

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra estetiky

# Bakalářská práce



Klara Kotas

Teorie kvazi – emocí Kendalla Waltona

A Theory of Quasi – Emotions by Kendall Walton

Praha 2021

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Tereza Hadravová, Ph.D.

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala Mgr. Tereze Hadravové, Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce, za čas, který mi věnovala, za cenné rady a vstřícnost při konzultacích.

*Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

*V Praze dne...*

*podpis*

## ABSTRAKT

V této bakalářské práci se zaměřím na interpretaci teorie emocí vyvolaných fikcí Kendalla Waltona představenou primárně v knize *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts* a řadě článků. Zprvu analyzuji, jak všeobecně Kendall Walton nahlíží na povahu emocí zažívaných při vnímání fiktivních příběhů. Budu se věnovat pojmu „hra na jakoby“, který Walton zavádí pro popis čtenářovy či divákovy zkušenosti s fikcí. Na příkladu hry na jakoby Walton poukazuje právě na charakter emocí, které fikce vyvolává. Provedu komplexní analýzu Waltonova termínu „kvazi – emoce“. Bakalářská práce bude rozdělena do dvou hlavních částí. V části první interpretuji a analyzuji Waltonovy studie. V části druhé přistoupím k tématu kriticky a konfrontuji jeho tezi s argumenty Noëla Carrola a Richarda Morana, kteří na Waltonovu teorii kriticky reagovali. Tato kritika má za úkol poukázat na jisté problematické aspekty jak kvazi – emocí, tak teorie hry na jakoby. Ke konci představím svůj vlastní postoj k jeho studiím a shrnu celkovou argumentaci představenou v práci.

## KLÍČOVÁ SLOVA

Kendall Walton, kvazi – emoce, hra na jakoby, fikce, emoce

## ABSTRACT

In this bachelor's thesis I will focus on Kendall Walton's interpretation of the theory of emotions evoked by fiction, presented primarily in his book *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts* and a number of articles. First, I will analyse how in general Kendall Walton views the nature of emotions experienced in perceiving fiction. I will deal with the term "game of make – believe", which Walton introduces to describe the reader's or the viewer's experience with fiction. Using the concept of game of make – believe Walton points out the character of the emotions evoked by fiction. I will perform a comprehensive analysis of Walton's term "quasi – emotions". The bachelor's thesis will be divided into two main parts. In the first part, I will interpret Walton's studies. In the second part, I will approach the topic critically and confront his thesis with the arguments by Noël Carroll and Richard Moran, who have reacted critically to Walton's theory. The purpose of this critique is to point out the certain problematic aspects of both quasi – emotions and the theory game of make – believe. Finally, I will present my own position on his studies and summarize the overall argumentation presented in the work.

## KEY WORDS

Kendall Walton, quasi – emotions, game of make – believe, fiction, emotion

# OBSAH

ÚVOD .....	7
1. ROLE FIKCE V LIDSKÝCH ŽIVOTECH A WALTONOVA TEORIE HRY NA JAKOBY.....	10
1.1 ROLE FIKCE V LIDSKÝCH ŽIVOTECH .....	11
1.2 WALTONOVA TEORIE HRY NA JAKOBY .....	15
2. POJEM KVAZI – EMOCE .....	22
3. KRITIKA WALTONOVY TEORIE HRY NA JAKOBY A POJMU KVAZI – EMOCE .....	24
3.1 NOËL CARROLL MIMESIS AS MAKE – BELIEVE .....	25
3.2. RICHARD MORAN A JEHO STUDIE THE EXPRESSION OF FEELING IN IMAGINATION .....	28
4. SHRNUÍ KRITIKY WALTONOVY TEORIE HRY NA JAKOBY A POJMU KVAZI – EMOCE .....	33
4.1 WALTONOVA REACKE NA KRITIKU .....	34
ZÁVĚR .....	38
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	40

## ÚVOD

Potřebu člověka trávit čas ve fikčních světech v naší realitě, lze nejspíše pozorovat při kontaktu s uměním. Knihy, filmy, poezie nebo také divadelní umění člověk vytváří, jelikož je fascinován fikcí. V čem ovšem spočívá tato fascinace fikčními světy a jsou tyto světy nedílnou součástí našich životů? Lze usoudit, že v nich nalézáme úkryt od všedního světa, ale to zdaleka není jejich jedinou funkcí.

Kendall Lewis Walton, narozený v roce 1939, je klíčovým americkým filozofem 20. století. Walton se napříč studii mezi jinými zabýval tématy: estetické hodnocení (Aesthetic Appreciation), zobrazivé umění (Representations), fiktivnost (Fictionality), fotografická transparence (Photographic Transparency), také hra na jakoby (Game of Make – Believe) a psychologické participaci (Psychological Participation)<sup>1</sup>.

V této práci se budu primárně věnovat Waltonově knize *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts [Mimesis jako hra na jakoby: Na základech zobrazivého umění]*<sup>2</sup>, ve které zkoumá naši zkušenost s fikčními světy vytvořenými zobrazivým uměním. Skrze tuto knihu budu hledat odpověď na otázku, co Waltona motivovalo k vytvoření této studie o fikci. Walton si je vědom, jak důležitou roli hraje umění v našich životech i v národních a světových kulturách. Svoji teorii začíná analýzou dětských her, které přímo srovnává s recipienty umění. Dle Waltona primární hodnota fikce spočívá v možnosti vstupování do fikčních světů, které fikce vytváří. V těchto fikčních světech nejsme pouhými pozorovateli, ale tak jako děti při hraní se i my dokážeme přímo účastnit či seberefektovat ve fikčních světech, jaké vytváří příběhy, malby, hudba, filmy atd.

*„Fikční světy nesledujeme jen zvenčí. Žijeme v nich [...], společně s Annou Kareninovou a Emmou Bovaryovou a Robinsonem Crusoe a ostatními, sdílíme své radosti i strasti, radujeme se a souzníme s nimi, obdivujeme je a nenávidíme. Je pravda, že tyto světy jsou pouze smyšlené a my si dobře uvědomujeme, že jsou. Ale zevnitř se zdají skutečné, [...]*<sup>3</sup> Z této citace je zřejmé, že podle Waltona hodnota fikce v našich životech

---

<sup>1</sup> Kelly, Michael. *Encyclopedia of Aesthetics* (2 ed.). Oxford University Press, 2014.

<sup>2</sup> Walton, Kendall Lewis. *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Massachusetts: Harvard University Press, 1990. Uvedený název v závorce je mnou zvolený český překlad. Dále budu používat pouze zkrácenou verzi tohoto překladu: *Mimesis jako hra na jakoby*.

<sup>3</sup> „We don't just observe fictional worlds from without. We live in them[...], together with Anna Karenina and Emma Bovary and Robinson Crusoe and the others, sharing their joys and sorrows, rejoicing and

primárně spočívá ve sdílení prožitků s fikčními hrdiny. Je všeobecně známo, že máme tendenci se do fikce silně emocionálně zapojovat a ztotožňovat se s fiktivními postavami. Neříká se přece bezdůvodně – ponořit se do příběhu. Náš svět je ovšem od světa fikce oddělen bariérou, která zabraňuje člověku do světa fikce fyzicky zasahovat, přestože se nám mohou zdát fikční světy téměř skutečné. Walton zavádí termín „kvazi – emoce“ („quasi – emotions“), aby vysvětlil tuto emocionální angažovanost vnímatelů fikčních světů. První práce, která se této problematice věnuje, je Waltonův článek *Pictures and Make – Believe [Ilustrace a hra na jakoby]*<sup>4</sup> z roku 1973. Ačkoliv nejzřetelněji můžeme genezi pojmu kvazi – emoce sledovat v jeho pozdějším článku *Fearing Fictions [Strach z fikce]*<sup>5</sup> z roku 1978, který se přímo zabývá paradoxem fikce tudíž otázkou, jak je možné, že dokážeme na fikci emočně reagovat, třebaže nevěříme, že objekt, který v nás emoci vyvolává skutečně existuje.

Tato bakalářská práce je rozdělena do dvou základních částí. V první části, která je složena ze dvou úvodních kapitol, se nejprve zaměřím na zkoumání role fikce v lidských životech. Dále na interpretaci Waltonovy teorie hry na jakoby a pojmu kvazi – emoce. V první kapitole charakterizují samotný pojem fikčních světů a autorův výklad teorie hry na jakoby. V druhé kapitole se budu podrobněji věnovat uvedenému pojmu kvazi – emoce a poukážu na konkrétní problematické aspekty, týkající se odmítnutí definice Waltonových kvazi – emocí. Podle této definice pouhá představivost nemůže vést, v rámci zkušenosti s fikcí, ke skutečné emoci. V druhé části, kterou též dělím do dvou hlavních kapitol, přistoupím k problematice kriticky. Ve třetí kapitole uvedu kritiku teorie hry na jakoby a pojmu kvazi – emoce skrze studie Noëla Carrola a Richarda Morana. V poslední kapitole tyto dosavadní kritické přístupy Waltonových studií shrnu a připojím Waltonovy argumenty, které proti kritice vznesl. V závěru práce prezentuji svůj pohled na Waltonovu obhajobu i na vznešenou kritiku.

Cílem této práce je teoreticky představit a interpretovat Waltonovy myšlenkové postoje k důležitosti fikce v lidských životech a k naší zkušenosti s fikčními světy a také zaměřit se na kritické úvahy Carrola a Morena, kteří ve svých textech vznášejí námitky

---

commiserating with them, admiring and detesting them. True, these worlds are merely fictional, and we are well aware that they are. But from inside they seem actual[...].“, Ibid, 273.

<sup>4</sup> Walton, K. L. „Pictures and Make – Believe“. *The Philosophical Review* 82, no. 3, 1973. Uvedený název v závorce je mnou zvolený český překlad.

<sup>5</sup> Walton, K. L. „Fearing Fictions“. *The Journal of Philosophy* 75, no. 1, 1978. Dále budu používat český překlad.

proti Waltonově definici kvazi – emocí a jeho celkové teorii hry na jakoby, představené v knize *Mimesis jako hra na jakoby*.

# 1. ROLE FIKCE V LIDSKÝCH ŽIVOTECH A WALTONOVA TEORIE HRY NA JAKOBY

V této úvodní kapitole krátce představím Waltonův přístup k fikci a zaměřím se na interpretaci jeho teorie hry na jakoby. Při této interpretaci budu primárně vycházet z jeho knihy *Mimesis jako hra na jakoby*. Když Walton hovoří o fikci vychází z pozorování různých uměleckých druhů (např. obrazů, příběhů nebo filmů). Název Waltonovy knihy *Mimesis jako hra na jakoby*, ze které budu čerpat, slibuje průzkum zobrazivého umění. Zobrazivé umění je dle Waltona pouze to umění, které zobrazuje fikci. Stojí za zmínku, že Walton mezi zobrazivá umění řadí i hudbu<sup>6</sup> či abstraktní výtvarné umění. Zobrazivá umění se pak stávají rekvizitami ve hře na jakoby.

Walton ze své teorie i z kategorie zobrazivých umění vylučuje životopisy, dokumenty, popisy historických událostí či zprávy. Zajímají ho pouze zobrazivá umění, která jsou smyšlená a nevycházejí ze skutečných událostí. Walton si je vědom, že je nutné rozlišit, jak přistupujeme k uměním, která zobrazují fikci od uměleckých stylů, které zobrazují reálná fakta. Je toho názoru, že to, co činí dílo fikcí, je jeho funkce a zamýšlený způsob používání.<sup>7</sup> Tudiž Walton přistupuje k teorii pragmaticky, píše:

*„Samozřejmě je možné číst životopisy, studie, zprávy výborů či texty které popisují historické události jako romány. Lze se rozhodnout pro představení si jakékoli propozice, které Sandburgův životopis Lincolna prezentuje; jeden může přijmout i zásadu, že je to třeba udělat. (To může, ale nemusí zahrnovat ignorování toho, zda jsou tvrzení pravdivá nebo nepravdivá.) Člověk tedy hraje hru na jakoby, v níž je biografie rekvizitou, jakou obvykle takové romány jsou. Pokud ano, můžeme připustit, aby biografie byla pro daného čtenáře zobrazivým uměním. Mohli bychom však popřít, že jde o zjednodušení zobrazivého umění (v našem smyslu) z toho důvodu, že jeho funkci v relevantním smyslu nemá být rekvizita v hrách na jakoby, ať už se kdokoli rozhodne použít to.“<sup>8</sup>*

---

<sup>6</sup> Walton, Kendall Lewis. *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Massachusetts: Harvard University Press, 1990, 262 str.

<sup>7</sup> Ibid, str. 70-75.

<sup>8</sup> Ibid, str. 71.

## 1.1 ROLE FIKCE V LIDSKÝCH ŽIVOTECH

Než uvedu teorii hry na jakoby Kendalla Waltona, chci se krátce věnovat druhé části z jeho knihy *Mimesis jako hra na jakoby*, ve které se autor zabývá zkoumáním důležitosti role fikce v lidských životech. I přesto, že Walton určitá díla striktně vymezuje v opozici ke skutečnosti, tj. zobrazivá umění podle něj nemají žádný vztah se skutečností (neexistují, jsou pouhými rekvizitami), nepopírá, že jejich důležitost je pro člověka i společnost významná. Ačkoli z jeho postoje by mohlo být patrné, že z toho, jak fikci vymezuje, tato díla důležitá nejsou. Walton tuto důležitost ve své práci zdůrazňuje, jelikož se snaží ukázat, že jeho vymezení toho, co je a není fikce, není v rozporu s důležitostí fikce v našich životech.

Walton přiznává, že se nebude opírat o psychologii a mnoho filozofických otázek pomine. Chce pouze vytvořit jakousi půdu, ze které bude možný budoucí výzkum.<sup>9</sup>

Je všeobecně známo, že oceňujeme zobrazivá umělecká díla. Jsme jimi dojati, fascinováni, někdy téměř hypnotizováni, ačkoliv jsme si vědomi, že se vždy jedná pouze o fikci. Díky této fascinaci vyvstává otázka, proč je tomu tak a jaká je samotná povaha našich zkušeností s fikcí. Dle Waltona je přirozené pochybovat o existenci jedné komplexní či jednoduché odpovědi na výše představený paradox fikce, i když nemusíme věřit prezentovanému příběhu, přesto na něj emočně reagujeme.

Každé dílo je oceňováno různým způsobem a hodnoceno z mnoha odlišných důvodů. Walton tvrdí, že neexistuje hodnota společná všem dílům. Významnost uměleckých děl spočívá v charakteru prožitku tzv. „prožitku hodnocení“ („appreciative experience“), který tato díla jakožto fikce vyvolávají, nebo k němuž dávají příležitost. Kritik, který chce rozkrýt hodnotu díla jakožto zobrazivého umění ve Waltonově smyslu, hodnotí potenciál, který dané dílo má jakožto generátor možných her na jakoby.

V této studii bude pro Waltona klíčové srovnání s dětskými hrami na jakoby. Tomuto srovnání se primárně budu zabývat až v následující části, ve které představím Waltonovu samotnou teorii hry na jakoby.

Pro Waltona jsou zásadní v polemice o fikci tyto dvě otázky: Jakým způsobem recipient interaguje s fiktivními postavami? Jaké vztahy jsou mezi fikčním a reálným

---

<sup>9</sup> Ibid, str. 190.

světem? Walton tvrdí, že interakce recipienta s fiktivní postavou je v principu nemožná. Formulace první otázky je tedy díky tomuto stanovisku nelogická, avšak i přesto nás takto položená otázka dokáže vést ke správným závěrům. I když fiktivní postavy nejsou skutečné, Walton při svém zkoumání bude přistupovat k fiktivním postavám, jako by byly reálnými osobami. Náš vztah k fikčním světům je vsutku pozoruhodný. Fikční světy jsou od světa skutečného izolovány jakousi bariérou. Z naší pozice, tedy nedokážeme zasahovat do světa fikce. Fyzická účast je nám zcela odepřena a je nemožné se vměšovat do životů fiktivních postav. Proč tedy dokážeme říct, že se zdá, že jsme s fikčními světy duševně v kontaktu. Jedním z důvodů je to, že je nám poskytnut epistemologický přístup k fikčním světům. Dokážeme tedy snáze nahlédnout do mysli fiktivních postav, a často jsme seznámeni s jejich soukromými myšlenkami a pocity. Přirozeně na ně poté reagujeme z pohledu skutečného světa. Fiktivní postavy nás dokážou přimět ke smutku, soucitu, strachu atd. Může se zdát, že emoční reakce jsou na rozdíl od fyzických možné a bariéru lze tímto způsobem pronikat, tato domněnka je ovšem chybná.<sup>10</sup> Podle Waltona je nutné si uvědomit, že jak fyzické, tak psychické reakce jsou zásadně propojeny. Nelze tedy předpokládat, že bariéra je tímto způsobem selektivní.

Walton uvádí příklad diváka, který soucítí s tragédií natolik, že chce zasáhnout do děje a ušetřit fiktivní postavu blížící se smrti. Kdybychom doopravdy soucítili s fiktivní postavou stejně jako představený divák, byly by mnohem častější stejného typu neadekvátní reakce diváků.<sup>11</sup> Umělci, kteří vytváří fikční světy, by byli označováni za zločince, pokud by postavám ve svých dílech připisovali hrůzné osudy. Toto uvažování je ale nesprávné, na životech fiktivních osob nám přeci nezáleží, tak jak na životech skutečných osob. Je zásadní oddělovat pravdu od fikce. Jak bylo ukázáno v popsané situaci máme tendenci na fikci silně reagovat. Z toho je zřejmé, že nacházíme ve fikci něco výjimečného. Psychologické pouto, které cítíme k fikci, je jedním z indikátorů, jak silný vztah k fikci máme a jak je pro nás přirozené do těchto her s fikcí vstupovat. To mezi jinými signalizuje, jak je pro nás fikce důležitá. Nikoli proto, že fikční postavy vtahujeme do našeho světa, ale proto, že termínem, který používá Walton, jsou čtenáři fikce sami reflektivními rekvizitami (reflexive props)<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> Ibid, str. 191.

<sup>11</sup> Ibid, str. 192.

<sup>12</sup> Ibid, str. 213.

Další z indikátorů je způsob, jak se o fikci vyjadřujeme. Walton mluví o tzv. fikčních světech, kdy dle Waltona představa, že fikce patří do jiných světů, než je ten náš, je pozoruhodná. Určujeme tak fikci jakési místo, či místa, která jsou nám vzdálená.<sup>13</sup> Je rovněž zcela obvyklé při každodenních konverzacích mluvit o postavách ve fikci, jakožto o žijících lidech. Náš vztah s fikcí nám dokáže ledacos objasnit, probíhá totiž mezi jinými i introspekce při střetu s fikčními světy.

Walton zdůrazňuje důležitost interakce s fikcí. Vysvětluje obecný smysl věnování se imaginativním činnostem, jakými jsou např. denní snění, dětské hry, hry na jakoby takto:

*„Bylo různě navrhováno, že tyto činnosti poskytují příležitosti k vyzkoušení si neznámých rolí, což nám pomáhá porozumět a vcítit se do lidí, kteří tyto role mají i v reálném životě, a rozvíjet dovednosti potřebné k tomu, abychom je sami převzali; že poskytují bezpečný prostor pro vyjádření nebezpečných nebo společensky nepřijatelných emocí, či nás očisťují od těch nežádoucích, a pomáhají nám rozpoznat a přijmout pocity, které jsou potlačovány popřípadě pouze nevysloveny; že nám pomáhají při řešení konfliktů a při řešení znepokojujících nebo nepříjemných stránek naší osobnosti a situací; že nám dávají praxi při řešení situací, jaké by mohly skutečně nastat; a tak podobně. Bez ohledu na to, jaké jsou přesné výhody jiných imaginativních činností, dá se předpokládat, že recipient, který používá ve hře na jakoby román nebo malbu jako rekvizitu, je bude podobně užívat.“<sup>14</sup>*

Z výše uvedené citace lze vyvodit, že každý z představených návrhů má společné to, že recipient fikce hraje s uměleckým dílem hru, v níž je sám reflektivní rekvizitou. Tedy podle Waltona nám umění nabízí prostor, ve kterém promítáme sebe sama a bez újmy procítujeme a zažíváme všelijaké fiktivní zkušenosti. Snění, představování si, dětské hry jsou důležité pro formování našeho já a smíření se s našimi pocity. Lze

---

<sup>13</sup> Ibid, str. 205.

<sup>14</sup> „It has been suggested, variously, that such activities furnish opportunities to try out unfamiliar roles, thereby helping us to understand and empathize with people who have those roles in real life and to develop skills needed to assume them ourselves; that they provide safe outlets for the expression of dangerous or socially unacceptable emotions, or purge us of undesirable ones, or help us to recognize and accept feelings that are repressed or just unarticulated; that they assist us in working out conflicts and in facing up to disturbing or unpleasant features of ourselves and our situations; that they give us practice in dealing with situations of kinds we might actually expect to face; and so on. Whatever exactly the benefits of other imaginative activities are, one would expect the appreciator using a novel or painting as a prop in a game of make-believe to enjoy similar ones.“ Ibid, str. 272.

konstatovat, že je Walton dětskými hrami na jakoby zcela fascinován a uvědomuje si také důležitost dětských her na jakoby v našem osobní rozvoji. Je všeobecně známo, že děti tráví mnoho času ve své fantazii. Je přesvědčen, že právě v dětských letech hry na jakoby pomáhají dětem vyrovnávat se s prostředím či poskytují praxi v rolích, které mohou později nastat v reálném životě. Věří, že v tak raných letech jsou dětské hry rovněž důležité pro vyrovnávání se s vlastními pocity. O dětských hrách se Walton vyjadřuje následovně:

*„Dětské hry slouží mnohem důležitějším účelům, než jen udržovat děti šťastnými a zabránit v jejich darebáctví. Domnívám se, že tyto hry a imaginativní činnosti mají obecně, jak naznačuje jejich převaha, zásadní roli v našem úsilí vyrovnat se s naším prostředím. Děti v koncentračním táboře v Osvětimi hrály hru nazvanou „jít do plynové komory.“ Někteří mohou být zděšeni pomyslením na to, jak lze s takovou tragickou záležitostí zacházet tak lehce. Nicméně tuto „hru“ bychom měli pravděpodobně považovat za seriózní pokus účastníků pochopit a vyrovnat se s jejich hroznou situací. Při „hraní“, domnívám se, čelili realitě genocidy s maximální vážností.“<sup>15</sup>*

Myslím si, že vybraný příklad dětí v koncentračním táboře hraje důležitou úlohu pro zdůraznění významnosti her na jakoby v lidských životech. Poukazuje na jistý nám přirozený vyrovnávací mechanismus, který jsem přesvědčena, pomáhá dětem i dospělým vyrovnat se s těžkými situacemi, kterým čelíme v našich životech. Walton zastává názor, že ačkoliv se může zdát, že v dospělosti ztrácíme kontakt s fantazií a se zmíněnou dětskou hrou, není tomu zcela tak. Walton se domnívá, že hry na jakoby se z lidských životů nikdy nevytratí. Tyto hry pokračují v dospělosti v interakci s uměleckými díly, třebaže jsou zjevně jemnější, či se mohou zdát mnohem sofistikovanější. Pro účel analýzy nejsou již tak zřetelné jako dětské hry, proto nám právě ony mají dle Waltona poskytnout náhled pro vysvětlení her v dospělosti.

---

<sup>15</sup> „Children's games serve purposes far more significant than that of keeping them happy and out of mischief. It is generally recognized, I believe, that such games and imaginative activities generally do indeed, as their prevalence suggests, have a profound role in our efforts to cope with our environment. Children in the Auschwitz concentration camp played a game called "going to the gas chamber." Some may be horrified at the thought of treating such a tragic matter so lightly. But this "game" is probably best regarded as an earnest attempt by the participants to comprehend and come to grips with their terrible situation. In "playing" it they were, I suspect, facing the reality of genocide with the utmost seriousness.“  
Ibid, str. 12.

Walton identifikuje dva druhy fikčních světů. Fikční svět každého účastníka ve hře na jakoby a fikční svět zobrazivého umění. Tímto rozdělením má na mysli to, že ve zkušenosti s fikčním světem zobrazivého umění si každý vytváří simultánně vlastní fikční svět. Podle Waltona musíme trvat na rozlišování mezi těmito dvěma světy. Walton objasňuje odlišnost světů na příkladu Richarda, který se dívá na obraz. V Richardově hře na jakoby je fiktivní, že vidí pár, jak se prochází v parku. To však v obraze fiktivní není. Richard není mezi postavami na obraze, na které se dívá. Oba světy jsou tedy odlišné.<sup>16</sup> Fikční světy her na jakoby jsou mnohem tvárnější a dokážou lépe vyhovět našim všelijakým požadavkům nežli svět skutečný. Jako tvůrci fikčních světů si vytváříme v rámci hry na jakoby svět, který je podle našich přání ovšem postrádá vzrušení ze zkoumání neznámého. Z druhé strany představy vytvořené někým jiným než námi samotnými poskytují kromě elementu překvapení také náhled na možný jiný přístup k určitému tématu. Tento typ představ, z pohledu někoho jiného, tímto obohacuje naši zkušenost. Když dle Waltona předstíráme v rámci hry na jakoby, dokážeme se poučit z rozmanitých zkušeností, aniž bychom za ně museli zaplatit reálnou cenu, jak tomu bývá ve skutečném životě. Krátce řečeno, když padouch vyhraje ve filmu, nemusíme se obávat opravdové hrozby. Výhoda popisovaného rozdílu mezi fikcí a skutečností, která nás šetří od pravé bolesti a utrpení, se vztahuje na všechny druhy předstírání. Všechny popisované představy jsou důležité pro odpoutání se od skutečného světa a každý druh představ má své pro a proti. Walton je přesvědčen, že skrze představy nebo hry na jakoby, lze vysvětlit podstatu umění. Walton píše:

*„Kouzlo her na jakoby je mimořádně slibný základ, na kterém lze vysvětlit zobrazivé umění – jejich sílu, jejich složitost a rozmanitost, i jejich schopnost obohatit naše životy.“<sup>17</sup>*

## 1.2 WALTONOVA TEORIE *HRY NA JAKOBY*

Waltonova teorie na jakoby vyvolala početné reakce a stala se jednou z nejnápadnějších uměleckých teorií druhé poloviny 20. století. Jeho teorie si klade za úkol

---

<sup>16</sup> Ibid, str. 59.

<sup>17</sup> „But the magic of make – believe is an extraordinarily promising basis on which to explain the representational arts-their power, their complexity and diversity, their capacity to enrich our lives.“ Ibid, str. 68-69.

vysvětlit náš vztah s fikčními světy. Interakci s uměním interpretuje jako lidskou činnost a přímo ji srovnává s dětskými hrami. Právě dětské hry na jakoby Waltona přivedly na myšlenku srovnávat umělecká díla s dětskými hračkami. Nazývá jak umělecká díla, tak dětské hračky „rekvizitami“. Tyto rekvizity dle Waltona umožňují vstupovat do fikčních světů a být součástí her. Jednoduše je přesvědčen, že si hrajeme s fikcí tak jako dítě s hračkou.

Walton popisuje hry na jakoby takto:

*„Hry na jakoby jsou jedním druhem imaginativní aktivity; přesněji se jedná o výkon představitosti, který v sobě zahrnuje práci s rekvizitami.“<sup>18</sup>*

Z jeho teorie je patrné, že se snaží o jakousi obecnou teorii, která účast v dětských hrách a zkušenost s uměleckými díly míjí pod jeden společný koncept. Walton již v úvodu své knihy podotýká, že jeho teorie má potenciál odpovědět taktéž na řadu otázek. Walton píše: *„Metafyzické a sémantické problémy, stejně tak jako ty estetické, z části vycházejí z role, kterou zaujímá hra na jakoby v umění. Avšak hra na jakoby je všudypřítomným elementem lidské zkušenosti a není důležitá pouze v umění, ale i v jiných oblastech našich životů.“<sup>19</sup>*

Waltonova teorie hry na jakoby je zejména zkoumáním fungování zobrazivého umění, mezi které Walton zařazuje např. příběhy, figurální malbu, romány, sochařství, divadlo a film. Přístup, který zvolil silně kontrastuje s jinými teoriemi umění, protože na rozdíl od jiných filozofů se snaží přistupovat k tématu empiricky. Walton v úvodních kapitolách vysvětluje podstatu lidského snění neboli představ. Představy pro něj tvoří základ k pochopení lidského vztahu k zobrazivému umění, protože, jak představy, snění tak i zobrazivé umění vytváří fikční světy.

Tvrdí, že jeho teorii lze aplikovat nejen na dětské hry či zobrazivé umění, ale i na lidské snění. Jak fikční svět dětských her, tak i fikční svět umění vyžaduje jakousi primární schopnost představování si. Tak je tomu i u Waltonova uváděného příkladu

---

<sup>18</sup> „Games of make – believe are one species of imaginative activity; specifically, they are exercises of the imagination involving props.“ Ibid, str. 12.

<sup>19</sup> „The metaphysical and semantic problems as well as the aesthetic ones arise in part from the role make – believe plays in the arts. But make – believe is a pervasive element of human experience, important not just in the arts but in many other areas of our lives as well.“ Ibid, str. 7.

Fredova záměrného denního snění<sup>20</sup>. Fred používá denní snění, aby se vypořádal se skutečností, že je ve svém životě nespokojený a nedoceněný. Představuje si sebe jako slavného milionáře. Walton si záměrně vybírá tento příklad, aby čtenáři prakticky vysvětlil fenomén imaginace. Fantazie člověka je věcí nespoutanou, a to dokazuje na příkladu Freda, jelikož je pro nás přirozené obracet se k fantazii, abychom utíkali od nežádoucí reality. Walton pokračuje s vysvětlením, že příklad Freda poukazuje pouze na jednu zkušenost s představováním si. Často dochází ke snění, či představám nezávisle na naší kontrole. Je tomu tak i v případě spontánního snění, které může nastat např. pod vlivem drog, člověk musí přijímat světy snů, tak jak přicházejí, taktéž bez našeho vědomí může náhodně nastat představa, aniž bychom ji měli pod kontrolou. Záměrné i spontánní představy nelze zcela oddělit, často se nakonec spojí do jediného imaginativního zážitku. Představa, která sice začala záměrně se téměř vždy vyvíjí dále sama. Průběh toho, co si představujeme, se vyskytuje spontánně. Walton tvrdí, že spontánní představy jsou daleko silnější nežli představy záměrné. Uvádí ale fakt, že i když se nám zdá představa jakkoliv silná, nikdy neztrácíme kontakt s realitou. Tento výrok bude hrát důležitou roli v jeho pojmu kvazi – emoce, kterému se budu posléze věnovat.<sup>21</sup>

Snění na rozdíl od společných imaginativních činností je samotářskou činností, ovšem Walton podotýká, že hry na jakoby nabízí jistou možnost sdílení, a to v momentě kdy představu opětuje s někým jiným a vytváříme tím tak společný fikční svět. Walton ve svém díle dělí představy na osamělé a sociální. Představy mohou být kolektivní aktivitou. Při společných představách dochází k dohodě nad tím, o čem daná představa bude. Kolektivní imaginace může být velice obohacující, jelikož dochází k diskusi mezi účastníky a mohou se tak dělit o zkušenost ze společné fantazie. V jeho studii se také věnuje tzv. „podnětům“ („prompters“)<sup>22</sup>. Tyto podněty fungují v hrách na jakoby jako rekvizity.

Pro vysvětlení těchto podnětů uvádí příklad dívky jménem Heather, která při procházce lesem uvidí pařez a vybaví si při pohledu na jeho tvar medvěda. Walton tak ukazuje na důležitou roli podnětů v našem okolí, které zasahují nebo mohou vyvolávat

---

<sup>20</sup> Ibid, str. 13.

<sup>21</sup> Ibid, str. 28.

<sup>22</sup> Ibid, str. 21.

předem zmíněné představy. Tuto tezi dále rozvíjí i na příkladu s herci v divadle. Herci se na jevišti stávají objekty představ u diváků, které prohlubují jejich zkušenost.<sup>23</sup>

Dalším bodem zkoumání je to, že objektem imaginace je často ten, kdo si představuje. Walton se proto znovu věnuje úvodnímu příkladu Freda, který si představoval, že je slavný milionář. Fred samotný byl v jeho představě ústřední postavou. Walton tvrdí, že prakticky všechny naše představy jsou částečně o nás samotných.<sup>24</sup> Není se čemu divit, lidé jsou ze své podstaty egocentričtí. Walton se přiklání ke tvrzení, že všechny představy jsou jistým způsobem sebereferenční, a právě sebereference je i jejich záměr. Nemusíme být nutně ústředními postavami, ale stáváme se přinejmenším pozorovateli. Pro Waltona jsou představy důležitým nástrojem, jak pochopit hry na jakoby, protože je důležité si dle něj pamatovat, že představa může nastat spontánně.

Jak naše představy, tak i hry na jakoby se zobrazivým uměním se odehrávají v prostoru fikčního světa. Dle Waltona je interakce s uměleckými díly podobná k dětským hrám. Zkušenost s uměleckými díly je tedy závislá na rekvizitách, tak jako dětská hra na jakoby. Proto se Walton dále zaměřuje pouze na příklady dětských her. Dětské hračky přímo srovnává s obrazy. Obrazy v galerii slouží jako rekvizity, které kolektivně návštěvníci používají ke vstupu do her na jakoby. Tak jako u hraček umožňují obrazy v galerii existenci fikčních světů.

Nyní se budu věnovat podrobněji povaze her na jakoby. Primárním úkolem her na jakoby je vyvolávat představy skrze objekty, které Walton nazývá rekvizitami. Rekvizitami mohou být jak dětské hračky, tak i umělecká díla, která usnadňují účast v určitých fikčních světech. V rámci her na jakoby se stávají tyto rekvizity skutečnými objekty a lze o nich takto mluvit. Jedná se o rekvizity v oblasti zobrazivých umění, Walton zkoumá rozlišení mezi různými způsoby, jakými rekvizity figurují ve hrách na jakoby. Rekvizitám se Walton věnuje zejména ve třetí části své knihy, kterou nazývá „*Modes and Manners*“ [*Mravy a chování*]<sup>25</sup>. Podle Waltona se rekvizity dělí do dvou skupin: smyslové reprezentace (jakými jsou např. obrazy, sochařství a určité druhy hudby) a slovní reprezentace (např. romány a mluvená řeč v divadle). Walton toto rozdělení vysvětluje následovně. Nemáme na výběr, jakou hru na jakoby hrajeme s danou

---

<sup>23</sup> Ibid, str. 21–24.

<sup>24</sup> Ibid, str. 28.

<sup>25</sup> Ibid, str. 293 – 375. Uvedený název v závorce je mnou zvolený český překlad.

rekvizitou. Některé věci se zkrátka hodí lépe jako rekvizity k určitým druhům her na jakoby než jiné.

Zaměřím se na jeho dřívější článek *Strach z fikce*<sup>26</sup>, jelikož právě v tomto textu Walton nejzřetelněji vysvětluje svojí teorii hry na jakoby na příkladu muže jménem Charles.<sup>27</sup> Tento příklad je klíčový pro zjevnou ilustraci Waltonových termínů rekvizity, hry na jakoby atd. Walton srovnává Charlese, který sleduje hororový film k dětským hrám na jakoby. Charles sleduje hororový film, v němž se nachází zelený sliz, který postupně ničí lidstvo. Je si vědom, že zelený sliz není skutečný, i přesto ale popisuje strach, který v něm sliz vyvolává včetně fyzických reakcí (stoupající hladina adrenalinu, zrychlený tep, svalové napětí atd.)<sup>28</sup>. Walton klade podmínku, aby mohla být emoce pokládána za skutečnou, musí Charles věřit, že je skutečně ohrožen.<sup>29</sup> Posléze prezentuje příklad hry dítěte se svým otcem. Otec, který předstírá, že je monstrem a dítě, které s křikem utíká, ale i přesto si je dokonale vědomo, že to otec pouze hraje. Dítě se v tomto momentě nachází ve fikčním světě her na jakoby. V rámci této hry se dítě opravdu bojí, že je naháněno monstrem. K čemu ale doopravdy dochází, je jakási divadelní zkušenost, kdy otec se stává hercem hrajícím monstrem a dítě hercem, které hraje samo sebe. Charles stejně tak jako dítě vykazuje zřetelné fyzické reakce. Taktéž jako dítě si představuje, že se zmíněného slizu bojí a jeho veškeré pocity jsou v rámci hry na jakoby. Walton posléze rozvíjí analogii s dětskou hrou a popisuje pojem rekvizit. Tvrdí, že dítě hrající si s panenkou, jde přirovnat k herci a jeho rekvizitě.<sup>30</sup> Ve hře na jakoby je tato panenka žijící holčičkou, kterou dítě obléká na výlet. Walton prohlašuje, že tento vztah dítěte a rekvizity jde přirovnat k Charlesovi a jeho vztahu k filmu. Interakce Charlese s filmem vytváří hru na jakoby. Charlesovu účast v této hře lze pozorovat na jeho vztahu k zelenému slizu. Charles si všímá slizu a reaguje v této popisované hře se strachem, že se na něj zelený sliz řítí.

Rovněž Walton v tomto článku zdůrazňuje důležitost interakce fikce takto: „Navrhuj, aby důležitá hodnota snění, fantazírování a her na jakoby závisela zásadně

---

<sup>26</sup> Walton, K. L. „Fearing Fictions“. *The Journal of Philosophy* 75, no. 1, 1978. Tento článek je také uveden v jeho knize, *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, str. 195-204.

<sup>27</sup> Tento příklad se rovněž objevuje i v jeho knize *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, str. 241-249.

<sup>28</sup> Walton, K. L. „Fearing Fictions“. *The Journal of Philosophy* 75, no. 1, 1978, str. 6.

<sup>29</sup> *Ibid*, str. 7.

<sup>30</sup> *Ibid*, str. 18.

na tom, jak člověk přistupuje ke svému zařazení do fikčního světa. Myslím si, že snilek nebo hráč her se smíří se svými skutečnými pocity – hlavně tím, že fiktivně čelí určitým situacím, zapojuje se do určitých činností a má nebo vyjadřuje určité pocity, skrývá je, učí se je přijímat, očisťuje se od nich, [...]“<sup>31</sup> Náš vztah s fikcí nám tedy dokáže ledacos objasnit, probíhá totiž mezi jinými i introspekce při střetu s fikčními světy.

Ke konci článku *Strach z fikce* Walton představuje otázky, na které s pomocí jeho teorie her na jakoby posléze odpovídá. Zprvu se ptá, jak je možné, že divák, který nenávidí šťastné konce, protože se mu zdají nudné, a je milovníkem tragédie, chce, aby hlavní hrdinku postihl krutý osud, ale zároveň s ní sympatizuje, a chce, aby utekla. Walton tvrdí, že v rámci hry na jakoby divák může předstírat obě tyto emoce současně, aniž by byly v konfliktu.<sup>32</sup> Jeho teorie taktéž vysvětluje opakované sledování oblíbených filmů, i přesto, že známe děj nazpaměť, opětovně přistupujeme k filmu jako ke hře a znovu předstíráme počáteční zaujatost, kterou jsme pociťovali při první interakci. Tento případ je možno opět pozorovat u dětí, kterým lze stejnou pohádku předčítat dokola bez toho, aniž by je to omrzelo.

V predešlých příkladech jsem se věnovala Waltonovým popisům různých her na jakoby. Představila jsem možnosti, ve kterých je tvůrce představ sám člověk, či je, jak bylo u příkladu Charlese, účastníkem vytvořených představ někoho jiného.

Nyní přistoupím ke shrnutí základních bodů jeho teorie hry na jakoby. Klíčovou myšlenku, kterou nabízí teorie na jakoby, je chápat termín „fiktivní“ a jeho možné vyložení jakožto pravdy v rámci hry na jakoby. Fikční světy jsou spojeny se sbírkami fiktivních pravd. Zobrazivé umění vytváří představy a slouží jako rekvizity v hrách na jakoby. Walton uvádí: „*Ukázalo se, že fiktivnost je v některých ohledech analogická s pravdou; vztah mezi fiktivností a představováním si je paralelní mezi pravdou a vírou. Představa se zaměřuje na fiktivnost, protože víra cílí na skutečnost. Co je pravda, je třeba věřit; to, co je fiktivní, je třeba si představit.*“<sup>33</sup> Rozvíjí tento koncept v ontologii

---

<sup>31</sup> „I suggest that much of the value of dreaming, fantasizing, and making-believe depends crucially on one's thinking of oneself as belonging to a fictional world. It is chiefly by fictionally facing certain situations, engaging in certain activities, and having or expressing certain feelings, I think, that a dreamer, fantasizer, or game player comes to terms with his actual feelings—that he discovers them, learns to accept them, purges himself [...].“ Ibid, str. 22.

<sup>32</sup> Ibid, str. 25.

<sup>33</sup> Fictionality has turned out to be analogous to truth in some ways; the relation between fictionality and imagining parallels that between truth and belief. Imagining aims at the fictional as belief aims at the true. What is true is to be believed; what is fictional is to be imagined. Ibid, str. 41.

fiktivních předmětů tím, že poukazuje na to, že lidé někdy odkazují na fiktivní postavy, jako by odkazovali na skutečné osoby.

## 2. POJEM KVAZI – EMOCE

Po obecném seznámení se se studii Kendalla Waltona se nyní budu zabývat pojmem kvazi – emoce. Pojem kvazi – emoce je nejslavnějším příspěvkem k problematice emočních reakcí na fikci Kendalla Waltona, který vyvolal mnoho debat a kritiky v teorii umění.

K vysvětlení charakteru kvazi – emocí mi bude sloužit již zmíněný článek *Strach z fikce*<sup>34</sup> a část „Fearing Fictionally“ [Fikční strach]<sup>35</sup> z jeho knihy *Mimesis jako hra na jakoby*, ve které se autor vrací k příkladu Charlese a věnuje se povaze jeho zkušenosti. Walton klade primární podmínku, aby mohla být emoce pokládána za skutečnou, musí Charles věřit v to, co ji vyvolává. Avšak Charles si je vědom, že sliz není skutečnou zkázkou. Toto autorovi slouží jako primární argument k vyvrácení skutečné emoce, v tomto případě, strachu při sledování hororových filmů. Walton se tedy ptá, jaký je to strach, který Charles popisuje. Dochází k tvrzení, že to, co pociťuje, jsou tzv. kvazi – emoce, v tomto případě kvazi – strach. Walton nezpochybňuje to, že film v něm vyvolal silné pocity. Zdůrazňuje ovšem rozdíl mezi emocemi a kvazi – emocemi. Kvazi – emoce pociťujeme jako skutečné v rámci hry na jakoby, na rozdíl od emocí zakoušených v reálném světě. Z toho vychází druhý argument, že fikce se doopravdy nebojíme. V rámci hry na jakoby strach pouze předstíráme. Tudíž strach, i když je jakkoliv silný, není skutečnou emocií, ale je to kvazi – emoce. Tyto výše představené argumenty slouží Waltonovi jako řešení paradoxu fikce. Kvazi – emoce jsou pociťovány vůči fikčním jsovcům a vůči fiktivním situacím. Někteří můžou namítat, že Charles na krátký moment uvěřil hrozbě představené ve fikci, ale i toto Walton posléze vyvrací. Tvrdí, že kdyby tomu tak bylo, Charles by prokázal mnohem větší a razantnější fyzickou reakci, například by zavolal na policii či se pokusil o útěk z kina. Je zásadní si také uvědomit, že Charles šel do kina dobrovolně a uvědomoval si, že jde na hororový film.

Dle mého názoru lze pozorovat jistou změnu postoje Waltona k teorii kvazi – emocí v jeho pozdějších studiích, které provádí, jak ve své knize *Mimesis jako hra na jakoby*, tak i v poslední kapitole sbírky *In Other Shoes Music, Metaphor, Empathy*,

---

<sup>34</sup> Walton, K. L. „Fearing Fictions“. *The Journal of Philosophy* 75, no. 1, 1978.

<sup>35</sup> Walton, Kendall Lewis. *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Massachusetts: Harvard University Press, 1990, str. 241-249. Uvedený název v závorce je mnou zvolený český překlad.

*Existence [V cizí kůži, hudba, metafora, empatie, existence]*<sup>36</sup>, kterou nazývá „Spelunking, Simulation, and Slime: On Being Moved by Fiction“ [Jeskyňářství, simulace a sliz: O dojetí z fikce]<sup>37</sup>. Walton tvrdí, že Charlesova zkušenost v kině je něčím velice častým a přirozeným. Hlavní argument byl již představen: Charles participuje ve hře na jakoby. Jeho strach, který zažívá je strachem fiktivním. Nepřekvapuje nás rovněž jeho přirozená výpověď toho, že se slizu opravdu bál.

Lze sledovat jistý vývoj v jeho studiích týkajících se strachu, Walton píše: „*Strach nemusí vyžadovat víru, že je někdo v nebezpečí.*“<sup>38</sup>

V jedné ze svých poznámek<sup>39</sup> Walton rozvíjí tento argument a tvrdí, že určité aspekty kvazi – strachu jsou někdy způsobeny přímo podnětem spíše než vírou, že fiktivně je někdo v nebezpečí. Náhlý výskyt rýsujícího se tvaru na plátně je překvapivý, nehledě na jakoukoli víru, která může vyvolat to, co je fiktivní. Přesto je fiktivní, že se člověk bojí.

Proč poznání, že je fikční postava v nebezpečí, vyvolává kvazi – strach, když k tomu dojde? Proč přináší stav podobný stavu skutečného strachu, i když člověk ví, že postavě ve skutečnosti nehrozí nebezpečí? Na tuto otázku Walton odpovídá psychologickou účastí, která nastává ve hrách na jakoby a má pro nás velkou hodnotu. Pravděpodobně to má spojitost s naším pudem přežití. Evoluční příčiny, taky mohou být zodpovědné za to, že jsme organismy druhu citlivého na kvazi – emoce v situacích, kdy by mohly obohatit naši psychologickou účast ve hrách na jakoby.<sup>40</sup>

---

<sup>36</sup> Walton, K. L. *In Other Shoes Music, Metaphor, Empathy, Existence*. Oxford University Press, 2015. Uvedený název v závorce je mnou zvolený překlad.

<sup>37</sup> *Ibid.*, str. 273 – 287. Uvedený název v závorce je mnou zvolený překlad.

<sup>38</sup> Walton, Kendall Lewis. *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Massachusetts: Harvard University Press, 1990, „Fear may not require a belief that one is in danger.“, str. 245.

<sup>39</sup> *Ibid.*

<sup>40</sup> *Ibid.*

### 3. KRITIKA WALTONOVY TEORIE HRY NA JAKOBY A POJMU KVAZI – EMOCE

Teorie kvazi – emocí Kendalla Waltona je jednou z mnoha teorií, které se snaží vysvětlit paradox fikce. Podobnou verzi Waltonovy teorie, která tvrdí, že na fikci nereagujeme skutečnými emocemi, navrhli také autoři Gregory Currie<sup>41</sup> a Jerrold Levinson.<sup>42</sup> Oponentem Waltonova východiska se stala tzv. Myšlenková teorie (Thought Theory)<sup>43</sup>, jejíž verzi hájili Noël Carroll, Berys Gaut, Richard Moran a další z mnoha filozofů. V této části práce představím pojetí Carrola a Morana, kteří vyjádřili svůj názor na Waltonovu teorii v článcích *The Expression of Feeling in Imagination [Vyjadřování pocitu v představách]* (1994)<sup>44</sup> a *Mimesis and Make – Believe [Mimesis jako hra na jakoby]* (1995)<sup>45</sup>. Tito dva autoři se snaží obhájit argument, ve kterém tvrdí, že dostatečně bohatá a živá představivost v každodenním kontextu stačí k vyvolání skutečné emoce, a totéž tedy musí platit o představách vyvolaných se zkušeností a v reakci na fiktivní postavy či události.

Waltona ani jeden z představených článků autorů Morana a Carrola nepřesvědčil. I po přečtení příkladů k Myšlenkové teorii, zastává tvrzení, že popisované příklady jsou stále případy kvazi – emocí.<sup>46</sup>

Dříve než v práci přejdu ke kritice Waltonovy teorie hry na jakoby a pojmu kvazi – emoce, provedu rekapitulaci základních Waltonových argumentů k otázce strachu<sup>47</sup> z fikce, které jsem představila v první části práce, kde jsem se věnovala pojmu kvazi – emoce:

---

<sup>41</sup> Currie, Gregory. „The Nature of Fiction“. Cambridge University Press, 1990.

<sup>42</sup> Levinson, Jerrold. „The Pleasures of Aesthetics“. Cornell University Press, 1996.

<sup>43</sup> Dos Santos, Miguel F. „Walton’s Quasi Emotions Do Not Go Away“. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2017, str. 266.

<sup>44</sup> Moran, Richard. „The Expression of Feeling in Imagination“. *The Philosophical Review* 103, no. 1, 75 – 106, 1994, str. 75 – 106. Uvedený název v závorce je mnou zvolený český překlad.

<sup>45</sup> Carroll, Noël. „Mimesis as Make – Believe“. *The Philosophical Quarterly*, Volume 45, Issue 178, 1995, str. 93–99. Uvedený název v závorce je mnou zvolený český překlad.

<sup>46</sup> Dos Santos, Miguel F. „Walton’s Quasi Emotions Do Not Go Away“. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2017, str. 266.

<sup>47</sup> Z Waltonových probíraných kvazi – emocí, jsem v práci nejvíce představila problém, týkající se kvazi – strachu, jelikož mi tato emoce přijde k použití příkladů nejzřetelnější.

- 1) Abychom se něčeho či někoho báli, musíme věřit, že předmět našeho strachu existuje a představuje pro nás nebezpečí.
- 2) Fikce se doopravdy nebojíme. V rámci hry na jakoby strach pouze předstíráme.
- 3) Tudíž strach, i když je jakkoliv silný, není skutečnou emocií, ale je to kvazi – emoce.<sup>48</sup>

První předložený Waltonův argument naráží na potřebu věřit, že určitý objekt pro nás představuje reálné nebezpečí, abychom na něj mohli emočně reagovat a pocítili tak skutečný strach.

Pokud by měl v tomto případě Walton pravdu, jak bychom si potom mohli vysvětlit případy lidských iracionálních fobií, u kterých lidé mají strach např. z pavouků<sup>49</sup>, i když je jim známa informace, že pavouk, který se před nimi nachází, je neškodný. Tím se ovšem nabízí úvaha, která podporuje Waltonovy představy her na jakoby, které zažíváme s fikcí a to, zda typ strachu, který zažíváme při sledování např. hororového filmu, je iracionální a zda je korektní srovnávat tento typ strachu s výše uvedenými lidskými fobiemi. Dle mého názoru v okamžiku, kdy přistupujeme na hru s danou fikcí, nejednáme iracionálně, tak jak je tomu u jistých nevídaných lidských fobií, které v životě vystupují nečekaně. Nicméně lze si povšimnout, jak jsem uvedla v předchozí kapitole, i toto se Walton v pozdějších studiích týkajících se strachu snaží vysvětlit, a to s pomocí psychologické účasti.

### 3.1 NOËL CARROLL MIMESIS AS MAKE – BELIEVE

Za účelem popsání odlišných stanovisek k teorii Kendalla Waltona hry na jakoby a jeho pojmu kvazi – emoce představím zprvu článek Noëla Carrola. Noël Carroll se v úvodu svého textu zaměřuje na Waltonovu teorii hry na jakoby a věří, že Walton v myšlence hry na jakoby předložil nový způsob, podle kterého můžeme porozumět rozmanitým fenoménům, jak v případě uměleckých děl, tak v případě naší zkušenosti s obecnou reprezentací. Walton se podle Carrola zasloužil o příspěvek, který se zabývá

---

<sup>48</sup> Všechny představené argumenty lze aplikovat kromě strachu i na jiné emoce.

<sup>49</sup> Tento strach je označován termínem arachnofobie. Arachnofobie je specifická fobie, která označuje abnormální strach a úzkost z pavouků.

důležitým problémem v oblasti filozofie umění. Mezi tyto problémy řadí např. povahu zobrazivých umění, fikce a způsoby, jak vůči těmto fikcím reagujeme.

Carroll se shoduje s Richardem Moranem a přiklání se k tvrzení, že lidské představy dokážou vyvolávat silné skutečné emoce. Tento argument primárně analyzuji v nadcházející části skrze studii Morana *The Expression of Feeling in Imagination [Vyjadřování pocitu v představách]*, jelikož dle mého názoru představil tuto tezi zřetelněji a podal relevantní příklady. Carroll na rozdíl od Morana přistupuje k této problematice benevolentněji. Jeho přístup lze spatřit i na představeném příkladu stojícího člověka na okraji propasti:

„[...] člověk se může letmo pobavit myšlenkou na pád přes okraj. Běžně to může být doprovázeno náhlým chladem nebo třesem, který je vyvolán, tvrdím, ne naší vírou, že se chystáme spadnout přes okraj propasti, ale naší myšlenkou na pád, který, samozřejmě považujeme za obzvláště nevídanou vyhlídku. Nemusí to být vyhlídka, o které si myslíme, že je pravděpodobná; stojíme bezpečně, není tu nikdo, kdo by nás shodil, a nemáme v úmyslu skočit. Můžeme se však vyděsit tím, že si představíme sled událostí, o kterých víme, že jsou vysoce nepravděpodobné. Kromě toho se neděsíme událostí našeho uvažování o pádu, ale obsahem naší myšlenky na pád – možná mentálním obrazem propadání se prostorem.“<sup>50</sup>

V představené citaci lze zřetelně vycítit Carrollův přístup k emocím vyvolaným pouhými představami. Jeho příklad s člověkem stojícím nad propastí v nás evokuje pocit, který je všem známý. Také to přispívá k tvrzení, že lidé dokážou silně reagovat i na iracionální hrozby, dokonce se může zdát, že je to pro nás přirozené.

Carroll ve svém článku *Mimesis and Make – Believe [Mimesis jako hra na jakoby]* postupně analyzuje základní body Waltonovy knihy *Mimesis jako hra na jakoby* a pokouší se situace hry na jakoby podrobně ilustrovat. Waltonova teorie participace ve hře na jakoby je dle Carrolla pokus o vyřešení řady významných paradoxů, které kolují okolo

---

<sup>50</sup> „[...] one might fleetingly entertain the thought of falling over the edge. Commonly, this can be accompanied by a sudden chill or a tremor which is brought about, I submit, not by our belief that we are about to fall over the edge of the precipice, but by our thought of falling, which, of course, we regard as a particularly uninviting prospect. It need not be a prospect we believe is probable; our footing is secure, there is no one around to push us, and we have no intention of jumping. But we can scare ourselves by imagining a sequence of events that we know to be highly unlikely. Moreover, we are not frightened by the event of our thinking of falling, but by the content of our thought of falling perhaps the mental image of plummeting through space.“ Carroll Noël 1990, str. 80. in Dos Santos, Miguel F. „Walton’s Quasi Emotions Do Not Go Away“. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2017, str. 269.

reakcí na fikci, jakými jsou paradox tragédie, paradox napětí nebo celková lidská potřeba reagovat na fikční světy. Podle Carrolla Walton postrádá ve své teorii hry na jakoby přímý argument. Odůvodňuje to způsobem, který je analogický s postupem, jakým lidé někdy argumentují pro realismus ohledně možných světů, to znamená, že zdůrazňuje jejich vysvětlující sílu.<sup>51</sup> I když Carroll tvrdí, že Walton provedl ve své knize *Mimesis jako hra na jakoby* komplexní studii o výtvarných uměních, přichází dle mého názoru s důležitou výtkou. Z hlediska Waltonovy argumentace vyvstává to, že výtvarná umění, neznázorňují nic jiného než fiktivní postavy, situace či světy. Jak jsem již zmínila v části první, Walton se vyjadřuje pouze k dílům, které se vztahují k fiktivním postavám či konkrétním situacím. Podle Carrolla se zdá iracionální považovat Waltonovu podmínku za legitimní. Odmítli bychom tak velkou řadu uměleckých děl, která zobrazují reálný svět a u kterých nutně nedochází ke hře na jakoby se zobrazeným objektem. Carroll k popisu svého protiargumentu používá příklad obrazu amerického prezidenta Lyndona B. Johnsona namalovaného Peterem Hurdsem. Carroll se domnívá, že u tohoto typu obrazu dochází spíše k rozpoznání zobrazené postavy nežli ke vstupu do hry na jakoby. Nedochází zde ani k žádné úloze imaginace viděného, pouze k představě důležité pro rozpoznávání.<sup>52</sup>

Carroll tvrdí, že Waltonův popis her na jakoby je problematický a v celé jeho knize je příliš kladen důraz na nutnost hraní role recipienta při vstupování do her na jakoby s fikcí. Carroll nepopírá, že recipient se do jisté míry aktivně zapojuje do zkušenosti s fikcí, ale nutně nemusí docházet k hraní určité role. Carrollovy výtky postrádají jistý konstrukt v protiargumentech a jeho kritika je tímto neucelená. I přesto, že Carrollův článek postrádá podepření jeho argumentů, jsem tento text do práce zařadila, jelikož je podle mého názoru vhodný pro vstup do samotné kritiky Waltonovy teorie hry na jakoby a pojmu kvazi – emoce.

---

<sup>51</sup> Noël, Carroll. „*Mimesis as Make – Believe*“. *The Philosophical Quarterly*, Volume 45, Issue 178, January 1995, str. 96.

<sup>52</sup> *Ibid*, str. 97.

### 3.2 RICHARD MORAN A JEHO STUDIE THE EXPRESSION OF FEELING IN IMAGINATION

Richard Moran ve svém textu *The Expression of Feeling in Imagination* [Vyjadřování pocitu v představách] zkoumá fenomén „fiktivních emocí“ („fictional emotions“), který jak sám v úvodu píše, podává zavádějící vysvětlení našeho vztahu k fikci.

Richard Moran si ke studii fiktivních emocí vybírá Waltonovu knihu *Mimesis jako hra na jakoby*, jelikož je přesvědčený, že tento text je k dané problematice, zabývající se zkušeností s fikčními světy, nejlépe propracovaný do uceleného systému.

Moran píše, že jádrem Waltonovy teorie o zobrazivých uměních a následné emoční reakce na ně, je vývoj konceptu hry na jakoby. Jak již bylo vysvětleno v první části této práce, hra na jakoby je jakýsi druh aktivity, který je hraný s použitím rekvizit. Moran upozorňuje na fakt, že vše, co se odehrává v rámci hry na jakoby, je dle Waltona fiktivní pravdou (např. panenka sedící v náručí dítěte je v rámci hry na jakoby živé dítě). Moran v úvodu textu nabízí koncept své kritiky, která spočívá v uvolnění sevřeného pojmu představování si. Je přesvědčený, že do této chvíle Walton pojem představivosti vztahoval pouze k zobrazení určitých stavů fiktivních pravd a nezohlednil tak náš vztah k reálnému světu. V tomto bodě poukazuje na důležitost uvědomování si nutnosti neoddělovat náš vztah k fikci se vztahem ke skutečnosti. Dle mého názoru Moran kritizuje primárně bariéru vytvořenou Waltonem a jeho zacházení s hrou na jakoby, kterou Walton nekorektně izoluje od každodenních zkušeností. K této tezi se Moran vyjadřuje ve svém pojednání o studii Davida Huma, která se vztahuje k fenoménu morálního a emocionálního odporu k fikci tzv. „imaginativní rezistenci“ („imaginative resistance“)<sup>53</sup>.

Autor vytýká Waltonovi malé množství relevantních příkladů ke zkoumání emocí, píše: „V tomto bodě netvrdím, že skutečnost nebo fikčnost nikdy nezmění vhodnost nějaké emocionální reakce, ale spíše to, že naše paradigmaty běžných emocí vykazují v tomto

---

<sup>53</sup> Moran, Richard. „The Expression of Feeling in Imagination“. *The Philosophical Review* 103, no. 1, 75 – 106, 1994, str. 95.

*ohledu velkou rozmanitost a že případ fiktivních emocí získává zavádějící vzhled paradoxu z nedostatečného přehledu příkladů.*“<sup>54</sup>

Moran k účelu přiblížit skutečnost strachu z fikce, představuje situace, se kterými jsme všichni dobře obeznámeni. Zaprvé je pro nás přirozené mít iracionální strach z myšlenek, co by mohlo nastat, kdyby a podobně. Zadruhé Moran poukazuje na spontánní empatické reakce. Při této empatické reakci člověk přirozeně pociťuje bolest, která byla způsobena druhé osobě, i když sám žádnou fyzickou či psychickou bolest necítí. Moran uznává, že tyto příklady mohou působit pro čtenáře zvláště, ale je nutné je do dané problematiky zařadit. Kdybychom tyto popisované situace, ve kterých obecně tvrdíme, že v nás vyvolávají skutečné emoce, odmítli, způsobilo by to omezenou představu o normě emocí. Tyto empatické reakce mohou nastat i v případě, kdy se jedná o fiktivní postavy, kterým bylo ublíženo ve filmovém či knižním ději. Moran tvrdí, že nemusíme v tomto případě věřit, že bolest fiktivní postavy je skutečná, abychom mohli s danou osobou soucítit. Dalším Moranovým předloženým příkladem je osoba, která zažila v minulosti dopravní nehodu a i po rekonvalescenci vykazuje, jen při pouhém pomýšlení na tuto nehodu, jedno z paradigmat emocionální reakce (i v tomto případě nelze tvrdit, že to co daná osoba cítí není skutečná emoce). Moran je přesvědčený, že tyto emoční reakce lze srovnávat s reakcemi na fikci, např. při projekci filmu v kině nás čirá myšlenka na hrozbu či nebezpečí dokáže vyděsit natolik, že se při této představě dokážeme tzv. rozklepat strachy. Silná emoce vyvolaná myšlenkou na situaci, která se odehrála v minulosti, představuje dle něj tentýž paradox, jako emoce vyvolaná fikcí, proto v nich také vidí spojitost.

Moran skrze uvedené příklady dochází k tvrzení, které je zásadní pro kritiku Waltonových kvazi – emocí. Představením těchto příkladů iracionálních strachů podává přímý protiargument k Waltonově argumentu, že je nutné věřit ve skutečnost určitého objektu, který v nás vyvolává pocit strachu. Podle Morana v nás pouhé představy dokážou vyvolat skutečné emoce. Dokonce je častější, že lidé zažívají obavy kvůli pouhé představě nadcházející události, která je v životě čeká. Může se i zdát, že relativně málo

---

<sup>54</sup> „My claim at this point is not that actuality or fictionality never make a difference to the appropriateness of some emotional reaction, but rather that our paradigms of ordinary emotions exhibit a great deal of variety in this respect, and that the case of fictional emotions gains a misleading appearance of paradox from an inadequate survey of examples. Ibid, str. 79.

emočních reakcí člověka se týká objektů, které momentálně řešíme. Waltonovo řešení paradoxu fikce tímto zásadně odmítá.

Důležité pro Moranovu kritiku jsou také příklady skutečných emocí, které se vztahují k předešlým událostem. Moran uvádí: „*Úleva, lítost, žal a nostalgie jsou koneckonců mezi paradigmatickými případy emocionální reakce; a přestože se v zásadě dívají zpětně, běžně se o nich nepředpokládá, že by mezi emocemi představovaly nějakou zvláštní záhadu.*“<sup>55</sup> V případě výše vyjmenovaných emocí, které se vztahují k minulosti, můžeme také pociťovat reálné emoce, i když nám nyní už nic nehrozí.

Poté kritizuje slavný Waltonův příklad Charlese sedícího v kině. Walton je přesvědčený, že se Charles hrozby odehrávající se na plátně skutečně nebojí, a že to co cítí jsou pouze kvazi – emoce. Moran ovšem podotýká, že Charlesova reakce na promítaný horor je nestandardním příkladem reakcí na film. Walton dále naznačuje analogickou situaci, ve které se hrozba skutečně odehrává mimo kino. Snaží se také vysvětlit, že pokud by se Charles skutečně bál, pokusil by se z kina utéct. Avšak tento argument se zdá Moranovi zavádějící a dodává vlastní příklad, kterým se snaží přiblížit emoce vyvolané fikcí, konkrétně na příkladu člověka, který je poprvé svědkem chirurgického zákroku. Při účasti na právě prováděném zákroku, jsme si vědomi, že nikdo v tomto momentě nepociťuje bolest, přesto však soucítíme s osobou, která je právě operovaná.

Všechny uvedené příklady jsou podstatné pro vykreslení široké škály emocí, které v životě zakoušíme. Tímto Moran vyvrací omezenost Waltonova pojetí skutečných emocí.

„*Člověk by si stále mohl klást otázku, zda je to právě strach, který je pociťován při svědectví bolesti někoho jiného, ale ať už to nazveme jakkoli, afekt a odtažení se v hrůze nezdají být zásadně odlišné od toho, co se děje v kině [...].*“<sup>56</sup>

Ke konci svého článku se Moran zabývá povahou imaginativní rezistence. Moran se domnívá, že imaginativní rezistence byla v dějinách estetiky opomíjena, ale pro nynější

---

<sup>55</sup> „Relief, regret, remorse, and nostalgia are, after all, among the paradigm cases of emotional response; and although they are essentially backward looking, they are not commonly thought to present any special puzzle among the emotions.“ Ibid, str. 78.

<sup>56</sup> One might still wonder whether it is precisely fear that is felt in witnessing another's pain, but whatever we want to call it, the affect and the recoiling in horror don't seem essentially different from what goes on in the movie theater [...].” Ibid, str. 80.

filozofické teorie je tento pojem zásadní. Jedná se o situaci, kdy se kompetentní recipient obtížně zapojuje do představených fiktivních situací a vykazuje jakýsi odpor v rámci svých představ. Krátkou zmínku zabývající se touto problematikou je možné nalézt v závěrečných odstavcích Humovy eseje *O normě vkusu*<sup>57</sup> [*Of the Standard of Taste (1757)*], kde je probírána role emocionálního zážitku v divadle v souvislosti s druhem střetu v představách. Pokud příběh nebo hra obsahuje rozdíly v chování mezi naším světem a zobrazeným světem. Dochází k odlišnostem mezi vlastními postoji člověka, které zastává ve skutečném světě a tím, co a jak je zobrazeno v rámci fikce. Hume rozlišuje mezi dvěma různými možnými objekty představivosti: „spekulativní chyby“ („speculative errors“)<sup>58</sup> na jedné straně a hodnoty morálky, které jsou odlišné od našich na straně druhé. První vyžadují přijetí něčeho jako pravdivého v rámci fiktivních světů, druhé ale dokážou narušit naše morální hodnoty. Pokud dojde k porušení našich silně zastávaných morálních hodnot, recipient se obtížně zapojuje do představené fikce. Například v situaci, kdy od nás fikce vyžaduje soucítit s vrahem či žádá o podporování zla. I přesto ale tyto rozdíly v morálních hodnotách neovlivňují naši konečnou účast ve hře na jakoby s fikcí. Představená imaginativní rezistence je podstatná pro kritiku Waltonova scénáře zacházení s fikcí, jelikož prezentuje odlišné chápání našeho jednání s fikčními světy, ve kterých může docházet i k jistému odporu vůči samotné fikci, která je nám představena.

Podle Morana nelze naši angažovanost v některých dílech omezit pouze na představování si, protože při kontaktu s těmito díly provádíme také interpretační a emocionální reakce. Odmítá jednoznačné rozlišení mezi skutečným a fiktivním a tvrdí, že naše interpretační a emocionální reakce na fikci jsou spíše skutečné než imaginativní. Představená povaha imaginativní rezistence vůči fikci přímo vysvětluje naše nahlížení na fikci skrze osobní hodnoty, které hrají roli i v reálných situacích.

Z představené kritiky Morana vychází, že odmítá Waltonovo řešení paradoxu fikce. Skrze uvedené příklady podává přímý protiargument proti Waltonovu argumentu, že je nutné věřit ve skutečnost určitého objektu, který v nás vyvolává pocit strachu, jelikož v nás pouhé představy dokážou vyvolat skutečné emoce. Moranovy uvedené

---

<sup>57</sup> Hume, David. „O normě vkusu“. Přeložila. Ivana Panochová. Aluze. 5, 2002.

<sup>58</sup> Ibid, str. 96.

příklady jsou důležité pro vykreslení široké škály emocí a poukazují na omezenost Waltonova pojetí skutečných emocí.

#### 4. SHRNU TÍ KRITIKY WALTONOVY TEORIE HRY NA JAKOBY A POJMU KVAZI – EMOCE

Zprvu bych chtěla zdůraznit, že oba právě představení kritici se shodují v tom, že Walton ve své teorii hry na jakoby předložil nový způsob, podle kterého můžeme porozumět rozmanitým fenoménům, a tak se bez pochyb zapříčinil o významný příspěvek, který vytvořil půdu pro širokou škálu filozofických otázek týkajících se naší zkušenosti s fikcí. Primárně bych zdůraznila Waltonův přístup k důležitosti fikce v lidských životech a jeho kladený důraz na významnou hodnotu dětských her v dospívání člověka. Fikční světy dokážou vyhovět našim všelijakým přáním. V roli tvůrce fikčního světa si vytváříme v rámci hry na jakoby spolu s rekvizitami svět, který je ryze podle našich požadavků. Fikční světy vytvořené někým jiným než námi samotnými poskytují náhled na odlišný přístup k určitému tématu. Obohacují tímto náš život zkušenostmi z pohledu někoho jiného. Dokážeme se pomocí fikce také poučit z rozmanitých zkušeností, aniž bychom museli zakusit jakousi újmu, jak tomu bývá v opravdovém světě. Dětské hry na jakoby jsou právě tak důležité pro vyrovnávání se s vlastními pocity ve fázi dospívání. Pomáhají dítěti vyrovnat se s prostředím i připravit jej na možné nadcházející životní situace.

Z druhé strany Carroll ani Moran nesouhlasí s žádným ze tří Waltonem navržených argumentů pro existenci kvazi – emocí. Oba tito kritici předložili ve svých textech konkrétní příklady (v rámci myšlenkové teorie), v nichž obhajují postačující myšlenku k vyvolání skutečné emoce. Moran zastává stanovisko, že máme přímý vztah k fikci, jak z hlediska morálních hodnot, tak z našich předešlých zkušeností. Odmítá izolovanost fiktivních světů tak, jak ji naznačil Walton. Tuto tezi potvrzuje také Moranem zmíněná imaginativní rezistence. Carroll vznesl námitku k nutnosti vstupování do her s fikcí, je přesvědčený, že ne u všech uměleckých děl musí probíhat popisovaná hra, jelikož se může jednat pouze o jakousi identifikaci zobrazeného. Dále Carroll vytýká Waltonově teorii zaměření se pouze na díla, která zobrazují fikci.

Následně se chci vyjádřit k jisté zkušenosti, které se podle mého názoru doposud Walton i oba kritici dostatečně nevěnovali. Domnívám se, že při kontaktu s fikcí může docházet k určité implikaci našich předešlých zkušeností z života či k představám o tom, že zobrazené fiktivní situace mohou nastat či nastaly i v reálném životě. Vybavují se mi

filmy, ve kterých hlavní hrdina čelí např. vážným onemocněním, které ve mně silně evokují myšlenku potencionální hrozby. Fiktivní postava se tak stává pro mě skutečnou osobou, která toto právě zažívá. Tuto diskusi by podle mě podporovali jak Carroll, tak i Moran, kteří jsou zastánci myšlenkové teorie, která tvrdí, že pro vyvolání skutečné emoce je postačující pouhá lidská představa. Do jisté míry můj příklad lze argumentovat taktéž zmíněnou povahou imaginativní rezistence.

#### 4.1 WALTONOVA REAKCE NA KRITIKU

V poslední části bakalářské práce chci představit Waltonovu reakci na výše popisovanou kritiku. Vybrala jsem si poslední kapitolu z knihy Kendalla Waltona *In Other Shoes Music, Metaphor, Empathy, Existence [V cizí kůži, hudba, metafora, empatie, existence]*<sup>59</sup>, kterou nazývá „Spelunking, Simulation, and Slime: On Being Moved by Fiction“ [Jeskyňářství, simulace a sliz: O dojetí z fikce]<sup>60</sup>. Tato kniha je rozsáhlým souborem jeho studií, které věnoval zkoumáním fenoménu reakce na fikci. Kapitola, které se budu věnovat, následuje po známé studii *Strach z fikce*<sup>61</sup>, kterou jsem představila v první části bakalářské práce, a rovněž se vztahuje ke knize *Mimesis jako hra na jakoby*, protože se v této části autor snaží obhájit proti kritice, která po vydání jeho článku nastala, a kdy podle něj došlo u jeho kritiků ke značnému nepochopení jeho argumentů, pojmu kvazi – emoce a celkové teorii hry na jakoby. Nejprve Walton ve svém textu popisuje svůj postoj k silným pocitům vyvolaných fikcí. Nepopírá, že nás dokážou skutečně dojímat fiktivní světy, proto této problematice věnuje rozsáhlou část ve své knize *Mimesis jako hra na jakoby*, ve které se zabývá vysvětlením hodnoty fikce v lidských životech.

Walton se v reakci na kritiku nejvíce zaměřuje na obhajobu jeho klíčového příkladu Charlese, který prožívá kvazi – strach při sledování hororu v kině. Je přesvědčen, že všechny vnesené protiargumenty nijak neohrožují jeho tezi, že strach prožívaný Charlesem není skutečnou emocií. Walton píše, že v článku *Strach z fikce* byl přesvědčený o tom, že strach musí mít vždy intencionální objekt, který ho vyvolal, tímto tvrzením

---

<sup>59</sup> Walton, K. L. *In Other Shoes Music, Metaphor, Empathy, Existence*. Oxford University Press, 2015.

<sup>60</sup> *Ibid*, 273–287.

<sup>61</sup> Walton, K. L. „Fearing Fictions“. *The Journal of Philosophy* 75, no. 1, 1978.

usoudil, že Charles se slizu opravdu nebojí, jelikož sliz nepředstavuje reálnou hrozbu. Připouští, že strach může nastat i při myšlence na to, co by mohlo ve skutečnosti nastat, ale to může být pouze jakýsi pocit, který nevyvolala zobrazená fiktivní hrozba (v případě Charlese zelený sliz).

Zaměřím se především na Waltonovu reakci na kritiku Richarda Morana, jelikož jí v této kapitole věnuje nejvíce prostoru. Walton je přesvědčený, že Moranova výtka vůči jeho teorii hry na jakoby, o které Moran konstatuje, že nedostatečně zkoumá naše emoční reakce ve skutečném světě, je nesprávná. Uvědomuje si nemožnost oddělování našich morálních hodnot, či obecně sebe sama od zkušeností s fikcí. Poukazuje na to i v popisech lidských představ, ve kterých dochází jak k introspekci, tak k projekci nás samotných do fiktivních situací na základě našich skutečných zkušeností v reálném životě. Ve hrách na jakoby se tak často odrážejí naše skutečné postoje, hodnoty či touhy.

Walton taktéž reaguje na Moranovy příklady emocí vyvolaných neaktuální příčinou. Souhlasí s příklady reálných emocí, jakými jsou nostalgie, úleva, lítost či žal. Avšak nespaturuje v nich tak zásadní roli pro vysvětlení naší reakce na fikci. Walton píše: „*Skutečnost, že lítost a nostalgie jsou pocity z událostí dávno minulých, nenaznačuje, že recipienti doslova litují nebo obdivují lidi, o nichž vědí, že neexistují a nikdy nebyli, nebo se bojí věcí, které zaručeně nepředstavují žádné současné nebezpečí.*“<sup>62</sup> Walton nepovažuje tyto Moranovy příklady za relevantní pro diskusi o fikci. Vyjadřuje se i k jeho příkladům emocí vyvolaných silnou myšlenkou na situaci, která se odehrála v minulosti. Moranův příklad vzpomínky na autonehodu způsobenou střetem s kamionem je dle Waltona zajímavý, ale rovněž nepřispívá k dané debatě. Walton předkládá otázku, zda člověk, který vzpomíná na událost autonehody, se opravdu bojí toho stejného kamionu, který nehodu způsobil. Vyjadřuje se také k situaci, kdy jsme svědky něčí bolesti, i v tomto příkladu si je Walton jistý, že to, co zažíváme, nelze nazvat opravdovou bolestí. Z dané Waltonovy reakce k předložené kritice lze usoudit, že Walton se nadále zastává své

---

<sup>62</sup> „The fact that regret and nostalgia are feelings about events long past has no tendency to suggest that appreciators literally pity or admire people they know do not exist and never did, or fear things that they are utterly certain pose no present danger.“ Walton, K. L. *In Other Shoes Music, Metaphor, Empathy, Existence*. Oxford University Press, 2015., str. 284.

definice strachu a teze, ve které zastává názor, že abychom se skutečně něčeho báli, musíme věřit, že objekt našeho strachu existuje a představuje pro nás nebezpečí. Doložené Moranovy příklady ho nepřesvědčily o relevantnosti myšlenkové teorie pro zkoumání reakcí na fikci. Dokonce přistupuje k Moranovým příkladům tak, že je používá k potvrzení své teorie, je přesvědčen, že Moranovy popisy živých vzpomínek zahrnují představování si (znovu prožívání). Strach z živé představy tak nastupuje i s vědomím, že se to právě neodehrává, ale vše se děje v rámci naší představy. Je podstatné také zmínit Waltonovo bližší popsání imaginativní participace v rámci her na jakoby. Walton popisuje tzv. „mentální simulaci“<sup>63</sup>, recipienti simulují zážitky představené fikcí, včetně prožívaných emocí.

Ke konci kapitoly Walton konstatuje, že není důležité, zda recipient prožívá skutečné emoce či kvazi – emoce v kontextu debaty o participaci ve fikčních světech. Lze zde pozorovat patrný odstup od jeho kladení důležitosti na obranu jeho pojmu kvazi – emoce, kterou zastával v popisované knize *Mimesis jako hra na jakoby*. Pokouší se vymanit z čistě slovního, nikoli pojmového, nedorozumění, totiž že uvažuje o tom, že termín kvazi nebyl úplně vhodně vybrán. Ovšem nechce změnit to, co ten termín označuje. Tento odsup je podle mého názoru klíčovým momentem, jelikož Walton na konci své kapitoly ukazuje, že jeho teorie her na jakoby je zásadní pro vysvětlení problematiky našeho vztahu s fikcí.

Je přesvědčený, že ve svém textu objasnil problematiku fiktivní role a jejího působení v našich životech a jak ve fikci promítáme sami sebe. Nepochybuje o tom, že recipient nejedná s fiktivními postavami jako s reálnými osobami, a tudíž nejeví vůči nim reálné emoce, tak jak je tomu ve skutečném světě, jedná pouze v rámci hry na jakoby.

Dle mého názoru Waltonova snaha obhájit kritiku je úspěšná pouze z části. Kvazi – emoce, které autor zavedl ve své teorii, se ve výsledku neliší od skutečných emocí, jedinou výjimkou, která je odlišuje, je zda objekt, který je vyvolal, měl povahu fikce, či nikoli. Ačkoliv naše reakce na fikci jsou jistě odlišné od běžných prožitků, kvazi – emoce nám k tomuto rozdílu neříkají nic zásadního. Jsem přesvědčena, že Walton se zasloužil o velice rozsáhlou a ucelenou studii o důležitosti fikce v našich životech, ve které uvedl

---

<sup>63</sup> Ibid, str. 274.

mnoho zajímavých konceptů, jako kladení důrazu na významnou hodnotu dětských her v dospívání člověka, které přirovnává k našim zkušenostem s fikcí.

Dále se ztotožňuji s tvrzením, které popisoval Moran ve své kritice, a to, že do této chvíle Walton pojem představivosti vztahoval pouze k zobrazení určitých stavů fiktivních pravd. Nezhlednil tímto náš vztah k reálnému světu. Je důležité neoddělovat náš vztah k fikci se vztahem ke skutečnosti. Tato kritika se vztahuje k bariéře vytvořené Waltonem a k jeho zacházení s hrou na jakoby, kterou nesprávně izoluje od našich každodenních zkušeností.

## 5. ZÁVĚR

V první části práce jsem představila Waltonův přístup k fikci a interpretovala jeho rozsáhlé úvahy o teorii hry na jakoby. Při výkladu jsem vycházela nejvíce z jeho knihy *Mimesis jako hra na jakoby*. Z jeho teorie je zřejmé, že se snaží o jakousi obecnou teorii, která účast v dětských hrách a zkušenost s uměleckými díly mísí do jednoho společného konceptu. Vysvětlila jsem, jak důležité jsou podle Waltona lidské představy. Představování si i účast ve hře na jakoby se zobrazivým uměním, se odehrávají v prostoru fikčního světa a zahrnují představování si sebe samých. Walton nachází spojení mezi interakcí s uměleckými díly a dětskými hrami. Jak zkušenost s uměleckými díly, tak dětská hra na jakoby je závislá na rekvizitách. Z tohoto důvodu Walton přímo srovnává dětské hračky např. s obrazy.

Napříč prací jsem se zabývala hledáním odpovědi na otázku, jak velkou roli hraje fikce v lidských životech. Roli fikce v lidských životech jsem primárně vysvětlila v první kapitole této práce. V rámci hry na jakoby se dokážeme poučit z rozmanitých zkušeností, dochází rovněž k introspekci a prožívání citů v rámci hry na jakoby.

V poslední části mé práce jsem se věnovala Waltonově obhajobě kritiky textů Noëla Carrola *Mimesis and Make – Believe [Mimesis jako hra na jakoby]* a Richarda Morana *The Expression of Feeling in Imagination [Vyjadřování pocitu v představách]*. Čerpala jsem z poslední kapitoly z knihy Kendalla Waltona *In Other Shoes Music, Metaphor, Empathy, Existence [V cizí kůži, hudba, metafora, empatie, existence]*, kterou nazývá „Spelunking, Simulation, and Slime: On Being Moved by Fiction“ [Jeskyňářství, simulace a sliz: O dojetí z fikce]. Carroll i Moran nesouhlasí s navrženými Waltonovými argumenty pro existenci kvazi – emocí. Oba tito kritici ve svých textech nabízejí příklady v rámci myšlenkové teorie, v nichž obhajují postačující myšlenku k vyvolání skutečné emoce. Klíčovost představených příkladů v kritice posléze Walton ale popírá.

Waltonův závěr k příkladu Charlese, v němž považuje Charlesovu obavu ze slizu za fiktivní, tudíž nepokládá naše reakce za skutečné, plnohodnotné emoce, je všeobecně velmi kontroverzní. Walton ovšem nepopírá realitu ani intenzitu našeho emocionálního zážitku, ani netvrdí, že předstíráme strach nebo soucit. Emocionální reakce lze jakkoliv klasifikovat, nelze ale popírat, že emocionální zážitky v rámci her na jakoby se liší od emocí zažívaných ve skutečném světě. Proto Walton dochází k tvrzení, že se Charles slizu

doslova nebojí, protože nevěří, že ho ohrožuje. Prožívá pouze kvazi – strach čili strach v rámci hry na jakoby. Po představení všech pohledů na danou problematiku jsem se rozhodla přiklonit spíše k názorům Morana a Carrolla, zejména k jejich kritice kvazi – emocí.

Při interpretaci Waltonových studií a psaní této bakalářské práce se mi zvláště zalíbil Waltonův popis fikčních světů. Fikční světy nabízejí prostory, které jsou od nás odděleny bariérou a my zaujímáme přinejmenším roli diváka či si představujeme sebe sama jako součást zobrazené fikce. Fikční světy jsou pro nás bezpečným prostorem, protože je nemožné do nich zasahovat, nelze je ovlivnit, tímto ani chybovat. Každý z nás v nich smí prožívat své pocity, ukrývat je, učit se je přijímat, či se naopak od nich očišťovat.

Bez pochyb jsou tedy fikční světy, hry na jakoby či popisované dětské hry nedílnou součástí našich životů a hrají významnou roli ve formování našeho já, naší osobnosti.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### **Primární literatura**

Carroll, Noël. „Mimesis as Make – Believe“. *The Philosophical Quarterly*, Volume 45, Issue 178, 1995.

Moran, Richard. „The Expression of Feeling in Imagination“. *The Philosophical Review* 103, no. 1, 75 – 106, 1994.

Walton, Kendall Lewis. *Mimesis as Make – Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Massachusetts: Harvard University Press, 1990.

Walton, K. L. *In Other Shoes Music, Metaphor, Empathy, Existence*. Oxford University Press, 2015.

Walton, K. L. „Fearing Fictions“. *The Journal of Philosophy* 75, no. 1, 1978.

### **Sekundární literatura**

Currie, Gregory. „The Nature of Fiction“. Cambridge University Press, 1990.

Dos Santos, Miguel F. „Walton’s Quasi Emotions Do Not Go Away“. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2017.

Hume, David. „O normě vkusu“. Přeložila. Ivana Panochová. *Aluze*. 5, 2002.

Kelly, Michael. *Encyklopedia of Aesthetics (2 ed.)*. Oxford University Press, 2014.

Levinson, Jerrold. „The Pleasures of Aesthetics“. Cornell University Press, 1996.

Walton, K. L. „Pictures and Make – Believe“. *The Philosophical Review* 82, no. 3, 1973.