

FILMOVÝ HRDINA S MESIANISTICKÝMI ČRTAMI

FILM HERO WITH MESSIANIC TRAITS

Alexander PLENCNER

ABSTRACT:

The author deals with the messianic traits of a hero who is a protagonist of contemporary mainstream film. Basic assumption of this paper is observation that despite the so-called “end of grand narratives” proclaimed by postmodern philosophers at the end of the last century, there are phenomena in culture clearly contradicting former predictions: renaissance of a novel, rising popularity of historical and fantastic stories and new heroes with complex character and genuine humanistic qualities. According to the author this proves the fact that human need for transpersonal values, moral patterns and stories carrying the message of meaningfulness of human destiny, is historically stable. The paper examines various representations of film hero within the broader context of social meanings in cinema (social dimension of film). The author describes psychoanalytic and anthropological concepts of hero as well as Jesus Christ as an archetype of Savior. Some of his special traits serve as a model for conceptualization of messianic hero and his basic characteristics. The text provides numerous examples of strong and weak heroes who alternately resurfaced the mainstream film through the decades. The author believes that the former narcissistic action hero and insecure hero is being replaced with more authentic and vibrant hero: a character who is vulnerable and committed to sacrifice in favor of others at the same time.

KEY WORDS:

Postmodernism, hero, comic hero, superhero, analytic psychology, cultural anthropology, sociology, film, narcissism, Jesus Christ, Messiah, popular culture, mainstream

Úvod

Táto štúdia sa zameriava na hrdinu s mesianistickými črtami v súčasnom mainstreamovom filme. Takmer dekádu môžeme pozorovať stúpajúcu popularitu filmov nakrútených podľa komiksových námetov (Spiderman, Batman, X-Men), filmov charakteristických obrovskou produkciou a veľkou výpravou (Pán prsteňov, Avatar) a nezvyčajnú frekvenciu námetov globálneho ohrozenia (Strážcovia, Avengers: Pomstiteľia). Zaujímavé na týchto filmoch sú tri prvky: výrazný epický rozmer (silný príbeh), hrdina s heroickými vlastnosťami (charakter, výnimočné zručnosti, nadprirodzené schopnosti) a motív altruizmu, služby druhým. Ukazuje sa, že kultúra sa nespráva vždy podľa očakávania a predstáv filozofov. Prinajmenšom v oblasti filmu môžeme vidieť, že predstavy humanitných vedcov o stave spoločnosti, ktoré vznikali od osemdesiatych rokov, sa neprekrývajú s tým, čo môžeme pozorovať v oblasti aktuálnej kultúrnej produkcie.



PhDr. Alexander Plencner, PhD.
Fakulta masmediálnej komunikácie
Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Námestie J. Herdu 2
917 01 Trnava
Slovenská republika
alexander.plencner@gmail.com

Alexander Plencner sa zaoberá teóriou populárnej kultúry, teóriou médií, teóriou a dejinami filmu, sociológiou spôsobu života. Vyštudoval masmediálne štúdiá na Fakulte masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda, kde je v súčasnosti aj zamestnaný. Vyučuje predmety teória médií, kultové audiovizuálne diela a masová kultúra. Na Katedre kulturologie Filozofickej fakulty Univerzity Komenského v Bratislave obhájil dizertačnú prácu na tému „Reflexia populárnej kultúry na prelome storočia“. Bol riešiteľom troch projektov mediálnej výchovy a členom riešiteľského tímu troch grantov Európskych štrukturálnych fondov na Fakulte masmediálnej komunikácie. V rokoch 2006 – 2011 pôsobil ako editor v medzinárodnom časopise Mediální studia. Je členom Centra kultúrnych, mediálnych a komunikačných štúdií pri Univerzite Palackého v Olomouci. Spoluzakladal Centrum mediálnej gramotnosti (IMEC). Okrem akademickej sféry pôsobil ako externý lektor pre neziskovú organizáciu Človek v ohrození. V súčasnosti je externým lektorom soft skills pre spoločnosť FBE.

Populárna kultúra a mainstreamový film

V roku 1979 francúzsky filozof Jean-François Lyotard v publikácii *La condition postmoderne: rapport sur le savoir* postuloval koniec „veľkých príbehov“ (náboženstiev, mytológií, ideológií) ako typický prejav postmodernej situácie.¹ V spoločnosti údajne strácajú význam metanarácie. Moderné komunikačné prostriedky a fluktuácia kapitálu spôsobili zrelativizovanie hraníc času a priestoru.² Západná spoločnosť sa ocitla v situácii, keď sa v jednom globálnom priestore stretli dovtedy konkurenčné ideológie a náboženstvá, a zdalo sa, že žiadna pravda s „veľkým P“ vlastne neexistuje. Bolo zrejme, že každá kultúra a sociálna skupina vnímajú realitu zo svojej malej, obmedzenej perspektívy a túto svoju skúsenosť artikulujú vo svojej metanarácii. Žiadna metanarácia preto nemôže byť univerzálna, „všetko je relatívne“.

Pri analýze spoločnosti na základe podoby jej kultúry je ľahké dospieť k predčasným záverom. Od 80. rokov sme skutočne mohli pozorovať hodnotový relativizmus, sekularizáciu, vytrácanie etiky obetavosti, obrat od nadosobného zmyslu ku každodennosti a konzumizmu, problém neukotvenej a nejasnej identity, strach zo záväzkov a zodpovednosti. Avšak tieto spomenuté javy nie sú dôkazom morálneho úpadku človeka a deklinácie západnej spoločnosti. Možno ich skôr vnímať ako signály zneistenia človeka, ako krízové javy, ktoré ponúkajú šancu na nový vývoj. Napríklad stúpajúcu sekularizáciu sprevádzal vzostup fundamentalizmu a nábožensky motivovaného terorizmu³, ale rovnako aj pozitívny jav rozširovania novej spirituality s koreňmi v mystike⁴. Zánik náboženstiev a metanarácií sa teda nekonal. Je dokonca evidentné, že rozpadajúci sa spoločenský poriadok (ako ho opísal napríklad Francis Fukuyama)⁵ paralelne sprevádzajú snahy o akúsi novú globálnu etiku. Jej stopy môžeme vidieť v environmentálnych hnutiach, sociálnom a politickom aktivizme najširších spoločenských vrstiev, dobrovoľníctve, v kritike korporativizmu, vo vysokom záujme o zdravý životný štýl, v snahách o medzináboženský dialóg a porozumenie.⁶ Hoci postmoderna ohlasovala koniec veľkých príbehov, v 80. rokoch dochádza k renesancii románu na knižnom trhu.⁷ Digitálne médiá neoslabil túžbu človeka čítať. Prvá dekáda tretieho tisícročia zaplavila kultúrny trh historickými a parahistorickými románmi, masívnymi mýtickými ságami, komiksovými svetmi, príbehmi o hrdinoch a superhrdinoch s komplexným charakterom a preukázateľnými humanistickými kvalitami. Čo sa zmenilo?

Ukázalo sa, že postmoderná situácia sa týkala oveľa viac umenia a kultúry – a aj to v pomerne dobre vymedzenom období (80. a 90. roky) – ako spoločenského poriadku. Postmodernizmus nemusí končiť v relativizme, nihilizme alebo až v separatizme, ako sa obávali filozofi.⁸ Potreba hodnôt, hrdinov, posilňujúcich príbehov a zážitku zmysluplnosti, prepojenosti so svetom, je zrejme historicky stála. Možno ju zjednodušene vnímať ako všeobecnú potrebu bezpečia a rastu (sebaaktualizácie), ktorú pociťuje každý jednotlivec.

Vychádzame z dvoch predpokladov:

1. Populárna kultúra stvárnjuje sociálnu skúsenosť človeka, jeho aspirácie a ponúka idey, ktoré rezonujú s najhlbšími ľudskými potrebami. Reflektuje najvýznamnejšie sociálne javy a spätne ovplyvňuje sociálnu realitu. Je nositeľkou významov, ktoré sú dôležité pre sebaidentifikáciu a socializáciu mediálneho publika. Práve mainstreamový film ako významná zložka populárnej kultúry je svedectvom o stave spoločnosti, o motivácii, potrebách, konfliktoch a frustráciách súčasného človeka.
2. Túžba človeka po bezpečí, spravodlivosti, poznaní, láske, sebaaktualizácii a sebatranscendencii je univerzálna. Morálny relativizmus a cynizmus, ktoré sa prejavovali v spoločnosti, kultúre a médiách po druhej svetovej vojne, treba chápať viac ako formu psychologickéj obrany voči úzkosti a neistote než ako hodnotovú zmenu na hlbšej úrovni. Ani túžba po hrdinovi nezanikla. Človek neustále hľadá vzor, s ktorým by sa mohol identifikovať, postavu, ktorá symbolizuje jeho existenciálnu situáciu a zároveň zosobňuje aj jej kreatívne riešenie. Hrdinovia súčasného mainstreamového filmu majú mnoho znakov klasického hrdinu. Ich vlastné vnútorné dilemy, úsilie o výnimočnosť a vedomie povolania slúžiť druhým nám dovoľujú chápať ich ako zrkadlo, v ktorom dnešný človek hľadá vlastnú tvár.

1 LYOTARD, Jean-François. 1993. *Postmoderní situace*. Praha: Filosofía.

2 GIDDENS, Anthony. 1998. *Důsledky modernity*. Praha: Sociologické nakladatelství; BAUMAN, Zygmunt. 2002. *Tekutá modernita*. Praha: Mladá Fronta.

3 BARBER, Benjamin. 1996. *Jihad vs. McWorld: Terrorism's Challenge to Democracy*. New York: Ballantine Books.

4 HALÍK, Tomáš. 2004. *Vzývání i nevzývání*. Praha: Nakladatelství lidové noviny. HALÍK, Tomáš. 2005. *Noc zpovědníka. Paradoxy malé víry v postoptimistické době*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny.

5 FUKUYAMA, Francis. 2006. *Velký rozvrat. Lidská přirozenost a rekonstrukce společenského řádu*. Praha: Academia.

6 HOŠEK, Pavel. 2005. *Na cestě k dialogu. Křesťanská víra v pluralitě náboženství*. Praha: Návrat domů.

7 GRECO, Albert N. 2004. *The Book Publishing Industry*. Mahwah, New Jersey: Routledge.

8 FAY, Brian. 2002. *Současná filosofie sociálních věd. Multikulturní přístup*. Praha: Sociologické nakladatelství SLON.

V tomto texte pracujeme s funkcionalistickým chápaním populárnej kultúry. Marxistická (Antoni Gramsci, Louis Althusser, Max Horkheimer, Theodor Adorno) a kultúrno-kritická (Raymond Williams, Stuart Hall) reflexia kultúry nebude z hľadiska témy užitočná. Populárnu kultúru chápeme ako kultúru obľúbenú najširšími vrstvami obyvateľstva. Podľa austrálsko-amerického teoretika médií a kultúry Johna Fiskeho je jej kľúčovou vlastnosťou sociálna relevancia: „Ak by kultúrny produkt neponúkol vhodný materiál, ktorý by korešpondoval s každodennými životnými skúsenosťami, nemohol by sa stať populárnym. Keďže každodenný život prežívame a spoznávame v dynamike premenlivých sociálnych väzieb, prvky korešpondencie s každodennosťou musia byť komplexné, otvorené viac sociálnym než textovým faktorom, a zároveň flexibilné.“⁹

Fiske ďalej tvrdí, že ak produkty populárnej kultúry (teda aj mainstreamové filmy) obsahujú prvky, na základe ktorých si užívatelia môžu vytvoriť svoje vlastné významy a osobitné chápanie svojej vlastnej sociálnej situácie, vyvoláva to v nich pôžitok. Takéto kvality populárnej kultúry nazýva sociálne významy. Možno ich dať do určitého protikladu k estetickým významom, ktoré v užívateľovi aktivujú estetické hodnotiace postoje (napríklad kategória krásne/škaredé). Úspešný mainstreamový film musí svoje publikum pritiahnúť rovnako pôsobivým spracovaním (estetický rozmer), ako aj atraktívnym námetom (sociálny rozmer).

Súčasnemu filmovému priemyslu dominuje šesť veľkých filmových štúdií (Columbia Pictures, Warnes Bros. Pictures, Walt Disney Pictures, Universal Pictures, 20th Century Fox, Paramount Pictures). V roku 2005 sa odhadovalo, že hollywoodske štúdiá sa podieľajú tromi štvrtinami na celosvetovom objeme filmovej produkcie. V tom čase boli priemerné náklady na nakrútenie filmu 50 miliónov dolárov a rovnakú sumu predstavovali náklady na distribúciu. Táto suma neustále stúpa. Napríklad náklady na snímku *Avatar* Jamesa Camerona z roku 2009 sa odhadujú na 280 až 310 miliónov dolárov a distribúcia stála asi 150 miliónov dolárov. Každé z veľkých filmových štúdií ročne financuje sedem až osem veľkofilmov a približne ďalších dvanásť filmov so stredne veľkým rozpočtom. Aby sa štúdiu vrátili náklady, aspoň jeden z vyrobených filmov sa musí stať masovým hitom. Približne desať najúspešnejších filmov ročne tvorí tretinu až polovicu celoročných riskov filmových spoločností.¹⁰ Vzhľadom na to, že z filmu sa stala pevná súčasť globalizovanej kultúry, budeme sa aj v tejto štúdií prednostne zaoberať americkými filmami hollywoodskej produkcie. Môžeme o nich povedať, že majú celosvetový kultúrny dosah.

Podľa Thomasa Schatza Hollywood v súčasnosti produkuje tri odlišné typy filmov:

- blockbuster produkovaný s cieľom presadiť sa na trhu s multimédiami a v medzinárodnej distribúcii;
- mainstreamový film s účasťou veľkej hereckej hviezdy, ktorý má potenciál stať sa hitom;
- nízkorozpočtový nezávislý film určený pre špecifický trh, z ktorého sa prinajlepšom môže stať „kultový film“.¹¹

Na účely tohto článku navrhujeme zlúčiť kategórie blockbuster a mainstreamový film. Rozlišovanie medzi nimi vychádza skôr z ekonomických než umeleckých kritérií. Od mainstreamového filmu diváci väčšinou očakávajú príbeh, ktorý sa rozvíja ako sled príčin a následkov, vystupuje v ňom jeden hlavný hrdina a toho stvárnjuje herecká hviezda. Príbeh pozostáva z hlavnej a vedľajšej dejovej línie. Hlavnú dejovú líniu predstavuje romantický vzťah medzi mužom a ženou (intímna sféra) a vedľajšiu zase napína akcia – napríklad dobrodružstvo, biznis, zločin (verejná sféra). Príbeh vrcholí romantickým záverom.¹² Príkladom takéhoto filmu je *Spider-Man 2* (2004). Naproti tomu nízkorozpočtový nezávislý film vzniká bez použitia finančných prostriedkov veľkých filmových spoločností, a preto sa často ani nesnaží dodržiavať hollywoodske konvencie. Môže ich tvorivo obchádzať (Synekdoch, New York, 2008) alebo sa stavať kriticky k spoločenským stereotypom (Ako malé deti, 2006).

9 FISKE, John. 2006. *Understanding Popular Culture*. London; New York: Routledge. s. 129.

10 POTTER, W. James. 2005. *Media Literacy*. 3rd ed. London: Sage Publications, s. 398.

11 SCHATZ, Thomas. 1993. *The New Hollywood*. In: TURNER, Graeme. 2006. *Film as a Social Practice*. 4th ed. London: Routledge, s. 30.

12 TURNER, Graeme. 2006. *Film as a Social Practice*. 4th ed. London: Routledge, s. 113 – 114.

John Lewis rozlišuje medzi „komerčnými filmami“ a „diváckymi filmami“. Tvrdí, že filmový priemysel sa stal závislý od diel, okolo ktorých možno vybudovať účinnú marketingovú kampaň, postavenú na hereckých hviezdach, špeciálnych efektoch alebo základných námetoch. Oveľa menej je odkázaný na tvorbu filmov, ktoré by sa divákovi mohli skutočne páčiť. Dôležitejšie je dostať do kín čo najviac divákov „pri premiérovani“ filmu (tzv. weekend box office), než produkovať film, ktorý si diváci obľúbia, odporúčia ho priateľom a zisk bude rásť postupne.¹³

Napriek tomu nemožno tvrdiť, že mainstreamový film neprihliada na potreby divákov. Jeho podoba je výsledkom interakcie medzi dielami, producentmi a publikom. Uspejú také filmy, ktorých tvorcovia dokážu najlepšie uspokojovať i formovať kultúrne potreby divákov. V súčasnosti predstavuje väčšinu návštevníkov kín mládež vo veku dvanásť až dvadsaťštyri rokov.¹⁴ Najväčšie filmové spoločnosti preto zacičili svoje marketingové aktivity práve na túto cieľovú skupinu. Jej kultúrne potreby sú primerané veku; nie sú až také bohaté ako potreby generácie pestrejšieho publika, ktoré navštevovalo kiná v 60. rokoch. To sa odráža aj v rapídne stúpajúcej popularite filmov nakrútených podľa komiksových námetov, filmov s fantazijným námetom a hororov. Dalo by sa preto povedať, že súčasný filmový mainstream získal svoju podobu vďaka mládeži.

Sociálne významy v mainstreamovom filme

Zobrazovacie a naratívne funkcie filmu nemožno vysvetľovať iba z estetického perspektívy. Film – ak sa chápe ako „analogón reality“, teda ako médium najvernejšie zobrazujúce realitu¹⁵ – odráža aj sociálnu realitu a spôsob jej konštrukcie. A práve tá je kľúčová pre typického filmového diváka, pretože pri prežívaní a interpretácii filmu predstavuje jeho základný referenčný rámec. Okrem pôžitku zo sledovania filmového obrazu, ktorý má v podstate nevedomú povahu¹⁶, divák predsa najviac zaujíma to, čo vo filme rezonuje s jeho vlastnou životnou skúsenosťou. Slovan Janet Staiger: „Verím tomu, že zážitok divákov zo sledovania filmov a televízie, ako aj spôsob, akým je tento zážitok včlenený do každodenného života a ako prispieva k našej orientácii v ňom, ovplyvňujú skôr kontextuálne faktory ako textové. Týmto kontextuálnymi faktormi sú naše sociálne väzby a identity konštruované s ohľadom na určité historické podmienky. Tento kontext vytvárajú intertextuálne poznatky (vrátane noriem ako interpretovať zmyslové vnemy z pohyblivého obrazu a zvuku), osobné prežívanie jednotlivcov a dynamické sociologické javy. Úlohou historika mediálnej recepcie je vysvetliť akt interpretácie a emocionálne zážitky.“¹⁷

Sociálne významy¹⁸ budú preto vždy presahovať filmový príbeh a odkazovať na sociálny kontext, napríklad na typické každodenné situácie a skúsenosti. Nie sú pevnou súčasťou filmu, ale vznikajú až v procese jeho sledovania. Filmové dielo vlastne tvorbu sociálnych významov u divákov iba iniciuje.

Sociálne významy môžu vyplývať z námetu, môže ich vyprovokovať diskurz (spôsob, akým je vyrozprávaný filmový príbeh) alebo sa utvárajú pri identifikácii s protagonistami filmového diela. Keďže sociálne významy sú kritériami masovej popularity filmu, je zjavné, že s týmto materiálom budú narábať najmä filmoví producenti: snažia sa ich vo filmoch čo najúčinnnejšie podnecovať. Estetické významy kľúčové pre populárny film sú zase výsledkom práce kamery, vnímania filmového strihu, pôžitku z výpravy, akcie, kostýmov a špeciálnych efektov.

Odkiaľ pochádzajú sociálne významy vo filme? Myslíme si, že môžu vychádzať buď z univerzálnej skúsenosti človeka, alebo z jeho každodennej skúsenosti. V oboch prípadoch sa dá hovoriť o sociálnej relevancii filmu: v prvom prípade film apeluje na základné psychologické potreby človeka a využíva pritom zdedené kognitívne štruktúry a všeobecne známe kultúrne symboly podávané z generácie na generáciu. V druhom prípade reaguje na

aktuálnu spoločenskú situáciu a tematizuje spôsoby života v súčasnej spoločnosti. Niekoľko príkladov sociálnych významov vo filme: boj dobra a zla (Harry Potter, 2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011), zápas človeka s prírodou (Pí a jeho život, 2012), boj s iracionálnymi silami (Kruh, 2002), zápas s vlastnou temnou stránkou (Čierna labuť, 2010), potreba sebaaktualizácie (Boxer, 2010), potreba uznania (Veľký Gatsby, 2013), prométeovská vzbura (Nevedomí, 2013), túžba po láske (Terapia láskou, 2012), túžba po spravodlivosti (Nepohodlný, 2005), motív sprisahania (Osudové zlyhanie, 2007), motív obetného baránka (Hry o život, 2012), motív záchrancu (Svetová vojna Z, 2013).

Filmová postava a hrdina

V snahe o sociálnu relevanciu musí mainstreamový film predstaviť svojim divákovi presvedčivého hrdinu. Musí to byť postava, s ktorou sa publikum dokáže identifikovať, ale ktorú súčasne bude obdivovať. Hrdina vyvoláva pocit, že je jedným z nás, ale súčasne lepší, iný ako my. Napríklad schopnejší (Erin Brockovichová, 2000). Samozrejme, môžeme si predstaviť aj opačnú situáciu. Negatívnu postavu vymodelovanú natoľko sugestívne, že publikum strhne k obdivu, fascinácii, a to bez ohľadu na svoje amorálne správanie. V takom prípade ide o antihrdinu. Antihrdina zosobňuje temné, negatívne stránky ľudského charakteru. Personifikuje nevedomé sily a tým získava psychologickú funkčnosť (ropný magnát Daniel Plainview v snímke Čierna krv, 2007). Zvláštnym typom antihrdinu je komický, neúspešný hrdina (Denník Bridget Jonesovej, 2001).

Filmová postava je osoba, ktorá má ucelenú existenciu v rámci dramatického deja. Nezáleží na tom, či patrí do reálneho alebo nereálneho sveta, definuje sa svojou príslušnosťou k realite diela. O postave vieme iba to, čo je priamo alebo nepriamo vyjadrené v danom diele. Na filmovej postave je najdôležitejší jej charakter: súhrn všetkých jej osobných, individuálnych znakov. Charakter označuje povahu, súhrn morálnych vlastností, významné rysy osobnosti, osobné vlastnosti, ktoré sa prejavujú vo vzťahu človeka k sociálnemu prostrediu. Je systémom určitých rysov, ktoré v dramatickom príbehu vždy zohrávajú nejakú úlohu a sú pre ďalší vývoj určujúce. Rozhodujúcim činiteľom pri vytváraní a formovaní charakteru je jadro, čiže vedomé alebo nevedomé smerovanie človeka za jeho hlavným, celoživotným cieľom.¹⁹

Hrdina je teda komplexnou predstavou, ktorú možno rozdeliť do dvoch zložiek: a) idey „hrdinstva“ ako výnimčnej a oceňovanej osobnostnej danosti alebo špecifickej činnosti; b) obrazu dramatickej postavy (charakter). Klasický hrdina reprezentuje tie najvyššie spoločenské ideály, hodnoty a kvality (Jean Valjean). Integruje v sebe viaceré funkcie: je súčasne osobnostným ideálom, dramatickou postavou, kultúrnym symbolom a psychologickým archetypom, preto sa z neho môže stať silný rolový model. Klasický hrdina je nositeľom vzorcov správania žiaducích v určitom spoločenstve. Slúži ako jeho morálne zrkadlo a často zosobňuje kreatívne riešenie konfliktov, ktoré sú pre toto spoločenstvo typické. Hrdinom môže byť legendárna postava zo starovekých mytológií (Herkules), slávny bojovník alebo vojvodca (Spartakus, Alexander Veľký), človek ušľachtilých kvalít (Gándhí, Martin Luther King, Aung San Suu Kyi), prípadne obyčajný človek, ktorý sa preukáže nezvyčajným činom vyžadujúcim veľkú odvalu (Chesley Sullenberger).

Podľa filozofa a spisovateľa Andrewa Bernsteina musí hrdina čeliť odvekému konfliktu medzi hmotou a duchom.²⁰ Je to platónsko-kresťanské chápanie existenciálnej situácie človeka. Logickým dôsledkom tohto rozštiepenia je presvedčenie, že svet je materiálny, živočíšny a efektívnosť sa v ňom dosahuje surovými, fyzickými prostriedkami. Avšak duch je z iného sveta, preto je voči hmote bezmocný. Myseľ je neefektívna, bezmocná, jej konštrukcie teoreticky obstoja, ale v praxi sú zbytočné. Morálny rozmer tohto duchovného sveta stelesňuje Ježiš Kristus, intelektuálny napríklad Hamlet. Keďže podľa Bernsteina je hrdinova oddanosť dobru bez ohľadu na prekážky nezlomná, dosahuje duchovné víťazstvo aj v prípade, keď prakticky zlyhá. Bernstein sumarizuje štyri kľúčové aspekty hrdinstva: 1. morálna veľkosť, 2. schopnosti a statočnosť, 3. aktivita napriek prekážkam, 4. duchovné víťazstvo aj v prípade praktickej prehry.²¹

13 LEWIS, Jon. 2003. Following the money in America's sunniest company town: some notes on the political economy of the Hollywood blockbuster. In: TURNER, Graeme. 2006. Film as a Social Practice. 4th ed. London: Routledge, s. 135.

14 TURNER, Graeme. 2006. Film as a Social Practice. 4th ed. London: Routledge, s. 130.

15 BERNARD, Jan. 1995. Jazyk, komunikace, kinematografie. Praha: Národní filmový archiv, s. 50.

16 METZ, Christian. 1991. Imaginární signifikant: Psychoanalýza a film. Praha: Český filmový ústav; MULVEY, Laura. 1998.

Vizuální slast a narativní film. In: OATES-INDRUCHOVÁ, Libora (ed.). 1998. Dívčí válka s ideologií. Klasické texty angloamerického feministického myšlení. Praha: Sociologické nakladatelství SLON, s. 116 – 131.

17 STAIGER, Janet. 2000. Perverse Spectators: The Practices of Film Reception. In: TURNER, Graeme. 2006. Film as a Social Practice. 4th ed. London: Routledge, s. 169.

18 PLENCNER, Alexander. 2008. Sociálne významy v mainstreamovom filme. In: MAGÁL, Slavomír – MISTRÍK, Miloš – SOLÍK, Martin. Média, spoločnosť, mediálna fikcia. Zborník z vedeckej konferencie s medzinárodnou účasťou konanej v dňoch 31. marca a 1. apríla 2008. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, s. 85 – 94.

19 KRATOCHVÍL, Miloš V. – DVOŘÁK, František A. 1972. Jak psát hry pro film a televizi. Rukověť filmové a televizní dramaturgie a scenáristiky. Fakulta filmová a televizní na Akademii múzických umění v Praze. Praha: Státní pedagogické nakladatelství; NOVOTNÝ, David J. 2000. Chcete psát scénář? I. Základy dramaturgie II. Žánry v hraném filmu. Praha: FAMU.

20 BERNSTEIN, Andrew. 2013. The Philosophical Foundations of Heroism. [online]. [cit. 2013-07-31]. Dostupné na internete: <<http://www.mikementzer.com/heroism.html>>

21 BERNSTEIN, Andrew. 2013. The Philosophical Foundations of Heroism. [online]. [cit. 2013-07-31].

Ježiš Kristus ako archetyp spasiteľa

Príťažlivosť filmových postáv a hrdinov nie je možné dostatočne pochopiť bez toho, aby sme preskúmali, prečo divák tento mocný symbol oslovuje. Z pohľadu analytickej psychológie je hrdina archetypom.²² Archetypy sú univerzálne obsahy ľudskej duše (napríklad anima, animus, persona, tieň, self, múdry stavec, veľká matka).²³ Hrdina potom predstavuje sily vedomého rozumu a ega, bojujúce so silami nevedomia. Symbolizuje odvahu a iniciatívu človeka, jeho vôľu a energiu (Luke Skywalker z prvých troch častí Hviezdnych vojen, 1977, 1980, 1983). Najušľachtilejším predstaviteľom hrdinu je mesiáš, spasiteľ. Hrdina sa snaží zachovať súdržnosť osobnosti, dať jej pocit kontinuity. Vo vedomí plní úlohu „strážcu brány“, rozhoduje, ktoré vnemy, myšlienky, city a spomienky môžu vstúpiť do vedomia. Ak hrdina zápasí s netvorom, ktorého však nezabije, je to symbolickým obrazom toho, ako vedomé ego bojuje so silami nevedomia. Hrdina paradoxne nemôže zvíťaziť tak, že definitívne porazí zlo. Na to, aby sa človek stal celistvou osobnosťou, musí dokázať integrovať svoje temné stránky, nie ich vytesniť, ani zničiť.

V analytickej psychológii sa tieto zložky nazývajú tieňom. Reprezentujú základný inštinkt človeka, silné emócie, spontánnosť, tvorivý pud. Sú zdrojom realistických vhládov a adaptívnych odpovedí, ktoré pomáhajú prežitiu. Preto ak hrdina zabíja stelesnenie všetkého temného a zlého, môže sa stať, že sa osobe nepodarí dosiahnuť zrelosť. Človek sa musí naučiť integrovať svoj tieň, usilovať sa o spoluprácu ega (vedomia) a tieňa (inštinktu). Ak sa mu podarí inštinktívne sily kanalizovať do užitočného správania, bude sa cítiť plný života a aktivity. Prikladom zlyhania procesu vnútornej integrácie je archetyp lotor (antihrdina). Znázorňuje protiklad vedomého rozumu a ega, je to agresívna a sebakresadujúca sila. Má sklony k egoizmu, potláča emócie a nerešpektuje druhých ľudí. Jeho infantilné túžby a regresívne správanie sa často kombinujú s kreativitou až genialitou. Antihrdinu poháňa túžba po omnipotencii. Snaží sa naplniť archaické detské túžby po všemocnosti pomocou vynaliezavosti dospelého jedinca (takouto postavou je napríklad Loki z komiksového filmu Avengers: Pomstítelia, 2012).

Každý príbeh o klasickom hrdinovi tlmočí posolstvo, že ego musí byť premožené, ukrižované, aby mohlo byť vzkriesené. Ego tak postupne ustupuje širšej realite, ktorá sa nazýva self (duša). Archetyp self motivuje človeka k jeho celostnosti, k smrti sebeckých záujmov a rozvoju altruistických postojov. Nie vždy sa to podarí. Napríklad v snímke X-Men: Prvá trieda (2011) nezvládne Erik Lensherr boj s vlastným tieňom, rozhodne sa pre postoj nedôvery a stáva sa z neho nepriateľ Magneto. Symbolmi úspešného zavŕšenia procesu rastu osobnosti sú archetypy múdreho starca (Gandalf z filmu Pán prsteňov: Spoločenstvo prsteňa, 2001) a veľkej matky (Aurora z filmu Cena za nežnosť, 1983). Nutnosť prechodu od individualizácie k vzájomnosti zdôrazňuje aj humanistická psychológia (Abraham Maslow, Alfred Adler).

Individuálna cesta hrdinu sa v určitom momente vždy obracia k ostatným ľuďom. Súvislosť individualizácie a obnovenia spoločenského poriadku skúmal americký kultúrny antropológ Joseph Campbell. Študoval spoločné znaky mytologických, rozprávkových a náboženských hrdinov. Zozbieral a interpretoval mýty Indiánov, starých Grékov, Hindov, buddhistov, Mayov, Škandinávcov, mýty z artušovských legiend a biblické príbehy. Presvedčivo ukázal, že dobrodružstvo hrdinu sa ubera dráhou, ktorá má podobu ustáleného vzorca troch prechodových rituálov: odlúčenie – iniciácia – návrat. Tie vytvárajú akoby cyklus hrdinu, ktorý Campbell nazýva monomýtom. Hrdina sa vydáva z každodenného sveta do ríše nadprirodzených divov, stretáva sa tam s neznámymi silami a po ťažkom zápase s protivníkmi zvíťazí. Zo svojej cesty sa vracia domov so schopnosťou preukazovať dobro svojim blízkym: „Hrdina je teda človek, ktorému sa podarilo prebojovať cez svoje osobné a miestne historické obmedzenia smerom k všeobecne platným ľudským formám. Vízie, idey a inšpirácie takéhoto jedinca pochádzajú z primárnych zdrojov ľudského života a myslenia. Nehovorí o súčasnej rozpadajúcej sa spoločnosti a duši, ale o neuhasiteľnom zdroji, cez ktorý sa obrodí spoločnosť. Hrdina zomrel ako súčasný človek; ale ako človek večný – zdokonalený, nešpecifický, univerzálny – sa narodil znova. Jeho druhou vážnou úlohou je vrátiť sa v pretvorenej podobe k nám a učiť nás to, čo sa dozvedel o obnovenom živote.“²⁴ Zápas hrdinu je vlastne dvojaký: jednak je to konfrontácia so sebou samým, jednak konfrontácia so spoločnosťou.

22 JUNG, Carl G. 1998. Archetypy a kolektívne nevedomie. 1. časť. Košice: Knižná dielňa Timotej, 1998; CHETWYND, Tom. 1997. Lexikon snů: Obsáhlý klíč k hádankám snové symboliky. Olomouc: Votobia.

23 Švajčiarsky psychiater Carl Gustav Jung vnímal archetypy ako praobrazy, formy bez obsahu, ktoré sú definované viac z hľadiska svojej typickej funkcie než z hľadiska svojej konkrétnej podoby. Vonkajším prejavom archetypov sú symboly. Archetypy sa vyskytujú v individuálnych snoch, rozprávkach a mýtoch rôznych národov či kultúr. Jung predstavil hypotézu, že spoločne vytvárajú kolektívne nevedomie: pamäť ľudstva, v ktorej sú zakódované myšlienky alebo pamäťové stopy z našej pradávnej minulosti. Rozprávky a mýty potom nie sú iba príbehmi na pobavenie, ale symbolickými príbehmi o ľudskej duši, ktorá sa vydáva na cestu dosiahnutia celistvosti (Jung, 1998).

24 CAMPBELL, Joseph. 2000. Tisíc tváří hrdiny. Praha: Portál.

Akým hrdinom bol Ježiš Kristus, archetyp spasiteľa? Splňa znaky hrdinu, tak ako ich opísala analytická psychológia a kultúrna antropológia? Okrem svojho životného príbehu zavŕšeného obeťou pre ľudstvo preukazuje Ježiš všetky znaky hrdinu. Ježiš podstupoval vnútorný duchovný zápas – pokúšanie na púšti (Matúš 4, 1 – 11) rovnako ako vonkajší zápas: čelil konfliktu s vlastnou rodinou (Marek 3, 21; 3, 31 – 33), jeho učeníci riešili medzi sebou detinské spory a nechápali jeho povolanie (Matúš 16, 21 – 23; 20, 20 – 28; Lukáš 22, 24 – 27), obyčajní ľudia, ktorým sa snažil pomáhať, mu často nerozumeli (Marek 6, 2 – 5; Ján 6, 26; Lukáš 9, 41), ostro vystupoval voči farizejom a zákonníkom (Matúš 23, 13 – 33), dostal sa do nezmieriteľného sporu s dobovým náboženským establishmentom (Ján 18, 13 – 23) a napokon ho odsúdila, umučila a popravila rímska vládna a vojenská moc (Lukáš 23, 1 – 24, Matúš 27, 27 – 31). Biblický Ježiš prejavoval hnev a agresivitu (Marek 11, 11 – 16) a existujú náznaky, že zvažoval aj ozbrojený odpor (Lukáš 22, 36 – 38).²⁵ Násilné riešenie nakoniec odmieta (Matúš 26, 52). To z neho robí plnokrvnú dramatickú postavu, značne odlišnú od naivného obrazu Ježiša – pacifistu, typického pre sentimentálnu zbožnosť. Ježišova obeť na kríži dosvedčuje jeho nadosobný cieľ. Vzkriesenie napokon potvrdzuje jeho božský pôvod a duchovné a morálne víťazstvo.

Keď sa pozrieme na filmy o Ježišovi, môžeme vidieť, že filmovým tvorcom sa túto plasticitu Krista nepodarilo zachytiť. Cieľom typického kresťanského alebo biblického filmu je tlmočenie kresťanského posolstva. Ideologická funkcia je preto nadradená estetickým a sociálnym funkciám, vďaka čomu sa tento druh audiovizuálneho diela usiluje viac o persuzívnu než o umeleckú komunikáciu. Tvorcovia si totiž želajú, aby divák reagoval nábožensky korektným spôsobom. Chcú zachovať naratívny kánon Biblie a ideovú jednoznačnosť. Z estetických prostriedkov preto preferujú gýč, ktorý vyvoláva jednoznačné a silné emócie. Kresťanský a biblický film je významovo uzavretý, divák má výrazne zúžené interpretačné možnosti. Táto skutočnosť má za následok, že sa tvorcom nedarí preložiť biblické posolstvo do reči filmu. Výsledné dielo má často podobu mechanického audiovizuálneho prepisu evanjelií bez ducha a umeleckej kreativity (Ježiš, 1979, Evanjelium podľa Jána, 2003). Keďže nerešpektuje zákonitosti filmovej dramaturgie (napríklad nezdôvodňuje príčiny Judášovej zrady, nedostatočne zdôrazňuje ľudskú stránku a ľudský zápas Ježiša Krista), má minimálny dosah mimo komunity kresťanov.

Za nevydarený možno považovať aj mainstreamový film Mela Gibsona Utrpenie Krista (2004). Táto snímka zredukovala biblický príbeh Ježiša Krista na niekoľko epizód spojených motívom utrpenia. Neoprávnene sa snaží nahovoriť divákovi, že toto utrpenie je dôvodom viery kresťanov v Krista. Nepoukazuje na obeť, ktorá sa skrýva v jeho pozadí, zameriava sa iba na jeho povrchové znaky. Bolesť premieňa na estetický objekt podľa vzoru barokového výtvarného umenia. Bičovaniu, ktorému Matúš (27, 26) Marek (15, 15) a Ján (19, 1) venujú po jednom verši, vyčlení Gibson približne dvadsať minút. Zobrazuje ho zo vzdialenosti, z ktorej ho nemohol vidieť žiaden účastník tejto udalosti a posúva tak film do oblasti sadomasochistickej fantázie.

Celkom inak vyznela postmoderná adaptácia románu Nikosa Kazantzakisa Posledné pokušenie Krista režiséra Martina Scorseseho (1988). Tvorcovia kreatívne reinterpretovali biblický text, zdôrazňovali Ježišov zápas medzi duchom a telom, zápas s vlastným tieňom, namáhavú cestu k pochopeniu a naplneniu duchovného povolania. Posledné pokušenie Krista neagituje, nerieši otázky, čo je morálne a čo nemorálne, aké skutky treba konať a čomu sa treba vyhýbať alebo ako nasledovať Boha. Úplne tu chýba explicitné alebo implicitné poučovanie diváka. Snímka sa sústreďuje na človeka a jeho bytie. Viera nie je stvárnena v prvom rade ako viera v osobu (Boha, Božieho Syna), ale ako viera v myšlienku (plán spásy), ktorá legitimizuje Ježišovo poslanie a je zdrojom rešpektu k jeho osobe.

Status Spasiteľa musí v tomto filme Ježiš bolestivo získať. Nepohybuje sa po akčnej línii „skutok – dôsledok“, ale sleduje mystickú cestu „skutok – skúsenosť“. Vo filme uvidíme iba štyri Ježišove zázraky, oveľa väčší priestor dostali magické, symbolické obrazy, ktoré vyjadrujú umelecký a duchovný význam kľúčových udalostí v živote hlavnej postavy. Motivácia Ježiša a jeho rozhodnutia nie sú dané vopred. Divák nesleduje samozrejmy príbeh sebavedomého Spasiteľa, ale tápanie slabého človeka hľadajúceho pravú cestu, človeka potáčajúceho

25 Na túto skutočnosť upozornil psychológ Jeroným Klimeš: KLIMEŠ, Jeroným. 2008. Psycholog a jeho svědectví o Kristu. Praha: Portál.

sa medzi pravdou a omylom, víziou a ilúziou, človeka, ktorý sa chce spoliehať na vlastný úsudok, ale ktorý poznáva hranice svojho obmedzeného poznania a hľadá radu u druhých, pozemských i nebeských radcov, pričom ich raz odmieta, inokedy sa nimi inšpiruje alebo im slepo podľahne, aby opäť mohol nadobudnúť vlastný pohľad na svet a dospieť ku konečnému rozhodnutiu. Tento motív nemá oporu v Biblii, no umelecky veľmi presvedčivo zdôvodňuje poslanie hrdinu. Hoci film hneď v úvodných tituloch zdôrazňoval, že nie je založený na evanjeliách, a hoci bolo jeho poslanie jednoznačne kresťanské („bez obete niet spásy“), kresťanské publikum film neprijalo. Katolícki fundamentalisti vo Francúzsku dokonca spáchali teroristický útok na návštevníkov premiéry tohto filmu. Výbušná zápalná bomba umiestnená v kinosále jedného človeka zabila, troch zmrzčila a trinástim ďalším spôsobila ťažké popáleniny. Režisér sa celý rok obával kvôli bombovým útokom otvárať poštu.

Zobraziť Ježiša Krista ako dramatickú postavu je náročné nielen z politicko-náboženských dôvodov. Ako hrdina totiž nemá tieň. Hoci Ježiš z teologického hľadiska čelil pokúšaniu ako ktorýkoľvek iný človek, nebojoval s vlastnou hriechnosťou, s vlastnou temnou stránkou. To síce nie je prekážkou náboženskej identifikácie s ním ako Spasiteľom, ale znižuje to jeho presvedčivosť ako dramatickej filmovej postavy. S takýmto hrdinom je oveľa ťažšie sa identifikovať, nehovoriac o tom, aké náročné je ho presvedčivo zobraziť. Vzdialenosť medzi ním a divákom je priveľká. Film s duchovným poslanstvom a mesianistickým hrdinom však nemusí byť nutne náboženským filmom. Myslí si to napríklad teologička Gaye Ortiz (1998). Svoj názor podopiera citátom Johna Maya, ktorý tvrdí, že náboženské a teologické aspekty filmu nesúvisia s „náboženskými témami, udalosťami alebo symbolmi“. Pri zisťovaní, či má film náboženský význam, May uprednostňuje hovoriť o „náboženskej interpretácii filmu“ namiesto „interpretácie náboženského filmu“. Film je podľa neho „zrkadlom ľudskej skúsenosti“ a náboženská reflexia sa musí zaoberať „hľadaním zmyslu života“.²⁶

Akú ľudskú skúsenosť zrkadlí Spasiteľ? Mesiáš je možno najsilnejším kultúrnym symbolom západnej civilizácie. Víťazí nad sebou samým a víťazí aj nad svetom. Symbolizuje kozmického človeka, integráciu božskej a ľudskej prirodzenosti. Civilnejšiu podobu tejto postavy predstavuje Záchranca. Hrdina s mesianistickými črtami dokáže v publiku vyvolať identifikáciu a obdiv, diváci môžu spolu s ním prežívať radosť z jeho víťazstva, cítiť voči nemu súcit. To značne kontrastuje s antihrdinom. Niektoré podoby zla môžu byť fascinujúce, no ani tá najcharizmatickejšia záporná postava nedokáže v publiku vzbudiť súčasne úctu a súznenie. Čím sa musí vyznačovať mesianistický hrdina? Okrem oddanosti svojmu poslaniu, ktorého si je jasne vedomý, je pre neho charakteristická zraniteľnosť, služba druhým a sebaobetovanie.

Silný a slabý hrdina

Súčasného hrdinu mainstreamového filmu možno jasne odlišiť od iných typov hrdinu. Nie je však od nich úplne nezávislý, pretože nadväzuje na obrazy hrdinov z predchádzajúcich období. V niektorých jeho znakoch možno vypozerovať jasnú kontinuitu s mytologickými alebo literárnymi obrazmi hrdinu (z psychologického hľadiska sú funkcie hrdinu ako symbolu stále), v iných je zase zrejme snaha o modernosť, inováciu. Podoba hrdinu je nakoniec vždy výsledkom aktuálnych celospoločenských kríz. Zosobňuje nielen najrozšírenejšie konflikty, ale aj aspirácie a sny. Keďže má byť presvedčivým psychologickým typom, jeho charakter musí v niečom vystihovať aj širšiu sociálnu skupinu. Z tohto dôvodu je zaujímavé pozorovať, že v histórii sa striedali obdobia s preferenciou silného alebo slabého hrdinu, a to podľa atmosféry danej doby.

Hrdinovia romantickej a realistickej literatúry, tak ako ich vytvorili spisovatelia Gustave Flaubert, Charles Dickens, Fjodor Michajlovič Dostojevskij alebo Victor Hugo, patria k morálne silným hrdinom. Pomáhajú čitateľovi priblížiť typické konflikty od konca 18. až po takmer celé 19. storočie. K frekventovaným motívom patrila chudoba a s ňou súvisiace páľčivé existenciálne a morálne problémy: snaha o spoločenský vzostup, zápas o podobu vlastného charakteru, odpor voči nespravodlivému spoločenskému poriadku. Ústredným konfliktom bola dilema, „ako prežiť a zachovať si vlastnú tvár“. V dvadsiatom storočí sa tento morálny hrdina postupne vytráca zo scény. Sociálna problematika z literatúry síce nezmyla (Theodor Dreiser, John Steinbeck), ale hrdina sa zmenil. Dve svetové vojny priniesli motív zlomeného hrdinu (tak ako sa s ním stretávame v románoch Ernesta Hemingwaya, Ericha Maria Remarquua). Zlomený hrdina statočne nasadil svoj život za slobodu, ale od spoločnosti sa mu nedostalo

ani vďaka, ani uznania. V filme sa s týmto problémom vyrovnával režisér William Wyler (Najlepšie roky nášho života, 1946). Populárnu literatúru spestruje antihrdina. Tento typ dramatickej postavy nebol ničím novým, v kultúre sa vyskytoval už predtým (Don Quitote, Valmont). V čase prohibície v dvadsiatych rokoch v USA však získava nové črty. Postavy z detektívnych románov Carolla Johna Dalyho, Dashiela Hammetta a Raymonda Chandlera boli každý deň svedkami organizovaného zločinu, čo vyústilo do cynického postoja voči emóciám. Cynizmus sa neskôr stáva charakteristickým znakom antihrdinu v množstve maistreamových filmov (Americké psycho, 2000).

V období od 30. do 50. rokov 20. storočia filmový priemysel natoľko zosilnel, že sa z filmu stalo v pravom zmysle slova masové médium. Skúsme sa zamerať na témy a postavy, ktoré priniesla kinematografia, aby tak obohatila kultúrnu scénu s dovtedajšou dominanciou literárnych hrdinov. V polovici minulého storočia vzniká viacero sci-fi filmov s tematikou mimozemšťanov alebo neznámej hrozby (The Thing From Another World, 1951) a statočného odporu obyvateľov. Paranoidná atmosféra týchto filmov jasne odkazuje na studenú vojnu. Objavujú sa viaceré historické veľkofilmové postavy klasického hrdinu, ktorý vyniká svojou silou a odvahou (Ben Hur, 1959; Spartacus, 1960). Publikum priťahuje charizmatický, vynaliezavý hrdina (Lawrence z Arábie, 1962; Goldfinger, 1964). Nakrúcajú sa adaptácie diel svetovej literatúry s plastickým ústredným charakterom (Doktor Živago, 1965), vznikajú aj snímky s príťažlivými antihrdinami (Bonnie a Clyde, 1967; Butch Cassidy a Sundance Kid, 1969). V 70. rokoch silného hrdinu opäť strieda slabý, zlyhávajúci alebo neúspešný hrdina. Často je to postava, ktorá bojuje so spoločenským systémom (Prelet nad kukučím hniezdom, 1975) alebo sa ocitla v osídľach kriminality a sociálnych problémov (Francúzska spojka, 1971, Taxikár, 1976). Nestabilná politická situácia sa prejavuje aj v špiónážnych námetoch (Rozhovor, 1974, Všetci prezidentovi muži, 1976). Motív človeka poznačeného vojnou, ktorého predtým reflektovala medzivojnová a povojnová literatúra, prechádza do filmu. Snímky Lovec jeleňov (1978) a Apokalypsa (1979) sa vyrovnávajú s vietnamskou vojnou a jej dosahom na psychiku jednotlivca.

Výraznú zmenu v podobe hrdinu prinášajú 80. roky. Sú to roky hospodárskej konjunktúry. Všeobecný blahobyt a optimistické očakávania od budúcnosti sa odrazili vo filme E. T. Mimozemšťan (1982). Do filmu sa premieta aj fascinácia možnosťami techniky (Hviezde vojny – Impérium vracia úder, 1980). Sporadicky je technika zdrojom obáv (Terminátor, 1984), no predovšetkým je vítanou pomôckou pri vytváraní spektakulárnych efektov (Blade Runner, 1982; Brazil, 1985). Sebavedomie tejto epochy sa odráža v žánri akčného filmu. Táto dekáda priniesla herecké hviezdy, z ktorých sa stali idoly detí a mládeže: Arnolda Schwarzeneggera a Sylvestra Stalloneho. Vystriedali ikonu bojových umení Bruca Leeho – namiesto rýchlosti a reflexov vystavovali na obdiv masívny svalový korpus. Telo akčného hrdinu sa stalo metaforou sily a nezlomnosti. Tomu nasvedčovali aj snímky, ktoré v tomto období vznikali a ktoré sa často dočkali viacerých pokračovaní: Barbar Conan (1982, 1984), Predátor (1987, 1990), Highlander (1986, 1991, 1994, 2000), Komando (1985), Running Man (1987), Robocop (1987, 1990, 1993), Prvá krv/Rambo (1982, 1985, 1988, 2008), Terminátor (1984, 1991, 2003, 2009). Najčastejšou motiváciu akčného hrdinu bola túžba po spravodlivosti alebo pomste a boj s organizovaným zločinom. To boli sociálne významy, ktoré v tom čase najviac rezonovali v publiku. Okrem toho, že osemdesiate roky boli obdobím ekonomickej prosperity, stále boli aj obdobím vysokej kriminality.²⁷

Akčný hrdina bol prakticky nezraniteľný, nemal žiadnu slabinu, nepreukazoval citlivosť ani emocionálnu. Nemilosrdne zlikvidoval každého protivníka. Časť filmov predstavila hrdinu, ktorý si získal sympatie divákov úsilím o iróniu alebo sarkazmus. Takéto postavy stvárňoval Mel Gibson, Harrison Ford, Bill Murray a Bruce Willis: Šialený Max (1979, 1981, 1985), Indiana Jones (1984, 1989), Krotiteľia duchov (1984, 1989), Smrtonosná pasca (1988, 1990, 1995, 2007) a Smrtonosná zbraň (1987, 1989, 1992, 1998). Nezraniteľnosť a úsilie strhnúť na seba pozornosť za každú cenu nám dovoľujú charakterizovať túto dramatickú postavu ako narcistickú osobnosť.²⁸ Čím sa vyznačuje? Najviditeľnejšou zmenou oproti klasickému hrdinovi²⁹ je posun od hrdinstva k heroickosti. Pôvodne vnútorné kvality sa menia na súbor vonkajších znakov.

27 FUKUYAMA, Francis. 2006. Velký rozvrat. Lidská přirozenost a rekonstrukce společenského řádu. Praha: Academia, s. 39 – 78.

28 Narcizmus, ktorého mnohé znaky môžeme pozorovať na akčnom hrdinovi 80. rokov, sa prejavuje v chorobnej zameranosti na seba samého. Je to postoj, v ktorom je základom morálneho rozlišovania vlastné ja. Druhí ľudia sa posudzujú z hľadiska užitočnosti pre osobné ciele. K takto vyhrotenému individualizmu prispel proces personalizácie, ktorý sprevádzal rastúcu ekonomickú prosperitu a s ňou spojené zvyšovanie životnej úrovne. Pohonom spoločnosti sa stala rozkoš, blahobyt a zjemňovanie noriem. Pre narcizmus je typický hedonizmus a perfekcionizmus. Daňou za narcistickú dokonalosť je však emocionálna prázdnota a rozpad intímnych vzťahov (Lash 1991, Lipovetsky 2008).

29 BERNSTEIN, Andrew. 2013. The Philosophical Foundations of Heroism. [online]. [cit. 2013-07-31]. Dostupné na internete: <<http://www.mikementzer.com/heroism.html>>; SINGH, Manjari – LU, Mei-Yu. 2003. Exploring the Function of Heroes and Heroines in Children's Literature From Around the World. [online]. [citované 2013-07-31]. Dostupné na internete: <<http://www.ericdigests.org/2004-1/heroes.htm>>

26 ORTIZ, Gaye. 1998. „Theology and the ‚Silver Screen‘.“ In: The Month, May 1998; 31, 5, s. 172.

Klasický hrdina – narcistický hrdina:

- morálna veľkosť – narcistická veľkosť;
- schopnosti a statočnosť – šikovnosť a prefikanosť;
- aktivita napriek prekážkam – aktivita bez prekážok;
- duchovné víťazstvo aj v prípade praktickej prehry – totálne víťazstvo za každú cenu;
- osobná odvaha – absencia strachu;
- starostlivosť o druhých – starostlivosť o seba/manipulácia druhými;
- vytrvalosť – nevyčerpatelnosť;
- vynaliezavosť – mechanická dokonalosť;
- sebadôvera – sebazbožnenie;
- optimizmus – cynizmus.

V 90. rokoch akčný žánr privítal nových hercov: Jeana-Clauda van Damma, Dolpha Lundgrena a Steve-na Seagala, ktorí sa predstavili v snímkach *Dvojité zásah* (1991), *Univerzálny vojak* (1992), *Prepadnutie* (1992, 1995) a *Aljaška v plameňoch* (1994). Tento filmový žánr však postupne doznieva. Akčný hrdina sa opotreboval. Uhladenejšiu a emocionálne autentickejšiu verziu hrdinu pre poslednú dekádu 20. storočia stvárnil Keanu Reeves vo filme *Nebezpečná rýchlosť* (1994). V období prudkého rozvoja počítačových technológií sa do kinematografie opäť vracia neistý hrdina. V publiku rezonujú znepokojivé motívy a sociálne významy, ktoré poukazujú na nedôveru, stratu pocitu istoty a bezpečia, pochybnosti o vlastnej identite a ohrozenie duševného zdravia: *Jakubov rebrik* (1990), *Mlčanie jahniat* (1991), *12 opíc* (1995), *Hra* (1997), *Lost Highway* (1997), *Klub bitkárov* (1999). Slabosť ústrednej postavy akoby potvrdzovali aj ľahké komédie z tohto obdobia: *Horúce strely* (1991, 1993), *Ace Ventura* (1994, 1995), *Bláznivá strela* (1988, 1991, 1994). Originálnejší tvorcovia zareagovali na zmenu atmosféry snímkami s dosiaľ najsuggestívnejšími antihrdinami: *Nikita* (1990), *Pulp Fiction* (1994), *Takí normálni zabijáci* (1994), *Trainspotting* (1996), *The Big Lebowski* (1998). Trendom sa stala dramatická postava, ktorá neverila ničomu, nemala žiaden cieľ ani zmysel života, jej jedinou motiváciou bolo prežiť alebo si užiť a jej charakteristickým prejavom sa stal cynizmus. Bol to vskutku postmoderný hrdina. Niektorí režiséri upustili od akejkolvek psychologizácie postáv (Luc Besson, Leon, 1994). V 90. rokoch už bolo jasné, že sny predchádzajúcej dekády o pokroku a žiarivej budúcnosti sa nenaplnili.

Superhrdina a mesianistický hrdina

Príliš neprekvapí, že mainstreamový film prvej dekády tretieho tisícročia predstavuje divákovi obraz hrdinu, ktorý znova získal sebaistotu. Nie je to však samozrejмый, neporaziteľný hrdina. Je to hrdina, ktorý je silný i slabý súčasne. Prejavuje sa ako zraniteľná postava. Napriek tomu verí v ľudstvo a trpezlivo nasleduje spoločensky prospešný cieľ. Mainstreamový film tohto desaťročia stvárňuje globálne témy. Dá sa to chápať jednak ako pochopiteľná reakcia na elektronicky zosieťovaný svet, jednak je to dôsledok dvoch celospoločenských kríz: hrozby terorizmu, ktorá po 11. septembri 2001 zmenila svet, a stupňujúceho sa záujmu o ekologické otázky v súvislosti s medializáciou klimatologických tém. Pokúsime sa pri niektorých snímkach zastaviť podrobnejšie.

Prvým mainstreamovým filmom, ktorý načrtnol kontúry mesianistického hrdinu vhodného pre ďalšiu epochu, bola kyberpunková sci-fi snímka bratov Wachowských *Matrix* (1999). Protagonistom príbehu je počítačový programátor Thomas Anderson (Keanu Reeves). Vďaka kontaktu s hackermi sa dozvedá, že svet, v ktorom žije, je sofistikovanou počítačovou simuláciou. Dostane na výber, či chce zostať žiť vo virtuálnej realite, alebo či dá prednosť pravde a vyslobodeniu. Vyberá si horkú pravdu a nadobúda novú identitu: stáva sa z neho vyvolený Neo, ktorý je predurčený zachrániť svet. *Matrix*, táto eklektická zmes budhizmu a kresťanstva sa stala takým popkultúrnym hitom, že ho kresťanskí misionári púšťali divákovi namiesto tradičného evanjelizačného filmu. Alúzia na Ježiša (anagram Neo = the One) bola celkom jasná. Okrem tohto filmový materiál priniesol metaforu ilúzie o bezpečnosti materiálnej reality. Dôležitým prvkom filmu bola skutočnosť, že hlavný hrdina sa Mesiasom nenarodil, nebol ani od počiatku akčným hrdinom. Musel sa bolestivo vypracovať (mentálna a fyzická príprava), aby sa vôbec mohol stretnúť so svojim úhlavným nepriateľom.

Ďalším hrdinom s mesianistickým poslaním bol hobit Frodo z trilógie *Pán prsteňov* (2001, 2002, 2003). Celosvetový úspech adaptácie tejto fantasy ságy režiséra Petra Jacksona upriamil pozornosť producentov na veľkorozpočtové projekty s fantazijným námetom (*Equilibrium*, 2002; *Underworld*, 2003, 2006, 2012; *Ja, Robot*, 2004; *Serenity*, 2005; *Constantine*, 2005; *Kroniky Narnie*, 2005, 2008, 2010; *Beowulf*, 2007). Je známe, že autor pôvodnej knižnej predlohy Pána prsteňov J. R. R. Tolkien zamýšľal vytvoriť svoj fiktívny mytologický svet podľa vzoru kresťanskej kozmológie. Jeho hlavný hrdina sa cíti byť figúrkou na šachovnici mocných síl, ktoré ho presahujú, napriek tomu je to práve on, kto sa vďaka absencii vlastných politických ambícií môže pokúsiť poraziť zlo.

Na začiatku prvej dekády boli nakrútené tri filmy, ktoré spracúvali námety z oblasti komiksu: *Vyvolený* (2000), *X-Men* (2000) a *Spider-Man* (2002). Tretí z týchto filmov bol natoľko úspešný (náklady na film predstavovali 140 miliónov dolárov, tržby dosiahli rekordných 821,7 milióna), že rozhodol o novom trende v oblasti produkcie blockbustrových titulov. Odvtedy bolo nakrútených množstvo komiksových filmov a ďalšie stále pribúdajú: *Blade* (1998, 2002, 2004), *Spider-Man* (2004, 2007), *Batman – Temný rytier* (2005, 2008, 2012), *X-Men* (2002, 2006, 2009, 2011), *Iron Man* (2008, 2010, 2013), *Hellboy* (2004, 2008), *Hulk* (2003, 2008), *Návrat Supermana* (2006), *Muž z ocele* (2013), *Daredevil* (2003), *Thor* (2011, 2013), *Captain America: Prvý Avenger* (2011), *Avengers: Pomstítelia* (2012). Námety pochádzajú z dielni dvoch najväčších vydavateľstiev komiksov: DC Comics a Marvel. Superhrdinovia³⁰, ktorými obe vydavateľstvá zaľudnili svoj svet, sú pre divákov prítiažliví z viacerých dôvodov: 1. Kľúčovým segmentom filmového publika je dnes mládež. S mladšími divákmi prichádza aj preferencia fantazijných námetov pred realisticky podanou sociálnokritickou tematikou. 2. Fantazijný námet umožňuje naplno ukázať spektakulárne efekty. 3. Vzhľadom na to, že komiksová tvorba má dlhoročnú tradíciu, filmy so superhrdinami môžu zaujať aj odrastené skupiny publika, pre ktorých bol komiks dôležitou súčasťou ich mladosti. 4. Superhrdina sa z hľadiska svojich funkcií najviac približuje klasickému hrdinovi. Umožňuje divákovi identifikáciu aj idealizáciu. Keďže súčasný trend smeruje k psychologizácii hrdinov, superhrdinovia a mesianistickí hrdinovia mainstreamového filmu sú hlbšími a plastickejšími postavami, ako boli postavy populárnej kinematografie predchádzajúcich dekád. Producentom sa totiž podarilo prepojiť tri dôležité aspekty: nadprirodzený pôvod alebo výnimočné schopnosti typické pôvodne pre antického hrdinu, povolanie pomáhať a slúžiť druhým ako významnú humanistickú a náboženskú hodnotu a psychologickú hodnovernosť vyžadovanú od hrdinu veľkej literatúry a umeleckého filmu.

Takéto kritériá spĺňa napríklad trilógia *Batman – Temný rytier* (2005, 2008, 2012) režiséra Christophera Nolana s Christianom Baleom v hlavnej úlohe. Vďaka psychologizácii hlavného hrdinu boli tieto snímky vyzdvihované ako inovácia žánru (stačí si to porovnať s neúspešným titulom *Batman a Robin* režiséra Joela Schumachera, 1997). Miliónársky dedič Bruce Wayne žije dvojaký život: navonok vystupuje ako bohém, pod rúškom noci sa však mení na maskovaného superhrdinu. Snaží sa zachrániť rodné mesto Gotham City pred skazou. Trilógia apeluje na silné sociálne významy: boj s korupciou a zločinnosťou, túžba po spravodlivosti, rozohráva motív početnej alebo mocenskej prevahy zla, nastoľuje viaceré morálne dilemy spojené s rozhodnutím zostať verný vlastným hodnotám, zobrazuje desivosť, iracionalitu a hypnotickú silu zla a dotýka sa aj témy bolestivej minulosti, ktorá sa stáva zdrojom morálnej sily a odhodlania. Ani náhodou nemožno hovoriť o suverénnej prevahe Batmana nad protivníkmi (úchylný Joker, monštruózny Bane). Batman vie, že spoločnosť, v ktorej žije, za veľa nestojí, napriek tomu sa ju chystá zachrániť. Odmietá jednoduché riešenie bezhlavého zničenia zla, pre ktoré sa ho snaží získať jeho niekdajší učiteľ Ra's al Ghul. K jeho výnimočným stránkam patrí morálna integrita. Výhodu nad protivníkmi mu zabezpečujú najmodernejšie technológie a dôkladný výcvik z minulosti. Svoj strach (netopiere) dokázal premeniť na symbol vlastnej misie. Batman je kombináciou selfmademana a morálneho hrdinu. Neváha na seba vziať vinu za skutok, ktorý nespáchal, pretože verí, že to bude prospešnejšie pre ostatných. Nie je nezraniteľný ani neporaziteľný. Víťazí aj vďaka solidarite a pomoci zo strany druhých. Vidíme, že tento hrdina spĺňa všetky znaky mesianistickej postavy: oddanosť svojmu poslaniu, služba druhým, zraniteľnosť a sebaobetovanie. Berie na seba tiež druhých.

30 RADOŠINSKÁ, Jana. 2013. Obraz superhrdinu v súčasnej filmovej tvorbe. In PETRANOVÁ, Dana – MACÁL, Slavomír – PLENCNER, Alexander. Vrtieť psom: Metafora v médiách. Zborník z medzinárodnej vedeckej konferencie Megatrendy a médiá 2013. Trnava: FMK UCM, s. 107 – 133.

Nový typ zraniteľného hrdinu predstavil aj veľkofilm Avatar (2009) Jamesa Camerona, pri ktorého nakrúcaní bola použitá 3D technológia. Základným námetom filmu je zrážka dvoch svetov: sveta pozemšťanov spútaného vojenskými predpismi, usilujúceho sa podmaniť si energetické prírodné zdroje za každú cenu, a sveta mimozemskej kultúry Na'vi žijúcej v harmónii so svojím prostredím. Mimozemšťanmi sú tri metre vysokí humanoidi s modrou pokožkou, ktorí obývajú mesiac Pandora v solárnom systéme Alpha Centauri. Z hľadiska námetu sa film podobá na iné snímky s príbuzným motívom: napríklad Bounty (1984). Niektoré sociálne významy sú podobné: túžba po stratenom raji, ktorý je charakteristický prežívaním jednoty s prírodou, zakázaná láska medzi príslušníkmi dvoch odlišných rás a kultúr a problém poslušnosti voči formálnej autorite. Snímka však prináša aj významy iné, napríklad rozvíjajúce sa ekologické vedomie a s ním súvisiaca environmentálna zodpovednosť, konflikt medzi vernosťou hierarchickej štruktúre a vernosťou individuálnemu hlasu svedomia, rozpor medzi sebeckým a nadosobným záujmom. Hlavným hrdinom je bývalý ochrnutý vojak Jake Sully (Sam Worthington). Jake preukazuje nezvyčajnú odvahu a citlivosť v prístupe k tým, ktorí sú „iní“ ako on. Nakoniec sa postaví na odpor voči inštitucionálnej korporatívno-vojenskej moci a rozhodne sa riskovať život pre záchranu morálne neskorumpovanej kultúry mimozemšťanov. Čelí tieňu ľudstva, ktorý má v tomto prípade podobu bezohľadnosti.

S motívom neposlušnosti pracoval aj postapokalyptický sci-fi film Nevedomí (2013). Nakrútil ho Joseph Kosinski podľa rovnomennej komiksovej predlohy, na ktorej sa aj autorsky podieľal. Hrdinom snímky je technik č. 49 Jack Harper (Tom Cruise), ktorý so svojou partnerkou Vikou dozerá na bezpečný chod masívnych elektrární vznášajúcich sa nad oceánmi. Planéta Zem je zdevastovaná, môže za to útok mimozemšťanov a obranná vojna, ktorá si vyžiadala použitie jadrových zbraní. Jack a Vika bránia elektrárne pred nájazdmi mimozemšťanov, aby pomohli naakumulovať dostatok energie potrebnej na završenie plánu záchranu. Chcú sa pripojiť k zvyšku ľudstva, ktoré prežilo vojnu, a dostať sa do bezpečia k mesiacu Titan.

Pre žánér sci-fi filmu je charakteristická invenčná práca so scenárom a množstvo nečakaných zratov v deji. Futuristická imaginácia umožňuje novým spôsobom uchopiť odveké filozofické otázky, rozohrať mnohé mytologické a náboženské motívy. Sociálne významy, s ktorými tento film pracuje, sú deštruktívny vplyv jadrových technológií na prírodu, prométeovská vzbura voči bohom a konflikt medzi túžbou po bezpečí v sladkej nevedomosti a živote v krutej pravde, ktorá však jediná dokáže zaručiť skutočnú slobodu a lásku. To, čo Jacka motivuje k aktívnemu konaniu, je láska k prírode a k žene. Svoje mesianistické poslanie Jack zavŕši, keď sa rozhodne konať napriek poznanej pravde o svojej minulosti a pôvode. Hoci zistí, že je len klonom vytvoreným mimozemskou inteligenciou na zdolanie posledných zvyškov odporu zo strany ľudstva, položí svoj život, aby zničil svojho despotickeho stvoriteľa a vyslobodil planétu Zem. To, čím sa odlišil od ostatných, navlas rovnakých klonov, bola zvedavosť a túžba: kvality pripisované ľudskej prirodzenosti.

Ďalší film s ústrednou postavou v podobe zraniteľného hrdinu, ktorému sa budeme v tomto článku venovať, je survival horror Svetová vojna Z (2013). Jeho hlavným hrdinom je bývalý zamestnanec OSN Gerry Lane (Brad Pitt), ktorý sa so svojou rodinou ocitá uprostred chaosu. Mesto Philadelphia napadnú zombies: nepričetní, besní a nemilosrdne vraždiaci znetvorení ľudia, ktorí s inštinktivnou neomylnosťou napádajú zdravých jedincov. V pozadí ich premeny je smrtiaci vírus. Šíri sa v priebehu niekoľkých sekúnd, z každého napadnutého človeka sa v okamihu stáva zombie. Nákaza prepukla na celom svete. Gerry Lane je ako bývalý vyšetrovateľ OSN poverený vystopovať pôvod vírusu, aby mohli vedci vytvoriť vakcínu. Odmietnuť účasť na tejto misii nemôže, od jeho ochoty závisí, či si jeho rodina udrží miesto v bezpečí na preplnenej vojenskej lietadlovej lodi.

Téma zombies je pri filmových tvorcoch atraktívna kvôli svojej mnohovýznamnosti. Zombie môžeme chápať ako symbol iracionálnych síl, ktoré ohrozujú integritu človeka, jeho self. Čím je spoločnosť technicky vyspelejšia, čím viac sa snaží organizovať svoje systémy a procesy podľa princípov racionality a efektivity, tým silnejší tieň to vrhá do ľudského nevedomia. Tam driemu iracionálne sily, ktoré sa moderný človek snaží vytesniť, lebo sa nedajú ovládať. Trochu voľnejšie môžeme zombiego chápať ako symbol masového človeka, ktorý v kolektíve stratil svoje individuálne črty. Prišiel o svoju vôľu, slobodu a ľudskosť. Napokon zombie je aj výstižným symbolom človeka bez ducha: ak jednotlivec odmietne alebo vytesní duchovnú dimenziu svojho života, stáva sa z neho prízrak, karikatúra človeka.

Film oslovuje publikum aj ďalšími sociálnymi významami: ochrana vlastnej rodiny, strach z chorôb a smrti reprezentovaný motívom celosvetovej pandémie, motív osudovej nevyhnutnosti – bezmocnosti voči silám, ktoré človeka presahujú, imigračná politika a ňou súvisiaci kultúrny a národný separatizmus, neosobné posudzova-

nie hodnoty jednotlivca z hľadiska jeho užitočnosti pre sociálny a politický systém. Motiváciou hlavného hrdinu je spočiatku len snaha zaistiť bezpečnosť vlastnej rodiny. Neskôr jeho konanie získava širšiu altruistickú dimenziu (záchrana izraelskej vojačky). Najsilnejším motívom filmu je moment, kedy si Gerry Lane uvedomí, že ak sa sám infikuje nejakým smrteľne nebezpečným (hoci vyliečiteľným) patogénom, stane sa pre zombies neviditeľným. Ako smrteľne chorý nebude vhodným nositeľom pre vírus, ktorý pripravil zvyšok ľudstva o dušu. Vidíme tu jasný motív obete, snaha podstúpiť riziko smrti pre záchranu ostatných. Hrdina tohto filmu nemá žiadne nadľudské ani narcistické črty. Je to zraniteľný hrdina, ktorému je jasné, že môže prísť kedykoľvek o život. Viac ako zvláštnymi schopnosťami vyniká svojou citlivosťou a odhodlaním.

Ukazuje sa, že takýto typ hrdinu je pre súčasného diváka mainstreamového filmu najpresvedčivejší. Symbolickú výmenu medzi narcistickým a citlivým hrdinom vidíme aj vo filme Ohnivý kruh (2013). Základným námetom filmu je hrozba Apokalypsy. Ľudstvo napadnú obrovské obludy Kaiju z inej dimenzie, ktoré chcú kolonizovať planétu Zem. Na ich odpor je vyvinutá nová zbraň: obrovskí bojovní roboti Jaegers. Je natoľko zložitá, že ju musia ovládať dvaja piloti simultánne. Jedným z pilotov je mladý narcistický arogantný bojovník Chuck Hansen (Robert Kazinski). Tvorcovia vyčlenili vo svojom príbehu aj priestor pre jeho otca, s ktorým spoločne figurujú v tíme záchrancov. Vidíme, že jeho otec akoby z oka vypadol akčnému hrdinovi 80. rokov. Tento tvrdý svalnatý chlap s vojenským výcvikom s nevoľou hľadá na sociálnu hrubosť a nekompromisnosť vlastného syna. Je to veterán, ktorý už dozrel. Nad narcizmom Chucka víťazí sociálne inteligentnejší prístup hlavného hrdinu Raleigha Becketa (Charlie Hunnam). Raleigh si ako svojho spolubojovníka vyberá neskúsenú Japonku Mako, pretože verí v ich kompatibilitu. Citlivosť a spolupráca aj napriek počiatočnému odmietavému stanovisku vojenského veliteľa Stackera Pentecosta, ktorý sa obáva ľudskej slabosti, sa ukáza ako správne hodnoty.

Záver

Hrdina mainstreamového filmu prešiel v priebehu niekoľkých dekád viacerými premenami. Najpozoruhodnejšie na jeho ceste je cyklické striedanie období silného a slabého hrdinu. Klasického hrdinu polovice dvadsiateho storočia, ktorý vynikal statočnosťou, odvahou, vynaliezavosťou a plastickým charakterom, strieda v 70. rokoch zlyhávajúci hrdina. Podlieha spoločenskému alebo politickému systému, štruktúrnemu zlu. Pochopil, že ľudia, ktorým slúžil, ho zradili: ideály, za ktoré bojoval, boli falošné (skúsenosť vietnamskej vojny). Ekonomická konjunktúra 80. rokov priniesla sebavedomého akčného hrdinu, ktorý neohrozene bojoval so zločinom. Bol to neporaziteľný hrdina. Absencia akýchkoľvek slabín ho umožňuje chápať ako narcistickú osobnosť. Prudký technologický pokrok 90. rokov vrátil na scénu neistého hrdinu, ktorého premošli pochybnosti o sebe. Ocítá sa v nezrozumiteľnom svete a podlieha paranóji. Nové tisícročie s jeho globálnymi výzvami však opäť vzkriesilo obraz dramatickej postavy, ktorá sa najviac podobá na klasického hrdinu. Superhrdina a mesianistický hrdina vynikajú oddanosťou svojmu poslaniu, statočne nasadzujú svoj život za druhých, ale pritom si zachovávajú všetky ľudské črty: najmä zraniteľnosť a citlivosť. Hrdina nového tisícročia objavuje svoj životný zmysel v službe druhým.

Zdá sa, že konštatovanie o konci etiky obetavosti v našej dobe bolo predsa len predčasné.³¹ Nežijeme v postmodernej spoločnosti charakteristickej stratou viery vo veľké príbehy a bezbolestnou etikou, ale v globálnej spoločnosti, v ktorej si čoraz viac uvedomujeme zodpovednosť za svoje okolie: či už sociálne alebo prírodné. Svet nám nie je ľahostajný, hľadáme svoj zmysel vo vzťahu k nemu. Cítíme, že našu civilizáciu ohrozuje neprimeraná spotreba a devastovanie prírodných zdrojov, bezohľadné svetovládne plány korporácií, politický pragmatizmus, presadzujúci právo silnejšieho a uprednostňujúci zákulisné dohody, technológie, ktoré prestávajú slúžiť humanistickým princípom, médiá, ktoré uzatvárajú svoje publikum do virtuálnej reality, a všeobecná strata sociálnej citlivosti, ktorá ústí do násillia – či už v podobe pouličných nepokojov, vojenských intervencií alebo teroristických útokov. Človek si je dobre vedomý hrozieb, ktoré vyvolal. Toto rastúce sebauvedomenie a s ním súvisiaci záujem o občiansky aktivizmus sú však dobrým znakom. Použitie hrubej sily na útlak druhých zo strany mocenských elit bude čoraz ťažšie.

31 LIPOVETSKÝ, Gilles. 2001. Soumrak povinnosti. Bezbolestná etika nových demokratických časů. Praha: Prostor.

Podoba hrdinu – ako dôležitého nástroja sebaidentifikácie a sociálneho učenia – tieto zmeny citlivo odráža. Svaly a zbrane začína nahrádzať empatia a kreativita. Domnievame sa, že existuje ešte jeden dôvod, vďaka ktorému môžeme pozorovať globálnu zmenu spoločenskej citlivosti a prebudenie altruistických postojov: teroristické hrozby. Nežijeme v bezpečnom svete a toto poznanie môže v človeku vzbudiť aktívny záujem o pomoc druhým, o spolupatričnosť. Neplodné filozofické úvahy o zle, pochybnosti o zmysle života, rozhorčovanie sa nad morálnym relativizmom a pasivita sú typické pre spoločensvá, ktoré strácajú duchovnú orientáciu vďaka materiálnemu nadbytku. Spoločensvá, v ktorých sa majú ľudia naozaj zle a usilujú sa o holé prežitie, neprežívajú hodnotový chaos. Bojujú zo všetkých síl za dobro.

LITERATÚRA:

- BARBER, Benjamin. 1996. *Jihad vs. McWorld: Terrorism's Challenge to Democracy*, New York: Ballantine Books.
- BAUMAN, Zygmunt. 2002. *Tekutá modernita*. Praha: Mladá Fronta.
- BERNARD, Jan. 1995. *Jazyk, komunikace, kinematografie*. Praha: Národní filmový archiv.
- BERNSTEIN, Andrew. 2013. *The Philosophical Foundations of Heroism*. [online]. [cit. 2013-07-31]. Dostupné na internete: <<http://www.mikementzer.com/heroism.html>>
- CAMPBELL, Joseph. 2000. *Tisíc tváří hrdiny*. Praha: Portál.
- FAY, Brian. 2002. *Současná filosofie sociálních věd. Multikulturní přístup*. Praha: Sociologické nakladatelství SLON.
- FISKE, John. 2006. *Understanding Popular Culture*. London; New York: Routledge.
- FUKUYAMA, Francis. 2006. *Velký rozvrat. Lidská přirozenost a rekonstrukce společenského řádu*. Praha: Academia.
- GIDDENS, Anthony. 1998. *Důsledky modernity*. Praha: Sociologické nakladatelství.
- GRECO, Albert N. 2004. *The Book Publishing Industry*. Mahwah, New Jersey: Routledge.
- HALÍK, Tomáš. 2004. *Vzýván i ne vzýván*. Praha: Nakladatelství lidové noviny.
- HALÍK, Tomáš. 2005. *Noc zpovědníka. Paradoxy malé víry v postoptimistické době*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny.
- HOŠEK, Pavel. 2005. *Na cestě k dialogu. Křesťanská víra v pluralitě náboženství*. Praha: Návrat domů.
- CHETWYND, Tom. 1997. *Lexikon snů : Obsáhlý klíč k hádankám snové symboliky*. Olomouc: Votobia.
- JUNG, Carl G. 1998. *Archetypy a kolektivní nevedomie. 1. část*. Košice: Knižná dielňa Timotej, 1998.
- KLIMEŠ, Jeroným. 2008. *Psycholog a jeho svědectví o Kristu*. Praha: Portál.
- KRATOCHVÍL, Miloš V. – DVOŘÁK, František A. 1972. *Jak psát hry pro film a televizi. Rukověť filmové a televizní dramaturgie a scenáristiky. Fakulta filmová a televizní na Akademii múzických umění v Praze*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
- LASH, Christopher. 1991. *The Culture of Narcissism: American Life in an Age of Diminishing Expectations*. Revised edition. New York: W. W. Norton & Company.
- LEWIS, Jon. 2003. *Following the money in America's sunniest company town: some notes on the political economy of the Hollywood blockbuster*. In: TURNER, Graeme. 2006. *Film as a Social Practice*. 4th ed. London: Routledge.
- LIPOVETSKY, Gilles. 2001. *Soumrak povinnosti. Bezbolestná etika nových demokratických časů*. Praha: Prostor.
- LIPOVETSKY, Gilles. 2008. *Éra prázdnoty. Úvahy o současném individualismu*. Praha: Prostor.
- LYOTARD, Jean-François. 1993. *Postmoderní situace*. Praha: Filosofia.
- METZ, Christian. 1991. *Imaginární signifikant: Psychoanalýza a film*. Praha: Český filmový ústav.
- MULVEY, Laura. 1998. *Vizuální slast a narativní film*. In: OATES-INDRUCHOVÁ, Libora (ed.). 1998. *Dívčí válka s ideologií. Klasické texty angloamerického feministického myšlení*. Praha: Sociologické nakladatelství SLON, s. 116 – 131.
- NOVOTNÝ, David J. 2000. *Chcete psát scénář? I. Základy dramaturgie II. Žánry v hraném filmu*. Praha: FAMU.
- PLENCNER, Alexander. 2008. *Sociálně významy v mainstreamovom filme*. In: MACÁL, Slavomír – MISTRÍK, Miloš – SOLÍK, Martin. *Médiá, spoločnosť, mediálna fikcia. Zborník z vedeckej konferencie s medzinárodnou účasťou konanej v dňoch 31. marca a 1. apríla 2008*. Trnava: Fakulta masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave, s. 85 – 94.
- POTTER, W. James. 2005. *Media Literacy*. 3rd ed. London: Sage Publications.
- PRAVDOVÁ, Hana. 2011. *Fenomén zábavy a úloha stereotypov v produkcii a recepcii mediálnej kultúry*. In: *Communication Today*, Ročník 2, číslo 1, marec 2011, s. 6 – 23.
- RADOŠINSKÁ, Jana. 2013. *Obraz superhrdinu v súčasnej filmovej tvorbe*. In: PETRANOVÁ, Dana – MACÁL, Slavomír – PLENCNER, Alexander. *Vrtieť psom: Metafora v médiách. Zborník z medzinárodnej vedeckej konferencie Megatrendy a médiá 2013*. Trnava: FMK UCM, s. 107 – 133.

- SCHATZ, Thomas. 1993. *The New Hollywood*. In: TURNER, Graeme. 2006. *Film as a Social Practice*. 4th ed. London: Routledge.
- SINGH, Manjari – LU, Mei-Yu. 2003. *Exploring the Function of Heroes and Heroines in Children's Literature From Around the World*. [online]. [citované 2013-07-31]. Dostupné na internete: <<http://www.ericdigests.org/2004-1/heroes.htm>>
- STAIGER, Janet. 2000. *Perverse Spectators: The Practices of Film Reception*. In: TURNER, Graeme. 2006. *Film as a Social Practice*. 4th ed. London: Routledge.
- TURNER, Graeme. 2006. *Film as a Social Practice*. 4th ed. London: Routledge.
- ORTIZ, Gaye. 1998. „Theology and the ‚Silver Screen‘.“ In: *The Month*, May 1998; 31, 5, s. 171-174.

