

**GETLÍK, Peter: POHYB KU KOGNITÍVNÝM
ADAPTAČNÝM ŠTÚDIÁM. ADAPTÁCIA
AKO HRA. Košice: Univerzita Pavla
Jozefa Šafárika, 2022. 272 s.
Roman Mikuláš**

DOI: <https://doi.org/10.31577/slovlit.2024.71.5.8>

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0822-2535>

L iterárny vedec Peter Getlík sa vo svojej monografii *Pohyb ku kognitívnym adaptačným štúdiám. Adaptácia ako hra* vydal na neľahkú cestu. V názve sú príznačne umiestnené záchytné body jeho pohybu: jednak sú predmetom práce adaptácie, ktoré sú napojené na kognitivistické výskumy (prinajmenšom vo vedných sférach pridružených k literárnej vede, teóriám médií či teóriám filmu), a jednak ide o pokus konceptualizovať adaptáciu nie tradične ako preklad, ale ponúknuť zaťažiteľnú alternatívu, model adaptácie ako hry. Žáner adaptácie sa tu teda ocitol na pomedzí kognitívnych teórií a teórií hry. Ide o relatívne veľký rámec uvažovania a autor jeho šírku v teoretickom i metodologickom smere výdatne využíva. Postupuje smerom k metateóriám, ako sú systémová teória či konštruktivizmus (kognitívna vetva neradikálneho konštruktivizmu), ale ide aj zdanlivo opačným smerom, k výsledkom empirických analýz z prostredia kognitívnych vied, čím sa pokúša adekvátnym spôsobom nadviazať na „empiricky zodpovednú“ vetvu adaptačných štúdií.

Keďže kognitívnovedný prístup je v predkladanom modeli adaptácie ako hry zavŕšený na teoreticko-metodologickej úrovni, atribút „empiricky zodpovedný“ sa bude dať overovať až v budúcich fázach v aplikačnej zložke

výskumu, ktorá si vyžaduje tu predkladaný metodologicky fundovaný experimentálny rámec. Treba dodať, že aj samotná kategória empirickosti je v práci relatívne nešpecifická, respektíve že kopíruje existujúce predstavované štúdie. V prospech vlastných budúcich projektov, postavených na predstavovanom modeli, bude používanie konceptu empirie, ktorý bude pevne ukotvený v teórii vedy. Autor predkladá množstvo cenných odkazov na už realizované empirické výskumy, práca nám v tomto poli ponúka štruktúrovaný prehľad. Hádám trochu poddimenzované sa mi zdajú vysvetlenia vychádzajúce zo zistenia potreby kognitívneho rekontextualizovania systémovoteoretického pohľadu (strana 77). Okrem konštatovania tejto potreby a označenia teórie systémov prívlastkom „sterilný“ (strany 77 a 225) sa, žiaľ, o tomto bode viac zásadného nedozvieme.

Ak bolo zámerom práce posilniť exaktnosť a interdisciplinárnosť v literárnovednom výskume a vypracovať generalizujúci model naprieč rôznymi disciplínami, tento bol naplnený absolútnym spôsobom. Treba zdôrazniť, že kognitívnovedný prístup k adaptačným štúdiám sa uplatňuje len v ostatných dvoch-troch dekádach, avšak jeho implikácie sú historicky hlbšie. Celkom adekvátne P. Getlík odkazuje na fenomenologickú tradíciu, ba dovoľí si

548 hovoriť aj o „metodologickej sviežosti fenomenológie“ (strana 22), hoci tak robí v zmysle jej prekonávania v súčasných kognitívnych prístupoch, kde sa do centra pozornosti dostávajú koncepty ako *embodied cognition* a kognitívne univerzálie hry (univerzálne kognitívne procesy prebiehajúce pri hre). Autor správne postrehol, že početné zistenia Wolfganga Isera, Romana Ingardena a v neposlednom rade Mauricea Merleau-Pontyho korešpondujú s výsledkami empiricky podložených kognitívnych vied. Pomerne striktne rozlišuje nekognitivistické, na text orientované prístupy a kognitívnovednú perspektívu, kde ide primárne o zážitkovosť. Jeho zámer spočíva v uvažovaní o procesoch zažívania adaptácie. Na tento účel načiera hlboko do ponúk rôznych disciplín, ktoré využívajú zistenia kognitívnych vied a ktoré kognitívne vedy zároveň legitimujú. V neposlednom rade „kognitívna lingvistika, kognitívna literárna veda, kognitívna mediálna teória (aj s niektorými prvkami fenomenológie), ale aj širšie vektory konšuktivizmu predstavujú zásadnú metodologickú oporu našej práce“ (strana 10). K tomuto pozadiu patria takisto psychológia, sociológia, antropológia či neurovedy, ktoré kladú veľký dôraz na aspekty vnímania a emocionálne univerzálie. Dôležitými záchytnými bodmi v sieti teórií sú aj kognitívna literárna a filmová teória a kognitívne mediálne štúdiá. K palette asociovaných teórií patria tiež teória konceptuálnej metafory či teória konceptuálnej integrácie (*blending theory*). Práve *blending theory* Gillesa Fauconniera a Marka Turnera v tesnej súvislosti s teóriou konceptuálnej metafory má pomôcť „vysvetliť zmes významov v základných, ale aj v komplexnejších adaptačných procesoch, a to najmä medzi médiami s výrazne odlišnou formálnou štruktúrou“ (strana 14).

Pri predstavovaní kategórie hry, respektíve hravosti sa P. Getlík meritórne odvoláva na práce Jaaka Pankseppa, no odkazuje aj na príslušné práce z domáceho prostredia. Cituje výskum Petra Bubeníčka, ktorý adaptologicky aplikuje koncept subverzívnej hry, avšak model adaptácie ako hry „umožňuje ešte

širšiu aplikáciu“ (strana 9). Argumentuje, že „vážnosť, s ktorou sa k nej [ku kategórii hry – poznámka R. M.] často pristupovalo, dosiaľ nepodnietila vznik univerzálnejšieho modelu adaptácií“ (strana 6). Ponúka preto pomerne prehľadne rozpracovaný model s jasne vymedzenými implikáciami a jasným historickým pozadím v uvažovaní o hre. Kategóriu hry vysvetľuje v priesečníku viacerých perspektív, antropológie, sociológie, neurovedy či psychológie (hlavne Jeana Piageta, ktorý je v kontexte epistemologického konšuktivizmu omniprezentný), a zároveň formuluje dôsledky interdisciplinárne ponímaného pojmu hry pre oblasť adaptačných štúdií.

V Getlíkovom uvažovaní o hre najväčšmi rezonuje kategória pohybu. Možnosťami pohybu tela (primárne lokomócie) dochádza k emergencii vedomia a v analógii daného pozorovania je objasňovaná aj kontinuita metafikcie a adaptácie. V tejto sfére využíva známu typológiu hry Rogera Cailloisa, neskoršie extenzie Cailloisovej kategorizácie v novších výskumoch v teórii hier. Na kultúrno-historickej úrovni zohráva veľkú úlohu aj klasik ludológie (herných štúdií) Johan Huizinga. Kategória hry sa obsiahnutím fenomenálnych a procesných zložiek stáva komplexnou.

Integrácia zistení z oblasti neurovedy je predpokladom kognitivisticky informovaného výskumu médií a mediálne štúdiá, ktoré považujú hru za kľúčovú kategóriu, sú súčasťou kognitívnej mediálnej teórie. Výskumy Torbena Grodala a hlavne jeho záujem o emócie absorbuje afektívna neuroveda, ktorá je aj vďaka práci J. Pankseppa orientačným bodom predloženej práce.

P. Getlík upozorňuje, že adaptácia, kognícia, simulácia, metafikcia a hra sú centrálné pojmy, ktoré sa objavujú v priesečníku adaptačných štúdií a kognitívnych vied. Pozornosť preto venuje vysvetleniu kategórie metafikcie v kognitívnovednom rámci, ale aj uvažovaniu o vzťahu metatextovosti a metafikcie, čomu venuje vlastnú kapitolu. Hovorí o podobnosti kognitívnych procesov pri vnímaní adaptácie a metafikcie, teda o naratívnych aspektoch

adaptácie, ktoré sa dajú poňať aj ako vlastnosť metafikcie.

Samostatná časť práce je venovaná kognitívno-genologickým priesečníkom medzi narátiivnými a nenarátiivnými adaptáciami. V nich autor zúročil najmä kognitívne univerzálne na úrovni emócií (primárne emocionálne systémy). Teoretický základ tvorí kognitívno-genologická typológia Patricka Colma Hogana.

Trocha neočakávane sa v knihe objavila staršia štúdia Georga Lakoffa *Hedges: A Study In Meaning Criteria And The Logic Of Fuzzy Concepts* (1973). Jeho spracovanie problematiky fuzzy logiky je v rámci modelu adaptácie ako hry však veľmi dobre ukotvené a patrične objasnené – na G. Lakoffa a ním zastúpenú ne-

skoršiu kognitívnu lingvistiku sa autor práce odvoláva z toho dôvodu, že už na formálnej úrovni opisuje podobnosti medzi hrou a adaptáciou. Okrem hypotézy vtelesnenej mysle nemôžu absentovať ani dva ďalšie centrálné orientačné body, koncepty kognitívnych vied, objav zrkadlových neurónov a širšie poňatý koncept *theory of mind*.

P. Getlík spočiatku predstavuje teórie a konkrétne výskumy viac-menej samostatne ako monády, vzápätí ale suverénne odkrýva súvislosti a načrtáva možné prieniky. Čitateľom tak ponúka originálnu a presvedčivú publikáciu.

Táto práca bola podporená Agentúrou na podporu výskumu a vývoja na základe Zmluvy č. APVV-20-0179.