

MALÍČKOVÁ, M. a kol.: OBRAZY HRDINU V KULTÚRNEJ PAMÄTI. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2017. 174 s.

Lenka Macsaliová

Ambíciu rekonštruovať obraz hrdinu a prehodnocovať jeho význam v rámci kultúrnej pamäti a zároveň reinterpretovať i redefinovať jeho aktuálne podoby a variácie v kontexte populárnej kultúry, či už na pôde literatúry, filmu, komiksu, seriálu alebo videohry, pretavuje kolektívna monografia *Obrazy hrdinu v kultúrnej pamäti* do hlbších interpretačných sond či prehľadových štúdií. V centre bádateľského záujmu tak stojí hrdina: „postava, na ktorú upriamujeme svoju pozornosť preto, lebo s ňou, recepcne, recepcne participujúc na jej skúsenosti, prekonávame samých seba, pochopíme s ňou zmysel obety. Zaujímá nás hrdina – vzor, ku ktorému vzhladáme“ (s. 10). Problematika v publikácii je tak uchopená veľmi zoširoka od figúry mýtického hrdinu až ku komiksovému superhrdinovi. Metodologickým východiskom sa tu stáva koncept archetypu hrdinu Carla Gustava Junga a Josepha Campbella, ktorý je aplikovaný v rámci diskurzívneho čítania.

Štúdia *Postava hrdinu v archaickej epickej literatúre a súčasnom populárnom umení. Achilles ako prototyp starovekého gréckeho hrdinu* predstavuje pokus o komplexnejšiu komparatívnu interpretáciu v rámci dvoch umeleckých platforiem, filmu (*Trója* Wolfganga Petersena) a epického, hrdinského eposu (Homérova *Iliada*). Definuje sa tu pojem hérosova, postavy hrdinu, poloboha v kontexte mýtopoetickej tradície. Na materiáli *Iliady* je charakterizovaná podstata hrdinu, príčiny a dôsledky či naplnenie hrdinstva a jeho reprezentácia cez vôľové, charakterové a morálne vlastnosti, zároveň je problematizovaná

hrdinova smrteľnosť a extrémnosť jeho správania v motíve zohavenia protivníkovho tela. Na tomto základe je postavená komparácia s obrazom hrdinu v rámci filmovej adaptácie. Rozdiely tu autor nachádza v absencii určujúcich segmentov hrdinskej epiky, napríklad nadprirodzenosti v podobe prítomnosti bohov, nopak na platforme filmu sa obraz hrdinu mení na realistickejší a civilnejší, keďže má vnútorné motivácie, ktoré u Homéra chýbajú. Taktiež sa tu porovnáva motív vojny, ktorý funguje v epose ako kozmotvorný princíp, no vo filme sa stáva podkladom pre milostnú melodrámu medzi hrdinom a dcérou nepriateľa. Výsledkom sa tak stáva odкрытие podoby desakralizácie postavy hrdinu v súčasnom kultúrnom kontexte.

Zloduchom je venovaný príspevok *Premeň personifikovaného „zla“ v popkultúre. Padni komu padni alebo antihrdinom proti svojej vôli*, v ktorej sa otvára problém samotnej definície: „Antihrdina totiž, nazeraný popkultúrnou optikou, v rámci ktorej sa zrodil, predstavuje na jednej strane opozitum voči hrdinovi – môže teda predstavovať záporného hrdinu, protivníka, toho, zlého vo vzťahu k tomu „dobrému“, ba dokonca, personifikované zlo“ (s. 42). Ako kľúčové pri výklade a redefinícii pojmu sú vymedzené tri významové roviny: antagonista (hrdina druhej strany), latentný antihrdina (ten, ktorý podľahne zvodom druhej strany, avšak nie je v samotnej podstate zlý) a pragmatický antihrdina (opozitum k hrdinovi, ktorý je synonymným označením postavy). Tie sú aplikované na príklade postáv zo ságy *Pán prsteňov*, v ktorom je Sauron

158 antihrdinom, Saruman latentným antihrdinom a Boromir tragickým hrdinom. Následne v metaobrazoch dobra a zla sú relativizovaní *Traja mušketerieri* ako obraz priateľstva a tímového ducha v dobrodružnom a romantickom príbehu. D' Artagnan a traja mušketerieri sú aktérmi, ktorí sa správajú nezodpovedne, dopustia sa vlastizrady, no v príbehu sa z nich stávajú kladní hrdinovia. Pri skladaní portrétu antihrdinu sú tu zdôraznené aj iné faktory, ktoré môžu určovať jeho premenlivosť. Či už ide o nejednoznačnosť ako ozvlášťujúci princíp a s tým spojená individuálnosť (antihrdinovia ako bystré, vtípné, charizmatické figúry) alebo dôležitosť tejto postavy v rámci spoločenského komentára na poli popkultúry. Uvádzajú sa tu antihrdinovia „bondoviek“ v pozícii symbolických personifikácií aktuálnych civilizačných problémov a obáv. Opis vývinu antihrdinu je zakončený v jeho pozícii obeti na materiáli knihy *Inferno* Dana Browna, filmov *Kingsman: The secret Service* a *Grimshy*, v ktorých sa tematizuje problém preľudnenia, ktorému čelia antihrdinovia.

Odrzovým materiálom pri sledovaní typu dvojdomého hrdinu, „*protagonistu zosobneného protichodnými, kontradiktívnymi a dichotomickými atribútmi, zjednotenými v jednej osobe*“ (s. 62) v štúdiu *Metamorfózy a transformačné procesy figúry ambivalentného hrdinu v obrazoch kultúrnej pamäti. Hrdina rodu Jánusovho* sa stáva román Ch. Palahniuka *Klub bitkárov*. V interpretačnej sonde sa prehodnocuje dualizmus hlavnej postavy. Jeho dve antagonistické kvality sú opísané na dialektike nihilizmu a mesianizmu (človek milión, člen strednej triedy a korporátnej masy kontra charizmatiký symbol maskulinity). Na tomto základe je postavený náčrt dvoch prúdov vývoja typu ambivalentného hrdinu. Prvým je pokrivená podoba hrdinov na príklade seriálových postáv, kde sa problematizuje morálny princíp (Walter White z *Perníkoveho tatka*, Dexter Morgan z *Dextera* atď.) či hrdinu s chybami (grafický román *Strážci*). Druhý je identifikovaný na podklade princípov renesančnej tradície karnevalovej kultúry, groteskného realizmu (humor a sociálne opodstatnenie) a menipejskej satiry (exces, hyper-

bola, amorálnosť) ako prototyp necnostného hrdinu. Ako príklad je uvedená postava Francka Gallaghera zo seriálu *Shameless*, v ktorom dochádza k idealizácii outsiderov a vykresleniu dekadentnosti vyššej vrstvy na „*príbehoch nižšej sociálnej vrstvy, predierajúcej sa životom aj navzdory nepriazni osudu*“ (s. 76).

Prechod od hrdinky-trpiteľky, ženy-obete ako katalyzátora emócií a podnetu k mužskému hrdinstvu až k superhrdinke na platforme televíznych seriálov a komiksu sa prehľadovo mapuje v štúdiu *Superhrdinka ako genderová revízia héroša. Hrdinkami sa nerodíme, stávame sa nimi*. Modelovo sa tu vychádza z hľadania predobrazu ženských heroických postáv, ktorý je prítomný v podobe Amazoniek a ich bojových konfliktov s gréckymi herosmi. Vývin tohto typu je opísaný cez líniu postáv, ako sú Barbarella, Elektra či Wonder Woman (hrdinky v službe patriarchálneho systému). Presun od takéhoto obrazu k búriacim sa hrdinkám proti diktátu mužských autorít je tu zaznamenaný cez koncept seriálových, televíznych hrdiniek deväťdesiatych rokov 20. storočia (Xena, Buffy), ktoré stelesňujú prienik ženskej maskulinity, pôvabu a ambície ochrany utláčaných žien. Figúra Xeny sa tu interpretuje ako feministická revízia minulosti bez rešpektovania lineárnosti dejín cez modus zveličovania, humoru, paródie a Buffy ako subverzie filmového kliše ženskej hrdinky slasherov (mladá blondínka zomierajúca medzi prvými v hororoch). Na pozadí G. Lipovetského *Tretej ženy* tu dochádza k identifikácii aktuálnej tendencie obrazu ženských hrdiniek, ktorý sa „*transformoval z inšpiratívnej obete, trpiteľky podnecujúcej mužské hrdinstvo až do podoby akčnej superhrdinky, ktorá sa postupne zbavuje autority mužských postáv, pôvodne definujúcich jej hrdinstvo až do tej miery, že dochádza k relativizácii nutnosti genderového odlišenia hrdinstva*“ (s. 103).

Problematiky hrdinského kolektívu sa dotýka príspevok *K textuálnej reprezentácii hrdinu ako zoon politikon. Od troch mušketerierov k siedmim statočným (a ešte omnoho ďalej)*, v ktorom dochádza k základnému rozlíšeniu takého typu buď v polohe ab ovo (kolektívnosť vlastná sub-

stanciónne), alebo v ad hoc (spojenie hrdinov na limitovanú dobu). Z tohto následne prehľadovo vychádzajú tri kategórie: hrdinský kolektív v polohe proto-, proto-2.0 a meta. Prvá je tu charakterizovaná na príklade veľkých epických segmentov tematizujúcich hrdinské kolektívy od staroveku (báj o Argonautoch) cez stredovek (legendy o kráľovi Artušovi) až po novovek (Traja mušketeri), pre ktoré boli typické znaky ako spolupatričnosť, svornosť, jednota. Pod druhú kategóriu spadá hrdinský kolektív viazaný na zrod dvoch umeleckých foriem, filmu a komiksu od superhrdinských komiksových kolektívov (Avengers, Defenders, Fantastic Four atď.) až po tie filmové (*Armageddon*) ako ukážky toho, že hrdinský kolektív nemusí nutne zahŕňať postavy vykazujúce klasické a tradičné atribúty hrdinskej postavy. Kratšími interpretačnými ponormi do produkcie grafických románov A. Moora (*Watchmen* a *Liga výnimočných*) a trojice akčných filmov (*Expendables*) sa tu opisuje posledná kategória viažuca sa na metatextovosť a metafikčnosť, kde sa stáva kľúčovou otázkou výnimočných postáv, ktoré tvoria super-tím a sú pozicionované v žánrovej literárnej (doktor Jekyll a pán Hyde, kapitán Nemo, A. Quatermain, M. Murrayová, neviditeľný muž H. Griffin ako ikonické postavy literatúry 19. storočia umiestnené v komikse) a filmovej pamäti (hrdinovia v *Expendables* ako nostalgický odkaz na zlatý vek akčného žánru v kinematografii 80. rokov).

Zatiaľ čo sa predchádzajúce výstupy týkali predovšetkým literatúry, kinematografie, televíznej produkcie či komiksu, posledný príspevok sa orientuje na oblasť videoherného média. V kapitole *Manifestácie mytologického hrdinu vo videohrách. Aj ty môžeš byť Herkules!* sa otázka hrdinských naratívov rozdeľuje do dvoch vý-

skumných smerov. Prvým je sledovať motív hrdinstva v hrách, ktorý je podľa autora adaptovaný dvoma spôsobmi, buď priamo čerpá z tém hrdinských príbehov, alebo preberá štruktúry hrdinských príbehov. Preberanie prvkov klasických antických naratívov a ich prepájanie do jedného príbehu, ktorý im neodporuje, je ilustrované na príklade vzťahu videohry a antických báj (*Age of Mythology*). Naopak, adaptácia hrdinských naratívov do videohier (*God of War*) sa tu portretuje cez konflikt chaosu a poriadku, zmeny a stability. Samostatný priestor dostávajú videohry vo vzťahu k monomytu cez žánre hororovej adventúry, RPG hry či hororovej „strielačky“, kde sa premieta v obraze hrdinového dobrodružstva (séria skúšok, ktoré musí prekonať). Druhým bádateľským smerom je náčrt postavy hráča ako nového typu hrdinu v kultúrnej pamäti, ktorého činy a ich následky sa presúvajú z hry do reálneho sveta: „*Jeho neúžitocné schopnosti hráča tak môžu zachrániť hru samotnú i slobodu, ktorú pobyt v nej reprezentuje*“ (s. 141). Autor ho opisuje na románe Ernesta Clina *Ready Player One. Hra začína*. Tým zároveň poukazuje na symbiózu platformy nového interaktívneho média s princípmi toho staršieho, čím sa pre prijímateľa vytvára možnosť byť Herkulom, ktorá „*má silný potenciál. Môže slúžiť ako spôsob výchovy. Výchovy pre kultiváciu ľudstva, pri ktorej sa hráč učí, ako riešiť problémy, ale i pestovať predstavu vlastnej neohrozenosti a neomylnosti*“ (s. 143).

Publikácia *Obrazy hrdinu v kultúrnej pamäti* na platforme (nielen) populárnej kultúry v rámci rôznych médií prehodnocuje, reinterpretuje novodobé podoby hrdinu a hrdinstva, no zároveň otvára a ponúka svojimi výstupmi viaceré perspektívy nazerania na zvolenú tému, od morálnych dilem hrdinstva, premenu antihrdinu na hrdinu a naopak hrdinu na antihrdinu, cez obraz tretej ženy – superhrdinky, pozíciu superhrdinu v úlohe superstar až po novodobého typu recipienta hrdinu.

Mgr. Lenka Macsaliová, PhD.
Ústav slovenskej literatúry SAV
Dúbravská cesta 9
841 04 Bratislava
Slovenská republika
e-mail: lenka.macsaliova@savba.sk