

Články

ŽÁNŘ JAKO
VEKTOROVÁ KATEGORIZACE
FILMOVÉHO DÍLA

Vlastimil Zuska

Před deseti lety, v prvním čísle prvního ročníku *Iluminace*, vyšel překlad studie Ricka Altmana *Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru*, pokoušející se z lingvistických a sémiotických pozic specifikovat koncept filmového žánru a současně skloubit synchronní, ahistorické chápání žánru s přístupem historickým, s explanací žánrového vývoje. Mezitím došlo vedle vývoje „filmové řeči“, postmoderního míšení žánrů i k dalším „průsakům“ filosofických, estetických a přírodovědných výtěžků do filmové teorie a je snad na místě „oslat“ malé výročí časopisu pokusem o pojetí žánru, které by pokročilo za reduktivní meze Altmanova pojetí.

Pokusíme se uchopit koncept žánru jako vyvíjející se, proměnlivé kategorizace v určitém prostoru, intersubjektivním, objektivním i mentálním, v prostoru míněném doslovně i v „prostoru“ jako metaforickém modelu žánru a jeho recepce; předstírat několik náběhů k žánrovým modelům, které by stály za rozpracování. Že trvalá práce na precizaci funkčního a v *oblasti filmu* živého pojmu „žánr“ (v literární teorii naopak můžeme vysledovat tendence k „umrtvení“ žánru – srov. např. Blanchot) není nepotřebná, ukazuje třeba přehled „žánrů“ na IMD¹⁾, kde se vedle sebe ocitají dokumentární a krátký film, krimi, dětský film, horor a další druhy, typy, žánry, „submédiá“ bez ohledu na kritéria, natož reflexi žánru jako takového. Kvůli dimenzionalitě žánrových prostorů, které se chceme věnovat, je do analýzy třeba zahrnout, často ve snaze po jakési objektivitě opomíjenou, třetí rovinu – pragmatickou. Tedy uvažovat o filmech, ať už jako o textech, diskurzech, diskurzivních žánrech či diskurzivních událostech, o narativních strukturách, projektovaných možných světech atp. rovněž jako o estetických objektech, konstituujících se v procesu recepce. „Vlastní“ filmové dílo je film zhlédnutý (či právě zhlížený) a jakoukoli jeho „objektivní strukturu“ můžeme dedukovat pouze zpětně a po zhlédnutí, což také filmová kritika činí, ale mnohdy se tváří jako „objektivní pozorovatel“. Tyto triviální poznámky bylo třeba učinit, aby se ozřejmilo, že totéž platí pro filmový žánr: žánr je ustavován, transformován, posilován a potlačován jednotlivými recipovanými

1) *Internet Movie Database* uvádí násl. seznam filmových žánrů (sic!): Action, Adult, Adventure, Animation, Children's, Comedy, Crime, Documentary, Drama, Fantasy, Film-Noir, Horror, Musical, Mystery, Romance, Sci-Fi, Short, Thriller, War, Western. (Viz <http://uk.imdb/Sections/Genres/types>) Sotva překvapí, že v seznamu chybí specificky český „crossgenre“ – řachanda.

filmovými díly a je v kritické reflexi zpětně dedukován. Vliv žánru na konkrétní recepci filmového díla, dimenzionální či vektorovou analýzu jeho funkce, a tím i jeho vymezení lze provést právě jen na bázi pojetí filmového díla jako konstituovaného estetického objektu, při zahrnutí všech tří Morrisových sémiotických dimenzí. Větší či menší potlačení této báze může vést a vede k jisté teoretické bezradnosti tváří v tvář vymezení jednoho žánru třeba jako filmu, „jehož děj, situovaný na americký Západ, je v souladu s atmosférou v období 1840 – 1900“⁽²⁾ a jiného jako filmu(ů), jehož „cílem je vyvolání jisté afektivní responze [...] emocionálního stavu napětí a hrůzy v případě hororu“⁽³⁾. Tedy na jedné straně striktně sémantické vymezení, kde na divákovi nezáleží, na straně druhé čistě pragmatické, recepční, psychologizující či intencionální. Máme se snad proto vzdát snahy o konzistentní obecné pojetí žánru co do přístupu, jak radí Carroll v citované studii? Při akceptování takové „metody“, tj. přistupovat ke každému žánru jinak, se nám koncept žánru rozplyne, spolu s dalšími patry příslušných humanitních disciplin, takže estetika, příp. filmová teorie by ztratily *raison d'être*. Přijmeme-li však, vedle již uvedených východisek i další vodítka, jako analýzu diskurzivity v pojmech události, série, pravidelnosti a podmínky možnosti⁽⁴⁾ či rámcovou představu o žánru jako o „nestabilní heterogenní formaci, schopné se vyvíjet mnoha různými směry“⁽⁵⁾, může se ukázat, že taková snaha nemusí být bez užítu nejen pro teorii filmového žánru a že může přispět k nalezení schůdné stezky v bažině žánrových konfuzí (srov. KRÁL ŠUMAVY).

Již u (jak jinak) Aristotela (a až po dnešek) nacházíme pojetí žánru jako jisté funkce, přesahující jednotlivá díla, nebo „prostor“, v němž se dějí a který jisté typy jednání umožňuje, připouští a jiné vylučuje, přičemž kritériem tohoto zahrnutí/vyloučení je pravděpodobnost.⁽⁶⁾ Ve stejném smyslu a bez deformace původního vytyčení lze mluvit o smysluplnosti a srozumitelnosti až o (hermeneuticky) „smyslu celku, jehož pomocí může interpret správně porozumět kterékoli jeho části v její určitosti“⁽⁷⁾. Povědomí o žánrové přináležitosti konkrétního díla, které se vytváří od počátku jeho recepce spolu

2) Jean Mitry, *Dictionnaire du cinéma*. Paris 1963.

3) Noël Carroll, *Podstata hororu*. „Iluminace“ 5, 1993, č. 3, s. 53 – 63.

4) Michel Foucault, *Řád diskursu*. In: T ý ž, *Diskurs, Autor, Genealogie*. Praha 1994.

5) V. B. Leitch, *Cultural Criticism. Literary Theory, Poststructuralism*. New York 1992.

6) Aristotelés, *Poetika*. Praha 1996. Podrobnější výklad Aristotelovy „pravděpodobnosti“ viz Jonathan Culler, *Structuralist Poetics*. London 1975. Aristotelovo kritérium pravděpodobnosti by mohlo sugerovat dojem, že žánrový prostor je jednodimenzionální, ale snadno nahlédneme, že tato pravděpodobnost, popsateľná také a například jako relace přístupnosti mezi aktuálním možným světem textu a zkušenostním životním světem (M. L. Ryan), se neskládá z jedné dimenze, ale z celého souboru dimenzí. Z Aristotelova normativního požadavku na zobrazování lidí lepších než ve skutečnosti (tragédie), resp. horších (komedie) vyplývá, že každý žánr má svou vlastní pravděpodobnost, tedy dimenzionalitu.

7) E. D. Hirsch, *Validity in Interpretation*. New Haven 1967. V tomto smyslu mluví Hirsch o tzv. vnitřním žánru, který může plodit větší či menší tenzi se sedimentovaným vnějším žánrem. Aktivizuje tím také otázku faktoru, který je zaznamenán řadou autorů (srov. Deborah Knight, *Making Sense of Genre*. In: *Film and Philosophy*. Vol. 2; přístupný na http://www.hanover.edu/philos/film_vol_02/), totiž „nadvládu“ žánrové narativní struktury nad rozvíjejícím se syžetem konkrétního sledovaného filmu, tedy divácké očekávání je podstatněji podmíněno „horizontem očekávání“ daným žánrem, nežli individuální rozvíjející se konkrétní dějovou linií. Stejný faktor se objevuje v problematice zřetězení diskurzivních událostí a diskurzivních žánrů u Lyotarda i u Deleuze s Guattarim při rozlišení prvků plánu (imanence) a konceptů – o obojím níže v hlavním textu.

s vnějšími informacemi (které nemusejí být co do žánrového vřazení korektní) tak skýtá předchůdný „návod ke čtení“, interpretační strategii, vnější a rámcové poselství (D. R. Hofstadter) či síť význam intendujících aktů, vrhanou na dílo jako celek, který se teprve ukáže „po vytažení sítě“, tj. po recepci. Přeformulování a rozšiřování tohoto vhledu vede v dějinách žánrového zkoumání k větším se teoriím, z nichž se pokusíme vyjmout jádro, korespondující s výše naznačeným směrem precizace konceptu žánru.

Obdobně jako narativita je i žánr v zásadě nezávislý na médiu, je tedy umělecky „nad-druhový“: známe například horory či detektivky literární, filmové, divadelní (Grand Guignol), komiksové atp. Není proto násilím na *filmovém* žánru, obrátíme-li se pro některá žánrová určení k literární teorii, filosofii (jazyka) a v posledku ke kognitivním vědám (otázky kategorizace a konceptualizace) a filosofii mysli.

Pravděpodobně nejprostší a nejméně napadnutelnou definici podává Gérard Genette: „[...] žánry jsou třídy uměleckých děl, které příslušně sdružují díla do skupiny.“⁸⁾ Jednotlivé dílo je pak pro Genetta příkladem (exemplum) třídy, tj. žánru. Demonstrativní charakteristika tohoto pojetí pak koresponduje s řadou schematismů ve filosofii mysli, jazyka i v estetice – připomeňme Davidsona⁹⁾ či Kantovu schematickou, tj. demonstrativní hypotýzu¹⁰⁾. Poslední Genettovo slovo o žánru nás přeneslo od deskriptivního určení žánru k recepci: „Znalost a rozpoznání žánrových vlastností díla tvoří (více či méně) integrální součást jeho recepce.“¹¹⁾ Žánr a jeho znalost tedy nejsou jen záležitostí encyklopedické taxonomie či distributorské praxe, ale nutnou podmínkou smyslnosti, „pravděpodobnosti“ jednotlivých filmových děl a jejich adekvátní recepce. (Na možnou námitku, případně protipříklad „nežánrových“ filmů odpovíme níže při vymezení kategorie „vše ostatní“.) Recepční roli žánru, vymezenou jako „dohodnutý kód mezi tvůrcem a publikem“¹²⁾, jako „schéma/forma/styl/struktura, která transcenduje jednotlivé filmy a která ‚dohlíží‘ jak na jejich tvorbu, tak na jejich čtení publikem“¹³⁾, jako „kodifikaci diskurzivních událostí, která funguje jako ‚horizont očekávání‘ pro čtenáře“¹⁴⁾, zobecňuje V. B. Leich směrem k Davidsonovým schématům či Foucaultovým epistémám: „[...] žánr je zřetěžením literárních, lingvistických a sociálních kódů a konvencí a jejich matric jako režimů rozumu.“¹⁵⁾

V uvedených sondách do konvencionálního či schematického chápání žánru si povšimněme zejména faktoru očekávání, resp. „horizontu očekávání“, který je žánrem

8) Gérard Genette, *The Work of Art. Immanence and Transcendence*. Ithaca 1997, s. 207 (orig.: *L'œuvre de l'art. Immanence et Transcendence*. Paris 1994).

9) „Pojmová schémata [...] jsou způsoby uspořádávání zkušenosti, [...] co se bere za skutečné v jedné soustavě, nemusí být skutečné v soustavě jiné.“ Donald Davidson, *O samotné myšlence pojmového schématu*. In: *Obrat k jazyku: druhé kolo*. Praha 1998. Srov. dále „pravděpodobnost“ u Aristotela (c. d.).

10) Immanuel Kant, *Kritika soudnosti*. Praha 1975, § 59.

11) G. Genette, c. d., s. 217.

12) C. McArthur, *Underworld USA*. London 1972, s. 20.

13) T. Ryall, *Teaching Through Genre*. „Screen Education“, č. 17, s. 28. Cit. dle S. Neale, *Genre*. London 1980, s. 7.

14) Tzvetan Todorov, *Genres in Discourse*. Cambridge 1990, s. 16.

15) V. B. Leich, c. d., s. 72.

projektován na průběh recepce individuálního díla a dále zřetězení, ať už kódů či konvencí nebo geneze jednotlivých žánrů a jejich „radiálních“ (kategoriatně vzato – viz níže) modifikací. Toto zřetězení, aby nedošlo k záměně, se však primárně týká kategorizace, zřetězení diskurzivních událostí (v tomto případě jednotlivých filmů), které je žánrem, nikoli zřetězení diskurzivních událostí v rámci jednoho filmu, tj. syntaktické struktury díla, která funguje jako „diagramatický“ rys žánrového zařazení. V analýze konceptů pracuje Deleuze a Guattari s „prvky plánu [imanence], které jsou diagramatickými rysy, zatímco koncepty jsou intenzivní rysy. Prvky plánu jsou směry, ve své podstatě fraktální, koncepty jsou absolutní dimenze, určené intenzionálně.“¹⁶⁾

Analogicky proto můžeme chápat, v prvním přiblížení a jako metaforický model, filmový žánr jako deleuzovsko-guattariovský „plán imanence“, jednotlivé žánrové filmy jako koncepty a syntaktické i sémantické struktury filmu jako prvky tohoto plánu. Analogii dále rozvedeme, je však třeba se zastavit u pojmu „diskurzivní žánr“ v Lyotardově smyslu. Přestože se Lyotard v sledovaném díle věnuje převážně (nikoli výhradně, viz odkaz na Cézanna) filosofii jazyka, resp. řečových či promluvových aktů, jeho distinkce vnáší světlo i do problematiky filmového žánru: „Diskurzivní žánry určují, oč běží, podřizují věty různého režimu jediné finalitě.“ A dále: „Teleologie začíná u diskurzivních žánrů, nikoli u vět.“¹⁷⁾ U filmového díla pak můžeme chápat jako diskurzivní žánr či „vnitřní žánr“ (viz pozn. 7) buď samotné filmové dílo, jedno zřetězení diskurzivních událostí, nebo filmový žánr jako takový, zřetězení diskurzivních událostí, kterými jsou jednotlivé filmy, nebo jako obojí. Znovu se nám objevuje dvojí „udílení smyslu“, pravděpodobnost, určení oč běží, determinované jak odvíjejícím se jednotlivým filmovým dílem „o sobě“, tak příslušným (žánrovým) schématem, diskurzivním žánrem, plánem imanence, *dvojím* fúzujícím či odstiňujícím se „horizontem očekávání“. Domnívám se, že toto dvojí udílení smyslu, tyto vektory v žánrovém prostoru recepce, je přítomno při recepci každého filmového díla, že je přítomna větší či menší tenze mezi diskurzivním žánrem jednotlivého filmu a diskurzivním žánrem jako filmovým žánrem. Malou tenzí a hladkým žánrovým rozpoznáním pak vysvětlují někteří teoretici¹⁸⁾ oblíbenost populárních filmů a naopak nechut k filmům náročnějším, žánr modifikujícím. Tento „fázový prostor“ se však zjevně neomezuje na zmíněné dvě vrstvy: směrem „dolů“ bychom pravděpodobně sestoupili na úroveň jednotky vyprávění (vztah *dvou* událostí podle G. Prince, což není tak neproblematické, jak by se mohlo zdát), výše pak do zóny všech fungujících, recepčně aktivních filmových žánrů, ale i žánrů dalších uměleckých druhů a do již na pomezí umění stojící oblasti Todorovova rozlišení žánrů z hlediska empirického pozorování a abstraktní analýzy, do zóny průsečíku plánů imanence umění, filosofie a vědy, kterou je podle Deleuze a Guattariho lidský mozek (viz c. d., závěrečná kapitola Od chaosu k mozku).

16) Gilles Deleuze – Félix Guattari, *What is Philosophy?* London 1994, s. 40 (orig.: *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris 1991.)

17) Jean-François Lyotard, *Rozepře*. Praha 1998, č. 40, resp. č. 147.

18) Noël Carroll, *The Paradox of Junk Fiction*. „Philosophy and Literature“ 18, s. 225 – 241. C. McArthur (viz c. d., s. 18) tvrdí: „Konvence žánru jsou známy a rozpoznány publikem a takové rozpoznání je samo o sobě příjemné – populární umění je na této rozkoši z rozpoznání založeno.“

Naznačená analogie mezi konceptem a plánem imanence jde hlouběji: jsou-li filosofické koncepty fragmentárními celky, které do sebe nezapadají, ale rezonují spolu a filosofie, jež je tvoří, vždy zavádí nový celek, který, třebaže zůstává otevřený, není fragmentární¹⁹⁾, pak jednotlivé filmy rovněž tvoří fragmenty žánrového plánu, kdy žánr sám fragmentární není, protože zahrnuje všechny příslušné filmy v jednom plánu daného žánru. Dále: „[...] koncepty jsou události, ale plán je horizontem událostí, zásobník čistě konceptuálních událostí [...]. Koncepty dláždí, osidlují či zabydlují plán kousek po kousku, zatímco plán sám je nedělitelné milieu, v němž jsou koncepty rozloženy, aniž by narušovaly jeho kontinuitu či integritu [...]. Jedinými regiony plánu jsou koncepty samy, ale plán je vším, co je drží pohromadě.“²⁰⁾ Obdobně, jak již bylo naznačeno v jiných kontextech, můžeme film považovat za diskurzivní událost, která je součástí, realizací jednoho regionu v žánrovém plánu, který sám není fragmentární, nýbrž otevřený kontinuální prostor s místy, čekajícími na „osídlení“. V závěrečné kapitole citované poslední společné práce Deleuze s Guattarim tematizují chaos a funkci mozku v boji s ním: „Boj s chaosem (ať už ho vede filosof, vědec nebo umělec) je vždy záležitostí prorážení chaosu sečným plánem, který ho kříží.“²¹⁾ Opět nalézáme dvojí implikaci: představíme-li si množinu filmů bez žánrového chápání, stává se recepce chaotickou, horizont očekávání je založen pouze na dosud proběhlé části filmu a na zkušenosti se všemi ostatními filmy, řada děl se stává nepravděpodobnými, „neskutečnými“. Současně sama filmová tvorba je „bojem proti chaosu“, v rámci plánu imanence umění, jedním z „chaoidů“ jako forem myšlení. Co ale inovace, proměny žánrů a žánrové „standardy“? Deleuze a Guattari odpovídají na „svém“ plánu imanence: „Jakoby se boj proti chaosu neodehrával bez příchyllosti k nepříteli, protože jiný boj se rozvíjí a nabývá větší váhy – boj proti *názoru*, který si nárokuje nás chránit před samotným chaosem.“²²⁾ Filmy, narušující žánrové hranice, ať už nedodržováním pravidel, ironizací, antinomičností, jsou pak analogicky bojem proti tuhnutí žánru, proti uzavírání otevřenosti kontinuálního milieu, jsou cestami, jimiž se žánry vyvíjejí, transformují a vytvářejí nové horizonty možných (smysluplných, „pravděpodobných“) filmů, tj. nové žánry. Jsou navíc nástroji žánrové desautomatizace, žánrové hranice začínají existovat jejich překročením. Druhá tvář chaoidu umění, onen „názor“, chránící nás před chaosem, pak tvoří vrstva žánrově „poslušných“, snadno a neproblematicky žánrově zařaditelných, konformních filmů; psychologicky, ale i esteticky jde o stejný faktor (viz pozn. 18), který způsobuje, že na koncertech rockových hvězd a skupin diváci nejvíce aplaudují skladbám všeobecně známým, neznámé kousky jsou „tak nějak podezřelé“, jsou na kraji sečného plánu imanence, jsou na hranici chaosu.

V závěru svého zkoumání mozku (na filosofickém plánu imanence) kladou Deleuze s Guattarim několik (řečnických) otázek: „Uvažujeme-li mozek jako určitou funkci, jeví se jako komplexní soubor jak horizontálních spojení, tak vertikálních integrací, reagujících na sebe navzájem [...]. Otázky jsou pak dvě: jsou spojení předchůdně ustavena, jakoby nalinkována nebo se tvoří a přerušují v silových polích? A jsou procesy integrace

19) G. Deleuze – F. Guattari, c. d., s. 35.

20) Tamtéž, s. 36.

21) Tamtéž, s. 202.

22) Tamtéž, s. 203.

lokalizovaná hierarchická centra nebo jsou to spíše formy (Gestalty), které dosahují svých podmínek stability v poli, na němž pozice centra sama závisí?²³⁾ Při přijetí vždy druhé možnosti odpovědi na uvedenou otázku autoři uzavírají: „Stromová paradigma uvolňují cestu rizomatickým obrazcům, systémům bez centra, **sítím** [...]“.²⁴⁾ (Zvýraznil V. Z.)

Tuto „narážku“ využijeme k přechodu do „plánu“ kognitivních věd a k obecnému problému kategorizace, vůči němuž je žánrová kategorizace „podproblémem“. Předběžně můžeme z výše uvedených charakteristik práce „průsečíku plánů imanence“ vyextrahovat určité obecné pojetí žánrového „prostoru“ a jeho geneze: první, žánr zakládající film pochopitelně tvoří centrum žánrového pole, v případě nezařaditelnosti do již ustavených žánrových polí nebo při částečné situovanosti do několika takových polí nebo při prozatímním zařazení do kategorie „vše ostatní“ (viz níže). Další filmy nového žánru spolu vytvářejí stabilizující se pole (případně „vytahují“ první film z nepropojené kategorie „vše ostatní“), Gestalt či útvar, který zbavuje „pilotní“ film centrální pozice; vytváří se žánrová síť, kontinuální žánrový prostor, osídlený diskontinuitními „singularitami“ jednotlivých filmových děl. Rizomatické sítě pak tvoří jistou fraktální strukturu v zobecňujícím směru „rytmu“ diskontinuita – kontinuita: jednotlivé události (relace dvou událostí) – *filmové dílo* (jeho narativní struktura) – jednotlivý film – *žánrové pole* (do něhož daný film spadá či které spoluzakládá) – jednotlivý žánr – *pole všech stabilizovaných žánrů* (kurzívou jsou označena kontinuální pole).

Jinak řečeno, recepce filmu, zahrnující jeho průběžnou a mnohdy proměnlivou kategorizaci, koresponduje s funkcí mozku ve výše uvedeném vymezení: rizomatická síť tvoří síť horizontálních spojů, intertextuálních propojení a výměn (rezonance) v poli žánru, vertikální integrace (to, co filmy spojuje) pak vytváří žánrové pole, zkráceně žánr, plán imanence, který je opět horizontálně propojen s dalšími žánry (žánrovými poli) atd. Jednotlivé plány pak dohromady vytvářejí „fázový prostor“, v němž lze konkrétní filmové dílo charakterizovat směrem, intenzitou a počtem vyplnění potencionálních dimenzí, tedy vektory.²⁵⁾

Ve dvou svých významných knihách (první s M. Johnsonem) postupuje G. Lakoff od lingvistiky ke kognitivní vědě, téma konceptualizace, kategorizace a strukturace zkušenosti však zůstává. V první z nich zavádí koncept „zkušenostního gestaltu“ jako způsobu organizování zážitků do strukturovaných celků. Strukturace naší zkušenosti těmito

23) Tamtéž, s. 208.

24) Tamtéž, s. 216.

25) Naznačená vektorová kategorizace, zdá se, platí i pro, pro film „vstupní“, oblast vizuální percepce, jak ukazují neurofyzilogické výzkumy pomocí PET (Pozitronová Emisní Tomografie): vizuální stimul, sledovaný jako cesta elektrochemických aktivit ve vizuálním kortexu. Ten je tvořen pěti vrstvami $V_1 - V_5$ se specifickou reaktivní citlivostí – na barvu či jas, tvar a pohyb, orientaci v prostoru aj. Zpracování vizuální informace pak probíhá třemi cestami, samostatnými, ale propojenými, skrze specifické oblasti vrstev $V_1 - V_5$, nikoliv však všemi vrstvami a část stimulu se může vracet k opakovanému zpracování (srov. rekurentní síť u P. Churchlanda níže). Další zjištění pomocí metody NMR ukazuje čtyři oblasti, zahrnující paměťové bloky, které integrují různé funkce oka do smysluplného vizuálního zážitku. Viz Anoným, *The biology of art*. „The Economist“ 1999, č. 8113 (3. 4.), s. 69 – 71. (Za upozornění na tento článek děkuji paní profesorce Ch. E. Urriole z University v Panamě.)

multidimenzionálními gestaly je příčinou či zdrojem *koherence* naší zkušenosti (srov. boj proti chaosu u Deleuze a Guattariho, aristotelovskou pravděpodobnost či Davidsonova schémata a skutečnosti; srov. pozn. 6 a 9). Zkušenostní gestaly jsou tedy multidimenzionální strukturované celky, jejichž dimenze se určují na základě přímo se vynořujících konceptů, např. typu (Lakoff analyzuje „žánr“ konverzace) participant – dimenze spoluúčasti a koncept „já“, části – vložení struktury část – celek, stanoviště a pozice aj.²⁶⁾

Snadno nahlédneme, že filmový žánr můžeme rovněž chápat jako multidimenzionální zkušenostní gestalt, jehož dimenze jsou v zásadě zahrnutelné pod tři sémiotické aspekty a který slouží k dosažení smysluplného, koherentního estetického zážitku. Metodologicky pochybnou Carrollovu výzvu k přístupu ke každému žánru „jinak“ můžeme nahradit diferencí v dimenzionalitě každého žánru, aniž bychom se vzdávali zastřešujícího konceptu. Takže např. western můžeme popsat dimenzemi, naplněnými vektory: hrdina – kladný či záporný a kolik kterého v kom, trajektorie – z divočiny do města a zpátky, postavení – outsider, obávaný střelec, desperádo, šerif atd., které ve stejné podobě, stejném provázání nenajdeme u žánrů jiných. (V Lakoffově druhém pojetí – viz níže – pak namísto dimenzí najdeme jednotlivé kognitivní modely, které se kříží a vytvářejí kategoriální trs /cluster/, který je centrální subkategorií tzv. radiální kategorie. Lakoff ovšem analyzuje konceptuální, jazykovou kategorizaci, kde není problém vystopovat „jádro“, např. kategorie /clusterového modelu/ MATKA; film ovšem nemá slovník a není jazykem v Saussurově smyslu – viz Christian Metz.) Obdobně můžeme přistupovat k syžetu a divácké participaci – identifikace či antiidentifikace (odpor), „skutečnost“ projektovaného možného světa alias autentičnost atd. Nejde ale jen o následný popis, jde především o aktuální recepci, v níž tyto dimenze a to, co je spojuje, žánr jako zkušenostní multidimenzionální gestalt či plán imanence, umožňují osmyslení, syntetizující prožitek jednotlivého filmového díla.

V druhé své knize Lakoff rozpracovává teorii kognitivních modelů, v jejichž rámci zaujímají klíčové postavení tzv. cluster-modely a radiální kategorie. Pro teorii filmového žánru zde najdeme zajímavá vodítka (přitom musíme mít na paměti, že Lakoff sleduje problém práce vědomí), která zjevně naznačují, že filmové žánry jsou kategorie analogické (a řídící se stejnými principy) kategoriím kognitivním, jak se projevují v jazyce, způsobům, jimiž strukturujeme svět a sebe. Výčet Lakoffových obecných principů, řídících lidskou kategorizaci, zahrnuje principy, které řídí dle mého i ustanovování a „život“ žánrů filmových. Po každé stručné definici proto uvádím možný výklad z hlediska teorie žánrové kategorizace. Jsou to zejména tyto principy:²⁷⁾

Centralita – radiální kategorie obsahují centrální subkategorii, definovanou charakterem konvergujících kognitivních modelů (např. již zmíněná kategorie MATKA je centrem, průsečíkem konvergujících modelů a to genetického, výchovného, sňatkového a genealogického). Hned tento první princip však pro oblast filmového žánru představuje závažný problém – je žánr radiální kategorií, obsahující „tvrdé jádro“ subkategorii prototypových

26) G. Lakoff – M. Johnson, *Metaphors We Live By*. Chicago 1980, s. 81.

27) G. Lakoff, *Women, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago 1987, s. 95.

žánrových děl? Nebo jde o převrácenou centralitu (srov. pozn. 23), kdy se průsečík dimenzionalit zkušenostních gestaltů vytváří v průběhu recepce ve vědomí a film se zakotvuje v síti zřetězení žánrového prostoru? K problému se záhy vrátíme s dalším konceptem kognitivní vědy – rekurentní sítí.

Zřetězení – komplexní kategorie jsou strukturovány zřetězením; centrální členové jsou spjati s dalšími členy atd. (srov. propojení u Deleuze a Guattariho výše). V přechodu od syntaxe jednotlivého díla k zřetězení kategorie by šlo o přechod od více či méně spleť linie k síti (u mozku), k žánrovému milieu v konceptuální sféře.

Zkušenostní doména – základní oblasti zkušenosti, které jsou či mohou být kulturně specifické. Určují spojení u kategoriálních zřetězení (co a kde se může „navázat“). Tento princip se týká jak zkušenosti s „životním světem“ tvůrců i diváků, tak zkušeností se světy filmových, ale i literárních a dalších děl, s možnými světy umění.

Idealizované modely – idealizované modely světa, určující spoje v zřetězeních. Jde vlastně o konkretizovanější podobu předchozího principu, tentokrát se zkušenostní doména povahy milieu rozpadá na regiony (opět ve výše uvedeném smyslu Deleuze a Guattariho). Klasickým příkladem z filmu je znovu western – idealizovaný model Divokého západu z filmového a literárního westernu (nemluvě o divadelní produkci Buffalo Billa) dokonce zpětně ovlivnil (procesem mytologizace) dějinnou dimenzi životního světa Američanů.

Specifická znalost – převažuje až potlačuje obecnou znalost, je tedy kognitivně, co do kódování silnější. Obecně víme, že rychlost světla ve vakuu je mezní rychlostí, že neexistuje prsten neviditelnosti atp., ale v příslušných žánrech akceptujeme antiteze k těmto poznatkům a ty určují náš horizont očekávání.

Princip „Jiného“ – konceptuální systémy mohou mít kategorii „vše ostatní“. Ta nemá ani centrální členy, ani zřetězení.

Kategorie „vše ostatní“ či ve slabší verzi „jiné“ (tj. nezařaditelné do stabilizovaných kategorií) je beze zbytku použitelná na *nežánr* „divných filmů“, o kterém pojednal Michal Bregant na loňské filmologické konferenci v Poněšicích.²⁸⁾ Není náhodou, že u těchto filmů, u nichž cítí, že nejsou vnitřně propojeny (chybějící kategoriální zřetězení), zdůrazňuje nepředvídatelnost (chybí žánr jako horizont očekávání) a popisuje „divný film“ jako „dílo *in statu nascendi*“. V zobecňujícím posunu lze říci, že jde o *žánr ve stavu zrodu*, o umístění se do centrálního místa dosud nevzniklého žánrového prostoru, o vznik singularity, která je potencialitou prostoru, prvním bodem možného zřetězení. V tomto ohledu proto můžeme opravit odpověď Tzvetana Todorova na otázku, odkud se berou žánry: „[...] z jiných žánrů, nový žánr je vždy transformací dřívějšího, předešlého nebo předchozích“²⁹⁾, takže žánry mohou vznikat „clusterovým srůstáním“, expanzí milieu, Big Bangem žánrového prostoru i z obsáhlé kategorie „jiné“, která je primárně vymezena pouze *per negationem*.

Posledním konceptem kognitivní vědy, po němž „sáhneme“ ve snaze o explikaci hlavní myšlenky (ve stavu zrodu) celé studie, je pojem rekurentní sítě a pojmů přidružených (vektorové zpracování, trajektorie sekvencí vektorů, prototypické sekvence)

28) Michal Bregant, *O hranici divných filmů*. In: *Hranice (ve) filmu*. Praha 1999, s. 65 – 74.

29) T. Todorov, c. d., s. 15.

P. Churchlanda.³⁰⁾ Oproti v zásadě nečasovým kategoriím a konceptům G. Lakoffa zavádí do procesů rozpoznávání a kategorizace časovou dimenzi, o jejíž relevanci pro filmový žánr snad nikdo nepochybuje. Body v aktivizačním prostoru mozku proto nabývají povahy trajektorií. Již na senzomotorické úrovni nejjednodušších činností nestačí jediný motorický vektor (impuls určitého směru a velikosti), ale vhodná trajektorie, sekvence motorických vektorů. Churchland dále dokládá generování aktivizačních vektorů *nezávisle* na vytváření motorických vektorů vlivem vnější stimulace. Do této sféry spadají tzv. limitované cykly, tj. stabilizované sekvence vektorů, které řídí například chůzi nebo dýchání, pravděpodobně všechny automatizované či habituálně pod sféru uvědomování kleslé aktivity. Průběžná linie v aktivizačním prostoru, kontinuální sekvence vektorů pak může reprezentovat určitou komplexní sensorickou skutečnost;³¹⁾ v duchu Churchlandových závěrů můžeme rozšířit tuto tezi i nad rámec „pouhé“ percepce a motoriky, k osmyslení, apercepci, interpretaci, symbolické referenci, narativnímu porozumění (Ricoeur).

„Rozpoznání prototypických sekvencí ve světě – vlastně jakýchkoli sekvencí vůbec – vyžaduje vlastnictví rekurentních cest v rozpoznávací síti. Rozpoznání vyžaduje předchůdné synoptické konfigurace, aby mohlo vytvářet rámec čekajících kategorií, jehož selektivní aktivizace konstituuje síťové rozpoznání vnímané sekvence jednání.“³²⁾ Kategorie jsou pak, při zahrnutí časové dimenze, linie (sekvence vektorů), nikoli body. „Rámec čekajících kategorií“ můžeme ve smyslu dosud řečeného promítnout na filmový žánr, „synoptické konfigurace“ na sémantické, syntaktické a pragmatické dimenze příslušných filmových žánrů s plnou vahou temporality a tedy chápat žánr jako sekvenci vektorů, sekvenční vektorovou kategorizaci a rozpoznání. „Rekurentní cesty“ pak odkazují jak ke „zkušenostním doménám“, „specifickým znalostem“ v Lakoffově modelu, k žánrové kompetenci diváka i tvůrce, tak také k paměti, kam někteří badatelé situují v podobě paměťového metatextu žánrový model.³³⁾

Churchland podniká i malý exkurz do oblasti umění a mluví o bázi výkonů umělců i vědců jako o osvojení si „rodiny“ či systému prototypických výkonů. Například kompetence pro skládání hudby vyžaduje asimilaci prototypů, stejně jako kompetence pro aplikaci nějaké vědecké teorie. „Tyto prototypy jsou u školeného hudebníka reprezentovány vhodnými oblastmi neuronálního aktivizačního prostoru, resp. pravděpodobněji, vhodnými trajektoriemi v tomto prostoru.“³⁴⁾ Při zahrnutí časové dimenze pak musí fungovat rekurentní síť. Důležitým faktorem, emanujícím z modelu rekurentní sítě a prototypických trajektorií je možnost doplňování vektorové sekvence (například melodie

30) P. Churchland, *The Engine of Reason, the Seat of the Soul. A Philosophical Journey into the Brain*. Cambridge (Mass.) 1996.

31) Tamtéž, s. 102.

32) Tamtéž, s. 106.

33) Srov.: „Jediný způsob, jakým může žánrový model nebo žánrová pravidla existovat je [...] jako paměťový metatext. Je to díky tomu, že diváci operují se soubory očekávání a rovinami předpověditelnosti, že je možné vnímat případy variací, opakování, rektifikací a modifikací. V tomto smyslu lze žánr považovat za jeden kontinuální text.“ Viz J. L. Leutrat, *Le Western*. Paris 1973, s. 35 – 36; srov. dále s plánem imanence, kontinuálním milieu či žánrovým prostorem výše.

34) P. Churchland, c. d., s. 296.

po vyslechnutí několika jejích tónů nebo rozpoznání známé, ale částečně skryté tváře), tedy pohyb v horizontu očekávání. Vektorové zpracování (podobnost s fenomenologickou intencionalitou zde nebude jen povrchní), zahrnující i vektorové doplňování (induktivní inferenci, ale i abdukcí a dedukcí), pracující s trajektoriemi, vektorovými sekvencemi, operuje v „prostoru vysoké dimenzionality s široce rozestými prototypickými místy a téměř nekonečnými objemy, které teprve čekají na prozkoumání“.³⁵⁾ Tento popis zdá se poměrně přesně koresponduje se zde proponovaným pojetím žánrového prostoru, pokud doplníme za „prototypická místa“ i útvarové (gestalt) kvality trajektorií a jejich vzájemné zřetězení. Žánr pak můžeme chápat jako multidimenzionální prostor, protkaný sítí vektorových sekvencí, jejichž průsečíky, uzly či trsy (clusters) spoluvytvářejí síť, rozechvívající se, aktivizovanou s postupnou vektorovou kategorizací při recepci filmového díla. Moucha konkrétního díla je tak lapena v pavučině milieu plánu imanence, do níž se stále více zamotává; vektorové sekvence díla (jako konstituujícího se estetického objektu) rezonují s prototypickými sekvencemi žánrové rekurentní sítě a možnostmi vektorových doplnění (horizontem očekávání), včetně zpětných modifikací v rámci recepce i response (neboť při recepci je dílo „vetkáváno“ do žánrové sítě, kterou *ipso facto* modifikuje) umožněných rekurentní povahou sítě. Koncepty vektorové kategorizace, sekvencí a sítě, na pozadí zkušenostních gestaltů, plánů imanence, rizomatické strukturace umožňují zahrnout do žánrového modelu všechny tři sémiotické roviny, temporální dimenzi jak jednotlivých děl, tak i historického vývoje filmových žánrů a filmu jako média, umožňují skloubit tvorbu, recepci i kritiku jako (sebe)reflexi recepčních aktů a jejich „objektových“ pólů.

Nebylo cílem této studie podat taxativní výměr vektorových charakteristik zavedených žánrů, ani předpovědět žánry nové, pouze nabídnout náčrt modelu, jehož potenciální explanační síla by přesahovala „sémanticko-syntaktický přístup k žánru“.

V zobecňujícím, abstrahujícím nástinu, v žánru „průzkumné studie“ nepatří do horizontu očekávání triumfální završení, jehož obsahem by bylo poslední slovo o tom, „jak to s tím žánrem doopravdy je“. U vhodně naladěného (žánrově kompetentního) čtenáře by proto, doufejme, nemělo dojít ke zklamanému očekávání.

doc. PhDr. Vlastimil Zuska, CSc. (1951)

Vystudoval FF UK (obor estetika). Po absolutoriu (1985) působil mj. v Čs. filmovém ústavu a Ústavu teorie a dějin umění ČSAV. V současnosti je vedoucím katedry estetiky FF UK, kde přednáší od roku 1990. Zabývá se estetikou 20. století a problematikou temporality, fikce a ontologie uměleckého díla. Mj. publikoval knižně *Temporalita metafory* (1993), *Čas v možných světech obrazu* (1995), *Mimésis, Fikce, Distance* (1996).

(Adresa: Filosofická fakulta University Karlovy, katedra estetiky, Celetná 20, 110 00 Praha 1)

35) Tamtéž, s. 297.

Další použitá literatura:

- Fauconnier, G.: *Mental Spaces. Aspects of Meaning Construction in Natural Language*. Cambridge (Mass.) 1985.
- Foucault, M.: *Slová a věci*. Bratislava 1987.
- Hofstadter, D. R.: *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*. London 1980.
- Johnson-Laird, P. N.: *Mental Models. Towards a Cognitive Science of Language, Inference, and Consciousness*. Cambridge (Mass.) 1983.
- Prince, G.: *Narratology*. The Hague, Mouton 1982.
- Ryan, M. L.: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington 1991.

SUMMARY

GENRE AS A VECTOR CATEGORIZATION
OF THE FILM WORK OF ART

Vlastimil Zuska

The ten years ago in the first issue of the first volume of *Illuminace* was published Rick Altman's article (in Czech translation by the author of this paper) *A Semantic-Syntactic Approach to Film Genre*. The development of the movies, of philosophy, film theory and criticism, as well as philosophy of mind and cognitive science, blending of genres, intertextual exchanges among works of various arts has gradually demonstrated certain reductive insufficiency of that approach. The author tries in the present article to offer a new genre model using philosophical concepts of Deleuze and Guattari (plane of immanence, chaos, brain), Lyotard (discursive genres) and especially concepts and approaches of the cognitive science – experiential gestalts, vector processing, multidimensional mental space, recurrent networks and others. With inclusion of pragmatic aspect of movies (e.i. with reception of the film work of art and the notion of horizon of anticipation or expectancy) into genre consideration, the resulting new model would have more explanatory power than the only semantic-syntactic one. After a short journey through relevant contemporary genre studies, the author constructs the film genre as a multidimensional space with network of vector sequences, as a plane of immanence with individual film works in the role of concepts, as a cluster category without a center. During the reception of the film work of art its constitutive meaning sequences resonate with the network of vector sequences, namely with the genre space. The genre space makes possible a sensible and meaningful (aesthetic) experience of the film work of art.

Translated by Vlastimil Zuska