

Inspirace v kognitivní filmologii: audiovizuální metafora jako analytický nástroj

Šárka Havlíčková Kysová

Kathrin Fahlenbrach (ed.). *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games*. New York: Routledge, 2016. 300 s.

V současnosti stále platí, že se kognitivní přístup v teatrologii či teorii divadla prosazuje spíše pozvolně a pokoutně. Protože tento vývoj posledních pár let sleduji a snažím se k němu poněkud nedogmaticky přispívat či ho rovněž prosazovat, zaměřuji se v této recenzi na novou, dle mého názoru velmi kvalitní publikaci. Kniha *Embodied Metaphors in Film, Television, and Video Games* se zaměřuje na systematické aplikování teorie audiovizuální metafor, tj. jakési nadstavby dnes snad již klasické teorie konceptuální metafor, v teatrologii příbuzných oborech – zejména v kognitivně orientované části filmologie. Knihu představuji a hodnotím z perspektivy teatroložky a někdejší lingvistky a hledám v ní potenciální inspirační zdroj pro teatrologii, a to především pro metodologii analýzy inscenace.

Editorka knihy, profesorka Kathrin Fahlenbrach (nar. 1967), působí na Institute für Medien und Kommunikation na Hamburské univerzitě. Vystudovala německou a francouzskou literaturu a divadelní vědu, nyní se zabývá audiovizuálními médii, především filmem a televizí. Publikovala již řadu textů zaměřených na problematiku audiovizuální metafor v oblasti analýzy audiovizuálních médií, z nichž je v současné době zřejmě nejvlivnější publikace z roku 2010 s názvem *Audiovisuelle Metaphern. Zur Körper- und Affektästhetik*

in Film und Fernsehen (Schüren, 2010). Za zmínku rovněž stojí její starší kniha z roku 2002, *Protestinszenierungen. Visuelle Kommunikation und kollektive Identitäten in Protestbewegungen*, v níž se věnuje analýze vizuální komunikace v rámci kolektivní identity v protestních hnutích a s níž vstoupila na pole kognitivních studií.

Zatím poslední editorský počín Kathrin Fahlenbrach rozvíjí teorii konceptuální metafor, především v návaznosti na dílo George Lakoffa, Marka Johnsona a na teorie dalších pokračovatelů, mimo jiné např. na Zoltána Kövecsesa, v oblasti mediálních studií s důrazem na možnosti její aplikace ve filmu, televizi a videohrách. Fahlenbrach oslovila řadu již v oboru kognitivních studií etablovaných autorů s prosbou, aby přispěli do kolektivní monografie zaměřené na audiovizuální metaforu jako analytický prostředek. Především jméno Charlese Forcevilla, jemuž připadlo čestné místo autora v pořadí první studie v knize, je spojováno právě se zásluhou o důkladné propracování aplikace teorie konceptuální metafor přesahující problematiku lingvistiky do oblasti komunikace audiovizuální.

Kniha je rozdělena do čtyř částí, které v součtu zahrnují šestnáct kapitol.¹ Hned

¹ Z každé ze čtyř sekcí uvádím komentář pouze k některým studiím, a to dle vlastního výběru vycházejícího z přesvědčení o vhodnosti příkladů pro možnou inspiraci pro teatrologii.

po úvodu Kathrin Fahlenbrach je zařazena první část s pěti studii zaměřenými na otázku, jakým způsobem je ve filmu či v televizní, zejména seriálové, produkci vyjadřován význam nejen prostřednictvím konceptuální metafor. Do této sekce je zařazen již zmíněný Forcevillův příspěvek, v němž se kromě řady dalších důležitých otázek analýzy audiovizuálního média autor dotýká i problematiky žánrové charakteristiky konkrétního díla na základě identifikace klíčových konceptuálních metafor. Tento princip/jev se v budoucnosti může ukázat jako velmi inspirativní pro teatrologii. Dále sekce zahrnuje velmi podnětnou studii editorky, která kromě precizního teoreticko-metodologického úvodu obsahuje důkladnou případovou studii reflektující v teoretickém úvodu představené klíčové („*key metaphors*“) a dílčí/„pod“ („*sub-metaphors*“) konceptuální metafor v seriálu *Twin Peaks*. Jako příklad uveďme klíčovou audiovizuální metaforu „*society is a natural place*“ s jejími pod-metaforami „*social power is up*“ a „*social power is a natural force*“, které Fahlenbrach identifikuje vedle dalších audiovizuálních metafor (46). V rámci sítě audiovizuálních konceptuálních metafor, již autorka v precizní a přesvědčivé analýze identifikuje, lze za stěžejní považovat vztah mezi společností městečka *Twin Peaks* a přírodou,² jímž je narativ celého seriálu konceptualizován. Právě tato skutečnost pak pomáhá charakterizovat specifika světa či chce se říci „*chronotop*“ tohoto seriálu. Případové studie tohoto druhu jsou dle mého názoru jedním ze zásadních přínosů a možných inspiračních zdrojů pro teatrologickou analýzu, které kniha nabízí. Kladně můžeme hodnotit i snahu o další rozšíření perspektivy, které

2 Přesněji řečeno jde o povahu přírodních sil, které v *Twin Peaks* „vládnou“.

poskytuje například studie Eduarda Urios-Aparisiho (67–81). Autor v ní totiž analyzuje řadu filmů, v nichž je vybraný, povětšinou abstraktní jev konceptualizován na základě metafor vody, respektive vody jako – v souladu s terminologií CMT – zdrojové domény („*source domain*“). Interkulturní komparace, o níž Urios-Aparisi rozšiřuje svoji analýzu, když srovnává metafor vody ve filmech v „západní“ kinematografické produkci například s Kurosawovými snímky, čtenáři demonstruje, jak přítomnost vody jako výrazového prostředku může ukázat jemné, avšak velmi důležité rozdíly mezi filmy produkovanými ve Spojených státech amerických a v Japonsku či Koreji (77): Ve filmech americké produkce destruktivní síla vody zahrnuje také pozitivní aspekty (v rámci tzv. scénáře „*HRDINA*“); destrukce či iracionální násilí reprezentované hurikánem nebo bouří může přinést např. spásu či očištění, přežití katastrofy zahrnuje schopnost (či k ní referuje) ovládat a transformovat přírodu prostřednictvím nadřazené moci lidského intelektu. Naproti tomu v japonských a korejských filmech je hlavním rysem přítomnosti vody možnost pohybu. Liják přináší změnu postoje hlavní postavy, postava promočená deštěm činí hrdinská rozhodnutí atp. (77). V Urios-Aparisiho studii se bohužel projevuje jeden nedostatek, který lze přiřknout i některým dalším studiím v knize. Autorovi se dostává příliš málo prostoru k detailnější analýze většího množství filmových děl, jakož i k ozřejmění kritéria jejich výběru, pomineme-li skutečnost, že tím základním je přítomnost metafor vody. Studie zpracovává mnohem rozsáhlejší materiál, než z jakého ve svých studiích vycházejí například již výše zmínění autoři, avšak dostává se jí přibližně – z hlediska rovnosti mezi autory samozřejmě pochopitelně – stejné

ho prostoru jako studiím ostatním. Rozbor by se jevil jako validnější, kdyby autor čtenáře seznámil se svými úvahami detailněji. Čtenář nemá dostatek podkladů pro sledování autorovy argumentace ve prospěch předkládaných závěrů.

V druhé části knihy se autoři celkem v pěti studiích zaměřují na metafory vnímání a smyslů. Například Maarten Coëgnarts a Peter Kravanja se ve svém textu „The Eyes for Mind in Cinema“ (129–144) zabývají diváckou zkušeností při sledování filmu. Využívají k tomu koncept tzv. „containmentu“ či v kontextu teorie konceptuální metafory velmi často diskutovaného schématu „containeru“ (nádoby) a konceptu obsahování, s jehož pomocí čtenáři vysvětlují sledování filmu prostřednictvím diváckova zorného pole, rámce filmového plátna a dalších strukturně souvisejících dílčích jednotek, konceptualizovaných jako „nádoby“. Obzvláště přínosná je část studie pojednávající o vnímání a porozumění smyslu příběhu prostřednictvím filmové postavy. Autoři nejdříve analyzují a charakterizují strategie strukturování a koncipování filmových záběrů a následně v případové studii popisují jednu scénu z Hitchcockova filmu *Vertigo*. Ukazují na ní, jak lze pomocí určité strategie koncipování filmových záběrů dosáhnout toho, aby divák prostřednictvím percepčních akcí snímané postavy porozuměl příběhu. Za zmínku stojí i skutečnost, že se autoři studie – byť krátce – věnují i zejména pro teatrologii důležité konceptuální metonymii, když popisují jeden její konkrétní příklad: EYES STAND FOR SEEING (141).

Pozornost si zaslouží také následující studie druhé části knihy zaměřená na leitmotivy ve filmové hudbě od autorů Henninga Albrechta a Clemense Wöllnera

(145–161). Pochopitelně v návaznosti na dílo Richarda Wagnera a s odkazy k filmové hudbě z jeho díla nahlízejí autoři na leitmotivy jako na vtělené metafory. Za pozornost stojí dosud nepublikované výsledky výzkumu, který byl v roce 2014 proveden na univerzitě v Hamburku. Experiment se týkal významu a emocionálních asociací čtyř leitmotivů hudby Howarda Shora k *Pánovi prstenů* – mimochodem, skladateli vděčícímu Wagnerovi za velkou část své inspirace. Čtyřicet respondentů mělo za úkol přiřadit správný název čtyř leitmotivům poté, co si poslechli danou hudební sekvenci a popsali své spontánní asociace. V závěru experimentu měli účastníci charakterizovat vizuální představy, které v nich hudba vyvolala, a přiřadit k nim správné názvy leitmotivů. Albrecht s Wöllnerem přicházejí s teorií, že leitmotivy vyvolávají síť konotací, která jednak ovlivňuje konceptuální pozornost diváků a jednak podněcuje vyvolávání informací z naší paměti (157).

Autoři čtyř studií třetí části knihy analyzují metafory emocí, výrazu a myslí ve filmu. Z hlediska přínosu pro rozvoj teorie **audiovizuální** metafory najdeme zřejmě nejdůležitější příspěvek právě v této části. Hermann Kappelhoff a Sarah Greinfenstein totiž reagují kromě jiného i na myšlenky Kathrin Fahlenbrach. Přicházejí s konceptem *fikcionalizace*, procesem, který spočívá v rozlišování, variování a analogiích schémat každodenního vnímání (184). Metafora pak pro autory studie představuje hybnou sílu tohoto procesu. Důležitým aspektem jejich přístupu je skutečnost, že berou v potaz historickou, kulturní a „mediální“ proměnlivost podmínek vnímání. Studie je opět doplněna o dvě velmi srozumitelné demonstrace teoretických

východisek studie – o případovou studii Hitchcockova filmu *Spellbound* a o vynikající rozbor příkladu z televizních zpráv *Tagesschau*, v nichž byl stávající stav ekonomiky vyjádřen audiovizuální metaforou obrovské, těžko ovladatelné a v provozu obtížně udržitelné lodi. Autoři ve svém pečlivém, a musím konstatovat, že velmi čtivém rozboru ukázali, jakými mechanismy lze dosáhnout účinku audiovizuální metafor. Všimají si, že ekonomika je ve zprávě ve verbálním komentáři sice komentována pomocí metafor pohybu, které mohou odkazovat i k pohybu lodi, avšak obrazová stránka reportáže ukazuje bezproblémový chod stroje, péči o tento stroj i jeho hladký pohyb – záběrem na plující obrovskou loď. Obraz je negován verbálním komentářem, což vytváří účinný kontrast. Nutno podotknout, že studie přináší více než jen ukázkou vynikajících analytických schopností autorů, kteří při svých úvahách vycházejí z představy aktivního diváka, který se účastní procesu tvorby významu od samého začátku, namísto aby přijímal roli jeho pouhého recipienta či „dekodéra“. Autoři této studie obecně kladou důraz na chápání audiovizuální metafor jako komplexního dynamického procesu či fenoménu.

Třetí část knihy přináší celou řadu inspirativních myšlenek a analýz. Za všechny zmiňme ještě alespoň studii Luise Rocha Antunese pojednávající o identitě a (vtělené) metafoře zkušenosti chůze (234–247).

Poslední, čtvrtá část knihy zavádí čtenáře ve dvou studiích do problematiky interaktivních metafor videoher. Kathrin Fahlenbrach a Felix Schröter ve studii „Embodied Avatars in Video Games“ (251–268) aplikují kognitivní metaforu na analýzu postav ovládaných jedním hráčem v 3D videohráčích. Zaměřují se při tom především

na interakci (doslova „*interplay*“) mezi narativními a ludickými aspekty postav hry. Činí tak s pomocí konceptuálních metafor chápaných jako „zprostředkující struktury percepce“ (252). Autoři studie nahlíží na metaforu jako na kognitivní schémata, která propojují multi-senzorické zkušenosti s kognitivními významy vyšší úrovně a která jsou proto důležitá pro podobu a zkušenost herních postav. Vzhledem k tomu, že tzv. avatary v 3D videohráčích obvykle reprezentují fikční postavy, které ztělesňují význam příběhu, autoři studie se domnívají, že jsou založeny na metaforických schématech. Právě taková schémata umožňují vidět či pochopit význam – tím, že využívají audiovizuální a senzomotorické „geštaly“³ postav stejně jako jejich ludické atributy a schopnosti. Proto mohou být audiovizuální metaforu užity jako analytické koncepty, jež slučují narativní a ludické dimenze postav, stejně jako aspekty jejich symbolického významu a zkušenostního geštalu (252). Na dvou příkladech hrdinů s nadpřirozenými schopnostmi se autoři studie snaží demonstrovat, jakým způsobem jsou ve videohráčích použita metaforická schémata, aby mohlo být dosaženo toho, že hráč ztělesní („*embody*“) pozici subjektu-„hrdiny“ prostřednictvím jeho pohybu, smyslů a afektů. Právě to mu umožní během hraní hry zakusit multi-senzorické metaforu hrdinství. Tato studie přináší důležitý koncept postavy ovládané hráčem chápané jako interaktivní audiovizuální metaforu (255).

Členění knihy do čtyř částí je vzhledem k obsahu jednotlivých studií provedeno promyšleně a citlivě, ač výraznější, strukturně citelný předěl pochopitelně cítíme

3 Termín kognitivní teorie.

mezi třemi prvními částmi (zaměřenými na film a televizi) a tou poslední, reflektující videohry. Studie působí jako jednotlivé, mnohdy vzájemně tematicky i ideově velmi vhodně propojené kapitoly koncepčně připomínající útvar kolektivní monografie. Šestnáct kvalitních a inspirativních studií knihy pojí stěžejní koncept s jeho výše uvedenými variantami a rozvinutími. Velkým pozitivem knihy je totiž skutečnost, že se v ní *de facto* nastoluje či dokonce etabluje varianta již zavedené teorie, tj. teorie konceptuální metafor, která se jeví jako funkční pro uměnovědné obory a oblasti jejich zájmu.

Když Fahlenbrach provádí nutnou, mimochodem ač stručnou, tak zcela dostačující a výstižnou rekapitulaci předchozího směřování vývoje myšlení v rámci teorie konceptuální metafor, vyslovuje základní, pro uměnovědce zcela klíčový předpoklad vymezující se k Lakoffově a Johnsonově zakladatelské práci v oblasti teorie konceptuální metafor. Konstatuje očividnost skutečnosti, že nejen jazyk, ale také vizuální a multimodální média odkazují k metaforickým schémátům a mechanismům, které jsou zakotveny v našich myslích (1). A dále, že na základě konceptuálních metafor mohou tvůrci audiovizuálních děl sdělovat (doslova „komunikovat“) složité významy ve vtěleném tvaru („gestaltu“), kterému jejich publikum porozumí reflexivně (1). Fahlenbrach ostatně už v úvodu prezentuje společný názor přispěvatelů do knihy, který je konzistentně projevován ve všech jejích studiích. Dle jejich tvrzení se v oblasti kognitivního výzkumu již prokázalo, že nám metafor pomáhají představit si složité, abstraktní či „neviditelné“ myšlenky, koncepty či emoce. Autoři knihy na tuto skutečnost navazují snahou dokázat,

že se (konceptuální) metafor neobjevují pouze v jazyce, nýbrž i v audiovizuálních médiích.

Samotnou audiovizuální metaforu definuje Kathrin Fahlenbrach těmito slovy:

[...] *audiovizuálními metaforami* zde rozumíme uměle a záměrně vytvořené symbolické formy, jež jsou charakteristické pro jistý žánr a specifické divácké strategie v něm používané, užívající metaforické mapování jako vtělený mechanismus, za účelem poskytnout komplexní či abstraktní kulturní a afektivní významy hlavnímu audiovizuálnímu tvaru [gestaltu].⁴ (34)

Tuto definici by bylo možné doplnit starší, pracovní formulací z knihy Kathrin Fahlenbrach z roku 2010:

Audiovizuálními metaforami se zde rozumí záměrně se utvářející symbolické formy, které se vrací do minulosti na pozadí druhé a žánrově specifických strategií působení v konceptuálních metaforách vnímání, myšlení a pocitů, a dodávají jim tvar (gestalt) založený na těle a afektu. (FAHLENBRACH 2010: 93)⁵

Největší přínos knihy a potenciální inspirační zdroj teatrologické analýzy spočívá jednak v teoreticko-metodologickém rámci

4 „[...] *audiovisual metaphors* are understood here as artificially and intentionally created symbolic forms that are characteristic for a certain genre and its specific viewer strategies, using metaphorical mappings as an embodied mechanism to provide complex or abstract cultural and affective meanings a salient audiovisual gestalt.“

5 „*Audiovisuelle Metaphern* verstehe ich hier als intentional gestaltete symbolische Formen, welche vor dem Hintergrund gattungs- und genrespezifischer Wirkungsstrategien auf konzeptuelle Metaphern des Wahrnehmens, Denkens und Fühlens zurückgreifen und ihnen eine körper- und affektbasierte Gestalt geben.“

knihy, tj. hlavně v již zmíněném rozšíření teorie konceptuální metaforý za hranice lingvisticky vyhraněného předmětu zájmu, jednak ve většinou zevrubných a precizních analýzách audiovizuálního materiálu, zahrnutých především v případových studiích. Kladně hodnotím z hlediska kvality jednotlivých studií jejich téměř bezvýjimečnou vyváženost zejména po stránce důslednosti v argumentaci. Kniha je poctivým přínosem k teorii konceptuální metaforý v oblasti audiovizuálních médií především z toho důvodu, že téměř každý z příspěvků prezentuje kromě povětšinou brilantně promyšleného teoretického úvodu/konceptu také jeho srozumitelnou aplikaci na konkrétních příkladech.

Odlišnost předmětu zájmu filmové i divadelní vědy, ani z toho plynoucí různorodost teoreticko-metodologickou v oblastech jejich výzkumů nelze popírat. I přesto lze knihu editorky Kathrin Fahlenbrach označit za cenný inspirační zdroj teorie a metodologie analýzy v oblasti divadla, a to nejen z hle-

diska kognitivního přístupu. Závěrem si troufám konstatovat, že knihou se může nechat inspirovat každý teatrolog, který je již alespoň na základní úrovni (tj. např. v knize *Metaphors We Live By* G. Lakoffa a M. Johnsona z r. 1980 či v knize Z. Kövecses *Metaphor. A Practical Introduction* z r. 2002) obeznámen s teorií konceptuální metaforý.

Bibliografie

- FAHLENBRACH, Kathrin. 2002. *Protestinszenierungen. Visuelle Kommunikation und kollektive Identitäten in Protestbewegungen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2002.
- FAHLENBRACH, Kathrin. 2010. *Audiovisuelle Metaphern. Zur Körper- und Affektästhetik in Film und Fernsehen*. Marburg: Schüren, 2010.
- KÖVECSES, Zoltán. 2002. *Metaphor. A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2002.
- LAKOFF, George a Mark JOHNSON. 1980. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.