

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Elektronická kultura a sémiotika

MgA. Lukáš Malina

**Filmový a malířský obraz
oneirického žánru**
Problém interpretace

Diplomová práce

Vedoucí práce: **Mgr. Felix Borecký, Ph.D.**

Praha 2017

Autor práce: MgA. Lukáš Malina

Vedoucí práce: Mgr. Felix Borecký, Ph.D.

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Hodnocení:

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předloženou diplomovou prací vypracoval samostatně a že jsem použil pouze uvedenou literaturu a zdroje. Zároveň souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro účely výzkumu a studia.

V Praze, dne

Lukáš Malina

Poděkování

Rád bych poděkoval Mgr. Felixi Boreckému, Ph.D., za pomoc, rady a vedení, které mi laskavě poskytl.

Abstrakt

Předmětem práce je komparativní analýza znakové produkce a problém interpretace filmového a malířského obrazu oneirického neboli hororového žánru, zaměřená na filmy Vala Lewtona a jejich podobnost malířskému zobrazení při budování atmosféry neklidu a strachu. Ačkoli tato díla vycházejí ze znakové struktury, která představuje důležitý klíč k jejich výkladu, nejsou zároveň nezávislá na odlišných interpretacích, které umožňují. Naopak se zdá, že intencí díla je podněcovat diváka, aby projekcí vlastního strachu dílo sám „dokončil“. Při tomto výkladu se opřeme o teorie interpretace Umberta Eca a Jana Mukařovského, jež oba kladou důraz na úlohu čtenáře pro pochopení principu fungování uměleckého díla a mezi jejichž koncepcemi modelového autora a modelového čtenáře na straně Eca a pojmem sémantické gesto u Mukařovského je možno nalézt mnoho styčných bodů.

Abstract

The subject of the thesis is a comparative analysis of sign production and the interpretation of the film and painting of oneiric or horror genre focused on Vall Lewton's films and their similarity to the painting in creating an atmosphere of uneasiness and fear. Although these works are based on a sign structure, which is an important key to their interpretation, they are not independent of the different interpretations they allow. On the contrary, it seems that the work's intention is to encourage the viewer to complete the art by projecting his own fear into it. This approach is based on Umberto Eco's and Jan Mukařovský's theory of the interpretation, both of which emphasizing the reader's role in understanding the principle of functioning of the work of art. The concepts of the model author and model reader in Eco's theory and the term semantic gesture within Mukařovský's work are sharing numerous similarities.

Klíčová slova

Horror, interpretace, malířství, film, art-horror, něco tísnivého, emoční schéma

Keywords

Horror, interpretation, painting, film, art-horror, uncanny, emotional schema

Obsah

1. Úvod	8
2. Teorie interpretace Umberta Eca	10
2.1. Znak podle Umberta Eca	10
2.2. Modelový autor	11
2.3. Modelový divák	12
2.4. Dvě roviny interpretace	13
2.5. Interpretace fikce	14
2.6. Fyzický autor a Fyzický divák	15
2.7. Otevřené dílo	15
2.8. Uzavřené dílo	15
2.9. Shrnutí k otevřenému a uzavřenému dílu	16
2.10. Neomezená semióza a hranice interpretace	17
2.11. Hermetismus	18
2.12. Encyklopedie	20
3. Jan Mukařovský	22
3.1. Subjekt	22
3.2. Sémantické gesto	23
3.3. Záměrnost	24
3.4. Nezáměrnost	27
3.5. Shrnutí	28
4. Horor	31
5. Definice art-horror podle Noëla Carrola	32
5.1. Monstrum	33
5.2. Unpurity	34
5.3. Mohu se bát něčeho o čem vím, že neexistuje?	35
5.4. Jak stvořit monstrum	36
5.5. Identifikace podle Carrola	37
5.6. Shrnutí	39
6. Polemika s definicí art-horror Noëla Carrola	40
6.1. O vzniku a smyslu hororového žánru	40
6.2. Něco tísnivého – potlačovaného – Stín	41
6.3. Hororové versus strašidelné	44

6.4. Monstrum není nezbytnou podmínkou hororu	45
6.5. Rozdíl mezi hrůzou a odporností	46
6.6. Identifikace	48
7. Emoční schéma	49
7.1. Deprese a emoční schéma	52
7.2. Strachu se učíme	54
7.3. Emoční schéma a interpretace	55
7.4. Návrat monstra	56
8. Rozdíly a podobnosti mezi malbou a filmem v rámci hororového žánru	58
8.1. Čas a pohyb	58
8.2. Intence	63
8.3. Oneirické malířství	65
8.4. V čem se může hororový filmový obraz poučit malířstvím	68
9. Val Lewton	70
10. Cat People	74
11. Závěr	80
Zdroje	83

Úvod

Tato práce se zabývá rolí hrůzy, nebo – lépe a šířeji řečeno – oneirickým v malířství a ve filmu. Konkrétně nás bude zajímat srovnání filmu *Cat People* (1942) od Vala Lewtona s takovými malířskými díly, která u diváka mohou vyvolat pocity psychického neklidu, až strachu, aniž by však nutně musela explicitně zobrazovat odporné či násilné scény a výjevy. Naši snahou bude potvrdit tezi, podle které se tyto filmy a malířská díla při snaze naplnit svou intencí zaměřují na stejný *modus operandi*, jehož těžiště leží ve vyhýbání se doslovnosti, a naopak pracují s náznaky a vodítky, která pobízejí diváka, aby teprve projekcí vlastních představ a domněnek dílo sám dokončil.

Pozadím pro naši koncepci hororového žánru bude definice art-horror (umělecká hrůza), tak jak ji předkládá americký filosof Noël Carroll ve své knize *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*.¹ Pokusíme se o polemiku s ústřední tezí jeho koncepce, která stojí na přítomnosti monstra a na něj navazujícího pojmu unpurity (nečistota). Naši polemiku se budeme snažit podepřít pojmem „tísňového“ ze stejnojmenné stati od Sigmunda Freuda a koncepcí emočních schémat, jak je nastínili psychologové Kevin N. Ochsner a Daniel L. Schacter. Výběr jednotlivých předkládaných uměleckých děl nebude svévolně vycházet z osobních preferencí autora této práce, ale bude veden přesvědčením, že právě tato konkrétní umělecká díla mohou nejlépe ilustrovat v této práci předkládané paradigma hororu v malířství a filmu, tedy především v obrazových médiích.

Nebude nás zajímat, jak tato jednotlivá díla působí na diváckou obec jako celek. Tedy to, jaká je jejich, řekněme, sociologická interpretace (například, že filmy o zombie představují metaforické zobrazení strachu lidstva z následků chemické či jaderné války atd.), jak to činí jiné studie. Stejně tak tato práce neklade důraz na intenci autora, která může být důležitá pro poznání procesu tvorby, ne však pro samostatně, na autorské složce nezávisle fungujícího vnitřního mechanismu díla. Nechceme se zabývat ani sémiotickou interpretací, tedy sémantikou,² a skončit u popisu fabule příběhu (scénáře). Zajímat nás naopak bude druhá rovina interpretace, kterou popsal Umberto Eco a nazval ji interpretací kritickou, tedy sémiotickou. Tato práce se chce zabývat tím, z jakých formálních důvodů nějaké konkrétní

¹ CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, New York – London: Routledge, 1990.

² Jak píše Eco, základní funkcí jakéhokoli sémiotického systému je nastavit ideální podmínky jednoznačnosti nezávislé na idiosynkraziích příjemce. Tedy komunikovat určité sdělení co nejpřímější a nejjasnější cestou od odesílatele k příjemci na základě přesných vztahů mezi znaky a tím, co tyto znaky označují. Srov. ECO, Umberto, *Meze interpretace*, Praha: Karolinum, 2009. s. 53–54.

umělecké dílo produkuje určitou reakci na straně diváka. Takové dílo nás nebude zajímat pro jeho celkový význam jako autonomní znak, ale naopak pro mechanismus, kterým jsou umožněny různé, mnohdy odlišné způsoby jeho interpretace. Jak například film Vala Lewtona *Cat People* (1942) produkuje diváka první naivní úrovně, který ochotně padá do pastí, které mu film připravuje. Jakým způsobem je tento divák veden k tomu, aby na základě pouhých náznaků díla, a tedy spíše pouze pomocí své obrazotvornosti, pociťoval strach na určitých místech fabule nebo si lámal hlavu s domněnkami, které vytváří o dalším průběhu děje.

Než však přistoupíme k definování hororového žánru v obou médiích a zvážíme jejich podobnosti a rozdíly, zaměříme se nejprve na ústřední bod našeho teoretického modelu, kterým je problém interpretace uměleckého díla. Každé umělecké dílo je nutně znakem a má-li naplnit svou znakovou funkci, vyžaduje diváka, který dílo podrobuje „čtení“, a na jeho základě pak dochází k jeho různým interpretacím. Základem pro orientaci v tomto problému nám budou teorie interpretace Umberta Eca a Jana Mukařovského, které vykazují mnoho styčných ploch a představují jakési středové kompromisní verze mezi teoriemi interpretace, které jsou příliš zaměřeny na autorskou, nebo naopak na diváckou složku, a kladou tedy přehnaný důraz na záměr autora, nebo naopak na absolutní svobodu diváka nakládat s dílem podle libosti. Pokud má existovat sémantická jednota uměleckého díla, musí se toto dílo nutně odkazovat k neproměnlivému souboru znaků a nikoliv vycházet z libovolných a veskrze individuálních diváckých recepcí. Zároveň však, jak Mukařovský a stejně tak Eco, nepovažují tento soubor znaků a jejich významy za něco dogmatického, ve smyslu jediné správné interpretace, která by z tohoto souboru znaků vyplývala. Obě koncepce, tedy záměr díla u Eca a sémantické gesto u Mukařovského, slouží pouze k tomu, aby byla omezena naprostá interpretační libovůle. Podle obou autorů interpretace znamená vyslovovat domněnky o záměru díla, nikoli tento záměr měnit a násilně přetvářet v něco jiného. Oba tak hledají kompromisní řešení, které by umožnilo chápat umělecké dílo jako autonomní znak a zároveň neupozadilo recepční aktivitu diváka.

Středověcí vykladači mylně chápali svět jako jednoznačný text, moderní vykladači mylně chápou každý text jako beztvary svět.

Umberto Eco

Teorie interpretace Umberta Eca

Podle Umberta Eca neexistuje pouze jedna správná interpretace díla, například výsostné zaměření se na autorskou složku, stejně tak ale Eco neuznává možnost přijetí jakékoli libovolné interpretace, tedy přehnané zdůrazňování úlohy diváka. Podle Eca je pro přijatelnou interpretaci nezbytné respektovat záměr díla. Eco ve své koncepci sice počítá s aktivní rolí diváka při spoluvytváření výsledného účinku díla, přesto však dílo považuje za autoritu, s níž musí být divákovy závěry konfrontovány. V díle samotném pak také Eco vidí zabudovaná omezení interpretační libovolnosti. Místo záměru autora nebo libovůle diváka tak Eco upřednostňuje záměr díla, který spolu s diváckou spoluprací na jeho odhalování považuje za univerzální mechanismus, který by měl platit pro jakékoliv umělecké dílo. Role diváka v recepci uměleckého díla je důležitá, protože vnímání díla je vždy nutně ovlivňováno individuální perspektivou interpreta, jeho vkusem, osobními sklony či kulturním pozadím. Umělecké dílo není nezávislé na svých interpretacích. Podle teorie recepce uměleckého díla tak nestačí studovat pouze to, co dílo říká podle kódu svého autora nebo podle instrukcí své vnitřní struktury, ale je nutné studovat i to, co dílo říká podle kódu svých adresátů. Tím však není myšlena psychologizace, které se Eco naopak důsledně vyhýbá.

Znak podle Umberta Eca

Podle Eca můžeme za znak považovat cokoli, co na základě dříve stanovené společenské konvence může být chápáno jako něco, co zastupuje něco jiného, v nějakém ohledu nebo schopnosti. Znak odkazuje k něčemu jinému, co není přítomné a co nemusí ani existovat. Znak se pak kromě principu substituce, tedy schopnosti zastupovat něco jiného, také vyznačuje možností být interpretován. Znak tedy není jen něco, co zastupuje něco jiného, ale také něco, co může a musí být interpretováno nějakým interpretem. Právě tato vlastnost akcentuje úlohu diváka v procesu vnímání a interpretace uměleckého díla.

Modelový autor

V Ecově modelu autor–dílo–divák jsou složky autor a divák zastoupeny abstraktně, nikoli jako fyzické empirické osoby s nějakou konkrétní psychologií, motivací nebo sociálním pozadím. Autor se v díle manifestuje pouze jako určitý rozeznatelný styl. Tuto autorskou instanci Eco označuje pojmem modelový autor. Tento pojem může být nahrazen termíny implikovaný autor, záměr díla (*Intentio operis*) nebo prostě určitá narativní strategie. Jakožto abstraktní pojem postrádá modelový autor realizaci na úrovni doslovné manifestace v díle. Odhaluje se až v procesu „čtení“, a divák tak musí mít ochotu ke spolupráci, aby mohl tohoto modelového autora rekonstruovat. Tento záměr díla tak může být reprezentován pouze v podobě domněnky ze strany interpreta.³ Eco o tom píše: „Tyto souvislosti jsou výtvorem čtenářovy mysli, která zpracovává surový text, ale nejsou textem – ten se skládá z vět, tvrzení, informací atd. Je jasné, že k této souhře nedochází v textu samém, ta může vzniknout jen v procesu čtení... Tento proces vytváří něco, co není v textu vysloveno, a přesto představuje záměr textu.“⁴

Modelový autor proto není věrným odrazem konkrétního empirického autora v díle, projevuje se prostě jako narativní strategie, o které divák vytváří hypotézy. Strategie díla pak může být vytvořena takovým způsobem, aby umožňovala potenciálně nekonečné množství odlišných interpretací. Jediným pravidlem, které musí divák dodržet, je nutnost respektovat obecnou intenci díla, která umožní adresátovi poznat, kdy porušil své interpretační pravomoci a přestal tuto strategii díla respektovat. Tímto pravidlem je jakási pomyslná množina instrukcí, zaručujících vnitřní koherenci uměleckého díla, která musí být respektována a brána jako výchozí a jediný parametr pro jeho interpretaci.⁵ Interpret musí přistoupit na myšlenku, že zde existuje intence díla, kterou se má pokusit odhalit. Touto intencí je myšleno určité záměrné napětí mentálních sil za konkrétním cílem. Divák proto nemá předpokládat, že jde o náhodu, ta je z takového jednání vyloučena (i když i ona má, jak ještě uvidíme, v procesu interpretace i tvorby své místo). Pokud bychom volně rozvedli Eca v našich intencích, pak modelový autor určitého filmového obrazu je anonymní síla, o které víme jen to, co nám tato síla sdělí mezi první a poslední vteřinou filmu. Divák pak má privilegium stanovit hledisko, a určit tak konečný význam díla.

³ Srov. ECO, Umberto, *Šest procházek literárními lesy*, Praha: Votobia, 1997. s. 7–37.

⁴ Tamtéž, s. 25.

⁵ Srov. ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, s. 61.

Modelový divák

Tak se dostáváme k druhé instanci Ecova teoretického modelu interpretace a tím je modelový divák⁶ neboli interpret. Vstupuje-li dílo jako komplexní znak do procesu komunikace, pak coby komunikát vybírá obecného pravděpodobného diváka, kterého Eco označuje termínem modelový divák. Tohoto diváka a míru jeho kompetencí dílo určuje minimálně stanovením specifického kódu a užitím určitého stylu, formy nebo výskytem speciálních znaků, které určují míru nutné specializace na straně diváka. Tím, že dílo obsahuje instrukce o typu svého předpokládaného diváka, tak podle Eca zároveň samo vytváří kompetenci tohoto svého modelového diváka. Jednotlivá díla často od svých interpretů předpokládají určitou encyklopedickou kompetenci, ať už v podobě znalosti reálného světa, nebo jiných děl. Tedy nikoliv divák, ale pouze samotné dílo může vytvořit pravidla, na jejichž základě má být interpretováno. Podle Eca nemůžeme text užít, jak chceme, ale jenom tak, jak text chce, abychom ho užili. Modelový divák jako soubor ideálních kompetencí pro poznání modelového autora je generován výhradně dílem, nikoliv empirickým autorem nebo divákem. Záměrem díla je v podstatě vytvářet modelového diváka, schopného vyslovovat o díle domněnky, které se pak potvrzují, upravují nebo zavrhuji v průběhu jeho „čtení“ v čase.

V případě, že Eco mluví o autorovi, má tedy vždy na mysli pouze styl a intenci či strategii díla, která ustavuje sémantické vztahy a aktivuje modelového diváka, zatímco modelový divák je jakási virtuální schopnost se na aktualizaci tohoto stylu podílet, respektive jej znovu vytvářet. Proto Eco říká, že modelový autor a modelový divák jsou subjekty, které se zjevují jeden druhému jen v procesu čtení, a to tak, že jeden vytváří druhý. Umělecké dílo počítá s určitými duševními schopnostmi diváka a ty ostatní vytváří. Divák, alespoň divák vyšší úrovně, pak v díle hledá vodítka, jak identifikovat strategii díla, tedy jak vytvořit modelového autora, aby jeho čtení dávalo smysl. Eco ve své knize *Šest procházek literárními lesy* uvádí tento příklad: „Štěpán Dedalus se ptal: Když někdo vztekle seká do dřevěného špalku a vyseká tam podobu krávy, je ta podoba umělecké dílo? Jestli ne, proč? Protože jsme formulovali poetiku ready-made, známe dnes odpověď: ten nahodilý tvar je uměleckým dílem, pokud si za ním dokážeme představit řezbářskou strategii jeho autora. Jde o krajní případ, kdy stát se dobrým čtenářem znamená nezbytně také stát se dobrým autorem. Je to

⁶ Ecova koncepce modelového čtenáře byla vytvořena především pro literární teorii. Zdá se však zřejmé, že protiklady autor-čtenář a autor-divák mají stejný teoretický status. Pojem divák zde volíme proto, že lépe odpovídá oběma obrazovým médiím, o kterých v práci hovoříme, tedy malířství a filmu.

ovšem krajní případ, který dokonale vyjadřuje to nerozdělitelné pouto, dialektický vztah mezi autorem a modelovým čtenářem.“⁷

Dvě roviny interpretace

Podle Eca existují dvě interpretační roviny díla, sémantická a kritická interpretace.⁸ Naivní modelový divák, což je dle Eca divák prvního stupně, usiluje jen o prosté pochopení významu díla, aby například zjistil, jak dopadne určitý děj filmu, nebo aby poznal, jaký konkrétní výjev zobrazuje plátno nějakého obrazu. Tento divák tak provádí sémantickou interpretaci. Kritická interpretace je pak metajazyková aktivita, při které se divák snaží pochopit, z jakých formálních důvodů dílo vyvolává danou reakci, například strach při sledování hororu. Identifikovat kritického modelového diváka, tedy diváka druhého stupně, znamená zjistit, jakými diváky dílo chce, abychom se stali, a pomocí jakých mechanismů nás modelový autor vede k přijatelné interpretaci. Dá se říci, že naivního modelového diváka projektuje každé dílo, ale ne všechny předpokládají i kritickou interpretaci, i když podle Eca možnost zkoumat obě interpretační roviny zde existuje vždy. Eco k tomu píše: „K tomu, abychom se dozvěděli, jak příběh skončí, stačí obvykle přečíst jej jednou. Naproti tomu, abychom identifikovali modelového autora, je nutno číst text mnohokrát, některé příběhy donekonečna. Jen tehdy, když empirický čtenář odhalí modelového autora a porozumí (či alespoň začne chápat), co od něj žádal, stane se skutečným modelovým čtenářem.“⁹

Co je tedy však oním určujícím kritériem pro odhalení přijatelného záměru díla? Jak mohu jako empirický divák poznat, že jsem překročil své interpretační kompetence? Podle Eca divák své interpretační hypotézy o záměru díla kontroluje na pozadí díla jako celistvého homogenního celku. Špatné interpretace jsou ty, které nejsou koherentní s dílem jako celkem. Jednotlivé hypotézy o díle a jeho interpretace jsou správné, nebo nesprávné tehdy, když je potvrdí, nebo vyvrátí jiná část téhož celku díla. Za úspěšnou může být tedy považována každá interpretace, která neodporuje celkové strategii stavby díla.¹⁰

⁷ ECO, Umberto, *Šest procházek literárními lesy*, viz výše, s. 153.

⁸ Srov. ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, 63–66.

⁹ ECO, Umberto, *Šest procházek literárními lesy*, viz výše s. 41.

¹⁰ Srov. ECO, Umberto, *Nadinterpretovanie textov*, vyšlo v *Interpretácia a nadinterpretácia*, editor: Stefan Collini, Bratislava: Archa, 1995. s. 65–68.

Interpretace fikce

Při interpretaci fikčních světů musí divák přijmout předpoklad, že autor této fikce požaduje potlačení nedůvěry, protože hovoří o možném chodu událostí. To je nezbytný předpoklad k přijatelné interpretaci fikce. Druhým předpokladem je aktivace mimotextových složek. V první řadě encyklopedických znalostí diváka, které se týkají pravidel praktického života. Encyklopedie je aktivována při interpretaci jakéhokoliv složeného znaku, nejen u fikčního díla. Do encyklopedických informací patří také informace o kulturním a historickém zázemí vzniku díla. Na rozdíl od psychologismů jde o relevantní informace pro interpretaci díla. Dále je aktivována i složka intertextuální, která se týká světa jiných uměleckých děl. Například způsobů snímání kamery, ikonografie v malířství nebo narativních filmových schémat. Žádné dílo není nikdy vnímáno zcela nezávisle na zkušenostech s ostatními díly. Pro samotný hororový žánr jsou typické obrazy jako měsíc v úplňku, zavřené dveře na konci chodby atd. Zde všude vytvořila interpretace praktický zvyk, na jehož základě, v diskursu hororového žánru, je umožněno úspěšně jednat i dalším interpretům.¹¹

Na základě takto vytvořeného kontextu je tak omezen proces neomezené sémiózy, a tím i výrazně klesá množství přijatelných interpretací. Divák využívá své znalosti fikční nebo všeobecné encyklopedie, na základě kterých vytváří předpovědi o dalším vývoji fabule, identifikuje žánry, témata nebo motivy díla a na základě intertextuálních vztahů je odkazován ke zkušenostem s jinými díly nebo k vlastní životní zkušenosti. Interpretace tedy znamená neustálé vytváření hypotéz v průběhu procesu čtení díla. Eco toto vytváření hypotéz nazývá deduktivní procházkou. Modelový divák předpokládá, že některé hypotézy jsou přijatelnější než jiné, protože nabízející se varianty jsou omezeny nebo předpovídány diskursivní strukturou a obecnou strategií díla. Eco říká, že „člověk je oprávněn vyzkoušet ty nejodvážnější abdukce,¹² avšak pokud daná abdukce nebude potvrzena dalšími praktickými testy, není hypotéza udržitelná.“¹³ Hlavním úkolem interpretace tak je pochopit povahu toho, jakým modelovým divákem se podle díla mám stát, abych se mohl dobrat, když ne k jediné správné, tak k přijatelné interpretaci konkrétního díla.

¹¹ Srov. ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, s. 36.

¹² Abdukce se jeví jako přirozený postup poznání. Nejprve vycházíme z nějakého předpokladu nebo hypotézy, které se následně snažíme činit oprávněnými jejich testováním. Na základě počátečních pochyb tak vzniká přesvědčení o správnosti naší domněnky.

¹³ ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, s. 37.

Fyzický autor a Fyzický divák

U Eca termíny empirický a fyzický znamenají totéž. Vždy se jedná o konkrétního autora nebo diváka, tedy osobu z masa a kostí. Pro Eca není s ohledem na interpretaci díla nikterak relevantní znalost intence empirického autora. Můžeme se zaobírat otázkou, co bylo záměrem konkrétního autora, tato informace však bude důležitá pro pochopení tvořivého procesu, naopak pro určení interpretační strategie z ní neplyne nic závazného. Je totiž rozdíl mezi strategií díla a příběhem růstu této strategie.

Otevřené dílo

Otevřeným dílem nazývá Eco takové dílo, které podněcuje diváka, aby dílo sám dokončil. Počet dílčích znaků, z kterých se složený znak skládá, musí být nutně konečný, protože složený znak, jako film nebo obraz, který by byl v prostoru a čase nekonečný, z principu vytvořit nelze. Možné interpretace, které však takový znak generuje, mohou být potencionálně nekonečné, protože každý dílčí znak je zatížen celou řadou konotací. Není zde žádný jediný privilegovaný úhel pohledu. Přesto zde existuje jakési pravidlo vnitřní organizace, které je všem možným vnitřním vztahům díla nadřazeno. Tím je právě modelový autor jakožto garant vnitřní soudržnosti díla. Modelový divák tak sice dostává od modelového autora možnost, aby dílo sám dokončil, stále však jde o dílo modelového autora. Forma, která se v díle projevuje, stále zůstane formou autora, i kdyby došlo k interpretaci, kterou autor nepředpokládal. Eco tedy klade důraz na recepční aktivitu, ta je však vždy spojena s respektováním obecného záměru díla. Otevřená umělecká díla jsou tedy organicky kompletní, přesto však umožňují neomezené množství možných interpretací. Neomezené, nikoliv však libovolné.¹⁴

Uzavřené dílo

Naopak uzavřená díla jsou taková, která omezují množství možných významů. Interpretační řešení jsou striktně nastavena, a divák tak nemůže uniknout z dosahu autorovy kontroly. Významy určitých děl, od středověkých alegorií až po jízdní vlakové řády nebo veřejné orientační systémy, jsou striktně předepisovány encyklopediemi. Nemohou být považována za otevřená, protože nevyžadují kooperaci ze strany diváka. Tato díla mají předem daný význam

¹⁴ Neomezené proto, že není možné stanovit přesný počet interpretací, které by u určitého díla bylo možné prohlásit za odpovídající z důvodu měnících se diskursů, v rámci kterých může být dílo nahlíženo. Tyto diskursy zároveň spolu s vnitřními instrukcemi díla omezují rozhodnutí interpretovat toto dílo jakkoliv podle potřeby interpreta.

na základě ustáleného výkladu, a divákova aktivita tak spočívá pouze v jeho odhalování. Eco analyzoval některá populární literární díla dvacátého století a na základě těchto analýz dospěl k přesvědčení, že tato díla spadají také do kategorie uzavřených textů, protože komiksy se Supermanem nebo romány Iana Fleminga nevyžadují skutečnou tvůrčí spolupráci. Jsou vystaveny na základě konvenčních schémat. Stejně jako osud mytologických hrdinů byl známý dávno před vyprávěním příběhu, také dobrodružství agenta Bonda musí zůstat předvídatelná. Estetický účinek těchto děl pochází z opakování již dobře známého. Existuje zde omezené množství topoi, které se neustále opakují. Takové příběhy jsou poskládány z nekonečných variací předem známých stavebních prvků. Divák se tak setkává s něčím, co již dobře zná, ale chce to znát a opakovat znovu a znovu s ohledem na rozkoš z variací a nových kombinací prvků mu dobře známých. Interpretační mechanismy těchto děl jsou předem natolik dobře známy, že divák nemůže být považován za skutečného partnera při dokončování jejich významu. Eco definuje uzavřená díla jako taková, která požadují na straně diváka, respektive u jakéhosi typického představitele určité skupiny, jako je akademik, dítě atd., vyvolat přesnou reakci. Tato díla jsou projektována pro určitou psychosociálně definovanou skupinu a jejich strategie je naplánována tak, aby diváka vedla po přesně určené cestě, na které je mu ve správný moment dávkován strach, lítost, vzrušení atd. Každý krok vyvolá očekávání, které bude později uspokojeno.

Shrnutí k otevřenému a uzavřenému dílu

Eco uznává, že jistá elementární kooperace, například na úrovni znalosti významů jednotlivých stavebních prvků díla, je nutná pro porozumění jakémukoli dílu.

Určit tak přesnou hranici mezi otevřeným a uzavřeným dílem, mimo opravdu extrémní případy, jako jsou *Plačky nad Finneganem* a vlakový jízdní řád, bude jen obtížně proveditelné. Jím nastavenou distinkci je spíše nutné chápat pouze jako dva obecné přístupy k projektování díla. Podle Eco existují omezení vztahující se na interpretační aktivity diváka. Otevřené dílo podporuje vždy vícero možných interpretací, což je dáno významovými mnohoznačnostmi na výrazové nebo obsahové úrovni struktury díla. Bude-li divák interpretovat nějakou víceznačnou část díla chybně, případně když vybere nepatřičné konotace znaku, další části díla jej v rámci vnitřní jednoty díla upozorní na slepou interpretační uličku. Jinak řečeno, víceznačné části tvoří jakousi síť, v rámci které jsou na základě vzájemných vazeb potvrzovány nebo odmítány jednotlivé domněnky, které si divák o díle vytváří. Pokud však tyto víceznačné části v díle neexistují, případně jsou v něm nezpochybnitelně vyjeveny, pak v díle tento kontrolní mechanismus ani nemůže vzniknout.

Otevřené dílo tak disponuje nástroji k omezení interpretační libovůle, zatímco uzavřená díla takový kontrolní mechanismus postrádají, a to v důsledku své přehnané restriktivity.

Pokud je totiž dílo takto pevně vystaveno, aby vyvolalo pouze autorem zamýšlené reakce, může se dostat do konfliktu s divákem, kterého takto přesně naplánovat nelze. Takové strategii, která očekává přísně definovaný typ diváka, bude vyhovovat jen málokterý empirický divák. Pak už stačí interpretovat dílo na pozadí odlišných konvencí, prostředí nebo doby, než pro jaké bylo vystavěno, a výsledek takové interpretace může být jakýkoli, protože takové dílo není schopno blokovat nezamýšlené libovolné závěry. Uzavřené dílo tak nakonec může paradoxně produkovat neomezené množství interpretací. Pojmy otevřené a uzavřené dílo Eco používá pro popis dvou krajních podob obecné strategie výstavby díla. Na jedné straně stojí taková díla, která vybízejí diváka k aktivní účasti při jejich dokončení, na druhé straně stojí díla, která diváka vedou po přesně vyznačené cestě a nabízejí pouze odhalení jediné správné interpretace. Přitom však i pro tato uzavřená díla platí, že jejich interpretace může probíhat pouze za předpokladu spolupráce čtenáře s dílem.

Neomezená semióza a hranice interpretace

Již Charles Sanders Peirce zavedl hranice neomezené semiózy v podobě kontextu jako nástroje kontroly libovolně neomezeného interpretačního řetězce. Jednotlivé znaky budou nabývat rozdílných významů v závislosti na diskursu, v kterém se vyskytují. Díky tomuto omezení není možné semiózu ztotožňovat s nějakou nekonečnou interpretační aktivitou. Jak uvádí Eco: „Řečeno strukturalistickým slovníkem, dalo by se konstatovat, že pro Peirce je semióza potenciálně neomezená z perspektivy systému, ovšem není neomezená z perspektivy procesu. V průběhu semiózického procesu chceme vědět jen to, co je relevantní podle určitého *univerza diskurzu*.“¹⁵

Toto negativní vymezení přijatelné interpretace upřednostňuje práva díla oproti nárokům interpreta, ale i autora. Struktura díla má vždy rozhodující váhu v procesu ověřování interpretačních hypotéz, umožňuje se vyhnout psychologismům, autorově totalitě i divákově interpretační anarchii. Podle Eco nepotřebujeme znát pravidla k určení správné interpretace, ale můžeme odhalit ty interpretace, které jsou špatné. Není možné dospět k odhalení každé správné interpretace. Díky interpretačním hranicím, jejichž překročením čtenář přestává respektovat dílo, je však možné se vyhnout těm neplatným. Jedině respektováním tohoto záměru má divák možnost rekonstruovat záměr díla, díky němuž bude schopen vybrat jednu

¹⁵ ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, s. 36.

z adekvátních interpretací, jichž existuje více nežli jedna, a záleží pouze na divákovi, kterou možnost zvolí: „Když jsou do určitého textu vloženy symboly, neexistuje způsob, jak zjistit, která interpretace je „dobrá“, ale stále je na základě kontextu možné rozhodnout, která interpretace je výsledkem nikoli snahy pochopit daný text, ale spíše výsledkem halucinační reakce adresáta.“¹⁶

Dílo tak není pouze tím, co do něj vložil jeho autor, ale spíše tím, co říká samo o sobě nezávisle na autorově intenci. Pakliže umělecké dílo hovoří nezávisle na svém autorovi, musíme rozhodnout, zda to, co říká, říká díky své vnitřní soudržnosti a označujícímu systému v pozadí, nebo říká spíše to, co v něm našel samotný interpret na základě svých očekávání. Musíme tedy rozhodnout to, zda dílo interpretujeme, nebo používáme. Eco o tom píše: „Text je místo, kde se neredukovatelná mnohoznačnost symbolů vlastně redukuje, neboť symboly jsou zakotveny ve svém kontextu.“¹⁷ Divák by se měl snažit nalézt pravidlo, které by mu umožnilo redukovat mnohoznačnost uměleckého díla. Nejde o přitakání totalitnímu pojetí interpretace, podle kterého má dílo pouze jeden význam. Znamená to, že každá interpretace je dialektikou mezi hranicemi vytyčenými kontextem díla a aktivitou jeho interpreta.

Hermetismus

Tato strategie interpretace díla je v rozporu s hermetismem, který tvrdí, že na základě jakéhokoli znaku je možné si vybavit libovolný jiný znak, a to bez toho, aby existovala jakákoli kritéria pro omezení volné hry analogií. V hermetické sémióze neexistuje konečný interpretant ani kontextuální omezení interpretace, a význam se tak stále odsouvá do nekonečna. Znaky tak ale ve výsledku ztrácejí svou komunikační sílu. Peircova neomezená sémióza hovoří o potenciálně nekonečném řetězci interpretantů určitého znaku, od hermetické sémiózy se však zásadně liší. Každý další interpretant znaku nás přibližuje ke konečnému významu, my samozřejmě nikdy nebudeme znát všechny implikace určitého znaku. Pro Peirce i Eca je sémióza neomezená z hlediska svého systému, je však omezená z hlediska kontextu. Znak nemůže být interpretován na základě libovolné podobnosti, je zde vždy omezení diskursem, tedy kontextuálním parametrem. Při interpretaci podle Eca musí být obsah interpretantu vždy odvozen od obsahu původního znaku, který je interpretován. Není tak možné přeskokovat od znaku ke znaku například pouze na základě vizuální podobnosti. Interpretační hypotéza Peirce i Eca je závislá na konvenci a musí být prakticky testovatelná.

¹⁶ ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, s. 28.

¹⁷ Tamtéž, s. 28.

Což znamená, že pokud nějaká interpretace nevytvoří praktický zvyk umožňující budoucím interpretům na jejím základě úspěšně jednat i v budoucnu, pak proces sémiózy selhal.

U hermetismu taková omezení neplatí. Právě vazba na svět každodenní zkušenosti odlišuje tuto teorii interpretace od hermetické sémiózy. Komunita interpretů totiž může dospět ke shodě, jakého druhu je dílo, které jim je dáno ke „čtení“. Byť tato shoda nemusí být definitivní. Charakterem díla je jeho záměr, tedy obecná strategie totožná s modelovým autorem. Hermetismus oproti tomu dílo vnímá jako otevřený vesmír, ve kterém interpret může objevovat nekonečné množství vzájemných propojení a odkazů. Záměr díla je zde podřízen záměru interpreta. Díla hovoří samy mezi sebou a intence autora zde tedy pozbývá významu. Představitelé dekonstrukce, jako Jacques Derrida a jiní, jsou podle Eco typickými vyznavači takového přístupu, který diváky opravňuje k neomezeným způsobům interpretace, nerespektujících záměr díla a vedoucí pouze k nekonečnému regresi významu. V takovém případě Eco hovoří o nadinterpretaci neboli zneužití uměleckého díla: „Kriticky interpretovat nějaký text znamená jej číst tak, abychom objevili, vedle našich vlastních reakcí, něco více o jeho charakteru. Používat text znamená vyjít od něho, abychom získali něco jiného, přičemž zároveň podstupujeme riziko, že jej ze sémantického hlediska budeme misinterpretovat.“¹⁸

Pokud se součástí interpretačních hypotéz stávají i čistě subjektivní zážitky a fantazie, pak může lehce dojít k použití, nikoli interpretaci. Eco však jakoukoliv psychologizaci odmítá a tvrdí, že v pozici interpretantu nesmí nikdy stát mentalisticky založený znak, jako jsou osobní pocity nebo vzpomínky. Každému elementárnímu znaku jsou konvenčně přiřazeny interpretanty. Idea záměru díla je založena na předpokladu, že umělecké dílo jakožto složený znak v sobě implicitně nese o tyto konvence se opírající instrukce, jak má být čteno. Modelový čtenář je balíkem virtuálních kompetencí, které mají být využity k interpretaci díla založené na respektování jeho záměru či celkově strategie. Eco specifikoval obecná interpretační doporučení. Interpretanty jednotlivých stavebních prvků díla, jako jsou výrazy jazyka v literatuře nebo typologie kamerových záběrů ve filmu atd., jsou stanovené konvenčně, proto je v tomto ohledu možné dosáhnout mezi různými fyzickými diváky určité shody, alespoň v rámci určitého kontextu či diskursu. Takto stanovené znaky i se svými konotacemi pak tvoří univerzum diskursu v procesu neomezené sémiózy a ohraničují volný interpretační pohyb. Hlavním interpretačním pravidlem je však vnitřní koherence. Aby mohla být jakákoli průběžná interpretace považována za rozumnou, musí ji potvrdit jiná část téhož díla. Jakékoli umělecké dílo musí být vnitřně koherentní, aby bylo možné postupně

¹⁸ ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, s. 66.

interpretační kroky ověřovat. U malby takové ověřování, ale i celková interpretace většinou probíhají rychleji než u filmu nebo literatury, protože čas potřebný na jejich zhlédnutí je kratší a více než o časovou linku děje jde právě o tu atmosféru, ale v zásadě jde o totéž. Nadinterpretace se tedy dopouštíme tehdy, když zacházíme se znaky bez ohledu na jejich konvenční ukotvenost a bez ohledu na omezenost interpretantů vzhledem ke kontextu. Takovou praxi „čtení“ díla Eco nazývá *hermetickým driftem*, ve kterém všechny prvky ovlivňují potenciálně všechny ostatní, a není zde žádný privilegovaný kauzální řetězec. „Hermetickým driftem budu nazývat způsob interpretace, jenž převládal v renesančním hermetismu. Vychází z principů univerzální analogie a sympatie, podle nichž je každá věc na světě spojena se všemi ostatními (nebo s mnoha) prvky tohoto sublunárního světa a se všemi (nebo s mnoha) prvky světa vyššího, a to na základě podobnosti.“¹⁹ Podle hermetismu lze podobné poznat skrze podobné, a od podobnosti k podobnosti může být vše spojeno se vším. Proto cokoli může být výrazem nebo obsahem čehokoli jiného.

Pak ovšem nastává problém, že význam jakéhokoli znaku nebo díla je neustále odkládán v čase a jakýkoli jazyk pak ztrácí svou komunikativní sílu.

Encyklopedie

Pojem encyklopedie je s Ecovou teorií interpretace úzce spojen. Význam nějakého znaku je jeho množina možných interpretantů. Toto přiřazování je založeno na konvenci a encyklopedie představuje v Ecově teorii jakousi globální množinu všech myšlenek, znalostí a hypotéz o světě. Je zásobárnou konvenčně stanovených intersubjektivně dostupných potenciálních interpretantů pro různé znaky. Z ontologického hlediska je encyklopedie kulturním konstruktem. Stejným kulturním konstruktem je však i to, čemu říkáme reálný svět. Jedno ani druhé nejsme schopni nahlédnout jako celek. Zřejmě nikdy nebudeme schopni říci, který z možných světů je náš, vždy můžeme hovořit pouze o nějakém kulturním konstrukt, který považujeme za náš aktuální svět, protože stanovit, který z možných světů je aktuální, by znamenalo dokázat určit pravdivostní hodnotu každé propozice v tomto světě. To stejné platí pro možnost zjistit, jakou podobu má naše globální encyklopedie jako celek. Věříme tomu, že v reálném světě je nejdůležitějším kritériem pravda, zatímco máme sklon si myslet, že fikce popisuje svět, který musíme vzít takový, jaký je, pouze na základě víry. Ovšem i v reálném

¹⁹ ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, s. 31.

světě je princip víry stejně důležitý jako princip pravdivosti. Podle lingvistické dělby práce Hilary Putnama existuje jakési společenské rozdělení vědomostí.²⁰

Nikdy nemohu poznat vše, a tak od ostatních přebírám většinu vědomostí a jen malou část poznám sám: „Zkušenost a dlouhá řada rozhodnutí, kterými jsem osvědčil svou víru v lidské společnosti, mě přesvědčily, že to, co tato Totální encyklopedie popisuje (a často si protirečí), představuje uspokojivý obraz toho, čemu říkám reálný svět. Jinými slovy, způsob, jakým přijímáme zpodobnění reálného světa, se málokdy liší od způsobu, jakým přijímáme fiktivní svět.“²¹

Proto mohl Eco tvrdit, že tato encyklopedie představuje dostatečný obraz reálného světa. V Ecově teorii hraje pojem encyklopedie zásadní roli. Představuje síťově strukturovaný model sémantické reprezentace významů, oproti hierarchicky uspořádanému slovníku. V Ecově encyklopedii jsou jednotlivé interpretanty propojeny jako uzly trojrozměrné sítě, analogicky jako jednotlivé neurony a jejich synapse v mozku. Stejně jako ony i tito interpretanti vznikají a zanikají v závislosti na svém používání, které je časově ohraničeno, a jsou odkázány na trvalost svých diskursů. Tato encyklopedie představuje obraz hmotného světa jako univerza reference a stanovuje obecná epistemologická omezení pro jeho poznávání a poznávání vztahu tohoto hmotného reálného světa k fikčním světům, protože každé dílo projektuje modelového čtenáře, který je vybaven pouze určitou sumou znalostí o reálném světě, protože potenciálně neomezenou maximální encyklopedii si nikdo z nás nikdy neosvojí.

²⁰ Srov. MARVAN, Tomáš, HVORECKÝ, Juraj, *Základní pojmy filosofie jazyka a mysli*, Nymburk: O.P.S., 2007. s. 24–27.

²¹ ECO, Umberto, *Šest procházek literárními lesy*, viz výše, s. 120.

Jan Mukařovský

Teorie interpretace Umberta Eca nebyla pravděpodobně ovlivněna pražskou školou, a přesto je mezi konceptem modelového autora a čtenáře a koncepcí abstraktních entit Jana Mukařovského nemožné nevidět velké podobnosti. Jan Mukařovský se stejně jako Eco staví proti libovůli diváka při interpretaci díla. Mukařovský pracuje se saussurovským modelem znaku. Každé dílo se podle něj skládá z díla jakožto věci, která funguje jako smyslový symbol. Dále z estetického objektu, který je v kolektivním vědomí a funguje jako význam díla. A poslední částí díla je jeho vztah k označované věci, který představuje celkový kontext sociálních fenoménů nějakého prostředí, v kterém dílo interpretujeme, jako náboženství, vztahy, filosofie, politika atd.²²

Dílo jako věc (dílo ve smyslovém světě divácké recepce) má funkci označujícího. Dílo jako znak, tedy označované, získává jakožto estetický objekt význam v kolektivním vědomí. Mukařovský však zároveň umělecké dílo chápe jako dynamické, a proto odmítá, že by pro dílo existoval nějaký jediný možný stanovený význam. Podle principu kompozicionality, který Mukařovský prosazuje, se dílčí významy skládají v celkový smysl díla. V tomto procesu však divák může odhalit jakousi významovou nedokončenost. Neuzavřenost smyslu může být součástí autorova záměru. Umělecké dílo může mít vícero významů zároveň, aniž by tak byla oslabena jeho působnost. Mukařovského teorie uměleckého díla jako znaku tak nepřipouští nutnost jediného možného výkladu díla, avšak ani existenci nekonečné řady výkladů, což je naopak zajištěno ukotvením významu do struktur kolektivního vědomí. Umělecké dílo jako znak se přednostně obrací k divákovi jako k členu širší společnosti, nikoli jako k individu. Mukařovský zdůrazňuje kolektivní vědomí a společenskou zakotvenost každého konkrétního vnímatele, a tím alespoň částečně dosahuje odpsychologizování diváka v komunikačním modelu, protože konkrétní individuum, autor nebo divák, nemůže zcela vystoupit z kulturních, společenských a jiných vlivů, které na něj působí.

Subjekt

Podle Mukařovského existuje v každém díle vnitřní jednota, kterou lze prostřednictvím projevů díla identifikovat. Podmínkou znaku, jakým je umělecké dílo, je jeho interpretovatelnost. Jedině pak může znak plnit svou základní úlohu, a sice zprostředkovávat komunikaci mezi autorem a divákem. K tomu je potřeba významová sémantická jednota

²² Srov. MUKAŘOVSKÝ, Jan, *Studie I*, Brno: HOST, 2000. s. 208–214.

znaku. Mukařovský přichází s pojmem subjektu jako zárukou významové jednoty uměleckého díla. Jako jakýmsi bodem, z kterého může být dílo nahlédnuto v celé své složitosti a zároveň i ve svém sjednocení. Subjekt je tedy abstraktní vnitřně textový princip významového sjednocení díla a zároveň místem, kde dochází k interakci mezi autorem a divákem, který má možnost projektovat do subjektu své vlastní já. Subjektem u uměleckého díla je tedy ten, na koho se toto dílo jako znak obrací, tedy divák. Nejde však o nějakého konkrétního diváka, ale o kohokoli, kdo s dílem může přijít do komunikace. Jestliže ale mohou všechna individua projektovat do subjektu své vlastní osobnosti, jak může zároveň tento koncept zajišťovat významovou jednotu díla? Důležitou vlastností subjektu je schopnost stimulovat diváka k vytváření interpretačních hypotéz. Zde se nabízí srovnání s Umbertoem Ecem a jeho koncepcí modelového autora. U Eca je to právě modelový autor, kdo garantuje významovou jednotu díla, zatímco modelový divák představuje naplnění recepčního potenciálu díla. Tyto dva pojmy jsou těsně spjaty. Modelový autor definuje modelového diváka, který pak svou činností odhaluje modelového autora. Analogicky k tomu, pokud projekcí rozumíme vytváření hypotéz o záměru díla, je pak i u pojmu subjektu Jana Mukařovského umožněno divákovi projektovat se do tohoto subjektu díla, aniž by tím byla narušena jeho významová jednotnost. Díky své znakové povaze dílo prostě vyvolává recepční aktivitu na straně diváka, který o něm vyslovuje své domněnky. Pokud přistoupíme na vysvětlení, že pojem subjektu Jana Mukařovského v sobě sdružuje oba pojmy Umberta Eca, tedy jak modelového autora, tak i diváka, můžeme tyto dvě koncepce považovat za velmi podobné.

Sémantické gesto

Mukařovský se v jedné ze svých studií pokouší vysvětlit, jak na diváka umělecké dílo esteticky působí. Důležitější než obsahová stránka je podle Mukařovského to, jak je dílo vytvořeno. Mukařovský má na mysli jednotu dynamického stavebního principu, který se projevuje v každé části díla. Jde o obsahově nespecifikované gesto, obecný sjednocující princip díla, pro které Mukařovský používá termín sémantické gesto. Sémantické gesto v sobě spojuje autorskou a diváckou složku komunikace, protože zajišťuje významově koherentní strategii díla a zároveň umožňuje divákovi, aby tuto významovou jednotu rekonstruoval. Sémantické gesto je tedy sjednocující sémantickou intencí, a to intencí dynamickou, protože vnímání každého uměleckého díla, a to i výtvarného, je akt, který probíhá v čase. Sémantické gesto vzniká až v průběhu recepční aktivity diváka, a nemůže být proto imanentní uměleckému dílu samotnému. Funguje jako princip významového sjednocení, které divák

v rámci spolupráce s dílem produkuje. Stejně tak toto sémantické gesto není totožné s ideou díla. Ta má určitou významovou kvalitu, je rázu obsahového, kdežto sémantické gesto se zakládá na formě i obsahu.

Podle Mukařovského se v průběhu svého trvání „sémantické gesto konkrétním obsahem naplňuje, aniž lze říci, že tento obsah přistupuje zvenčí: rodí se prostě v dosahu a oblasti sémantického gesta, které jej hned při zrodu formuje.“²³

Sémantické gesto je stavebním principem díla a zároveň vzniká při procesu čtení, takže sémantických gest jednoho díla může zřejmě vzniknout neomezené množství. Subjekt i sémantické gesto zaručují významové sjednocení díla, oboje také slouží jako styčný bod komunikace mezi autorem a divákem. Diváckou sebeprojekci do subjektu je nutné u Mukařovského chápat nikoli jako rekonstruování, ale jako konstruování významové jednoty díla. Jak subjekt, tak sémantické gesto jsou dílem motivovány a vznikají až na základě spolupráce díla a divákovy aktivity. Tedy podobně jako tomu je ve smyslu Ecova modelového autora, kdy ani u jednoho z autorů nepřevládá recepční aktivita na úkor záměru díla.

Záměrnost

Ve své studii *Záměrnost a nezáměrnost v umění* Mukařovský vytyčil koncepci, podle které je směřování k významovému sjednocení základním rysem uměleckosti. Umělecké dílo, jakožto záměrně vytvořený artefakt, je definováno významovou jednotou, která umožňuje interpretovatelnost díla, a tuto jednotu zajišťuje záměrnost. Mukařovský o ní píše: „Je proto při uměleckém díle velmi závažnou okolností významová jednotnost — a záměrnost je onou silou, která jednotlivé části a složky díla v jednotu spíná, jež vkládá do díla smysl.“²⁴

Jednota uměleckého díla chápána jako bezpodmínečný a naprostý soulad všech jeho částí ve skutečnosti nikdy neexistuje. Podle Mukařovského však může být spatřována v záměrnosti jako síle působící uvnitř díla, jež někdy více, někdy méně úspěšně usiluje o překonání rozporů mezi jeho jednotlivými částmi a dodává jim jednotného smyslu a každou z nich přivádí do určitého vztahu k ostatním. Takové holistické vymezení záměrnosti zdá se dobře vyhovovat Ecově konceptu záměru díla. Mukařovský zároveň s pojmem záměrnosti dospěl k protikladnému pojmu nezáměrnosti. Ta, díky aktivaci zkušeností diváka, které se nijak netýkají konkrétního díla, působí proti sjednocení uměleckého díla.

²³ MUKAŘOVSKÝ, Jan, *Studie I*, viz výše, s. 372.

²⁴ Tamtéž. s. 360.

„Smysl díla nezávisí, jak ještě uvidíme, zdaleka jen na původci, nýbrž do značné míry na způsobu, jakým dílo pojmá vnímatel, ti, kdo z díla chtějí jednoznačně usuzovat na umělce, jeho psychické ustrojení, zážitky atd., jsou, jak známo, vždy v nebezpečí, že budou umělci supponovat svou, vnímatelskou interpretaci díla.“²⁵

Cokoliv se však významovému sjednocení staví na odpor, může být později považováno za legitimní součást díla. Vztah mezi záměrností a nezáměrností je dynamický a může se postupně měnit a vyvíjet dílo od díla. Mukařovskému nejde, zdá se, o to rozhodnout, zda má přednost strategie díla nebo svobodná vůle diváka, ale poukázat, že jedno s druhým úzce souvisí a že smysl či význam díla je zakotven jak v jeho samotné struktuře, tak stejně je dotvářen či utvářen na základě interpretační aktivity diváka. Zdá se, že pojem záměrnosti tyto dva procesy (strategii díla a interpretační dynamiku) spojuje do jedné vývojové dynamiky díla, stejně jako tak činí druhé dva pojmy, subjekt a sémantické gesto. Mukařovský však pojem záměrnosti používá hlavně k vysvětlení vztahu mezi autorem a divákem, zatímco pojmy subjektu a sémantického gesta používá především tam, kde chce poukázat na významové sjednocení díla. Divák musí být vůči dílu aktivní, protože to je on, kdo provádí významové sjednocení. Dílo samotné svou stavbou toto sjednocení větší či menší měrou samo navozuje, avšak je to divák, kdo musí vynaložit úsilí, kterým přivádí jednotlivé složky díla do vzájemných vztahů. Toto jeho úsilí je dokonce tvořivé v tom smyslu, že uváděním jednotlivých částí díla do vzájemných vztahů vzniká význam, který není obsažen v žádné z těchto jednotlivých částí.²⁶

Mukařovský říká, že tato divákova iniciativa je ovšem zpravidla individuální jen do nevelké míry, protože je z převážné části určena obecnými faktory jako dobou, sociálním prostředím a jejich diskursy. V závislosti na těchto faktorech pak mohou různí jednotlivci, či spíše různé skupiny diváků přikládat témuž uměleckému dílu různou záměrnost, a to někdy i zcela jinou od té, kterou do díla vkládal a které jej přizpůsobil jeho autor. Pro diváka pak může taková změna diskursu znamenat nejen odlišné přeskupení částí díla, z kterých skládá jeho významovou jednotu, ale dokonce se pro něj nositelem záměrnosti a významového sjednocení mohou stát i ty složky uměleckého díla, které byly původně zcela mimo záměr autora.²⁷

Záměrností tedy Mukařovský označuje významové sjednocení díla. To je dynamickým procesem, protože umělecké dílo nemá žádný dogmatický, předem určený a statický význam,

²⁵ MUKAŘOVSKÝ, Jan, *Studie I*, viz výše, s. 359.

²⁶ Srov. tamtéž, s. 361.

²⁷ Srov. tamtéž, s. 362.

který Mukařovský označuje jako ideu díla. Sémantické gesto tedy uvádí v jednotu všechny dílčí složky díla. Tento proces sjednocení se odehrává v čase, protože vnímání každého uměleckého díla, i výtvarného, má časovou rozlohu. Byť významové sjednocení filmového obrazu je většinou časově náročnější než sjednocení obrazu malířského. Důležitým rozdílem mezi ideou díla a sémantickým gestem je ten, že idea díla pojednává o obsahu, zatímco u sémantického gesta je rozdíl mezi obsahem a formou irelevantní.

Sémantické gesto se v průběhu svého trvání naplňuje konkrétním obsahem prostě tak, že tento obsah vzniká prostě v dosahu a oblasti sémantického gesta, které jej hned při zrodu formuje. Sémantické gesto může tedy být označeno jako konkrétní, nikoli však kvalitativně predeterminovaná sémantická intence. Pod jeho vlivem se seskupují jednotlivé významové prvky díla. Toto významové sjednocení však není pouze dílem a odpovědností autora, velký podíl připadá i vnímáтели.

Jak Mukařovský píše: „Často vnímátel sémantické gesto díla proti původnímu básníkovu záměru citelně pozměňuje. V tom je divákova aktivita a v tom také záměrnost viděná z jeho, vnímátelského stanoviska. Vnímátel vkládá tedy do uměleckého díla jistou záměrnost, která je sice navozována záměrnou výstavbou díla (jinak by nebylo vnějšího podnětu k tomu, aby vnímátel k předmětu, který vnímá, zaujal stanovisko jako k estetickému znaku), která dále je kvalitou této výstavby i do značné míry ovlivňována, ale jež přesto, jak jsme právě viděli, má i svou samostatnost a vlastní iniciativnost. Pomocí této záměrnosti spíná vnímátel dílo v jednotu významovou.“²⁸

To neznamena, že by v procesu fungování uměleckého díla byla role diváka důležitější nežli role autora. Pokud má být umělecké dílo vnímáno jako znak, role autorské i divácké instance musí být podle Mukařovského rovnocenné a musejí spolupracovat. Role autora tak nemá být chápána jako projev jeho psychologie, ale spíše jako schopnost kódovat dílo takovým způsobem, aby anticipovalo způsoby „čtení“ ze strany diváka. Samotný divák je v tomto procesu spolupráce nikoli určitou individuální bytostí, ale představuje spíše určitý divácký typ. To, co je divákem do díla vnášeno jako individuální, pocházející z jeho psychologie a jeho vnímání, tedy to, co se mění od diváka k divákovi, pak zůstává mimo znakovou podstatu uměleckého díla, od kterého divák očekává, že vzešlo z jednotného záměru a má dávat jednotný smysl.

²⁸ MUKAŘOVSKÝ, Jan, *Studie I*, viz výše, s. 372–373.

Nezáměrnost

Umělecké dílo působí dojmem svrchované záměrnosti, avšak při bližším pozorování zjistíme, že v umění je mnohé, co se záměrnosti vymyká, protože v každém vnímání uměleckého díla jsou nutně přítomny dvě tendence. Divák jednak směřuje k tomu, co má v díle platnost znakovou, zároveň se v jeho vnímání projevuje tendence prožívat umělecké dílo jako bezprostřední skutečnost.²⁹

Nezáměrnost v díle působí jako rušivý element. Tříští jednotný dojem, kterým na diváka dílo působí. Avšak zároveň, tím, že dílo skrze nezáměrnost klade odpor při významovém sjednocení, má takové dílo na diváka intenzivní účinek a působí živě. Protože pokud vnímáme umělecké dílo pouze jako autonomní estetický znak, působí toto dílo odtrženě od vnější skutečnosti, ale i od našeho duševního života. Mukařovský ve své studii uvádí rozlišení tří diváckých typů R. Mullera Freienfelse a pro svou analogii k pojmům záměrnost a nezáměrnost vyzdvihuje dva z těchto diváckých typů, konkrétně typ diváka, který po většinu vnímání uměleckého díla zůstává jakoby nad jeho znakovou skutečností a vychutnává si jej především jako estetický objekt (Zuschauer), zatímco druhý typ diváka je typem exatika (Mitspieler), který se nechává dílem snadno pohltit, prožívá je i na úrovni fyzických reakcí, a dokonce stojí-li pak před reálnými situacemi v životě, má tendence vnímat je podle vzoru uměleckého díla. Umělecké dílo tak přestává být divákem vnímáno jako autonomní znak, který by byl vystaven na nějakém jednotícím základě a z něho vyplývajícího celkového významu a stává se nezáměrnou skutečností.

Mukařovský trvá na odlišení pojmů záměrnosti a nezáměrnosti od psychologického rozlišení povědomí a nevědomí. Tvrdí, že ona nezáměrnost může v díle pracovat dokonce bez jakéhokoli zásahu autora. Stačí, když se například během času změní diskurz, z jakého umělecké dílo nahlížíme. Jako příklad Mukařovský uvádí torza antických soch, které ačkoli tak nebyly zamýšleny a umělec na ně nemohl mít žádný vliv, jsou nyní některými interprety vnímány jako svébytné legitimní formy, a i zde v rámci proměněného diskurzu tak může dojít k významovému sjednocení díla a jeho poškození se nestaví na překážku. O jejich vztahu Mukařovský píše: „Vnitřní sjednocenost daná záměrností navozuje *určitý* vztah k předmětu a tvoří pevnou osu, okolo které se mohou nakupit asociované představy a city. Z druhé strany pak jakožto věc významově neusměrněná (kterou je dílo vlivem své nezáměrnosti) nabývá schopnosti upoutat k sobě představy i city nejrozmanitější, které nemusí mít nic společného s jeho vlastní významovou náplní, dílo stává se tak schopným vejít v intimní sepětí se zcela

²⁹ Srov. MUKAŘOVSKÝ, Jan, *Studie I*, viz výše, s. 368.

osobními zážitky, představami i city kteréhokoli vnímatele, působit netoliko na jeho duševní život vědomý, ale uvést v pohyb i síly vládoucí jeho podvědomím.³⁰ Pouze záměrné dílo by nebylo schopno účinně zasáhnout diváka v tom, co je vlastní pouze jemu samému. Právě to, co je v díle nezáměrné, působí na diváka nejsilněji. Na jeho osobnost, vzpomínky nebo zážitky.

Mukařovský vyzdvihuje právě schopnost uměleckého díla oscilovat mezi znakovostí a reálností, mezi jeho působením zprostředkovaným a působením bezprostředním. Zároveň však dodává, že osudem každé nezáměrnosti je nakonec stát se součástí díla, jeho struktury a začne být pocíťována jako její součást. Stane se záměrností. Nezáměrnost tedy způsobuje, že umělecké dílo je pocíťováno jako záležitost životního dosahu, ne pouze jen jako estetický znak. To ovšem zároveň neznamená, že by tato nezáměrnost byla důležitější a významnější než moment významového sjednocení. Podle Jana Mukařovského je to však pouze ona, která: „Svou neusměrňeností otvírá cestu nejrozmanitějším asociacím, může při styku vnímatele s dílem uvést v pohyb celou vnímatelovu životní zkušenost, všechny vědomé i podvědomé tendence vnímatelovy osobnosti. A tím vším zapojuje nezáměrnost umělecké dílo do okruhu životních zájmů vnímatelových, dodává dílu pro vnímatele naléhavosti, jaké by nemohl dosíci pouhý znak, za jehož každým rysem by vnímatel pocíťoval záměr někoho jiného než on sám. Jeví-li se umění člověku vždy znovu novým a nebývalým, je toho hlavním původcem nezáměrnost v díle pocíťovaná.“³¹

Shrnutí

Mezi teoriemi interpretace představují teorie Umberta Eca i Jana Mukařovského kompromisní řešení. Jde o recepční teorie, které považují diváka za poslední instanci, která konstituuje smysl díla, aniž by mu ovšem zároveň umožňovaly přestat respektovat jeho záměr. Ten je podle Eca abstraktním objektem bez přímé imanentní realizace v rámci díla. Nelze jej chápat jako otisk autora empirického do svého díla, nýbrž pouze jako strategii, která mu byla určena na počátku jako forma jakéhosi kódu či souboru instrukcí, jak dílo interpretovat. Druhým koncem Ecovy interpretační teorie je modelový čtenář, fungující jako dialektický protějšek modelového autora a představující virtuální kompetenci umožňující modelového autora odhalit. Idea, podle které dílo samotné určuje, jakým způsobem už nesmí být interpretováno, vychází z Ecovy sémiotiky. Umělecké dílo je složeným znakem a divákovy interpretační pokusy lze chápat jako jeho interpretanty. Takový znak však může mít více – potenciálně až

³⁰ MUKAŘOVSKÝ, Jan, *Studie I*, viz výše, s. 369.

³¹ Tamtéž, s. 382.

nekonečné množství interpretantů, které jsou stále dál a dál interpretovány v procesu neomezené sémiózy. Avšak existencí určitého diskursu a zavedením pojmu encyklopedie vzniká v praktické rovině omezení pro tuto teoretickou neukončenost interpretačního řetězce. Proti neomezené interpretační aktivitě diváka stojí vnitřní koherence díla, nastolená určitým diskursem, i encyklopedické pojetí reprezentace významu. Díky těmto východiskům obecné teorie znaku zastává Eco názor, že sice existuje teoreticky nekonečné množství možností, jak dílo interpretovat, protože nikdy neznáme konečnou podobu encyklopedie ani všechny možné úhly pohledu na nějaký diskurs, avšak v praktické rovině nemůže být význam nikdy stanoven zcela libovolně. Mukařovský i Eco chápou umělecké dílo jako znak, oba kladou důraz na recepční složku komunikačního modelu a oba odmítají nezbytnost jediné správné interpretace. Mukařovského pojmy sémantické gesto, subjekt a záměrnost, ať už vzájemně zaměnitelné, nebo ne, jsou abstraktními entitami v modelu komunikace uměleckého díla. Tím Jan Mukařovský anticipuje teorii interpretace Umberta Eca postavenou na dvojici pojmů modelový autor a modelový divák.

Jan Mukařovský vytvořil řadu literárních a divadelních interpretačních studií, v kterých se vždy důsledně pokoušel analyzovat konkrétní dílo a rekonstruovat či spíše konstruovat sémantické gesto a odhalit jeho strategii. Mohli bychom říci, že se tím Jan Mukařovský snažil odhalit Ecova kritického modelového diváka. Spolu s Ecem se tak Jan Mukařovský řadí k tradici strukturálně uvažujících myslitelů, kteří považují vnitřní konzistenci jakéhokoli uměleckého díla za nejdůležitější interpretační instrukci, a upřednostňují tak záměr díla před záměrem autora i interpreta. Zároveň však idea proměnlivosti a dynamičnosti umožnila Mukařovskému v interpretační praxi uvažovat o mnohosti významu postavených na rozdílných diváckých konkretizacích téhož díla. Shodu mezi těmito autory lze najít i mezi Ecovou teorií otevřeného a uzavřeného díla a Mukařovského koncepcí záměrnosti a nezáměrnosti. U obou platí, že je-li umělecké dílo považováno divákem za příliš záměrné, dojde k významovému sjednocení příliš snadno, a divák tak není nucen vyvinout kooperační aktivitu. Spolupráce mezi dílem a divákem vážne a neumožňuje se vnímateli do díla ponořit a vytvářet o něm interpretační hypotézy. Naopak, není-li divák schopen dospět k žádnému stupni významového sjednocení, rezignuje. Umberto Eco vyvinul své pojmy modelového autora a modelového čtenáře pro účely své teorie interpretace. Interpretovat umělecké dílo podle Eca znamená respektovat jeho celkovou strategii. Modelový divák pak představuje vrchol této teorie, protože označuje virtuální sadu kompetencí, které umožňují odhalit modelového autora. Tyto dílu imanentní abstraktní entity jsou odlišeny od roviny recepce, na níž vznikají jednotlivé interpretační hypotézy, tedy

domněnky o tom, jaké kompetence dané dílo od svého modelového diváka vlastně požaduje. Každé dílo však stanovuje pouze obecné podmínky recepce, a aktivní přístup diváka je proto nezbytnou podmínkou pro úspěšnou komunikaci. Přestože Mukařovského pojmy sémantické gesto, subjekt a záměrnost nebyly vyvinuty primárně pro teorii interpretace, ale pro obecnou teorii estetiky uměleckého díla, svým důrazem na nutnost respektovat záměr díla předznamenaly umírněné recepční teorie interpretace. Podle Mukařovského existuje dílu imanentní strategie, o jejíž odhalení má divák usilovat, byť se nakonec různé divácké interpretace mohou vzájemně lišit, také proto, že kolektivní vědomí podléhá neustálému vývoji.

Děláme to všichni, když vidíme věci tak, aby potvrzovaly naši již existující víru. Utváříme si názory, z nich vyvozujeme teorie a pak se je snažíme dokázat.

John Luther

Horor

Hororový žánr se podle převládajícího názoru zrodil v literatuře někdy v období druhé poloviny osmnáctého a první čtvrtiny devatenáctého století jako variace na gotické romány v Anglii a Německu (tzv. shudder novels). Za první díla tohoto žánru jsou považovány práce jako *Otrantský zámek* (1764) od Horace Walpole nebo *Frankenstein* (1818) od Mary Godwin Shelley. Tyto informace jsou všeobecně známy a není předmětem této práce se jimi hlouběji zabývat.³²

Horor je žánr, který prochází skrze četné umělecké formy a média, jako jsou divadlo, literatura, hudba, výtvarné umění, film a počítačové hry. Spadá do něj napětí, tajemství, strach, hrůza nebo děsivost a právě tyto pocity a emoce se horor také snaží vyvolat nebo podpořit ve svých divácích. Hororový žánr tak může být definován skrze emoce, které má vzbudit u svého publika. Samotné slovo „hrůza“ pochází z latinského „horrere“ – stát na konci (pravděpodobně ve smyslu stojících vlasů) a starého francouzského „orror“ – chvění. V obou významech je zdůrazněn abnormální fyziologický stav.³³

Jen obtížně lze pro tento žánr nastavit nějaká nezbytná, byť i nepočetná pravidla, stejně tak je těžké zcela přesně určit, které dílo do tohoto žánru náleží, či nikoli, protože hranice hororu jsou poměrně pohyblivé a velká část prací se pohybuje na jejich přechodech.

Tzvetan Todorov ve své studii *Úvod do fantastické literatury* zařazuje světy pohádek a mýtů pod hlavičkou „zázračné“. Takové světy nepodléhají přírodním zákonům, jak je známe, ale mají zákony vlastní. U literárních světů, které myslí Todorov, je ono fantastické přítomno vždy, ať už se nakonec překloupí do podivuhodna, nebo do zázračna.³⁴

Horor, zdá se, spadá pod označení fantastický-zázračný, je tomu však jen částečně, protože ani jeden nepředstavuje jeho nutné podmínky a hrůza může spočívat i na jiném základu, než je fantastično.

³² Srov. např. MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef a kol., *Encyklopedie literárních žánrů*, 1. vyd. Praha – Litomyšl: Paseka, 2004.

³³ Srov. CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 24.

³⁴ Srov. TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*, 1. vyd. Praha: Karolinum, 2010, s. 26–38.

Hororový neboli oneirický žánr je definován více svou formou nežli obsahem. Spíše určitým mechanismem výstavby nebo vyprávění než množinou nutně nezbytných pravidel či motivů. Je systémem komunikace, pro který je důležitější způsob, jakým své sdělení vyslovuje, než samotný předmět jeho sdělení. Neexistují substanciální meze hororu, a proto může být hororem vše. Vše se může stát materiálem pro hororový žánr, pro který tak není definujícím jeho předmět ani jeho materie, protože každá materie v něm může být schopna odlišných i protichůdných signifikací, a horor tedy závisí na kontextu. A tak si tento žánr říká o vymezení na jiném základě.

Neklademe si nárok vytvořit teorii, která by byla schopná vysvětlit všechny aspekty hororu ve všech oblastech a médiích, do kterých zasahuje. Zdá se, že není snad ani možné zachytit hrůzu pomocí nějaké komplexní definice. Věříme však, že pro myšlení o hororu je prospěšné mít něco jako jádro takové teorie. V naší práci nemáme na mysli přirozenou hrůzu, která se dostavuje v reakci na zcela konkrétní jevy, jako je slyšet výt v lese smečku vlků nebo pudový strach, který náhle pocítíme o samotě v temném sklepení. To, o co nám jde, je strach, který v nás je schopno vzbudit umění, konkrétně film a malířství. Americký filosof Noël Carroll tento druh hrůzy nazývá **art-horror**.³⁵

Vysvětlit si jeho koncepci pro nás bude užitečné. Poslouží nám nejen jako vhled do jedné z uznávaných koncepcí tohoto žánru, ale také jako pozadí, od kterého se v rámci polemiky pokusíme vyjít k teorii vlastní.

Definice art-horror podle Noëla Carrola

Carroll definuje hororový žánr přítomností určitého emocionálního stavu na straně diváka, který nazývá art-horror a který je vyvolán pro horor nezbytnou přítomností monstra. Tento emocionální stav může být provázen fyzickým stavem, jako je mrazení, pocení atd. Fikce pak podle Carrola skrze své kladné postavy a znaky, které tyto postavy vysílají, naznačuje, jakým způsobem má divák na toto monstrum reagovat. Tedy že má ideálně zrcadlit emoce a do určité míry i fyzické reakce těchto postav.

³⁵ Srov. CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 13–24.

Monstrum

Carroll chápe monstrum jako entitu, která je nějakým způsobem neslučitelná s přirozeným řádem našeho světa. Není možné ji zařadit do žádných kategorií možného a známého, tak jak je nastolila moderní věda. Taková podmínka však, jak Carroll uznává, není postačující, protože ji splňují například i Superman nebo ET mimozemšťan, které bychom za děsivé považovali asi jen stěží. Carroll tedy mluví o jakési podkategorii monster, která se vyznačuje tím, že jsou nebezpečná a zároveň vzbuzují pocity zhnusení.

Toto zhnusení nebo odpor není nutně postaveno na fyzické ošklivosti nebo nechutnosti. Monstrum je něco, co stojí proti řádu přirozeného, a především z toho pochází náš odpor a znechucení. Monstrum tak může narušovat naše přirozené biologické či fyzikální kategorie, stejně jako například kategorie kulturní. To zároveň do koncepce monstra umožňuje Carrollovi pojmout i díla, v kterých se monstrum nevyskytuje a která se tak z jeho pojetí hororového žánru zdála být vyřazena. Například ve filmech jako *Čelisti*, *Psycho* nebo *Fantom opery* je monstrum představováno velkým, nikoli však nerealistickým žralokem, schizofrenikem a psychopatem, kteréžto všechny tři současné vědy uznávají za existující v rámci našeho světa. Tito tvorové, i když nominálně patřící do reálného světa, jsou ve fikci podle Carrolla prezentováni tak, že nabývají schopností a atributů nad rámec toho, co je pro ně v tomto reálném světě běžné. Samozřejmě, mnoho fiktivních postav má přehnané atributy, avšak v případě vykreslování těchto jinak realistických tvorů a jejich nevysvětlitelných výkonů je u diváka dosaženo až nadpřirozeného účinku.

Nejsou to tedy monstra v pravém slova smyslu, ale na druhou stranu to nejsou ani obyčejní lidé nebo zvířata. Vlastně nevíme přesně, čím jsou. Například žralok z filmu *Čelisti* se zdá být příliš inteligentní a zákeřný, daleko za duševními schopnostmi svého druhu. Norman Bates z filmu *Psycho* je znečištěnou bytostí. Jeho alter egem je jeho matka, kterou zabil a za kterou se převléká během dalšího vraždění. Ani takové případy nejsou současné vědě neznámé, to však nemění nic na tom, že nejsou považovány za běžný stav světa, ale spíše za jeho vykojejenou a nepřirozenou podobu. Jsou to monstra, avšak spíše obrazně. Nejsou to tedy bytosti biologie nebo psychologie, ale spíše fantazie a způsob jejich prezentace v uměleckém díle podle Carrolla většinou ukáže, že tyto bytosti jsou více nadpřirozené nežli reálné.

Unpurity

Monstra jsou tedy podle Carrolla považována nejen za ohrožující, ale také za nemyslitelná podle kategorií současné vědy, za nečistá a nechutná. Carroll se v tomto tvrzení odvolává na práci *Purity and Danger* od Mary Douglas, která dává do souvislosti reakce publika na nečistotu s narušením systému kulturních kategorií.³⁶ Ačkoli ustavit úplný seznam možných porušení takových kategorií by bylo nemožné, pro Carrolla je důležité, že monstra jsou bytosti, které se specializují na neuspořádanost, neúplnost, nebo naopak na spojení neslučitelných kategorií a protikladů v jednu entitu. Říká, že ve skutečnosti se často při popisu těchto tvorů uchylujeme k zájmenům jako „to“, „ono“, protože tito tvorové pro nás nejsou nikam zařaditelní.

„Příklady jako tyto (a které lze násobit do nekonečna) ukazují, že afektivní reakce postav na monstra v hororové fikci nejsou pouze záležitostí strachu, a tedy pocitu ohrožení něčím, co je nebezpečné. Hrozba v sobě zároveň spojuje odpor a znechucení. To koresponduje s tendencí popisovat v hororových románech a povídkách monstra v termínech, které mají asociovat špínu, rozklad, rozpad, sliz a tak dále. Monstrum v hororové fikci je nejenom smrtící, ale – a to je nanejvýš významné – také nechutné.“³⁷

Pocity, které tyto bytosti vyvolávají, jsou tedy intenzivní strach a nejhlubší duševní averze. Carroll se tak ve své definici monstra pokusil identifikovat děsivé monstrum pouze jako jednu skupinu takového druhu a na tuto skupinu pak zaměřil svou pozornost při zkoumání hororového žánru. Tento druh monster definoval schopností navodit pocit ohrožení a odporu na straně kladných postav fikce, což jsou dvě základní a neoddělitelné vlastnosti, které odlišují děsivá monstra od všech ostatních příšer.

Jak vidno, Carrollův důraz na monstrum však znamená zásadní referenci na nějakou určitou entitu, která v hororové naraci slouží jako hlavní a téměř jediný předmět emocí strachu. Jinými slovy, Carroll neuznává událost jako předmět hororové narace. Uznává sice, že některá díla, která jsou řazena do hororového žánru, postrádají monstrum a zdrojem jejich tajemných, znervózňujících a nadpřirozených událostí jsou v nich pouze určité jevy nebo situace, tyto formy fikce však považuje za druh strašidelného příběhu, nikoli art hororu. Tyto příběhy neobsahují monstrum a zdrojem jejich strašidelnosti jsou spíše psychologicky

³⁶ Srov. CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 31–35.

³⁷ „What examples like this (which can be multiplied endlessly) indicate is that the character's affective reaction to the monstrous in horror stories is not merely a matter of fear, i.e., of being frightened by something that threatens danger. Rather threat is compounded with revulsion, nausea, and disgust. And this corresponds as well with the tendency in horror novels and stories to describe monsters in terms of and to associate them with filth, decay, deterioration, slime and so on. The monster in horror fiction, that is, is not only lethal but—and this is of utmost significance—also disgusting.“ tamtéž, s. 22.

zneklidňující události nadpřirozeného původu. Carroll k tomu říká: „Nedá se popřít, že existují takové příběhy ani to, že jsou často seskupeny kolem typu fikce, ze kterého odvozují svou teorii. Přesto si myslím, že je zde důležitý rozdíl mezi tímto typem příběhu, který chci nazývat strašidelné příběhy, a hororovými příběhy. Konkrétně se jedná o emocionální reakce, které vyvolávají a které se jeví zcela odlišné od těch, které vyvolává horor. Tajemná událost, která je vrcholem takových příběhů, způsobuje pocit neklidu a strachu, snad momentální úzkost a předtuchu. Tyto události jsou koncipovány tak, aby se publikum zabývalo myšlenkou, že vesmíru vládnou skryté a nevysvětlitelné síly. V případě hororu představuje znechucení jeho centrální rys, což strašidelné příběhy nemají. Strašidelné příběhy si pravděpodobně zaslouží vlastní teorii, ačkoli žádnou teď nemám po ruce. Lze předpokládat, že strašidelný příběh bude částečně s hororovým spřízněn, protože oba pracují s nadpřirozenem a variacemi scifi. A samozřejmě, některé fikce mohou nést jak strašidelnost, tak hrůzu a jejich směs může nabírat rozličné šíře forem v nejrůznějších příbězích. Nicméně, obě emoce, přestože jsou spřízněné, mají své odlišnosti.“³⁸

Mohu se bát něčeho, o čem vím, že neexistuje?

Problém v diskusi o konkrétním objektu hororové emoce, tedy monstru, je ten, že se jedná o fiktivní bytost. Monstrum není možné definovat časoprostorovými souřadnicemi. Jednoduše neexistuje. Jaký je tedy jeho ontologický statut? A je něco, o čem vím, že neexistuje, schopno vyvolat strach? Carroll k problému píše: „Říci, že jsme umělecky zděšeni Draculou, znamená, že jsme zděšeni myšlenkou na Draculu, kdy myšlenka na takovou možnou bytost nás nezavazuje, že zároveň budeme věřit v její existenci. Myslet Draculu, konkrétní objekt, který mě umělecky děsí, není totéž, jako kdyby byl Dracula skutečnou událostí mého myšlení, ale je jen obsahem mého myšlení, Dracula, ohrožující a nečistá bytost takových a takových

³⁸ „One can neither deny that there are such stories nor that they are frequently grouped together with the type of fictions from which my theory has been derived. Nevertheless, I do think that there is an important distinction between this type of story—which I want to call tales of dread—and horror stories. Specifically, the emotional response they elicit seems to be quite different than that engendered by art-horror. The uncanny event which tops off such stories causes a sense of unease and awe, perhaps of momentary anxiety and foreboding. These events are constructed to move the audience rhetorically to the point that one entertains the idea that unavowed, unknown, and perhaps concealed and inexplicable forces rule the universe. Where art-horror involves disgust as a central feature, what might be called art-dread does not. Art-dread probably deserves a theory of its own, though I do not have one ready-to-hand. Presumably, art-dread will bear some affinities with art-horror since both traffic in the preternatural—with both supernatural and sci-fi variations. And, of course, some fictions may traffic in both art-horror and art-dread; the admixture may take a range of forms in different stories. However, the two emotions, though related, are still discriminable.” CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 42.

rozměrů, by mohl existovat a dělat tyto strašné věci. Dracula jako myšlenka, jako koncept jeho možné existence.“³⁹

Emoce art hororu je tedy zaměřena na fiktivní objekty-monstra. Pokud se však podíváme na lidské emoce, zdá se, že lidský mozek ve své podstatě nerozlišuje mezi reálnou situací budící hrůzu nebo pouhou simulací takové situace. Proto je strach, například z mediální reprezentace útočícího žraloka, v zásadě stejný jako při reálné situaci. Vždy jde o stejnou emoci, byť se samozřejmě liší intenzitou a také schopností zdravého jedince mezi těmito situacemi rozlišovat. Má akcent neskutečnosti.⁴⁰

Lidský mozek je totiž schopen vytvářet komplexní mentální reprezentace. Můžeme tak pociťovat strach, hrůzu atd., ale zároveň nepodléháme instinktivním nutkáním jako utéct nebo jinak fyzicky reagovat. Osvojili jsme si mediální gramotnost a víme, že to, co vidíme, není reálné. Lidské emoce proto nutně nemusí mít přímou odezvu v jednání. Model chování založený na mechanismu stimul–emoce–reakce se tak v případě art hororu stal vnitřním mechanismem a součástí mentálních programů, které lze oproti instinktům řídit vůlí.⁴¹

Jak stvořit monstrum

V hororovém žánru, skrze různá média a druhy umění, existují některé pravidelně se opakující strategie pro stvoření monstra, které jsou založeny na pojmu nečistoty. Ta zahrnuje spojení a konflikt mezi dvěma nebo vícero kulturními kategoriemi. Není proto žádným překvapením, že mnoho z monster je stvořeno kombinací neslučitelných biologických kategorií. Podle Carrolla existují v zásadě dvě takové formy. První Carroll nazývá **fúze**.⁴² Taková tvorba monstra se odehrává na fyzické úrovni, kdy jsou v jedno spojeny různé, jinak neslučitelné kategorie jako například živý/mrtvý, zvíře/člověk, tělo/stroj a tak dále. Upíři, duchové, zombie atd. jsou fúzními monstry. Každé z nich různými způsoby rozmazává rozdíl mezi těmito kategoriemi a jejich propojením vytváří jednu časoprostorově určitelnou entitu.

³⁹ „Saying that we are art-horrified by Dracula means that we are horrified by the thought of Dracula where the thought of such a possible being does not commit us to a belief in his existence. Here, the thought of Dracula, the particular object that art-horrifies me, is not the actual event of my thinking of Dracula but the content of the thought, viz., that Dracula, a threatening and impure being of such and such dimensions, might exist and do these terrible things. Dracula, the thought, is the concept of a certain possible being.“ CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 29.

⁴⁰ Srov. NAKONEČNÝ, Milan. *Lidské emoce*, 1. vyd. Praha: Academia, 2000, s. 106.

⁴¹ Srov. tamtéž, s. 83.

⁴² Srov. CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 43–45.

Druhá forma monstra je založena na **štěpení**.⁴³ Ve fúzi jsou kategoricky protichůdné prvky spojeny v jedné bytosti, jejíž identita je homogenní. Oproti tomu ve štěpení jsou tyto protichůdné prvky tak říkajíc distribuovány přes různé, ačkoli nějak související identity. Typ monster, které zde má Carroll na mysli, jsou různá alter-ega typu doktor Jekyll a pan Hyde nebo vlkodlaci, kteří porušují kategorický rozdíl mezi člověkem a vlkem, kdy zvířecí a lidské obývají stejné tělo, střídavě jej proměňují ke svému obrazu a střídavě se zmocňují jeho vnitřní integrity. Různé protichůdné kategorie tedy nejsou přítomny v jednom těle najednou jako například v případě upíra a jeho kontradikce mrtvý/živý, ale jsou tak říkajíc sekvencovány. Lidské a zvířecí jsou prostorově kontinuální, zabírají stejný subjekt, ale střídají se v průběhu času.

Fúze a štěpení jsou tedy hlavními tropy pro prezentaci monstra v hororovém žánru. Výsledkem takové konstrukce je pak monstrum, které je spojením nebezpečí a nečistoty. Takto definovaná monstra však obývají i jiné žánry, jako jsou pohádky nebo mytologické příběhy. Pokud Carroll trvá na svém tvrzení, že monstrum je konstitučním prvkem hororového žánru, musí najít způsob, jak odlišit hororový příběh od příběhu, ve kterém se vyskytují monstra.

Identifikace podle Carrola

Carroll toto odlišení hororu od příběhů s monstry zakládá na reakcích kladných postav hororové fikce. Zatímco v hororu postavy pokládají monstra za abnormální, za poruchy přirozeného řádu, v případě pohádek nebo v mytologii jsou monstra sice děsivá, avšak nejsou nepřirozená v rámci světa, ve kterém se vyskytují. Monstra v hororu porušují ontologické normy a představují tak mimořádné entity v našem obyčejném světě, zatímco v mýtu nebo v pohádkách představuje monstrum obyčejnou entitu v mimořádném světě. Podle Carrola je tedy tím co odlišuje práce hororu od jiných prací s výskytem monstra, právě typ emocionální odezvy na straně publika, který v ideálním případě probíhá paralelně a identicky s emocemi kladných postav fikce.

Pojmy nebezpečí a nečistota tedy nejsou samy o sobě obsaženy v konceptu monstra, ale až z reakcí ostatních postav díla se dozvídáme o pravé povaze těchto entit. Jak již bylo řečeno, monstrum tak nemusí být ošklivé nebo groteskní. Zrůdnost a nečistota mohou být více než povrchní. Něco tak může být monstrem například v podmínkách morálky a vyznačovat se mimořádnou krutostí.

⁴³ Srov. CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 45–49.

Emocionální reakce postav fikce divákovi poskytnou sadu instrukcí nebo příkladů o způsobu, jakým reagovat na monstrum. To neznamená, že divák věří v existenci fiktivních monster, jako jim věří postavy v hororové fikci, dostačuje to, že jejich existenci a podstatu považuje za možné představy. Jeho strach a odpor je tak reakcí na myšlenku na takové bytosti. Carroll o tom píše: „V hororové fikci mají emoce publika zrcadlit emoce kladných lidských charakterů v jistých, ale ne všech ohledech. Předchozí příklady nám napověděly, že vhodné reakce na monstra zahrnují svalový třes, nevolnost, paralýzu, křik a odpor. Předpokládá se, že naše divácké reakce se budou přibližovat reakcím postav fikce. Tento efekt zrcadlení je klíčovým prvkem hororového žánru. To, že publikum zrcadlí emocionální stavy postav fikce, přitom není zdaleka běžné pro každý žánr.“⁴⁴

Takový kognitivní stav pak často generuje i nějaký druh fyzického neklidu, jako divné pocity v žaludku, chvění, mrazení a podobně. To vše může být vyvoláno myšlenkou na monstrum, aniž by byla vyžadována víra v jeho existenci. Právě tyto reakce na straně publika znamenají rozdíl mezi jednotlivými žánry. V pohádce nebo mytologii jsou monstra součástí světa, zatímco v hororové fikci jsou monstra ztracenými ontologickými existencemi, jsou považovány za porušení přírody. Přitom monstrum v pohádce i hororu může být totožné, jinak nerozeznatelné.

Tato závislost na kontextu se stejně tak vztahuje i na události jako například ožívání neživých věcí (cínový vojáček), probouzení mrtvých (Sněhurka) nebo návrat téhož (mýty). To vše může v hororu působit děsivě, ale v pohádkách nebo mýtech zcela běžně. Ještě větší rozdíl pak pravděpodobně pocítíme v žánru komedie, kdy v nás takové události mohou vyvolat smích.

Carroll tedy za předmět identifikace považuje zrcadlení emocionálních reakcí na straně publika, které má horor vyvolat. Aby se vyhnul obvinění z projekce vlastních pocitů, opírá svou teorii o častá pozorování takových reakcí: „To že emocionální reakce publika jsou do určité míry modelovány postavami v hororové fikci, nám poskytuje užitečnou metodickou výhodu při analyzování emoce art-horror. Nabízí to způsob, kterým můžeme formulovat

⁴⁴ „In horror fictions, the emotions of the audience are supposed to mirror those of the positive human characters in certain, but not all, respects. In the preceding examples the characters' responses counsel us that the appropriate reactions to the monsters in question comprise shuddering, nausea, shrinking, paralysis, screaming, and revulsion. Our responses are meant, ideally, to parallel those of characters. Our responses are supposed to converge (but not exactly duplicate) those of the characters; like the characters we assess the monster as a horrifying sort of being (though unlike the characters, we do not believe in its existence). This mirroring-effect, moreover, is a key feature of the horror genre. For it is not the case for every genre that the audience response is supposed to repeat certain of the elements of the emotional state of characters.“ CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 18.

objektivní obraz emoce uměleckého hororu vůči introspektivní projekci. To znamená, že namísto charakterizování hororu výhradně na základě našich vlastních subjektivních výpovědí můžeme základ svých domněnek postavit na pozorování způsobu, jakým v žánru hororu postavy reagují na monstra.⁴⁵

Carroll netvrdí, že všechna díla hororového žánru jsou v zrcadlení emocí strachu úspěšná, a uznává, že některé se promění spíše ve svou parodii a stanou se směšnými. Netvrdí, že instrukce v těchto dílech obsažené by měly mít nutně vždy nějaký normativní účinek na emoce publika, nicméně tvrdí, že jakási sada instrukcí, jak na takové dílo reagovat, je v pracích art-horror obsažena vždy. Tyto instrukce se projevují především v reakcích lidských kladných postav na monstrum v hororové fikci. Carroll říká, že prací hororu je naučit nás, v jaké míře a jakým vhodným způsobem na něj máme reagovat. Odkrývání jeho narážek nebo instrukcí je empirickou záležitostí, není cvičením v subjektivní projekci.

Shrnutí

Za monstrum Carroll označuje bytosti, které by podle panujícího vědeckého konsenzu neměly existovat. Cílem hororové fikce je, aby divák uvěřil v možnost existence něčeho, jako je monstrum, a ve svém myšlenkovém světě provedl komparaci s panujícím řádem a uspořádáním světa, jak jej přijal ze své zkušenosti a stavu konsenzu vědeckého poznání. Z takového srovnání má být divák zděšený a pociťovat vůči možnosti existence monstra strach a znechucení. Jako vodítko mu slouží emocionální reakce kladných fikčních postav, jejichž prostřednictvím monstrum nahlíží. Pokud se divák nachází v analogickém emocionálním stavu k tomu, jaký zažívají fikční postavy sužované monstry, pak Carroll hovoří o emoci, kterou nazývá art-horor. Tato emoce je způsobena myšlenkou, že jemu předkládané monstrum by mohlo existovat a že je ohrožující a zároveň nečisté. Tyto vlastnosti monstra jsou Carrollem definovány na základě pravidelnosti, s jakou na tato monstra reagují znechucením a odporem kladné postavy fikce. Tedy gesty a chováním, kterým odpovídají duševní stavy. Žánr hororu, to co Carroll nazývá art-horror, je tedy podle tohoto autora primárně identifikován v důsledku nebezpečí a nečistoty, jejichž původcem je jednoznačně monstrum.

⁴⁵ „That the audience’s emotional responses are modeled to a certain extent on those of the characters in horror fictions provides us with a useful methodological advantage in analyzing the emotion of art-horror. It suggests a way in which we can formulate an objective, as opposed to an introspective, picture of the emotion of art-horror. That is, rather than characterizing arthorror solely on the basis of our own subjective responses, we can ground our conjectures on observations of the way in which characters respond to the monsters in works of horror.“ CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 18.

Polemika s definicí art-horror Noëla Carrola

O vzniku a smyslu hororového žánru

Carroll se pokouší podat vysvětlení, proč se horor zrodil právě do osmnáctého století. V této souvislosti připomíná, že vznik tohoto žánru se překrývá s obdobím osvícenství, které je poznamenáno šířením pokrokových myšlenek úzké skupiny vědců a jiných myslitelů jako Descartes, Bacon, Newton atd. k široké veřejnosti. Hlavní tendencí tohoto období byla opozice vůči pověrám. Svět začal být považován za vysvětlitelný do nejmenších podrobností pomocí vědeckých analýz a nadpřirozeno tak bylo považováno za pouhý výplod imaginace. Carroll tak promýšlí vztah mezi osvícenstvím a vznikem hororového žánru jako opozici mezi pokrokem a regresí. Monstra jsou nadpřirozená a vzpírají se přírodě, jak ji známe. K takovému pohledu je však potřeba mít koncepci přírody, proti které by se tyto bytosti mohly vymezit. Teprve osvícenství tak podle Carrola dodává normy potřebné k produkování správného druhu monster pro hororovou fikci. Pokud totiž divák pracuje s kosmologií, v které jsou démoni, čarodějnice a jiné bytosti možnou součástí reality, není art horor možný, protože zde chybí smysl pro porušení přirozených kategorií. Vědecký světový názor osvícenství však dodává normy, které negativně vymezují prostor nadpřirozena, a to je pro Carrollovu koncepci hororu nezbytné. To neznamená, že by tehdejší společnost plošně a bez výhrad přijala výsledky a tvrzení tehdejší vědy, ale pouze to, že zde vznikla koncepce určité opozice mezi reálným a fantaskním, která pak mohla být využita pro účely fikce. Dle Carrola věda dodala pozadí, na kterém se monstra jeví jako nepřirozená, a tedy děsivá.⁴⁶

Podle našeho názoru však věda spíše umožnila vznik takové společnosti, která vše nepřirozené vytěšňuje. Vytěšňuje nejen monstra, ale také určitá přání a běsy. Tento nový řád neohrožoval tajemství a mystiku shromažďovanou pod praporem víry. Mnoho z tehdejších myslitelů bylo věřícími, ze společnosti však byly vytěšňovány takové formy chování, myšlenek a obav, které bylo možné nazvat pověrami. Jakoby nový řád a společnost lidem říkaly: „To jsou jen fantazie, buďte rozumní, nebojte se tmy.“ V takovém věku rozumu musel člen nové společnosti vytěsnit mnoho svých vášní a představ, a tak se oblast podvědomí nakonec stala vyhnanstvím **stínu**.⁴⁷

⁴⁶ Srov. CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, viz výše, s. 54–58.

⁴⁷ Podle Gustava Junga se jedná o inferiorní část osobnosti. Tedy souhrn všech osobních a kolektivních psychických dispozic, které v důsledku jejich neslučitelnosti s vědomě volenou formou života nežijeme a které se v nevědomí spojují do relativně autonomní části osobnosti s opačnými tendencemi. Stín se chová vůči vědomí kompenzačně, jeho působení může být proto právě tak dobře negativní jako pozitivní. Postava stínu personifikuje vše, co subjekt neuznává a co se mu přece jen stále znovu, ať přímo, nebo nepřímo, vnucuje, tedy

A právě proto mohl žánr hororu jako takový vzniknout až s příchodem věku rozumu a toho, co si na společnosti tento rozum vynucoval. Horor zprostředkovává mnoho z toho, co nám nová společnost odepřela, a proto se do toho zaklela, tedy krev, násilí, trýzeň, a především pocit strachu z nadpřirozena. Teprve ve společnosti, která ostraktizuje pověry a „primitivní“ myšlení, se mohl zrodit horor a získat si oblibu, protože nabízí možnost se s tímto vytěsněným znovu setkat, a to bezpečně, protože až fikce pomine, vrací se vše znovu do normálu.

Něco tísnivého – potlačovaného – Stín

Sigmund Freud ve své stati „Das Unheimliche“ (Něco tísnivého) přisuzuje děsivý emoční faktor určitému mechanismu, který člověka přivádí do stavu „intelektuální nejistoty, návratu potlačovaného či podivné transformace něčeho důvěrně známého v něco neznámého.“ Původ hororové emoce tak není jako u Craolla omezen na monstrum, ale je založen na nejistotě a jiném pohledu na věci dobře známé. Toto tísnivé Freud definoval jako určitou podskupinu mezi tím, co vyvolává strach. Tísnivě působící je to, co vyvolává úlek, strach a hrůzu, ale přitom se jedná o to, co nám bylo dříve blízké a známé. Právě toto tísnivé podle nás nese největší potenciál pro žánr hororu, protože pracuje s něčím, co pochází z nás samotných a na co jsme si my sami nebo díky tlaku společnosti zakázali myslet. Tísnivé je vše, co mělo zůstat tajemstvím a v skrytu, a přitom vyšlo na světlo. Je tím, co se vrací s novou silou, byť maskováno do jiné podoby, připraveno se projevit, jakmile mu něco vyjde vstříc.

Analýza případů něčeho tísnivě působícího Freuda přivedla zpět ke starému světovému názoru známému jako **animismus**,⁴⁸ který se vyznačoval naplněností světa duchy, démony, narcistickým přeceňováním vlastních duševních pochodů a všemohoucností myšlenek, jenž klade přílišný důraz na psychickou realitu v porovnání s realitou materiální, tedy na myšlení, od kterého jsme se s rozmachem vědy již odvrátili.

Freud o animismu píše: „Zdá se, že my všichni jsme ve svém individuálním vývoji prošli fází odpovídající tomuto animismu primitivních lidí, že u nikoho z nás tato fáze neproběhla, aniž by po sobě nezanechala pozůstatky a stopy schopné se ještě projevit, a že všechno, co nám dnes připadá ‚tísnivě působící‘, splňuje tuto podmínku, že se dotýká těchto pozůstatků animistické duševní činnosti a podněcuje je k tomu, aby se projevíly.“⁴⁹

například méněcenné charakterové rysy a ostatní neslučitelné osobnostní tendence. Srov. JUNG, Carl Gustav, *Duše moderního člověka*, 2. vydání, Brno: Atlantis, 1994, s. 321–322.

⁴⁸ Srov. FREUD, Sigmund, *Totem a Tabu*, Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1997, s. 63–94.

⁴⁹ FREUD, Sigmund, *Spisy z let 1917–1920*, Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 2003, s. 191.

Podle Freuda se každý afekt spojený s nějakým citovým hnutím, lhostejno jakého druhu, vytěsněním přemění ve strach. To, co vyvolává úzkost, je tedy nějakým vracejícím se vytěsněným, přičemž nezáleží, zda původně toto vytěsněné samo vyvolávalo strach anebo bylo nesené nějakým jiným afektem. Toto stísnující není tedy ničím novým nebo cizím, naopak je něčím duševnímu životu od pradávna důvěrně známým, co mu bylo jen odcizeno procesem vytěsnění. Něčím, co mělo zůstat skryté, avšak vyšlo na světlo.⁵⁰ Teprve naše účast, v podobě strachu pocházejícího z nás samých, budí děs.

Freud se ve své stati zabývá zkoumáním osob, věcí, dojmů, pochodů a situací, jež v nás dokáží vyvolat pocit něčeho tísnivého. Uvádí tísnivý pocit, jenž pramení z všemohoucnosti myšlenek a přání nebo z přesvědčení o existenci nadpřirozených sil a návratu našich mrtvých a říká: „My – nebo naši primitivní předkové – jsme kdysi pokládali tyto možnosti za skutečnost, byli jsme přesvědčeni o reálné existenci těchto pochodů. Dnes v to již nevěříme, tyto způsoby myšlení jsme překonali, avšak necítíme se, pokud jde o toto nové přesvědčení, zcela jisti, to staré přesvědčení v nás ještě dále žije a netrpělivě číhá na potvrzení. Jakmile se pak v našem životě přihodí něco, co se zdá toto staré opuštěné přesvědčení potvrzovat, máme pocit něčeho tísnivého.“⁵¹

Mechanismus, jakým se toto vytěsněné vrací, se zdá vyskytovat i ve snech. Sny jakoby často nedbaly na naše obvyklé kulturní konotace, tedy ono trojdimenzionální schéma, které rozvinul Roland Barthes, aby jím zkoumal vztah ideologie a historie.⁵² V kultuře a jazyku existuje řetězec možných konotací daného znaku, který jej dále rozšiřuje a zároveň využívá jako označující pro své nové označované. Například výraz rodič s sebou nese pozitivní konotace jako „láska“, „péče“, „ochrana“ atd. Sny však tento ustálený významový konsenzus často převrací a rodičovská láska nezřídka přechází ve snech ve svůj protiklad. Z laskavých rodičů se například mohou stát kanibalské bytosti, jako byl Kronos nebo některé druhy zvířat.⁵³

V diskurzu hororu se toto převrácení významu objevuje také a výraz rodič zde může disponovat konotacemi jako nebezpečí nebo zlo, což je něco, co by v jiných žánrových diskurzích bylo možné jen stěží, zde jde však o legitimní konstrukci. Horor využívá našich očekávání, která následně staví na hlavu a ke svým cílům využívá nejrůznější materii našeho reálného i fikčního světa. Cokoli se pro něj stává řečí – předmětem, který si horor přivlastní,

⁵⁰ Tamtéž, s. 191.

⁵¹ Tamtéž, s. 197.

⁵² Srov. BARTHES, Roland, *Mytologie*, Praha: Dokořán, 2004, s. 107–157.

⁵³ „V psychoanalýzách neurotiků, kteří trpí nebo v dětství trpěli strachem ze strašidel, není zatěžko odhalit v těchto strašidlech rodiče.“ Srov. FREUD, Sigmund, *Totem a Tabu*, viz výše, s. 71.

aby mohl vybudovat svůj vlastní systém. Bartes říká: „Co je v primárním systému znakem (tj. celkem sdružujícím koncept a obraz), se v sekundárním systému stává prostým označujícím.“⁵⁴

Je podružné, o jakou matérii se jedná, tento původní znak nějakého primárního sémiologického systému je podle potřeby redukován na pouhé označující a nositele nového významu. Horor, stejně jako sny, si pohrává s jistotami, které v životě, jazyce nebo našich kategoriích máme. To, co je známé a bezpečné, převrací v pravý opak.

Také Freud k tísnivému účinku vymyšlených příběhů, fantazijních představ, básnictví apod. říká, že jejich účinek je daleko obsažnější než tísnivý účinek zážitků majících svůj původ v realitě, obsahují totiž tento účinek ve svém celku a dále něco jiného, co se v podmínkách reality neobjevuje. Předpokladem platnosti říše fantazie je, že její obsah nepodléhá testování reality. Paradoxně tak ve fikci nepůsobí jako tísnivé mnohé, jež by tísnivě působilo, pokud by se odehrálo v realitě, a naopak ve fikci existuje mnoho možností, jak dosáhnout tísnivého účinku, které v realitě odpadají.⁵⁵

Ve filmu *Strange Days* (1995)⁵⁶ je provozován nelegální obchod s lidskými vzpomínkami, které je možné za pomoci jednoduchého, walkmanu podobného přístroje z lidské mysli nahrávat. Následně si je může kdokoli na stejném principu přehrát, přičemž pocity, které během projekce zažívá, jsou dalece za nejdivočejšími představami 3D reality. Je to doslova kus cizího života, syrový, nesestříhaný, snímaný přímo z mozku. Zájem je především o vzpomínky sexuálního, ale také násilného charakteru. Problémem se však stává to, že s těmito autentickými prožitky člověk nedostává do mozku pouze ostrý obraz a zvuk, ale také všechny emoce a bolest. Není divu, že ve filmu je tento obchod s cizími vzpomínkami pro své destruktivní účinky na lidskou psychiku zakázán stejně jako tvrdé drogy.

Stejně tak, kdyby hypoteticky existovala dokonalá simulace hrůzy, například pomocí nějakého sofistikovaného 4D počítačového zařízení, která by nás dosadila přímo do zombie apokalypsy, měl by o takový zážitek zájem nejspíše jen málokdo. Umělecká díla hororového žánru totiž nejsou založeny na prožitku reálné hrůzy a strachu, nýbrž na myšlenkách na hrůzu a strach.

Hrůza nepředstavuje emoci, kterou by chtěl někdo simulovat, aniž by se nad touto simulací vzdal kontroly a možnosti ji ovládat. Ke katarzi, tedy setkání se svým stínem, by v

⁵⁴ BARTHES, Roland, *Mytologie*, viz výše, s. 112.

⁵⁵ Srov. FREUD, Sigmund, *Spisy z let 1917–1920*, viz výše, s. 198.

⁵⁶ *Strange Days* (1995) režie: Kathryn Bigelow, scénář: James Cameron a Jay Cocks

něčem tak děsivém, jako je příliš reálná simulace strachu, nikdy nedošlo. Katarze může nastat jen v případě, že nám je umožněno podílet se svým vnitřním světem na dotváření podnětů, které nám nabízí fikce. Jedině tak se můžeme shledat s vytěsněným.

Hororové versus strašidelné

Carroll sice uznává, že mohou existovat i jiné znaky nežli monstrum, které v hororové fikci navozují pocity zneklidnění a strachu, trvá však na rozdílu mezi art hrůzou a strašidelným. Například příběhy Edgara Alana Poea jako *Jáma a kyvadlo* nebo *Zánik domu Usherů* jsou podle Carrolla sice strašidelné a znervózňující, svého účinku však dosahují tím, že prozkoumávají psychologické jevy, které jsou příliš lidské. Hrůza vyvolaná přítomností monstra je dle Carrolla odlišná od hrůzy toho druhu, jež je zakořeněna v abnormální psychologii.

Carroll se však pouští do zbytečného kouskování a drolení žánru a celou oblast nadanou schopností vzbuzovat strach tak pouze zužuje na její jediný, byť asi nejvýraznější aspekt. Existence teorie, která se zaměřuje pouze na horory s monstry, není zbytečná nebo chybná, tento druh fikce však není jediný, který by měl nárok na děsivost a hrůzu. Existuje velké množství situací, které mohou být děsivé z jiného důvodu, než je přítomnost monstra a uvědomění si jeho celkové nekompatibility se současnou úrovní znalosti světa, jak ji reprezentuje věda.

Náš názor vychází z přesvědčení, že momenty, kdy zažíváme strach, jsou právě ty, které zjevení monstra a násilí předcházejí. Monstrum a násilí jsou již jen uvolněním tenze. Strach tedy pociťujeme ve chvílích před samotným úletem tam, kde pracuje naše fantazie. Útokem monstra vše končí fyzickou reakcí – smrtí nebo bojem. V takové přímé konfrontaci již neexistuje strach, existuje jen fyzická reakce a v případě nás, jako diváků, pouze pasivní svědectví takové reakce. Zde již horor, přinejmenším ve filmu, přechází do akčního žánru.

Horory s monstry tak vždy spějí k jasnému boji dobra a zla. To představuje zjednodušení celého žánru, protože jsou podstatně horší a děsivější věci, než být konfrontován s monstrem, a ty Carroll opomíjí. Například v případě identifikace s hlavními postavami ve filmech *Cat People* (1942) Vala Lewtona nebo *Hnus* (1965) Romana Polanského pochází strach z šílenství, proti němuž není obrany. Spolu s hlavními hrdinkami obou filmů tak nevíme, čemu čelíme nebo jak se bránit, jsme paralyzováni. Tedy nejen monstra, ale i

události⁵⁷ nebo celková atmosféra mohou navodit strach, nehledě k tomu, že i ony mohou rozrušovat naše kulturní, biologické a jiné kategorie.

Fantastično, které mnozí autoři považují za nezbytnou podmínku hororu a které definoval Todorov, se také nezdá být nezbytným. Jistá intelektuální nejistota je pro navození hrůzy důležitá. Nemusí však nezbytně spočívat na nerozhodnosti, zda události, kterých jsem svědkem, mají, či nemají nadpřirozený charakter. Stejně tak není nutnou podmínkou krajní podoba fantastična, tedy zázračno, které díky existenci monstra Carroll považuje za ideální konstelaci hororového žánru. Za určitých podmínek, jak vidno ve filmu *Vampyr* (1932), se i klika od dveří v nočním pokoji může pohybovat tak, že přítomnost monstra ani nadpřirozena nebude k vyvolání tísnivého strachu potřebná. Stejně děsivě, jak ukázal film *Antikrist* (2009), mohou působit i obyčejné žaludy, dopadající v noci ze stromu na střechu chaty.

Těžiště hororu spočívá v naznačování, kdy nás vede chytře po temných cestičkách, na kterých se my sami zapojujeme a nejsme tak jen pasivními konzumenty znaku. Jedině tak může být dílo, jak říká Mukařovský, věčně živé a trvale schopné generovat nové významy. Horor jako žánr je závislý na identifikaci a ta se odehrává právě skrze nejasnost a snahu ji ozřejmit v procesu interpretace. Právě tato nejasnost a zapojení umožňují, aby v nás jako divácích strach rezonoval i mimo dobu „čtení“ díla. Také proto je schopnost navodit tísnivou atmosféru a palčivé otázky důležitějším prvkem hororu, daleko více než jím je přítomnost monstra, momenty samotného leknutí nebo nadpřirozených a fantastických událostí.

Monstrum není nezbytnou podmínkou hororu

Explicitní přítomnost monstra tedy není nutnou podmínkou hororu. Vaše žena Vás nepoznává, hledí skrze Vás a recituje zastřeným hlasem básně jazykem, kterému nerozumíte a nikdy jste ho neslyšel. Když se v nočním pokoji náhle spícímu objeví temná silueta postavy nebo když za oknem spatříte polovinu tváře, jejíž oko Vás upřeně sleduje atd. V takových situacích se monstrum nevyskytuje, dokonce je zde naopak blízká bytost, a přesto děs, který na člověka padne, je nesnesitelný a rychle narůstá. Dalším příkladem toho, co budí strach, jsou případy optických klamů, kdy se nám nějaká postava zdá neobvykle se pohybovat. Například rychle nebo její pohyb připomíná pohyb dravého zvířete.⁵⁸

⁵⁷ Naše polemika s koncepcí Noëla Carrollova samozřejmě není jediná. Proti Carrollovu zamítnutí události jako objektu hororové emoce se staví například také Matt Hills ve své esejí *An Event-Based Definition of Art-Horror Revisiting The Philosophy of Horror*. Srov. in: *Dark Thoughts Philosophic Reflection on Cinematic Horror*, Steven Jay Schneider and Daniel Shaw (ed.), The Scarecrow Press, Inc. Lanham, Maryland, and Oxford, 2003. s. 138–157.

⁵⁸ Příkladem takového pohybu ve filmu je pozpátku puštěný pohyb Sadako vycházející ze studny z filmu *Ringu* (1998), režie: Hideo Nakata, Japonsko, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=WcgCM2FyU8s>

Carroll tvrdí, že monstrum je pro horor typické, protože jeho přítomnost se stále opakuje a variuje stejně, jako se opakovaly a časem unifikovaly reakce kladných fikčních postav na jeho přítomnost. Myslíme si však, že jde spíše o pohodlné opakování určitého vzoru, který protože funguje, je stále dokola používán. Není ale vzorem jediným. Žánr hororu může těžit ze svých pohyblivých hranic. Je možné vzít milostný příběh nebo drama a vsugerovat horor. Podivné věci nebo události na místech, kde je nečekáme, jsou tím, co vyvolává strach stejně efektivně jako přítomnost monstra. Spíše se zdá, že to, co je v hororu děsivé, je veskrze lidské, nám dobře známé a dobře představitelné. Vždyť odkud pochází tísnivý pocit z ticha, ze samoty nebo temnoty? A můžeme opomenout moment intelektuální nejistoty? Spíše tak musíme být ochotni přijmout předpoklad, že pro výskyt tísnivého pocitu a hrůzy jsou určující jiné podmínky, než je přítomnost monstra. Horor je estetickou kategorií, záleží jen na formě podání a obsah je irelevantní, protože nakonec i pohádka může být vyprávěna jako horor.

Rozdíl mezi hrůzou a odporností

Carroll pokládá pro horor nezbytnou nejen přítomnost monstra, ale i vzbuzení pocitů odporu a znechucení.

Na internetu je možné zhlédnout video o známém japonském animátorovi Hajao Mijazakim.⁵⁹ Hajao Mijazaki je autor filmů jako *Princezna Mononoke* nebo *Cesta do fantazie*. Jeho filmy jsou typické tím, že i přes počítačové možnosti současnosti byly vytvořeny ruční kreslenou animací. Typický je pro ně svět fantazie a podivných tvorů, čarodějnic a démonů. Video ukazuje scénu, kdy skupina mladých animátorských učňů ukazuje Mijazakimu výsledek své práce. Tím je 3D počítačová animace, na které se svalnatá, jakoby z kůže svlečená postava, více monstrum než člověk, pohybuje po zemi. K pohybu však používá nepřirozený pohyb a odráží se pomocí své hlavy, kterou používá na způsob nohy. Mladý animátor vysvětluje Mijazakimu, že propojili tuto postavu s umělou inteligencí a nechali ji učit se pohybovat bez omezení našimi zvyklostmi. To, co postava na videu dělá, je způsob pohybu, který se naučila. „Necítí bolest a nemá ponětí o sebezáchově,“ říká mladý animátor. „Umělá inteligence by nám mohla ukázat bizarní a groteskní způsoby pohybu, jaké si my lidé neumíme představit,“ uzavírá mladý animátor a odmlčí se v očekávání Mijazakiho reakce. Mijazaki mu po chvilce odpovídá: „Často se vídám se svým postiženým přítelem, je pro něj velice těžké plácnout si na pozdrav rukou, protože má tak atrofované svaly. Když na něj

⁵⁹ dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BfxlgHBaxEU>

myslím, je pro mne těžké považovat toto za zajímavé. Kdo tvoří něco takového, nemá ponětí o bolesti, nemá ponětí o ničem. Jsem naprosto znechucený. Pokud chcete dělat nechutné věci, dobrá, dělejte je, ale nikdy bych nechtěl něco takového použít do svého díla,⁶⁰ uzavírá Mijazaki svůj odsudek.

I když se oprostíme od Mijazakiho morálního pohoršení, napadne nás, že přesto, že horor ukazuje věci znepokojující a děsivé, je neodolatelně lákavé jej sledovat. Pokud je však výraznou složkou díla ona nečistota a nechutnost, tedy to co je nepřijatelné a neúnosné, a my jsme tomu vystaveni příliš dlouho nebo příliš zřetelně, máme spíše chuť odvrátit zrak. Je v nás vzbuzen přílišný fyzický odpor a další vnímání tak již není únosné. K pocíťování hrůzy je dostačující, že věci nejsou v nějakém znepokojujícím smyslu na svém místě a vystupňovaná explicitnost k tomu není potřeba, nebo se dokonce stává překážkou, protože k sobě strhává přílišnou pozornost. Pohyb počítačové postavy pomocí své hlavy je nepochybně groteskní, bizarní, a dokonce je snad i opravdu děsivý, je ho však příliš, takže hnus převáží nad čímkoli ostatním. Smyslem hororu není učinit z nás svědky nějaké makabrozní přehlídky, ale spíše nechat pracovat naši fantazii. Díky moderním technologiím a trikům je možné ve fikci vytvořit scény zabíjení a násilí daleko za hranice toho, co bylo ještě donedávna možné, stejně jako zpodobnit monstra ve vší jejich odpornosti a nečistotě. Technologie tak, jak jsou využívány, ukazují hyperrealistická monstra, vše na nich odhalují, především pak to, že jde vždy o nedostatečnou fantazii nějakého autora, a posouvají tak pouze hranice nechutnosti a nikoli strachu.

Mimo to, pokud je unpurity závislé na překračování kulturních a jiných kategorií, jak tvrdí Carroll, pak je třeba říci, že tyto kategorie podléhají diskursům, času, společností atd., a pro různé společnosti či skupiny tak může být nepřirozeným něco jiného. Míra schopnosti snést pohled na krutost, například v případě veřejných poprav, byla ve středověku pravděpodobně vyšší než v současnosti a kanibalismus byl pro určitá etnika chováním, které nijak nenarušovalo jejich kulturní nebo morální kategorie.

Strachu se učíme a je vždy specifický od člověka k člověku. Nikdy nebude pracovat stejně u všech jako univerzální mechanismus s dogmatickými pravidly, protože u různých lidí se setkáváme s různou citlivostí na tuto kvalitu citů. Proto také nelze stanovit kompletní množinu věcí, bytostí nebo událostí budících strach. Hrůza pramení z vytěsněného a jediná možnost, jak se k ní dostat, je přes nevyjevené, které nás nutí zapojit svou fantazii a podvědomí a doplnit to, co je děsivé právě pro nás ve své specifčnosti.

⁶⁰ Tamtéž.

Identifikace

S Carrollem je nutné souhlasit, že bez identifikace by žánr hororu nikdy nefungoval, pokud identifikace nenastane, pak horor selhává. Carroll však tvrdí, že tato identifikace spočívá v zrcadlení reakcí kladných postav fikce na přítomnost monstra a že právě unifikovanost těchto reakcí nám umožňuje hovořit o vědecké teorii a nikoli o projekci našich subjektivních pocitů. Spolu s Todorovem lze však namítnout, že taková identifikace pak závisí pouze na míře chladnokrevnosti diváka.⁶¹

Identifikace spočívá naopak v tom, jakou míru kooperace nám dílo dovolí. Tedy na tom, kolik subjektivního do něj můžeme projektovat. Teorie interpretace Umberta Eca i Jana Mukařovského poukázaly na nutnost určitých hranic, v jejichž vytčeném prostoru se pak můžeme pohybovat podle libosti a vytvářet potenciálně neomezené množství interpretačních hypotéz.

Náš pohled na identifikaci je tedy založen spíše na nejednoznačnosti toho, co je nám vyjevováno a na možnosti doplnit to, co je děsivé právě pro nás, protože i drobný náznak je fantazie schopna dotvořit mnohem děsivěji, než je schopno jakékoli médium jako malba nebo film. Identifikace tedy nepochází ze vcit'ování se do kladných postav fikce a zrcadlení jejich emočních reakcí na explicitně zobrazované monstrum. Ale naopak spočívá v nejednoznačnosti a absenci doslovnosti.

David Blakesley ve svém článku *Defining Film Rhetoric: The Case of Hitchcock's Vertigo*,⁶² mluví o síle vizuality, která se stává více než jen hlavním médiem nebo technikou filmu, ale především slouží k identifikaci jako rétorickému procesu a hlavnímu tématu filmového vyprávění. Blakesley k tomu říká: „Naše slovní prostředky reprezentace nemohou být snadno (nebo správně) odděleny od způsobů našeho poznávání. Verbální je zapleteno do epistemologie... svět je nám zprostředkován skrze symbolické systémy. V nejobecnějším slova smyslu vizuální obrat říká, že při vytváření významu se to, co můžeme vidět nebo si představit, neoddělitelně prolíná s tím, kdo jsme a co víme.“⁶³ Blakesley dále cituje Kennetha Burkeho, když říká: „Způsob vidění je také způsob jak nevidět – vidíme něco, protože něco

⁶¹ Srov. TODOROV, Tveztan. *Úvod do fantastické literatury*, viz výše, s. 34.

⁶² BLAKESLEY, David, *Defining Film Rhetoric: The Case of Hitchcock's Vertigo*, in: *DEFINING VISUAL RHETORICS*, Charles A. Hill and Marguerite Helmers (ed.), London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers 2004.

⁶³ „In its most general sense, the visual turn simply asserts that symbolic action entails visual representation in the inseparable and complex verbal, visual, and perceptual acts of making meaning. Who we are and what we know suddenly become intertwined with questions about visual representation or about the relationship between what we can see or imagine and what we can know.“ tamtéž, s. 112.

jiného jsme vyloučili z naší pozornosti. Vidět znamená věřit, ale věřící vidí stejně dobře to, čemu uvěřil.“⁶⁴

Publikum nevyžaduje od filmové narace více vysvětlení, jak si někteří tvůrci mylně myslí. Takové vyplňování mezer, jako je potvrzení přítomnosti monstra jeho předvedením, činí příběh paradoxně reálnějším na úkor jeho hororové povahy. Jak uvidíme, Val Lewton, alespoň ve větší části filmu *Cat People*, omezil klasické hororové činitele, jako je monstrum, a namísto toho se rozhodl soustředit na lidské drama. Omezil roli nadpřirozena a ponechal možnost, že události, jež se v příběhu odehrávají, jsou výplodem hrdinčiny fantazie způsobeným jejím stresem a labilitou. Šlo o koncepci spočívající v pochybování o realitě. Bohužel postupným rozvíjením příběhu a častějším poukazováním narace k souvislostem nakonec nebylo divákovi ponecháno mnoho prostoru pro vlastní interpretaci. Přitom horor, možná více než kterýkoli jiný žánr, pracuje s aktivní účastí diváka. Ten v průběhu své divácké aktivity pod vlivem percepčních procesů a vlastní zkušenosti přichází s osobitými hypotézami, jež je v průběhu „čtení“ díla nucen měnit, potvrzovat nebo zamítnout. Lewton ve svých filmech pracuje právě s takovou nejasností sdělení. Používá techniky a znaky, jak takový zneklidňující stav vnímání navodit, ale většinou tyto znaky nechává jen v jakémsi stavu možnosti či potence. Záleží pak na divákovi, jak s nimi naloží a jak je bude interpretovat. Blakesley ve své studii dále říká: „Filmová rétorika rozvádí a využívá vizuální nejednoznačnost, aby podpořila identifikaci. Na rétoriku filmu se tak pohlíží jako na odvolání se na přání.“⁶⁵ To, co vidíme, je tak z velké části výsledkem toho, co víme nebo čemu chceme věřit.

Emoční schéma

Psychologové Kevin N. Ochsner a Daniel L. Schacter ve své společné práci *A Social Cognitive Neuroscience Approach to Emotion and Memory* zkoumají z pohledu sociální psychologie a kognitivní neurovědy vztah emocí a paměti.⁶⁶ Respektive to, jak se emoce podílejí na kódování našich vzpomínek. Jedná se o vzpomínky na události se silným emočním

⁶⁴ „Away of seeing is also a way of not seeing—a focus on object A involves a neglect of object B” Seeing is believing, but believing is seeing as well.” tamtéž, s. 112.

⁶⁵ „Film rhetoric elaborates and exploits visual ambiguity to foster identification and thus provides insight into the rhetoric of film as an appeal to desire.” tamtéž, s. 113.

⁶⁶ OCHSNER, Kevin N. and SCHACTER, Daniel L., *A Social Cognitive Neuroscience Approach to Emotion and Memory*. in: BOROD, Joan C. (ed.). *The Neuropsychology of Emotion*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

nábojem jako strach, bolest, radost atd. Ve své práci docházejí k závěru, že emoce ovlivňují kódování a znovuvyvolávání těchto vzpomínek tím, že vyzdvihují jejich hlavní emoční aspekt jako strach atd. na úkor tzv. periferních detailů. Emoční prvky nějaké „silné“ situace v naší paměti převládají na úkor ostatních detailů. V souvislosti s tím autoři hovoří o **emočních schématech**, která slouží jako vzor nebo pozadí pro dotváření našich vzpomínek, které byly chybně nebo neúplně kódovány při ukládání do paměti.

Toto kódování emočních prožitků je ovlivněno nastavením vnímatele, ovlivňujícím jeho schopnost napnout pozornost k zpracování takových informací z dané události, které jsou pro něj považovány za nejvíce osobně významné v kontextu jeho současných cílů a přání. Znovuvyvolání těchto minulých emočních prožitků je pak často zkresleno tak, že vzpomínky jsou znovu překódovány a reinterpretovány tak, aby opět odpovídaly a sloužily jeho aktuálním cílům a přáním.⁶⁷

Emoce tak nejen ovlivňují charakter a jedinečnost toho, co je zakódováno a uloženo, ale také, jaké informace jsou pak k dispozici při následném vyvolání. Emoce tímto mícháním přítomné a minulé zkušenosti ovlivňují retrospektivní vnímání reality. Ochsner a Schacter ve své práci citují výzkum, na kterém pracovala trojice autorů Loftus, Loftusová a Messo: „Schopnost emocionálních, a zejména ohrožujících informací získat a udržet pozornost může pomoci vysvětlit, proč lidé mají tendenci vybavit si nejlépe ty informace, které jsou nejvíce relevantní pro extrakci afektivního významu stimulu (často označované jako centrální detaily), které potlačují paměť pro jiné druhy informací (často označované jako periferní detaily). Tak například Loftus a Burns (1982) zjistili, že lidé, kteří sledovali záznam zinscenované bankovní loupeže, ve kterém prchající lupiči střelili malého chlapce do obličeje, mají zhoršenou paměť pro události bezprostředně předcházející této události ve srovnání s lidmi, kteří zhlédli verzi, ve které lupiči kolem chlapce pouze proběhnou. Tento jev je někdy označován jako „pozornost zbrani“, při kterém si svědci skutečného nebo simulovaného zločinu mají tendenci vybavit informace o zbraních na úkor dalších podrobností o okolí.“⁶⁸

⁶⁷Srov. OCHSNER, Kevin N. and SCHACTER, Daniel L., A Social Cognitive Neuroscience Approach to Emotion and Memory, viz výše,, s. 184–185.

⁶⁸ „The ability of emotional, and especially threatening, information to attract and hold attention may help explain why people tend to recall best information that is most relevant to extracting the affective significance of a stimulus (often referred to as central details), causing memory for other kinds of information (often referred to as peripheral details) to suffer. Thus, for example, Loftus and Burns (1982) found that subjects who watched a videotape of a staged bank robbery in which the escaping robbers shot a small boy in the face had impaired memory for the events immediately preceding the attack compared with subjects who viewed a tape in which the robbers simply ran past the boy. This phenomenon is sometimes referred to as “weapon focus“ in which witnesses to an actual or simulated crime tend to recall information about the weapons at the expense of other details about the setting and“, tamtéž, s. 167.

Nejsilnější emocionální afekty k sobě vážou celou naši pozornost. Minulost je proto kódována na základě svého nejnápadnějšího emocionálního aspektu. Emoce tedy zvyšují schopnost zapamatování, zároveň však způsobují, že tato zostřená schopnost paměti je zúžena pouze na bezprostředně to, co odpovídá dané emoční situaci. Divák si tedy dobře zapamatuje emoční aspekt situace, okrajové detaily jsou však na úkor toho potlačeny a divák si je schopen je vybavit pouze mlhavě.

Zmíněná emoční schéma pak způsobují, že lidé mají nejen tendenci zapamatovat si především ty informace v rámci nějaké situace, které odpovídají schématu, ale také, že pokud některé pro dané emoční schéma typické informace chybí jako rekvizity, reakce, atd., jsou pak doplňovány a následně vybavovány tak, jako by součástí situace byly.⁶⁹

Emoční schéma zvyšují naši pozornost k důležitým informacím v rámci nějaké události, zároveň však také omezují naši pozornost k jejím dalším aspektům. Navádějí nás kódovat naše vzpomínky tak, že určité části, kterým nebyla z důvodů omezené kapacity věnována dostatečná pozornost, kódujeme podle ustálených schémat tak, jak jsme si je navykli hodnotit a znát z minulosti. Proto neúplné, špatně kódované nebo zcela chybějící vzpomínky mohou být v procesu zapamatování nahrazeny těmi, jež jsou jim příbuzné, nikoli však identické. Tyto falešné vzpomínky pak mohou být vnímány jako přesné.

Podobnou zkušenost, která se zdá dobře ilustrovat výše uvedené fungování emočního schématu, má i autor této práce, který před několika lety v televizi zhlédl dokument *Savage Shadows* z roku 1969.⁷⁰ Ústředním bodem dokumentu je útok žraloka na potápěče Henri Bource, který útok přežil, byť při něm přišel o nohu. V dokumentu je scéna, v které si Henri pod hladinou moře hraje s lachtany, zatímco jej na kameru natáčí jeho kolega. Lachtani se však náhle ztratí. Henri na filmových záběrech vypadá překvapeně a krčí rameny. Voda je světle zelená až bílá a viditelnost je velmi slabá. Henri se vznáší v horizontální poloze, zatímco jej jeho kolega snímá ze vzdálenosti asi pěti metrů. Za Henrim se z bílozeleného jednolitého pozadí pomalu zjeví něco, co je jen o něco málo světlejší než voda. Výrazné jsou pouze dvě černé oči a jen o chvíli později již rozeznatelné světlé zuby. Scéna je zvláštní svým spojením poklidnosti jakoby zpomalených pohybů umocněných absencí zvuku a přitom rychlostí a nečekanou náhlostí, s jakou musel útok žraloka ve skutečnosti proběhnout. Žralok ukousne Henrimu nohu nad kolenem a oblak tmavé krve zahaluje většinu roztřesených záběrů. Následuje střih a scéna, která působí podobně snovým, jaksi nereálným dojmem.

⁶⁹Srov. OCHSNER, Kevin N. and SCHACTER, Daniel L., *A Social Cognitive Neuroscience Approach to Emotion and Memory*, viz výše, s. 168.

⁷⁰ *Savage Shadows* (1969), Režie: Henri Bource.

Henriho kolega jej na hladině táhne k velké lodi, která se houpe na rozbouřeném moři. Kamera vše zabírá z ptačího pohledu. Tyto záběry musely být jistě pořízeny z helikoptéry. Ostatní členové posádky vytahují oba muže na palubu. Henri leží na zádech a upadá do bezvědomí, zatímco se mu ostatní muži snaží zastavit masivní krvácení. Tyto dvě scény udělaly tehdy na autora této práce přirozeně velice silný dojem a byly také tím jediným, co si z dokumentu zapamatoval. Film Stevena Spielberga *Jaws* (1975), stejně jako další podobné a již většinou ne tak vydařené snímky, působily v porovnání s tímto šokujícím záznamem reality jako fraška, protože se nic nemohlo rovnat syrovosti těch záběrů a jejich schopnosti vrýt se na mnoho let do paměti. Později se autor této práce pokusil dokument dohledat. Ukázalo se, že v něm zcela chybí scéna útoku, z něhož existuje pouze fotografický záznam. Filmové záběry tak existují až ze záchrany Henriho. I tak se pro autora této práce jednalo o natolik silný zážitek, že nejenže v jeho paměti nakonec zůstal jeho hlavní emoční aspekt, podle kterého byla tato vzpomínka nakonec kódována, ale také doplněna na základě určitého obvyklého emočního schématu žraločího útoku na potápěče. Toto emoční schéma bylo postupně a dávno před zhlédnutím dokumentu vytvořeno pravděpodobně na základě spolupůsobení fotografií a záběrů žraloků, ale také na základě různé fikce, jako jsou hororové filmy o žralocích nebo literatura.

Deprese a emoční schéma

Ochsner a Schacter se však neomezují pouze na fungování emočních schémat v procesu zpracování a znovu vyvolání minulosti. Emoční schémata se uplatňují i při konstruování odhadů o průběhu a výsledcích dějů budoucích. Autoři se zaměřují konkrétně na deprese, při kterých lidé s negativním sebepojetím na základě minulého prožívání odhadují průběh podobných situací negativněji, než se ve skutečnosti jeví. Vyhodnocení a odhady budoucích situací stejně jako situací minulých se řídí jejich aktuálními emočními stavy. Tyto stavy, stejně jako vlivy okolního prostředí a momentálních osobních cílů mají značný vliv na kódování i vyvolávání vzpomínek, stejně jako na způsob, jakým se tyto vzpomínky podílejí na odhadování budoucnosti.

Proces kódování vzpomínek může tedy produkovat informace, které jsou zkreslené. Druhý krok v procesu paměti může však podléhat ještě většímu zkreslení. Naše současné nastavení a cíle silně ovlivňují znovuvyvolání emotivních situací tím, že nás nabádají vyvolat si epizody z minulosti v takové podobě, aby bylo zachováno nebo zvýšeno naše aktuální

sebepojetí. Přičemž naše predefinované emoční schémata doplňují neúplné nebo chybně kódované vzpomínky či jejich jednotlivé atributy.⁷¹

Výsledné informace, vyplývající z takového procesu, zkreslujícího emocionální zážitky, mohou mít negativní dopad na vnímání sebe sama a situací, které se nás dotýkají v současnosti nebo budoucnosti. Názorným příkladem jsou nálezy u lidí, kteří trpí depresemi nebo kteří se pokusili o sebevraždu. Tyto osoby mají tendenci hodnotit jakékoli události z hlediska hlavního emocionálního nastavení podobných událostí v minulosti. Jejich negativní sebepojetí je založeno na příliš obecném kódování minulých negativních zkušeností, které zároveň toto negativní pojetí sebe sama neustále potvrzuje zhruba ve smyslu „vždy jsem byl neúspěšný“ atd. Těmto osobám se nedaří adekvátně zvážit minulé situace nebo jejich aspekty, a tedy ani situace současné. Převracejí jinak neutrální události do událostí negativních, které více odpovídají jejich současnému sebepojetí a nastavení. Mohou znovuvyvolat převážně pouze velmi obecné a většinou negativní dojmy ze svých životů. Opakování tohoto mechanismu u nich může představovat významný původ přetrvávajících depresí. Tyto tendence k selektivnímu zpracování emocionálních zkušeností se však objevují také u osob, které mají velmi pozitivní sebepojetí. U takových osob naopak existují tendence vyvolat pozitivní vzpomínky na rozdíl od negativních nebo neutrálních. Lidé s depresemi i lidé s pozitivnějším pojmáním sebe sama, než je realita, ochotně kódují a vyvolávají informace tak, aby potvrdzovaly jejich aktuální sebenahlížení.⁷²

Autoři píší: „Z předcházejícího vyplývá, že znovuvyvolání vzpomínek na emocionální zážitky může být zkresleno dvěma způsoby. Za prvé, podněty během rozpomínání mohou v kombinaci s uloženými stopami vyrobit vzpomínku, která je vědomě zakoušena jako odpovídající události (či: která je vnímána jako přesná), ačkoliv její afektivní kvality mohou být více produktem současných než minulých pocitů. Za druhé, usilovné hledání a vyhodnocování minulých emočních zkušeností může být zastřeno přítomnými cíly a ospravedlňovat nebo vysvětlovat současné vnímání sama sebe či působit na aktuální nálady.“⁷³

⁷¹ Srov. OCHSNER, Kevin N. and SCHACTER, Daniel L., *A Social Cognitive Neuroscience Approach to Emotion and Memory*, viz výše, s. 175.

⁷² Srov. tamtéž, s. 169.

⁷³ „The preceding analysis suggests that retrieving a memory of an emotional experience can be biased in two ways. First, cues in the retrieval environment can combine with stored traces to produce a memory that is consciously experienced as accurate, even though its affective qualities may be more a product of current than past feelings. Second, effortful search for, and evaluation of, past emotional experiences may be shaped by current goals to justify, further, or explain current self-beliefs or to alter current moods.“, tamtéž, s. 184.

Studie obou autorů ukazuje, že naše počáteční interpretace emocionálních událostí nemusí být poslední a jedinou platnou a že způsob, jakým byly tyto události zpočátku zakódovány, nemusí direktivně určovat, jak na ně budeme reagovat při jejich znovuvyvolání.

Strachu se učíme

Ve filmu *Blade Runner* (1982) žena jménem Rachel zjistí, že to, o čem si vždy myslela, že jsou její nejpalčivější vzpomínky z dětství, ve skutečnosti její vzpomínky nejsou.⁷⁴ Rachel se dozví, že je uměle vytvořený, genetický subjekt známý jako replikant, který je nerozeznatelný od obyčejného člověka. Psychologická identita Rachel je založena na vzpomínkách neteře jejího tvůrce. Ochsner a Schacter si kladou tuto otázku: V případě, že osobní minulost Rachel je imaginární, tak kým pak Rachel doopravdy je a jak o sobě může přemýšlet v přítomnosti nebo plánovat budoucnost, pokud její minulé já nemůže sloužit jako výchozí bod?⁷⁵

Tato otázka v sobě zahrnuje i původ našeho strachu, kterému se učíme až na základě našich zkušeností. Ty nemusí být pouze reálné, mohou být tvořeny i mentálními reprezentacemi získanými z filmů a jiných uměleckých děl. Pokud by se na světě náhle zjevil člověk nezatížený absolutně žádnou zkušeností, nebude pociťovat žádný strach, nebo naopak bude cítit strach ze všeho? Pociťovat strach mohu jen před tím, co mohu myslet – co si mohu představit, a tedy i nějak vidět nebo znát. Jak se ale mohu bát něčeho, k čemu mi moje minulost neposkytuje žádný výchozí bod? Jak říká Schacter: „Užitečnost paměti nespočívá v její schopnosti přehrát přesně podrobnosti z našich životů, ale v její síle znovu vyvolat jejich důležité citové zážitky.“⁷⁶

Racheliny vzpomínky na dětství nebyly přesné v konvenčním smyslu, ale poskytly jí nezbytné pozadí k vyhodnocování současných zkušeností. Toto pozadí je pro nás stejně jako pro replikanta zásadní, protože vzpomínky, ať už skutečné, nebo umělé, jsou nezbytné ukotvující prostředky, z kterých vyrůstá náš emocionální život, skutečné chování a reakce.⁷⁷

Strachu se tedy musíme nejprve naučit a probudit v sobě jeho možnost. Pomocí zážitků, zkušeností, ale také z kontaktu s fiktivními světy budujeme v naší paměti jakousi databanku, na základě které pak fungují naše emoční schémata. Do této databanky patří naše i kolektivní vědomé i podvědomé zkušenosti a také mustry, které přebíráme z filmů, literatury

⁷⁴ *Blade Runner* (1982), režie: Ridley Scott.

⁷⁵ Srov. OCHSNER, Kevin N. and SCHACTER, Daniel L., *A Social Cognitive Neuroscience Approach to Emotion and Memory*, viz výše, s. 163–164.

⁷⁶ „Memory's usefulness does not lie in its ability to replay the details of our lives with total accuracy, but in its power to recreate and sustain the important emotional experiences of our lives“, tamtéž, s. 163.

⁷⁷ Srov. tamtéž, s. 163–164.

atd. Tím vším vytváříme emoční paradigma pro to, co je děsivé, co budí strach a psychologickou tíseň.

Emoční schéma a interpretace

Na základě výše uvedených závěrů je možné zvážit fungování mechanismu emočních schémat v oblasti interpretace uměleckého díla. Pokud mohou být tato emoční schémata využívána při vytváření odhadů budoucích reálných situací, stejně tak mohou být použita při vytváření odhadů a interpretačních hypotéz u fikčních uměleckých děl.

Podoba mnoha známých monster, jejich typické pohyby, zvuky atd., ale také situace jako skupina ohrožených lidí, která nezůstane pohromadě, ale z nepochopitelných důvodů se rozdělí, rekvizity a kulisy jako zavřené dveře na konci temné chodby nebo prostředí typická pro hororový žánr jako temný les, sklepení atd., to vše jsou mustrý a schémata, která jsme si vytvořili mícháním reality našeho prožívání a umělecké fikce. Přesto, že znakový svět hororu obsahuje mnohé klasické, například výše jmenované prvky, jedná se o poměrně neunifikovanou oblast a záleží na individualitě, čím je tento prostor vyplněn. Například zatímco děti se bojí i takových monster, která by svou podobou dospělého člověka nevyděsila, mě může, na základě filmového zpracování hororu *It* od Stephena Kinga, děsit postava klauna. Příště již tak ke klaunu v hororovém díle zaujmu obezřetný postoj, zatímco leckteré dítě jej bude považovat za veskrze pozitivní událost. Mnohé náznaky využívané i nekonvenčními hororovými díly by nemohly fungovat, nebýt jejich často opakované exploatace v rámci žánru.

O zklamávání diváckých předpokladů, vystavených na těchto náznacích, mluví Eco v souvislosti s kreslenými příběhy („Scény, které bychom rádi viděli“) z časopisu *Mad*.⁷⁸ Nebo v příběhu ženy přivázané na kolejích, zatímco se k ní blíží vlak a z druhého směru pospíchají zachránci. Tato a jiné rozličné situace jsou divákem rozpoznány a vzbudí u něj určitá naučená fikční encyklopedická očekávání, a to že zachránci to nakonec stihnou a ženu vysvobodí. Tento předpoklad se však v tomto konkrétním příběhu nenaplní a ženu přejede vlak. Divák naivní úrovně je tím nejdříve zaskočen, ale pak se promění v diváka kritického a musí ocenit to, jak byl vláknán do pasti. Podobný moment se nachází i ve filmu *The Faculty* (1998) od Roberta Rodrigueze, v jehož fabuli nakonec vyšlo najevo, že hlavní hrdinka je proti všem předpokladům smrtící mimozemská bytost.

⁷⁸ Srov. ECO, Umberto, *Šest procházek literárními lesy*, viz výše, s. 70–72.

Návrat monstra

Výše uvedené vede ke konstatování, že způsob, jakým mohou fungovat umělecká díla hororového žánru, která využívají mechanismu nedoslovnosti a náznaků, aby podporovala různé a rozmanité způsoby čtení, vyžadují takového modelového diváka, který je pro daný žánr vybaven speciálními kompetencemi a je schopen dešifrovat systém pravidel a instrukcí, které jsou v díle obsaženy. Takové kompetence však mimo jiné znamenají, aby modelový divák hororu znal i díla, která jsou z našich pozic spíše vysmívána pro svou doslovnost a přílišnou exponovanost děsu, jež je proměňuje v pouhou přehlídku odporností, nebo ještě hůře ve směšnost a parodii žánru. Filmová nebo malířská hororová díla, která toho příliš neukazují, a přesto nebo právě proto dokáží vyvolat hrůzu a strach, si takovou taktiku mohou dovolit právě jen proto, že jiná, často druhořadá díla dodala materii, z které jsou vybudována emoční schémata hororu, která jsou následně využívána jinými díly k dosažení svých cílů.

Díky tomu, že jsme si osvojili rámcové podoby monster jako upír, vlkodlak atd., ale také podoby rekvizit a šablony situací, uložili jsme je v naší paměti a promíchali s osobními zážitky vytěsněnými v našem podvědomí, můžeme efektivně doplňovat náznaky, které nám sugeruje horor. Tato schémata jsme postupně kultivovali stejně jako schopnost se bát. Od stádia dětské nezkušenosti a nevědomosti jsme se postupně posunuli k možnostem mentálních modelů a projekcí, které v kombinaci s uměleckým dílem v procesu interpretace nejlépe vyhovují naší snaze o zobrazení vytěsněného a děsivého. Stejně tak jako malíři a filmaři vědomě i podvědomě opakují a modifikují vzory, které dříve viděli, tak také my ve své fantazii a podvědomí mícháme zvláštní koktejl, kterým vyživujeme a dotváříme to, co nám naznačují fikční světy. Přitom toto podvědomí, jak říká Mukařovský, je aktivním estetickým činitelem.

Nelze souhlasit s Carrollem, když tvrdí, že monstrum je v hororu vždy explicitně přítomno a fyzicky vyjeveno. Lze ale souhlasit s tím, že toto monstrum je přítomno implicitně a je pouze na nás, jakou podobu a vlastnosti na sebe vezme. Podstata strachu je v tušení a očekávání, v momentech, kdy vytváříme interpretační hypotézy, není v momentech, kdy se lekne ani v zobrazení hnusu nebo násilí. Horor operuje na širším podkladě, než je souboj dobra a zla, tedy na souboji kladných postav fikce a monstra. Eco říká, že „fikční světy jsou tak trochu parazitní, poněvadž pokud nejsou alternativní možnosti jasně řečeny, bereme jako samozřejmost, že platí vlastnosti, které normálně platí i v reálném světě.“⁷⁹

⁷⁹ ECO, Umberto, *Meze interpretace*, viz výše, s. 85.

Zároveň je však směrem k vysmívaným dílům hororového žánru spravedlivé dodat, že fikce hororu neparazituje pouze na reálném světě, ale možná daleko častěji na jiných fikčních světech.

Rozdělíme se.

(Častý výrok budoucích obětí v hororových filmech.)

Rozdíly a podobnosti mezi malbou a filmem v rámci hororového žánru

Díla, která jsou předmětem této práce, vyvolávají strach a hrůzu na podobných principech, které jsme se snažili popsat výše. Hororové-oneirické malířství a filmy by měly usilovat o vyhýbání se doslovnosti. Divák tak teprve vlastní účastí a doplněním toho, co dílo pouze naznačuje, dochází k odpovídající interpretaci. Těchto interpretací je potenciálně neomezené množství, byť zde existují pravidla a hranice, které v rámci spolupráce s dílem nemohou být překročeny. Kromě podobností jsou však mezi hororovým malířstvím a filmy samozřejmě i určité rozdíly a také jimi by se měla zabývat tato kapitola.

Film využívá systémy znaků jiných komunikačních systémů jako malířství nebo hudby, tyto znaky však přetváří v nové významy. Používá je k vlastní rétorice, která je pro původní média většinou nedostupná, protože vychází z jeho technologie. Podívejme se teď na dva hlavní mechanismy, kterými se film odlišuje od malířského obrazu, tedy na jiné chápání času a s tím souvisejícího pohybu.

Čas a pohyb

Film obsahuje temporalizovaný čas. Filmové obrazy se mění v průběhu času, v kterém mají své trvání a uspořádání, jež je vyjádřeno stříhovou skladbou filmu. Filmová montáž pak sestavuje jednotlivé bloky obrazů do jednotící časové a významové vazby. Předpokládá se, že divák bude schopen spojit a oživit vazby mezi jednotlivými postavami a událostmi, včetně jejich časové dimenze.

Oproti tomu u malířského obrazu je čas vnímání určován divákem. Ve svém „čtení“ díla je determinován pouze svým viděním a nároky, které na obraz klade. Také malířský obraz má však možnost čas tohoto „čtení“ ovlivňovat (příkladem je akcentováním určitých detailů stupněm jejich propracování). Především pak tím, jaké nároky dílo klade na svého modelového diváka. Například skrze nejasnost může prodlužovat dobu svého čtení, a tím obohacovat své interpretace.

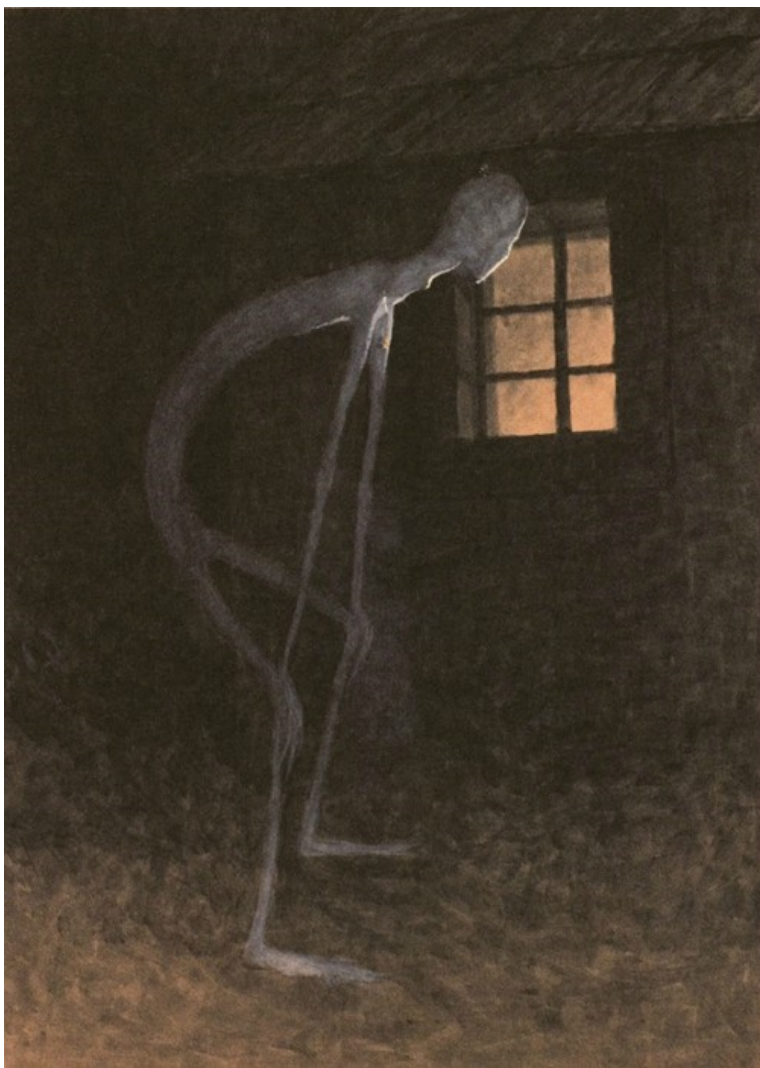
Film je tedy sled měnících se obrazů, kdy následný obraz není nikdy tím, kterým byl obraz předešlý. Je neustálým proudem a proměnou významu. Oproti tomu malířský obraz se nám dává teď a tady jako významový celek téměř v jednom okamžiku.

V malířství však existuje zajímavý čas, jenž vyjadřuje stacionaritu děje, ale i jeho trvání. Naznačuje, že v minulosti se něco dělo, že tento děj bude i pokračovat, přičemž začátek ani konec tohoto děje neznáme. Tedy i malířský obraz může do jisté míry obsahovat to, čemu Umberto Eco říká deduktivní procházky, které bývají připisovány spíše literatuře nebo filmu.⁸⁰

Umberto Eco píše v *Šesti procházkách literárními lesy*: „Pokud se má stát něco důležitého či působivého, musíme kultivovat umění prodlevy. Jednou z technik otálení či zpomalení, kterou může autor využít, je ta, která dovoluje čtenáři zvolit „deduktivní procházky“ (inferential walks). O tomto pojmu jsem pojednal v kapitole „Role čtenáře“. V každém beletristickém díle text vysílá signály napjatého očekávání, téměř jako by se diskurs zpomaloval či se dokonce zastavil a jako by spisovatel navrhoval: A teď zkuste pokračovat vy. „Když hovořím o deduktivních procházkách, měl jsem v rámci naší metafory o lese na mysli imaginární procházky vně lesa: aby čtenáři předpověděli, jak bude příběh pokračovat, obrátí se ke své vlastní životní zkušenosti anebo využijí své znalosti jiných příběhů.“⁸¹

⁸⁰ Srov. ECO, Umberto, *Šest procházek literárními lesy*, viz výše, s. 69–100.

⁸¹ Tamtéž, s. 70.



Jaroslav Panuška, *Smrt dívající se do okna na jednoho umírajícího* (1900)

Čas v malířském obraze je tedy statický a zároveň probíhající. Obsahuje minulost i budoucnost. Film přesto nesrovnatelně efektivněji vytváří dojem časového prožitku a fyzického pohybu a navíc pocit zrcadlení reality umocňuje skrze zvukovou stopu, která spolu s hudbou oproti němým malířským obrazům slouží k zesílení vyvolaných emocí na straně diváka. Karel Thein ve své studii *Obraznost, dějiny, kritika* píše: „Film neodpovídá člověku obsahově, ale formálně. Je ze všech umění nejbližší fungování lidské obraznosti, protože stejně jako ona operuje současně kategoriemi času i prostoru a spojuje nespojitelné.“⁸² A dále pokračuje: „Promyšlená montáž vysvobodí film od popisnosti, aniž jej zbaví automatické a silné vazby na konkrétní snímanou skutečnost. Dramatický kontrast absolutního naturalismu dokumentárních záběrů a absolutně anti-naturalistické montáže je jistě nejlépe viditelný tam, kde se stává tématem, v určité míře je ale vlastní každému filmu a zdaleka se neomezuje na

⁸² THEIN, Karel, *Rychlost a slzy*, Praha: Prostor, 2002, s. 15.

dokumenty (postupy *filmu noir* z let 1942 až 1953 jsou toho nejlepším důkazem). Dokumentární a fiktivní složka se přitom násobí jedině díky prolnutí filmové techniky a lidské obraznosti.⁸³ Posléze však dodává: „Film je lidské obraznosti velmi blízký formálně, ale právě proto, ji na rozdíl od literatury nijak nerozvíjí. Literatura je z téhož důvodu obsahově bohatší než film, bez ohledu na to, že je z tvůrčího hlediska záležitostí minulosti (literatura byla stejně jako filosofie nemožná bez ostré individuální inteligence).“⁸⁴

O rozdílu mezi jasností a nejasností vzhledem k vášním píše také britský filosof Edmund Burke, který si všimá rozdílu mezi tím, když je nějaká idea podána tak, aby byla jasná, nebo naopak je podána tak, aby působila na představivost. Jasně komunikovaná idea dosáhne maximálně toho, že se zcela přesně vyrovná své předloze. Pokud bude však idea pouze naznačována opisem, má schopnost vzbudit silnější emoce, neboť zapojuje imaginaci a vnitřní svět diváka.⁸⁵

Thein i Burke hovoří o rozdílu mezi fabulací a imaginací. Zatímco film plyne, nedává nám mnoho času a snáze nás tak chytá do léček, které strojí svým zrcadlením reality, tedy nás fabuluje, malba nastoluje atmosféru a nechává nás skrze naši imaginaci hledat a kontempletovat, protože ukazuje něco, co je nepřítomno, nebo nám ukazuje jen část z toho, jehož většina chybí.

Pro filmový obraz jsme lehce ovladatelnými. Prostřednictvím očekávání, které v nás vzbudí, může manipulovat našimi emocemi tak, aby v nás vyvolal určitou reakci. Určitý motiv může film lehce překlopit v jeho opak a nečekaně v nás vyvolat zcela protikladné emocionální reakce. Malba takovými možnostmi nedisponuje. Filmový obraz si však často neuvědomuje, že klamy, které používá, jej mohou snadno připravit o jeho sílu. Jeho nástroje jsou působivé, z diváka však často činí pouze pasivního konzumenta, aniž by jej přiměl k participaci. Po skončení fikce tak z jeho síly nic nezůstává a divák na jeho svět, po návratu do světa reálného, snadno zapomene. Čím dokonalejší a uzavřenější fikce, tím více si divák uvědomuje omezenost takového fikčního světa. Oproti tomu malířství se skrze svou neurčitost více vztahuje k individuálnímu psychickému prožívání diváka.

Díky tomu je obtížné přesně vymezit hororovou malbu. Mnoho prací se pohybuje na hranici a o jejich zařazení pod hlavičku děsivé, strašidelné, rozhodují spíše individuální preference a současné motivace na straně diváka.

⁸³ THEIN, Karel, *Rychlost a slzy*, viz výše, s. 15.

⁸⁴ Tamtéž, s. 26.

⁸⁵ Srov. BURKE, Edmund, *O vkuse, vznešenom a krásnom: filozofické skúmanie o pôvode našich ideí vznešeného a krásneho*, Bratislava: Tatran, 1981, s. 59.



Arnold Böcklin, *Ostrov mrtvých: druhá verze* (1880)

S tím je spojen fakt, že zatímco žánr hororového filmu, zvláště u velkých produkcí, je dopředu znám, tak obrazy, pokud nejde například o výstavu koncipovanou jako přehlídka hororové malby, vstupují do kontaktu s divákem nečekaně, aniž by jej dopředu instruovaly, jaký žánr má očekávat. Většinu malířských děl známe z reprodukcí. Narazíme na ně při listování knihou nebo při procházení internetu. Stejný efekt nečekaného setkání však lze zažít i na současné výstavě nebo během prohlídky obrazárny s díly renesance apod. kde nás často překvapí obrazy neznámých autorů, které svým zpracováním působí strašidelně nebo snově, ačkoli ukazují tradiční témata jako alegorie, mytologie nebo žánrové scény. Tím, že tyto obrazy nejsou doprovázeny jasnou instrukcí, dochází často k odlišným interpretacím ohledně jejich samotného žánru. Někomu takový obraz připadá legračně strašidelný jako groteska, někomu děsivý tak, že vykřikuje, že by si ho doma nemohl nikdy pověsit a někdo další vůbec nechápe co na takovém obraze může někdo považovat za znepokojující.

Pokusme se tedy hororovou malbu vymezit alespoň negativně a říci, čím není. Nejprve však pár poznámek k intenci.

Intence

Hororový žánr je ve své filmové podobě vytvářen se záměrem vyvolat v divákovi strach, nebo přinejmenším pocity znejistění a psychického neklidu. U malířského obrazu však tato intence, zdá se, není nutnou podmínkou. Interpretace malířského obrazu jako hororového může daleko spíše vycházet z momentálního rozpoložení diváka, jeho současných preferencí a cílů.

Je tedy obraz tím, čím jej zamýšlel autor, nebo tím, jak jej interpretuje divák? Znovu připomeňme, co říká Eco: „Umělecké dílo je objekt, v němž autor uspořádal předivo komunikačních prostředků tak, aby kterýkoli možný vnímatel mohl (prostřednictvím souhry odpovědí na konfiguraci podnětů stimulujících senzibilitu a inteligenci) dílo znovu pochopit a rekonstruovat jeho původní formu, kterou pro ně autor zamýšlel. V tomto smyslu vytváří autor formu uzavřenou v sobě samé a chce, aby tato forma byla pochopena a vnímána tak, jak ji vytvořil. V reakci na splet' podnětů a v chápání jejich vztahů se však odráží konkrétní existenciální situace každého vnímatele, jistým způsobem podmíněná citlivost, jeho vzdělání, vkus, sklony či osobní předsudky, a porozumění původní formě je tak ovlivněno určitou individuální perspektivou.“⁸⁶

U filmu, pokud divák vytváří interpretační domněnky, které se nedrží instrukcí díla a nerespektují jeho záměr, pak tyto domněnky nebudou dalším vývojem fabule potvrzeny a divák sezná, že jeho interpretace je chybná. Mechanismy ověřování platné interpretační hypotézy jsou však u malířského obrazu mnohem volnější, protože zde chybí možnost tyto domněnky snadno potvrzovat, nebo naopak vyvracet. Interpret je zde oprávněn přeskakovat od asociace k asociaci a jakákoli jím utvořená spojení jsou legitimní a přijatelná. V případě, že se mu podaří najít vhodné rétorické spojení, může být vše spojeno se vším a cokoli může odkazovat na cokoli jiného.

Taková tendence malířské interpretace je snad z části odrazem způsobu samotné malířské práce. Malíři se v malbě neinspirují ani toliko tématy, ale spíše formálními prvky jako kompozicí, barevností, celkovou náladou atd. Díky protínání různých malířských diskursů, jako jsou krajinomalba a bitevní scénérie, historický a moderní portrét atd. a díky omezenému dosahu mechanismu ověřování interpretačních hypotéz, se při vytváření domněnek ze strany diváka mohou u malířského obrazu objevit až diametrálně odlišné interpretace. V malířství je příběh oproti prostředkům, kterými je vyprávěn, druhotný. Také proto, že autorská intence je v něm málokdy předem danou fixní ideou. Je spíše součástí proudu nespočetných rozhodnutí a na její konečnou podobu má vliv i proces aplikace

⁸⁶ ECO, Umberto, *Otevřené dílo: forma a neurčenost v současných poetikách*, Praha: Argo, 2015. s. 65.

technologie nebo formy a také prvek náhody, byť je toto náhodné očekáváno. Tvůrce malířského obrazu tak má určitou představu o konečné podobě svého díla, ale nemusí nutně vědět, jak přesně jí dosáhnout. Tuto náhodu si oproti tomu film vzhledem k součinnosti většího počtu tvůrců nemůže dovolit.



Francis Bacon, *Figura s masem* (1954)

V malířství navíc není přímá komunikace autorovy intence k divákovi žádoucí. Předpokládá totiž značně primitivní vyjadřovací prostředky i cíle. Nutí k identifikaci bez pochybování o zobrazeném, čímž substantivně nijak neobohacuje asociace spojené se zobrazovaným, a mnohem spíše je modeluje a sama o sobě nese direktivní emocionální náboj. Je více fabulací nežli podporou obrazotvornosti.

Oneirické malířství

U hororové či oneirické malby tak není téma tím, co ji ustavuje, protože ani motivy jako vražda nebo monstrum nemusí nutně vzbuzovat strach. Naopak se dá říci, že i témata zdánlivě neškodná způsobem svého provedení mohou docílit duševního neklidu na straně diváka. Více tedy záleží na samotném provedení malby a na jejích rétorických nástrojích.

Řekli jsme, že sestavení jakéhokoli seznamu situací, bytostí či rekvizit, které mají vzbuzovat hrůzu, bude nutně vždy neúplné a nikdy neobsáhne vše, protože to, co je děsivé, je v mnoha případech individuální. Koncepce hororové malby by měla pracovat právě s touto potencialitou a být schopna využít téměř všeho, co do tohoto schématu divák při interpretační aktivitě přinese nebo vloží. A tak se hororová malba nedefinuje přítomností monstra, gotickými stavbami, zobrazením krve, násilí atd. Tato koncepce považuje konkrétní rekvizity za druhotné a snaží se spíše o mechanismus naznačování a nedořečenosti.

Podívejme se na hororové malířství z pohledu koncepce Noëla Carrola. Stejně jako pro film, i zde je nezbytnou součástí art hororu přítomnost monstra. Monstra, jež má vzbuzovat odpor a působit nebezpečně a děsivě. S monstrem často souvisí moment jeho nečekaného a náhlého zjevení a také prvek odporosti, který monstrum vyvolává a který Carroll nazývá „unpurity“.



H. R. Giger

Malířství by jistě dokázalo vytvořit iluzi, že proti nám v temné místnosti stojí děsivé monstrum. Sice nehybné, přesto však velice realisticky vypadající. Schopný malíř by v nás

tak mohl vyvolat stejný dojem a reakci jako v případě Basila Hallwarda, postavy z románu *Obraz Doriana Graye*, jenž po strhnutí plachty pohlédl na změněný portrét svého přítele.

To je však jen prvek překvapení a šoku, který brzy odeznívá, a znovu v nás stejný účinek již nevyvolá. Obraz není cirkusovou kulisou a jeho účelem není fungovat pouze jednou. Snaha hororového malířství vzbudit pocit „unpurity“ například realistickým zobrazením krve apod. naráží na jiný problém. Ve chvíli, kdy dosáhne svého cíle a napodobí věrně realitu, riskuje, že vyvolá především obdiv technickému aspektu provedení. Taková malba oproti prvnímu typu naopak postrádá modelového diváka prvního stupně a přechází přímo k hodnocení díla intelektem.



Théodore Géricault, *Anatomické studie*

„Unpurity“ a efekt zděšení v malířství se tedy i při sebedokonalejším provedení vystavují dvěma pravděpodobným důsledkům. Jedno i druhé se stává spíše objektem obdivu technického provedení, nebo zevšední a stanou se nudným nebo hůře, směšným.

O obrazu jako takovém není vlastně nic moc co říci (kromě popisu zobrazovaného a rozpravě o technickém provedení). O obrazech lze nakonec vždy doopravdy hovořit pouze z hlediska jejich vztahu k něčemu jinému. Obrazotvornost se probouzí až jejich vztahováním se k jiným dílům nebo prožité skutečnosti. Přestože malba, narozdíl od filmu nebo literatury, jen těžce vzbuzuje emoce, dokáže vystihnout určitý emoční aspekt a skrze naznačené a nedořečené podporovat identifikaci. Místo fabulace nabízí možnost zapojit obrazotvornost.

Nevyvolává emoce hrůzy přímo, ale spíše se k nim dostává skrze to, co je zasuto v podvědomí, a proto je přesnější hovořit nikoli o malbě hororové, ale přesněji o malbě oneirické, tedy snové a nejasné. Oneirický obraz připomíná mlhavou vzpomínku na něco, ale samotnou věc nebo událost, kterou si rozvzpomínáme, nám ukázat odmítá. V malířství jde o kontext takové malby, která evokuje atmosféru stísněnosti a neklidu, s jakou ve svých obrazech pracuje například Josef Bolf.⁸⁷



Josef Bolf, *Virginia Creeper* (2011)

V předcházející kapitole jsme tvrdili, že strach vzniká ve chvílích očekávání. Horor nemusí a vlastně ani nemá být explicitní a vše podrobně ukazovat. Jeho těžiště spočívá na obrazotvornosti a identifikaci skrze nedořečené. Vyvolání žádoucí emoce u něj spočívá v nejasnosti sdělení. Malířství tak nezobrazuje monstrum, vytváří pouze podmínky pro jeho tušení a vše nechává na naší představivosti. Ukazuje jen rozmazané obrysy věcí a dějů, které nám jsou povědomé, ale nikdy nám více než tyto obrysy neukazuje, jedině tak nás přiměje, abychom zapojili svou imaginaci. Hororové obrazy by tak mohly představovat celou řadu věcí, ale nevyjadřují nic. Přinejmenším nic určitého. Jakmile by nějaký takový výklad

⁸⁷ Český malíř (1971). V jeho obrazech se často objevuje architektura sídlišť, škol nebo nemocnic. Obrazy jsou rozmlžené a se stékajícími barvami. Připomínají vybledávající sny a vytrácející se vzpomínky. Jsou zde postavy nebo tušení postav v temných koutech. Vyprázdňené krajiny a budovy jako arény pro běsy člověka. Není to horor, je to spíše samota a opuštěnost, kdy divák nic nenachází, jen sebe a své myšlenky. Hřiště pro jejich hru a rozvíjení jejich vztahů. Co jiného tam také dělat, když jsme tam sami.

zakořenil, okamžitě by se divákovi odcizily. Byly by z nich jen fyzické objekty, dekorace na zdi a předměty intelektuálních půtek.

Foucault ve svém eseji *Sen a obraznost* tvrdí, že „Sen není jednou z modalit obrazivosti, nýbrž první podmínkou její možností vůbec.“⁸⁸ Foucault se odvolává na Bachelarda, když říká, že obrazivost je dynamická, má vektorovou povahu pohybu a tento pohyb se završuje v obraze. Ten však podle Foucaulta nevystupuje v okamžiku, kdy tento pohyb obrazivosti vrcholí a ona se stává konečným obrazem, nýbrž když se rozpadá. Kdy její tvar ještě nadržuje pohromadě a vyžaduje práci imaginace. Mít představu obrazu, respektive jeho konečnou explicitní podobu, pro Foucaulta znamená rezignovat na imaginaci a vzdát se představování.⁸⁹ „Vzdát se ideálního“, jak dodává Vlastimil Zuska.⁹⁰ „Obraz je lest vědomí, které nechce imaginovat.“⁹¹ Obraz, má-li vzbuzovat emoci strachu, musí být jen tím, čím se stává, nikoli tím, čím je.

Obsahem hororové malby tak není reprezentace násilí, zobrazení monster nebo vražd, dokonce v ní horor nemusí být hlavním námětem.

V čem se může hororový filmový obraz poučit malířstvím

Film ze své podstaty disponuje lepšími nástroji pro navození pocitu strachu, protože je bližší komplexnímu smyslovému vnímání reality nežli malířství. Proto se také stal hlavním formujícím médiem naší epochy. Filmový horor by se však měl z malířství poučit a stát se zdrženlivějším v používání triků, protože divák nezažívá strach až v šokujících momentech, zažívá jej v částech, které jim předcházejí. Atmosféra je více než výhoda filmu a jeho triků, které nejsou zbytečné, avšak jejich použití musí vycházet z potřeb díla a nikoli pro triky jako takové. V momentě, kdy se filmový horor obrací k mechanismu naznačování místo čisté prezentace, omezí své umění fabulace a zaměří se spíše na podporování obrazotvornosti diváka, pak ve vyvolání strachu malbu překonává.

Vyjádřením stesku po části filmového děje, kdy divák mohl ještě vytvářet domněnky a projektovat své běsy, se zdají být post titulkové scény, které se mnohdy snaží kompenzovat fakt, že příběh se již završil a všechny otázky byly zodpovězeny a vyjasněny.

⁸⁸ FOUCAULT, Michel, *Sen a obraznost*, Liberec: DAUPHIN, 1995. s. 55.

⁸⁹ Srov. tamtéž, s. 60–61.

⁹⁰ ZUSKA, Vlastimil, *Život jako umělecké dílo? (Několik poznámek k Foucaultově vizi)*, in: Zuska Vlastimil, *Kruté světlo, krásný stín: Estetika a film*, Praha: Filosofická fakulta UK, 2011. s. 121.

⁹¹ FOUCAULT, Michel, *Sen a obraznost*, viz výše, s. 61.

Strach u filmového hororu spočívá v rychlejším uvažování, než plyne čas fabule, ne v tom nechat se vyděsit v jí přesně stanovených momentech. Obraz nás takto děsit nemůže, protože nemá pod kontrolou čas čtení ze strany diváka. Monstra, která by ukazoval, se stanou nudnými nebo směšnými. Obrazy musí nastolit tísnivou atmosféru, ve které bude modelový divák schopen doplňovat to, co obraz pouze naznačuje, případně vytvářet domněnky ohledně minulosti nebo budoucnosti toho, co je zobrazeno.

Strach u oneirického malířství spočívá v tom, nebýt schopen vysvětlit svůj prvotní pocit. Nebýt schopen udržet myšlenku, stále se od ní vzdalovat, znovu se přibližovat, ale nikdy ji zcela nepojmenovat.

U malířského i filmového obrazu však platí, že vyvolat tento strach, znamená udržet pozornost a přimět diváka stát se aktivním činitelem. Malířská i filmová hororová díla jsou v posledku jen tím, co do nich vloží sami diváci, kteří jsou k tomu pobízení mechanismem, jenž využívá již existujících znaků, aby převracel jejich obvyklé významy tím, že tyto znaky vkládá do jiných a mnohdy nečekaných souvislostí. Námět, který sám o sobě děsivým není, avšak infikován cizorodými a zlověstnými prvky se děsivým stává. Jako když Josef Bolf využívá architekturu sídliště a pomocí ní sugeruje hororovou atmosféru.

V oneirickém malířském obraze nejde o atmosféru dramaticky narůstající, ale o atmosféru danou od samého začátku. Fragmentární záběry prostředí, gesta postav jako ve snu nespojitých. Takové obrazy netvoří žádnou syntézu s vnější realitou a existují jakoby samy pro sebe, vztahující se zároveň k něčemu povědomému. Chybí samozřejmě dramatická stříhová skladba, hudba i zvukové pozadí jako u filmu. O to více vynikají makabrní fetiše a podivné krajiny, kde i nejmírnější tvorové překvapují děsivými grimasami.

Velký rozdíl mezi filmem a malířstvím tak nespočívá pouze v technice jako takové, ale také ve způsobu naučeného vnímání. Obraz si může dovolit více neurčitosti a nejasnosti. Je více artefaktem určeným pro intelektuální spotřebu, nebo naopak dekorací. Přestože je film obrazovým médiem, zůstává stále příliš úzce svázán s románem. Obrazy v něm více popisují slova, než aby fungovaly samostatně a svébytně. Malba je více než film myšlením v obrazech, v němž doplňováním toho, co není zobrazeno, získává dílo přesah mimo čas svého čtení a otevírá tak paradoxně širší světy, než jaké dokáže otevřít fabulace a doslovnost filmového obrazu, protože to, co divák doplňuje do malířského obrazu, musí vyvolat ve své imaginaci.

Přiblížení filmového hororu k malířské nejasnosti se jako jeden z mála filmových tvůrců přiblížil americký režisér ruského původu Val Lewton. O analýzu jeho koncepce skrze film *Cat People* se pokusíme v následující kapitole.

„Když člověk do věci stále šťourá, nakonec z toho něco vypadne“.

Raymond Chandler

Val Lewton

Tato kapitola pojednává o znakové produkci ve filmech, jejichž producentem a spoluautorem byl Val Lewton. Ten v podstatě vypracoval nový vzorec hororu, který se vyznačuje specifickým způsobem, jakým tyto znaky dosahují svého účinku. Znaky v jeho filmech více signifikují, než reprezentují. Vyhýbají se doslovnosti a explicitnímu zpodobnění děsu, což je podstatný rozdíl oproti dřívějším hororům s monstry (Dracula, Frankenstein) nebo novějším hororovým filmům, které nakonec posunuly míru názornosti bestiality až na samou mez, aniž by ponechaly cokoli na interpretaci diváka. Tato nejasnost a ponechání volnosti v interpretaci vytváří sémiotické struktury, které později ve svých filmech používali i jiní režiséři jako Alfred Hitchcock nebo David Lynch. Intence ve filmech Vala Lewtona je tedy navození atmosféry strachu a neklidu. K tomu využívá vizuálních i zvukových znaků, které divák interpretuje a nahlíží jako něco, co odkazuje na něco jiného, stojícího mimo to, co oko vidí na filmovém plátně. Tato kapitola by chtěla blíže prozkoumat, jak toho Lewton dosahuje. Zaměříme se v ní konkrétně na jeho první film *Cat People* (1942), který určil styl všech jeho pozdějších filmů.

Abychom lépe pochopili změnu, kterou tento film přinesl do skomírajícího žánru filmového hororu, musíme se nejdříve podívat na hororová díla, která mu předcházela. Osnova hororového vyprávění je jasná – lidé a zavedené pořádky světa začnou být napadány a ohrožovány nějakou zlou silou. Ta se obvykle dělila na tři základní typy. Nadpřirozená bytost, která většinou povstala ze záhrobí, umělá bytost jako je Frankenstein nebo Golem a neobvyklé zvíře, vyznačující se svou velikostí, dravostí a zuřivostí. V případě všech tří typů jde o jasné rozdělení mezi dobrem a zlem. Tyto filmy s monstry se tak dlouho vyžívaly v možnosti vše detailně ukázat, až se jejich vzorec vyčerpал a vyčerpал se postupně i zájem jejich publika. Film byl totiž ještě stále především hračkou, která pomocí triků a masek bavila diváky tím, že zhmotňovala příšery z gotického románu. Hororové filmy se však pro omezenost námětů staly repetitivní a začaly postrádat originalitu. Žánr filmového hororu tak

postupně degeneroval a zachránit ho mohlo jen nalezení nových možností zpodobnění hrůzy. Udělal to Val Lewton.⁹²

Ve skutečnosti se jmenoval Vladimír Leventon a narodil se v Rusku 7. května 1904. Jako dítě s matkou a sourozenci emigroval do USA, kde se později živil mimo jiné jako novinář a spisovatel. Poté začal pracovat u filmu a již jako zkušenému producentovi mu bylo nabídnuto, aby vedl malý tým, který měl pro společnost RKO produkovat filmy hororového žánru kategorie B. Společnost RKO byla v úpadku, což se projevovalo jak na minimálních finančních prostředcích určených k výrobě filmů, tak na poměrně velké umělecké svobodě tvůrců, jejichž práce nevzbuzovala velký zájem producentů frontových pozic. Lewton nabídku přijal a sestavil kolem sebe skupinu jím vybraných a podobně smýšlejících spolupracovníků. Proto je spravedlivé mluvit spíše o Lewtonově škole či skupině, protože celkem jedenáct filmů, které Lewton produkoval, jsou výtvorem spolupráce více lidí, především pak režiséra Jacquese Tourneura, který režíroval i první film *Cat People* a který se spolu Lewtonem asi nejvíce podílel na stylu, kterým jsou tyto filmy známy. Filmy v Lewtonově produkci sice inklinují k vyjádření hrůzy a strachu, ale spíše než ikonickými znaky toho dosahují pomocí navození pocitů odcizení a toho, co lze nazvat jako „psychické zataženo“. Lewton buduje atmosféru, která není neurotickou přehlídkou krve a fyzického násilí, ale stává se pokud možno extenzí lidské představivosti. Byl to vzorec založený na vyhýbání se doslovnosti a ponechával na divákovi, aby doplnil to, co mu sugeruje filmový obraz. To, co bylo u dřívějších, ale i současných filmových hororů považováno za podstatnou a neodmyslitelnou část, tedy konkretizace děsu a jeho realistické znázornění, zde není možné použít. Také proto, že především finanční možnosti Lewtona a jeho spolupracovníků byly velice omezené. Jejich filmy se proto musely spíše než na triky spoléhat na náznaky a pouhé tušení hrůzy. Jak byly tyto postupy uplatněny ve filmu, si ukážeme na zmiňovaném filmu *Cat People*.

Nebudeme se detailně zabývat všemi scénami, ale podíváme se blíže na ty, které jsou pro film nejdůležitější a nejlépe naplňují Lewtonovu koncepci. Jde o takový výběr scén a systémů znaků, které v díle vystupují do popředí. Podřizují si další aspekty a mají zásadní vliv na výsledný dojem, který si divák vytvoří. Přičemž analyzovaným znakem pro nás bude jakýkoli mechanismus, jako je pohyb kamery, určitý typ nasvícení nebo rychlost střihu nebo téma samotné.

⁹² Více v životopise Vala Lewtona, SIEGEL, Joel E., *Val Lewton The Reality of Terror*, London: Secker & Warburg Limited, 1972.

Tématem filmů Vala Lewtona je člověk a temná strana mezilidských vztahů, v kterých dominuje odcizení a osamělost. Vztahová dysfunkčnost je u Lewtona příčinou i důsledkem nadpřirozených událostí v ději. Téměř ve všech filmech, které do žánru hororu spadají nebo stojí na jeho pomezí, je možné rozpoznat určité znakové struktury, které jsou odvozené z určité epistémy a které jsou pro tento druh filmové narace běžné. Například měsíc v úplňku, zavřené dveře na konci chodby, temná zákoutí interiérů, postavy vyrušené náhlým zvukem, ztuhlé ve svém pohybu, bystřící sluch a své smysly atd. Tyto struktury zajišťují, že se v daném žánru neztratíme a vytvářejí střed sémantického pole, které dovoluje autorovi a jeho publiku komunikovat. Některé z těchto znaků je možné najít i ve filmech Vala Lewtona a námi analyzovaný film *Cat People* není výjimkou – pohybující se dveře, kterými před chvílí musel někdo projít atd. Zároveň však filmy Lewtonovy produkce pracují s něčím do té doby novým, nebo až na výjimky nevyužívaným. A sice s instinktivním strachem.

Interpretace výše uvedených znaků na základě nějakých kulturně podmíněných kódů nám však o instinktivním strachu neříká nic. Tento strach je hlubší a neznalost určité epistémy či diskursu nezpůsobí to, že bychom jej nepocíťovali. Proto Lewton klade důraz na atmosféru a napětí, přičemž pocit úzkosti u diváků pramení ze strachu z neviděného. Otázka co daný znak vlastně reprezentuje, tak nemá smysl, protože znak může být vysvětlen a definován pouze dalšími znaky, které čteme na základě naší osobnosti a individuálního prožívání toho, jakou máme se světem a životem v něm zkušenost.

Tento koncept nejasnosti je také přítomen již v samotném námětu filmu *Cat People* a ani další filmy Vala Lewtona nikdy neprodlévají v čistotě jednoho žánru. Vždy stojí jakoby na pomezí dvou nebo hned několika žánrů. Lewtonovy se podařilo dosáhnout křehké rovnováhy mezi dramatem a hororem, aniž by jeden z žánrů převažoval nad druhým. *Cat People* jsou studií patologie lidské mysli a zároveň milostným příběhem. Formou, která se zbavila svého původního smyslu, aby částečně převzala koncept hororového příběhu a pomáhala jej vyživovat svou původní podstatou.

Lewton tedy ve filmech pracoval s instinktivním strachem, který pocíťuje většina lidí z temnoty, z šílenství a neznámého. Snažil se vyhýbat doslovnosti a násilí při budování atmosféry nejistoty a neklidu a snažil se přinutit diváka, aby teprve projekcí vlastního strachu doplnil to, co mu sugerovalo filmové vyprávění.

K mnohoznačnosti možných interpretací přispívá i mizanscéna Lewtonových filmů. V jeho filmech se mnohdy jednotlivé složky mizanscény dostávají s narací do rozporu. Většinou složka obsahová a formální spolupracují a forma podporuje obsah, někdy je však znepokojení vytvářeno právě kontradikcí obou složek. U Lewtona často nacházíme chvíle,

kdy v rozporu s dialogy nebo tím, co se aktuálně odehrává na scéně, slyšíme mimo obraz zaznívat znepokojivé mumláni, slova poezie nebo jiné nediegetické zvuky. Ty, jež doprovázejí scény s hlavní hrdinkou ve filmu *Cat People*, jsou často jakoby podřízeny světu kočkovitých šelem. Jsou zabarveny způsobem evokujícím představu, že vycházejí přímo od těchto zvířat. Někdy je těžké tyto věci postřehnout a děje se tak spíše podvědomě, aniž by na sebe zvuková složka filmu výrazněji upozorňovala. Také stíny žijí vlastním životem. Ve filmu *Cat People* zaujme jejich ztvárnění a časté využívání. Jde o již zmiňovanou snahu budovat atmosféru pomocí strachu z neviděného, který je upřednostňován před šokujícími momenty, byť i ty jsou zde přítomny. Jelikož jsou však do příběhu zasazeny ve fázi, kdy ještě zcela není potvrzena přítomnost monstra, je jejich zdrojem lidský faktor. Jindy naopak, kdy v ději probíhá akce nebo zvrát, odhalení nebezpečí a podobně, prostředky mizanscény tuto akci nijak nepodporují, což vytváří podobně děsivou atmosféru – rychlý pohyb nějaké postavy, aniž by byl slyšet jakýkoliv zvuk atd.

Filmový horor se časem vrátil k explicitnímu zobrazování zla, ale nezobrazuje děs jako takový. Všechny prostředky, které má, zdá se směřovat právě pouze k oněm šokujícím momentům. Tedy tomu, kdy sebou trheme, případně zakřičíme úlekem. Ty však nejsou tím momentem, kdy zažíváme strach. Ve skutečnosti strach zažíváme před tímto momentem a samotná fyzická reakce je až jeho koncem, jakýmsi uvolněním tenze. Ve filmech Vala Lewtona však taková ventilace napětí neexistuje. Jde spíše o permanentní atmosféru neklidu a strachu.

V současné době jsou staré klasické horory s monstry od společnosti Universal považovány spíše za naivní frašku a nevinnou komiku bez vážných následků. Současné horory jsou pak většinou pouze neurotickou přehlídkou krve a násilí, chápanou jako neškodná kolektivní zábava řvaní hrůzou s plnou hubou popcornu. Ale skrytý charakter hororu, zastřený touto jeho současnou vnější dětinskou podobou, je stará mytologie adaptovaná v novém věku. Podstata hororu se nemění. Zůstává navzdory době a vývoji všeho ostatního stále stejná, jakoby zakonzervovaná. Mění se možná prostředí a rekvizity, ale nemění se podstata, která vychází ze zakořeněného strachu z neznáma a iracionálna. Tedy něčeho, s čím se člověk v moderní společnosti setkává programově čím dál tím méně a od čeho by měl být pravidly civilizace izolován. Lidé, tlačeni společností k tomu, aby svůj stín, jak kolektivní, tak individuální neustále vytěsňovali, mají zároveň potřebu se s ním znovu setkat. Lewtonovy filmy dokáží stín zhmotnit ve formě, která je právě pro nás ve své jedinečnosti děsivá, a staly se tak něčím trvalejším než přehlídka zastaralých masek a triků společnosti Universal. Děsivé je totiž jen to, co pochází z nás samotných, teprve naše účast budí děs. Většina filmových

hororů, byť sebevíc naturalisticky zobrazuje násilí, činí diváka jen jeho svědkem a přítom není vůbec potřeba fyzický projev nadpřirozených sil. Stačí vzít milostný příběh a vsugerovat horor.

Cat People

Fabule příběhu je následující. V základu vyprávění je pravděpodobně Lewtonem smyšlená balkánská legenda o ženách, jež se za určitých podmínek mění ve velké krvelačné kočky. Hlavní postava filmu, mladá žena Irina, se v zoologické zahradě u klece pantera seznámí s mužem. Sblíží se a muž ji přesvědčí k svatbě, manželství však není naplněno kvůli sexuální chladnosti Iriny. Ta trpí představou, že na ní spočívá jakési prokletí její rodné vesnice a způsobuje, že v případě erotického vzrušení či emocí, jako jsou vztek nebo žárlivost, se promění ve velkou krvelačnou kočku. Muž jí samozřejmě nevěří a celou věc vidí jako psychický problém, který by měl vyřešit jeho přítel psychiatr. Ten však Irině nedokáže pomoci a protože se Irinin stav nijak nemění, muž se postupně více sbližuje s jinou ženou, se svou kolegyní z práce. Irina se cítí být zrazena a na ženu žárlí. Několikrát ji i svého muže sleduje. Žena po podivných okolnostech a situacích, kdy zažívá pocity ohrožení, uvěří v pravdivost legendy o krvelačných kočkách a ačkoli nemá důkazy, je přesvědčena, že to, co ji pronásleduje a ohrožuje, je ve skutečnosti Irina proměněná v něco nelidského. Irinin psychiatr se ji pokusí svést, protože počítá s terapeutickou funkcí erotického šoku, je však zavražděn. Poslední scéna se odehrává na místě, kde příběh začal. V zoologické zahradě u klece černého pantera, kde smrtelně raněná a psychicky zdeptaná Irina umírá.

Stejně jako v obrazech, ani zde nejde o atmosféru dramaticky narůstající, ale o atmosféru danou od samého začátku. Atmosféru pomalého zbavování sil a kontroly nad sebou samým. Fragmentární sled obrazů ilustrující Irininu posedlost kočičím motivem a starou legendou. Přirozený pořádek jen neustále narušuje přítomnost znepokojivých detailů. Fantastický svět i svět reálný existují podle stejných zákonů vedle sebe. Zobrazení okolního světa, který sleduje divák spolu s Irinou, je místem se stavem psychického vyšínutí člověka pronásledovaného vlastní obsesí. Vyprávění dává vzniknout krátkodobým mezerám a v průběhu trvání téměř celého snímku tak divák musí formovat hypotézy týkající se především dvou hlavních otázek: „Dokáže se Irina skutečně proměnit v pantera?“ a „Jsou ony podivné události, které se dějí druhé ženě, skutečně důsledkem vnějšího ohrožení, nebo jde o její

představy?“. Narace snímku je omezena převážně na postavu Iriny, která je centrálním bodem příběhu a je účastna téměř veškerému dění. I když jsou zde scény, v kterých Irina není přítomna, nedozvídáme se v nich nic nového, co by Irina nevěděla. Schůzky a rozhovory jejího muže s druhou ženou. Rozhovory, které oba vedou s psychiatrem o stavu Iriny, a pikle, které osnují, jsou v její mysli přítomny a chápány jako zrady, které se na ní páchají. Film jakoby říkal, že zlo, pokud přichází z nás samotných, je jeho nejhorší verzí. Není možné mu nijak čelit. Jsme natolik paralyzováni, že se nezmůžeme na žádný odpor. Úzkost, která je hrozivější než smrt, je úzkost ze ztráty sebe sama. To, že nakonec nebudeme znát motivy svého jednání, nebudeme již schopni komunikovat se sebou ani s ostatními lidmi a kvůli této postupné a nezvratné dehumanizaci už nedokážeme najít své místo mezi jinými.

Ze začátku je pozornost nenásilně soustředěna na detaily, které vytvářejí atmosféru znejistění a které o celém příběhu říkají ze začátku více než lidé. Neustále je upozorňováno na narušení hranic, které uvádí vnitřek a vnějšek do zvláštní komunikace, která otevírá průchody mezi světy, které byly dřív samostatné, a vytváří nečekané vztahy, které způsobují rozrušení a atmosféru blížící se katastrofy. V první scéně filmu, kdy Irina kreslí u klece pantera a seznámí se s mužem, hodí Irina zmačkaný papír do koše, ale netrefí se. Muž jej zvedne a dá do koše. Pak ukáže na ceduli s nápisem, který říká něco jako „Nenech nikoho říci, říci k tvé hanbě, to vše tady bylo krásné, dokud jsi nepřišel“. Poté, co se oba seznámí a odchází spolu pryč, kamera si jich nevšímá, ale místo toho sleduje Irinou odhozenou skicu, kterou unáší vítr a na které je panter probodnutý velkou dýkou. Herečka hrající Irinu má ve tváři opravdu něco kočičího a byt, ve kterém žije, je plný detailů, které vnucují představu posedlosti kočičím motivem. V další scéně Irina dostane jako dárek kotě, to se jí však bojí, a tak ho jdou spolu s mužem vrátit do obchodu se zvířaty. Ve chvíli, kdy do obchodu vstoupí Irina, propadají všechna zvířata strachu. Vřeští a divoce se zmítají ve svých klecích. Tuto scénu později téměř doslova citoval Alfred Hitchcock ve svém filmu *Ptáci* (1963). Při svatební hostině v restauraci si Iriny všimne neznámá žena, která také vypadá jako kočka a Irinu oslovuje jako svou sestru. Hlas této ženy namluvila herečka, která ve filmu hraje Irinu. Ještě větší znepokojení vyvolává scéna, ve které se Irina snaží z klece vyvábit kanárka, kterého dostala místo kotěte. Její tvář je ztuhlá v úsměvu, který vnucuje představu sadistické kočky, která si chce hrát, ale ve skutečnosti ubližuje. Kanárek tuto hru nevydrží a padne mrtev na dno klece.

Tyto drobné nespojené epizody připravují půdu pro dvě hlavní scény, které jsou vrcholy filmu. V každém Lewtonově filmu jsou maximálně tři až čtyři. Žena, se kterou se Irinin muž

schází, jde noční temnou ulicí pod jakýmsi mostem.⁹³ Scéna je osvětlena pouze ostrým světlem pouličních lamp, ale pouze bodově a jinak je ponořena do tmy. Nikde není živé duše, kromě Iriny, která ženu sleduje. Kamera v několika záběrech ukazuje krácející ženu, která, zabírána z profilu, prochází záběrem vždy z levého okraje do pravého, pak volný prostor za ní a následně o pár kroků později Irinu, která jí jde v stopách. Divák neslyší žádný jiný zvuk kromě klapotu podpatků obou žen. Tyto záběry se několikrát opakují. Zdá se, že Irina se k ženě přibližuje a divák je střihem a způsobem snímání scény připraven na moment, kdy Irina ženu v příští chvíli dostihne. Stane se však něco, co divák nečeká. Poté co záběrem projde žena a divák několik metrů za ní očekává, že záběrem projde i Irina, se tak nestane. Zvuk Irininých podpatků vzbuzuje dojem, jako by se Irina zastavila těsně předtím, než mohla z levého okraje vejít do záběru. Následuje střih na ženu, která v příštím momentu ještě za chůze znejistí. Má dojem, že ji někdo sleduje. Zastaví se a dívá se za sebe do tmy ulice na cestu, kterou ušla. Naslouchá ozvěně svých vlastních zanikajících kroků. Jakoby ji něco zneklidnilo. Poslouchá, ale nic není slyšet. Jen úplné ticho. Nikde nikdo. Přepadne ji strach, který musí vycházet z nějaké předtuchy, protože ve skutečnosti není nic vidět ani slyšet. Přidá do kroku a téměř běží. Znovu se zastaví a znovu se otáčí. Ticho náhle prořízne hlasitý zvuk brzd zastavujícího autobusu, který vyděsí ženu i diváka. Když žena nastupuje, všímá si, že keře za zdí se pohybují, jako by se jimi někdo prodíral. Ale možná je to jen vítr. V momentu, kdy se Irina oproti divákovu očekávání neobjeví v záběru několik kroků za ženou, kterou sleduje, film připomíná atmosférou scénu z Lynchova filmu *Mulholland Drive* (2001), kdy jedna z ženských hrdinek naprosto iracionálně zmizí z bytu, zatímco se hlavní hrdinka pouze na chvíli otočila.

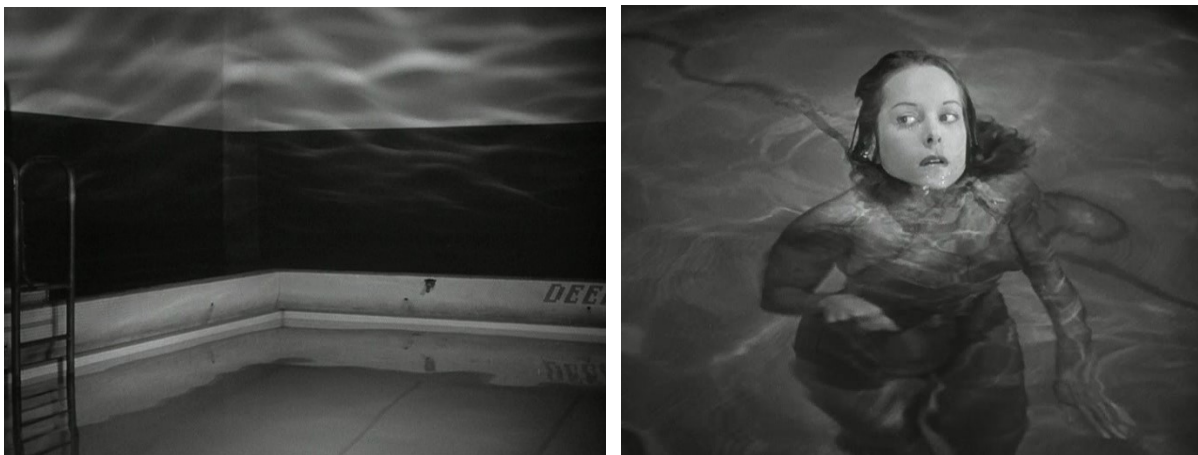
⁹³ Dostupné online z: <https://www.youtube.com/watch?v=DkrsymAhi0U>



Val Lewton, *Cat People*, (1942), scéna pod mostem.

Druhá důležitá scéna z filmu *Cat People* vychází rovněž pouze z tušení a atmosféry. Žena je sama v podzemním sále s bazénem, kam si přišla zaplavat.⁹⁴ Nezvyklé zvuky ji přinutí, aby hledala záchranu ve vodě. Hlavní světlo zhasne a žena slyší chraplavé vrčení, zesílené odrazem v prázdné místnosti. Uvědomuje si, že něco krouží kolem bazénu. Expresivní osvětlení a zvuk obklopují siluetu ženy v centru obrazu. Stíny a siluety připomínající tělo pantera, které se zdají být vidět na zdech kolem bazénu, mohou být jen optickým klamem. Jen pomatenou iluzí v mysli vyděšené ženy. Ta nakonec začne křičet o pomoc. Světla se rozsvítí a u bazénu stojí Irina, která se usmívá a říká, že jen hledá svého muže. I zde se Lewton drží zmiňovaného konceptu, kdy diváka udržuje v nejistotě a na pochybách, zdali jsou události svojí povahou opravdu „z jiného světa“, či jsou pouze výplodem paranoidní mysli.

⁹⁴ Dostupné online z: <https://www.youtube.com/watch?v=zfbGJrAVWUo>



Val Lewton, *Cat People*, (1942), scéna u bazénu.

Pocit hrůzy je zde proto daleko hodnověrnější než ve filmech s monstry. „Jestliže bude filmové plátno dostatečně ponuré,“ říká Lewton, „očima duše přečteme všechno, co je třeba.“⁹⁵ Udržování diváka v nejistotě a poukazování na chatrný psychický stav pronásledované ženy vede v důsledku k tomu, že pro horor nezbytný pocit tísně či strachu ve většině filmu nepramení z přítomnosti monstra, jak jej podmiňuje výše zmiňovaný Carroll. A nepramení ani z negativních lidských postav, ačkoliv se narace pokouší vzbudit podezření, že Irina se druhé ženě snaží uškodit. Hororovou emoci tak u diváka vzbuzuje pocit nejistoty ohledně vnímání reality – co se nám jen zdá, co se skutečně děje? V této fázi filmu specifické pocity nejistoty pramení spíše z Freudovy definice tísnivého pocitu. Tato vodítka se ovšem ztrácejí ve chvíli, kdy je již potvrzena přítomnost pantera a veškeré pochyby o schopnosti obou ženských postav vnímat realitu se rozřešují ve prospěch faktu, že ony abnormální události nejsou výplodem ničím, ale opravdu se dějí.

V kontrastu se scénou na ulici a scénou u bazénu, které jsou znepokojivé svou nejednoznačností a tvoří vrchol filmu, je potřeba zmínit také dvě scény, které bohužel celou tak pečlivě budovanou záhadu filmu narušily, respektive úplně zničily. První z nich vznikla na příkaz vyšších producentů studia a tu druhou do filmu zařadil samotný Lewton. Ve scéně, v které jsou muž a žena v kanceláři, zvoní telefon. Na druhém konci však nikdo není. Dveře, které byly otevřené, jsou najednou uzamčeny a z kanceláři se tak nedá uniknout. Objevuje se černý panter a ohrožuje oba protagonisty. V této scéně je zobrazen zcela explicitně jako zvíře, a to právě na příkaz vedení RKO. Stín příloženku na zdi, vypadající jako kříž, jej však nakonec zažene. Tato scéna by film snad tolik nenarušila, pokud by v ní nebyl explicitně zobrazen panter. Pak by stále mohlo jít o přelud, čemuž by odpovídalo i následné bezstarostné

⁹⁵ KOLODYŇSKI, Andrej, *Schůzky s upírem*, Praha: Český filmový ústav, 1990. str. 69

chování ženy, která s úsměvem říká, že potřebuje drink. Scéna se smrtí psychiatra v bytě Iriny však film definitivně rozřešuje, byť je v ní panter zobrazen pouze ve stínech na zdi, které provází smrtelný zápas. Jak už bylo řečeno, Irina věří, že pokud ji manžel políbí, tak se promění ve velkou kočku a zabije ho. Psychiatr chce Irinu svést, aby ji vyléčil erotickým šokem a ukázal jí, že u ní žádná proměna nenastane. Poté, co ji však políbí, se Irina mimo záběr mění v pantera a po krátkém boji doktora zabije. V ten okamžik existenci pantera narace definitivně přiznává.

Scéna smrti psychiatra je s odstupem doby spíše komická než děsivá a v kontrastu například se scénou v bazénu ukazuje na rozdíl mezi jednotlivými vzorci filmového hororu. Jak říkal Val Lewton, „hrůza se nemusí hromadit. Pocity hrůzy se nedají dlouho udržet, protože se pak rozplývají ve směšnosti.“⁹⁶ Nebýt těchto dvou scén, byla by záhada filmu dokonalá, protože by divák neměl žádnou jistotu, zda se Irina opravdu mění v pantera, nebo jde jen o její představy a stejně tak žena, kterou pronásleduje, by se mohla jevit jako někdo, kdo je jen pronásledován svými představami spíše než reálným monstrem. To byly otázky, které neměly být do konce filmu jasně zodpovězeny. Lewton sám existenci záhady kočičích lidí ústy postavy psychiatra zpochybňuje a zesměšňuje. Tuto nejasnost v tom, zda jde o skutečnost, nebo záležitost mysli, která je terorizována strachem a obavami, až uniká do fantazie, se filmu však nepodařilo udržet.

Umberto Eco ve své přednášce *Pravděpodobné lesy* říká, že fiktivní světy mají svá fiktivní tvrzení, která však musíme v rámci těchto světů přijmout jako pravdivá. Jednoduše musíme vzít fiktivní svět takový, jaký je, s jistou dávkou víry. To Eco označuje za privilegium fiktivních světů. Od hororu se očekává existence právě takových fiktivních světů. Ty jsou ale vlastně paradoxně bezpečné. Jako divák sice nejprve přistoupím na jejich pravidla a nehodnotím je skrze logiku reálného světa, ale po ukončení příběhu, kdy se mi tyto světy potvrdí jako fiktivní, se jako divák navrátím na bezpečné místo reality. V procesu označování je klíčové přemístění z jednoho místa a času do jiného. Konkrétní typy přesunů, které se objevují ve filmu, jsou tím, co mu dává smysl a životnost. Jsou tím, co dodává dobrému filmovému vyprávění schopnost stále dál generovat nové významy. Tím, že Lewton nakonec ve filmu ukázal jak pantera, tak rozřešení záhady, zda se Irina skutečně mění v kočku, nebo ne, účinek svého díla notně oslabil. Pokud se totiž na strach podíváme příliš zpříma, nic nevidíme. Strach můžeme vidět pouze nepřímou, jen pokud zůstává v pozadí.

⁹⁶ KOLODYŇSKI, Andrej, *Schůzky s upírem*, Praha: Český filmový ústav, 1990. str. 73

Závěr

Horor je často považován za pokleslý žánr. Je však větší výzvou pro interpretaci než mnohá tzv. umělecká a experimentální díla, v kterých odhalování významu znamená řešení intelektuální hádanky, která má vždy pouze jeden význam, nikoli odhalovat významy nové. Horor ukazuje, že strach není nikdy společenský, ale vždy individuální a soukromý, stejně jako opravdové myšlení. Musí však být něčím více než mechanickým plynutím řady děsivých momentů, jejichž jedinou ambicí je vystrašit diváka k smrti. Takové momenty se ve své podstatě nijak neliší od situací, kdy nás vyděsí klakson automobilu nebo skřípění jeho brzd. Tyto situace v nás vyvolávají spíše fyzickou reakci, aniž by rezonovaly s naším myšlenkovým nebo duševním světem.

V této práci jsme se pokusili ukázat, že taktika hororového žánru by měla spočívat především v naznačování a nedoslovnosti. Takový mechanismus nejlépe umožňuje participaci diváka a zapojení jeho imaginace. Individuální obraznost vždy doplní filmový i malířský obraz lépe, než by to dokázalo jakékoli umělecké dílo. Při uplatňování takového mechanismu jsme se snažili poukázat na podobnost filmového a malířského zobrazení. Zatímco malířský obraz je k takovému mechanismu přirozeně veden z limitů vyplývajících z jeho techniky, filmový obraz musí přistoupit na záměrné omezení v uplatňování svých technických a trikových možností. Jedině pak bude schopen účinně podněcovat diváka, aby projekcí vlastního strachu dílo sám „dokončil“.

Hororový žánr, ačkoli spočívá na určité zažité znakové struktuře, která představuje důležitý klíč k jeho výkladu, není zároveň nezávislý na odlišných interpretacích, které umožňuje. Naopak je více než kterýkoli jiný žánr na této mnohosti interpretací založen. Nemá nás fabulovat skrze dokonalou reprezentaci, jako to činí například akční žánr nebo pornografie.

Svého nejvyššího účinku dosahuje právě tehdy, když pouze naznačuje. V této práci jsme se opřeli o teorie interpretace Umberta Eca a Jana Mukařovského, které jsou postaveny na vyrovnané spolupráci díla s interpretační aktivitou diváka. Ukázali jsme, že mezi jejich koncepcemi vnitřnětextových entit lze nalézt určité podobnosti. Pokud je respektován celkový záměr díla a divák vychází z instrukcí v něm obsažených, pak se před ním otevírá interpretační volnost, která v závislosti na míře otevřenosti díla zajišťuje jeho živost a aktuálnost skrze čas a diskursivní různorodost.

Naše interpretační motivace a preference, které nejsou přímo založeny v díle samotném, vycházejí, kromě našich osobních prožitků, z encyklopedických znalostí a intertextuálních vztahů mezi jednotlivými uměleckými díly. To vše nám slouží jako podklad pro vytváření emočních schémat, tak jak je popisují psychologové Kevin N. Ochsner a Daniel L. Schacter.

Pomocí těchto schémat, v našem případě emočních schémat strachu, nejen vyplňujeme naše neúplné vzpomínky, ale také jich užíváme při vytváření interpretačních hypotéz hororové fikce. Strachu se učíme a právě emoční schémata nám slouží jako podklady k znovuvyvolání důležitých emočních situací a také jako výchozí bod k přemýšlení o strachu v přítomnosti. Také pomocí těchto schémat je nám umožněno spolupracovat s uměleckým dílem a doplňovat to, co nám toto dílo pouze naznačuje.

Tím se však dostáváme do polemiky s koncepcí art horroru Noëla Carrolla, který považuje explicitní přítomnost monstra za hlavní rozlišující znak hororového žánru. Reakce kladných postav fikce pak v jeho koncepci slouží jako vzor pro reakce diváků a tedy identifikaci, která zajišťuje silný emocionální prožitek strachu. Na rozdíl od Carrolla vidíme hlavní těžiště identifikace právě v možnostech diváka doplnit na základě emočních schémat podobu a vlastnosti monstra v takové formě, která pro něho bude děsivá právě ve své specifčnosti. Z toho vyplývá, že monstrum nemusí být v hororovém díle vůbec explicitně přítomno.

Takový pohled nám navíc umožňuje považovat za předmět hororového žánru nejen monstrum, ale i událost, kterou Carroll ze své koncepce vyřazuje a ke které nás naopak přivádí pojem něčeho tísnivého, tak jak jej popsal Sigmund Freud ve své stejnojmenné studii.

V části, která se zabývá malířským a filmovým obrazem a jejich rozdíly a podobnostmi, jsme ukázali, že v momentě, kdy se hororový film a malba stávají příliš popisnými a do popředí divákovy recepce se dostávají aspekty technické virtuozity, stává se film i malířství spíše záležitostí fabulace a nikoli imaginace. Tato fabulace si následně usurpuje veškerou pozornost, aniž by od diváka vyžadovala interpretační aktivitu, na které je však žánr horroru postaven. Malířství nemůže soutěžit s filmem v simulaci reálného zobrazení a od tohoto požadavku bylo již také osvobozeno objevem média fotografie. Film disponuje mnohem silnějšími možnostmi, jak vyvolat emoce, a to samozřejmě i v případě emocí strachu. Pro žánr horroru je však více než trikové a technické možnosti reprezentace důležitá schopnost budování atmosféry a právě v tom se film může poučit v malířství.

Ukázkou filmového díla, které se přiblížilo této koncepci, je film *Cat People* (1942) od Vala Lewtona, který jsme analyzovali v poslední kapitole naší práce. Toto filmové dílo nechce přesvědčovat ty, jež nemají radost z používání své imaginace. Lewton film podřídil myšlence, že filmové plátno je vždy místem dvojí projekce. Té světelné a stejně tak té divácké, která zviditelňuje neviděné.

Tato práce netvrdí, že takový typ pohledu na hororový žánr je jediným možným. Sami ostatně vycházíme z premisy, že každý má jinou hranici toho, co je pro něj děsivé. Nechceme popřít, děsivost explicitních děl hororového žánru. Jsme však toho názoru, že koncepce hororu, tak jak ji uvádíme v této práci, je ze své podstaty nejlépe fungující. Protože smyslem hororu není nás vyděsit, ale přimět nás, abychom se vydělili sami. A to skrze identifikaci založenou na neurčitosti a náznaku. Způsob práce současného hororového filmu je nejčastěji ilustrativní, nikoli deduktivní procházkou. Prezентuje přesně ohraničený svět fikce, jehož účinek trvá jen krátce poté, co jej opustíme.

Je založen více na nápodobě reality nežli na imaginaci. Přitom když poznáme plný rozsah nějakého nebezpečí, tak si na toto nebezpečí zvykneme a část strachu se ztrácí. Pokud si však nejsme schopni o nebezpečí vytvořit zřetelnou představu, zesilujeme jeho děsivost.

Horor nám zároveň ukazuje, že pokud jsme schopni doplňovat vlastní obrazy-myšlenky, znamená to, že i ony jsou naší součástí, jinak bychom je nemohli myslet. Jsme složeni ze znaků, a to i těch nejděsivějších. Horor nám tak nenabízí pouze znovu shledání se stínem, s tím co bylo vytěsněno, ale nabízí nám s tímto stínem přímou identifikaci.

Zdroje

BARTHES, Roland, *Mytologie*, Praha: Dokořán, 2004.

BLAKESLEY, David, Defining Film Rhetoric: The Case of Hitchcock's Vertigo, in: DEFINING VISUAL RHETORICS, London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers 2004.

BURKE, Edmund, *O vkuse, vznešenom a krásnom: filozofické skúmanie o pôvode našich ideí vznešeného a krásneho*, Bratislava: Tatran, 1981.

CARROLL, Noël, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, New York – London: Routledge, 1990.

ECO, Umberto, *Šest procházek literárními lesy*, Praha: Votobia, 1997.

ECO, Umberto, *Nadinterpretovanie textov*, vyšlo v *Interpretácia a nadinterpretácia*, Stefan Collini (ed.), Bratislava: Archa, 1995.

ECO, Umberto, *Meze interpretace*, Praha: Karolinum, 2009.

ECO, Umberto, *Otevřené dílo: forma a neurčenost v současných poetikách*, Praha: Argo, 2015.

FOUCAULT, Michel, *Sen a obraznost*, Liberec: DAUPHIN, 1995.

FREUD, Sigmund, *Totem a Tabu*, Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1997.

FREUD, Sigmund, *Spisy z let 1917–1920*, Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 2003.

HILLS, Matt, *An Event-Based Definition of Art-Horror Revisiting The Philosophy of Horror*, in: *Dark Thoughts Philosophic Reflection on Cinematic Horror*, Steven Jay Schneider and Daniel Shaw (ed.), The Scarecrow Press, Inc. Lanham, Maryland, and Oxford, 2003.

JUNG, Carl Gustav, *Duše moderního člověka*, 2. vydání, Brno: Atlantis, 1994.

KOLODYŇSKI, Andrej, *Schůzky s upírem*, Praha: Český filmový ústav, 1990.

MUKAŘOVSKÝ, Jan, *Studie I*, Brno: HOST, 2000.

MARVAN, Tomáš, HVORECKÝ, Juraj, *Základní pojmy filosofie jazyka a mysli*, Nymburk: O.P.S., 2007.

MOCNÁ, Dagmar, PETERKA, Josef a kol., *Encyklopedie literárních žánrů*, 1. vyd. Praha – Litomyšl: Paseka, 2004.

NAKONEČNÝ, Milan. *Lidské emoce*, 1. vyd. Praha: Academia, 2000.

OCHSNER, Kevin N. and SCHACTER, Daniel L., A Social Cognitive Neuroscience Approach to Emotion and Memory. in: BOROD, Joan C. (ed.). *The Neuropsychology of Emotion*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

SIEGEL, Joel E., *Val Lewton The Reality of Terror*, London: Secker & Warburg Limited, 1972.

TODOROV, Tveztan. *Úvod do fantastické literatury*, 1. vyd. Praha: Karolinum, 2010.

THEIN, Karel, *Rychlost a slzy*, Praha: Prostor, 2002.

ZUSKA, Vlastimil, *Kruté světlo, krásný stín: Estetika a film*, Praha: Filosofická fakulta UK, 2011.