početným rozdielnym žánrom.

Na úrovni filmovej propagácie, štúdia preferovali stratégiu naznačiť čo najviac žánrov, bez toho, aby akýkoľvek pomenovali. Vnímanie miešania žánrov bolo pozdvihnuté zmenami v kritickej praxi. Recenzenti stále viac pripisovali viaceré žánrové pričlenenia (*multiple generic affiliations*) k jedinému filmu (to predznamenáva náš koncept tolerancie pre viacznačnosť, vid' Kapitola 5.).

Miešanie žánrov nie je len prechodnou postmodernou módou. Skôr naopak, prax miešania žánrov je nutná pre samotný proces, pomocou ktorého sú žánre tvorené. Nemali by sme zabúdať, že dnešné čisté žánre vznikli zo základného filmového zdroja, ktorý bol prepojený s odlišnými formami. Altman pripomína, že trvalo desaťročia dôkladného kvantitatívneho rozboru a brúsenia, na vytvorenie súčasného kanónu 24-karátových žánrov.

To, čo vnímame ako zmes už dávno existujúcich žánrov, je často nič iné než tekutá láva nového žánru, ktorá je v procese tvorenia; tektonické vrstvy tendujúce k architektonickej výstavbe.

Dôležitý prvok pri konštituovaní žánru tvoria žánrové križovatky. Žánrové križovatky (*generic crossroads*) nie sú jednoduché textové štruktúry (ktoré samostatne by boli nedostačujúce na určenie reakcie publika), ale špecifický spôsob spracovávania textových štruktúr. Väčšina naratívnych križovatiek vedie k novej udalosti a novému rozvetveniu (*fork*). Pre žánrových divákov však každá križovatka je ordinárna (*formulaic*), s jednou dráhou vedúcou k obnovenej žánrovej aktivite (*renewed generic activity*). Pokiaľ sa divák vydá po dráhe žánru, každá križovatka slúži ako test pre divácku vernosť, a zároveň ako reklama daného žánru. Žánre totiž dosť často používajú dôverne známe zdroje naratívu na propagovanie vlastného produktu.

Prečo si dôsledne vyberáme vzrušenie namiesto bezpečia? Táto otázka môže byť zodpovedaná len v rámci kontextu celkového vzorca rozvetvenia (*forking pattern*) žánrových zápletiak (*generic plots*). Altman si všíma, že z deväť desiatín filmu každá križovatka vedie k rovnakej žánrovej dráhe (*path*) a pôžitku (*pleasure*), avšak prakticky každý žánr napokon zanechá žánrového pôžitku (*generic pleasure*) v prospech nebezpečia, nepravdepodobnosti a záhady (viď. tolerancia pre viacznačnosť, váhanie (Todorov), Kapitola 4, 5.).

Prípád žánrových križovatiek jasne potvrdzuje toto tvrdenie. Namiesto špecifických príčin vedúcich k nutným účinkom, kulminujúcim v úplne logickom závere, ponúkajú namiesto toho žánrové situácie proces vystupňovania, zintenzívnenia (*intensification*) a uvoľnenia (*release*).⁴⁹

⁴⁹ Každá križovatka jednoducho zdvojuje, kopíruje predchádzajúce situácie rozcestí s pridanou intenzitou, až do bodu, kde kultúrne normy (vrátane vhodnej textuálnej dĺžky) diktujú obrat, reverznosť (presne opačnú než účinok). Je to práve ekonómia žánru (*generic economy*), ktorá nám dovoľuje porozumieť žánrovému zakončeniu. Sú to práve žánrové zvraty, ktoré tvoria náš pôžitok proporcionálne k dištancii, ktorá musí byť

Jedná sa o to, že len málo divákov je schopných odolať pokušeniu žánru (*generic temptation*). Je málo ľudí, ktorí si vychutnávajú všetky žánre, skôr inklinujú k preferovanému žánru, u ktorého nachádzajú potešenie z neho samotného.⁵⁰

Aj keď sú žánrové filmy bežne zakončené návratom ku kultúrnym normám, percipienti žánru zvyčajne hľadajú (a nájdu) v žánrových filmoch istý druh pôžitku z hodnôt, ktoré sú odlišné od uznávaných noriem (*counter-cultural pleasure*). Žánrové filmy sú štrukturované ako sledy „žánrových križovatiek“, každá navrhujúca možnosť medzi pokračujúcim žánrovým pôžitkom (*generic pleasure*); založeným na kontra – kultúrnej aktivite a zastavením pôžitku zo žánru – kvôli zastaveniu aktivity týkajúcej sa protikladných hodnôt.

Podľa princípu „žánrovej ekonómie“, pôžitok, či potešenie diváka žánrového filmu je zvýšený stupňujúcou sa dištanciou medzi kultúrnymi a kontrakultúrnymi alternatívami.⁵¹

prekročená na to, aby sa mohol znovu obnoviť celkový poriadok, t.j. obvineného zbaviť viny, vyriešiť lásku milencov, oslobodiť zajatcov atď. Platí, že čím väčšie riziko, tým je väčší pôžitok z návratu do bezpečia. Čím je väčší chaos, tým prenikavejší je pôžitok z obnovenia poriadku.

Tento moment do istej miery odkazuje ku konceptu hraničnej situácie – aj v Jaspersovom zmysle *Grenzsituation*–, ktorou sa budeme zaoberať v Kapitole 5.

⁵⁰ Toto tvrdenie môžeme doložiť stanoviskom N. Carolla, ktorý uvádza, že konvencie žánru sú známe a rozpoznané publikom a takéto „rozpoznanie je samo o sebe príjemné – populárne umenie je na tejto rozkoši z rozpoznaní založené.“

Podľa môjho názoru, čo sa týka prípadu sci–fi žánru, tak tam dochádza k tomu, že my – recipienti žánru rozpoznáme, t.j. ako sci–fi, a ešte sa prídátne tešíme z manifestujúcej sa novosti, inovatívnosti a invenčnosti, stimulácie hraníc exploratívneho myslenia, ktoré nám žánr ponúka. Žánr sci–fi totiž nie je nekompromisne definovaný ako filozofický traktát, technická príručka na roboty, či morálne pojednanie o iných civilizáciách, rozbor futurologických vízií, či apokalyptických delírií. Sci–fi je zároveň – ako pre autorov, tak aj pre recipientov – zábavná dobrodružná literatúra, žánr konkretizovaný v naratívnych štruktúrach, rozohrávajúci našu fantáziu ako kaleidoskop nepredvídateľných a neočakávateľných obrazcov.

⁵¹ Takisto členstvo v konkrétnej komunite, združujúcej členov v rámci jedného žánru, tvorí dôležitý zdroj diváckeho pôžitku. V prípade žánru science fiction je súňalnosť do takejto komunity priam najmarkantnejšia. V rámci daných žánrových komunit si fanúšikovia zdieľajú novinky, diskutujú o knihách, filmoch, vymieňajú si najrozmanitejšie informácie; utužujú a potvrdzujú svoju pozíciu. Žánre tak priamo slúžia ako laterálna komunikácia medzi členmi.

Altman zdôrazňuje, že žánre nemôžu existovať bez intertextuálneho rámca, tj. vždy sa akýmsi spôsobom odvolávajú na predchádzajúce texty a tým znovupotvrdzujú kontinuitu daného žánru.

Je nahliadnuteľné, že pretrvávajúce stabilizované žánre ponúkajú omnoho väčší výber potenciálnych intertextov než nové, či formujúce sa žánre.

Podľa Altmana žánre vďaka svojej rozmanitosti (*multiplicity*) nepretržitej súťaživosti a sporu medzi producentmi, divákmi, kritikmi, politikmi, moralistami a ich odlišnými záujmami, ktoré udržujú žánre v procese, neustále sa vystavujúc a podliehajúc rekonfigurácii, rekombinácii a reformulácii. Všetci títo „agenti“ sa podieľajú na dynamike pragmatického poľa filmového žánru.

Namiesto pozdvihnutia recepcie na všemocnú definitívnu pozíciu v procese výroba/distribúcia/predvedenie/spotreba/interpretácia, pragmatici uznávajú štúdium recepcie ako vhodný spôsob na rozpoznanie aktivít špecifických skupín užívateľov, ale len aby následne zakotvili recepciu v širšej, procesuálne orientovanej a interaktívnej analýze protikladných skupín užívateľov. Zatiaľčo pragmatická analýza niekedy destabilizuje význam tým, že ukazuje ako je závislý na partikulárnych používaniach textu alebo žánru, inokedy sa jej podarí odkryť inštitúcie, ktoré zakladajú význam a predstierajú, že význam pramení priamo zo sémantiky a syntaxe.⁵²

⁵² Altman vo svojej štúdií *Film as an Event* upozorňuje na strnulosť chápania filmu ako textu a uvádza nový náhľad na film ako na rozmanitú kinematografickú udalosť, ktorú vymedzuje dvanástimi atribútmi: multiplicita, trojrozmernosť, materialita, heterogenita, pretínanie, performancia, multidiskurzivita, nestálosť, mediácia, voľba, rozširovanie a vzájomná výmena. Altman, R., Film jako událost, In.: Szczepanik, P., (ed.), Nová filmová historie, Hermann & synové, Praha 2004

2.1. Filmový scenár

V súvislosti s literárnym a filmovým žánrom, je na mieste zmieniť sa o filmovom scenári, ktorý je akýmsi hraničným literárnym žánrom, je písomným podkladom stojacim medzi dvoma médiami, ktoré do istej miery prepojuje.

Pojem „scenár“ (angl. *screenplay*, nem. *Drehbuch*, špan. *guión*), rovnako ako libretto, prevzal filmový obor z oblasti divadla, kde sa s pojmom „scenár“ pracuje napríklad v pantomíme alebo v špecifických historických divadelných formách (napr. *commedia dell'arte*). Filmový scenár sa dá obecné charakterizovať ako písomný podklad pre natáčanie, realizáciu filmu, či už hraného, dokumentárneho, alebo animovaného. Obsahuje informácie o záberoch, popis obrazu, či popis akcie v obraze, medzitulky, podklady pre úvodné tituly a pod.

K charakteristickým rysom filmového scenára patrí trvale prítomný princíp intermediality. A práve princíp intermediality, ktorý Ivan Klimeš⁵³ nazýva „dvojdovou identitou“ filmového scenára ako hraničného literárneho žánru, vyplýva zo skutočnosti, ako to formuluje P. P. Pasolini,⁵⁴ že ide o štruktúru, ktorá sa chce a má stať inou štruktúrou. Filmový teoretik I. Klimeš zdôrazňuje, že toto neustále vzťahovanie sa k inej, aj keď len potenciálnej štruktúre, vyžaduje od čitateľa – adresáta špecifickú a nadštandardnú perцепčnú aktivitu. Medzi obidvoma štruktúrami, literárnym pretextom a projektovaným filmovým textom, existuje trvalé napätie, ktoré je zdrojom permanentného intermediálneho prúdenia.

Tento esenciálny rys filmového scenára sa niektorí teoretici, či historici snažia vyjadriť novými, prípadne novo aplikovanými pojmami ako napríklad *scéno–text* (Pasolini), *techno–text* (Schwarz).

Poradie (1.) filmového scenára ako pretextu a (2.) filmu ako textu, sa môže pochopiteľne aj prevrátiť. Tak sa výsledný film stáva pretextom v prípade spätného scenára, ktorý je písomným popisom hotového filmu.⁵⁵

⁵³ Mocná, D., Peterka, J., a kol., Encyklopedie literárných žánrů, Paseka, 2004

⁵⁴ Pasolini, P. P., Scenár ako „štruktúra, ktorej cieľom je stať sa inou štruktúrou“. In.: Mihálik, P. (ed.) Antológia súčasnej filmovej teórie I., Bratislava, 1980

⁵⁵ Špecifickú variantu spätného scenára predstavuje filmový protokol alebo transkript filmu, používaný vo filmovej filológii, ktorá popisuje základné zložky jedného každého záberu.

K naplneniu funkcie filmového scenára dochádza jeho realizáciou, t.j. sfilmovaním. Pojem filmového scenára je definovaný svojou funkciou a neobsahuje žiadne ďalšie žánrové určenie.

V tom je zrejmá analógia s divadelnou hrou, respektíve s drámou, rozhlasovou, či televíznou hrou. Od divadelnej hry sa však filmový scenár ako pretext pre technické médium niečím podstatným takisto líši. Zatiaľčo divadelná hra vytvára rámec i podklad pre množinu nekonečnej rady javiskových konkretizácií (ktoré sú eliminované pri *dernière*), je filmový scenár predlohou určenou k jednorázovému predvedeniu.⁵⁶

Na pozadí cenzúry, umeleckej i politickej, prebiehala v rámci zoštatnenej kinematografie, tvorba scenára v niekoľkých etapách. Jednotlivé genetické formy scenáru boli v naväzujúcich etapách podrobnejšie rozpracovávané a opätovne predkladané k viacstupňovému preskúmaniu a schvaľovaniu. Jednalo sa o akúsi permanentnú revíziu textu, ktorá nebola zapríčinená autorskou potrebou, ale ktorej funkčnosť spočívala v redundantnom, autoritatívnom požiadavku štátu, t.j. kontrolovať celý projekt od vzniku až po jeho realizáciu (t.j. eliminovanie tolerancie pre viacznačnosť). A tento inštitucionálny požiadavok na formálnu úpravu mal za dôsledok rozfázovanie genézie filmového scenára.

Filmový scenár tak bol rozčlenený, rozfázovaný do piatich etáp – námet, synopsis, filmová poviedka, literárny scenár a technický scenár. Tieto textové úseky reprezentovali formalizovanú etapizáciu literárnej prípravy.

Pri vzniku stál (1.) námet, dvoj- až trojstránkový, obsahujúci nosný základ príbehu s náznakom žánru, prípadne aj kompozície filmu. Všimnime si, že otázka ohraničenia a definovania žánru je zastúpená už v prvej fázi formovania sa filmového scenáru. Z námetu potom vychádzala (2.) synopsis, v rozsahu desiatich až pätnástich strán, uvádzajúca príbeh

⁵⁶ Funkčnosť filmového scenára ako jednorázovej realizácie dokladajú dokonca aj tzv. „remaky“ úspešných filmov – t.j. nové spracovania, nové verzie –, ktoré sú vyrábané vždy s väčším časovým odstupom. Tieto remaky sa totiž nenatáčajú podľa rovnakého scenára, ale podľa scenára nového, ktorý reflektuje aktuálny prístup k danému žánru, dobové preferencie publika, alebo aj vývoj filmovej techniky (pozri: *Solaris* od A. Tarkovského z roku 1972 a *Solaris* od S. Soderbergh z roku 2002). Práve z toho dôvodu sa filmový scenár spravidla stáva jednorázovým, neopakovateľným. Remaky natáčané podľa pôvodného scenára, tzv. *shot by shot*, alebo filmu, predstavujú úplnú kuriozitu, avšak existujú.

v jeho lineárnej postupnosti, bez dialógov, s miernym príklonom k charakteristike postáv. Táto etapa je niekedy nazývaná ako „treatment“, tj. scénosled; ide o bodový scenár, obsahujúci sled sekvencií.

Na synopsiu nadväzovala (3.) filmová poviedka v rozsahu minimálne tridsiatich strán, ktorá spracovávala námet literárne. Ucelenou predstavou filmu bol až (4.) literárny scenár, ktorý v záverečnom predvýrobnom predstupni získal podobu (5.) technického scenára, niekedy označovaného ako „režisérsky scenár.“ Podľa technického scenára sa koordinovala samotná výroba filmu, vo všetkých realizačných fázach. V dôsledku toho, že realizácia filmovej podoby vychádzala z technického scenára, do pozadia ustupovalo literárne hľadisko a do popredia sa dostávali technické aspekty.

V súčasnosti filmový priemysel, usmerňovaný trhovou ekonomikou, inklinuje k eliminácii rozfázovaného prípravného postupu. Technický scenár je už na ústupe a ako východiskový text slúži produkcii literárny scenár.⁵⁷

Špecifickú kategóriu tvorí filmový scenár ako literárne dielo. I keď primárnym účelom vzniku filmového scenára je adaptácia filmu, počet nerealizovaných scenárov mnohonásobne prevyšuje množinu aktualizovaných filmových projektov.

Znázorňuje a predstiera formu filmového scenára, to dosahuje napríklad jednoznačným uprednostnením techniky *showing* alebo scénického znázornenia, v kontraste k *telling*, teda k referujúcemu rozprávaníu; technika scénického znázorňovania veľmi výrazne reflektuje špecifickosť filmu ako média odlišného od literatúry.

Filmový scenár ilustruje akýsi medzičlánok, ktorý explicitne neprináleží ani do literárneho ani filmového média, avšak na oboch médiách do istej miery závisí. Je na okraji oboch médií, parazituje na oboch kontextoch, nespadá striktne ani do oblasti literárnych žánrov, ani do profilu filmových žánrov. Avšak napriek tomu, že ostáva príliš technicky orientovaným na to, aby mohol mať literárne kvality, oplýva transparentnými vlastnosťami literárneho žánru. Charakteristiky literárneho žánru tu fungujú v náznakoch a sú skôr v rovine signálov, než v rámci vyprofilovaných literárnych, umeleckých koordinátov; t.j. ležia tu

⁵⁷ Prevažne v animovanom, avšak niekedy aj v hranom filme, sa uplatňuje aj obrazový scenár, tzv. storyboard, obsahujúci rozkreslené zábery. Vstupné etapy – námet, synopsisia – v prípade adaptácie literárneho diela odpadajú. Bolo by určite zaujímavé skúmať komparáciu a prepojenia medzi storyboardom a comixom.

v zárodku. Filmový scenár však nie je dostatočne technicky a scénicky legitímny. Takže by sme mohli povedať, že filmový scenár spadá do literárneho žánrového vymedzenia (s presahom do filmového média).

Hoci v popredí stojí scénické znázornenie, akcentovanie popisu mise-en-scény, deje sa to v rovine náznakov technickej kulisy, predstierania, simulovania a ako neaktualizované filmové dielo, ostáva vždy latentným, aj keď do istej miery potenciálnym kandidátom.

Pozoruhodným výskytom sú novelizácie. Novelizácia (tiež románový prepis), je rozšíreným fenoménom prevažne na americkom kontinente, u nás je menej užívaným. Novelizácia označuje romány, ktoré boli napísané na základe scénara filmu, filmovej predlohy. V USA už táto marketingová stratégia takmer patrí k neodmysliteľnému počinu, pričom s väčšinou významných filmov je na trh uvedená aj jeho novelizácia (napr. *2001: A Space Odyssey*, ktorú A. C. Clarke napísal na podklade scénara, na ktorom spolupracoval so S. Kubrickom). Najznámejším a najplodnejším autorom novelizácií v science fiction je A.D. Foster.

3. Filmová adaptácia: Prechod z literárneho žánru do filmového

V tejto kapitole budem vychádzať zo štúdie od amerického teoretika Seymoura Chatmana *What novels can do that films can't (and Vice Versa)*.⁵⁸ Niektoré dištinkcie vznikajúce pri komparácii literárnej predlohy a filmového spracovania sa budú opierať o jeho prácu *Coming To Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film* (Cornell University Press 1990), v ktorej sa, okrem iného, venuje aj detailnému rozboru naratologických termínov a ich aplikácii na literatúru a film.

Seymour Chatman definuje naratív (*narrative*) ako hlbokú štruktúru (*deep structure*), nezávislú (*independent*) na svojom médiu. Vyjadrené inými slovami, naratív znamená pre Chatmana druh textovej organizácie – nazýva ju aj schémou (*schema*) – ktorá musí byť aktualizovaná (*actualized*). Charakteristickou vlastnosťou naratívu je dvojité štruktúrovanie času (*double time structuring*). Znamená to, že všetky naratívy, nezávisiac na médiu, kombinujú dve temporálne oblasti.

Predtým, než načrtneme tieto dve temporálne oblasti u Chatmana, objasníme si dištinkciu a vzťah medzi termínmi „story“ a „discourse.“ Gérard Genette vychádza z trojdielneho členenia fikčného naratívneho textu, t.j. *histoire*, *récit* a *narration*, teda nielen z púhej dichotómie pojmov, s ktorou sa stretávame u ruských formalistov (*fabula* a *sužet*), a ktorá sa používa takisto v českom a slovenskom jazyku, či takisto u niektorých ďalších francúzskych štrukturalistov (Todorov: *histoire-discours*). Táto dvojica, *fabula*–*sužet*, má svoju priam zrkadlovú dvojicu v angloamerickom kultúrnom prostredí, kde figuruje *story* a *plot* (pojmy E. M. Forstera), alebo dvojica *story* a *discourse*, ktoré presadzuje Chatman.

Genettove pojmy *histoire*, *récit* a *narration* sa do čestiny trochu problematicky prekladajú ako *příběh*, *text* a *vyprávění*⁵⁹. Příběh, t.j. story, či v tomto prípade *histoire*, korešponduje s prepojením udalostí (*événements*) a jednaním (*actions*), ktoré sú niekým rozprávané, napr. rozprávačom (*narrateur*).

Podľa Genetta *histoire* je naratívny obsah, či náplň (*contenu narratif*), to označované (*le signifié*). Na strane druhej *récit* je to označujúce (*le signifiant*), výpoveď (*énoncé*), diskurz

⁵⁸ Chatman, S., *What novels can do that films can't (and Vice Versa)*, In.: W J T Mitchell (ed.): *On Narrative*, Chicago, University of Chicago Press, 1981

⁵⁹ Vid'. : Rimmon – Kenanová, S., *Poetika vyprávění*, Host, Brno, 2001

naratívneho textu a *narration* je naratívny akt prepojený spolu so skutočnou alebo fiktívnou situáciou.⁶⁰

Hlavne u posledných dvoch pojmov v českom preklade *text* a *vyprávění*, to môže byť zavádzajúce, pretože *récit* nepredstavuje akýkoľvek text, ale znamená rozprávanie ako text, t.j. naratívny text, kdežto *narration* je termín pre postup, ktorým tento naratívny text vzniká, t.j. pre akt rozprávania.⁶¹

V nasledujúcej časti si objasníme pojmy sužetu a fabule, ktoré sa prekrývajú s Chatmanovými termínmi *story* a *discourse*.

(1.) Termín sužet (z franc. *le sujet* – námet, látka, téma) označuje spôsob, akým sú v literárnom diele usporiadané tematické zložky, t.j. dej, postavy, rozprávač, prostredie a ako sú stvárnené informácie o fabuli. Vedomosti o fabuli môžu byť napríklad zoradené v časovej následnosti (A.C. Clarkov *Měsíční prach*), alebo prezentované s časovými inverziami, prípadne sa u zložie fabule môžu preplietat' (J.Wyndhamov román *Midwichské kukačky*). Akcent môže byť položený na dej (R. L. Stevensov *Treasure Island*, J. Verne, t.j. prevažne dobrodružná literatúra), na postavy a ich charakter (napríklad znova Clarkov *Měsíční prach*, kde sú všetky postavy, ktoré uviaznu v kozmickej lodi pod povrchom piesku, líčené z perspektívy vzdelania, správania sa a sebakontroly), alebo môže byť dôraz kladený na prostredie (T. von Harbou, *Metropolis*, mesto na povrchu a pod povrchom, underground – overground). Dalo by sa povedať, že čitateľ na základe sužetu rekonštruje fabulu, kdežto autor vychádza z fabule a smeruje k sužetu.

(2.) Fabula na strane druhej (z lat. *fabula* – rozprávanie, bájka) je príhoda, o ktorej sa rozpráva v diele, je jeho súhrn udalostí, dejový pôdorys. Rozlíšenie sužetu a fabule spočíva v to, že fabula označuje v naratívnej próze prirodzené usporiadanie, zret'azenie udalostí v deji a sužet je pretvorenie fabule.

Teraz sa môžeme vrátiť k dvom temporálnym oblastiam u Chatmana. Prvým typom je druh časovej sekvencie, ktorá sa týka udalostí spojených s príbehom, či zápletkou (*plot events*), je to (1.) čas príbehu („*story-time*“), alebo čas *histoire*.

⁶⁰ Genette, G., *Discours du récit*, In.: *Figures III.*, Paris : Seuil, 1972

⁶¹ Jedná sa o problém, ktorý sa len ťažko dá vyriešiť bez kozmetických lingvistických chýb; nemecký preklad Genetových pojmov je *Geschichte*, *Erzählung* a *Narration*, alebo *der Akt des Erzählens*, anglický potom *story*, *narrative discourse* a *narration*.

Druhým typom času je čas prezentácie udalostí v texte, (2.) tzv. čas diskurzu („*discourse time*“). Čo je fundamentálne pre naratív, a to nezávisiac na médiu, je skutočnosť, že obe tieto časové sledy, rady sú vzájomne nezávislé (*independent*).

Čo môžeme z toho vyvodit'? V realistických naratívoch je čas príbehu (*time of the story*) pevne stanovený, fixovaný, sledujúci každodenný kolobeh života: človek sa narodí, rastie od detstva až po zrelý vek, starne a umiera. Postupnosť času diskurzu môže byť v porovnaní s časom príbehu diametrálne odlišná. Môže totiž začať zobrazením človeka ležiaceho na smrteľnej posteli, následne to prepojiť retrospektívou (*flashback*)⁶² do detstva; alebo môže začať detstvom, prerušiť chronologický sled a rozvinúť ho smerom k smrti (*flashforward*),⁶³ a napokon ukončiť dospelý život.

Zastavme sa na chvíľu u pojmov *flashback* a *flashforward*, pretože sa podieľajú a ovplyvňujú chronológiu. *Flashback*⁶⁴ predstavuje minulosť, ktorá prerušuje aktuálny tok filmového naratívu a je ľahko rozpoznateľná v časovom toku.⁶⁵ Analogicky k pojmu *flashback* existuje termín *analepsie* definovaný Gérardom Genettom. Genette definoval súbor termínov popisujúcich variácie časového usporiadania naratívu, označovaných ako *anachronia*

⁶² *Flashback* je retrospektíva, ktorá sa deje pri sledovaní filmu, alebo pri čítaní knihy. Môže to byť aj spomienka, alebo akékoľvek vybavenie si minulého zážitku. Môže nastať *flash flood*, čo znamená náhlu záplavu, spôsobenú silnými zážitkami.

⁶³ *Flashforward* je prerušenie chronologického sledu vo filmovom diele, vsunutím budúcich udalostí.

⁶⁴ Do filmových analýz prenikol *flashback* pravdepodobne z oblasti fyziky, konkrétne mechaniky, kde termín *flash* popisoval fyzikálny jav krátkeho svetelného intervalu, t.j. záblesk. Metaforický prenos významu medzi fyzikálnym „flashom“ a filmovým *flashbackom* vychádzal z podobnosti náhlejšej časovej ruptúry, časopriestorového preskoku vytváraného v montáži s prudkou nepredvídanosťou záblesku, rovnako ako zo svetelno-pohybovej podstaty média samotného.

⁶⁵ Termín *flashback* môžeme pokladať za výhradne filmologický pojem rovnako z toho dôvodu, že literárna veda obávajúca sa nevhodných konotácií, termín *flashbacku* spolu s retrospektívou (psychologické konotácie) spravidla striktnie odmieta používať a prikláňa sa k pojmu *analepsia*. Hoci niektorí teoretici uprednostňujú výlučne jeden z pojmov, výklad konceptov *flashback*, retrospektíva a *analepsia* zostáva v podstate totožný.

(t.j. akákoľvek manipulácia s príbehom). Zatiaľčo špecifikom flashbacku je jeho vizuálna podoba, dištinktívnym rysom analepsie je jej jazyková povaha zdeľovania.

Analepsia (*analepse*) znázorňuje pohyb z naratívnej prítomnosti do minulosti; Genette charakterizuje analepsiu ako vybavenie si, oživenie (*évocation*) predchádzajúcich udalostí, či príbehov (*événement antérieur*). Protipólom analepsie, je prolepsia (*prolepse*). Prolepsia je zobrazovanie nadchádzajúcich udalostí (*événement ultérieur*), líčenie príbehov orientovaných do budúcnosti, t.j. zaznamenávanie v predstihu, s náskokom (*d'avance*).⁶⁶

Prolepsia má vo filmovom naratívne analógiu flashforwardu. Rovnako ako analepsia/flashback, tak aj prolepsia/flashforward, narúšajú chronologický tok naratívu, literárneho, či filmového (*The Time Machine, Novo, Memento, The Eternal Sunshine of the Spotless Mind, The Fountain, One Point 0*).

Kľúčovou úlohou flashbacku býva v konvenčnom spracovaní prezentovať obraz pamäte na individuálnej rovine personálnej skúsenosti, či obraz histórie ako zdieľanej alebo zaznamenatej minulosti.⁶⁷

Na jednej strane tak môžu flashbacy zahŕňať široké spektrum spoločenskej a politickej histórie (film *Solaris, War of the Worlds*), na strane druhej môžu reprezentovať spôsob subjektívneho zážitku jednotlivca, jeho subjektívnej pamäte (*Scanner Darkly*).

Filmový snímok A. Tarkovského *Solaris*, ponúka typ flashbacku, ktorý slúži k nahliadnutiu planetárnej histórie a vedeckého kontextu, ktoré sa udiali na stanici Solaris. V prípade filmu, vedecký pracovník Burton robí prehlásenie o výprave na Solaris už na začiatku filmu. Dozvedáme sa to z videozáznamu. V knihe nastáva táto analepsia, vystihujúca Burtonovu výpoveď, až keď je Chris na Solarise a spätne sa dozvedá, čo sa stalo. K záznamu od Burtona sa dostáva v knižnici a číta si jeho správu, t.j. postava Burtona v knihe S. Lema nevystupuje priamo, sú len jeho zápisky. Vo filmovom spracovaní tvorí čierno-biely záznam výpovede Burtona flashback, ktorý má u recipienta vzbudiť otázky, nastoliť pochybnosti ohľadne autenticity, kategorizovania a pochopenia toho, čo sa prihodilo

⁶⁶ Genette, G., *Discours du récit*, In.: *Figures III.*, Paris : Seuil, 1972

⁶⁷ Uvedme si tri spôsoby, akými sa môže prezentovať flashback. Prvým spôsobom je (1.) keď sa v podtitulku objaví nápis: O mesiac, jeden rok, desať rokov...skôr/neskôr. Druhou možnosťou je (2.) voice-over komentátor, respektíve rozprávač, ktorý vo svojej predmluve uvádza, že nahliadneme o niekoľko rokov dopredu. Tretou variantou sú (3.) postavy v dialógu, ktoré chcú uplynulé udalosti uviesť na pravú mieru, a tak spomínajú, zmieňujú sa, čo im o predošlých udalostiach rozprávali druhí.

Burtonovi pri výzkuve Oceánu. Na tomto mieste sa roztvára ako do tvaru nožníc, žánrová križovatka (*generic crossroad*), na ktorú sme upozornili u Altmana v rámci filmového žánru v Kapitole 2.

Väčšina naratívnych križovatiek vedie k novej udalosti a novému rozvetveniu (*fork*). V prípade filmu *Solaris* vedie videozáznam s Burtonovou výpoveďou, ktorú sledujú recipienti spolu s Chrisom ako flashback, buď k prijatiu alebo odmietnutiu Burtonovho stanoviska, to znamená, divák prijme film ako náležiaci do oblasti science fiction, kde by takýto záznam bol legitímny. Tým pádom vedie križovatka dráhou, ktorá smeruje k obnovenej žánrovej aktivite (*renewed generic activity*). To znamená, že v priebehu recepčného procesu sa bude potvrdzovať štatút žánru sci-fi. Ako sme uviedli v Kapitole 2., v prípade, že sa divák vydá po dráhe žánru, potom každá križovatka bude slúžiť ako test pre divácku vernosť (a zároveň ako reklama daného žánru).

Ak by nastala situácia, že divák neprijme snímok ako science fiction žáner a vydá sa iným smerom, s veľkou pravdepodobnosťou by došlo k aberantnej recepcii a následnému diváckemu neuspokojeniu a sklamaniu; bolo by možné vnímať snímok ako detektívku s nezaujímavou, resp. nerozlúštiteľnou zápletkou (riešenie, predpokladajúce fakty a hypotézy fikčného sveta, to je zavinuté na rovine žánru sci-fi), ženské publikum – mienim to nekritické, vyhýbajúce sa viacznačnosťam – by malo tendenciu vnímať film ako milostný príbeh.

V prípade hypotetického ženského publika, ktoré by sa rozhodlo vnímať snímok *Solaris* ako milostný príbeh, romancu, by sa jednalo o psychickú obranu, utiahnutie sa do bezpečia žánru romance, na úkor sémanticky a syntakticky bohatšieho, perceptívne zaujímavejšieho, ale i náročnejšieho žánru sci-fi.

V prípade, že flashforward predkladá divákovi niektoré informácie o budúcnosti v náskoku, t.j. predtým než sa v rámci fikčného naratívu stanú, je hodné zamyslenia, aký vplyv to má na divácke očakávania a vytváranie preliminárnych hypotéz, napríklad z hľadiska novej siete signifikácie, označovania (*new web of signification*, (Broderick)); bližšie rozvedieme v kapitole 4, 5). Môže nastať situácia, keď divák nie je schopný reflektovať flashforward ako flashforward a túto skutočnosť nahliadne až tzv. pri návrate späť.

Vplyvom flashforwardu sa môže zmeniť povaha napätia, ktoré divák zakúša. Ako príklad uveďme snímok *Minority Report* od S. Spielberga (na motívy P. K. Dicka). V prípade *Minority Report* sa jedná o pre-cogs, bytosti, ktoré dokážu predvídať budúce jednania, a tak dopomôcť k tomu, že sa zabráni násiliu.

Chatman uvádza, že táto vyššie zmienená nezávislosť a suverenita diskurzívneho času je práve a jedine preto možná, pretože v sebe zahŕňa a obsahuje čas príbehu (*story-time*). Vnútorne štruktúry nenaratívnych textov nie sú časové ale logické, tak aby ich čas diskurzu bol irelevantný, rovnako ako je to v prípade prezerania si (*viewing time*) maľby.

Akýkoľvek naratív môže byť realizovaný akýmkoľvek médiom, ktorého podmienkou je, aby dokázalo prenášať a zdieľať dané dve časové usporiadania (*order*). Naratológovia okamžite spozorovali dôležitý následok takejto povahy a schopnosti naratívnych textov, menovite prevoditeľnosť, či preložiteľnosť (*translatability*) daného naratívu z jedného média do druhého. Tak môže byť napríklad *Popoluška* rozprávkou, ústne podávanou, baletom, alebo môže existovať vo forme opery, filmu, byť znázornená v komixovej podobe, ako pantomíma atď. Toto spozorovanie bolo natoľko zaujímavým, v rámci naratívnej analýzy produktívnym, až vznikala tendencia upriamovať pozornosť výhradne na nemenné a ustálené časti, objavujúce sa v naratívnej štruktúre naprieč rozdielnymi médiami, a to na úkor zanedbaných, pozoruhodných rozdielov.

Chatman sa zmiňuje, že počas životnej dráhy štúdia a vyučovania filmu bol ohromený množstvom zmien, ktoré boli spravidla predložené a predstavené adaptáciou scenáru pre filmové plátno (*screen adaptation*), a zároveň opačným procesom novelizácie, pri ktorej vzniká literárne dielo na základe už existujúceho filmu.

V rámci prechodu z literárneho žánru na pole filmové, je možné skúmať rozdiely na úrovni formy, obsahu a účinku oboch verzií, avšak Chatman ohraničuje svoje bádanie na dva aspekty: deskripciu a hľadisko (*point of view*).

My sa budeme venovať analýze adaptácie *Výlet do prírody* (*Une partie de Campagne*), ktorú Chatman skúma vo svojej štúdií. Podrobne sa filmovou adaptáciou na podklade literárnej predlohy zaoberá vo svojej publikácii *Coming To Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film* (Cornell University Press 1990), kde mapuje rozdiely v rámci románu *Francúzova milienka* a jeho filmového spracovania.

Kritici si už dávno povšimli, že existuje rozdiel medzi deskriptívnymi pasážami v románoch a naratívom. Čo však nebolo dôsledne prebádané, bolo jedinečné teoretické vysvetlenie románovej deskripcie. Jeden z dôvodov spočíval v tom, že sa kladol dôraz na piktorálne, to, čo bolo zobrazované (*the pictorial, the imaged*); napr. deskripcia zobrazuje nejakú scénu. To však eliminuje okrem iného deskripciu abstraktných situácií a mentálnych stavov, alebo čohokoľvek, čo nie je striktne vizuálne alebo zobraziteľné (*visualizable*). Naratológovia sa domnievajú, že deskripcia sa dá lepšie uchopiť na podklade časovej štruktúry. Uviedli sme, že naratív vyžaduje dvojité a nezávislé štruktúrovanie času, t.j. času príbehu a času diskurzu. Čo sa stane pri deskripcii je, že časový priebeh príbehu (*the time line of the story*) je prerušený a zamrznutý (*frozen*). Udalosti sú pozastavené, hoci náš čas čítania (*reading –time*) a čas diskurzu (*discourse – time*) pokračuje a my vnímame postavy a časti prostredia, akoby sme sledovali akýsi živý obraz, *tableau vivant*.

I.

Na osvetlenie vzťahu medzi literárnym a filmovým žánrom, znázorníme a rozoberieme tento proces (následne ho ilustrujeme v komparatívnej tabuľke), na príklade krátkeho úseku príbehu z pera francúzskeho spisovateľa Guya de Maupassanta *Une Partie de campagne*, ktorý tvorí základ rovnomenného filmu od Jeana Renoira.

Príbeh sa otvára zhrnutím udalostí, a práve toto resumé zreteľne zakladá a stanovuje čas príbehu (*story – time*):

- a.) „Už päť mesiacov rozprávali o tom, že by šli na obed do nejakej reštaurácie v okolí Paríža.
- b.) Toho rána vstali veľmi skoro.
- c.) Pán Dufour si požičal malý vozík od mliekára a on sám šoféroval.“

Na základe používania predminulého času (*plus – que – parfait*), „on avait“, zaznamenávame tri udalosti, ktoré sú staršieho datovania, tým pádom predchádzajú úvodnému momentu (*opening moment*), momentu príbehu – teraz (*story– now*). Tento príbeh je teraz uvedený výrazom „a sám šoféroval“ (*conduisait lui – même*).

Samotný príbeh (*story proper*) začína rodinou, ktorá je na ceste a už sa nachádza uprostred ich výletu do prírody, mimo teritórium Paríža. Súslednosť príbehu (*story sequence*) je prirodzene usporiadaná (*naturally ordered*): v určitom bode lokalizovanom v minulosti, predtým než začal príbeh, niekto z rodiny po prvý krát zmienil obedovanie niekde v prírode, v okolí Paríža.

Táto úvodná zmienka nám ponúka informáciu ohľadne plánu rodiny Dufour a povedzme, že nám zakladá *udalost' A*. Rodina sa vracala k debate ohľadne tohoto obedu a keďže nevieme koľkokrát sa diskusia na tému obedu v časovom rozpätí piatich mesiacov opakovala, nazveme ju *A sub – n*. Text uvádza, že následne si pán Dufour zapožičal mliekárov vozík, pravdepodobne v sobotu večer, deň pred plánovaným výletom – to označíme ako *udalost' B*. Potom v nedeľu ráno všetci včasne vstali – to tvorí *udalost' C*, a napokon, tu sú, v *story – now*, ženúci sa po ceste – to nám udáva *udalost' D*.⁶⁸

⁶⁸ A.) On avait projeté depuis; B.) s'était – on levé; C.) ayant emprunté la voiture du laitier; D.) conduisait lui – même.

Všimnime si nerovnosť medzi poradím príbehu a ako sa rozvíja diskurz: usporiadanie príbehu sa deje v poradí udalostí A, B, C, D; avšak poradie diskurzu je A, C, B, D.

Prvá veta je priamym naratívom, ktorý nás preniesie z výkladovej, expozičnej minulosti do naratívnej prítomnosti. Druhá veta avšak evidentne náleží do odlišného sledu:

„... vozík mal (*avait*) strechu, ktorá bola podporená štyrmi železnými stĺpmi, ku ktorým boli pripevnené záclonky, ktoré boli zdvihnuté tak, aby bolo možné vidieť krajinu.“

Táto pasáž tvorí samozrejme čistú deskripciu, popis (*unadulterated description*). Čas príbehu sa zastaví, skončí (*stops*), keď rozprávač charakterizuje zámer/predmet príbehu (*story object*), t.j. rekvizitu. Veta odráža statický charakter udalosti daného úryvku. Sloveso „mat“ je zreteľne ekvivalentné s typickou kopulou deskripcie; *avoir* nie je sloveso činnosti a nezdeľuje nám zmysel udalosti, ono totiž poukazuje na kvalitu predmetu, alebo evokuje stav vecí, ich rozpoloženie, t.j. status quo. Maupassant sa mohol vyhnúť priamemu opisu tým, že by použil aktívnu syntax, a tým pádom by čas príbehu pokračoval a nebol by pozastavený deskripciou. V následnej charakteristike záclony, ktorá „poletovala vo vánku ako vlajka,“ síce používa aktívne sloveso *flottait*, ale z textuálneho hľadiska je veta čistou deskripciou, pretože nie je viazaná na reťazec udalostí (*event chain*).

II.

Pozrime sa teraz ako prebieha filmové spracovanie od Jeana Renoira z roku 1936. Celá sekvencia týkajúca sa predstavovania rodiny Dufour zaberá len jednu minútu pozorovacieho času, takže nemáme mnoho času na to, aby sme si povšimli detaily vozíka. Avšak spozorujeme isté znaky: napríklad, že (1.) vozík je absurdne malý, (2.) má len dve kolesá, (3.) nesie meno majiteľa a (3.) má zábradlie na streche. Nie je tu poletujúca záclona vzadu, ale je tu akýsi druh ochranného štítu pred slnkom a pod.

Tieto detaily sa nám javia v istom poradí, skoro rovnakom ako v príbehu (odkaz ku streche – štyrom železným stĺpom – zrolovanej záclonke). Avšak vo filmovom snímku sú tieto detaily obohatené o rozhodujúce rozdiely (*vital differences*).

Zatiaľ čo počet detailov bol v Maupassantovej vete presne určený, obmedzený (*absolutely determined*), kde autor skrze rozprávača vybral a pomenoval tri, v Renoirovej adaptácii je výber detailov neurčený, a tým pádom neobmedzený (*indeterminate*). V literárnej predlohe sa čitateľ dozvie len o troch vlastnostiach a podľa toho si môže predstavu tvorivo rozvinúť (*expand the picture*). Aj keď je vo filmovej prezentácii počet detailov nespočetný, nie sme schopní registrovať všetky detaily a film pokračuje ďalej. My si však uvedomíme, že vidíme akýsi vozík, v ktorom sú ľudia. A takýmto spôsobom reagujeme, pretože nám to tak predkladá technická povaha filmových textov, kde detaily nie sú vyhlásené a tvrdené (*asserted*) skrze rozprávača, ale sú jednoducho predložené, prezentované (*presented*). Takže podľa Chatmana máme tendenciu pragmaticky uvažovať len o tých detailoch charakteristických pre odkrývanie príbehu.

S týmto stanoviskom sa nedá súhlasiť, pretože Chatman evidentne opomína percepčné vodítka (napr. rozdiel medzi tým, či je film čiernobiely, alebo farebný). Diváci nevnímajú len *sensu stricto* pragmaticky relevantné detaily. Nevšímame si napríklad len funkčných vlastností nevyhnutných pre pochopenie príbehu, ale vyplňame aj miesta prinášajúce nám nielen pragmatickú informáciu ale prehľbujúce a konštituujúce estetický pôžitok. Ingarden nazýva tieto miesta miestami nedourčenosti (*Unbestimmtheitsstellen*). Detaily sú totiž vedené estetickým zámerom a percepčným zmyslom. Pokiaľ by platila pragmatická reduktivita, tak by to bola čistá kognícia.

Filmový naratív vlastní množstvo vizuálnych detailov, avšak v porovnaní s maľbou, alebo sochou, nám film neumožňuje a neposkytuje čas zotrvať na hojnosti detailov. Tlak ohľadne naratívu je omnoho väčší a udalosti napredujú príliš rýchlo. Ohraničená doba na rozjímanie, pozorovanie a premýšľanie o rámovaní, farbe alebo osvetlení, to všetko spôsobuje obmedzený pôžitok (*limited pleasure*), a tým pádom vyžaduje nutnosť opakovaného zhliadnutia, prípadne pozastavenia snímku. Chatman potom z toho vyvodzuje, že tlak naratívu (*narrative pressure*) tým do veľkej miery ovplyvňuje filmový žáner.

Avšak musíme k týmto tvrdeniam zaujať kritický postoj. Chatman tvrdí, že filmové médium nám neumožňuje zotrvať a zdržiavať sa u jednotlivých detailov. S týmto tvrdením sa dá súhlasiť len do určitej miery, pretože opomína štatút detailu, ktorému je venovaný celý záber, pohľad zblízka, tzv. dôvernému pohľadu (*close up*), ktorý práve vybieďa, aby sa

pri ňom zotrvalo.⁶⁹ Napríklad detailný záber na tvár vystihuje nuance, ktoré by sme inak nepostrehli a v tomto prípade sa detail sám ponúka a divák potrebuje zotrvať u detailu.

Druhá výtka sa týka spojitosti tlaku naratívu a recepcie. Chatman svoje stanovisko nedoťahuje dostatočne jemne do konca. Chatman tvrdí, že v prípade filmového média tlak naratívu, limitovaná doba na pozorovanie a registrovanie rôznych dištinkcií, spôsobujú obmedzený pôžitok. Toto stanovisko sa nedá nekriticky prijať, pretože faktory ako rámovanie a ohraničená doba na rozjímanie, nie sú výlučne špecifickými pre filmové médium, vzťahujú sa rovnako na recepciu literárneho diela, a dotiahnuté do konca, každý estetický pôžitok je ohraničený, limitovaný, tým pádom môže byť napríklad jedinečný.

Tlak naratívu je v prípade literatúry rovnako na mieste ako u filmu. Je dokázané, že napríklad v prípade žánru detektívky, keď sa naratív ku koncu zhusťuje a speje k rozuzleniu zápletky, k vyriešeniu záhady, je rýchlosť čítania dvojnásobná. Z toho plynie, že tlak naratívu ovplyvňuje rytmus recepcie, ako u literárneho, tak aj u filmového žánru.

Kľúčovým pojmom pri rozdielnych spôsoboch, akými sú vizuálne detaily prezentované v románoch a filmoch je to, čo Chatman nazýva „tvrdením“, prehlásením (*assert*). Na poli rétoriky prehlásenie, či tvrdenie je druh deklarovania zvyčajne nezávislej vety, že niečo je tým prípadom, že má isté vlastnosti. V kontraste k tomu je púhe menovanie (*naming*). Väčšina filmových naratívov používa textový typ „menovania“, pretože tvrdenie o vlastnosti, alebo vzťahu si vyžaduje mimoriadnu snahu a výkon.⁷⁰

Film svojím esenciálne vizuálnym spôsobom nepopisuje (*describe*), ale uvádza a predkladá, t.j. prezentuje (*presents*), alebo lepšie vyjadrené zachytáva, líči (*depicts*), prekladá a prevádza (*renders*) do piktorálnej, obrazovej formy.⁷¹ Nieкто by mohol navrhnúť, že

⁶⁹ Vid' Marc Vernet a jeho figury absencie, In.: Marc Vernet: Pohled do kamery, *Iluminace* 14, 2002, č.4, s. 69-84

⁷⁰ Je evidentné, že by tu mohla byť postava, alebo hovorený komentár k filmu (*voice – over*), tvrdiaci vlastnosť alebo vzťah, ale potom by film používal svoj soundtrack, t.j. zvukový záznam, rovnakým spôsobom ako literatúra používa rozhodnú syntax tvrdení. Nejedná sa teda o filmovú deskripciu, ale o deskripciu pomocou literárnych tvrdení, ktoré sú prenesené do filmu.

⁷¹ Rozdiel medzi popisom a zobrazením nájdeme u Nelsona Goodmana, ktorý uvádza, že nelingvistické systémy sa odlišujú od jazykov, zobrazenie je dištinktné od popisu (*depiction from description*), tak ako reprezentačný od formálneho, maľba od básní; a to sa deje primárne skrze nedostatok diferenciacie (*lack of differentiation*), teda

presvedčivý záber zblízka (*close-up*) a zakladajúci záber (*establishing shot*) sú deskriptívnymi prostriedkami.

Chatmanovo tvrdenie, že pri detailných záberoch sa nám neponúka priestor pre estetickú kontempláciu je kontraintuitívny. Pokiaľ totiž estetickou kontempláciou myslíme to, že u niečoho pretrvávame, tak napríklad istý detail nám môže utkviť v pamäti (pokiaľ je napríklad záber na revolver na okraji stola, určite si ho všimneme, zaregistrujeme dokonca uhol, v akom je položený, dopadajúce svetlo, lesk na vyleštenej rukoväti atď.) a k danému detailu sa následne môžeme vrátiť v spomienke, v retencii, t.j. rozvineme estetickú kontempláciu detailu v rezpozíii.

Zakladajúce zábery môžu niekedy byť v akomsi zmysle deskriptívne alebo aspoň evokujúce miesto, ale z tejto pozície sa tešia len preto, pretože sa vyskytujú na začiatku filmov, t.j. predtým než bola akákoľvek postava predstavená. Musíme si uvedomiť, že naratív je vo svojej definícii kauzálnym reťazcom udalostí a naratívna udalosť znamená nejaký čin vzťahujúci sa na postavu, alebo relevantne s ňou súvisiaci. Tu sa ukazuje dôvod, že absencia postáv požičiava zakladajúcim záberom deskriptívnu kvalitu. V prípade zakladajúcich záberov teda nejde o to, že čas príbehu bol pozastavený, on totiž ešte ani nezačal. Pokiaľ sa totiž rovnaký druh záberu objaví uprostred filmu, neprináša so sebou pozastavenie času príbehu. Ak teda platí, že čas príbehu vo filme nutne pokračuje v rozvíjaní sa a že deskripcia má za následok pozastavenie času príbehu, potom je pochopiteľné tvrdiť, že filmy nemôžu popisovať (*describe*).

Zatiaľčo v románoch, činnosti a udalosti sú pri najlepšom výklady (*constructions*) predstavované čitateľom pomocou slov, t.j. abstraktných symbolov, ktoré sú od samotných udalostí odlišné svojou podstatou, pohyby na plátne sú ikonické, t.j. imitujú skutočné činnosti. Raz, keď sa už iluzórny čas príbehu uvedie a ustanoví vo filme, dokonca aj hluché, „mŕtve“

skrze hustotu a konsekventnú totálnu absenciu artikulácie symbolického systému. Systém je reprezentačný len potiaľ, pokiaľ je hustý. Sémantický požiadavok pre reprezentačný systém nevyžaduje hustú sadu tried zhod (*compliance classes*), než syntaktický požiadavok vyžaduje hustú sadu, súbor (*set*) znakov, ale opäť vyžaduje len tzv. *dense-ordering specification*, t.j. špecifikáciu, ktorá usporiadáva, organizuje hustotu. In.: Goodman, N., Languages of Art, J. Margolis (ed.): Philosophy Looks at the Arts, Philadelphia: Temple OP, 1978

momenty, kedy nič nie je v pohybe, sú pociťované ako súčasť časového celku (*temporal whole*).

Vráťme sa k textu od Maupassanta, konkrétne k tretiemu paragrafu, a ten následne porovnáme s filmovým prevedením. V príbehu, veta „Slečna Dufour sa snažila hojdat“ odkazuje k udalosti (*event*), k činnosti vzťahujúcej sa k postave. Druhá veta, „Bola pekné dievča, mala okolo osemnásť rokov,“ je síce deskripciou, odhaľuje nám jej vlastnosti, avšak adjektívum „pekné“ už so sebou nesie evaluatívnu hodnotu. Tento bod Chatmanovi uniká, a druhú vetu považuje za čiste deskriptívnu. Rovnako aj z pozície režiséra, adjektívum pekné (*belle*) už nie je deskriptívne, ale evaluatívne.⁷²

Hodnotiace popisy vo verbálnom, či písanom naratívne, môžu vyvolávať vizuálne rozvedenie a rozvinutie v mysli čitateľa, ktorý si vytvorí mentálny obraz, korešpondujúci s jeho predstavou krásy, resp. „peknosti.“ Avšak aj najlepší filmový režisér môže len dúfať, že sa mu podarí do istej miery znázorniť zhodu s diváckym ideálom krásy.⁷³

Rovnaký problém vyvstáva pri zobrazení spojenia „mala okolo osemnásť rokov,“ čo v texte uvádza rozprávač, ktorý v podstate odhaduje jej vek a nevie ho presne určiť. Nasledujúca veta „Bola jednou z tých žien, ktoré náhle vzbudzujú vášeň“, poukazuje na rozprávača, vnímavého voči ženským kúzlam a implikuje nevinnú zvodnosť dievčaťa. Adjektíva ako výška, pokožka, farba vlasov, sú spoľahlivo ľahšie preložiteľné na pole filmu.

Skutočnosť, že väčšina románov a poviedok k nám prichádza skrze hlas rozprávača, poskytuje autorom väčšie rozpätie a flexibilitu než filmovým režisérom. Vizuálne hľadisko je totiž vždy prezentné vo filme, je upevnené, fixované a presne určené, pretože kamera vždy musí byť „niekde“ lokalizovaná. Ale v literatúre, rozprávač môže a nemusí nám poskytnúť vizuálne vodítka, usmernenia (*visual bearings*). Môže vykresliť niečo z generalizovanej

⁷² To, čo je podľa jednej osoby „pekné“, je podľa inej „nádherné“ a z pozície tretej osoby „všedné.“ Existuje množstvo variácií, ako znázorniť adjektívum „pekný,“ avšak vo vizuálnom prevedení – rovnako ako v literárnej predlohe – si bude vždy podržiavať svoj hodnotiaci rozmer .

⁷³ Avšak vždy sa nájdu takí, ktorí budú nesúhlasiť a vytykať danému zobrazeniu jemné detaily: že nebola pekná, nebola primeraná svojmu veku atď.

perspektívy, ľahostajne a nezaujate kometovať objekt atď. Avšak môže takisto vstúpiť do vnútra postáv.

Filmový režisér však so svojim celým technickým vybavením, trpí obmedzeniami a reštrikciami, ktoré však na strane druhej môžu povzbudiť, a tak dopomôcť k vynájdeniu umeleckého východiska pre danú situáciu. Malou zmenou v príbehu a rozostavením hľadiska (charakteristika dievčaťa je zobrazená z pohľadu ako ju vníma muž), sa Renoirovi podarilo vytvoriť vierohodnú scénu.

Renoir často používal vo svojich filmoch techniku, kde sa jednotlivý snímok podobal javiskovému výseku (*stage-like frames*), tým pádom naznačoval a predkladal viacero rovín jednania (*planes of action*). Spôsob, akým Renoire zobrazuje náladu Henrietty nám umožňuje zdieľať s ňou emocionálne hľadisko (*emotional point of view*) a vcítiť sa (*empathize*). Dosahujúc tohoto účinku, Chatman nazýva túto perspektívu hľadisko záujmu („*interest point of view*“).

Avšak nachádzame sa v perceptuálnom hľadisku (*perceptual point of view*), keď pozorujeme Henriettu z diaľky a z uhlu jej priateľov, vtedy nezdieľame ich emocionálne hľadisko.⁷⁴

Erotický efekt Henriettinho zjavu, ktorý je zreteľne opísaný (*explicitly described*) rozprávačom v Maupassantovom príbehu, je vo filme len nepriamo zobrazený (*implicitly depicted*), a to pomocou protizáberov (*reaction shots*).

Renoire využíva viacero hľadísk, aby nám priblížil to, čo v texte sprostredkováva rozprávač: Henriettin pôvab je zachytený skrze pohľady štyroch mužov, v štyroch odlišných vekových kategóriách.

Je tu ešte jeden rozdiel, a to, že v literárnej predlohe sú charakteristické znaky Henrietty uvedené v danom poradí (*given order*), t.j. najprv výška, potom tvar, jej pokožka, oči atď. Toto poradie sa zdá byť nezaujateľným, klinickým, až to prechádza do jemne maznavého tónu, s akým ju rozprávač opisuje, potvrdzujúc tým náš dojem z rozprávača ako vnímavého a citlivého.

⁷⁴ Inou metódou než používaním rôznych hľadísk, je poradie, sekvencia preplnená scénami, zábermi (*intercut sequences*), ktorým Renoir znázorňuje explicitný voyerizmus jedného z mladíkov.

V Renoirových záberoch žiadnu takúto implikáciu nenájdeme. Pokiaľ by si Renoire vybral spôsob prechádzania kamery po celom jej tele a skenovania jej častí, pôsobilo by to ako kliše v tom zmysle, že by sa jednalo o zobrazenie ženského tela s istými konotáciami, a tým pádom by sa zotrela tenká hranica, ktorú Renoire tak citlivo podržuje (skrže zmenu perceptuálnych a emočných hľadísk), hranica medzi nevinnosťou a seduktívnosťou.

„Výlet do přírody“ (*Une Partie de campagne*)

Literárna predloha:

Guy de Maupassant
(1881)

Príbeh začína

Filmové spracovanie:

Jean Renoir
(1936)

Jedno okienko (*single frame*)

Prehľad/ resumé udalostí (*summary of events*)
zakladá čas príbehu (*story –time*)

Tri udalosti (*events*):

- 1.) otvorenie *story proper*
- 2.) moment *story – now*
- 3.) „a sám šoféroval“

Usporiadanie príbehu: A, B, C, D

Usporiadanie diskuru: A, C, B, D

Detaily = v rovnakom slede ako
opisované udalosti v príbehu
Avšak: rozhodujúce rozdiely (*vital
differences*)

Počet evokovaných detailov:

1.) Je pevne stanovený (*determined*)

1.a) riedky kontext, medzery sú principiálne
nevyplnené

2.) Autor – skrze rozprávača – vybral a
pomenoval presne tri detaily.

1.) Nie je presne vymedzený, určený
neobmedzený (*indetermined*)

1.a) denzitné semantické pole

2.) Detaily nie sú vyhlásené (*asserted*)
skrze rozprávača – ale sú predložené (*presented*)
= objavujú sa simultánne a je ich viac než by
divák bol schopný mentálne špecifikovať

Dôsledky:

1.) Čitateľ sa dozvie len o troch vlastnostiach,
môže si predstavu tvorivo rozvinúť
(*expand the picture*)

1.) ohraničená doba na rozjímanie – pozorovanie
a premýšľanie: o rámovaní, farbe, osvetlení

2.) limitovaný pôžitok (*limited pleasure*)

3.) nutnosť opakovaného zhliadnutia + zastavenia
snímku (*frame*)

4.) snímok je obohatený o podstatné rozdiely

5.) detailný záber a zakladajúci záber:
komponenty tvoriace štruktúru napätia

Rozdiely:

1.) Tvrdenie (assert)

2.) Literatúra: popisuje (*describes*)

3.) Explicitný popis

4.) literárny rozprávač/komentátor: poskytuje
väčšie rozpätie a flexibilitu –

1.) Menovanie (naming)

2.) Film: znázorňuje, líči (*depicts*)
tzv. *ticking away of story-time*

3.) Implicitné znázornenie

III.

V nasledujúcej podkapitole poukážeme na niektoré rozdiely medzi literárnym a filmovým naratívom a uvedieme koncept charakteristického „hľadiska“, či fokalizácie, ktoré Chatman nazýva termínom *filter*. Na základe týchto doplňujúcich argumentov pochopíme, čo je špecificky literárne a špecificky filmové.

V rámci textových typov platí, že žiadny textový typ nie je v skutočnosti privilegovaný. Chatman uvádza,⁷⁵ že naratív môže fungovať v službách deskripcie rovnako ako deskripcia v službách naratívu. Napríklad hudobná štruktúra Mozartovej skladby *Na krásnom Modrom Dunaji* sprevádza filmový naratív v snímku *Vesmírna Odysea 2001*, pričom hudba je začlenená do celého stvárnenia a je zložitú sústrediť sa výlučne na hudobnú zložku. V tomto prípade hudba sčasti stráca niečo zo svojej nezávislosti a je v službe filmového naratívu.

Súčasťou reprezentatívnej kapacity média je konať dve alebo viac vecí naráz: môže rozprávať, popisovať alebo argumentovať. Chatman rozlišuje dva druhy deskripcií (1.) expresívnu, teda explicitnú a (2.) diskretnú. Literatúra explicitne formuluje a popisuje natoľko jasne, že tým presadzuje vlastnosti toho, čo opisuje. Film je vizuálne špecifickejší než romány a uprednostňuje diskretnú deskripciu. Chatman tvrdí, že film *qua* médium má schopnosť vyčerpať úplný potenciál viditeľne deskriptívnych detailov. Toto tvrdenie sa mi zdá sporné, pretože Chatman akoby šiel sám proti sebe, keďže vyššie tvrdí, že nemáme čas (nie vždy) zachytiť a venovať sa všetkým detailom. Film síce vizuálne tvorí kompletný, jednoliaty obraz, avšak poskytuje nám plnosť bez špecifičnosti. Film musí byť podporovaný redundanciami v dialógu, alebo hlasom rozprávača, pretože filmové obrazy nemôžu zaručiť našu schopnosť pomenovať časti deskriptívnej informácie.

Vo filme, bohatá evokácia detailov má tak za dôsledok vizuálne nasýtenie.⁷⁶ Literárny naratív na strane druhej, by mohol uvádzať mnoho adjektív, ale nemôže predpisovať, diktovať mentálne obrazy, môže ich len simulovať.⁷⁷

⁷⁵ Coming To Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film ,Cornell University Press 1990

⁷⁶ Chatman uvádza, že každé premietnutie „podstatného mena“ je už na základe média úplne nasýtené vizuálnymi adjektívami. Takéto tvrdenie by však neobstálo, pretože nie vždy platí, že objekt, či postava vo filme

Oproti písanému textu, film môže upotrebiť rozdielne kanály pre odlišné textové typy, prezentujúci naratív na vizuálnom kanále a argument na audiálnom alebo vice versa. Tento potenciál filmového média, multikanálová schopnosť pre prepájanie textových typov však nebýva často využívaný. Filmy sú vždy prezentované, predvádzané, niekedy čiastočne rozprávané – rozprávačom, alebo rozprávačmi.

Chatman uvádza pozoruhodné špecifikum filmu. Podľa neho, oproti literatúre, film doslova „ukazuje priestory“, ktoré sú sprostredkované alebo nesprostredkované pohľadom postavy.

Nesprostredkovaný pohľad kamery tak nazýva „perceptuálnym názorom“, ktorý sa líši od „perceptuálneho filtru“. Je mnoho spôsobov ako dosiahnuť perceptuálneho filtru, napr. protiľahlosťou vo výške očí, záber – protizáber, pravidlo 180 stupňov, hlas rozprávača, hlas mimo plátno. Skrze tieto nápady, film obratne zaťahuje divákov do percepcie z hľadiska postavy. Perceptuálny názor rámuje prenos vizuálnej a sluchovej imaginatívnosti filmového rozprávača. Pokiaľ ide o rámovanie v literatúre, ak nejaké existuje vo vedomí čitateľa, je obrazné; ak niečo „vidíme“, tak je to len skica niečoho, čo je nutné prispôbiť činu. Scéna, ak je vôbec predmetom imaginácie, je po hranách roztrieštená. Ale keď vidíme film, sme prísne obmedzení k úplnému oddeleniu výberu priestoru príbehu, ktorý je zobrazený v pravouhlom rámci určitého rozmeru.⁷⁸

Perceptuálna filtrácia postavy objektov a udalostí, je vždy prídavná k reprezentácií kamery, to znamená, že filter zaujíma priestor medzi výskytom obrazov a ich percepciou

je vždy nutne nasýtená vizuálnymi adjektívami. Ako príklad uveďme napríklad objavenie sa siluety, či tieňa vo filmovom zábere, namiesto osoby, ktorá by hneď implikovala nejaké adjektívne vlastnosti. Tieň, či silueta nie sú vizuálne nasýtené, to sa napríklad využíva v hororových snímkoch na ukázanie monštra, ktoré sa mihne a hneď už zmizne. Ako príklad nám posluží záber vo filme *Votrelec I*, kde letmo, akoby na zlomok sekundy zahliadneme votrelca, ale objekt ešte není nasýtený vizuálnymi adjektívami. V tomto prípade sa jedná o umocnenie dojmu a je ponechané na divákovi, aby si sám doplnil semanticky riedky kontext.

⁷⁷ Čitatelia sa líšia v schopnosti a túžbe konštruovať mentálne obrazy mimo slovnú rovinu. A zároveň je zložité udržať si nemeniaci sa mentálny portrét v konštantnom ohnisku.

⁷⁸ Tento výber má za následok určitú vzdialenosť a uhol, určité podmienky osvetlenia atď. Všetky tieto komponenty maximalizujú účinok príbehu.

divákmi. Perceptuálny filter tak technicky kóduje divákovu rekonštrukciu priestoru príbehu.⁷⁹ Mentálne stavy nemôžu byť samo sebou adekvátne prezentované filmom ako jazykom.

Považujem za dôležité vyzdvihnúť, že filmová adaptácia románu nemá usilovať o vernosť originálu, o otrocké zobrazenie, pretože to principiálne nejde, nedá sa kopírovať nekopírovateľné.⁸⁰ Filmová adaptácia má zachycovať dištinktívne významy, výrazové možnosti, ktorými disponujú obidve médiá a oživujú tak naratívnu štruktúru ako na poli literárnom, tak aj filmovom.

⁷⁹ V kontraste k perceptuálnemu filtru, ohnisko záujmu závisí na kontextových signáloch, ktoré sú prezentované príbehom. Mentálne stavy nemôžu byť samo sebou adekvátne prezentované filmom ako jazykom. George Bluestone vo svojej knihe *Novels into Film* (Berkeley, University of California Press, Berkeley, 1957) to formuluje nasledovne: film, „ nám nemôže ukázať myslenie priamo. Môže nám ukázať postavy mysliace, cítiace a hovoriace, ale nemôže nám ukázať ich myslenie a cítenie.“ Tento notoricky známy citát musíme doplniť o komentár, že ukázať myslenie priamo – to nemôže nikto.

⁸⁰ Na tomto mieste nejde nespomenúť slová, ktorými režisér Stanley Kubrick komentoval svoje rozhodnutie natočiť adaptáciu *Snovej novely* A. Schnitzlera: „Tá kniha je úžasná. Všetko v nej zmeníme!“

4. Science Fiction

V tejto kapitole narysujeme kontúry žánru science fiction, poukážeme na vývoj dvoch základných prúdov, technologicko – extrapolačný (1.) a filozoficko–sociálny (2.) a priebežne na motivistické okruhy. Naznačíme, z ktorých žánrov science fiction čerpala, návazne nastienime interakciu medzi hororom a sci-fi (Kapitola 4.1). Následne sa budeme venovať skúmaniu a komparácii literárnej science fiction a jej filmového prevedenia (Kapitola 4.1, 5.).

(1.) Prúdy a motívy / Slovník a encyklopédia

Mark Rose vo svojej práci *Alien Encounters, Anatomy of Science Fiction*⁸¹ konštatuje, že žánre sú definované podľa svojej témy (*subject matter*). Tak ako v rámci zjednodušenej a reduktívnej ilustrácie, detektívky sú definované nejakým typom zločinu, westerny sú o cowbojoch, Indiánoch a pod. Ale Rose si kladie otázku, v akom zmysle je science fiction explicitne o vede? Toto stanovisko nemôžeme nekriticky prijať, pretože už na prvý pohľad si všimneme, že to, čo Rose predkladá je len semantické vymedzenie a to je v rámci uchopovania žánru nepostačujúce a reduktívne. V kapitole 2. sme skúmali fazety žánru, t.j. sémantické, syntaktické a pragmatické; otvorila sa nám tak štruktúracia a dynamika žánrového poľa, na ktorom sa nám ukázali dejúce sa procesy: proces zžánrovania, etablovania žánru, možné interakcie medzi žánrami, premeny a profilovanie sa žánru. Všetky tieto aspekty sú formotvorné a významotvorné, ak chceme teoreticky uvažovať o žánri. Väčšina kritikov a etablovaných teoretikov sa dopúšťa zásadnej chyby, keď redukuje žánrové pole na jednorozmerný ukazovateľ, t.j. sémantiku.

Na poli toho, čo Rose skúma – napriek jeho neudržateľnému stanovisku redukujúcemu žánre na sémantický aspekt – si všíma istých momentov u žánru sci-fi, ktoré stoja za zmienku a ktoré otvárajú priestor pre ďalšie skúmania. Jednou z tézi je, že žánre spadajúce do populárnej literatúry vykazujú podobné a obdobné (*formulaic*) témy, námety a tie sú vybudované v rámci dejového vzorca, či plánu. Toto však neplatí pre žánre science-fiction. Zo syntaktického hľadiska tak pre isté žánre platí syntaktický vzorec, či plán, na základe

⁸¹ Rose, M., *Alien Encounters, Anatomy of Science Fiction*, Harvard University Press, London 1981

ktorého sú rozpoznateľné, a tento dejový plán (syntax) je identifikovateľný v každom žánri náležiacého žánrovej skupine (napr. western, detektívka, horor atď).

V prípade detektívky (*detective fiction*) sa jedná o základný vzorec (napr. zločin – páchatel’ – vyšetrovateľ), ktorý je následne schopný podivuhodných variácií, ale čo je dôležité, tento vzorec je vždy rozpoznateľný ako konštantný faktor (*constant factor*) svojej formy.

V prípade science fiction však, parafrázujúc Rosa, neexistuje porovnateľne explicitná formula, či vzorec, na základe ktorej by bola sci-fi definovaná; a podľa mňa tým pádom aj sčasti redukovaná na jeden dejový plán, kondenzovaná na vzorec, ktorému by sa (prirodzene) vzpierala.

Avšak k tomuto tvrdeniu musíme zaujať kritický postoj, pretože nie je teoreticky domyslené. Rosovo stanovisko, zdôrazňujúce neprítomnosť explicitnej formule, či vzorca u žánru sci-fi naznačuje, akoby existovala nejaká takáto principiálna formula, či vzorec u iných žánrov (napr. westernu, detektívky). Nenájdeme totiž syntaktický vzorec ani u westernu ani u detektívky. Pokiaľ by niečo také existovalo, daný žánr by neprežil. U samotného westernu existujú tri odlišné etapy, a tie sa vzájomne rušia.⁸² To samo sebou – v rámci nestálej rovnováhy, napätia estetickej normy – prispieva k vitalite a dynamičnosti samotného žánru.

Tento postreh, že u sci-fi absentuje konštantný dejový plán, či vzorec (a rovnako aj u iných žánrov), je však v štádiu tézy a žiada si svoje legitímne zdôvodnenie; t.j. prečo nie je vykazateľný konštantný dejový vzorec a čo teda vykazateľné je (a do akej miery?) a podieľa sa to na spoluzakladaní (ako jeden z faktorov) špecifičnosti sci-fi?

To, čo sa v sci – fi objavuje – a to v kontraste k iným žánrom oplývajúcim „konštantným“ dejovým vzorcom (avšak podliehajúcim zmenám) –, je rozsiahly slovník. Podľa Rosa máme v prípade sci-fi k dispozícii rozsiahly slovník (*vocabulary*) simultánne variabilných formulí, z ktorých si spisovateľ sci-fi vyberá.

Do takéhoto slovníku sú napríklad zahrnuté, mohli by sme povedať dejové plány, t.j. príbehy o mimozemšťanoch (*alien-encounter story*), cestovanie v čase (*time-travel story*), legenda o pátrajúcom vedcovi (*the fable of the questing scientist*), dystopická satira (*the*

⁸² Viď D. E. Staples (ed.) : The American Cinema, 1991, Jim Kitses, The Western, s. 313-329

dystopian satire), postapokalyptický príbeh (*the postapocalypse story*), či mýtus o evolúcii (*evolutionary fable*). Každá z nich tvorí rozpoznateľnú kategóriu, s jej náležiacimi charakteristikami, t.j. žánrové pole. Táto škála motivistických okruhov je dynamická, pretože slovník science fiction sa neustále obohacuje o nové témy (rozvoj vedy/techniky, molekulárna biológia, génové inžinierstvo, robotika, a iné), ktoré sa môžu a nemusia viazať na vývoj našej planéty, ale môžu zahŕňať celý planetárny systém, resp. neexistujúce planéty. (Na tomto mieste sa ponúka uvedenie príkladu spojeného s turizmom na mesiac. V roku 2006 vyletela Anousheh Ansari, prvá turistka⁸³ iránskeho pôvodu, na mesiac, ktorá si exkurziu sama financovala; tento námet, turizmus na mesiaci, bol rozpracovaný v roku 1961 britským autorom Arthurom C. Clarkom, v jednej z prvotín *A Fall of Moondust* (*Mesačný prach*, 1961).

To, čo je u nemeckej spisovateľky They von Harbour vo *Frau im Mond* (*Žena na Mesiaci*, 1928) prípravným pokusom, hnaným túžbou dostať sa na Mesiac, aj za cenu nemožnosti návratu na Zem, je u Clarka samozrejším predpokladom, suverénne dotiahnutým o pár rovin vyššie.

Australský teoretik a spisovateľ science fiction Damien Broderick potvrdzuje Rosovo stanovisko, avšak je nutné uviesť, že to, čo Rose naznačuje (so snahou vytvoriť vlastnú interpretáciu a akúsi vágnu anatómiu (*anatomy*) sci-fi), Broderick zasadzuje a ukotvuje svoje tvrdenia do širšieho a fundovaného kontextu. Broderick tvrdí (zhodne s Rosom, ktorého však nepozná a neuvádza), že textovosť science fiction uniká (*escapes*), vymaňuje sa z ordinárnosti, a to už samou svojou kapacitou – a svojou dynamickou potrebou (*need*) – pre lingvistickú hru a inováciu. Teoretik Marc Angenot zdôrazňuje, že lexikón sci-fi konštituuje telo nových označujúcich (*body of novel signifiers*), postrádajúc skutočné signifié, označované (*signifieds*) mimo ich intertextuálnych „absentných paradigmat.“

Uviedli sme, že jeden z faktorov charakterizujúci sci-fi je rozsiahly slovník tém, námetov, variabilných formulí atď. Na tento moment – avšak na obecnnejšej žánrovej rovine – už poukázal Rick Altman (Kap. 2.), akcentujúc, že sémantická rovina žánru poskytuje recipientom určitý slovník (*vocabulary*); sémantický slovník. Zároveň bol iniciátorom

⁸³ <http://www.cbsnews.com/stories/2006/08/30/tech/main1949850.shtml>. Ďalším príkladom expanzie na Mesiac je jeho obývanie. Dnes, v roku 2007, si človek môže v pohodlí zakúpiť pozemok na Mesiaci, dostať lunárny cestovný pas, a pod. Podrobné detaily o lunárnej ambasáde a zbierke zákonov vid'.: www.lunarniambasada.cz

konceptu, že so žánrom je nutno zaobchádzať ako komplexnou situáciou zreťazených sérií udalostí. Vráťme sa však k termínu slovníku, resp. ako ďalej uvidíme, encyklopédie. To, čo Mark Rose nazýva rozsiahlym slovníkom, ktorý má science fiction k dispozícii, teoretik Damien Broderick označuje ako „encyklopédiu“ (*encyclopaedia*). Dá sa tu vidieť istá tendencia v rozvíjaní a posune konceptu od slovníka – k encyklopédii.

Ja sa budem prikláňať ku konceptu encyklopédie a svoje stanovisko najprv zdôvodním z etymologickej perspektívy (ab initio toho, k čomu odkazuje koreň slova). A následne – s rozvíjaním komplementárnych konceptov – uvidíme, že pre naše skúmanie špecifčnosti sci-fi sa pojem encyklopédie, – pochopiteľne precizovaný a definovaný vo vzťahu k sci-fi – ukáže ako (jedno z niekoľkých špecifických) novum.

Termín encyklopédia pochádza zo starogréckeho *enkyklopaideia*, pričom koreň je *enkykloped* -, znamenajúc doslova (1.) zaguľatené/zaoblené – v kontraste k ostrým hranám – (2.) zralé/vyzreté poznanie, resp. vzdelanie, výchovu, kultúru (*paideia*). Prefix *en* – znamená v, *kyklo* – odkazuje k *okolo, okruhu*,⁸⁴ *paideia* je výchova, ale i kultúra. Ja by som to preložila nasledovne; encyklopédia ako zacyklená kultúra, špirála vedomostí a poznania, nesúca so sebou edukatívny ako aj významo- a kultúrotrvorný náboj.

Čo sa týka časovej následnosti, slovník (pochopiteľne) predchádzal encyklopédii. Encyklopédia sa vyvinula zo slovníka (*vocabulary*) v osemnástom storočí. Aký je teda dištinktívny rozdiel medzi slovníkom a encyklopédiou? A prečo sa prikláňam a budem pracovať s termínom encyklopédie? Aj keď je to len doplňujúce definíčné vymedzenie, pokladám ho za relevantné, a zároveň objasňujúce môj postoj a spôsob, akým pristupujem k sci-fi.

Slovník (1.) sa primárne sústreďuje na slová a ich definície, spravidla poskytuje limitované informácie, analýzu, poprípade pozadie definovaného slova. Aj keď môže ponúkať definíciu, môže ponechať čitateľa stále v pozícii, nedostatočného, obmedzeného, neúplného porozumenia pojmu a jeho signifikácie a zároveň to, ako sa pojem vzťahuje k širšiemu poľu poznania (*broader field of knowledge*).⁸⁵ (2.) Encyklopédia smeruje viac do hĺbky, vyjadruje relevantné, akumulované vedomosti v súhrnnej dĺžke. Dôležitý dištinktívny moment –

⁸⁴ Grécke *Kyklopés* (sg. *Kyklóps*), latinské *Cyclopes*, odkazuje ku Kyklopom, t.j. obludným obrom s jediným okrúhlym okom uprostred čela. Pojem sa dostal aj do medicíny, kde defekt, pri ktorom obidve oči splývajú uprostred tváre, sa nazýva „kyklopia.“ In.: Zamarovský, V., Bohovia a hrdinovia antických bájí, PERFEKT, Bratislava 1998

⁸⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/Encyclopedia>

vo vzťahu k sci-fi – ; encyklopédia zahŕňa mapy, ilustrácie, bibliografiu a štatistiku.

Damien Broderick vysvetľuje, že science fiction naratívy sú vytvárané v rámci (1.) špecializovanej intertextuálnej encyklopédie trópov (*specialized encyclopaedia of tropes*)⁸⁶ a umožňujúcich prostriedkov (*enabling devices*). Jeden rozhodujúci faktor, ktorý špecifikuje sci-fi je skutočnosť, že science fiction je písaná (2.) na spôsob kódu (*in a kind of code*), okrem ktorého (ako prídavného) sú prítomné – a niekedy presúvané, vytláčané (*displacing*), či nahradzované – všetky ostatné kódy písania (*codes of writing*). A tento druh kódu (*kind of code*), toto kódovanie, ktoré je príznačné špecificky pre sci-fi, je práve tým, čo musí byť (v prípade recipienta) nadobudnuté a naučené v rámci (3.) tzv. učňovských rokov (*apprenticeship*).⁸⁷ Keď čitateľ sci-fi vstupuje na pole žánru science fiction, Broderick ho nazýva neskúseným (*inexperienced reader*) a nezasväteným (*uninitiated reader*). Kódovanie každého individuálneho sci-fi textu závažne a význačne závisí na prístupe (*access*) do nezvykle zhustenej, koncentrovanej encyklopédie (*unusually concentrated encyclopaedia*); a práve preto, aby bolo možné kódovanie, závisiace na prístupe do koncentrovanej encyklopédie, je nevyhnutná predpríprava recipienta, ktorú Broderick označuje ako tzv. učňovské roky.

Učňovské roky zahŕňajú mapovanie terénu a oblastí tejto neobvyklej encyklopédie; obdobie, kedy sú skúmané sémantické slovníky fikčných svetov, syntaktické serpentíny (analepsia, prolepsia, protetická pamäť), ako je slovosled poskladaný a narušovaný, poprehadzovaný, vyššia úroveň učňovských rokov zahŕňa intertextové uzly (I. Asimov *Astronauti* a D. Adams – *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*), intražánrové križovatky (fúzie sci-fi a hororu), cesta vyžadujúca kompas a ďalekohľad, mapu si vytvorí každý recipient sám; tým ako a kadiaľ chodí, ktoré križovatky volí, ktoré opomíja, na ktoré signály

⁸⁶ Broderick, D., *Reading by Starlight: Postmodern science fiction*, Routledge, London and New York, 2004

⁸⁷ Nie je pochýb, že požiadavok učňovských rokov by sa dal do určitej miery aplikovať na všetky žánre, avšak v prípade sci-fi ide o dlhodobý proces, formujúci a do veľkej miery ovplyvňujúci recepciu sci-fi textov. V prípade napr. detektívky, je učňovská fáza uľahčená konštantným dejovým vzorcom, takže už po prvej zhliadnutej detektívke je recipient usposobený anticipovať triádu zločinca–podozrivého–páchatel'a. Je sotva uskutočniteľné pristupovať k teórii a kritike science fiction, bez určitej povedomosti a oboznámenosti s viacerými sci-fi textmi. Uvedme si pár pojmov vybratých námatkovo zo sci-fi textov a presvedčíme sa, či máme už učňovské roky za sebou: nimbus, mimoidy, polytheria, albedo, kokony, ontologická autometamorfóza (*Solaris*), anoxia, heliograf.

reaguje, aké intertextové priesečníky lokalizuje. Science fiction nováčik sa musí „prepracovať“ do špecializovaných naratívnych štruktúr, (semantických, syntaktických, pragmatických) a slovníka (*vocabulary*), resp. encyklopédie science fiction. V priebehu učňovských rokov si tak recipient začína osvojovať a používať encyklopédiu, špecifickú pre sci-fi žánr.⁸⁸

Túto neobvyklú encyklopédiu sci-fi nazýva Broderick mega-textom imaginárnych svetov (*mega-text of imaginary worlds*), trópov, prostriedkov (*tools*), slovníkov (*lexicons*), t.j. slovnej zásoby, dokonca gramatických inovácií prepožičaných a cirkulujúcich z ostatných textovostí (*textualities*). Táto nesmierne rozvetvená intertextualita (*enormously ramified intertextuality*) sci-fi je jedným zo špecifických faktorov sci-fi.

Brooke-Rose uvádza, že sci-fi príbeh (*story*), alebo sci-fi román (*novel*) obvykle „vytvára fikčný historicko-geograficko-sociologický megatext,“ ale necháva ho relatívne vágnym, koncentrujúc sa na technické divy (*marvels*).

Prvok, ktorý Brooke-Rose naznačila, ale vzala na ľahkú váhu, je extenzívny žánrový mega-text, ktorý sa budoval päťdesiat rokov, dokonca celé storočie, vzájomne (*mutually*) šupinovite kladených, prekrývaných (*imbricated*) sci-fi textov. A práve táto skladba na spôsob šupinovitej štruktúry, ukazuje ako je vystavaná encyklopédia sci-fi textov. Pričom si musíme uvedomiť, že šupiny sa nielen dotýkajú, ale prekrývajú, a tak nám táto charakteristika encyklopédie ako šupinovitej štruktúry nastieňuje sémantické a syntakticko-pragmatické prekrývania, ktoré sa budú diať na rovine intertextuality a interžánrovosti sci-fi žánru.

Keď vyvstávajú na poli žánru novinky ako hyperpriestor (*hyperspace*) a kyberpriestor (*cyberspace*), memex a AI (Artificial Intelligence), plug-in personality agenti, začínajú sa nám rysovať počiatky nového mega-textu.⁸⁹ Sci-fi mega-text podľa Brodericka funguje tak, že zapúšťa, hlboko zakoreňuje, zakotvuje (*by embedding*) každé nové dielo; to, čo Delany nazýva samo-štrukturujúcou sieťou (*self-structuring web*) nevšedných označujúcich (*signifier*) a syntagmat, v ešte viac rozsiahlom tkanive (*web*) prenikajúcich sa

⁸⁸ Pokiaľ by som prácu písala anglicky, použila by som termínu *hard-bitten* a *hardboiled*, alebo pojmu *seasoned*, ktorý vystihuje tú podstatu recipienta, tú procesuálnu predprípravu, ktorá kladie dôraz na jednotlivé – t.j. vývojové, kognitívne, percepčné – obdobia (*seasons*), na skutočnosť, že recipient sci-fi si prešiel svojim(i) *rite de passage(s)*. Charakteristiky *hard-bitten*, *hard-core* (ako zdravé jadro, tvrdé), *seasoned* naznačujú, že sa jedná o takého recipienta, ktorý už takpovediac vie ako to chodí, o čo beží, t.j. je ostrieľaný na poli sci-fi žánru.

⁸⁹ Broderick, D., *Reading by Starlight. Postmodern science fiction*, Routledge, London and New York, 2004

(*interpenetrating*) sémantických a na trópy sa vzťahujúcich daností (*givens*), či vektorov (*vectors*).⁹⁰ Koncept encyklopédie, aktuálneho a fikčného sveta podrobne rozpracovávame v Kapitole 5.

Samotná skutočnosť, keby sa spisovateľ odvolával napr. len na futuristické alebo mimo-zemské lokality je nedostačujúca. Naratívne-technické obmedzenia a nátlaky toho, čo bolo vykonané na tomto poli predtým uznávanými science fiction spisovateľmi, sú rozhodne dôležité a určujúce (tak, že Paul Therouxova *O-Zone* je čítaná znalým okom skôr ako neobratná paródia neznámeho žánru, než jej príklad).

Na tomto mieste treba pripomenúť jednu z charakteristík estetickej percepcie. Harold Osborne charakterizuje percepciu ako selektívny (*selective*) a organizujúci proces (*organizing process*).⁹¹ Pričom oba princípy selektivity a organizácie, závisia na jednotlivých zvykoch (*habits*) a pozornosti (*attention*), ktoré sa budujú už od detstva. Relevantná je skutočnosť, že Harold Osborne a aj Nelson Goodman zdôrazňovali úlohu trénovania percepcie. Trénovanie, mohli by sme povedať precvičovanie, „ohýbanie“ percepcie, je nutné, pretože zvyky a záujmy recipienta, predispozície, predchádzajúce percepčné zážitky, nutne formujú spôsob, akým budú vnímatelia percepovať. Trénovanie a prehlbovanie percepčného poľa smeruje k expanzii vedomia vnímateľa, to znamená, že rozširovanie estetického horizontu je charakteristickým znakom a kritériom estetickej aktivity.

Pre nás to znamená, že rozširovanie estetického horizontu a rastúca encyklopédia fikčných svetov (ktorá nutne nerozširuje estetický horizont), sú práve spoluurčujúcimi faktormi recipienta (čitateľa, diváka, poslucháča) science fiction.

Na tomto mieste je možné formulovať analógiu svojho druhu, t.j. isté vzťahy, vynárajúce sa v disparátnych poliach ((1.) Osborne na poli percepcie, (2.) Rock na poli

⁹⁰ Broderick uvádza, že jedny z prvých ikon náležiacich sci-fi megatextu boli kozmická loď (*spaceship*), robot, rovnako ako paradigmatické predmety zdieľané s lexikónom „skutočného“ sveta, ako sú mesto (*city*), pustina (*wasteland*) a pod. Pričom ikona je charakterizovaná ako niečo, čo sme ochotní prijať, a to z dôvodu oboznámenosti, familiarity so žánrom, avšak na rozdiel od každodenných konvencií, ikona si často zachováva svoju silu a mocnosť aj keď je izolovaná od kontextu konvenčných naratívnych štruktúr. In.: Wolfe, G. K., *The Known and the Unknown*, Ohio: Kent State University Press, 1979.

⁹¹ Osborne, H., *Aesthetic Perception*, In.: *The British Journal of Aesthetics* XVIII, 1978, n. 4, s. 309

percepce ako kontextu, (3.) Broderick na poli science fiction qua typu kontextu, vyžadujúceho špecifickú percepciu).

Americký teoretik percepce Irvin Rock definuje percepciu ako funkciu kontextu (*function of context*), doprevádzanú spoluúčinkovaním susediacich podnetov v priestore a čase.⁹² Percepcia je charakterizovaná kontextuálnymi účinkami, ktoré určujú, či je objekt v pohybe, alebo statický, potom jeho farbu, veľkosť, tvar, dištanciu a smer. Rock teda chápe kontext ako rozmiestnenie objektu v priestore a s k nemu náležiacimi vlastnosťami.

V rámci analógie svojho druhu, uvedenia vzťahov vznikajúcich v disparátnych poliach, je pozoruhodné si povšimnúť nasledujúceho prepojenia, t.j. na jednej strane tréovanie percepce recipienta sci-fi, tzv. učňovské roky (Broderick), toto oboznamovanie sa s dielami sci-fi, kritickými teóriami, stojí v analogickom vzťahu ku kontextuálnej povahe percepce (Rock). Na poli analogického premostenia týchto disparátnych rovín tak vyvstáva hypotetická afinita, dynamický vzťah medzi oboma rovinami; (1.) procesuálnosť tzv. učňovských rokov u recipienta sci-fi, vyžadujúca tréovanie percepce, toleranciu pre viacznačnosť – dejúca sa tak (2.) na spôsob rozmiestňovania nových textovostí, informácií, objektov, podmienená kontextuálnymi účinkami), ktoré sa spolupodieľajú na expanzii encyklopedického mega-textu sci-fi, a zároveň anticipujú stupeň tolerancie viacznačnosti recipienta sci-fi.⁹³

Okrem rozsiahleho encyklopedického slovníku, mega-textu (Broderick), je nutné vyzdvihnúť, že prostredie (*setting*) science fiction príbehov má diametrálne väčší rozsah než je samotná dejová línia (*plot*). To si pochopiteľne môžeme predstaviť nasledovne. Pokiaľ sa autor rozhodne zasadiť dej do súčasnej, resp. už existujúcej, francúzskej metropole, rozvíjajú sa určité dejové línie a prostredie je komplementárnym komponentom naratívu. Avšak pokiaľ autor píše v devätnástom storočí a dej je zasadený do Paríža 20.storočia, radikálne sa mení celé prostredie, ktoré podmieňuje a určuje naratívnu rovinu. Western naproti tomu využíva rozmanité dejové línie, ale tie sú zreteľne definovateľné v rámci symbolickej krajiny, t.j.

⁹² Rock, I., *The Logic Of Perception*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 1983

⁹³ V priebehu učňovských rokov sci-fi prichádza recipient do kontaktu s novými vedomosťami a zážitkami a tieto poznatky sú v rámci a pomocou percepce kontextualizované, t.j. určené ako objekty, či sú v pohybe alebo statické a ich charakteristické vlastnosti.

periférnej oblasti nachádzajúcej sa uprostred medzi civilizáciou a divočinou, v priestore, kde je vždy umiestnený dej.⁹⁴

Namiesto chápania science fiction ako objektu, ktorý má byť popisovaný, navrhuje Rose, že je užitočné myslieť daný žáner ako tradíciu, kognitívny obsah, ako vyvíjajúci sa komplex tém, postojov a formálnych stratégií, ktoré dohromady konštituuujú všeobecný súbor (*set*) očakávaní.⁹⁵

Rosovo stanovisko voči žánru ako tradícií, súznie s nami naznačeným stanoviskom žánru ako estetickej normy. J. Mukařovský rozvíja koncept estetickej normy vo vzťahu k estetickej funkcii a hodnote. Norma je definovaná ako regulujúci energetický princíp, t.j. svojou podstatou je norma skôr energiou, než pravidlom, čo platí aj pre estetickú normu, ktorá je nesmierne premenlivá. Každá norma, dokonca i norma právna, dáva pocítiť svoju pôsobnosť, a teda aj svoju existenciu, práve vtedy, ak dôjde k jej porušeniu.⁹⁶

Podľa Rosa žánrový komplex (*genre complex*) charakteristický pre science fiction, začína vychádzať na povrch a jasne sa ukazovať, len v druhej polovici devätnásteho storočia, a to tak, že v označovaní napríklad *Frankensteina* ako sci-fi, my retrospektívne znovu zoradujeme a znovu skladáme daný text, a to pod vplyvom žánrovej idey, plánu, ktorý

⁹⁴ Rose si zároveň kladie otázku, či vôbec sci-fi patrí medzi populárne žánre analogické k detektívkam, či westernom. Hoci na ňu nepodáva explicitnú odpoveď, dá sa usúdiť, že odpoveď je skôr negatívna, aj keď nepodložená.

⁹⁵ Rose, M., *Alien Encounters, Anatomy of Science Fiction*, Harvard University Press, London 1981, str.4

⁹⁶ Pokiaľ by sa nejakí teoretici snažili nájsť konštantu (a niektorí sa snažia, čo potvrdzuje proti-prúd tridsaťročnej tradície britského anti-esencializmu), z ktorej by mohla byť odvodená autorita estetickej normy a ktorá by sa svojou stálosťou mohla stať „neproměnným jádrem“ jej všetkých možných historických premien, ako to uvádza J. Mukařovský; narazili by na Achillovu pätu umenia. Dosiahnutie takejto konštanty je zo samotného princípu umenia nemožné. Diverzita umenia a umeleckých foriem je taká, že je nemožné ju previesť na spoločného menovateľa. In.: Mukařovský, J., *STUDIE*, Horst, Brno, 2000. Rose chápe žáner skôr ako spoločenský fenomén (*social phenomenon*) a súbor očakávaní (*set of expectations*), než niečo, čo spočíva vnútri textu (viď Hirschov koncept vnútorného žánru). Všimnime si, že Rosova definícia žánru sa skoro doslovne zhoduje s tvrdením Steva Neala, ktorý rovnako a zhodne chápe žáner ako súbor očakávaní, avšak Neale, ktorý publikuje svoju štúdiu skoro o desať rokov po Rosovi, Rosa vôbec necituje. V súvislosti so žánrom qua súborom očakávaní a qua spoločenského/sociálneho fenoménu, je žiadúce znova akcentovať rolu estetickej normy – jej neustáleho napätia, rozkolísanej rovnováhy – a konceptu zámernosti a nezámernosti (Mukařovský); pričom zámernosť sa deje na pozadí normy.

dovtedy neexistoval, t.j. až kým nebol text napísaný.⁹⁷ S týmto stanoviskom sme sa stretli u Ricka Altmana, ktorý si všimal, že hoci sa väčšina filmových žánrov konštituovala už dlhšiu dobu, kategória a pomenovanie filmov náležiacich pod žánrové označenie sa skoro vždy upevnili až ex post, prevažne u novo sa etablujúcich žánrov.

V rámci historického zakotvenia, Rose uvádza, že až na konci devätnásteho storočia môžeme zaznamenať, že vedecká romanca (*scientific romance*) začína vyvstávať ako dištinktívny žáner.⁹⁸ Rose poznamenáva, že sám názov vedecká romanca odkazuje k tomu, že science fiction je považovaná ako transformácia skorších foriem romancie. Francúzsky spisovateľ J. Verne a britský autor H. G. Wells boli hlavné postavy pri zakladaní vedeckej romancie ako žánru. Podľa Rosa vytvorili medzi sebou akési mentálne určenie a umiestnenie (*mental location*) pre formu, na ktorú sa nasledujúci autori odvolávali ako na identifikovateľnú tradíciu, t.j. estetickú normu.

V prípade Julesa Verna sa jedná o pozoruhodný prípad, pretože on nevytvoril zásadne inovátorske postupy týkajúce sa naratívu, či syntaxe, a to tým, že vychádzal (až na niektoré výnimky) z dobového stavu techniky a ten následne extrapoloval, t.j. premietal do blízkej budúcnosti. Jeho hlavná zásluha spočíva v tom, že presvedčil čitateľskú verejnosť o schopnosti fantastickéj literatúry predvídať vedecký a technický vývoj. Podarilo sa mu to tak dôkladne, že dodnes väčšina čitateľov pokladá za hlavnú úlohu science fiction samotnú prognostiku, to by pochopiteľne znamenalo neadekvátnu redukciu v rámci tak širokého žánrového záberu.

H. G. Wells bol najvýznamnejším Vernov nasledovník. Objavil pre science fiction hlavné motivické okruhy: jej techniku i sociálne konflikty, mimozemšťanov, stretnutie s nimi

⁹⁷ Rose, M., *Alien Encounters, Anatomy of Science Fiction*, Harvard University Press, London 1981, str. 5. Na tomto mieste si Robert Philmus všima, že Rosov argument zdieľa isté podobnosti so štúdiou *Is Science Fiction a Genre of Fantastic Literature?* od Andrzeja Zgorzelkiho. In.: *Science Fiction Studies*, 6, 1979, str. 296-303

⁹⁸ Už v 18. storočí si osvietenci začali uvedomovať kultúrny polycentrizmus sveta. Hlavne Voltaire vo svojich dielach predjímal to, čo sa v 20. storočí stalo jednou z významných línií vo vývoji science fiction: tendencia od antropocentizmu k polycentrizmu. Je prekvapivé, že títo vyznávači rozumu a vedy neprispeli k rozvoji literárnej fantastiky toľko ako ich nástupci, romantici, ktorí boli voči rozumu a vede skeptickí.

i pokusy o dohodu, genetické inžinierstvo, vojenské stretnutie budúcnosti, mimozmyslové vnímanie. Nepredvídal kybernetiku a robotiku. Veľkú pozornosť venoval ľudským a spoločenským problémom. Písal pôsobivé alegórie, v ktorých kritizoval spoločnosť svojej doby. V Kapitole 2. sme naznačili, že niektorí autori si zámerne tvoria genealógiu svojich predchodcov, pričom H.G. Wells má svoju líniu predchodcov, voči ktorým sa cíti zviazaný, sú nimi Hawthorne, Poe, Swift.

Podľa vyššie zmienených autorov dostali pomenovanie aj dve línie na poli science fiction. Pojem „wellsovský prúd v science fiction“ sa používa ako označenie pre diela zamerané filozoficky a sociálne. Verne je považovaný za zakladateľa technologickej extrapolačnej línie science fiction. To znamená, že vernovská vetva sa snaží extrapolovať vedecký a technický vývoj, kdežto wellsovská upiera pozornosť predovšetkým na filozofické a sociálne otázky.⁹⁹

Postupom času sa ukázalo, že wellsovská metóda poskytuje autorom väčšiu tvorivú voľnosť, zatiaľčo vernovská (podľa niektorých teoretikov „hardcore science fiction“) tak trochu zväzuje ruky. Jeden z možných dôvodov tejto inklinácie k wellsovskému prúdu môže byť fakt, že táto línia do väčšej miery poskytuje priestor pre viacznačnosť (*ambiguity*), t.j. komplexnosť situácií a inovatívnosť (viď. Kapitola 5.).

Na rozsiahlom poli science fiction sa takisto vydeľuje línia anticipačná (Jefremov, S. Lem a iní), vychádzajúca z optimistickej predstavy o tvorivom géniovi človeka a z viery v jeho charakter.

V súvislosti predstavy o tvorivom géniovi, sa nedá nespomenúť prognóza internetovej encyklopédie Stanislava Lema, zachytená na príklade „extelopédie“ v knihe *Imaginárna veličina*. Ak pominieme futurologicko – profetickú vrstvu, v ktorej sa jej Lem vysmieva, tak „extelopédia“ je práve tá kniha (resp. taký druh knihy), ktorá môže byť aktualizovaná. Napríklad na internete je encyklopédia – wiem.onet.pl a monetálne tam môžeme nájsť heslo, že zomrel napr. Jacek Kuron. Jeden deň tam bolo heslo, že žije, a druhý deň už bolo heslo aktualizované (zmenené/doplnené o novú informáciu, upozadujúc informáciu starú), oznamujúce jeho smrť.

⁹⁹ Jules Verne na začiatku svojej autorskej dráhy prehlásil, že zamýšľa zapojiť prírodné vedy do literatúry obdobným spôsobom, ako to Alexander Dumas učinil s históriou. Vernove diela sa častokrát označovali ako „vedecké romány.“

Ďalšia prognóza, ktorú mal S. Lem len v zápiskoch a nikdy nespracoval, sa týka úlohy tempa. Lem to komentoval takto: „Měl jsem konkrétní nápady, chtěl jsem napsat dějiny knihy, která by se jmenovala *Úloha tempa*.“¹⁰⁰ Lem mal dokonca nahrubo napísanú myšlienku, že v súvislosti „s dejinným zrychlením se urychlí i životnost jednotlivých společenských systémů. Děj je přemístěn do blázince, kde se systémy mění...“ Avšak knihu nikdy nenapísal, čo komentuje takto: „Teď už mi to nepřijde tolik nesmyslné jako tehdy, kdy jsem to zavrhl.“¹⁰¹

Druhou je línia kriticko-reflexívna, naväzujúca na tradíciu satiricko-fantastických a sociálne kritických utópií (A. Huxley, K. Čapek), pričom diela tohoto typu sa prevažne vyznačujú atmosférou obáv z budúcnosti ľudstva (R. Bradbury, Simac a ďalší).

Rose poznamenáva, že sám názov vedecká romanca odkazuje k tomu, že science fiction je považovaná ako transformácia skorších foriem romancie. Tu sa musíme pozastaviť a prehodnotiť Rosovo tvrdenie. Je skutočne legitímne tvrdiť, že sci-fi sa dištancuje od romancie len sémantickou zmenou? Už takto nastolená otázka do istej miery naznačuje, že odpoveď bude ležať niekde inde.

Romancia môže byť zasadená do akéhokoľvek časového úseku, t.j. do praveku, stredoveku, prítomnosti a i do budúcnosti. Príkladom za všetky nech je viktoriánska romanca, dielo *Flatland* (1884) od Edwina Abbottova (filmový snímok Ladd Ehlinger (2004)), kde sa obyvatelia dvojdimenzionálneho (2D) priestoru snažia dostať do matematicky vyššieho priestoru (3D). Obyvatel' Roviny (*Flatlander*) vidí len výrezy našej reality, priečny rez (*cross section*),¹⁰² t.j. prierez stromov, kameňov a pohybujúcich sa áut.

Science fiction teda nedosahuje dištancovania sa od romancie tým, že zasadzuje svoje naratívy do budúcnosti – keďže existujú romancy odohrávajúce sa v budúcnosti (*Buck Rogers*, *Flash Gordon*). Sci-fi sa dištancuje od romancie svojim syntaktickým vzorcom, sémanticky a tematicky.

Pri analyzovaní Wellsovho diela *The Time Machine* (1895) si povšimneme, že dielo naznačuje nielen inverziu utopickej romancie (cestovateľ v čase očakáva, že nájde viac

¹⁰⁰ Labyrint, Utopie, č. 15-16, 2004

¹⁰¹ Pozri: Friedrich Dürrenmatt, *Die Physiker*, (1964), *The Physicists*, Gove Press, New York

¹⁰² Benford, G., *The New Four – Dimensional World*, <http://www.scifi.com/sfw/column/sfw7567.html>

rozvinutú budúcnosť než je prítomnosť), ale aj presun (*displacement*) gotického vzorca hriechu a odplaty.

V gotických románoch je zločin zvyčajne individuálnym jednaním. V tomto prípade je zločin spoločenský, utlačanie a dehumanizácia robotníckych tried, staroveký hriech, ktorý je postupne odkrývaný a znázornený, keď cestovateľ objaví skutočnú podstatu vzťahov medzi Morlockmi a Eloi. Naratív *The Time Machine* nasleduje vzorec výpravnej romancie (*quest romance*), pričom objekt hľadania a pátrania je pravda o budúcnosti, smerujúca ako väčšina výpravných romancií, ku konečnému apokalyptickému momentu odhalenia, kde transcendentné a všedné vzájomne preniknú, a to v momente, keď je cestovateľ svedkom osudu života na zemi.¹⁰³

V literatúre väčšinou platí, že prostredie má tendenciu byť primárne kontextom pre postavu. V romancii nabýva prostredie oveľa väčšej dôležitosti. V science fiction je najaktívnejším elementom v príbehu ani nie tak postava, alebo dej, ale práve prostredie (*landscape*), ktoré tvorí v literárnom žánri sci-fi semantickú bohatosť (Die Frau im Mond, Solaris) a vo filmovom žánri sci-fi ešte viacnásobnú bohatosť, pretože sa otvára priestor pre vizuálne experimentácie (Dark City, THX, Solaris, The Time Machine, A Scanner Darkly, Renaissance, Ultraviolet). V sci-fi stojí veda zvyčajne v opozícii k prírode a naratív sci-fi príbehov typicky zahŕňa boj medzi mystifikovanými verziami vedy a prírody (Planet of the Apes (1968)), pojímaných ako ultimatívnych antagonistov, ako sa to ukazuje práve v diele *The Time Machine*.

Podľa Rosa akýkoľvek žánr sa vyvíja v troch fázach. V prvej fáze (1.) dochádza ku kombinovaniu a transformovaniu predošlých, skorších foriem, kde sa zostaví žánrový komplex a myšlienka existencie žánru začína postupne vychádzať na povrch. Prvá fáza zahŕňa fikcie, ktoré slúžia k tomu, aby stanovili, či založili základné konvencie, bežné veci, samozrejmosti (*commonplaces*) a formulky (*formulae*), tzv. plán žánru. Do prvej fáze spadajú

¹⁰³ Podľa Rosa postavy v science fiction majú tendenciu byť skôr typy (*types*), než osobnosti, a to napríklad vedec, priemerný človek, náboženský fanatik. To sa ukazuje aj v prípade *Time Machine*, kde hlavný hrdina sa nazýva *Cestovateľ*, pričom ostatné postavy sú rovnako označené typovo: psychológ, novinár, priateľ; zároveň sa typovo znázorňuje civilizácia na začiatku storočia a civilizácia budúcnosti. Avšak vo filmovej verzii už má *Cestovateľ* meno, je nazývaný Davidom. Vzniká otázka: prečo je hlavný hrdina nazývaný Davidom? Jedná sa o špecifickú črtu filmu, pretože vo filme ho musíme ukázať, jedná sa vždy už o explicitnú deskripciu, v porovnaní k literatúre, kde sa jedná o implicitnú deskripciu (to sme rozoberali v Kapitole 2 a 3).

roky 1870 – 1910 a jej hlavnými predstaviteľmi sú J. Verne (*Robur le Conquérant*, Robur Dobyvateľ (1886)) a H. G. Wells (*The Time Machine*, Stroj času (1895)).

V rokoch 1910 – 1935 sú hlavnými predstaviteľmi science fiction E. R. Burroughs, E. E. Smith spolu s H. Gernsbackom a jeho založením sci –fi časopisu *Amazing Stories* v roku 1926. Štyridsiate roky devätnásteho storočia sú nazývané Zlatým vekom science fiction a spájané s menom Johna W. Campbella a jeho editovaním časopisu *Astounding Stories*, kde presadzoval autorov ako I. Asimov, R. Heinlein, T. Sturgeon. Práve s Campbellom sa začína populárna science fiction presúvať do druhej fáze.

(2.) Druhá fáza zahŕňa fikcie, ktoré reinterpretujú, reformujú, t.j. znovu pretvárajú (*reshape*) konvencionalizované detaily. Tu spadá román od I. Asimova *Foundation* (Základňa), ktorý novým spôsobom formuje príbehy E. E. Smitha.

Päťdesiate roky znamenali rozšírenie tematického záberu v časopisoch *Galaxy*, *Magazine of Fantasy and Science Fiction*. V šesťdesiatych rokoch začalo obdobie štylistického a tematického experimentovania a častokrát býva toto obdobie nazývané ako Nová vlna (*New Wave*). K jej hlavným predstaviteľom patria J. G. Ballard, B.W. Aldiss, M. Moorcock, J. Brunner, B. J. Bayley, M. J. Harrison, S. Delany, T. M. Disch a H. Ellison. Nová vlna sa vyznačovala experimentálnym príklonom k písaniu, sklonom k surrealizmu a metafore, k psychológii a blízkej budúcnosti. Nová vlna sa chcela priblížiť hlavnému prúdu umeleckej prózy, a to ako kvalitou remeselného spracovania príbehu science fiction, tak i vnímavosťou jeho obsahu k problémom súčasnosti.

Rose si všíma, že science fiction začína ako spôsob re-exteriorizácie romancie, a tým mieni spôsob písania o konkrétnych zázrakoch (*marvels*), ktoré nepotrebujú byť alegorizované. Avšak s nástupom Zlatého veku science fiction nastáva proces interiorizácie, počínajúc Asimovom a jeho substitúciou intelektuálnej sily za fyzickú a to s rastúcim záujmom o príbehy týkajúce sa supernormálnych síl a schopností.

(3.) Tretiu fázu tvoria fikcie, ktoré sú si obecne vedomé same seba (*self-conscious*), avšak iným spôsobom, t.j. ktoré zvnútorňujú (*interiorize*) žánrový (*generic*) materiál a to tak, že berú fikcie skôr ako metaforu, než ako literárnu skutočnosť. Zároveň sú si vedomé samých seba a z toho plynie, že sú si vedomé svojich obmedzení ako aj limit žánru, častokrát podkopávajú všeobecnú sadu očakávaní (*set of expectations*). Príkladom je dielo Raya Bradburyho *The martian chronicles*, Mart'anská kronika.

Zástancami radikálnej reinterpretácie, a tým pádom revitalizácie žánru science fiction sú spisovatelia ako B. Aldiss, J. G. Ballard, S. Delany, P. K. Dick, U. Le Guin. Oni sa takisto spolupodieľajú na formovaní tretej fáze, zastupujúc radikálne transformácie.

Na tomto mieste sa ponúkajú isté otázky, zameriavajúce sa na vývojové fáze sci-fi. V čom tkvie podstata zmien, ktoré posunuli sci-fi do tretej fáze? Prečo k týmto zmenám došlo? Čím sa vyčerpala predchádzajúca vývojová fáza sci-fi?

Ako naznačujú samotné otázky, problematika zmien, vyprázdňovania a vyplňania vývojových fází žánru súvisí a dá sa objasniť na základe dialektiky a vývojovej dynamiky noriem, vypracovanej v českom štrukturalizme.

Estetická norma je sila, ktorá reguluje estetický postoj človeka k veciam; norma odpútava esteticko od individuálnej veci, „činíc z něho záležitost obecného vztahu mezi člověkem a světem věcí.“¹⁰⁴ Každá norma má dvojité protichodné smerovanie a medzi týmito pólmi je dejisko jej vývoja.

Norma oplýva základnou dialektickou antinómiou medzi bezvýnimočnou platnosťou a púhou regulatívnou, orientačnou pozíciou, ktorá implikuje možnosť jej porušenia.

Estetická norma spočíva v napätí medzi (1.) prekvapivosťou, jedinečnosťou a bezprostrednosťou nenormovaného estetického vzťahu a medzi (2.) požiadavkom na všeobecné uznanie, stálosť a smerovanie k pravidlu u normovaného estetického.

Je potrebné rozlišovať medzi *normou-impulzom*, to znamená normou ako energiou, nekodifikovanou v pevných princípoch a *normou-pravidlom*, normou kodifikovanou do podoby pravidla. Zároveň je rozdiel medzi *normou regulatívnou*, t.j. inštrukciou a medzi *vecou samou*, v ktorej je norma uplatnená, v nej pôsobí inštrukcia, alebo je na ňu aplikovaná ako pravidlo, hodnotiace kritérium.

V umeleckom diele sa môžeme stretnúť s viacerými druhmi a typmi noriem; existujú štyri druhy noriem: (1.) normy daného umenia (jazyk je systém noriem), (2.) normy technické, stabilizované návyky (práca s farbou, metrické schéma v poézii, v dvadsiatom prvom storočí elektronická kniha sci fi versus vytlačená, fyzická, haptická kniha; mení sa uhol a spôsob čítania), (3.) normy praktické, mimoestetické, vstupujú do diela prostredníctvom témy a väzieb so skutočnosťou; sú to normy etické, sociálne, ideologické, ktoré v rámci diela môžu nabývať umeleckej pôsobivosti. Posledným druhom sú (4.) normy estetické, ktoré tvoria tri osi: os štýlu, os žánru, os osobnosti (individuálny štýl diela).

¹⁰⁴ Mukařovský, J., Kapitoly české poetiky I, Praha, 1948

Základná tendencia estetických noriem smeruje k stálosti, pravidlu, ku kodifikácii, avšak nikdy nemôžu dosiahnuť úplnej stability/záväznosti, v takom prípade by sa zmenili na zákon. Estetickú normu presadzujú svoje orientačné pôsobenie v procese neustálej inovácie, neustáleho porušovania a prekračovania. V rámci tohto procesu sa samé neustále obnovujú.

Zatiaľčo náročné umenie predpokladá vyššiu dynamiku noriem, isté druhy rekreačného čítania, westerny, detektívky, vykazujú neobyčajnú stabilitu svojej štruktúry noriem, a dokonca aj obmedzený počet variánt obsahu.¹⁰⁵

V súvislosti s kodifikovaním a narušovaním estetických noriem u Mukařovského, môžeme vystopovať veľmi podobné interpretačné tendencie u teoretika Lotmana.

V rámci skúmania funkcií, dynamiky a dialogičnosti ľavej a pravej hemisféry, uvádza Lotman pozoruhodnú analógiu medzi fungovaním oboch hemisfér a striedaním kultúrnych systémov.¹⁰⁶

Lotman uvádza, že statické obdobia kultúry sa utvárajú za cenu kompromisnej rovnováhy medzi protichodnými štruktúrnymi tendenciami. Avšak i napriek tomu dochádza v istých momentoch k dynamizácii. Jedna z tendencií sa pritlmuje a druhá sa recipročne hypertrofuje.¹⁰⁷

To analogicky prevedieme na striedanie kultúrnych systémov. V kultúre existujú stabilizačné a destabilizačné mechanizmy, ktoré predstavujú jej prostriedky samoorganizácie v dynamickom alebo rovnovážnom smere. Lotman konštatuje, že to sú tie „metaopisy kultúrnej normy“, ktoré sa stávajú základom pre vytváranie nových textov, stimulujú tvorbu textu, a zároveň tabuizujú texty istého typu.¹⁰⁸

V zhode s estetickou normou uvádza Broderick, že familiárnosť, či oboznámenosť (*familiarity*) je veľmi dôležitá pri upozorňovaní a alarmovaní skúsených, „vycvičených“ čitateľov (*in alerting trained readers*) ohľadne kódov a stratégií, ktoré im dopomáhajú

¹⁰⁵ Chvatík, K., Strukturální estetika, Victoria Publishing, 1994

¹⁰⁶ Vid'. Asymetria a dialóg, In.: Lotman, J., Text a kultúra, Archa, Bratislava, 1994

¹⁰⁷ Jedna z tendencií, ktorú možno porovnať s prácou individuálneho vedomia pravej hemisféry sa vyznačuje zosilným vzťahom k mimotextovej skutočnosti.

¹⁰⁸ Lotman, J., Text a kultúra, Archa, Bratislava, 1994

pri konkretizovaní sci-fi textu. Avšak zároveň je táto familiarita základom, leží priamo v srdci *de-familiarizujúceho* impulzu, ktorý je absolútne kľúčovým (*pivotal*) pre špecifickosť formy. Zaoberajúc sa ikonografiou sci-fi filmu, Vivian Sobchacková ukazuje, že v prípade gangster a western filmov, oba žánre sú opísané a akosi ohraničené (*circumscribed*) vedomím histórie, dejín, western dokonca oveľa viac než gangsterský film. Prepojenie situácie a postavy, objektov, prostredí a kostýmov viažúcich sa na špecifickú *minulosť*, vytvára vizuálne rozmedzia, hranice (*boundaries*), toho, čo môže byť sprítomnené a v akom kontexte. Toto historické povedomie (*awareness*), táto vnímavosť a všímavosť viažúca sa na históriu, podľa Sobchackovej vyžaduje opakovanie (*repetition*) a vytvára konzistentnosť naprieč týmito žánrami. To však neplatí pre sci-fi film, žánr, ktorý je voľný, pohyblivý, rozviazaný (*unfixed*) vo svojej závislosti, spoliehaní sa (*in its dependence*) na skutočný, aktuálny čas (*actual time*) a/alebo miesto (*place*).¹⁰⁹

Obdobie Novej vlny v šesťdesiatych rokoch znamenalo veľký zlom pre vývoj a profilovanie sci-fi. Čo však prechádzalo tejto radikálnej zmene, v čom tkvela podstata zmien, ktoré zmobilizovali a aktivizovali celé žánrové pole? Ako mohlo dôjsť k tomuto radikálnemu zlomu, revitalizácii žánru sci-fi?

Prvá fáza zahŕňala diela, ktoré stanovili a založili základné konvencie (na podklade kombinovania a transformovania predošlých foriem), bežné javy, samozrejmosti (*commonplaces*) a formulky (*formulae*), tzv. plán žánru. Toto obdobie v podstate znamenalo vyplnenie žánru normami. Musíme si uvedomiť, že každá aplikácia akejkolvek normy na konkrétny prípad je zároveň nutne aj premenou normy.

Druhá fáza zahŕňa fikcie, ktoré reinterpretujú, reformujú, t.j. znovu pretvárajú (*reshape*) konvencionalizované detaily. Tieto konvencionalizované prvky spadajú do normy *realizovanej v diele*, alebo dodatočne odvodenej z diela. V tejto fázi si môžeme všimnúť, že estetická norma nám dáva pocítiť potenciálnu mieru deformácie predchádzajúcej tradície, ktorá je teraz pretváraná novými tendenciami.

Päťdesiate roky znamenali rozšírenie tematického záberu sci-fi v časopisoch (*Galaxy, Magazine of Fantasy and Science Fiction*), čím sa rozšírilo pole pôsobenia sci-fi. Zrazu tu bol nový typ priestoru, vyžadujúci istý typ textu (texty boli kratšie, napätie sa muselo budovať

¹⁰⁹ Sobchack, V, Screening Space. The American Science Fiction Film, New York, 1987

iným spôsobom, buď zhrnuté v jednej poviedke, alebo v prípade poviedok na pokračovanie, rozložené napätie, avšak požiadavok rozpoznateľnej návaznosti, jasná kontinuita atď). S časopismi prišli nové možnosti, ale zároveň časopisy vytvárali nové normy *mimo dielo*, t.j. boli explicitne formulované ako inštrukcie, pravidlo, postulát, t.j. *norma regulatív*. Táto norma - regulatív zaručuje kontinuitu jednej vývojovej fáze, udržuje fázu v ňou regulovaných medziach, stanoví hranice, ktorých prekročenie ju nabúrava. Tu sa už začínajú ohlasovať prvé znamenia nadchádzajúceho diania, deštrukcia vžitých noriem, a to nielen estetických, ale aj etických a spoločenských.

Brain Aldiss vo svojich esejách *The Pale Shaddow of Science. Recent Essays* (Seattle: Serconia Press, 1985) uvádza, že počas sedemdesiatych a osemdesiatych rokov dvadsiateho storočia, sa sci-fi stala veľmi populárnou (*widely popular*) a rozsiahlo roztrúsenou, diseminovanou (*widely disseminated*); čím bolo podľa neho odstránené to žihadlo, ostenň (*sting*), ktoré sci-fi vždy mala a tak bola pre Aldissa osobným priestorom, samotou, oblasťou umenia a vedy, rebéliou voči buržoázii. Na konto novo etablovanej estetickej normy Aldiss uvádza: „V starých časoch sme zvykli zničiť svet a stačil nám na to jeden šialený vedec. Sci-fi bola aktom vzdoru (*defiance*), literatúrou subverzie (*subversion*), nie rozmaru, vrtochu (*whimsy*).“

V rámci estetických noriem, je nutné poznamenať, že vo chvíli, keď sa umelecké dielo po prvý krát objaví, sa môže prihodiť, že bude na ňom nápadne vystupovať len to, čo ho od minulosti odlišuje. Neskôr však i v takýchto prípadoch isté vzťahy vyvstanú a stanú sa zrejmy a prepojenými s tým, čo vo vývoji predchádzalo. Živé umelecké dielo vždy osciluje medzi minulým a budúcim stavom estetickej normy.

Vezmime si príklad *Neuromancera* od W. Gibsona. *Neuromancer* – priekopnícky na kyberpunkovom poli, narušujúci a zakladajúci nové normy v rámci sci-fi textu – oplýva fabulou (*story*), ktorá pripomína druh drsného gangsterského sužetu (*sort of hard-boiled gangster plot*), to ako je fabula vystavaná. Podľa môjho názoru si recipient pri čítaní všimne, že táto fabula gangsterky – na ktorú upozorňuje i Broderick – je veľmi zjavná a ukazuje sa vo viacerých fazetách: dynamika deja, lakonické dialógy medzi postavami – v kontraste k intelektuálnym a psychologickým dialógom napr. u Wyndhama, Clarka, Lema; niektoré dialógy, ktoré vyvstávajú v rámci gangsterskej línie v diele, fungujú ako reminiscencie, evokujúce filmy Q. Tarantina *Pulp Fiction*, *Reservoir Dogs* s ich nezameniteľnými dialógmi. To znamená, že v prípade *Neuromancera* funguje interžánrové prepojenie na gangsterský

film, a na základe tohoto prepojenia môžu filmy *Pulp Fiction* a *Reservoir Dogs* fungovať ako protetická pamäť, ktorá je využívaná na poli tohoto kyberpunkového diela. A pokiaľ si takto po kúskoch konkretizujeme *Neuromancera*, uvedomujeme si, že tento sprievodný hard-boiled gangsterský sužet je vlastne tým, čo drží toto inovátorské sci-fi dielko pohromade, je to akýsi podprahový pohyb, ktorý nás recipientov vedie skrze neznáme,¹¹⁰ naznačujúce pojmy (Sprawl, Chatsubo, arkológia) a koncepty, ktorým *nejako* rozumieme. Recipient pochopí, že Yakuza sa tu objavuje namiesto mafiánskej mocenskej siete, Tokyo – Chiba napr. namiesto downtownu San Francisca a rozpriesterajúci sa Sprawl,¹¹¹ tiahnuci sa od New Yorku po Atlantu, tvoriaci dekadentný, priam úrodný na deviácie a pokrokové technológie,¹¹² habitat, t.j. prirodzené prostredie, stvárnajúce ponuré barokové priestory.¹¹³ Syntaktické tektonické vrstvy gangstersky (nie je to dôsledne dodržiavané skrze celé dielo) tak tvoria práve tú rovinu familiárnosti, na podklade ktorej sa môže rozvíjať a ktorá dáva vyvstávať tým de-familiarizujúcim impulzom (Broderick).

V súlade s estetickou normou u Mukařovského a Broderickovým požiadavkom stability ako úrodnej pôdy pre potenciálne de-familiarizujúce impulzy, si uvedieme stanovisko Jurija Lotmana, ku ktorému dochádza pri skúmaní histórie kultúry: „Aby se psaní stalo podstatným, musí být historické podmínky nestabilní, okolnosti dynamické a nepředvídatelné

¹¹⁰ Napríklad slovo modista a modistka, ktoré pochopiteľne neodkazujú ku klobúkom, ale sú špecifickou lingvistickou ikonou v rámci fikčnej encyklopédie *Neuromancera*.

¹¹¹ „Sprawl” v angličtine označuje živelne zastavanú plochu, napr. predmestia a pod. Je to to, čo sa rozvíja a rozpína neorganizovane a nekontrolované rozrastá a rozprestiera. Je to priestor, ktorý akumuluje neobyčajnú paletu predmetov a absorbuje do seba všetko organické a anorganické, živé, hnijúce, rozkladajúce sa. Môže to byť skládka alebo vilová novostavba, alebo oboje pseudo - koexistujúce v napätej a nefunkčnej symbióze.

¹¹² „Night City bylo něco jako nějaký pomatený pokus v oblasti sociálního darwinismu, navržený znuđeným výzkumníkem, který pořád držel prst na tlačítku rychloposuvu.” s. 11
„To jméno neznal. Něco nového, něco co se objevilo, zatímco byl v Chiba. Mládí Sprawlu uvadalo rychlostí světla; přes noc mohly povstat celé subkultury, vydržely deset týdnů a pak navždy zmizeli.” s. 63. In.: Gibson, W., *Neuromancer*, Laser, 1998, s. 14, preklad: Ondřej Neff.

¹¹³ „Ninsei ho opotřebovala do té míry, že mu i sama ulice připadala jako projev touhy po smrti, jako nějaký tajný jed, o kterém ani nevěděl, že ho má u sebe.” s. 11; „Tmavé vlasy měla stažené dozadu, upevněně pruhem potištěného hedvábí. Vzor mohl představovat mikroobvody nebo mapu nějakého města.” Gibson, W., *Neuromancer*, Laser, 1998, s. 14, preklad: Ondřej Neff.

a musí byť pocitovaná potreba rôznych druhů sémiotického prekladu, potreba vznikajúci z častého a déletrvajícioho kontaktu s jiným etnickým prostredím.“¹¹⁴

Tento Lotmanov požiadavok iného etnického prostredia, je jeden z nových prínosov, ktorý môžeme nájsť u sci-fi; vstup nového etnického priestoru na pole sci-fi s Gibsonovým *Neuromancerom* a kyberpunkom.

Zároveň je nutné poukázať na fakt, že potreba upevnenia pamäte je sama o sebe výsledkom neustáleho, dynamického kultúrneho momentu, vykazujúceho vzrastajúcu tendenciu k inovácii. Michail Jampolskij¹¹⁵ konštatuje, že aj keď moderná kultúra zmnožuje možné spôsoby textového vyjadrenia, zároveň neustále hľadá nové. Jampolskijho tvrdenie znie trochu ako pleonazmus, pretože si musíme položiť otázku, ako dochádza k zmnožovaniu spôsobov textového vyjadrenia? Pochopiteľne akumulovanie potenciálnych spôsobov môže nastávať jedine skrze dynamické hľadanie a pridávanie nových spôsobov textového vyjadrenia k stabilizovaným spôsobom. Stručne povedané, akumulovanie potenciálnych spôsobov textového vyjadrenia *už v sebe zahrňa* a do seba zavinuje nové spôsoby. Neustále rozrastanie sa intertextuálneho kultúrneho momentu tak vyžaduje upevňovanie pamäte.

Vráťme sa však ešte k *Neuromancerovi* a jeho inovatívnym impulzom. Takéto jednotlivé uvádzanie a rozpísanie do položiek (*itemising*) – ktoré sme tu uviedli – , podľa Brodericka zbavuje text jeho podstatných povahových vlastností (*denatures the text*).

Aj keď sú niektorí kritici (Foyster, Ross, feministka Nicola Nixon) toho názoru, že Gibson sa spolieha na chlapecké fantázie teenagerov, toto stanovisko je vskutku dosť presné, avšak je irelevantné z hľadiska toho, čo v týchto textoch pôsobivo prebieha a impozantne funguje: tým je práve inter – akcia, vzájomné pôsobenie a výmena informácií medzi novými označujúcimi (*novel signifiers*) a syntagmami získaných a odvodených z kliše (*cliché-derived syntagms*), ktoré tvoria, Delanyho slovami, novú sieť signifikácie (*new „web“ of signification*).

A je to práve táto nová sieť signifikácie, ktorá sa dynamicky rozrastá v rámci priekopníckeho diela, táto nová – dištinktívne nová – sieť signifikácie/označovania je tým, čo rozpochybovalo hranice a rozhrania stabilizovaných estetických noriem; spustilo premenu noriem a zároveň aplikáciu nových; naznačila nové impulzy; práve táto nová sieť signifikácie

¹¹⁴ Lotman, J., Text a kultúra, Bratislava 1994

¹¹⁵ Jampolskij, M., Film a teorie intertextuality, In.: Iluminace, č. 2, 2000, s.5-40

aktivizovala ďalšiu revitalizáciu sci–fi žánru, rozprúdila stojaté vody a posunula vývojovú fázu sci–fi žánru do dovedy neprepádaných oblastí.

Je na mieste pripomenúť, že nové označované (*new signifieds*) sú vytvárané (*constructed*) v rámci nášho – na recipienta sa viažúce – pochopenia a porozumenia (*apprehension*), aby tieto zvláštne nahromadené, nakopené označujúce (*oddly aggregated signifiers*) reflektovali a nevytvárali ab initio nejaký nebývalý a neslýchaný význam (*unprecedented meaning*).

Je nutné pripomenúť, a Mukařovský to pri svojom skúmaní uvádza, že umelecké dielo môže byť vnímané na pozadí iného systému noriem, než je ten, ktorý je mu vlastný a môže byť v takomto prípade hodnotené ako deformácia tohto iného (!) systému. Poľský spisovateľ sci–fi, Stanislaw Lem, sa mnohokrát sťažoval, že mu čitatelia a kritici podsúvali interpretácie jeho diel skrze prizmu komunizmu a socializmu, pričom on to tam vôbec nevložil, nespomenul, ani len nenaznačil (viď aberantné čítanie, Kap.1). To sa často stáva s dielami, ktoré práve novo vznikli a sčasti sa riadia tradičnými zákonmi umenia – udržujú stabilizovanú, kodifikovanú estetickú normu – sčasti sú s nimi v rozpore – narušujú danú normu. Hodnotenie diela na pozadí iného systému noriem, než sú dielu inherentné, je v istej miere zapríčinené konceptom aberantného čítania, ktorému sme sa venovali v Kapitole 1.

Umelecké dielo je, slovami Mukařovského, „složitě zauzlení norem“, plné vnútorných zhod aj nezhod, predstavujúce dynamickú rovnováhu rôznorodých noriem, aplikovaných sčasti pozitívne, sčasti negatívne; nenapodobiteľné sklbenie noriem tvorí jedinečnú rovnováhu diela. Živé umelecké dielo vždy osciluje medzi minulým a budúcim stavom estetickej normy (ako sme rozviedli na príklade T. S. Eliota a J. L. Borgesa, Kapitola 2.).

Žánrový vývoj je zriedka (ak vôbec niekedy) záležitosťou úplnej metamorfózy. V rámci žánru science fiction je zachovávaná kontinuita, a tým pádom umožnená súhra alúzií medzi neskoršími a predošlými textmi, čím sa vytvára intenzívne rozrastajúca sa intertextuálna sieť. Charakteristické témy a motívy sa stávajú ústrednými žánrovými signálmi. Science fiction vyzýva recipientov zmysel pre stabilitu reality tým, že trvá na náhodnosti a nepredvídateľnosti súčasného usporiadania a sledu vecí; inými slovami, predpokladá a rozvíja recipientovu toleranciu pre viacznačnosť (*tolerance for ambiguity*). Konceptu tolerancie viacznačnosti – a vzťahu viacznačnosti a sci–fi – sa podrobne budeme venovať v Kapitole 5.

Je dôležité uvedomiť si, že science fiction nielen presadzuje a trvá na skutočnosti, že by veci mohli byť iné (príp. radikálne iné, negujúce aktuálnu skutočnosť), sci-fi žáner, vyhlasuje, že udalosti budú a musia byť iné. Môžeme povedať, že táto zmena je jediným konštantným pravidlom, ktoré sa vynára pri hľadaní nejakých stabilných „konštánt.“¹¹⁶

Rose akcentuje dynamiku žánru science fiction a zároveň naznačuje rozdiel medzi procesmi, ktoré sú interné, vnútorne vlastné žánru a medzi výsledkami plynúcimi zo žánrovej (*generic*) interakcie, t.j. medzi žánrami. Je teda relevantné, diferencovať intra-žánrový vývoj od inter-žánrového, t.j. prvky inherentné v rámci žánru a tie vznikajúce na poli interžánrovosti.

¹¹⁶ Rose je toho názoru, že pokiaľ považujeme fantasy za konzervatívnu formu, potom môžeme science fiction nazývať subverzívnou, rozvracajúcou formou. Science fiction tak rozkladá náš svet, ktorý potom následne znovu konštruje, resp. aby mohla vynaliezť a vybudovať nový svet, vytvoriť nový typ priestoru, a tým nám sprostredkovať aj nový druh zážitku z daných priestorov.

4. 1. Horor – Sci-Fi / Interžánrovosť /

V kapitole venujúcej sa filmovému žánru sme naznačili syntaktickú príbuznosť filmového hororu a sci-fi, ale problém sme presunuli až do kapitoly 4. V tejto kapitole vymedzíme oblasť sci-fi a hororu a naznačíme ich možné prelínania, fúzie. Niektoré oblasti naznačené v tejto kapitole, budú rozpracované v Kapitole 5.; ako napr. literárna predloha od J. Wyndhama *The Midwich Cuckoos* a jej dve filmové verzie (1961, 1995), kde sa bude skúmať vzťah expanzie encyklopédie fikčných svetov, intertextuálnych vodítok, protetickej pamäte a interžánrovosti.

Americký filmový teoretik a fanúšik hororu Noel Carroll, venoval tomuto žánru knihu *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*.¹¹⁷ Carroll uvádza, že horor je tzv. *cross-art*, žáner, ktorý existuje naprieč médiami, t.j. objavuje sa v literatúre, filme, divadle, komikse (*cross-media genre*).¹¹⁸ To platí i pre žáner science fiction, ktorý sa realizuje naprieč médiami.¹¹⁹ Carroll tvrdí, že nerešpektuje tvrdenie, že horor a sci-fi sú oddelené, t.j. nespojené (*discrete*) žánre. Carroll uvádza, že je to pre to, že oba žánre čerpajú z podobných literárnych zdrojov – vedecká romancia, anglický gotický román, nemecký romantizmus a pod. Toto stanovisko je do istej miery nahliadnuteľné, avšak pohybuje sa skôr na rovine indícií, než teoretickej fundovanosti. Nejedná sa v tomto prípade o logické vyplývanie, ale o indikovanie; tým pádom Carroll stráca argumentačné ukotvenie pre svoje tvrdenie. Argument „spoločných zdrojov“, ktorý Carroll používa, je podľa mňa pre vysvetlenie oboch žánrov reduktívnym a nič neobjasňujúcim (to, že oba žánre zdieľajú spoločné korene – ako je to v podstate u všetkých žánrov a všetkých vecí na svete), a to na úkor rozvíjania a formovania oboch žánrov.

¹¹⁷ Carroll, N., *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York & London, 1990. V slovenskom časopise *Kino-Ikon* vyšla časť v českom preklade: Carroll, N., *Horor a napětí*, In.: *Kino-Ikon*, 1/06, No. 1 vol. 10, 2006

¹¹⁸ Periodizácia hororu spadá medzi druhú polovicu osemnásteho storočia a prvú štvrtinu devätnásteho storočia. Avšak ako uvádza Carroll, „*horrific imaginary*“ nájdeme už v staroveku.

¹¹⁹ Známym príkladom je predčítanie *War of the Worlds* (Vojna svetov) od H. G. Wellsa, skrze rozhlasové médium.

Z hľadiska môjho skúmania sa tak rozchádzam s Carrollovým názorom a akcentujem sci-fi ako samostatný žáner, pretože len na podklade vzájomnej oddelenosti hororu a sci-fi, môžeme uvažovať a preskúmať ich vzájomné posúvanie hraníc, interakcie, prieniky, fúzie, súťaživosť.

Ponúka sa však otázka, čo nastáva, keď začnú tieto dva stabilizované žánre spolu akýmsi spôsobom interagovať, t.j. tvoriť prieniky skrze svoje žánrové polia?

Pri definovaní science fiction býva zvyčajne (ako sme to videli u Rosa) kladený prílišný dôraz na jej sémantickú dimenziu (je to pochopiteľné, pretože sémantika je jednou z najdynamickejšie sa rozvíjajúcich zložiek)¹²⁰ a opomínaná je syntaktická rovina, t.j. ikonografia a štruktúra. Austrálsky teoretik a spisovateľ sci-fi Damien Broderick však v rámci sci-fi poukazuje na rovinu epistemologickú. V *Reading by Starlight* charakterizuje sci-fi ako druh rozprávania, zrodeného v kultúre, ktorá prechádza epistemickými zmenami, implikovanými „vývojom a striedaním technicko-industriálnych spôsobov produkcie, distribúcie, spotreby a odstraňovania.“ Broderick zdôrazňuje, že science fiction sa vyznačuje istými prioritami, ktoré častejšie nachádzame vo vedeckých a postmoderných textoch, než v literárnych modeloch; hlavne uprednostňovaním objektu pred subjektom. Toto stanovisko je trochu prekvapujúce a priam zarážajúce, pretože kam by potom Broderick zaradil dielo P. K. Dicka, ktoré sa prevažne orientuje na subjekt ako téma, prežívanie čiste psychologického a psychosomaticky jedinečného sveta individua (*A Scanner Darkly, Time out of Joint*). Takéto subjektovo-objektové rozlišovanie je sčasti simplifikujúce a jednosmerné a v našom výklade nás budú zaujímať skôr prieniky medzi sci-fi a hororom, ktoré naznačujú tvorivú medzižánrovú interakciu a nesmerujú k redukcii na subjektovo-objektovej platforme.

Avšak ako jeden z možných výkladov, dal by sa Broderickov postreh rozvinúť.

V náväznosti na Brodericka a v súvislosti s hororom by sa dalo povedať, že – z istého hľadiska a v niektorých prípadoch – môžeme vnímať sci-fi ako objektovo orientovaný žáner a horor ako subjektovo orientovaný žáner. Je nutné si povšimnúť akými spôsobmi sa pristupuje (a je možné pristupovať) k hororom, t.j. ktoré perspektívy už samotný žáner implikuje, ktoré vrstvy sa dajú odkrývať. Horor je častokrát skúmaný z hľadiska telesnosti,

¹²⁰ Dokonca v *Encyklopedii fantastického filmu* (I. Adamovič a kol., Cinema, Praha, 1994) je science fiction vymedzená tématicky, t.j. že sa týka vesmírnych ciest, extrapolácie vedeckého pokroku. Avšak keď sa venujú hororom, zrazu sa definičné vymedzenie opiera o to, že horor má v človeku spôsobiť bázeň a chvenie. Tieto roviny sú kategoriálne rozdielne, keďže jedna sa týka obsahu a druhá účinku.

slasti, gender a ako žáner umocňuje teoretický záujem práve z hľadísk skúmania smerovaných na subjekt a umocňujúcich túto pozíciu.

Sústredenie sa na subjekt, (t.j. kde diváka mali ako tému; skúmanie sub specie psychoanalýzy, feminizmu apod.) má za následok, že u hororu sa zdôrazňuje jeho špecifický typ responzie, to, ako daný žáner zasiahne náš svet, to, čo vyvoláva u subjektu. Myslím si však, že i sci-fi žáner ponúka kvalitnú paletu textov, zaoberajúcich sa telesnosťou (*Ultra-Violet, Resident Evil, Avalon, A Scanner Darkly*), prípadne absencie tela alebo absencie vlastného tela (*Neuromancer*), symbiózy pohlavia (*Omnisexuál*), bezpohlavnosti, typu obojživelníka (*Amphibian*) atď. V týchto prípadoch sa jedná o jedinečné stvárnenia a prežívanie, a na to sa napájajúci typ responzie. To bola prvá námietka, týkajúca sa tvrdenia (Broderick), že horor je orientovaný na subjekt a sci-fi na objekt, opomínajúca celú škálu možností vyvstávajúcich na poli sci-fi žánru.

Druhá námietka smeruje k tvrdeniu, že horor má tu schopnosť narušiť osobný svet recipienta (– vid' epistemologická rovina u Brodericka –), tvrdenie, ktoré znova – zdanlivo a chybné – zastieňuje potenciál sci-fi. Domnievam sa a som toho názoru, že tak ako môže horor zasiahnuť a nabúrať prirodzené prostredie recipienta (Carollovo „kategorialní vmezeření“) a jeho kognitívny plán, tak rovnako toho môže doceliť sci-fi žáner (*Solaris, Scanner Darkly, The martian chronicles*), prípadne sci-fi pretkaný hororom (*Forbidden Planet, The Day the Earth Stood Still, The Village of the Damned*).

V rámci skúmania hororu, rozhodujúceho dištinktívneho rysu hororu si povšimol aj filmový teoretik Carroll a za ten označuje vyvolanie afektívnej responzie strachu a znechutenia. Tie vyvstávajú na povrch, pokiaľ sú u recipienta narušené (prevrátené, negované, absentujúce) prirodzené kognitívne kategórie a s nimi i kognitívny postoj. Agensom narušenia je pochopiteľne vpád monštra, ktoré v hororovej fikcii nie je hrozivé „len fyzicky, ale aj kognitívne.“¹²¹

Avšak ako sme vyššie naznačili, domnievame sa, že toto tvrdenie nespadá výlučne do sféry hororu, ale zasahuje aj žáner sci-fi a sféru, kde sa prekrývajú rozhrania oboch žánrov a dochádza k priesakom a prietokom, interžánrovým výmenám a intertextovým obohateniam (spomeňme najnovší prípad remaku od P. Jacksona *King Kong*). Hoci sa Carroll sci-fi žánru

¹²¹ Carroll, N., *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York & London, 1990. V slovenskom časopise *Kino-Ikon* vyšla časť v českom preklade: Carroll, N., *Horor a napětí*, In.: *Kino-Ikon*, 1/06, No. 1 vol. 10, 2006

explicitne nevenuje, je to sčasti na škodu, pretože mnoho teoretických postrehov je vyhradených oblasti hororu, bez kontrapunktu k iným žánrom, resp. k rovine interžánrovosti.

Vezmime si prípad britského románu z roku 1960 *The Midwich Cuckoos*, kde by sa dala kognitívna hrozba formulovať nasledovne: to, čo nespadá do systému, sa odlišuje, resp. zakladá iný systém. Termíny ako Dielo – Zámeček – Mimodeň – Deti – Navštívenie: všetky tieto veci nespádajúce do radu, stabilizovaného systému mesta, sa odlišujú ortograficky, sú kapitalizované.¹²² Deti – votrelci sú opisované participiom ako „zasažené“, „postižené“, t.j. niečo ich postihlo, zasiahlo, niečo sa im stalo; oni sú tým, čo je iné, odlišné od idylického usporiadania dediny.

Ako sme vyššie spomenuli, zdieľaným náhľadom je, že horor a diela „hororom pretkané“ (a my dopĺňame sci–fi) predstavujú hrozbu, možnosť nebezpečného narušenia nášho kognitívneho poznania vzťahujúceho sa na svet a samých seba. Spochybňujú status quo systému a kategórií, v ktorých žijeme a ktorým rozumieme (v prípade *Forbidden Planet* sa jedná o zásah *zvonku* (i.) genéza: vyvstáva „z vnútra“, monštrá sa uvoľnili z nevedomia), vlastné nevedomie doktora je tým, čo zničilo pôvodnú civilizáciu a neustále ohrozuje prichádzajúcich návštevníkov planéty; zhmotnené nevedomie je monštrum; (ii.) návšteva, invázia na spôsob „ohrozenia“ mierom zvonku, sa deje v imponantnom snímku *The Day The Earth Stood Still*).¹²³

Carroll vyzdvihuje úlohu hororu, ktorou je presúvanie a prekračovanie hraníc poznania, avšak tento posun sa deje smerom k subjektu. Nazvala by som ho dostredivým posunom, v protiklade ku sci–fi, ktorá sa podľa mňa vyznačuje dvojitém vektorom, ten tvorí (1.) odstredivý posun, prekračovanie hraníc v zmysle extrapoláčnej science fiction, dobývanie a odkrývanie nového územia (*2001: A Space Odyssey*), nových priestorov (*Vingt mille lieues sous les mers*, t.j. Dvadsaťtisíc míľ pod morom), v novom, nepoznanom čase, t.j. budúcnosti, či neprístupnej minulosti (*Cesta do Praveku, The Time Machine*).

¹²² „Nevíme, čo ta vec je, ani jak působí. Bez prokazatelných příznaků nemůžeme dát ves do karantény. Ale můžeme dávat pozor, jestli se nějaký přízrak neobjeví.“ Wyndham, J., *Midwichské kukačky*, Paralela, Praha, 1994, s. 43

¹²³ Klaatu a robot prichádzajú v rámci mierovej misie; celková situácia dáva vyvstávať analógii archanjela a boha.

(2.) Druhý posun u sci-fi je však dostredivý; dráhou bumerangu sa vracia a smeruje späť k človeku, v kontexte vesmíru a „kosmickej reflexie“ (Foucault).¹²⁴

Syntaktická príbuznosť medzi filmovým žánrom hororu a science fiction sa dá doložiť aj skutočnosťou, že niektorí režiséri pokrývajú a oscilujú medzi oboma žánrami. Režisér Ridley Scott natočil *Alien* (horor, sci-fi v pozadí) a *Blade Runner* (sci-fi, podľa predlohy P. K. Dicka, ktorá je viac než rétorickou otázkou, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*), Stanley Kubrick má na svojom konte film *Shining* (horor, na motívy románu od S. Kinga) a *2001: A Space Odyssey* (sci-fi, podľa filmového snímku bol napísaný rovnomenný román od A. C. Clarka).

(1.) Film *Alien* síce osciluje medzi hororom a science fiction, ale nakoniec v snímku preváži horor na úkor sémantickej sci-fi zložky, ktorá je upozadená. Môže však nastať i opačný prípad (2.) , a to keď pri strete oboch žánrov sa žánrová rovina preklenie smerom k sci-fi, ktorá následne začne dominovať nad hororom. V takomto prípade afekt hrôzy (príznačný pre horor, ale vyskytujúci sa aj u sci-fi) by tvoril len jednu zo sprievodných zložiek naratívu, nemal by pozíciu vládnucej prevahy, ktorá určuje naratív (takýmto prípadom je česká sci-fi *Ikarie XB 1*).

Ak by sme si však vzali (3.) prípad *The Village of the Damned*, tam nastáva oscilácia medzi žánrovými rovinami, ako roviny sci-fi, tak i hororu. Hoci v literárnej predlohe (ktorá má dve filmové verzie a ich analýze sa venujeme v Kapitole 5.) je nakoniec hororová rovina upozadená, v snímku z roku 1961 tvorí horor kulisu, v ktorej popredí vystupuje sémantická sci-fi rovina. Avšak v prípade remaku od J. Carpentera z roku 1995 nastáva už situácia, kedy divák osciluje medzi dvoma žánrovými rámcami, bez toho, aby sa dokázal rozhodnúť, urobiť voľbu, pre jeden zo žánrov. Carpenter totiž posilnil hororovú zložku do takej miery, že tá sa snaží konkurovať sémanticky silnému sci-fi svetu.

Tak stojí recipient na Altmanovej žánrovej križovatke, kde sa má rozhodnúť, ktorým žánrovým smerom sa vydá. V istom okamihu dôjde u každého recipienta k rozhodnutiu a voľbe (častokrát podmienenej samotným dielom, alebo médiom – film, balet, činohra)

¹²⁴ Tento odstredivý a dostredivý vektor sci-fi rezonuje s konceptom geofilozofie, rozvinutej tandemom Deleuze/Guattari, ktorí popisujú smer od zeme ku Kozmu, percepčné a význam kladúce akty označujú ako primknutie, priklonenie sa ku Kozmu pri pohybe deteritorializácie a zároveň opätovnej teritorializácie . Deleuze, G., Guattari, F., Mille Plateaux, Paris 1980

a prejde na jednu žánrovú stranu, ktorá je mu útočiskom, a zároveň garantom zážitku (žáner, na ktorý si recipient navykol a v dôsledku percepčne a kognitívne otupel, – zanevrel na iné žánre –, takéto priklonenie sa k známemu žánru (niekedy na úkor diela) je vždy úkrytom pred paletou žánrových možností, funguje ako žánrový azyl.¹²⁵ Takýmto žánrovým azylom sú prevažne populárne žánre, (1.) nenáročné; sit-com, rodinná komédia, milostné romány a (2.) náročnejšie; tu by spadali sci-fi seriál cartoon *Futurama*, dramatický seriál *Prison Break*).

Naznačili sme, že v diele môže oscilovať viac žánrových rovín a je na čitateľovi/divákovi, aby sa rozhodol pre jednu z nich. Priklonenie sa k jednému žánru je percepčne úsporné a poskytuje rozvíjanie semantických, syntaktických a pragmatických rovín v podloží daného žánru.

Musíme si uvedomiť, že je totiž neskutočne percepčne a kognitívne namáhavé, pokiaľ by recipient neurobil voľbu v prospech jedného žánru (na úkor iného) a snažil by sa percepčne podržať dve žánrové roviny (napr. u sci-fi hororu by sa ponúkali dve, ale rovín môže byť pochopiteľne viac; zvyčajne ich odkrývame a objavujeme pri viacnásobnej, opakovanej percepcii diela, napr. zhliadnutie jedného filmu šesť krát, zakaždým otvára a odhaľuje nové vrstvy).

Pokiaľ by však recipient bol schopný podržať obe možné žánrové línie simultánne, domnievam sa, že by sa – v jednom prípade – eliminovala, až negovala, schopnosť sledovať koherentný filmový/literárny príbeh. Podľa môjho názoru, by sa jednalo o akúsi (1.) dejovú rozpoltenosť, dva spôsoby vnímania, dve percepčné rady, prebiehajúce simultánne. Domnievam sa, že takýto prípad by spadal skôr do oblasti psychopatológie, roviny deviácií, porúch vnímania a porúch osobnosti (neuróza, schizofrénia, projekcia, double-bind). Zároveň sa mi zdá, že pri takomto percepcovaní (simultánne dvoch žánrových rovín) by u recipienta nedošlo k celkovému ozmysleniu diela (literárneho, či filmového), pretože následkom takéhoto (cielené udržiavaného a centrifugálne rozptýleného) vnímania, by neustále dochádzalo k akémusi rozrezávaniu, rozkúskovaniu diela (na fragmenty potenciálne spadajúce do žánru „x“, ďalšie žánrové črepiny viažúce sa na iný žáner „y“; môžu sa vyskytnúť prvky spadajúce do viacerých žánrov (*The Fountain*), za každým vyžadujúce jedinečnú interpretáciu (parodizovaná sci-fi, *Gay Niggers from the Outer Space*) viažúcu sa k osobitému žánrovému pozadiu, pričom jednotlivé rezy skrze dielo by narušili celú membránu diela.

¹²⁵ Termín som zvolila sama; nebreberám ho.

My vždy už váhame, pochybujeme, zvažujeme, a až následne ozmysľujeme celé dielo.

(2.) Existuje ešte možnosť, vnímať rovnaký film (napr. *The Fountain*, 2007) najprv skrze žánrovú prizmu sci-fi a pri ďalšom zahájení sledovania snímku, sa pokúsiť o recepčný proces skrze odlišnú žánrovú optiku – buď komplementárnu (historický, výpravný film), alebo novú (tu by bolo pozoruhodné iniciovať percepciu skrze hororový žáner, kde by sa ľudská reinkarnácia musela vnímať (a) nie ako vystúpenie z telesnosti, kozmické levitovanie a opätovné prežívanie stále iného a predsa rovnakého príbehu, ale ukazovala by sa ako (b) bezvýchodiskový stav, kolobeh života bez smrti, nie ako vyslobodenie, ale ako uveznenie vo vesmíre, v tele, v príbehu).

Otázkou, ktorá visí vo vzduchu je, či (3.) je možné podržať obe žánrové roviny. Na vysvetlenie tejto potenciálnej žánrovej simultaneity nám ako účeloslovné pozadie poslúži rozlíšenie nastienené T. Todorovom.¹²⁶ Todorov predkladá popis žánru „fantastiky“ (*le fantastique*), ktorý určuje ako ohraničený susednými žánrami tajomna (*l'étrange*, angl. *uncanny*) a zázračna (*le merveilleux*, angl. *marvellous*), avšak nikdy do týchto oblastí nezabieha; akokoľvek môže byť k jednému, či druhému silne priťahované. Fantastika sa teda náležite prejavuje v nejednoznačnosti, vo váhaní, ktoré pociťuje niekto, kto sa stretáva s niečím zjavne nadprirodzeným, a pritom pozná len prírodné zákony. Navyiac čitateľ, ktorého žáner zaraďuje do sveta postáv, prijíma len tie informácie, ktoré ho nútia mať účasť na nejednoznačnosti situácie. Výsledkom je stav, kedy čitateľ zdieľa váhanie postavy pri jej rozhodovaní: ohľadne toho, či je daná udalosť súčasťou prirodzeného, alebo nadprirodzeného sveta.

Takže pokiaľ sa vrátíme k nášmu príkladu, som toho názoru, že samotná „simultaneita oboch žánrových oblastí“ je možná, ale vyžaduje (1.) ako prijatie nejednoznačnosti a s tým spojené váhanie, tak (2.) – nevyhnutnú – toleranciu viacznačnosti. V prípade absencie tolerancie viacznačnosti by nedošlo u recipienta k vytvoreniu (a udržaniu) kontinuálnej a simultánnej väzby medzi záhadným (*l'étrange*, pričom angl. *uncanny* odkazuje k zlovestnému, priam freudovskému *unheimlich*) a zázračným (*le merveilleux*) – ale výsledkom by bola neuchopiteľná roztrieštenosť, percepčná zmätenosť.¹²⁷

¹²⁶ Todorov, T., *The fantastic in fiction*, In.: *Twentieth Century Studies* 3, 1970

¹²⁷ Váhanie medzi prirodzeným a nadprirodzeným, ktoré rozprávanie príbehu vyžaduje, sa musí opakovať v reakciách popisovanej postavy a následne sa musí ozývať v čitateľovom váhaní ohľadne kultúrne prípustných možností, ako by mohol reagovať. Tu sa pochopiteľne otvára naša paleta viacznačných možností a tolerancia

Na rámcové argumentačné odôvodnenie môjho stanoviska (potvrdeného vlastnou skúsenosťou) mi poslúžia štyri koncepty (encyklopédia fikčných svetov, interžánrovosť, tolerancia pre viacznačnosť, hraničná situácia) ktorými som sa zaoberala už dlhšiu dobu, a to v súvislosti špecifičnosti sci-fi žánru. Druhou variantou, ktorá môže nastať by bolo informačné preťaženie (*information overload*). Avšak vyvstáva otázka, ako sa ľudský mozog bráni pred informačným preťažením? Aby sa náš mozog vyhol informačnému preťaženiu, zapája selektivitu (vyberá si podnety), elimináciu outputov, tzv. baličkovanie, t.j. z trsu jednotiek vytvára jednu jednotku.

Týmto exkurzom sa dostávame k poslednej logickej kombinácii vo vzťahu sci-fi a hororu (4.) a tou je prípad, keď nastane syntéza oboch žánrov, tj. zlúčenie objektovej a subjektovej orientácie. Tu spadá napr. snímok *Fly* (Mucha) alebo *Invasion of Body Snatchers*.

Pozoruhodným snímkom, kde sa kríži žáner hororu a sci-fi je film *Forbidden Planet* (Zakázaná planéta) od režiséra F. M. Wilcoxa z roku 1956. Na prvý pohľad a v prvých minútach filmu recipient neočakáva nejaký zásadný zvrät, ani radikálnu peripetiu. Kozmonauti letia na planétu, ktorá je zakázaná a jediné čo vedia je, že tam vládne nepoznaná sila, preto cudzia a zlá sila, a o to viac neodolateľná, ohromná, zdrvivajúca (*strange and evil force, unknown, irresistible*). Predtým tam žila veľmi vyspelá civilizácia, ktorá zanikla avšak príčina ich zániku nie je známa. Teraz tam žije doktor Morbius so svojou dcérou. Doktor prišiel na to, že bývalí obyvatelia vyvolávali a zhmotňovali podvedomie, z ktorého však vzišli monštrá a tie vyhubili civilizáciu. Na základe tejto stručnej anotácie sa nám ukazujú obe žánrové vrstvy, ako hororu, tak aj sci-fi. Hoci *Forbidden Planet* v sebe podržuje dve žánrové roviny, v komerčnom traileri z roku 1956 je tento film označený ako „najsmelejší a najneobvyklejší dobrodružný film, aký ste kedy videli“ (*the most provocative and unusual adventure film you've ever seen*). Zostáva otázkou, či práve skutočnosť a nerozhodnosť medzi

s ňou spojená, ktoré sú nutné pre recipientov sci-fi. Na konci príbehu je čitateľ schopný nájsť východisko zo svojho váhania tým, že sa rozhodne udalosti príbehu posudzovať ako súčasť jednej z dvoch susedných oblastí, tajomna, alebo zázračna, a to podľa toho, ako cíti, že sa veci vyriešili. Gotický román *Záhady Udolfa*, demonštruje príklad takejto tenzie medzi záhadným-zázračným. Počas celého diela sa jedná o duchov a až na konci sa ukáže, že všetko bolo mechanicky zkonštruované a o žiadnych duchov nešlo.

žánrom sci-fi a hororom, alebo komerčný zámer, alebo oboje, viedli filmových producentov k označeniu snímku ako „dobrodružný film.“

V súvislosti s výstavbou napätia a odkrývaním monštra je film *Forbidden Planet* exemplárnym prípadom toho, ako sa dá pôsobivo pracovať a využiť filmové médium. Film ukazuje monštrum najprv ako neviditeľné – keď chodí po ocelových schodoch, ktoré sa pod ním prelamujú a tak ukazujú jeho fyzickú prítomnosť. Je to pochopiteľne silnejší zážitok, než keď sa monštrum ostentatívne ukáže, pretože priamym ukázaním (vydeľujeme monštrum z prostredia, ukazuje sa disproporciami ľudí–monštra) neostáva priestor pre divácku obraznosť, pre vyplnenie vizuálnej neúplnosti.

Rovnaký posun sa dá vystopovať i u snímku *Alien* (1979) v konfrontácii s jeho pokračovaniami (1986, 1987, 1997, 2004). Zo všetkých štyroch *Votrelcov* je monštrum najmenej zreteľne ukázané v prvom (1979), a aj preto ostáva prvý snímok dodnes najviac pôsobivým.

Pri skúmaní rysov hororu na poli sci-fi žánru a na príkladoch ich vzájomných fúzií sme mohli postrehnúť, že kľúčovým naratívnym prvkom u hororu je napätie (*suspense*). Je nutné si však uvedomiť, že naratívne napätie (*narrative suspense*) sa môže objaviť vo všetkých fázach sužetu (*plot moments*). Carroll rozpracováva štyri typizované fázy hororového sužetu, kde figuruje postava monštra; sú to: objavenie (*discovery*), odhalenie (*revelation*), potvrdenie (*confirmation*) a stretnutie (*confrontation*). Je pochopiteľné, že napätie nie je výlučnou doménou hororu, napätie totiž prestupuje všetkými žánrami; detektívka, western a samozrejme science fiction.¹²⁸ Aj keď koncept napätia prechádza naprieč žánrami, domnievam sa, že v každom žánri sa napätie kryštalizuje iným spôsobom, a to z dôvodu prítomnosti sémantických, syntaktických, pragmtických podmienok, ktorých podhubie sa spolupodieľa na danom žánri. Ako príklad si môžeme predstaviť, že (1.) v prípade žánru detektívky, na výstavbe napätia sa väčšou mierou podieľa psychologizácia postáv, strategické plánovanie a investigatívne myslenie, prítomnosť záhady, ktorá je však

¹²⁸ Napätie môže takisto vyplývať zo spôsobu (*way*), akým sú rôzne funkcie zápletky navzájom prepojené; môže sa vytvoriť na akejkoľvek rovine členenia naratívu. Napätie v populárnych naratívoch je v zásade (a) afektívny alebo emocionálny sprievodný (*concomitant*) jav naratívnej udalosti, ktorá odpovedá na nejakú otázku a (b) má dva logicky sa vylučujúce výsledky, a tie sú (c) jeden eticky správny, ale nepravdepodobný a druhý zlý a pravdepodobný.

rozlúštiteľná, explikovateľná. V prípade hororu, môže vyššie zmienený faktor psychologizácie postáv hrať rolu, ale nemusí. U hororu sa napätie pomaly koncentruje a vrství okolo monštra, alebo niekoho, kto je potenciálnou hrozbou, monšтром.

Práve priebeh odhalenia a potvrdenia monštra so sebou v hororoch často nesie napätie, pretože predovšetkým odhalenie a potvrdenie existencie monštra býva obvykle nepravdepodobné a riskantné, t.j. posilujú afektívnu rezonziu u divákov. Pokiaľ tieto odhalenia a afirmácie neuspeli, ľudstvo, alebo časť ľudstva čaká anihilácia, skaza.¹²⁹ V tomto bode evidentne začína byť narušený náš kognitívny plán života.

Narušenie kognitívneho plánu života pocítili i obyvatelia idyllickej dedinky Midwich, a to invazívnym objavením sa Detí (rozumej Votrelcov/Návštevníkov/Cudzincov). Na vlastnej koži, v útrobach vlastného tela, pocítili ženy, budúce matky, roztrieštenie a priam popretie ich kognitívneho plánu existencie, ako budúcich matiek ne-vlastných, ne-známych, ne-podobných potomkov.¹³⁰ Pri otrase, rozštiepení alebo (dočasnej, či terminálnej) strate kognitívneho plánu individua, je nutné hľadať styčné body v inom, diametrálne a radovo dištinktnom kognitívnom pláne. Povzdych občana Midwichu na konto kukačieho dieťaťa to vystihuje nasledovne: „Je natolik cizí, že ani neodpovedá žádné z dosud známých klasifikací.“ Rovnaký údiv preukazuje kamarát *Pútnika v čase*, z románu a filmu *The Time Machine*;¹³¹ keď sa *Pútnik v čase*¹³² vráti z budúcnosti do prítomnosti a ako dôkaz má jediný kvet, ktorý „nepriináleží žiadnej klasifikácii“ na úsvite devätnásteho storočia, pretože pochádza z roku 802 00.

V rámci skúmania logiky populárnych naratívov sa ukázal vplyvným koncept erotetickej narácie (*erotetic narration*). Znamená to, že scény, situácie a udalosti v expozícii príbehu (*story*) sa vzťahujú k neskorším scénam, situáciám a udalostiam takým spôsobom, ako sa vzťahujú otázky k odpovediam. Konkrétne naratívy, ktoré nachádzame v jadre

¹²⁹ Afektívnu rezonziu strachu na potenciálne nebezpečenstvo formuluje Angela z *Midwichských kukačiek* takto: „Musíme tu vyvolať atmosféru solidarity jako při živelných pohromách.“

¹³⁰ Vid'. Barbara Creed, Horror and the monstrous-feminine: An imaginary abjection, *Screen*, no.1, vol. 27, Jan-Feb 1986

¹³¹ Wells, H.G., *Stroj času*, LIKA, Praha 1992

¹³² V niektorých prekladoch je nazývaný ako „Cestovateľ.“

populárnych rozprávání (*narration*) postupujú tak, že vytvárajú radu otázok, na ktoré sužet následne odpovedá.

V súvislosti s modelom erotetickej štruktúry poukázal Carroll na skutočnosť, že vnútorné štruktúry (*internal structures*) komplikovanejších hororových zápletiiek, je možné ľahko analyzovať na základe zmieneného modelu otázka/odpoveď. Každé objavenie netvora/monštra vyvoláva otázku, či bude odhalený. Jeho odhalenie tak vedie (1.) buď priamo k otázke, (či ho bude možné zlikvidovať), alebo pokiaľ objavitelia potrebujú podporu z vonku, (2.) smeruje k otázke, či budú schopní presvedčiť vládne úrady o existencii netvora a s ním spojeného hroziaceho nebezpečia.

Tento postup erotetickej narácie nachádzame u sci-fi hororu *The Village of the Damned*; (1.) objavenie sa Detí/netvorov, ktoré narušili kognitívny svet obyvateľov Midwich. V náväznosti na objavenie sa Detí (2.) nasleduje otázka, či si ich ženy, budúce kukačie matky, ponechajú, keďže nikto nevie reálne odhadnúť rozsah a intenzitu implikovaných dôsledkov spájajúcich sa s pôrodom (monštrum je zatiaľ in statu nascendi a to vytvára zhustujúce sa napätie, pretože nikto nevie – ani rozprávač –, čo sa môže stať). V Carpenterovej filmovej verzii sa ženám ponúka možnosť interrupcie, čo pochopiteľne nie je ani v literárnej predlohe z roku 1960, ani vo filme z roku 1961. V predlohe i vo filmovom snímku sa ženy musia poddať cudzím votrelcom, ktorí najprv zasiahli z vonkajšku, t.j. otriasli ich prostredím, (1.) atakovali ich kognitívny plán života, (2.) no u žien okrem vonkajšieho vpádu, zasiahli aj zvnútra, napadli ich somatickú, intímnu existenciu zvnútra; t.j. kolonizovali, privlastnili si ich telo, a tak nielen, že sa ženám narušilo existenčné a kognitívne ukotvenie, tu zároveň došlo k radikálnemu rozštepú vo sfére ich vlastného, im patriaceho tela (cudzie – moje; to, čo je vo mne, pri prínaľeží, je moje a je mnou, ale zároveň je to niečo cudzie, niečo, čo nevzišlo zo mňa, nie je mojou organickou súčasťou, ale je otvorenou ranou). Tento nový faktor, t.j. možnosť slobodného rozhodnutia sa ženy, či si Dieťa–votrelca ponechá, alebo či sa rozhodne pre interrupciu, to posúva celý kognitívny plán existencie žien a ich nárok a právo na telo do novej dimenzie.

Pozrime sa však, ako ďalej postupuje erotetická narácia napätia. (3.) Obyvatelia jednoznačne potrebujú podporu z vonku, avšak nemusia presvedčať inštitúcie, tie sa totiž už samé zaangažovali do prípadu Detí–votrelcov a iniciujú stupeň najvyššieho utajenia, t.j. žiadnu informovanosť voči okolitému svetu, ktorý obklopuje Midwich. Všimnime si, že bod (3.) je v rozpore s klasickou hororovou zápletkou, to potvrdzuje, že hoci toto sci-fi dielo

vykazovalo prvky hororu a umožňovalo aktívnu osciláciu medzi dvoma žánrami, napokon prevážila sémantická rovina sci-fi (v snímku z roku 1961).¹³³

Na strane druhej, americký režisér J. Carpenter sa nechal viesť hororovou rovínou, a paralelne udržiaval rovínu sci-fi. U Carpentera figuruje snaha vizuálne umocniť hororovú zložku. V situáciách keď Deti hypnotizujú – zvyčajne sa to pojí s ohrozením ich vlastného kognitívneho plánu a cieľa prežiť – , sa ich oči menia, majú rôzne farby, najprv modrú, potom zelenú, napokon krvavo červenú. Táto vizuálna dramatizácia a gradácia farieb (modrá má nádych nevinnosti, ale krvavo červená vraždí) stojí v protiklade k snímku z roku 1961, kde sú oči Detí prenikavo jasné a žiariace. Hoci je snímok od Rilla v čierno-bielom prevedení, podľa môjho názoru je jeho interpretácia vraždiacich očí – ako tých, ktoré prenikajú skrze smrteľníkov, žiarivo penetrujú pohľadom, žeravou farbou rozleptávajú telesnú schránku – je silnejšia. Umocnenie hororovej – vizuálnej zložky malo za úlohu vyvolať intenzívnu afektívnu responziu strachu; t.j strachu z Detí ako fatálnej, smrteľnej, deštruktívnej hrozby (napr. S. King, *Carrie*). Toto umocnenie a konsekventne afektívna responzia strachu, skĺbená s fatálnou deštrukciou, je rozvíjané naprieč celým filmom: Carpenter vkladá do filmu (1.) nový prvok a necháva narodiť sa jedno z Detí ako mŕtve, ktorého mŕtve telo je umelo udržiavané v transparentnom sarkofágu, pričom jeho prítomnosť je sémanticky irelevantná, to znamená, že výskyt mŕtveho Dieťaťa je nasmerovaný jednoznačne na recipienta vnímajúceho film, za cieľom vyvolania afektívnej responzie. (2.) Druhým, oproti predchádzajúcim verziám dištingtívnym prvkom je, že Carpenter kumuluje úmrtia obyvateľov Midwichu, nechá zomrieť manžela Barbary a manželku Zellabyho, rovnako so zámerom stimulovania afektívnej responzie. Ich smrť nič nerieši, nič nekomplikuje, je priam prehliadnuteľná a skoro redundantná.¹³⁴

Na pozadí sci-fi hororu *Midwich Cuckoos* sme si ukázali štruktúru erotetickej narácie a poukázali sme na vybočenie a narušenie klasickej hororovej zápletky v prípade literárnej predlohy, a prvého filmového snímku. V oboch prípadoch sa jednalo o aktívnu osciláciu

¹³³ Napätie vyvoláva (1.) dosť dlhá proleptická odmlka, odstup ôsmich rokov, doba, za ktorú sa mnoho udialo, čitatelia však nevedia konkrétne čo. (2.) Zároveň Richard, rozprávač, sa odsťahoval z Midwichu.

¹³⁴ Ako je nahliadnuteľné z týchto rozborov, ja osobne som bola sklamaná Carpenterovou verziou. Akoby Carpenter pridával na miestach, ktoré prídavky nepotrebovali a uberal z prázdnych, vyplnenie si žiadúcich momentov.

medzi dvoma žánrami – sci-fi a hororu. S chýliacim sa záverom však dochádza k inklinácii a interpretácii smerom k sci-fi žánru, t.j. prevážila sémantická rovina sci-fi (v snímku z roku 1961), akoby vytvorila klenbu, pohltila a absorbovala v sebe zvyšné fluktuujúce hororové prvky.

V súvislosti s erotickou naráciou je treba uviesť, že otázky, ktoré príbeh kladie, zároveň limitujú rozsah možností, t.j. čo sa v nasledujúcej pasáži môže stať, keďže naratívne otázky obecné majú obmedzený rejstřík odpovedí. Selekcia a zušľachtovanie naratívnych otázok spoluurčujú naratívne tempo, poukazujú, ktoré udalosti budú rozvíjané, zodpovedané, ktoré upozadované, držia príbeh na uzde. Obmedzenia, ktoré naratívne otázky kladú na ďalšie udalosti, sú zdrojom koherencie príbehu.

Carroll ukazuje, že vo filme *Jaws* (Čeluste) scénu za scénou neustále rastie počet obetí, pričom otázka, čo všetkých tých ľudí zabíja, sa stále posiluje (*intensified*), alebo zotrúva (*sustained*), než že by bola zodpovedaná, alebo že by vznikali otázky nové.

Na tomto podklade je založená polovica literárneho naratívu *Midwich cuckoos* (film: *Village of the Damned*), kde počet obetí invazívneho oplodnenia a tehotenstva začne na prvý pohľad bezdôvodne a nevysvetliteľne stúpať, až sa zistí, že všetky ženy vo fertilnom veku, a dokonca aj tie neplnoleté, sú zrazu tehotné; t.j. (1.) počet obetí rastie a (2.) otázka po príčine toho, ako mohla situácia nastať je posilovaná a pretrúva. Zodpovedanie a vyriešenie danej situácie sa stáva makrootázkou fikčného sveta. Mikrootázky (odkiaľ deti pochádzajú, čo chcú, ako funguje ich kolektívne vedomie atď.) tak usporiadávajú menšie zápletky v sužete, a pritom ďalej posúvajú makrootázkou celej fabule.

Ako príklad budovania napätia v literárnej predlohe sci-fi a zlyhania jeho prevedenia, t.j. jeho nevyužitia vo filmovom spracovaní, nám poslúži v pôvodnom znení poľská sci-fi *Solaris*. V ruskom filmovom snímku (A. Tarkovskij), rovnako ako v poľskej literárnej predlohe *Solaris* (S. Lem), vedec Gibarian, predtým než spáchal samovraždu na stanici Solaris, nahral pásku.

(1.) V knihe S. Lema si Chris danú pásku nikdy nepozrie, nikdy sa nedozvie, aké posolstvo tam bolo ukryté, aké motívy viedli Gibariana k tomu, aby si siahol na život. Celá situácia okolo pásky je záhadná, je posilovaná a pretrúva, a keď ju jeho desať rokov mrtvá žena Harvey, resp. jej replika, ukradne, prispieva to ku kumulácii napätia. Zároveň vyvstáva

mikrootázka, prečo by Hari, stelesnená spomienka z podvedomia Chrisa, potrebovala záznam Gibarianovej pásky (aby poznala samú seba, aby zistila, čo zistil Chris).

(2.) Vo filmovom spracovaní A. Tarkovského Chris pásku bez problémov nájde a zhladne jej nahraný obsah, čím odpadá sémanticky a recepčne dôležitá rovina napätia.¹³⁵

Dôležitým momentom v literárnej predlohe, a opäť nevysvetleným vo filmovej verzii, je situácia, keď sa posádka, t.j. Snaut a Sartorius (mohli by sme povedať „pozostali“), rozhodne vykonať encefalogram, t.j. napojiť Kelvinov mozog na Oceán a následne skúmať reakcie Oceánu. Avšak encefalogram zahŕňa aj nevedomé (vo Freudovom zmysle *unbewusst*) myšlienky, takže môže nastať situácia, že oceán zareaguje na nejakú časť nevedomia, ktorú jedinec (1.) potlačil, alebo o ktorej vôbec (t.j. vedome) (2.) nevedel. A to, o čom nevieme, sa dá ťažko kontrolovať, dokladom čoho je spomínaný snímok *Forbidden Planet* kde sa ukáže, že nepriateľ, monštrum a vrah v jednom, sú stelesneným nevedomím doktora Morbiusa (latinské substantívum *morbus, morbi*, označuje chorobu, slabosť, utrpenie, tieseň, nereseť/necnosť; analogicky sa nám táto etymologická/lingvistická rovina premieta na rovinu nevedomia; t.j. symptómy, ktoré dávajú vystávať nevedomým štruktúram; situácie, skrze ktoré sa manifestuje nevedomie), ktorého dcéra má príznačné meno *Altaira* (z ktorého sa jeho vyslovením stáva *alter*).

¹³⁵ Tarkovskij takisto vypustil (1.) obraz černošky, ktorá sa v Lemovej predlohe zjaví ako prvý „prízrak“, ktorý Chris zazrie. Černoška je v knihe popisovaná ako nahá, bosá, nohy má ako kobyla a tušíme, že nejako súvisí s Gibariánom. Tento prvý príznak, signál, že nie sú na stanici Solaris sami, umocňuje rovinu napätia, ktorá sa prehľbuje, keď prileť na stanicu Chris. Zároveň je to práve Chris (ešte neoboznámený s dianím na stanici), ktorému sa príznak ukáže. Druhou odlišnosťou filmového a literárneho spracovania je spôsob, akým sa dozvedáme o Gibarianovej smrti. (2.) Vo filme je zobrazená stanica uprostred mora, para, hmla. Smrť o Gibarionovi sa dozvedáme okamžite, bezprostredne od Sartoria (nemôžem si neodpustiť etymologický odkaz k Sartoriovmu menu. Podľa mňa je *Sartorius* odvodenina od latinského slovesa *sarcio, sarcire, sarsí, sartum*, znamenajúce zašívajú, spravovať; napravovať, nahrádzať, napr. *detrimentum sarcire* je napravovať škodu. Sartorius ako napravujúci škody, ktoré sa udiali na stanici). Sartorius akoby mimochodom, nezainteresovane, priam bezcitne oznámi informáciu Chrisovi o Gibarianovej smrti. V knihe sa okolo tejto informácie nabaľujú tajnosti, vytvára sa dojem záhady, je priam cítiť napätie a strach v spôsobe, akým sa Sartorius zdráha, kľučkuje a vyhýba sa pohľadom Chrisa a nechce prezradiť, kde je Gibarian a čo sa stalo. Všetko je to omnoho záhadnejšie a prispieva to k výstavbe a kumulácii napätia.

V prípade *Solarisu*, tento okamih neistoty a nepredvídateľnosti – týkajúci sa nevedomia, potlačených myšlienok, emócií – zhustuje napätie a vytvára priestor pre viacznačné situácie, ktoré by mohli nastať. Otázke tolerancie, či netolerancie, t.j. zavrhnutia viacznačnosti (*tolerance for ambiguity*) sa podrobne venujeme v Kapitole 5.

Vidíme, že v oboch prípadoch sa napätie viaže na nevedomie ľudskej bytosti, oblasť, ktorá sa dá skúmať len na základe toho, ako sa prejavuje (skrže jednanie, správanie, myslenie), čo a do akej miery sa z nej poodhaľuje. Oblasť nevedomých, potlačených, vytesnených zážitkov, emócií a vedomostí sa nám demonštruje skrže prejavy, skrže to, čo sa aktualizuje, ale vždy už v inej podobe (interpretovanej, autocenzúrovanej, vylepšenej), než je to zachovávané.

Konkrétne napätie v naratívnych štruktúrach vzniká ako emocionálny sprievodný jav naratívnej otázky, ktorú vzniesli predchádzajúce scény a udalosti príbehu. To sa nám ukazuje aj pri *Solarise*, kde prítomný pulzujúci emocionálny náboj, zasahujúci všetkých z posádky (nervozita, potenie, bezradnosť, strach o vlastný život) je priam klimaxom napätia.

Carroll si všíma, že napätie vyvstáva, keď sa dobre položená otázka – s jednoznačne protikladnými alternatívami – vynorí z rozprávania a vyvolá tzv. jednoduchú odpovedajúcu scénu (*answering scene*), udalosť.

Štruktúra naratívneho napätia geniálne funguje v románe *A Fall of Moondust* (Mesačný prach (1961)), ktorý je jednou z prvotín sci-fi autora A. C. Clarka. V prípade *A Fall of Moondust* Clarke nonšalantne vytvoril situáciu (výletná kozmická loď v rámci rutinnej turistickej exkurzie na Mesiac), na pozadí ktorej sa rysuje štruktúra napätia s jednoznačne protikladnými alternatívami: je rovnako pravdepodobné, že sa posádke podarí zachrániť (za akú, cenu a akým spôsobom je ťažké si predstaviť, ale nie nemožné), alebo nepodariť.¹³⁶ Clarke udržuje recipienta v nádherne nastienenej pravdepodobnej – nepravdepodobnej situácii, kde až do posledného okamihu nie je jasné, ktorým smerom sa preklopí osud kozmickej výletnej lode.

¹³⁶ Napätie je pododdielom kategórie očakávania, nie jej celkom. Očakávanie je nutnou podmienkou napätia a vzťah otázka/odpoveď je nutnou podmienkou naratívneho napätia.

Rovnako ako u sci-fi žánru, na príklade hororu môžeme vystopovať, že napätie môže pôsobiť v priebehu celého filmového/literárneho hororu. Carroll uvádza príklad (a kvôli ilustratívnosti preberám a rozvíjam jeho príklad) filmu *Night of Living Dead* (1968) od G. A. Romera, kde automaticky pri recepcii nastupuje zastrešujúca makrootázka, či skupinka živých, ktorí sa zamednili v dome, môže, alebo nemôže prežiť prepuknutú zombifikáciu. Táto makrootázka následne zakladá afektívnu responziu strachu a existenčného ohrozenia (viď. hraničná situácia). Vyhladky ľudí uväznených v dome sú dosť neprajné a (ako inak) neustále sa zhoršujú; platí intenzifikovanie a pretrvávajúce napätia. Na strane jednej zombie majú drtivú početnú prevahu; v porovnaní s majoritnou skupinou zombies, sú ľudia izolovaní v dome ako v pasti, ako stroskotanci na (dodajme obkľúčenom) ostrove, ktorý sa rozhodli obývať zombies. Navyše nikto netuší, že sa tam nachádzajú. K tomu všetkému sa ešte navyšuje bremeno, vo forme dvoch žien – Barbara a Judith –, ktoré prepadajú hysterickým záchvatom a stávajú sa tak patologickou príťažou.

Prvok výskytu takejto zodpovednosti (*liability*)¹³⁷ a s ňou spojeného rizika vidíme znova v *Midwichských kukačkách*, kde takúto zodpovednosť tvorí pani Latterlyová. Pani Latterlyová, ktorá najprv naruší spoločenské stretnutie všetkých žien, kde sa má všetko objasniť, následne na to zistí, že sama je, bez akéhokoľvek príčinenia, tehotná, prepadne klinickej hystérii. Nasledujú mučivé výčitky svedomia ohľadne toho, že si pred pár rokmi nechala vziať dieťa a teraz musí počať potomka, ktorý nie je s jej mužom. Je to známy vzorec hriechu – odplaty, ktorý má korene (okrem iných) v gotickom románe. Nešťastná hriešnica začne hlásať pokánie v inej dedine, čím priestor zverejnenia nešťastia expanduje do nového priestoru, za hranice dedinky (a nešťastie má byť privátne, zasahuje tých, ktorých sa to „netýka“). V rámci záchrany dediny tak musí pani Latterlyová – (ako príťaž, zodpovednosť ako bremeno, nachádzajúca sa v hraničnej situácii) – byť odstránená a v rámci naratívu ostáva len ako mikrootázka, znemožňujúca na chvíľu zodpovedanie makrootázky.

Tento konflikt – v horore *Night of Living Dead* a v sci-fi *The Village of the Damned* v oboch prípadoch sa jedná o hystériu, hraničiacu s kompulzívno-obsedantnými tendenciami – signalizuje, že ľuďom hrozí, že budú bojovať medzi sebou, a to práve, keď sa to najmenej hodí. Dedina by sa začala rozkladať skôr zvnútra, než by prišlo roztrieštenie zvonku, zásah z priestoru, ktorý je „mimo.“ Dalo by sa povedať, že horory obvykle venujú viac času

¹³⁷ Iným prípadom zodpovednosti ako bremena, ktoré nesie každý sám na svojich pleciach je učiteľ, ktorý sa kvôli zodpovednosti sám obetuje – v mene záchrany obce, štátu, sveta.

preukázaniu nepravdepodobnosti úspechu ľudského zákroku proti monštru, než vykresleniu jeho monštrozity a s tým spojené zlo.

Na príkladoch hororu a sci-fi sa dá postrehnúť, že napätie a hrôza sa od seba líšia. Predmetom napätia je situácia alebo udalosť; predmetom hrôzy je bytosť, monštrum (viď experiment „tiger v klietke“, kde pokiaľ je tiger zavretý, tak sa jedná o napätie, ale v prípade pootvárania sa klietky, t.j. situácie – napájanie – udalostného nexusu, daná situácia sa stáva predmetom hrôzy. Bojíme sa situácie a jej vyústenia; ona je predmetom strachu a nie monštrum). Napätie navyše môže hrať kľúčovú rolu v tej fázi hororového naratívu, ktorú označil Carroll ako jednu z najdôležitejších motívov žánru, t.j. odhalenie – a potvrdenie, ktoré je formou druhotného odhalenia –. Samotný proces odhaľovania monštra sa môže stať predmetom značného napätia. Celé tehotenstvo žien v Midwichi, ktoré boli invazívne oplodnené a nikto netuší aký druh votrelca porodí, celá táto časť tvorí inkubačnú dobu zintenzívňovania napätia, dobu, v ktorej sa riešia kontradiktórické (a viacznačné), ale rovnako pravdepodobné a legitímne alternatívy.

5. Špecifičnosť percepcie science fiction

(Encyklopédia – Interžánrovosť – Intertextualita – Tolerancia viacznačnosti – Hraničná situácia/komunikácia)

V predchádzajúcej kapitole sme naznačili, že pozoruhodným dištinktívnym rysom science fiction žánru je expandujúca encyklopédia. Táto kapitola nám bližšie objasní koncept encyklopédie fikčných svetov, na ktorú sa napája problematika intražánrovosti a intertextuality. Obe teoretické roviny vyústia do tretieho konceptu hraničnej situácie a komunikácie a štvrtého momentu, ktorý tvorí psychologicko-behaviorálny termín „tolerancia viacznačnosti“ (*tolerance of/for ambiguity*), napájajúci sa na dynamiku osobnosti (Lewin).

I.) Encyklopédia

Súčasní teoretikovia textu sa zhodujú na tom, že znalosť sveta je nutná pre pochopenie textu (van Dijk a Kintsch 1983, Magliano a Graeser 1991). Umberto Eco zdôraznil základnú úlohu tejto znalosti pri odkrývaní implicitného významu (1979) a spopularizoval pre ňu termín *encyklopédia* (viď takisto Kerbrat – Orecchioni, 1986). V kognitívnom bádani môžeme nájsť aj iné termíny, ako napr. *kognitívne pozadie*, *univerzum predpokladov*, *základný kognitívny systém* a iné.

Literárny teoretik L. Doležel uvádza¹³⁸, že na to, aby sme objavili viac než triviálne alebo samozrejme implicitné významy, musíme aktivovať kognitívne operácie.¹³⁹ Je nahliadnuteľné, že vo väčšine prípadov, vyvodzovanie pomocou presupozície vyžaduje znalosti o svete (viď poznámka 138); to znamená, že logická procedúra má kognitívny základ.

Encyklopédia ako znalosť zdieľaná určitým spoločenstvom, sa mení od kultúry ku kultúre, od jednej spoločenskej skupiny k druhej, rovnako podlieha táto znalosť vplyvom

¹³⁸ Doležel, L., *Heterocosmica, Fikce a možné světy*, Karolinum, 2003

¹³⁹ Doleželov príklad kognitívnej operácie je veľmi názorný. Na to, aby sme mohli formulovať presupozíciu „Peseta je mena Španielska“, musíme vyhľadať v našej zásobe poznatkov, v našej encyklopédii, heslo „peseta“.

v rámci rozličných historických epoch. Zatiaľčo Eco definoval pojem encyklopédie a uviedol ju na literárnu scénu, L. Doležel sa snaží podstatne rozšíriť priestor encyklopedickej znalosti.

Musíme si uvedomiť, že encyklopédia aktuálneho sveta je len jedna medzi obrovským množstvom encyklopédií možných svetov. Takže okrem encyklopédie aktuálneho sveta tu je fikčná encyklopédia, t.j. znalosť možného sveta skonštruovaného fikčným textom. Každá fikčná encyklopédia sa do istej miery odchyľuje od encyklopédie sveta aktuálneho.¹⁴⁰ Divák sci-fi snímku *Renaissance* (2006) je konfrontovaný s takouto odychlkou. Filmový dej *Renaissance* sa odohráva v Paríži v roku 2054. To znamená, že hoci divák má informáciu o metropole Paríž, dokonca ho možno aj navštívil, jeho vedomosti viažúce sa na Paríž náležia do encyklopédie aktuálneho sveta. Pri vnímaní snímku *Renaissance*, si divák vytvára mentálnu mapu Paríža v roku 2054¹⁴¹ (ako v prípade románov G. Márqueza a jeho mestečka Macondo, či jeho Kolumbie, s hlavným mestom La Manga).

Na to, aby sme si bližšie objasnili ako vlastne prebieha prijímanie a zaangažovanie sa recipienta do rámca fikčnej encyklopédie – a odstienili fikčnú encyklopédiu od aktuálnej encyklopédie –, nám poslúži koncept „hier na akoby“ (*game of make-believe*)¹⁴² od Kendalla Waltona.¹⁴³ Pôjde nám o to ukázať, že fikčný svet je nesúradným s aktuálnym svetom.

Waltonov východiskový bod je kapacita individua predstavovať si (*imagine*) veci. Niekedy si začneme predstavovať veci bez zjavného dôvodu, napr. pri snívaní s otvorenými očami (*daydreaming*), ale sú prípady, kedy je aktivita predstavovania podnietená, nabádaná

¹⁴⁰ Doležel uvádza príklad G. G. Márqueza *Láska za čias cholery* (1985), na ktorom sa dá doložiť minimálna, ale predsa významná odychlka. Fikčný svet uvádza názvy skutočných lokalít: Ricohacha, Rionegro, rieka Magdaléna, Karibské more, Andy atď. Pomocou encyklopédie aktuálneho sveta čitateľ vyvodí, že sa príbeh odohráva v Južnej Amerike, v Kolumbii. Avšak hlavné mesto deja, La Manga, nie je možné nájsť na žiadnej mape Kolumbie. Márquez nepopisuje aktuálnu Kolumbiu, ale konštruuje Kolumbiu možnú.

¹⁴¹ Uvedme, že v prípade čítania Vernovho románu *Paríž v 20. storočí* si čitateľ takisto vytvára mentálnu mapu (iného. dištinktného) Paríža.

¹⁴² „Hra na ilúziu“, hra na niečo alebo niekoho; *make-believe* znamená predstieranie (*pretend*), prestavovanie si (*imagine*).

¹⁴³ Walton, K. L. *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*, Cambridge, Mass, Harvard University Press, 1990

(*prompted*) prítomnosťou konkrétneho, špecifického objektu, tzv. rekvizity (*prop*). Týmto objektom môže byť skoro čokoľvek, čo pôsobí na naše zmysly (kamene, stromy, knihy, obrazy, zvuky, vône...). Objekt sa stane rekvizitou následkom uloženia pravidla (*rule*), alebo princípu generovania, vytvárania (*principle of generation*).¹⁴⁴ Rekvizita sa stane náповедou (*prompter*),¹⁴⁵ keď si niekto všimne rekvizity a ako náľadok toho sa začne zapájať do predstavovania si (*enganing in an imagining*) toho, čo nám pravidlá hovoria, napovedajú, aby sme si predstavovali.¹⁴⁶ Sada náповied a sada rekvizít sa prekrývajú, ale ani jedna není podmnožinou (*subset*) druhej. Rekvizita (*prop*), ktorá nie je nikdy a nikým vnímaná a u nikoho nevyvolá predstavovanie si niečoho, nie je náповедou (*prompter*).¹⁴⁷

Pravidlá môžu byť (1.) privátne (dieťa môže hrať hru samo so sebou; analogicky v prípade fikčného sveta/encyklopédie: čitateľ si predstavuje svet Anny Kareniny), alebo (2.) sociálne, spoločensky viazané (medzi viacerými deťmi; analogicky: v diskusii čitateľov „sa vie“, kto bola Anna Karenina a prípadné prirovnanie (napr. manželky k postave) je spoločensky zdieľané).

Na príklade v poznámke 109. sa ukazuje rozhodujúci rozdiel v kognitívnom vybavení čitateľa (disponuje encyklopédiou aktuálneho a fikčného sveta) a fikčných postáv (encyklopédia fikčného sveta). Čitateľ má väčšie kognitívne vybavenie – pozostávajúce

¹⁴⁴ Napríklad v detskej hre môžu byť pahýle nazierané ako medvede; pričom pravidlom je tu „poďme nazývať pahýle medvedmi.“ Akonáhle je toto pravidlo in situ, deti pri prechádzaní lesom kričia „pozrie, tam je medveď“, keď vidia pahýľ.

¹⁴⁵ Pojem *prompter* rovnako odkazuje k divadelnej náповede.

¹⁴⁶ Po smrti Sadáma Husaina a reprodukovanom odvysielaní priebehu jeho smrti televíznymi prijímačmi do celého sveta, sa rozšírila tzv. „Hra na Sadáma“. Zábery z popravy bývalého diktátora videli milióny dospelých a detí, ale práve pre deti – mimochodom deti majú vyššiu mieru tolerancie viacznačnosti, ktorá s vekom klesá – znamenali inšpiráciu pre novú hru. Behom niekoľkých dní zomrelo na následky smrti obesením desať detí, a to nielen v arabských krajinách, ale aj v USA. Všetci chceli napodobiť Sadámovu smrť, ktorú videli v televízii.

Podobným prípadom môže byť, keď sa chlapi hrajú na prestrelku – avšak chlapec použije skutočnú zbraň a smrteľne zraní „protivníka.“ Po následnom zabití, ten so zbraňou bezmocne kričí slovami: „Vstávaj, ved hra už skončila.“

¹⁴⁷ Avšak, je na mieste spomenúť, že nejaký objekt môže vyvolávať predstavy bez toho, aby bol súčasťou hry na niečo/na niekoho (*game of make-believe*).

z dvoch encyklopédií, neustále však dopĺňaných o nové –, vyniká kognitívnu prevahou,¹⁴⁸ v porovnaní s postavami. Dôvodom je skutočnosť, že v prípade fikčných postáv, je fikčná encyklopédia ich jedinou zásobárňou znalostí (postavy nemôžu nahliadnuť mimo fikčný svet). Fikčné postavy totiž nemajú prístup k encyklopédii sveta aktuálneho. Aby bol čitateľ schopný orientovať sa vo fikčnom svete (aby mohol správne vyvodzovať a odkrývať významy), musí včleniť do svojej encyklopedickej zásoby príslušnú fikčnú encyklopédiu.¹⁴⁹

Fantastická fikcia nám poskytuje mnohé príklady fikčných encyklopédií, ktoré sú v rozpore s aktuálnou encyklopédiou, čo návštevník neprirodzených (alebo nadprirodzených) svetov, v našom prípade svetov science fiction, ľahko nahliadne (v niektorých prípadoch čitateľ sci-fi radikálnu inakosť fikčného sveta priam očakáva). Tu sa nám naskytá pozoruhodná otázka: čo sa deje pri prechode z prirodzeného (aktuálneho sveta), do sveta neprirodzeného (fikčného)?

Pri prechode z jedného sveta do druhého musí byť encyklopédia recipienta modifikovaná, to znamená, mení sa náš kognitívny obzor (viď. *games of make-believe*, kde ide o fikčný svet nesúradný s aktuálnym). Čitateľ si musí osvojiť, to znamená prijať za svoje, za súčasť svojho kognitívneho vybavenia, encyklopédiu nového sveta, bez nej by totiž nebol schopný adekvátne participovať na príbehu a vyvodzovať závery. Na to, aby čitateľ (v našom prípade science fiction) mohol rekonštruovať a interpretovať fikčný svet, musí preorientovať svoj kognitívny postoj v zhode s encyklopédiou daného sveta.¹⁵⁰

Čitateľ románu *Solaris* od S. Lema už hneď na začiatku prijíma existenciu základne Solaris, Oceánu, pravidiel ako by Oceán potenciálne mohol fungovať, čoho je v skutku schopný atď. (neustále analepsie, ktoré nasvetľujú výzkum vykonávaný na Solarise; dlhé pasáže pripomínajúce kronikárske záznamy v knižnici).

¹⁴⁸ Doležel to nazýva, že majú „širší kognitívny obzor.“

¹⁴⁹ V prípade Márquezovho románu hovorí Doležel o minimálnej odchylke, pretože sa obe encyklopédie – encyklopédia fikčného a aktuálneho sveta – značne prekrývajú.

¹⁵⁰ Kognitívnym postojom sa zaoberá aj J. Mukařovský vo svojej štúdií *Význam estetiky*, kde odlíšil štyri druhy postojov: praktický, teoretický/poznávací, magicko-náboženský a estetický. Teoretický postoj, rovnako ako praktický, sa týka skutočnosti samej, ktorú (1.) buď priamo mení, vtedy sa jedná o postoj praktický, alebo chystá účinnejšiu možnosť zásahu do nej, vedie k jej poznaniu, ide o postoj teoretický.

Na základe prijatia fikčnej encyklopédie, sa môže čitateľ podieľať na riešení problémov spolu s vedcami, vytvárať prognózy a pod.

Lem podrobne vybudoval fikčnú encyklopédiu *Solarisu* (všetky informácie týkajúce sa histórie stanice Solaris, solaristiky, výzkumu a výsledkov sa dozvedáme z knižnice, ktorá sídli priamo na Solarise, a ktorú poctivo študuje psychológ Chris Kelvin. Táto knižnica je tak akousi encyklopédiou fikčného sveta vo vnútri fikčného sveta. Vyčerpávajúce opisy diania a možných pokusov vykonaných na Oceáne, prehľbuje čitateľove znalosti v rámci danej encyklopédie).

Pokladám za dôležité zdôrazniť, že znalosť fikčnej encyklopédie je nutná k tomu, aby čitateľ pochopil fikčný svet. Encyklopédia aktuálneho sveta môže byť do istej miery užitočná (v prípade science fiction napr. znalosti týkajúce sa fyzikálnych, astronomických javov, lekárska terminológia, evolučná teória ap.), ale nikdy nie je dostatočná.

V prípade niektorých fikčných svetov nás encyklopédia aktuálneho sveta môže zvádzať na nesprávnu cestu, tým pádom nás odvráti od fikčného sveta, neposkytuje pochopenie fikčného textu, ale skreslené čítanie. V kapitole 1. sme nastienili prípad aberantného čítania, t.j. čítania proti jadrú diskurzu. To bolo spôsobené úzkostlivým podriaďovaním naratívu pravidlám zvoleného žánru.

Čitateľ musí byť neustále pripravený modifikovať, doplňovať, alebo dokonca úplne vyradiť encyklopédiu aktuálneho sveta. Čitateľ niekedy musí odsunúť do pozadia znalosť svojho vlastného domova a vyjadrené spolu s Doleželom, „stát se kognitivním občanem fikčního světa, který navštěvuje v aktu čtení.“¹⁵¹

Pokiaľ čitateľ číta, jeho znalosti sa rozširujú vstrebávaním a nabalovaním ďalších fikčných encyklopédií; ktorá v sebe podržuje všetky encyklopédie a rozrastá sa neustálym kumulovaním nových znalostí. Všetky fikčné encyklopédie sa budujú na aktuálnej encyklopédii, a to na základe minimálnej odchylky; čo nie je explicitne dané, doplníme do fikčného sveta na základe našich znalostí z aktuálnej encyklopédie. Sieť kultúrnych encyklopédií má centrum v kultúrnom svete; (ďalším rozdielom je, že aktuálna encyklopédia stojí nad fikčnou, zároveň tieto encyklopédie neoplývajú identickým ontologickým štatútom).

¹⁵¹ Doležel, L., *Heterocosmica, Fikce a možné světy*, Karolinum, 2003

Doležel označuje fikčnú encyklopédiu ako „kognitívni makrozdroj,“ pretože všetky interpretačné rozhodnutia a celková rekonštrukcia fikčného sveta sú ním vedené.¹⁵² Čitateľská encyklopédia je jednou z tých dynamických kognitívnych štruktúr, ktoré „musia mať schopnosť meniť sa v dôsledku nových skúseností.“ (Schank, 1986)

V nasledujúcich riadkoch budeme skúmať vzťah expanzie encyklopédie fikčného sveta, intertextuality, protetickej pamäte a sprievodne aj interžánrovosti sci-fi a hororu. Budeme vychádzať z literárnej predlohy *Midwichských kukačiek* od britského autora J. Wyndhama, ktorá má dve filmové spracovania, obe pod názvom *The Village of the Damned* (Dedina prekliatych); prvá je z roku 1961 od režiséra Wolfa Rilla, druhá pochádza z roku 1995 od amerického režiséra J. Carpentera.

¹⁵² Zároveň chápe fikčnú encyklopédiu ako *globálny* nástroj pre odkrývanie implicitného významu. Výskyty ako sú lakúny, náznaky, narážky a iné, sú *lokálnymi* spúšťacími mechanizmami.

II.) Interžánrovosť

The Village of the Damned sa z žánrovej perspektívy vyznačuje špecifikom, pretože u tohoto filmu (i románu) dochádza k žánrovým osciláciám, kedy divák akoby „preskakuje“ medzi dvoma žánrovými rámcami, science fiction a hororom, pričom niekedy sa divák nedokáže pre jeden z nich rozhodnúť. Hoci tento film nie je jednoznačným príkladom tejto kategórie sci-fi hororu, dochádza u neho k spomenutým žánrovým osciláciám.

(1.) Pri čítaní Wyndhamovej predlohy *The Midwich Cuckoos*, by sa dalo prvých sto strán bezpochybne považovať bezpochybne ako spadajúcich do žánrového rámcu hororu. Následne sa však začnú na utvorený fikčný svet nabaľovať nové problémy, ktoré náležia do žánru sci-fi. Ešte síce (latentne a nenápadne) pretrvávajú oscilácia medzi rovinou hororu a sci-fi, ale následne sa preklopí v prospech science fiction.

(2.) U snímku Rilla je jemne prítomná rovina oscilácie hororu a sci-fi, avšak zatiaľ čo na začiatku filmu sa zdá, že obe roviny fungujú komplementárne, postupne dochádza k tomu, že rovina hororu je upozadovaná a v popredí sa rozvíja sémantická zložka sci-fi. Čierno-biely snímok od Rilla využíva rovinu hororového žánru pri spôsobe zobrazenia detailov (tečúci vodovodný kohútik), polodetailov a pri osvetlení (objekty sú poloosvetlené, alebo v prítmi).

(3.) Filmová verzia J. Carpentera z roku 1995 značne mení, a tým pádom obohacuje, encyklopédiu fikčného sveta *The Midwich Cuckoos* z roku 1995. Americký režisér J. Carpenter, rovnako ako S. Kubrick, R. Scott, ťaží s interakcie a oscilácie medzi žánrami sci-fi a hororu. Dokladom je profil niektorých jeho hororových snímkov: *Revenge of the Colossal Beasts* (1962), *The Fog* (1980), *The Thing* (1982), *Vampires* (1998), *Masters of Horror* (dve epizódy 2005—2006).

Na rozdiel filmového snímku od Rilla, Carpenterova verzia vykazuje nové aspekty, t.j. odlišné sémantické spracovanie prepisu. Deti tvoria koherentnú skupinu, ktorá mala byť výhradne tvorená páromi chlapec–dievča, avšak pri masovom pôrode, ktorý je vizuálne spracovaný a tvorí novinku oproti predošlým verziám, zomrie jedno Dieťa a tak jeden chlapec ostane solo, bez partnerky. Tým sa z neho stane v skupine outsider, pričom skupina si zakladá – rovnako u Rillu – na absencii emócií, empatie a pod. Vložením nového prvku sa Carpenterovi otváralo nové pole možností, ktoré však režisér príliš málo využil.

Na pozadí skupiny Detí, so špecifickou dynamikou skupiny a párovania, mohol ukázať a vykontrastovať ich špecifickú stigmatizáciu, to, v čom sú títo príst'ahovalci rozdielni, radikálne neuchopiteľní, ich zaobchádzanie a reagovanie na emotívne podnety a pod. To má za následok nové skúsenosti, t.j. pridanie roviny afektívnej responzie strachu.

Uvedieme si ideálny prípad, kedy by recipient postupoval chronologicky: (1.) najprv by si prečítal dielo J. Wyndhama *The Midwich Cuckoos* z roku 1960, (2.) potom by zhlíadol snímok od Rilla z roku 1961, a následne by si pozrel remake od Carpentera z roku 1995.

(1.) Literárna predloha by vytvorila typ encyklopédie fikčného sveta, pomocou ktorého by recipient pristupoval k (2.) filmovej predlohe. Samotný filmový snímok by danú encyklopédiu rozšíril o nové postrehy, zkonkretizoval a zvizualizoval by isté momenty, ale zároveň vytesnil filozofické kontemplácie týkajúce sa evolúcie, ktoré sú prítomné v knihe a absentujú vo filme. Tieto dve encyklopédie fikčného sveta *The Midwich Cuckoos/The Village of the Damned*, tak vytvárajú akýsi celok, organickú štruktúru, intertext, viažúci sa na sci-fi dielo. Akonáhle náš recipient vstupuje do tretej fázy (3.), mení sa mentálna mapa anglickej dedinky Midwich, ktorá je prezentovaná nie ako britská idylická dedinka, ale ako aktívne americké mestečko, časovo zasadené do deväťdesiatych rokov oproti šesťdesiatym. Carpenterova verzia prepisuje mapu sci-fi žánru, vsúvajúc do nej prvky hororu a podsúvajúc tak nové interpretačné výzvy. Na základe týchto troch fází – literárna predloha a dve filmové verzie – si recipient vytvorí komplexnú encyklopédiu fikčných svetov, intertextovo prepojenú, pričom každá je istým spôsobom špecifická. Intertextové prepojenia vznikajú na základe protetickej spomienky, ktorú zakladá samotný text (literárna predloha) a ktoré sú rozpochybované a mobilizované v recepčnom procese filmu. Zároveň vzniká istá predpripravenosť recipienta, ktorý ľahšie odkryje významy pri zhlíadnutí filmu (pokiaľ si prečítal literárnu predlohu) než toho, kto s predlohou nie je oboznámený. V druhom prípade totiž dochádza k tomu, že recipient si len začína osvojovať novú encyklopédiu, zatiaľčo predpripravený čitateľ nadväzuje a nabaľuje na encyklopédiu získanú z literárnej predlohy.

Vezmime si iný prípad, kde sa nejedná o kumuláciu encyklopédie fikčného sveta v rámci jedného diela, ale v rámci dvoch iných diel. V štandardnom spôsobe semantického spracovania čitateľ diela *Foe* (1.) rekonštruuje fikčný svet Coetzeeovho románu, ale zároveň (2.) aktivuje ako kognitívne pozadie fikčnú encyklopédiu *Robinsona Crusoa*. Doležel dodáva, že semantické spracovanie prepisu je veľmi podobné spracovaniu historického románu.

Keď čitateľ číta *Vojnu a mier*, rekonštruje ako (1.) fikčnú postavu Napoleona, tak (2.) aktivuje odpovedajúce heslo svojej encyklopédie aktuálneho sveta.

III.) Intertextualita

V nasledujúcej časti zaostríme pozornosť na problematiku intertextuality a jej pôsobenie na silovom poli žánru science fiction.

V pôvodnej formulácii u teoretičky J. Kristevy bola intertextualita postulovaná ako univerzálna, absolútna vlastnosť textov, ako „sama podmienka textuality“ (Hudcheon).

Avšak musíme si uvedomiť, že toto chápanie je príliš široké a v podstate obmedzené, pretože sleduje len jeden smer prúdenia textu; a to vstup existujúceho textového materiálu do tvorby textov, ktoré budú nasledovať. Nevšima si a nezaoberá sa skutočnosťou ako je materiál tvarovaný a integrovaný do celku nového textu. Týmto akoby samotná intertextualita popierala vlastné etymologické korene, odkazujúce ku komplexnejším a spletitejším rovinám, sieti, tkanivu.¹⁵³

Na konto absolútnej intertextuality sa zhodujeme s Doleželovým postojom, že je to slepá ulička, pretože absolútna intertextualita zbavuje literárne texty nielen ich originality, ale takisto ich historičnosti. Dôsledkom je potom to, že odkazy sa strácajú a zanikajú v intertextuálnom toku, anonymne a neadresne, bez náväznosti, ukotvenia a smerovania. V takomto prípade akoby intertextualita znova šla sama proti sebe, keďže per definitionem jej úlohou nie je redukovať, odstraňovať významy, zahladzovať stopy, ale práve odkrývať stopy, tkať sieť, vplietavať významy do nových tkanív.

Riffaterre načrtol široké chápanie intertextuality, ale zároveň z nej vytvoril analytickú techniku, tak aby to bolo udržateľné. Riffaterre rozlíšil dva zdroje intertextuality: (1.) konkrétne texty a (2.) univerzálnu kultúrnu zásobu. Jonathan Culler označil tieto dva zdroje ako (1.) anonymnú intertextualitu a (2.) prítomnosť jedného textu v inom (1981).

Ako príklad (2.) univerzálnej kultúrnej zásoby/prítomnosť jedného textu v inom, spomeňme Wyndhamov román *The Midwich Cuckoos* z roku 1960. Wyndham využíva univerzálnej kultúrnej zásoby čitateľa sci-fi, zdieľaného lexikónu sci-fi, t.j. predpokladá znalosť románu H. G. Wellsa *War of the Worlds* (Vojna svetov): „Vezmite si treba takové Mart'any H. G. Wellse. Jako vynálezci smrtících paprsků naháněli hrůzu, ale jinak se chovali

¹⁵³ Latinsky: *texo, texere, texui, textus*; znamená (1.) tkať, utkať, (2.) pliesť, preplietat', (3.) vymýšľať zápletku, príbeh, (4.) pridávať; napríklad pridávať detaily do príbehu a podobne, (5.) preplietat', kľučkovať, (6.) skladať, naberať do záhybov, nariasit'. In.: Latin-English Dictionary, <http://erols.com/whitaker/words.htm>

dost konvenčne: prostě svedli přímou bitvu s pomocí téhle zbraně, která překonávala všechno, co se proti ní dalo použít.¹⁵⁴ Tento úryvok má pre čitateľa, ktorý je oboznámený s Wellsovým dielom nádych sarkazmu, avšak i príchuť obavy, pretože používa príklad Wellsových Mart'anov a paralelne ich usúvst'ážňuje s Deťmi–votrelcami, t.j. je tu možnosť, že i Deti majú nejakú podobnú zbraň na anihiláciu ľudstva.

Intertextualitu môžeme chápať ako vlastnosť textúry, pričom intertextuálny význam je obsiahnutý v slovách, frazeológii, citátoch, kliše atď. Literárne diela sú intertextuálne spjaté, a to nielen na úrovni textúry, ale takisto na úrovni fikčných svetov. Tento smer naznačila, ale hlbšie nerozpracovala Julia Kristeva, keď uviedla, že v postmodernizme je možno otázka intertextuality v istých ohľadoch dôležitejšia, pretože „predpokladá vzájomnú hru nielen foriem, ale takisto obsahov“ (1989). V prípade knihy *Time out of Joint* (P. K. Dick) sa jedná o intertextuálne prepojenia na W. Shakespeara, G. Berkeleyho a S. Freuda.

V našej úvahe budeme pracovať a opierať sa o stanovisko teoretika L. Doležela a jeho teórie fikčných svetov. A práve v tejto súvislosti je dôležité upozorniť na štatút fikčného sveta v náväznosti na intertextualitu.

Fikčné svety získavajú sémiotickú existenciu, nezávisle na konštruujúcej sa textúre. Práve to im umožňuje, že sa stávajú aktívnymi, premenlivými a „kolujúcimi predmety kultúrnej pamäti.“¹⁵⁵

Vstupujú do zreťazení nasledujúcich textov, vzájomne sa dopĺňajú a posilujú, alebo si konkurujú a navzájom súťažia.¹⁵⁶

V diele J. Wyndhama *The Midwich Cuckoos* je prítomný aluzívny odkaz na historicky významnú udalosť. Dátum 3. júla, keď Deti zabili Jima, vo mne hneď zarezonoval a vzbudil aluzívne pojítka, pretože tento deň prechádza 4. júl, ktorý je štátnym sviatkom, a to v našom

¹⁵⁴ Wyndham, J., *Midwichské kukačky*, Paralela, Praha, 1994, s. 166

¹⁵⁵ Doležel, L., *Heterocosmica, Fikce a možné světy*, Karolinum, 2003

¹⁵⁶ Fikčné svety sú prenášané od jedného tvorca fikcie k inému, z jedného obdobia do iného, dokoca z jednej kultúry do druhej, a to ako „extensionální entity“. Ich pôvodná textúra, štýl, rozprávačský spôsob, boli zabudnuté, a to z toho dôvodu, že fikčný svet je ľahšie zapamätateľný, než konkrétna textúra, ktorá mu dala vzniknúť. Doležel uvádza, že väčšina čitateľov si nevybaví rozprávačský spôsob *Pani Bovaryovej*, ale nikdy nezabudne tragický osud Emy Bovary; to potvrdzuje stanovisko, že fikčný svet, v ktorom žila a trpela sa nám vryl do pamäte. A dokážeme si ho vybaviť bez textúry.

kontexte pozoruhodným (pamätajte, že Wyndham je Brit), pretože je to *Independence Day* (Deň nezávislosti).

Deň nezávislosti znamená manifestáciu amerického patriotizmu, víťazstvo kolónií nad anglickou nadvládou (viac poznámka 157).¹⁵⁷ Teraz si to skúsme prepojiť; Deti–votrelci tvoria v Midwichi kolóniu, oni totiž svojim výskytom, vtrhnutím, invazívne nabúrali celý systém anglickej dedinky. Pri náznaku ohrozenia ich existencie obyvateľmi Midwichu, reagujú útokom, pretože to je jediný spôsob, ako sa dokážu chrániť. Wyndhamom zámerne zvolený dátum 3. júla tak pozornému recipientovi nastieňuje, čo sa asi bude diať; t.j. 3. júl je v tomto prípade jasným proleptickým vodítkom. Zároveň sa o pár stránok ďalej dozvedáme, že druhého júla Rusi zničili Gižinsk (kolónia Detí–votrelcov, paralelne existujúca, avšak na inom svetadieli). Dátum 2. a 3. júl tak budujú a zintenzívňujú napätie ohľadne toho, (1.) či kolónia Detí povstane, (2.) či Deti zničia ľudstvo alebo či (3.) sa Midwich rozhodne zničiť Deti. Dátum 3. júl tak predstavuje remeselne zavinený aluzívny odkaz v rámci celého diela. Je veľká škoda, že v prvom snímku z roku 1961 nebol využitý, avšak absencia aluzívneho vodítka bola (žiaľ neprimerane) vynahradená, resp. naznačená v Carpenterovej verzii z roku 1995.

¹⁵⁷ V USA je Deň nezávislosti celonárodnou oslavou a jedná sa asi o najväčšie prejav, manifestáciu amerického patriotizmu. Z historického hľadiska je tento deň pripomenutím si podpísania Deklarácie o nezávislosti z 4. 7. 1776 skupinou 56 najvyšších politikov a vojenských hodnostárov v čele s T. Jeffersonom. Tento akt znamenal vymanenie sa Únie z priameho vplyvu anglickej koruny a vznikli tak Spojené štáty americké na republikánskom základe. Ich hlavnou pohnútkou boli predovšetkým nevyberavé praktiky uplatňované Angličanmi voči americkým obyvateľom.

IV.) Tolerancia viacznačnosti

V náväznosti na encyklopédiu fikčných svetov a intertextualitu, vo vzťahu k žánru science fiction, je nutné sa zamyslieť, akú schopnosť tieto koncepty u recipienta predpokladajú, na čom stavajú a čo rozvíjajú. V rámci prepojenia a usúvzťažnenia daných konceptov sa v nasledujúcich riadkoch budeme zaoberať konceptom tolerancie viacznačnosti (*tolerance for ambiguity*).

Schopnosť tolerovať viacznačnosť (*tolerance for ambiguity*) ako stabilná tendencia, alebo ako premenlivý faktor osobnosti (*personality*) bola definovaná psychológom Budnerom (1962) ako sklon (*propensity*) jednotlivca vnímať viacznačné situácie buď ako ohrozujúce (*threatening*), alebo ako žiadúce (*desirable*). Tolerancia pre viacznačnosť je vyzdvihovaná ako dôležitý prvok pri vývoji kreatívneho, integrujúceho myslenia. Netolerancia pre viacznačnosť (*intolerance for ambiguity*) býva spájaná s problémami viažúcimi sa na strach, úzkosť (*anxiety—related*), vrátane starostí, obáv (*worry*), obsesiami, nutkaním (*obsessions/compulsions*), pocitmi paniky, túžba predčasného uzavretia (*premature closure*) témy, situácie, problému a pod.¹⁵⁸

Skúsme sa zamyslieť nad danými situáciami a afektmi vyvolanými netoleranciou pre viacznačnosť, ktoré sme práve uviedli. Čo spája jednotlivé afekty, resp. k čomu všetky afekty odkazujú? Myslím si, že afekty – ako sprievodné problémy viažúce sa na netoleranciu viacznačnosti – jednohlasne odkazujú ku konceptu hraničných situácií a to aj v Jaspersovom zmysle tzv. *Grenzsituationen*. Koncept hraničných situácií však zatiaľ podržme v pamäti a vrátime sa k nemu pri skúmaní kategórií definujúcich viacznačnosť.

Uviedli sme definičné vymedzenie tolerancie pre viacznačnosť, ale nespomenuli sme ešte formujúce faktory, ktoré konštituujú viacznačné situácie.

Budner definoval viacznačné situácie ako tie, ktoré zahŕňajú (1.) novosť (*novelty*), (2.) zložitosť (*complexity*), alebo (3.) nerozlúšiteľnosť, či nevysvetliteľnosť (*insolubility*).¹⁵⁹

¹⁵⁸ DeRoma, V. M., The relationship between tolerance for ambiguity and need for course structure, *Journal of Instructional Psychology*, June, 2003

¹⁵⁹ Neistota, neurčitosť (*uncertainty*) je dôležitým prvkom pri účinnej klinickej práci napr. v prípade terapeuta, kde sa jedná o rekonceptualizáciu, ktorá zahŕňa dialóg ohľadne klientových pochyb, základných presvedčení. To

Predtým, než sa budeme venovať tolerancii pre viacznačnosť, skúsme sa zamyslieť, ako dané atribúty viažúce sa na viacznačnosť, jej toleranciu alebo odmietnutie, ovplyňujú percepciu.

M. D. Vernonová sa vo svojej práci *Perception Through experience*¹⁶⁰ zaoberá otázkou percepcie, spôsobmi percipovania formy a komplexných materiálov. Zároveň skúma úlohu pozornosti a jej zmeny v závislosti na stimuly. Uvádza pozorovania Dembera a Earla,¹⁶¹ ktorí si všímali udalosti, priťahujúce našu pozornosť. Prvou je (1.) časová zmena v stimulácii. Tá je charakterizovaná novou stimuláciou, ktorá nastáva, keď vnímaný objekt sa líši od toho, čo sme očakávali. Druhou udalosťou je (2.) priestorová zmena a nesúrodosť (*inhomogeneity*) stimulácie, ktorá vzniká pri meniacich sa a komplexných materiáloch.

Vernonová poukazuje, že v prípade novosti (*novelty*) a neočakávanosti (*unexpectedness*) stimulu, môže nastať situácia, (1.) keď je recipient vystavený neočakávanému stimulu, ktorý v ňom vyvolá zdesenie a recipient sa cíti zaskočený. Následne recipient nie je neschopný vhodnej responzie. Analogicky k neočakávanému podnetu, môže nastať druhý prípad, a to ak je (2.) materiál, ktorý jednotlivec spracováva, komplexný a siaha mimo jeho porozumenie. Jednotlivec potom nie je schopný uchopiť takto komplexný materiál a na objekt reaguje odmietnutím, a znova z dôvodu, pretože nie je schopný vhodnej responzie (*to respond appropriately*).

Je pochopiteľné, že nie vždy je percipient schopný adekvátne a plnou pozornosťou reagovať na nastávajúce stimuly. Vypudenie k pozornosti (*arousal*) je znižované, pokiaľ je percipient napríklad v stave nudy a prejavuje nedostatok záujmu. Vernonová si však všíma a rezonuje tak s H. Osbornom, že veľkou mierou na znižovaní stupňa a schopnosti vybudenia (*arousal*) z prirodzeného stavu, sa podieľa zvyklosť, či navykanie si (*habituation*)

všetko vyžaduje vytvorenie nových repertoárov správania. Toto hľadanie nových spôsobov na porozumenie, uchopenie a riešenie problémov, so sebou nesie veľkú dávku nejasnosti a nepredvídateľnosti ohľadne výsledkov. Obecne sa dá konštatovať, že kariéra na poli psychológie, psychiatrie nutne vyžaduje zvažovanie situácií, ktoré nemajú len jednu správnu odpoveď (*single correct answer*), napr. početné etiológie.

¹⁶⁰ Vernon, M. D., *Perception Through Experience*, T. & A. Constable Ltd Edinburgh, 1970

¹⁶¹ Dember, W. N. and Earl, R. W., *Analysis of exploratory, manipulatory and curiosity behaviors*, *Psychological Review*, 64, 1957

na opakované a nemeniace sa stimulácie.

Toto navyknutie si na opakované, stabilizované stimulácie by platilo napr. pre čitateľov/divákov, vyhľadávajúcich a upínajúcich sa výhradne na jeden žáner (napr. detektívka, western atd). Pochopiteľne táto situácia odovzdania sa recipienta do služieb výlučne jedného žánru môže nastať i v prípade recipientov science fiction, avšak domnievam sa, že v prípade čitateľov/divákov science fiction sa jedná o minoritnú záležitosť.¹⁶²

Ja osobne na to mám dve preliminárne vysvetlenia. Prvým je skutočnosť, že sci-fi žáner samou svojou povahou predpripravuje pole (ktoré následne prehľbuje a rozširuje) pre mnohoznačnosť prístupov, ako žánrových, tak sémantických, syntaktických, pragmatických, ponúka priestor pre tréovanie percepcie, testuje a pokúša recipientovu obraznosť a jej flexibilitu.

Ako druhé možné vysvetlenie vidím fakt, že množstvo science fiction čitateľov/divákov sa pôvodne profilovalo na pôde iných žánrov (v detstve a adolescencii) a až neskôr prešli na pole sci-fi. Je pochopiteľné, že tak ako existuje (1.) oblasť fandomu, zoskupujúca fanúšikov science fiction, ktorí týmto žánrom doslova „žijú“, tak rovnako existuje (2.) oblasť recipientov, ktorí sa venujú science fiction, ale do svojho poľa záujmu zahŕňajú aj iné žánre.

Britský teoretik umenia a estetik H. Osborne postrehol, že zvyky sú nutným komponentom pri percepcii, oni spoluurčujú výber prvkov pri percepcovaní. Každá percepcia jednotlivca je singulárna a jedinečná, a to práve tým, že v sebe zahŕňa individuálne predispozície percipientov. Ak je však percipient navyknutý na isté opakované podnety a ustálený vo svojich perceptívnych hraniciach, môže sa stať, že začne odmietať nové stimuly, čo všeobecne nastáva s narastajúcim vekom.

Avšak, čo obaja teoretici, M. D. Vernonová a H. Osborne, nezaregistrovali je fakt, že vyhľadávanie a upínanie sa na opakované, nemenné stimulácie a zvyklosti, ktoré spolupôsobia vo vzťahu k percepcii, môžu súvisieť a viazať sa na koncept vyvinutý v psychológii, zasahujúci priamo psychológiu osobnosti, (v našom prípade recipienta science

¹⁶² Predpokladám, že aj ten najzarytejší recipient/fanúšik náležiaci do fandomu sci-fi, neodmieta nekriticky napr. detektívku, western a pod. Na tomto mieste sa samosebou ponúka anketový prieskum a následná analýza ohľadne faktu, aký majú vzťah percipienti science fiction k iným žánrom.

fiction), t.j. na koncept tolerancie viacznačnosti (vid'. možná simultaneita, fúzie sci-fi a hororu).

A tu sa už otvára priestor pre naše skúmanie tolerancie viacznačnosti (*tolerance for ambiguity*). Autori W. Owen a R. Sweeney¹⁶³ z inštitútu *Computer and Information Sciences*, University of South Alabama skúmali, aký má vplyv tolerancia viacznačnosti (*tolerance of ambiguity*) na študentov výkon (*performance*), učenie a spokojnosť (*satisfaction*); takisto sa zaoberali vzťahom medzi toleranciou viacznačnosti a schopnosťou učiť sa.¹⁶⁴ Musíme si uvedomiť, že proces učenia sa je dostatočne komplexná kognitívna záležitosť, zahŕňajúca prijímanie nových informácií, ich spracovávanie, zapamätanie si a schopnosť reprodukovať ich. Mnoho faktorov ovplyvňuje študentovu schopnosť učiť sa, vrátane tých, ktoré sú kontrolované jeho osobnosťou a kognitívnymi charakteristikami.¹⁶⁵

Norton (1975) zistil, že psychológovia rozvinuli osem rôznych kategórií, ktoré definovali termín „viacznačný“ (*ambiguous*), tie zahŕňajú: (1.) (viac) početné významy (*multiple meanings*), (2.) nejasnosť/hmlistosť, neúplnosť alebo fragmentárnosť (*vagueness, incompleteness, fragmented*), (3.) pravdepodobnosť (*probability*), (4.) neusporiadanosť (*unstructured*), (5.) nedostatok/núdzu ohľadne informácií (*lack of information*), (6.) neistotu (*uncertainty*), (7.) premenlivosti a kontradikcie (*inconsistencies & contradictions*), a následne (8.) nejasnosť (*unclear*).

Pretože ambiguita je prítomná všade okolo nás, ľudia sa s ňou musia nejakým spôsobom vyrovnávať; jedinci prejavujú kolísavé stupne tolerancie, alebo intolerancie voči viacznačnosti, či viacznačným situáciám.¹⁶⁶

¹⁶³ <http://isedj.org/isecon/2002/242c/ISECON.2002.Owen.pdf>.

¹⁶⁴ V poslednom čase bola tolerancia viacznačnosti skúmaná ako poľahčujúci faktor v individuálnom správaní.

¹⁶⁵ Študenti, ktorí študujú programovanie sa bežne stretávajú s viacznačnými situáciami.

Skutočnosť ako sa vysporiadávajú a ako reagujú na viacznačnosť, má hlboký dopad na ich edukatívnu skúsenosť.

¹⁶⁶ Mnohé z týchto situácií a kategórií sú bežné v situáciách, ktoré sa vyskytujú vo vzdelávacom prostredí pre programovanie, informačnú vedu a technológiu.

V súvislosti s vyrovnávaním sa s ambiguitnými situáciami nám vyvstávajú zásadné koncepty, spolutvoriace špecifikum sci-fi; t.j. hraničné situácie a hraničná komunikácia.

V. Hraničná situácia (a Grenzsituation) – hraničná komunikácia

Hraničné situácie a hraničné komunikačné možnosti (či nemožnosti), sú pre žáner sci-fi a jeho percepciu zásadnými, stoja v jadre samotného žánru, strategicky spoluvytvárajú a spolupodieľajú sa na špecifičnosti percepcie sci-fi.

Sci-fi žáner,¹⁶⁷ sci-fi ako kód písania, t.j. komunikovania a zdieľovania, manifestuje špecifickú skúsenosť, ktorá v majoritných momentoch (1.) ostentatívnych (*The Martian Chronicles*, *The Day The Earth Stood Still*, *The Time Machine*), či (2.) latentných (*Time Out Of Joint*, *A Scanner Darkly*, *Forbidden Planet*), alebo (3.) symptomatických (*2001: A Space Odyssey*, *The Midwich Cuckoos*) dáva vyvstávať hraničným situáciám a hraničným komunikačným bariéram, s ktorými je recipient sci-fi konfrontovaný a ktoré ho stavajú do výsostnej pozície, vyžadujúcej kognitívnu zaangažovanosť, prebúdajúcej nezakúsené reakcie, podlamujúcej predsudky a spochybňujúcej status quo universi, ars vivendi et mori.

Hraničné situácie a komunikácie nastavujú recipientovi science fiction zrkadlo, podnecujú seba-reflexiu, posilujú seba-poznanie.

Zavedené rysy – kognitívne, percepčné, kultúrne, sociálne, predsudky, konvencie, rysy zbožnosti a viery, polydeizmu a agnosticizmu (napr.) – sú zrazu otrasené, strácajú svoju váhu a (skoro v oboch zmysloch slova) pôdu pod nohami, pretože boli zhliadnuté ako príliš prchavé, fragilné.

Hraničné situácie dávajú vyvstávať ostrej hrane skúsenosti, oddeľujú sféru každodenného zakúšania, od sféry náhleho, neočakávaného, vpádu nového, rozvracajúceho (nie nutne negatívneho), vyžadujúcej a stimulujúcej diametrálne rozdielne zakúšanie.

Karl Jaspers hovorí o tzv. *Grenzsituationen*, hraničných situáciách, kedy zakúšame ničotu všetkých normálnych činností; tu zahŕňa napríklad smrť (*Tod*), vinu (*Schuld*), náhodu (*Zufall*) a skutočnosť, že na svet sa nedá spoľahnúť (*Unzuverlässigkeit der Welt*), čo je v našom prípade kardinálnym problémom, s ktorým sú konfrontovaní recipienti sci-fi.

Pri týchto hraničných situáciách dochádza k otraseniu, pochybeniu, alebo posileniu (alebo oboch), slobody individua. Tu vyvstávajú pozoruhodné otázky. Akým spôsobom sa dá znova nabyť slobody? Skrze čo sa stávame, resp. činíme samých seba, slobodnými?

¹⁶⁷ Na všetkých úrovniach médií (literatúra, film, rozhlas, divadlo, balet, opera) a prienikoch, napr. intra-žánrových: sci-fi a horor, sci-fi a paródia, sci-fi a vojenský film.

Karl Jaspers vidí východisko v jednaní človeka. Sloboda je nabývaná skrze vnútorné jednanie (*inneres Handeln*) a činnosť vo svete (*Tätigkeit in der Welt*). Sloboda (*Freiheit*) sa tak stáva a je bytím samým sebou, seba-bytím (*Selbstsein*).¹⁶⁸

Práve modelovanie reakcií človeka v situáciách, ktoré bežne nezakúša, t.j. hraničných, toto modelovanie reakcií je prostriedkom naplnenia jednej z kľúčových úloh tvorby, to jest seba-poznania človeka.¹⁶⁹

O problémoch s dorozumením je do istej miery väčšina science fiction, či už je potrebné preklenúť komunikačné bariéry v čase (*The Time Machine*), priestore (*Time Out Of Joint, Neuromancer*), psychike (*The martian chronicles, Time Out Of Joint*), medzi civilizáciami (*The Day The Earth Stood Still*) i jednotlivcami (*A Scanner Darkly*).

Hraničné situácie a komunikácie vystavujú recipienta sci-fi istému tlaku, ktorého (1.) zvládnutie môže mať za následok estetické naplnenie, estetický zážitok. V prípade nezvládnutia hraničnej situácie, či už z dôvodu netolerantnosti viacznačnosti (Budner), rezignácie, alebo neočakávaného stimulu (Vernonová), informačného preťaženia (*information overload* (Toffler), nastáva šok. Môže sa jednať o kultúrny šok, dokonca i agresívny šok, či šok z budúcnosti.¹⁷⁰

Hraničná situácia nemôže byť viacznačná. U viacznačnej situácie nevieme, či je hraničná, môže a nemusí byť. Napríklad pri invázii votrelcov vzniká viacznačná situácia, a to s minimálne dvoma možnosťami: (1.) hneď reagovať silou *The Day The Earth Stood Still*,

¹⁶⁸ Všetky pojmy sú mojim prekladom, tak neviem, či sa zhodujú s niektorými Jaspersovými českými verziami. Jaspers, K., *Psychologie der Weltanschauungen*, Berlin, 1919

¹⁶⁹ Vid'. napr. Todorov, T., *Face a l'extrême*; Le Seuil, Paris, 1994, česky: *V mezní situaci*, Mladá fronta, 2000

¹⁷⁰ Americký sociológ Alvin Toffler vo svojej priekopníckej knihe *Future Shock* dokladá, že pre mnoho ľudí prichádza budúcnosť (rovnako ako v iných oblastiach, tak i vo sfére vzťahov k organizáciám) príliš skoro.

Toffler definuje šok z budúcnosti (*future shock*) ako otrásajúci tlak, uštvané napätie, príp. stres (*shattering stress*), disorientáciu, ktorú vyvoláme v jedincoch tým, že ich vystavíme prílišnej zmene v čo najkratšej dobe. Šok z budúcnosti je termínom definujúcim psychologický stav jedincov a celých spoločností, t.j. jedná sa o osobnú percepciu (*personal perception*), zahŕňajúcu príliš veľa zmeny (*too much change*), v príliš krátkom časovom období (*in too short a period of time*). Väčšina sociálnych a spoločenských problémov sú podľa Tofflera symptómy šoku z budúcnosti.

Science fiction román *The Forever War* (1974) od Joe Haldemana využíva niektoré prvky, ktoré sú inšpirované knihou *Future Shock*. Sci-fi román *The Shockwave Rider* (1975) od Johna Brunnera bol priamo inšpirovaný Tofflerovou knihou *Future Shock*. Toffler rovnako zaviedol termín „informačné preťaženie“ (*information overload*).

alebo (2.) byť priateľský (*War of the Worlds*, kde sa vlúdnosť a mierové privítanie v podstate nevyplatilo, t.j. narazilo na hraničnú komunikáciu; nedorozumenie; do ešte absurdnejšej a brilantnej podoby do dotiahol Ray Bradbury v *The Martian Chronicles*) a vyčkat', ako sa situácia bude vyvíjať (*Solaris, The Village of the Damned*). Jedna z variant sa postupne môže ukázať ako vedúca k hraničnej situácii, obecné i v Jaspersovom zmysle. Hraničnú situáciu v Jaspersovom zmysle nejde obísť ani zmeniť (smrť, utrpenie, zápas, vina). Len v nich sa môže existencia realizovať ako celok. Pokiaľ recipienti do takejto situácie vstupujú s otvorenými očami, stávajú sa „cele sami sebou.“ Podľa Jaspersa existujú šifry, v ktorých k nám transcendencia prehovára obzvlášť zreteľne a bezprostredne. Kľúčovou šifrou je *bytie v stroskotaní*; stroskotanie (*Scheitern*) je to posledné, čo nás očakáva. Pravé stroskotanie prichádza pokiaľ budujeme svet s vôľou k trvaniu, ale zároveň s vedomím a rizikom zániku. Ale až v pravom stroskotaní môžeme plne zakúsiť bytie.

Vykazovaním hraníc toho, čo je možné vedieť, ponať, si ohmatávame a zakúšame možnosti slobody, možnosti voľby (a s tým i nemožnosti; *die Qual der Wahl*); slobody byť sebou samými.

Naskýta sa otázka, čo je horšie než smrť. Podľa Lovecrafta horšie než smrť je „rozpad ja“, „kozmickej hrôzy“ (*cosmic horror*) a „zotročenie ja“. Toto Lovecraftovo stanovisko je opačným smerom, tvorí proti-smer k Jaspersovmu seba-bytiu (*Selbstsein*). U Lovecrafta a jeho kozmickej hrôzy nastáva situácia, kde jedinec, recipient stráca slobodu, rozpadá sa na fragmentárne ja. V zásade v jednom, rovnakom pláne, avšak v opačnom smere, je rozpoňbovávaná Jaspersova sloboda ako seba-bytie (*Selbstsein*), ktorej predstupňom je hraničná situácia. To pre nás znamená, že kozmickej hrôzy (*horror*), ktorá otrásie celým ja a následne roztriešťa ja do fragmentárnych úlomkov, môžeme – ako protismernú – nahliadnúť skrze Jaspersov apel na slobodu byť sebou samými (ktorej predchádza bytie v stroskotaní, *Scheitern*). U Jaspersa sa jedná o slobodu, kde dochádza k plnému, scelenému ja, ktorá sa stáva bytím samým, seba-bytím (*Selbstsein*). Na jednej strane tak stojí dezintegrácia ja/kozmickej hrôzy a v protismere k nej stojí integrované, plné ja, bytie seba samého, zakúšanie integrálneho ja.

Tejto slobode len obtiažne môžu dostať jediní s nízkou toleranciou viacznačnosti.

Týmto môžeme podkapitolu hraničnej situácie myšlienково uzavrieť a vrátiť sa k tolerancii viacznačnosti a s ňou spojenej netolerancii, príp. odporu, neznášanlivosti viacznačnosti.

Ako ilustratívny a výstižný príklad znázornenia prijímania a postupného vyhladzovania viacznačnosti nám posluží, dnes už klasické dielo *1984*. Pomalá, násilná a nútená eliminácia, potláčanie a postupné vytlačanie viacznačnosti sa ukazuje na príklade jazyka – typov jazyka a myslenia – nastienených v *1984* z pera G. Orwella. G. Orwell zavádza dištinkciu *oldspeak* a *newspeak*, *goodthink* a *crimethink*,¹⁷¹ následne potom rozpohybováva kontext *doublethink*. Pojem a typ starého myslenia, t.j. *oldthink* zahrňovalo všetky politické termíny minulých dôb, kde termíny mali svoje finesy a odtiene – v našom prípade je *oldthink* analogický k tolerancii pre viacznačnosť; pričom *newspeak* bol nový typ slovnej zásoby – v našom prípade analogicky k netolerancii pre viacznačnosť – kde sa neštandardné myšlienky dali vyjadriť len vo vyprázdnených obecných termínoch, ktoré neboli bližšie a hlbšie definované. Pochopiteľne *newspeak* bol tenší a tenší (aby sa dal čo najjednoduchšie, najjednoznačnejšie, uchopiť), odstraňoval slová, významy, ktoré štát nepotreboval, t.j. konštituoval jednorozmernosť, jednoznačnosť. *Newspeak* mal grantovať, aby neboli pridané významy, redukoval nuance, odtiene jazyka;¹⁷² prezentoval čierno-biele myslenie, netoleranciu pre viacznačnosť.¹⁷³ S netoleranciou pre viacznačnosť sa pochopiteľne pojí tendencia k absolutistickej, totalitárnej moci, nespochybniteľnej autorite (viď. diktátori), pretože masa ľudí prijíma len a len jednu verziu skutočnosti, kognitívneho plánu života. Rovnako v diele *1984* občania museli myslieť ako štát, zdieľať s ním ideologickú platformu jednoznačného myslenia a jednania, nemohli mať tak povediac *vlastný rozum*, čo viedlo k prohibícii *doublethinku*, pričom *doublethink* je schopnosť podržať v pamäti dve protikladné presvedčenia a obe akceptovať – v našom prípade znova analógia k tolerancii pre viacznačnosť.

¹⁷¹ *Goodthink* reprezentoval oceánsku ideológiu, *crimethink* sa týkalo amerického vyhlásenia nezávislosti.

¹⁷² Ide o reguláciu jazyka; t.j. znížiť ľuďom slovnú zásobu natoľko, že nebudú schopní pomenovať veci, pomenovať a artikulovať pocity, vyjadriť samých seba skrze jazyk.

¹⁷³ Protikladom *newspeak* bol *oldspeak*, a tým pochopiteľne hovorila/myslela tzv. spodina, t.j. vyvrheľci spoločnosti, inými slovami *ghetto*, *underground*, *periféria*, t.j. akákoľvek alternatíva k vládnucej mocenskej autorite. Rovnaký motív sa dá ukázať – a všetky sú podľa mňa v podstate len deformované verzie Orwella – na filmových spracovaniach: *Equilibrium* (2002), *V For Vendetta* (2005) etc.

Frenkel-Brunswick vo svojej štúdií *Intolerance of ambiguity as an emotional and perceptual personality variable* (Journal of Personality, 18) poukázal na skutočnosť, že malá až žiadna tolerancia a neznášanlivosť voči viacznačnosťam je „tendenciou uchýliť sa k čierno-bielym riešeniam, dospieť k predčasným a unáhleným záverom (*premature closure*) ...častokrát na úkor zanedbávania reality.“¹⁷⁴

Jednotlivca, ktorý nemá žiadnu toleranciu pre viacznačnosť, si môžeme predstaviť na príklade čitateľa/diváka, ktorý (1.) je prehnane, až úzkostlivo selektívny vo výbere literatúry/filmu, z dôvodu obavy, že by náhodou narazil na niečo, čo nepozná, nevie si predstaviť, nedokáže prijať a pod., (2.) takže opakovane siahá po zaručených dielach, s čo najnižším stupňom nejasnosti, neistoty a fragmentárnosti.

(3.) Takýto čitateľ/divák apriórne odmieta akúkoľvek, čo i len potenciálne obsiahnutú viacznačnosť, (príp. synkretizmus) na žánrovej rovine, takže by nikdy nesiahol po *Midwichských kukačkách* od J. Wyndhama a za žiadnu cenu by nechcel vidieť snímok *Votrelca* od režiséra R. Scotta a *The Martian Chronicles*, *Time out of Joint*, *Counter Clock World* by odložil už po prečítaní prvých stránok.

Náš ilustratívny čitateľ/divák sa zdráha otvoriť čo i len zložitejšie napísanú knihu, a v živote by nesiahol po science fiction, pretože by nebol schopný prijať inakosť a inovatívnosť fikčnej encyklopédie, novosť fikčného sveta, jeho vzťahov a prostredia (tým pádom by ani nevedel o čo prichádza).

Naše stanovisko v bode (1.) podopiera Budner (1962), ktorý na základe komparatívnych pokusov a ich výsledkov konštatoval, že netolerancia pre viacznačiacie situácie je zapríčinená tým, že dané situácie sú vnímané ako zdroje hrozieb (*threats*).

Podľa môjho názoru, netolerancia voči viacznačnosťam by sa dala ukázať na príklade „monštra“, vyskytujúceho sa prevažne na poli hororového žánru, ale v istých odchyľkách figurujúceho aj na rovine sci-fi.

Musíme si uvedomiť, že monštrum sa vzťahuje k systému a pravidelnosti v mode odchyľky. Samotný termín monštrum je odvodené z latinského koreňa *monstró, -áre*, čo

¹⁷⁴ Frenkel – Brunswick, *Intolerance of ambiguity as an emotional and perceptual personality variable*. In.: *Journal of Personality*, n. 18, 1949

znamená, že monštrum je to, čo sa ukazuje, odhaľuje, vzbudzuje pozornosť, vybočuje z pravidelnosti a jednoznačnosti, t.j. manifestuje sa svojou odchylkou.

Tu sa pozastavíme, pretože odchylka vykazuje obecné epistemologické implikácie. Nelson Goodman *Fact, Fiction, and Forecast* (Harvard University Press, 1983) predstavil tzv. novú hádanku indukcie (*new riddle of induction*; analogicky s Humovým klasickým problémom indukcie) a poukázal na medze induktívnej metódy. Nastienime si to na nasledujúcom príklade, ktorý má svoje korene u K. Poppera. Induktívne tvrdenie, presvedčenie, že všetky labute sú biele tvorí len časť príkladu. To, že sa jedinec doposiaľ nestretol s inou než bielou labuťou neznamená, že neexistujú čierne labute, len sa tým potvrdzuje jeho zvyk a konvencia stretávať sa s bielymi labuťami. Jedinec, orientujúci svoj kognitívny plán života na základe tohto jednostranného induktívneho tvrdenia, pri strete s protipríkladom, t.j. v tomto prípade čiernej labute, zakúša narušenie svojho kognitívneho horizontu. Toto hlbšie založenie problému sa nám odstienilo na príklade monštra, pretože ono, samotnou svojou povahou poukazuje na medze induktívnych presvedčení o svete (to, že to doposiaľ bolo tak ešte nutne neimplikuje, negarantuje, že to tak bude navždy), a to tým, že monštrum samo naruší prax o svete a živote.

Francúzsky teoretik Georges Canguilhem vo svojej štúdii *Monstrozita a monštróznosť*, uvádza, že existencia monštier „zpochybňuje život, pokiaľ ide o jeho schopnosť poučovať nás o ráde. Toto zpochybnenie je bezprostredné, akokoľko dlho trvala naše predchádzajúca dôvera (...) Stačí jediné zklamanie tejto dôvery, jediná morfológická odchylka, jediné vyvstanie **specifické nejednoznačnosti** (zdôr.j.ž.), a ihneď sa nás zmocní zásadná obava.“¹⁷⁵

Canguilhemov postreh uvádza do pohybu obecnjšie implikácie, a napája sa na Carrollovo stanovisko týkajúce sa monštier (Kap. 4.1.). Ide o to, že samotná existencia, prítomnosť monštier, sponchybňuje život, t.j. destabilizuje náš prirodzený postoj (*natürliche Einstellung* (Husserl), natural attitude (Kaufmann)), narúša - a tým pádom mení - náš kognitívny obzor, aktivizuje (alebo inhibuje) egoobranu. Pokladám za nutné akcentovať, že existencia monštra - v akejkoľvek forme (!), t.j. nielen explicitne sa viažúceho na žáner hororu, ale i na rozmanité formy prezentujúce sa práve na poli sci-fi - *vždy už* (1.) stavia recipienta do hraničnej situácie; (2.) vzniká hraničná komunikácia (ako sa s monštrum dorozumiem, vid'. napr. *War od the Worlds*, kde na privítanie použijú občania mierové mávanie bieleho kusu látky a ako odpoveď sa im vráti útok, *Solaris* a komunikácia

¹⁷⁵ Canguilhem, C., In.: Kino-Ikon, 1/06, No. 1., vol. 10, 2006

s Oceánom, ktorý materializuje potlačené spomienky z nevedomia a jeho snaha o sebaopoznanie posádky kozmickej stanice, aby mohlo dôjsť ku komunikácii na adekvátnej kognitívnej úrovni).

(3.) Existencia, prítomnosť, monštra iniciuje toleranciu viacznačnosti (recipient by mal prijať niečo, čo je nesúradné s jeho kognitívnym plánom života), (4.) existencia monštra zároveň implikuje intertextovosť (recipient pozná isté monštrá, čo však dokáže toto monštrum, akú silu má; recipient oboznámený so žánrom hororu, pri percepcii filmu *Forbidden Planet*, neustále hľadá vhodné priradenie, akúsi klasifikáciu monštra do jemu známemu systému monštier,¹⁷⁶ avšak až ku koncu filmu postupne zistí, že sa jedná o *monštrum* iného typu; zhmotnené nevedomie. King Kong by tak v tomto prípade v rámci teórie intertextuality slúžil ako genotext (Kristeva), resp. pretext (Riffaterre) a nevedomie z *Forbidden Planet* by bolo fenotextom (Kristeva), resp. post-textom (Smirnov, Greber).

Israel Rosenfield vo svojej štúdií *Invention of Memory: A New View of the Brain* (New York: Basic Books, 1988) dokladá, že naše perceptory, vnemy (*perceptions*) sú súčasťou prúdu vedomia (*stream of consciousness*), tvoria časť continuity zážitku (*continuity of experience*), a práve tieto vnemy, neurovedecké modely a popisy nie sú schopné zachytiť. Ich kategórie farby, vône alebo pohyby sú diskrétné, t.j. oddelené, nespojené entity, nezávislé na čase. Všeobecný význam, účel (*sense*) vedomia (*consciousness*) pochádza práve z daného prúdu, obehu vnemov (*flow of perceptions*), zo vzťahu medzi nimi (priestorové a časové), z dynamického, ale konštantného vzťahu k nim, ktorý je určovaný a ovládaný jedinečnou osobnou perspektívou (*unique personal perspective*), udržiavanou a zachovávanou počas celého vedomého života jedinca. Rosenfield poznamenáva, že jednotky „znalostí“ (*units of "knowledge"*), ktoré sme schopní prenášať, odovzdávať a zaznamenávať, či evidovať v knihách alebo predstavách (*images*), nie sú ničím iným než momentkou v okamihu (*instant snapshots*), uchopenou v dynamickom prúde (*dynamic flow*) neobsiahnuteľného (*uncontainable*), neopakovateľného (*unrepeatable*) a nevyjadriteľného, neopísateľného zážitku (*inexpressible experience*). Je neoprávneným omylom spájať tieto momentky (*snapshots*) s materiálom, ktorý je uchovávaný, či „uskladňovaný“ (*stored*) v našom mozgu.

Problematika momentiek, ktoré naznačuje Rosenfield sa zreteľne ukazuje na filmových snímkoch *The Time Machine* a *A Scanner Darkly*. V prípade *The Time Machine* sa jedná o príklad módnjej figuríny, stojacej vo výlohe, na ktorej sa v zrýchlenom slede manifestujú

¹⁷⁶ Porovnaj: J. Borges, *Fantastická zoologie*, Hynek, Praha 1999, preklad. F. Vrhel

a premieňajú jednotlivé módné trendy (tvary, materiál, farby atď.), a tak je sprostredkovaná cesta časom vpred, budúcnosť je prezentovaná ako sukcesívne sa vyvíjajúca spleť a rozmanitosť módných noriem. Celý záber je zostrihaný na spôsob videoklipu a je dosť náročné zaznamenať všetky objavujúce sa znalosti v „dynamickom prúde.“ Recipient tak dospieva k tomu, čo Rosenfield nazýva prúdom vnemov (*flow of perceptions*). Jedná sa o momentky, ktoré stoja v kontraste k uchovávanému materiálu v našom mozgu.

Rovnaký moment sa dá vysledovať v prípade Dickovho románu *A Scanner Darkly*, kde je zobrazený tzv. *scramble suit*, t.j. typ obleku, na ktorom sa neprestajne menia fyziognomické črty, oblečenie, v rýchlom slede nových identít prekrývajúcich sa na jednej postave a kubisticky rozložených, pointilisticky rozmazávaných a rozostrených, nastáva v rámci percepčného procesu kumulácia momentiek (*snapshots*), vždy iných, vždy novo sa štrukturuje, nesmierne náročných na uchopenie, roztvárajúcich priestor pre viacznačnosť; zároveň sa jedná o dynamický obeh vnemov, ktoré je nemožné uchovať a uskladiť. Jedná sa o viacznačnosť, ambiguity v procese formovania, ktoré Iser nazýval „hnacími energiami“ (Kap. 1.), vďaka ktorým sa čitatelia, v našom prípade diváci, sami zaplietajú do diela, literárneho/filmového (keďže v tomto prípade máme k dispozícii obe verzie).

V protiklade k osobám netolerantným k viacznačnosti, sa nachádzajú jedinci, oplývajúci schopnosťou znášať nejednoznačnosť, vysporiadavať sa s nepravdepodobnosťou, neúplnosťou, zaobchádzať s viacznačnými situáciami, niektorí dokonca dokážu z mnohoznačností ťažiť (poznatky, nové prepojenia medzi stanovenými situáciami, modelmi), a tým si rozširovať svoj kognitívny obzor.

Jonassen a Grabowski (1993) pri skúmaní tolerancie viacznačnosti dospeli k záveru, že tolerantní jedinci by mali dobre obstáť a tzv. účinkovať (*perform*), jednať, v nových a komplexných situáciách.¹⁷⁷ Virginia M. De Roma uvádza, že u jedincov naklonených pozitívne voči viacznačnosti, sa prejavujú kvality, týkajúce sa skúmania a odhodlania objavovať. Tieto schopnosti zastrešuje a nazýva exploratívnym myslením (*explorative*

¹⁷⁷ Zahŕňajú situáciu ako je napríklad absorpcia nových vedomostí, informácií pri čítaní novej knihy science fiction, resp. pri recipovaní filmu science fiction. To samo sebou platí pri rozmanitých edukatívnych procesoch.

tinking). To zahŕňa skúmanie nejasných, nepredvídateľných problémov, púšťanie sa na neprebádané územie, riskovanie (*risk taking*).¹⁷⁸

Americký fyzik a profesor fyziky na *University of California*, Gregory Benford, ktorý sa venuje aj sci-fi literatúre (autor sci-fi: *Sunborn, The Martian Race, Cosm, Far Futures, Eater*),¹⁷⁹ vo svojej štúdií *The New Four-Dimensional World*, analyzujúc dielo *Flatland* (1984) od E. Abbotta, uzatvára svoje vedecké skúmanie dimenzionality tvrdením, že najcennejším nástrojom vo vybavení vedca (*scientist's kit*) je schopnosť, dokázať byť prekvapený (*ability to be surprised*).¹⁸⁰

¹⁷⁸ Tolerancia viacznačnosti znamená schopnosť tolerovať, pripúšťať kontradiktórické a nespočítateľné (*incalculable*) informácie. Existuje hypotéza, že vysoký stupeň tolerancie viacznačnosti koreluje s kreativitou. Professor M. Grube z *Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie* vo Frankfurte nad Mohanom robil experimenty so schizofrenikmi, neurotikmi, umelcami a bežnými jedincami. Došiel k výsledku, že existuje kladná korelácia medzi toleranciou viacznačnosti a kreativitou. Navyše, vyšší stupeň netolerancie (*intolerance*) viacznačnosti u schizofrenických pacientov by mohol v tomto prípade znamenať ochranný mechanizmus (*protective mechanism*). Netolerancia viacznačnosti tak eventuálne chráni pred návalom kontradiktórických informácií. Okrem toho je potvrdená nevyhnutnosť, že metódy kreatívnej terapie by mali byť dôkladne zvolené, aby sa vyhlí podráždenosti.

¹⁷⁹ Gregory Benford je takisto autorom vedeckej práce *Deep Time: How Humanity Communicates Across Millenia: Pushing our Bytes Into the Future* Bard/Avon Books, 1999. V tejto vedeckej práci sa Benford zamýšľa nad problematikou komunikácie, t.j. skúma možnosti, ako môže ľudstvo komunikovať informácie iným inteligentným bytostiam, vzdialeným tisíce rokov v budúcnosti. Výsledná rozprava siaha od pokusov starovekých kultúr, až po dnešné tápajúce pokusy komunikovania s našimi potomkami a budúcimi generáciami. Kniha *Deep Time* – pričom *deep* tu primárne neodkazuje k adjektívam „hlboký“, „tajnostkársky“, „prezieravý“, ale v súvislosti s časom a priestorom znamená „vzdialený“, t.j. vzdialený čas, ten budúci a až sekundárne, prenesene charakterizovaný ako hlboký, tajnostkársky, temný a pod – končí úvahou nad tým, čo ľudská spoločnosť neúmyselne, nechcene a mimovoľne, prenáša svojim správcovstvom (*stewardship*) – alebo jeho nedostatkom, a teda jeho nevyhnutnosťou – Zeme. Benford nekompromisne zdôrazňuje, že my, správcovia (*stewards*) Zeme. máme isté zodpovednosti a je nutné sa na ne zamerať. Projekt, ktorý Benford pred desaťročím zastával a obhajoval, sa nazýval *Library of Life* (Knižnica života). Navrhuje zozbierať a zmraziť intaktné vzorky flóry, fauny a ekosystémov, a tie uskladniť pre budúcich vedcov, pretým, než budú jednotlivé druhy a ekosystémy nevyhnutne zničené. Benford deklamuje, že zodpovednosťou ľudstva je dokumentovať neuveriteľnú diverzitu a komplexnosť ekosystémov. Ja osobne považujem návrh *Library of Life* ako odvážny, prínosný a sčasti uskutočniteľný projekt, i keď vo mne evokuje efemérny obraz Noemovej archy; a tým pádom poukazuje na potenciálne radikálnu, destabilizujúcu, príp. anihilujúcu predpoveď pre správcov Zeme: (1.) zničenie ekosystémov – potopa – apokalypsa, a to si nutne žiada (2.) dokumentáciu – knižnicu života – archu vzorkov – fosílnu encyklopédiu.

¹⁸⁰ Benford, G., *The New Four-Dimensional World*, <http://www.scifi.com/sfw/column/sfw7567.html>

Prekvapenie narúša každodennosť, je vpádom do toku prirodzených činností, a tým, že nás vytrhne z tohto toku, hladkého plynutia bez prerušenia, a postaví pred niečo úplne nové, stavia recipienta do potenciálnej hraničnej situácie, ktorej koncept sme už nastienili vyššie. Musíme si uvedomiť, že prekvapenie je na nižšom stupni (než napríklad smrť), ale je prvým schodom, stupňom k dospeniu možnej hraničnej situácie.

Toto stanovisko od Benforda, ako fyzika a sci-fi spisovateľa, má podtrhnúť náš argument týkajúci sa nevyhnutnosti konceptu tolerancie viacznačnosti v rámci žánru a špecifičnosti sci-fi, ktorý sa snažíme rozvíjať a prehĺbovať, a na ktorý v súvislosti s fyzikálnymi teóriami a sci-fi *Flatland*, upozorňuje Benford (ako fyzik), vyzdvihujúč schopnosť prekvapenia (*ability to be surprised*).

Podľa môjho názoru sa tu jedná o jednu z principiálne nepostradateľných schopností, schopnosť byť prekvapený, vnímať, prijať a reagovať na prekvapenie (viď. rétorická exklamácia *Heureka!*), resp. schopnosť byť v úžase; to znamená schopnosť, ktorá sa prejavuje len a výlučne v nepredvídateľných situáciách, na neprebádaných a nejasných rovinách, ktoré so sebou sprievodne predpokladajú, smerujú a iniciujú, toleranciu viacznačnosti.¹⁸¹

Vráťme sa ešte na chvíľu ku konceptu exploratívneho myslenia (*explorative tinkering*), rozpracovaného Virginiou M. De Roma. Exploratívne myslenie je zastrešujúcim pojmom vzťahujúcim sa na jedincov, pozitívne naklonených k ambiguite, viacznačnosti. U týchto jedincov sa prejavuje zvýšená schopnosť skúmania, bádania, odhodlania objavovať, a zároveň riskovať, t.j. anticipovať nejasné, neočakávané (a v súvislosti so sci-fi si dovoľím povedať), priam nemožné, nepredstaviteľné.

¹⁸¹ Domnievam se, že tolerancia viacznačnosti je do istej miery ovplyvnená aktívnejším zapájaním ľavej hemisféry. Lotman uvádza, že stav nadšenia, podobne ako aj ďalšie psychologické afekty, typické pre tvorivé myslenie a tvorivú činnosť je spojený s cieľavedomou destabilizáciou hemisféry činnosti. Pri práci oboch mozgových hemisfér sa uplatňuje známe vzájomné brzdenie aktivity každej z nich, pričom vypnutie niektorej hemisféry stimuluje aktivitu druhej, ktorá sa dostáva dočasne akoby spod kontroly.

Vid'. Pokusy kde pri jednostrannom prijímaní pravou hemisférou využíva dopytované pomenovanie kvetov, existujúce v jazyku v základnej a zjednodušenej forme – čo môžeme podľa mňa analogicky prepojiť s tzv. čierno-bielym videním charakteristickým pre netoleranciu viacznačnosti.

Pri jednostrannom pomenovaní ľavou hemisférou prejavujú dopytovaní neobyčajnú vynachádzavosť pri klasifikácii farebných odtieňov; objavuje sa telová farba, terakotový odtieň, farba belasej slivky, farba morských vlín, mesačná farba. .In.: Lotman, J. Text a kultúra, Archa, Bratislava 1004

Čo nám pripomína toto zistenie? Čo v nás evokuje a k čomu nezadržateľne vybiedza? Podľa môjho názoru sa tu jednoznačne dá poukázať na paralelu s estetickou funkciou u Jana Mukařovského, funkciou, ktorá je faktorom narušajúcim vžitú schému každodenného zakúšania sveta, ukazuje veci tak, akoby sa práve vynárali pred našimi očami, stále nanovo. To je to skúmanie nejasných, nepredvídateľných problémov, to, čo Jonassen a Grabowski nazývajú „púšťanie sa na neprebádané územie,“ to, čo psychologička DeRoma nazýva exploratívnym myslením. Pretože „jen estetická funkce dovede udržovat člověku vůči univerzu postavení cizince, jenž vždy znovu přichází do kraje neznámých s pozorností neotřelou a nastraženou, jenž vždy nanovo uvědomuje si sebe tím, že promítá do okolí skutečnosti, a okolní skutečnost tím, že ji měří sebou.“¹⁸²

Na strane druhej netolerantní recipienti, (či učni) mávajú tendenciu vyhnúť sa, alebo rezignovať, vzdať sa (*give up*) v prípade, pokiaľ by narazili na viacznačnú situáciu.¹⁸³ Domnievam sa, že každá viacznačnosť v sebe podržuje už istú výzvu, výzvu prijať možnosti a následne exploratívnym, kreatívnym, (nie nutne reduktívnym, negujúcim) spôsobom „prekonať“ danú viacznačnosť, t.j. – prijať a prekonať –, resp. osvojiť si mnohoznačnosť, spôsob, akým funguje mnohoznačnosť, t.j. otvoriť sa potenciálnym čítaniam textu, recepcii filmu, zakúšať percepčnú bohatosť (a následne selektovať, čo je pre nás percepčne prítlačlivé, či odpudivé ap).

Toto stanovisko má svoju podporu i u neopragmatického estetika R. Schustermana.¹⁸⁴ Schusterman si všíma a komentuje skúsenosi odohrávajúce sa v referenčnom rámci postmoderného života a prehlasuje, že predstava konzumentského publika populárneho umenia ako naivných a jednorozmerných recipientov, ktorí nie sú schopní myšlienkových

¹⁸² Mukařovský, J., Význam estetiky. In: Studie z estetiky, Odeon, Praha, 1966

¹⁸³ Mnoho psychologov sa pokúšalo explikovať alebo kategorizovať individuálnu toleranciu viacznačnosti. Budner (1962), Norton (1975), Rydell & Rosen (1966), Macdonald (1970), Leavitt & Walton (1983), a McLain (1993) sa pokúšali študovať a rozvinúť prostriedky (testy, experimenty), ktoré kvantifikujú jednotlivcovu toleranciu viacznačnosti. Početné pokusy boli vykonané na preskúmanie vzťahu medzi toleranciou viacznačnosti a inými konceptmi vrátane postojov týkajúcich sa predsudkov (*prejudicial attitudes*), racionálneho rozhodovania sa, perceptuálnej psychológie a schopnosti naučenia sa druhý jazyk (Frenkel-Brunswick 1949; Elisberg 1961; Budner 1962; Chapelle & Roberts 1986).

¹⁸⁴ Schusterman, R., Pragmatist Aesthetics, Oxford, 1992

prienikov, hodnotových viacznačností, komplexného zážitku, že táto predstava je mylná a nelegitímna. Svoje stanovisko dokladá tvrdením, že postmoderný priestor a život vyžadujú interpretáciu novými prostriedkami a prístupmi, zvládanie každodenností tak často zahŕňa nielen bavenie sa, ale vyžaduje od recipientov simultánne obývanie kontradiktorických rolí a konfliktných jazykových hier. Schusterman zdôrazňuje nutnosť „multiplicity postojov a oscilácie medzi potlačovaním viery a neviery“, pretože tieto náležia medzi nevyhnutnosti života, a nie sú už „elitným estetickým luxusom.“

V nasledujúcej časti sa pokúsime osvetliť prínos tolerancie viacznačnosti na príklade vzťahu študenta, (ktorý figuruje ako model vo väčšine psychologických štúdií) a s ním budeme analogicky rozpracovávať pozíciu recipienta začínajúceho percipovať science fiction žáner.¹⁸⁵

Situácie, v ktorých sa jedinci učia novým veciam, častokrát obsahujú možnosti pre viacznačnosť (*opportunities for ambiguity*). Začínajúci študenti sa bežne stretávajú s novými a neistými (*uncertain*) problémami. Analogicky to môžeme pozorovať u čitateľov začínajúcich s recepciou žánru science fiction.

Australský teoretik a spisovateľ sci-fi Damien Broderick upozorňoval (Kapitola 4.), že science fiction naratívy sú vytvárané v rámci špecializovanej intertextuálnej encyklopédie trópov. Broderick zdôrazňoval dôležitosť učňovských rokov (*apprenticeship*) u čitateľa sci-fi, t.j. obdobie, kedy majú byť nadobudnuté a osvojené vedomosti, pretože bez určitej povedomosti, oboznámenosti so žánrom, je nepredstaviteľné pristupovať k teórii a kritike science fiction.. Science fiction nováčik (budeme ho nazývať „učňom“), sa tak podľa Brodericka musí „prepracovať“ do špecializovaných naratívnych štruktúr a slovníka (*vocabulary*) science fiction.¹⁸⁶ Takýto čitateľ sa potom pomaly stáva ostrieľaným, skúseným čitateľom sci-fi (*seasoned sf reader*).

¹⁸⁵ Tento príklad nebreberám z nijakého zdroja, jedná sa o moje vlastné bádanie a mnou vytvorenú analógiu medzi študentom (modelovo študujúcim na univerzite) a začínajúcim recipientom science fiction.

¹⁸⁶ Vid'. Broderick, D., *Reading by Starlight: Postmodern science fiction*, Routledge, London and New York, 2004

V súvislosti s toleranciou viacznačnosti, je nahliadnuteľné, prečo Broderick kladol dôraz na vyššie zmienený bod. Začínajúci čitateľ science fiction, musí aspoň minimálne oplývať oboznámenosťou daného žánru, pretože recipovanie a porozumenie žánru bude ovplyvňovať nielen jeho sémanticko–syntaktické uchopenie žánru sci–fi, ale aj stupeň tolerancie voči nejasnosti, neúplnosti, nepravdepodobnosti, t.j. viacznačnosti. V prípade, že by potenciálny čitateľ, recipient science fiction žánru nebol (ani minimálne) oboznámený, a zároveň by nemal vyvinutú vyššiu toleranciu pre viacznačnosť, nebol by otvorený voči novým problémom, potenciálne rizikovým situáciám, a neanticipoval by explanácie, takýto recipient by pri prvom kontakte so žánrom rezignoval na možnosť vstúpenia do daného žánrového poľa.

Tak ako v prípade začínajúceho študenta, rovnako u učňa sci–fi dochádza k tomu, že s pribývajúcim materiálom vzrastá stupeň komplexnosti, zatiaľčo štruktúra (a jej náročnosť) klesá.

Ohľadne recipienta žánru science fiction to znamená, že v prípade (1.) pribývajúceho stupňa komplexnosti si recipient osvojuje nové fikčné encyklopédie, tým si upevňuje aluzívne odkazy, posiluje intertextové a interžánrové vodítka, obohacuje svoje kognitívne vybavenie. (2.) Náročnosť v prípade štruktúry klesá; tým sa myslí to, že syntaktická časť sa s narastajúcimi komplexnosťami radikálne nemodifikuje, môže sa do istej miery pozmeniť (– nejedná sa však o radikálny skok), ale pokiaľ takáto situácia nastane, zvyčajne to nevyžaduje vyšší stupeň tolerancie pre viacznačnosť.

Keď je študent konfrontovaný so situáciou, ktorá má a vyžaduje vysoký stupeň viacznačnosti, jeho/jej výkon môže byť oslabený, narušený. Táto porucha, defekt (*impairment*) sa môže manifestovať buď ako (1.) nižší výkon; v tomto prípade horšie známky, alebo ako (2.) zvýšená časová potreba, ktorú študent vyžaduje, aby dosiahol požadovaného výsledku na istej úrovni.

Pokiaľ je recipient science fiction žánru vystavený situácii s vysokým stupňom viacznačnosti, t.j. vyšším než sa doposiaľ stretol, môžu nastať minimálne dve situácie: (1.) vysoká miera viacznačnosti môže narušiť tok recipovania, následne recipient nerozpoznáva (a tým pádom nie je schopný logicky reagovať) intertextové signály (ktoré pre nováčika nie sú ľahko rozpoznateľné), dôsledkom čoho bude, že rezignuje na danú pasáž, kapitolu, alebo celé dielo, všetky diela od daného autora, vo fatálnom prípade, na celý žáner.

Druhá varianta, ktorá by mohla nastať v prípade vyššieho stupňa viacznačnosti, je nasledovná: (2.) recipient – hoci vždy ešte učeň, ale „otužilý“ – atribúty spojené s viacznačnosťou, t.j. nejasnosť, neúplnosť, neusporiadanosť, prijme ako výzvu, ako nové otvárajúce sa pole možností, ktoré sa mu ponúkajú a on (hravo ako homo ludens), podrží a preklenie kontradiktornosť, za účelom nahliadnutia novej roviny (v rámci žánru sci–fi, fikčnej encyklopédie, intertextuálnych a interžánrových prepojení), obohatenia svojej recepcie, rozšírenia svojho kognitívneho obzoru.

Na tomto mieste mohli by sme povedať – a analogicky s konceptom habitu rozvinúť – že v druhom prípade, recipient pri vstupe do nového sociálneho poľa, reaguje na prítomnosť nového sociálneho poľa (resp. štruktúry); t.j. vníma konfrontáciu a interakciu svojich personálnych – percepčných a somatických – dispozícií, a snaží sa s nimi pracovať pri strete s novým poľom. Keďže sa jedná o nový vstup, novú extenziu v rámci nášho bádania, ujasníme, čo sa pod týmto termínom mieni. Pierre Bourdieu prepracoval koncept habitu od Marcela Maussa (aj keď koncept je prítomný v dielach Aristotela, Norberta Eliasa, Maxa Webera a Edmunda Husserla) a použil ho viacmenej systematickým spôsobom, v pokuse vyriešiť prominentnú antinómiu humanitných vied: objektivizmus a subjektivizmus. Habitus je definovaný ako systém dispozícií (trvalé, nadobudnuté plány percepcie (*schemes of perception*), myslenia (*thought*) a jednania (*action*). Individuálny zástupca rozvíja tieto dispozície v rezpozícii na objektívne podmienky, s ktorými sa stretáva. Týmto spôsobom Bourdieu teoretizuje vstúpanie (*inculcation* fr./aj) objektívnych sociálnych štruktúr do subjektívnej, mentálnej skúsenosti zástupcov/agentov. Pretože objektívne sociálne pole ukladá požiadavky na svojich účastníkov, tzv. participantov za svoje „členstvo“, tak povediac v rámci poľa (t.j. že sú prítomní v sociálnom poli). Týmto agent vstrebal a zvládol, t.j. absorboval objektívnu sociálnu štruktúru do svojho personálneho zamerania (*personal set*) kognitívnych a somatických dispozícií a subjektívnych štruktúr jednania.

Owen a Sweeney dospeli k záveru, že v prípade študenta, po splnení rozmanitých aktivít viažúcich sa na štúdium (laboratórium, domáca úloha a projekty), sa očakáva, že študent bude mať prehĺbenú úroveň vedomostí, pretože dané aktivity majú tzv. posilujúcu povahu (*reinforcing nature*).

Analogicky, recipovanie science fiction literatúry (resp. sci-fi žánru v akejkoľvek podobe) oplýva rovnakou posilujúcou vlastnosťou (*reinforcing nature*).

(1.) Recipient ľahšie odkrýva a chápe aluzívne vodítka, nechá sa nimi viesť, flexibilnejšie reaguje na nové a novo vytvorené pojmy (reálne, neologizmy, či vymyslené);

(2.) t.j. trénovaním viacznačnosti v rámci žánrového poľa skvalitňuje recepciu žánru sci-fi, dokonca sa môže stať, že recipient viacznačné situácie rovno predjíma, vedome anticipuje, alebo zámerne vyhľadáva;

(3.) V kontraste k osobám, u ktorých je schopnosť interpretácie potlačovaná, resp. stagnuje, a to v rámci zažitých interpretačných schém (napr. predsudky), u recipienta science fiction sa paleta interpretačných schém rozširuje a rozvíja sa schopnosť rôznych (i potenciálne diametrálne odlišných) interpretácií. Keď čitateľ zrekonštruoval fikčný svet v podobe mentálneho obrazu, môže sa nad ním zamýšľať a učiniť ho súčasťou svojej skúsenosti práve tak, ako si prisvojuje svet aktuálny.¹⁸⁷

Avšak, musíme sa zamyslieť, či „rozpohybovanie“ sa ega osobnosti, v rámci skúmania mnohoznačných, kontradiktorických situácií, nenaznačuje poruchu osobnosti, patologický stav viacnásobnej personality, či estetickú schizofréniu. Musíme vziať na vedomie, že v prípade dynamickej personality je kladený dôraz na stávanie sa subjektivitou. Práve procesualne ja recipienta, ktoré dokáže v sebe podržať mnohonásobné hľadiská, je – ako to dokladá Israel Rosenfield¹⁸⁸ – „zdravšie.“

Israel Rosenfield poznamenáva, že v istom zmysle je práve pacient s mnohonásobnou osobnosťou tým, kto má príliš málo ja. Žiadna z jeho personalít totiž plne „neodpovedá“ „dynamickej skúsenosti každodenného života.“ Rosenfield dodáva, že patológia obmedzuje responzie, a teda aj dynamickú, stále sa meniacu „povahu ja.“

¹⁸⁷ Výsledok pokusu naznačuje, že študenti s vysokou toleranciou viacznačnosti vnímali inštrukcie ako viac ambiguitné, než študenti s nižšou toleranciou viacznačnosti. Jedna z možných implikácií tohoto výskumu môže byť, že redukovaním alebo eliminovaním viacznačnosti z istých situácií pri učení, by sme mohli byť schopní zlepšiť učenie a výkon. Iná možná implikácia je, že zhodnotenie tolerancie viacznačnosti u individuálnych študentov ovplyvňuje teamovú prácu.

¹⁸⁸ Rosenfield, I., *The Strange, Familiar, and Forgotten, An Anatomy of Consciousness*, New York, 1993

Na jednej strane sa nám tak ukazuje viacnásobná personalita, kde recipient prepína medzi jednotlivými možnosťami, zvažuje, chápe a prijíma jednotlivé viacznačné možnosti.¹⁸⁹ Na strane druhej je tu dynamická personalita (Lewin) recipienta, jeho integrálne ja (aj keď koncept ja je konštrukt; pročom v podstate každý koncept *je už* konštrukt), pričom narušenie tejto personálnej identity, jej rozpad, spôsobuje kozmickú hrôzu (Lovecraft), t.j. rozpadanie ja je pociťované ako kozmická hrôza.¹⁹⁰

V náväznosti na Rosenfieldovo stanovisko, sa ponúka naznačiť Rortyho obhajoba a vízia estetického života. Richard Rorty¹⁹¹ odmieta akékoľvek „hľadanie čistoty“ a sústredenej jednoduchosti, založenej na stabilnom sebaopoznaní. Namiesto toho obhajuje „hľadanie sebazdokonaľovania“, sebarozvíjania a „sebakreácie“. Presadzuje záver, že musíme utvárať sami seba a musíme to robiť sebaobohacujúcou estetickou redeskripciou. „Túžba rozvíjať sa“, hovorí Rorty, „je túžbou obsiahnuť viac a viac možností, neustále sa učiť, oddávať sa zvedavosti, smerovať k pochopeniu všetkých minulých i budúcich možností.“¹⁹²

Mohli by sme povedať, že táto túžba rozvíjať sa, obsiahnuť viac možností je katalyzátorom tolerancie viacznačnosti, túžba po zvedavosti a sebazdokonaľovaní otvára dvere do nových fikčných svetov, ona poháňa recipientov, aby sa vydali po intertextuálnych stopách, nabáda ich, aby objavovali život na iných planétach (*Solaris*), iných priestoroch (*2001: A Space Odyssey*, *Dvetisíc míľ pod morom*), v iných časoch (*The Time Machine*, *Renaissance*). Túžba rozvíjať sa a oddávať sa zvedavosti motivuje a mobilizuje recipientov, aby spriadali sieť jedinečných zážitkov.

Čitateľ sci-fi má byť viacznačný, avšak môže nastať situácia – a v praxi sa to stáva často –, že sa oddaní čitatelia sci-fi začnú limitovať hranicami žánru.

¹⁸⁹ Jedine Sibyla dokázala podržať v sebe všetky osobnosti.

¹⁹⁰ „Ó, pozor – pozor – ! Člověk byl v neznámém světě a tento svět, jak se zdálo, pociťoval jeho přítomnost jako rušení. Manfeldt se ohléžl na všechny strany. Nebylo pochybnosti, rokle se probouzela ze spánku. Snad spala miliony let. A nyní sem přišel člověk; svět přestal spát. Anebo způsobila tento zázrak virgule; rozeznala snad svým dotykem spánek starý miliony let? Tato otázka ho dráždila a chtěl ji rozřešiti.“

Harbou, von, T., *Frau im Mond*, Berlin, 1928, Česky: *Paní na Měsíci*, Sfinx Bohumil Janda, Praha, 1930

¹⁹¹ Rorty, R., *Freud, Morality, and Hermeneutics*, *New Literary History* 12, 1980

¹⁹² Rortyho stanovisko vytvorenia „zo svojich životov umelecké diela“, rezonuje s Foucaultovou víziou života ako umeleckého diela.

A z pôvodného impetu tolerancie viacznačnosti ostane len fosílny otláčok; následne sa vytráca a stratí schopnosť viacznačnosti a prijímania nových impulzov; vzniká akási *ilúzia* tolerancie viacznačnosti (odmietnutie Rushdieho *Satanských veršov*). Viacznačnosť je žánrom stabilizovaná a devótno vstrebávajúci čitatelia sci—fi sa tak zakopávajú na pozíciách svojej iluzórnej viacznačnosti, uisťujúc sa o svojom privilegovanom poste, z ktorého žiaľ nedovedia ani len za roh a križovatku viacznačnej, novo a očividne sa rysujúcej, situácie.

Zdôraznenie dynamickej subjektivity, ktorá je podporovaná a rozvíjaná na pozadí encyklopédií fikčných svetov, protetickej pamäte, intertextuálnych sietí, interžánrových rovín, je previazané s konceptom tolerancie viacznačnosti. Všetky tieto roviny sa podieľajú na rozvoji subjektivity a osobnosti recipienta, stimulujú stávanie sa, proces, zmenu, výzvu k novému, inému, narúšajúc hranice medzi vonkajškom a vnútrom, a to v kontraste k otupujúcej izolovanosti a stuhnutiu v nemennosti – opakovaná stimulácia, netolerancia pre viacznačnosť.

V horizonte nášho skúmania bol akcentovaný posun od stabilného umeleckého diela k stávaniu sa umeleckého diela ako rozvíjanie, vrstvenie zmyslu (encyklopédie aktuálneho sveta a fikčných svetov, intertextuálne impulzy vytvárajúce nové prepojenia, roviny viacznačností) a od homogénneho, centrovaného, ukotveného (v predsudkoch a jednoznačnosti) recipienta, k stávaniu sa subjektivitou, personalitou s multiplicitou postojov.

Exploratívne myslenie tak vybiedza, povedané s Herakleitom, k prebádavaniu nás samých, udržiavajúc si zdravú, prenikavú perspektívu, svieži pohľad voči viacznačnostiam, ktoré nám ukazujú, kým môžeme byť (hraničné situácie nám demonštrujú kým sme a ich prekonaním kým sa stávame, rozvíjajúc, príp. podrývajúc naše *Selbstsein*), nepoddať sa (apaticky a deštruktívne) silám habituácie, udržiavať v zdravej, tvorivej balancii personálnu integritu, predsudky a zvyky.

Dynamická subjektivita sa tak môže v prípade percepcie žánru science fiction vydať na cestu aktívneho sebazoznania: gnóthi se autón.

Záver

i.)

V našom skúmaní sme na začiatku využili konceptu implikovaného autora/čitateľa, zdôraznili náznaky, ktoré sa na tento koncept viažu. Akcentovali sme dôležitosť chápania textu v rámci nášho skúmania, t.j. textu ako potenciálu pôsobení, ktorý je aktualizovaný až procesom čítania (Iser). Od toho sme odvíjali a posilovali pozíciu čitateľa, recipienta ako tzv. implikovaného čitateľa, tzn. agensa pri aktualizácii role, ktorú ponúkajú určité štruktúry textu. Intencionálne koreláty viet totiž nesmerujú k žiadnemu „reálnemu referentu tam vonku“, ale k „aktu formovania“ na strane čitateľstva. Je nutná takisto istá vnútorná konzistencia textu, ktorá zaručuje ako „podmienka zakúšania“, že čitateľ a čitateľka sa do textu „zapletú“ (Iser). Čím zreteľnejšie je možné rekonštruovať eliminované alternatívne možnosti, tým silnejšie sú čitatelia nútení vytvárať konzistenciu a redukovať ambiguitu. Avšak musíme si uvedomiť, ako dokladá aj Iser, že ambiguita „v procese formovania (...) fungujú ako hnacia energia“, vďaka ktorej sa čitatelia „sami zaplietajú“ do literárneho diela; čím viac sa podieľajú na jeho dotváraní, tým silnejšie sú nim zaujatí. Iserovými slovami, „sme zapletení do toho, čo vytvárame. Zapletenie je modus, ktorým sme v prítomnosti textu a ktorým sa text pre nás stáva prítomnosťou.“

Ukázalo sa, že v prípade sci–fi – v kontraste k ostatným žánrom oplývajúcim rozpoznateľným dejovým rastrom – sa nejedná o takýto konštantný dejový vzorec, či plán, na základe ktorého by mohol byť žánr sci–fi identifikovateľný a na ktorý by tým pádom bol do istej miery redukovaný a redukovateľný. Na miesto toho, rozhodujúcim faktorom, podieľajúcim sa na spoluzakladaní (ako jeden z faktorov) špecifičnosti sci–fi je rozsiahly slovník (*vocabulary* (Altman, Rose)) simultánne variabilných formulí, z ktorých si spisovateľ sci–fi vyberá, t.j. encyklopédia (*encyclopaedia*), ktorú Broderick oproti Rosovi rozširuje a definuje ako špecializovanú intertextuálnu encyklopédiu trópov (*specialized encyclopaedia of tropes*) a umožňujúcich prostriedkov (*enabling devices*). Encyklopédia v sebe zahŕňa sémantické, syntaktické a pragmatické spektrum. Paleta motivistických okruhov a námetov sci–fi je dynamická a pulzujúca oblasť, ktorá sa v rámci žánru sci–fi neustále obohacuje a prehĺbuje o nové, doposiaľ neobjavené a nepoznané témy (rozvoj vedy/techniky, molekulárna biológia, génové inžinierstvo, robotika, a iné).

Jeden rozhodujúci faktor, ktorý špecifikuje sci–fi je skutočnosť, že science fiction je písaná na spôsob kódu (*in a kind of code*), okrem ktorého (ako prídátneho) sú prítomné –

a niekedy presúvané, vytlačané (*displacing*), či nahradzované – všetky ostatné kódy písania (*codes of writing*). Tento druh kódu (*kind of code*), ktorý je príznačný špecificky pre sci fi, je práve tým, čo musí byť – v prípade recipienta a jeho percepcie sci-fi – nadobudnuté a naučené v rámci tzv. učňovských rokov (*apprenticeship*). Koncept „učňovských rokov“ je dôležitým a dominantnou mierou prejavujúcim sa faktorom pri percepcii sci-fi, ktorý ovplyvňuje a radikálne formuje predporozumenie, a tým pádom percepciu, recipienta, t.j. následné dekódovanie sci-fi diel v rámci žánru.

Túto neobvyklú encyklopédiu sci-fi nazýva Broderick mega-textom imaginárnych svetov (*mega-text of imaginary worlds*), trópov, prostriedkov (*tools*), slovníkov (*lexicons*), t.j. slovnej zásoby, dokonca gramatických inovácií prepožičaných a cirkulujúcich z ostatných textovostí (*textualities*). Táto nesmierne rozvetvená intertextualita (*enormously ramified intertextuality*) sci-fi je jedným zo špecifických faktorov sci-fi. Brooke-Rose uvádza, že sci-fi príbeh (*story*) alebo sci-fi román (*novel*) obvykle „vytvára fikčný historicko-geograficko-sociologický megatext,“ ale necháva ho relatívne vágnym, koncentrujúc sa na technické divy (*marvels*). Brooke-Rose naznačila, ale vzala na ľahkú váhu, extenzívny žánrový mega-text, budujúci sa päťdesiat rokov, priam celé storočie, vzájomne (*mutually*) šupinovite kladených, prekrývaných (*imbricated*) sci-fi textov. Podľa môjho názoru, táto skladba na spôsob šupinovitej štruktúry určuje a poukazuje k tomu ako je vystavaná encyklopédia sci-fi textov. Musíme si uvedomiť, že šupiny sa nielen dotýkajú, ale prekrývajú, a tak nám táto charakteristika encyklopédie ako šupinovitej štruktúry nastieňuje sémantické a syntakticko-pragmatické prekrývania, dejúce sa na rovine intertextuality, interžánrovosti, hraničných situácií (*Grenzsituationen*, Jaspers) a hraničných komunikácií sci-fi žánru. To pochopiteľne vyžaduje a nezaobíjda sa bez nutnej kognitívnej predispozície tolerancie viacznačnosti. Majoritný počet sklamaní, odporu, ľahostajnosti a apatie voči žánru science fiction pramení práve z absencie tolerancie viacznačnosti u recipienta, možnosť oboznámiť sa so žánrom sci-fi – v akejkol'vek podobe (literatúra, audio-kniha, film, divadlo, balet), stroskotáva a padá na neprítomnosti – aspoň minimálnej – tolerancie viacznačnosti. Domnievam sa, že pokiaľ by bola táto psychologicky-behaviorálna, kognitívna predispozícia u recipienta prítomná aspoň na minimálnej úrovni, sci-fi dielo by mohlo (vykazuje tú potenciú) iniciovať rozvinutie tejto tolerancie smerom k pozitívnej, vyššej a zvyšujúcej sa tolerantnosti, k pripúšťaťaniu viacerých možností.

A z toho vyvodzujem, že za predpokladu minimálnej tolerancie viacznačnosti u recipienta by nenastal opačný prípad, kde by sa recipient uchýlil do sféry

zdanlivého/predstieraného kľudu, monotónnosti a konvenčnosti, to, čo nazývam spokojnosťou (v zmysle *satisfaction*), t.j. netolerancie viacznačnosti, ktorá podľa môjho mienenia len zakrýva strach, neistotu a apatiu. Takýto recipient si princípálne upiera výsostnú výsadu a možnosť pozície, či postoja cudzinca (Mukařovský, Derrida, Hillis-Miller), ktorý iniciovaný estetickou funkciou, stojí voči zakúšanému svetu ako otvárajúcej sa novosti, neočakávateľnosti, nepredvídateľnosti, a možno aj neuchopiteľnosti.

V prípade otužilého/ostrieľaného (zoceleného v boji s textovosťou sci-fi) recipienta,¹⁹³ po iniciovaní a rozpochybovaní tolerancie viacznačnosti, preklenutí hraničnej situácie, hraničnej komunikácie, či mis-interpretácie, vstupuje recipient do sféry sci-fi, a postupne, pri zavíjaní sa do sietí encyklopédie fikčných svetov, intertextuálnych impulzov a intražánrových infraštruktúr, preklenie sa do štádia, ktoré nazývam *rite de passage*, to jest, prechodovým rituálom, prechodom do dospelosti, preklenutím prahu, prelomením psychologicko-kognitívnych bariér, pretrhnutím pupočnej šnúry s mechanickým bipolárnym prijímaním – odmietaním, jednorozmerným, monofunkčným, lineárnym, mechanickým myslením a následne jednaním.

Mohli by sme povedať, že táto túžba rozvíjať sa, obsiahnuť viac možností je katalyzátorom tolerancie viacznačnosti, túžba po zvedavosti a sebazdokonaľovaní otvára dvere do nových fikčných svetov, ona poháňa recipientov, aby sa vydali po intertextuálnych stopách, nabáda ich, aby objavovali život na iných planétach (*Solaris, Forbidden Planet, The martian chronicles*), v iných priestoroch (*2001: A Space Odyssey, Dvetisíc míľ pod morom*), v iných časoch (*The Time Machine, Renaissance*). Túžba rozvíjať sa a oddávať sa zvedavosti motivuje a mobilizuje recipientov, aby spriadali sieť jedinečných zážitkov.

Zdôraznenie dynamickej subjektivity, ktorá je podporovaná a rozvíjaná na pozadí encyklopédií fikčných svetov, protetickej pamäte, intertextuálnych sietí, interžánrových rovín, je previazané s konceptom tolerancie viacznačnosti. Všetky tieto roviny sa podieľajú na rozvoji subjektivity a osobnosti recipienta, stimulujú stávanie sa, proces, zmenu, výzvu

¹⁹³ Pokiaľ by som prácu písala anglicky, použila by som termínu *hard-bitten* a *hardboiled*, alebo pojmu *seasoned*, ktorý vystihuje tú podstatu recipienta, tú procesuálnu predprípravu, ktorá kladie dôraz na jednotlivé – t.j. vývojové, kognitívne, perцепčné – obdobia (*seasons*), na skutočnosť, že recipient sci-fi si prešiel svojim(i) *rite de passage(s)*. Charakteristiky *hard-bitten*, *hard-core* (ako zdravé jadro, tvrdé), *seasoned* naznačujú, že sa jedná o takého recipienta, ktorý už takpovediac vie ako to chodí, o čo beží, t.j. je ostrieľaný na poli sci-fi žánru.

k novému, inému, narúšajúc hranice medzi vonkajškom a vnútrom, a to v kontraste k otupujúcej izolovanosti a ztuhnutiu v nemennosti – opakovaná stimulácia, netolerancia pre viacznačnosť. V horizonte nášho skúmania bol akcentovaný posun od stabilného umeleckého diela k stávaniu sa umeleckého diela ako rozvíjanie, vrstvenie zmyslu (encyklopédie aktuálneho sveta a fikčných svetov, intertextuálne impulzi vytvárajúce nové prepojenia, roviny viacznačností) a od homogénneho, centrovaného, ukotveného (v predsudkoch a jednoznačnosti) recipienta, k stávaniu sa subjektivitou, personalitou s multiplicitou postojov. Dynamická subjektivita sa tak môže v prípade percepcie žánru science fiction vydať na cestu aktívneho seba-poznania.

ii.)

To, čo sme si vytýčili v úvode práce ako náš cieľ, t.j. vypichnúť problematické uzly, špecifické body (a ich prieniky), aspekty sci-fi, vzťahujúce sa na percepciu, a to percepciu viažúcu sa na sci-fi vo filme a v literatúre, sme i naplnili. Ako sme uviedli v úvode, cieľom práce nie je a nebol vyčerpávajúci prehľad literárneho a filmového žánru science fiction, jej rozvetvená genealógia (hoci tieto momenty práca obsahuje a s nimi pracuje, ale sub specie svojho vlastného rámujúceho horizontu, t.j. vyhmatávanie aspektov, dištinktných rysov percepcie sci-fi), rovnako ako nebol cieľom dôraz na konkrétnych sci-fi autorov, a ich personálny profil, ich dynamiku osobnosti (čo je samo sebou nesmierne pozoruhodné u autorov takého kalibru ako sú J. Verne, H. G. Wells, R. Bradbury, P. K. Dick. B. Aldiss etc.).

Piata kapitola, ktorá má tvoriť – pri všetkej skromnosti a pokore – korunováciu práce, je svojím charakterom možno až neprehľadne kondenzovaná, avšak určite je organicky prepojená. V nej ústia všetky nastienené problémy a prieniky, ktoré sú signalizované v predchádzajúcich kapitolách. Piata kapitola zhrňuje všetky faktory spolupodielajúce sa na špecifičnosti percepcie sci-fi žánru: sú to; podmienky zakúšania - ambiguity ako hnacia energia (Iser), implikujúce presun dôrazu na recipienta (Iser), logicky na to napájame učňovské roky recipienta (*apprenticeship*, Broderick), ktoré zahŕňajú slovník (*vocabulary*, Altman, Rose), špecializovanú intertextuálnu encyklopédiu trópov (Broderick, Brooke-Rose); vyžadujú toleranciu viacznačností (*tolerance for ambiguity*, Budner, Johann a Grabowski), ktorá iniciuje a akcentuje exploratívne myslenie (*explorative thinking*, DeRoma); hraničná situácia na obecnej rovine a jej extrémny prípad (*Grenzsituation*, Jaspers), zahrňujúci smrť

(*Tod*), ale aj náhodu (*Zufall*), vinu (*Schuld*); dynamická osobnosť (*dynamic personality*, Lewin), informačné preťaženie (*information overload*), t.j. recipient nezvláda spracovať množstvo informácií pri toku percepcie.

Pro obhajovaní tolerancie viacznačnosti (ako ústredného konceptu na ktorý sa napájajú a okolo ktorého krúžia ostatné, vid' Kap. 5) som presadzovala postup, pri ktorom sa z (hypoteticky a v extrémnom prípade) nezasväteného sci-fi nováčika, postupne – skrze špecifické rysy sci-fi – stáva legitímny recipient, pričom podľa mňa proces učňovských rokov nikdy tak zcela nekončí, nie je – a principiálne nemôže byť – završený, a to z nasledujúcich dôvodov; t.j. zo samotnej povahy ako (1.) literatúry a textovosti na strane jednej, (2.) tak aj prirodzenej podstaty seba-revitalizácie, seba-transformácie, seba-invenčnosti a seba-regenerácie sci-fi žánru na strane druhej (ľudovo povedané, človek sa učí celý život a pre recipienta science fiction to platí stonásobne). Som toho názoru, že Broderick necháva koncept učňovských rokov sčasti nedotiahnutý a to na úkor relevantných konceptov, ktorým sa mohol venovať a ktoré by ho priviedli napr. k aplikovanej psychológii, percepčnej a kognitívnej estetike, psychológii osobnosti a neurofyziológii.

V rámci vývojových fází sci-fi (1.) sme poukázali, že pri prechode jednej fáze do druhej dochádza ku kombinovaniu a transformovaniu predošlých, historicky predchádzajúcich foriem. Prvá fáza zahŕňa fikcie, slúžiace na to, aby stanovili a položili základné stavebné kamene pre konvencie, t.j. plán žánru. (2.) V druhej fáze už dochádza u diel sci-fi k posunu; aktívne, inovatívne a disruptívne reinterpretojú, reformujú, t.j. znovu pretvárajú (*reshape*) konvencionalizované detaily.

Podľa mňa rozšírenie publikačného záberu na médium časopisov v päťdesiatych rokoch predpripravilo živnú pôdu pre šesťdesiate roky dvadsiateho storočia, kedy začalo obdobie štylistického a tématického experimentovania, obdobie, kde nastal príliv inovatívnych impulzov a odliv fosilných prístupov, obdobie nesúce názov Nová vlna (*New Wave*; experimentálne písanie).

Podľa môjho názoru šlo o akúsi hraničnú polohu, kde sa sci-fi žánr po prvý krát – aktívne a experimentálne – začal asymptoticky približovať modernej umeleckej próze. Dochádzalo k recipročnému pôsobeniu, informačnej výmene, medzi novými označujúcimi (*novel signifiers*), ako na rovine interžánrovej (stabilizovaná vývojová fáza sci-fi, predchádzajúce konvencie), tak aj intražánrovej (moderná próza, surrealizmus, poetické smery, maliarstvo, kinematografia, hudba), pričom sci-fi spisovatelia a dovoľm si povedať,

že určite i recipienti sci-fi, pociťovali túžbu a nutnosť revitalizácie sci-fi žánru. Nová vlna aktivizovala, povedané s Delanym, novú sieť signifikácie (*new web of signification*), tzn. nové označujúce a nové syntagmata; tým otvorila brány tolerancie viacznačnosti, obohatila intertextuálnu infraštruktúru, encyklopédiu fikčných svetov; a následne iniciovala recipientov pri nachádzaní nových percepčných kľúčov, čím si sci-fi posílila svoj štatút ako dištinktnej formy písania, exploratívneho myslenia a špecifického percepovania.

Science fiction rozširuje brány vnímania, otvára nám nové horizonty nových – ale i starých a súčasných – svetov (ktoré vždy nanovo a vždy inak nasvetľuje), umožňuje nám vydať sa na cestu za nepoznaným, neočakávaným (resp. najmenej očakávaným), na cestu za sebou samými, sebareflexie *sum agere*, rozširovať a prehlbovať náš kognitívny plán života.

Bibliografia:

Adamovič, I., (a kol.), Encyklopedie fantastického filmu, Cinema, Praha, 1994

Aldiss, B., The Pale Shaddow of Science. Recent Essays, Seattle: Serconia Press, 1985

Altman, R., A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre, Cinema Journal 23.3, 1984

Česky, In.: Altman, R., Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru, In.: Iluminace, roč. 1, č. 1, 1989

Altman, R., Film jako událost, In.: Szczepanik, P., (ed.), Nová filmová historie, Hermann & synové, Praha 2004

Benford, G., The New Four – Dimensional World,

<http://www.scifi.com/sfw/column/sfw7567.html>

Borges, J. L., Kafka and his Precursors, In.: Labyrinths: selected stories and other writings, New York, 1962

Borges, J. L., Fantastická zoologie, Hynek, Praha 1999, preklad. F. Vrhel

Broderick, D., Reading by Starlight: Postmodern science fiction, Routledge, London and New York, 2004

Carroll, N., The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart, Routledge, New York & London, 1990

Canguilhem, C., Monstrazita a monstróznost, In.: Kino-Ikon, 1/06, No. 1., vol. 10, 2006

Clarke, A. C., 2001: Vesmírná Odysea, Odeon, 1979 (orig. 1968)

Creed, B., Horror and the monstrous-feminine: An imaginary abjection, Screen, no.1, vol. 27, Jan-Feb 1986

Deleuze, G., Guattari, F., *Mille Plateaux*, Paris 1980

Dember, W. N. and Earl, R.W., Analysis of exploratory, manipulatory and curiosity behaviors, *Psychological Review*, 64,1957

DeRoma, V. M., The relationship between tolerance for ambiguity and need for course structure, *Journal of Instructional Psychology*, June 2003

Doležel, L., *Heterocosmica, Fikce a možné světy*, Karolinum, 2003

Eliot, T. S., *The Sacred Wood: Essays on Poetry and Criticism*, 1922

Frenkel – Brunswick, Intolerance of ambiguity as an emotional and perceptual personality variable. In.: *Journal of Personality*, n. 18, 1949

Genette, G., *Discours du récit*, In.: *Figures III.*, Paris : Seuil, 1972

Gibson, W., *Neuromancer*, Laser, 1998

Goodman, N., *Languages of Art*, J. Margolis (ed.): *Philosophy Looks at the Arts*, Philadelphia: Temple OP 1978

Goodman, N., *Způsoby světatvorby*, Bratislava, Archa 1997

Goodman, N., *Fact, Fiction, and Forecast*, Harvard University Press, 1983

Harbou, von T., *Frau im Mond*, Berlin, 1928, česky: *Paní na Měsíci*, Sfinx Bohumil Janda, Praha, 1930

Hirsch, E. D., *Validity In Interpretation*, New Haven and London, Yale University Press, 1967

Chatman, S., *Coming To Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film* ,Cornell University Press 1990

Chatman, S., What novels can do that films can't (and Vice Versa), In.: W J T Mitchell (ed.):
On Narrative, Chicago, University of Chicago Press, 1981

Chvatík, K., Strukturální estetika, Victoria Publishing, 1994

Ingarden, R. O poznávání literárního díla, Československý spisovatel, Praha, 1967

Iser, W., Der Akt des Lesens, München, Fink, 1976

Jampolskij, M., Film a teorie intertextuality, In.: Iluminace, č. 2, 2000, s.5-40

Jaspers, K., Psychologie der Weltanschauungen, Berlin, 1919

Koebner, T., (ed.), Filmgenres, Science fiction, Reclam, Stuttgart, 2003

Lotman, J., Text a kultura, Archa, Bratislava 1994

Lyotard, J.F., Rozepře, Praha, 1998

Mocná, D., Peterka, J., a kol, Encyklopedie literárních žánrů, Paseka, 2004

Mukařovský, J., Význam estetiky. In: Studie z estetiky, Odeon, Praha 1966.

Mukařovský, J., Kapitoly české poetiky I, Praha 1948

Mukařovský, J., STUDIE, Horst, Brno, 2000

Neale, S., Genre and Hollywood, Routledge London and New York, 2000. Kapitoly vyšli aj v publikácii: Film theory, Critical Concepts in Media and Cultural Studies, (ed.) Simpson, P., Utterson, A., Shepherdson, K. J., Routledge, London, 2004

Neale, S, Questions of Genre, Screen 31:1 Spring 1990

Osborne, H., Aesthetic Perception, In.: The British Journal of Aesthetics XVIII, 1978, n. 4, s. 309

Pasolini, P.P., Scenár ako „ štruktúra, ktorej cieľom je stať sa inou štruktúrou”. In.: Mihálik, P. (ed.) Antológia súčasnej filmovej teórie I., Bratislava, 1980

Rose, M., Alien Encounters, Anatomy of Science Fiction, Harvard University Press, London 1981

Rimmon – Kenanová, S., Poetika vyprávění, Host, Brno, 2001

Rock, I., The Logic Of Perception, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 1983

Rorty, R., Freud, Morality, and Hermeneutics, New Literary History 12, 1980

Rosenfield, I., The Strange, Familiar, and Forgotten, An Anatomy of Consciousness, New York, 1993

Sobchack, V., Screening Space. The American Science Fiction Film, New York, 1987

Schusterman, R., Pragmatist Aesthetics, Oxford, 1992

Todorov, T., The Fantastic In Fiction, In.: Twentieth Century Studies 3, 1970

Todorov, T., Face a l'extrême; Le Seuil, Paris, 1994, česky: V mezní situaci, Mladá fronta, 2000

Vernon, M.D., Perception Through Experience, T.& A.Constable Ltd Edinburgh, 1970

Walton, K. L. Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts, Cambridge, Mass, Harvard university Press, 1990

Wells, H. G., Stroj času, LIKA KLUB, Praha, 1992

Wyndham, J., Midwichské kukačky, Paralela, Praha, 1994

Zamarovský, V., Bohovia a hrdinovia antických bájí, , PERFEKT, Bratislava 1998

<http://www.galeon.com/kafka/borges2.htm>

<http://isedj.org/isecon/2002/242c/ISECON.2002.Owen.pdf>.

<http://www.cbsnews.com/stories/2006/08/30/tech/main1949850.shtml> .

<http://erols.com/whitaker/words.htm>

Resumé (sk)

Práca sa zameriava na dištinktné aspekty estetickej percepcie sci-fi žánru v literatúre a vo filme. Zaoberá sa skúmaním teórií ako literárneho (Hirsch, Iser), tak aj filmového (Altman, Chatman) žánru. Literárny žáner je spracovaný z pozície E. D. Hirscha a jeho konceptu autorskej intencie (*mens auctoris*), proti ktorej sa ukazuje koncept implikovaného autora/čitateľa (Booth/Iser) ako nosnejší a z pragmatického hľadiska tak dostávame pomenovanie bez zázemia biografizmu. Toto stanovisko sa ukazuje nosným rovnako v oblasti filmového žánru, pričom je zdôrazňovaná rovina filmových žánrov ako procesov systemizácie (dynamické versus fixné formy), vzájomných interakcií a možných fúzií žánrov.

Práca prezentuje aspekty estetickej odlišnosti, špecifičnosti, recepcie žánru sci-fi v literárnom a filmovom kontexte z hľadiska: učňovských rokov recipienta, kultúrnej/fikčnej encyklopédie, hraničnej situácie (a *Grenzsituation*), kozmickej hrôzy, interžánrovosti, intertextuality a tolerance pre viacznačnosť.

Práca demonštruje, že sci-fi – v kontraste k iným žánrom – (1.) je najdynamickejším žánrom, (2.) je žánrom, ktorý narúša a nalamuje, prehľbuje a destabilizuje recipientove vedomosti, poznanie o svete a vlastné sebazpoznanie, rozširuje kognitívny horizont, (3.) vyzýva k exploratívnemu mysleniu.

Résumé (en)

The thesis focuses on distinct aspects of the aesthetic perception of the sci-fi genre in film and literature. The paper examines both literary (Hirsch, Iser) and film (Altman, Chatman) theories of the genre. The literary genre is treated from the perspective of E. D. Hirsch and his concept of the author's intention (*mens auctoris*), in contrast to which, however, the concept of the implied reader seems more workable. Thus, from a pragmatic point of view, we arrive at a labelling without the ground of biographism.

This argumentative approach is reconfirmed in the case of film genres, which are shaped as processes of systemization (dynamic vs. fixed forms), on three levels (the level of expectation, the genre corpus, and rules/norms). Proceeding from an examination of these, mutual interactions, potential overlappings and fusions of genres are then demonstrated.

The central aim of the paper was to identify and explore the specificity of the aesthetic reception of the sci-fi genre against the background of the dynamic aesthetic norm, in its function not merely as a regulative norm, but emphasizing the norm-as-impulse aspect. The paper presents facets of the aesthetic reception of the sci-fi genre from the viewpoint of the apprenticeship of the reader/viewer, the cultural/fictional encyclopaedia, intertextuality, limit situations (and *Grenzsituationen*), cosmic terror, intergenericity and fusions among genres, and, notably, tolerance of ambiguity, concluding with a challenge to, and memento of, self-knowledge.

The paper demonstrates that sci-fi – in contrast to other genres – (1) is the most dynamic genre, (2) is the genre which to the greatest extent disturbs and disrupts, deepens and destabilizes the reader's/viewer's knowledge of the world and their own self, and broadens the cognitive horizon, (3) encourages explorative thinking.