



*Machete (režie Robert Rodriguez, 2010)*

Radomír D. Kokeš

# PROMĚNLIVOST UPÍRSKÉHO FILMU

MESIČNÍ KAMEN



Bela Lugosi jako Dracula (1931)

Tématem následujícího textu je *upírský film*, což se může jevit jako relativně nekomplikované zadání – ale co vlastně takový upírský film přesně je? Lze se poměrně snadno shodnout na atributech upíra: nemrtvý antropomorfni jedinec, který je biologicky předurčen žít se krví, přičemž upřednostňuje lidskou. A teď už vidím tu sprášku námitek, co všechno v takto nastavené definici chybí. Jenže pokud má jít o upíra, který nám bude spojovat všechny upírské filmy jako Ariadnu na nit, nic dalšího v ní už být nemůže, protože jde o to jediné, co mají všichni ti konzumenti červených krvinek společného.

Upírský film si posléze můžeme volně definovat jako celovečerní audiovizuální dílo určené pro kinodistribuci, ve kterém se fyzicky objevuje entita odpovídající atributům upíra, jak byl vymezen výše. Počle všech audiovizuálních děl s upírem v nějaké roli je totiž gangurovsky rozsáhlé – pro demonstraci snad postačí informace, že jen Drákula se přínejmenším podle Mezinárodní filmové databáze IMDb objevil ve 225 filmech a televizních seriálech. Jenže i přes naši zužující definici pořád nepřipadá v úvahu nějaký shrnující chronologický soupis všech upírských filmů, nehledě na to, jak nesnesitelně nudný by byl.

Pokusím se tedy učinit úkrok stranou, nedělat žádné seznamy filmů (existuje jich dost) a zabývat se upírem coby filmovou postavou z jiných pohledů, především sémantického a pragmatického. Inspiruji se tu filmovým badatelem Rickem Altmanem, který ve své knize *Film/Genre* došel k názoru, že filmové žánry lze nahlížet ze tří perspektiv: sémantické (vztah mezi dílem a významem díla), syntaktické (vztahy prvků uvnitř díla) a pragmatické (vztah mezi dílem a divákem). Vezměme si velmi zkratkovitě klasický model drákulovského příběhu, jak jej napsal irský spisovatel Bram Stoker, na který si tyto kategorie zjednodušeně aplikujeme.

Právě na *Drákulovi* totiž postavím příští kapitoly následujícího textu, ve kterých se budu zabývat otázkou hororovosti upírského filmu a problémem (ne)monstróznosti upíra jako *individuality*, abych se posléze mohl posunout na úroveň upírských *kolektivů*.

## OSY ČTNÍ

Sémanticky se v *Drákulovi* objevují: Drákula jakožto tajemný transylvánský hrabě, který má schopnost manipulovat s lidmi, je nemrtvý, pije krev a jeho savý apetit se soustředí na mladé dívky. Přes den spí



Frank Langella  
jako Dracula (1979)

v rakvi, přičemž biologickou podmínkou je, že musí spát na domovské transylvánské zemině. Platí na něj česnek a kříže. Příběh se odehrává převážně v Transylvánii a v Londýně. Drákulovým antagonistou je vzdělanec Van Helsing, odborník na okultní vědy, který si dokáže s upíry poradit. Další postavy tvoří primárně dívky Mina a Lucy, šílený Renfield plus skupina mladíků v čele s právníkem Jonathanem Harodem.

Syntakticky je příběh vyprávěn z různých perspektiv, bohatě využívá deníkové formy, bohatě využívá paralelismů (Transylvánie/Londýn, Drákula/Van Helsing, Mina/Lucy) a kvazivědeckých vstupů, kdy čtenáři zprostředkovává všechny důležité informace o upírech ústy zasvěceného odborníka Van Helsinga. Dynamika vyprávění důsledně staví na práci s informacemi, kdy různé perspektivní změny vrství uspořádání fikčního světa a průběžné zpřístupňování dat je korigováno dlouhými Van Helsingovými monology, které všechny informace

staví do rozsáhlejších souvislostí: na základě toho je možné těchto závěrů používat jako posuvníků pro další vyprávění.

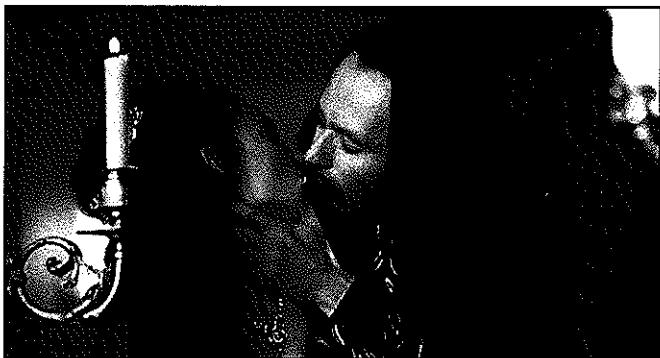
Pragmaticky – tedy z pozice čtenáře textu a dalšího využití textu – se ale bude využítí románu dost měnit. Na konci devatenáctého století byl čten rozehnán jiným způsobem než dnes, kdy se jeho déj stal nedílnou součást obecné kulturní encyklopédie našeho světa. Ačkoli zdaleka nešlo o první upírský příběh v dějinách literatury, stal se etalonem konvencí, ke kterým se další upírské fikce vymezují, variují je nebo okázale porušují. Bez sémantického půdorysu *Drákuly* by Stephen King nikdy nenapsal román *Prokletí Salemu*, jenž ale současně funguje jako zcela samostatné dílo, které významovou pozici stokerovského upíra v kontextu Kingova fikčního světa zásadně proměňuje.

Třeba v tom, že postavy světa znají sémanticko-syntaktické uspořádání upírského příběhu a na základě toho s hlavním padouchem na americkém maloměstě bojují. Znalost Stokerova *Drákuly* se rozpustila v kulturní encyklopédii Kingova světa a postavy (spisovatel na jedné straně a filmový fanoušek na druhé) se mohou samy sobě stát „Van Helsingy“ v konfliktu s upírovou mocí. Naopak čtenář znalý Prokletí Salemu, který ještě nečetl *Drákulu* a chce si to doplnit, bude pragmaticky zpracovávat Stokerův text radikálně odlišným způsobem, než kdyby to činil obráceně. Svého druhu žánr drákulovského příběhu je využíván různými způsoby k různým druhům čtení.

Literární i filmová díla nestojí ve vzduchoprázdnu a krátkými anotacemi doplněně chronologické řazení děl za sebe, jak byly natočeny, nám poví jen málo o jejich pozici v celkové síti fikčních děl s upíry. Základním východiskem pro tento text je tedy čtení optikou sémanticko-pragmatického využití výše nadefinovaného upíra ve filmové fikci.

## UPÍRSKÝ FILM JAKO HOROR?

Proč ne v hororové fikci? Uvedme si pět drákulovských filmů: *Upír Nosferatu* (1922), *Drákula* (1931), *Horror of Dracula* (1958), *Dracula* (1993) a *Van Helsing* (2004). Budu přitom zohledňovat, jak se drákulovský moderní mytus proměňoval ve službách filmového stylu, vyprávění i oslovování, kdy centrem zájmu bude horor. Velmi zjednodušeně řečeno, horor (respektive umělecký horor, ve kterém vystupují monstra) podle filmové teoretika Noela Carrolla v článku *Podstata hororu* představuje dílo, ve kterém jeho postavy považují monstra za anomálie a reagují na ně s odporem či hnusem, přičemž



Dracula (1992)

ideální stav nastává, pokud emocionální stavy postav souzní s reakcemi diváka. Štítné a vyděšené responzce postav jsou podle něj klíčem k reakcím diváků. V knize *The Philosophy of Horror* pak Carroll důkladně popisuje strategie vytváření napětí, které horor jako žánr uplatňuje.

Drákulovské filmy z let 1931 a 1958 bezesporu horory jsou, čemuž odpovídá i jejich organizace vyprávění o monstru do dějových segmentů objevení, odhalení, potvrzení a stížnosti, jak je rozeznává Carroll. Jenže *Upír Nosferatu* hororem ještě není a *Dracula* a *Van Helsing* jím už nejsou. A třebaže všechny zmíněné filmy více či méně obsahují napětí i odpor (některých) postav k monstru, tak u tří jmenovaných filmů o hororech mluvit nelze – nebo jen ve značně vágním smyslu. Murnauův *Upír Nosferatu* je především umělecký experiment na poli německého expresionismu, natočený navíc v době, kdy horor jako žánrové kategorie ve filmu neexistoval. Spíše než příběh je klíčové jeho estetické ztvárnění, nálada dílem vytvářeného světa – a má mnohem blíž k imaginativnímu Dreyerovu *Vampýrovi* (1933) než k hororům v duchu výše zmíněných.

*Dracula* v režii Francise Forda Coppoly je zase umělecký experiment období postklasického Hollywoodu s monstrem jako tragickou postavou, film o dějinách malířství a hlavně filmu. Filmový teoretik



Van Helsing (2004)

a historik Thomas Elsaesser ve studii *Zrcadlovost a pohlcení: Francis Ford Coppola a Dracula* píše, že „Celkově film působí jako jakýsi druh palimpsestu stoletých dějin filmu: *Dracula* přijíždí do Londýna v roce 1897 a jako důvod své cesty uvádí nešťastné Mině, že se doslechl o novém zázraku vědy, o kinematografu. Nic tedy není případnějšího než myšlenka, že by *Dracula* měl Minu svést při návštěvě filmového představení, a ukázat tak, jak je dnes upírský film způsobilý stát se zároveň prototypem filmových dějin i postmoderny.“ Obloukem se tak můžeme dostat i k *Upírovi Nosferatu*, protože snímek *Ve stínu upíra* (2000) také spojuje dějiny upírského filmu s dějinami filmu jako takového a vypráví o natáčení právě *Upíra Nosferatu*, přičemž představitel hlavní role Orloca se skutečně ukáže být upírem.

*Van Helsing* pro změnu tvoří postmoderní žánrový pastiš, ve kterém se monstra pro ostatní postavy nejeví ani tolik anomální, jako se spíše zmnožují do komplikované sítě vztahů, v níž lidští hrdinové nejsou nutně nejdůležitější – případně se dobrovolně monstry stávají, přičemž zjišťují, že už dávno (jen jinými) monstry jsou. Snímek *Van Hel-*

*sing* se nesnaží děsit a hororové konvence či motivy se stávají funkčními prvky v jeho uvědomělé sebeironické hře, kdy těkavě bruslí mezi horory, westerny, japonskými monstr-filmy, bondovkami, dobrodružnými filmy a mezi desítkami dalších cinefilních odkazů.

Jde o digitálními efekty přehlcený film pádící kupředu jako na horské dráze, ve kterém nic nemá pevnou podobu a roli, ale může se během několika vteřin stát něčím úplně jiným či něčemu jinému sloužit. Nečiní se tu příliš velké rozdíly mezi vlkodlakem, panem Hydem či Frankensteinovým monstrem. Dracula v celém systému sice hraje klíčovou úlohu Van Helsingova antagonisty, ale má mnohem blíž k excentrickému padouchovi z bondovky (i když ti pravda nechodi zuřivě gestikulujice po zdech a neplodi miliony vajec malých upírat) než k temné a zneklidňující postavě, která by měla děsit a vyvolávat odpor.

Ačkoli tedy upírský film operuje s monstry, není vždy nutně hororem a upír se jeví jako sémanticky mimořádně pružný model filmové postavy, jak ukážu dále.

### UPÍR JAKO MONSTRUM?

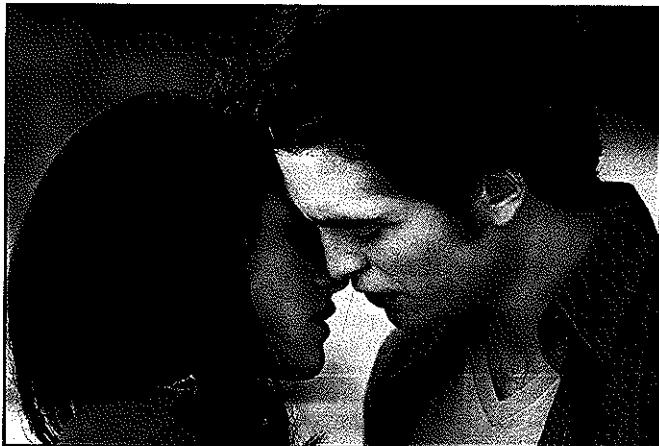
Obecně řečeno, upír se jako nadpřirozená entita objevuje v celých dějinách západní civilizace a na poznámky implikující prokletí z pití krve narazíme už v Bibli: „A řekl synům izraelským: nepojíte krve z každého těla, neboť duše těla v krvi jest a kdokoliv by ji jedl, zahyne.“ Upír se v různých formách šířil v lidových vyprávěních a v průběhu 19. století i v kratších prózách (nejznámější je asi *Upír* od Johna Williama Polidorího). Nicméně to byl až Stoker se svým viktoriánským románem *Drákula*, kdo dal upíroví onu aristokratickou podobu „nadchověka“ definovaného nejen svými fyzickými dispozicemi, ale i společenským postavením. Drákula dokáže biologicky manipulovat s lidmi, dělat z nich monstra, fyzicky nad nimi vítězit, a přitom být víceméně nesmrtný. Jeho převaha je však založena i společensky: je aristokrat a podle toho se i chová, což z něj při sile osobnosti, kterou vládne, dělá mnohem nebezpečnější postavu než z jiných monster typu vlkodlaka nebo zombie. Když půjdou chronologicky po pětici výše představených draculovských filmů napříč dlouhými dekádami filmové historie, není problém rozpoznat, jak se Drákula jako fiktivní postava upíra může flexibilně proměňovat.

V *Upírovi Nosferatu* jde o animální monstrum, které se navíc kvůli problémům s autorskými právy nejmeneje Drákula, ale Orloc. Orloc

je plně podřízen svým predátorským pudům, využívá lidi jako živočišný poddruh – ale nakonec je to ženská krása, co jej zabije. V *Drákulovi* už je do popředu postavena padouchova aristokratičnost, ale antihrdina je nahližen předeším skrze postavy kolem sebe, racionalně plní svůj plán v podivně nepřítomném, ale uhrančivém podání Bely Lugosiho. V britském *The Horror of Dracula* – produkovaným legendárním studiem Hammer – už v sobě postava Draculy spojuje vypočítavou racionalitu s očividnou sexuální agresivitou (tentot trend je ještě výraznější v až „nadřízeném“ *Draculovi* z roku 1979 s Frankem Langellou v hlavní roli). Předeším je už ale plnou součástí vztahů mezi postavami. Zatímco v předchozích jmenovaných filmech vždycky působil upír jako svého druhu bytost z jiného světa, kterou postavy na základě kusých informací musí prohlédnout a porazit, v *The Horror of Dracula* je postaven na stejnou úroveň jako Van Helsing.

Van Helsing v podání Petera Cushinga se totík nemusí postupně „dozvídat“, ale spoustu už ví a po Draculovi nelítostně jde (ostatně i právnička Harkera posílá do Transylvánie jako zvěda). Z role průvodce a rádce ostatních postav se dostává do pozice centrálního akčního prvku vyprávění. Současně tak Dracula sestoupil z výšin neuchopitelného a tamějšího, ale je představen jako velmi konkrétní entita: opět je živočišný, ale už ne jako animální monstrum odkudsi odjinud jako v *Upírovi Nosferatu*, ale spíše ve smyslu dekadentního parchanta, který svou moc využívá s očividným sexuálním potěšením. Drákula s tváří Christopheera Lee je brutální a nelítostný, ale i mnohem lidštější a poznatelnější – ta tam je Lugosiho seladonská nonšalance. Konflikt Van Helsinga a Drákuly se v *The Horror of Dracula* od boje člověka s monstrem (které je zlé svým biologickým nastavením, nemá na výběr) přesunul na rovinu konfliktu mezi dvěma muži – byť fyzicky nerovnými.

Upírský hrdina Coppolova *Draculy* už je vysloveně tragická lidská postava, kterou dokonce na začátku filmu ještě jako člověka i vidíme. Roku 1497 se po tragické smrti své ženy Elizabety, která si v domnění, že jí manžela zabil v boji, vezme život, Dracula rozozuří na Boha a je proklet. Jeho hrdina je monstrum v úplně jiném smyslu, než ho pojímá Carroll – nevyvolává odpor, byť Draculovo jednání je přirozené v rozporu s nastavením hodnot většiny ostatních postav. Ačkoli se Coppola odkazuje ke Stokerovu románu (dokonce i v původním názvu filmu *Bram Stoker's Dracula*), scénář ve skutečnosti vychází z knihy Leonarda Wolfa *The Annotated Dracula*. Původní příběh o bo-



Emo upír ve filmu *Stmívání* (2008)

ji s monstrem – který navíc mimo obraz vypráví Van Helsing – je mnohem více romantickým dramatem o muži „zakletém“ v čase. Důležitým motivem vyprávění je zdvojení milostného vztahu, kdy Mina Harkerová (manželka právníka Harkera) není pojímána jako Drákulova oběť, ale coby partnerka. Dochází tak podle Elsaessera ke „spojení“ Miny a Elizabety, k němuž Coppolův narrativ směřuje, aby spojil Draculu s jeho věčnou láskou, jež mu vždy náležela. Dracula si budoucnost skutečně pamatuje, a proto nemá jeho bloudění staletími jiný cíl než získat zpět, co mu již jednou náleželo, dokud jej o jeho majetek nepřipravil jediný osudový okamžik „chybného načasování“. Ačkoli základní sémantické vztahy původního Stokerova románu zůstávají přítomny a Drákula je stále nemrtvým aristokratem píjícím lidskou krev a manipulujícím lidmi, jako celistvá fiktivní postava konkrétního (ne obecného) upíra už nemá nic společného s žádným z předchozích jmenovaných filmových vampýrů. Od animálního monstra přes efemérního aristokrata a dekadentní člověka připomínající zrůdu se Drákula stal plnohodnotným člověkem, postavou stejně

psychologicky bohatou, jako jsou ostatní hrdinové jeho filmového světa.

Zároveň můžeme na všech popisovaných drákulovských filmech vidět, jak se měnilo užívání „upírského filmu“, který je sice stále založen na dodržování sémantických vazeb k původnímu Stokerovu příběhu, ale pokaždé je pojat úplně jinak a jako zcela rozdílně oslovující potenciální publikum. Zároveň můžeme v každém dalším z filmů pozorovat, jak je navázán nejen na román, ale i na filmy předchozí: *Drákula* se v expresionistickém stylu odkazuje k *Upírovi Nosferatu*, *The Horror of Dracula* variuje konvence obou z nich, *Dracula* je encyklopédii nejen upírských filmových dějin, ale filmových dějin obecně – a *Van Helsing* na mnohem povrchnejší a banalnejší úrovni dělá totéž v jakési encyklopedii zavedených žánrových motivů. A není samozřejmě náhoda, že v souvislosti s *Van Helsingem* se dostala do prodeje i luxusní DVD kolekce hororů studia Universal: šlo o jasnou formu propagace filmu na průsečíku dosavadních žánrových představitelů, které *Van Helsing* nejen sémanticko-syntakticky využívá, ale pragmaticky na tuto svou činnost upozorňuje a vyžaduje od diváků plnou spolupráci.

Nicméně bych nerad vyvolával zcela falešný dojem, že výše popsané proměny upíra ve filmu byly teologieický fenomén, tedy že by drákulovské filmy směrovaly k nějakému cíli udělat z upíra jako monstra upíra jako člověka. Vybral jsem tyto filmy, abych a) ukázal, že *upír nemusí být jen monstrum*, podobně jako že *upírský film nemusí být jen horor*, b) vysvětlil proměňující se užívání „upírského filmu“ jako svého druhu subžanru a princip vzájemného využívání filmů mezi sebou. Avšak postava upíra i upírský film jako vyprávění o upírech, případně vyprávění s upíry jako svou součástí jsou lákavé koncepty, které se už devadesát let úspěšně variují, popírají a zase navrací ve své původní podobě – není tam žádná dominantní linie, natož linie proměn k nějakému „lepšímu cíli“. Šlo mi tedy jen o návrh několika možností, že se dá různými způsoby interpretovat upír coby individualita.

Ostatně upír jako romantický hrdina se stal horkým hitem poslední dekády a v současné době jsme doslova zavaleni variacemi upíra, u kterého jsou prvky monstróznosti pouze prostředky posilování jeho sexuální atraktivity pro náctileté hrdinky (a divačky) v hormonálním rozpuku. A zatímco v televizním seriálu *Buffy, přemožitelka upírů* byl tento koncept součást sofistikované postmoderní hry, v literárně-fil-



*Od soumraku do úsvitu* (1996)

mové sérii *Stmívání už...* už o významové vrstevnatosti mluvit nelze. Respektive asi lze, jen já nejsem ten pravý, kdo by se měl do debaty pouštět. Ale je dobré připomenout, že i v době člověčkovský-zamilovaných krveplijců existují ve filmové fikci i krveplijci zeula nelidsky monstrózní, jako například v (příšerném) filmu *Dracula 3000* (2004), odehrávajícím se poněkud nepřekvapivě na vesmírné lodi.

A na závěr tématu upíra jako individuality si dovolím poslední poznámku k filmu *Martin* (1977). Ten natočil americký režisér George A. Romero, který se jako tvůrce proslavil zejména svými společensky kritickými filmy o zombiech, a posunul problematičnost upíra jako monstra na novou úroveň. Hrdinou je mladík Martin, který se vydává za upíra a tvrdí, že je mu přes osmdesát let – ale nemá k tomu fyzické dispozice, přepadává své ženské oběti pomocí „oblbiováku“ ve stříkačce a ke krvi se dostává pomocí žiletky. Civilní kvaziupírský film zneklidňuje především tím, jak nechává posuzovat diváka, co je vlastně Martin za monstrum – nechává ho se většinu filmu užírat otázkami po Martinově identitě, biologickém statusu a svého druhu obhajobě, které pro své jednání možná má. Protože kdyby byl monstrum, měl by u diváka větší šanci být – s výhradami – brán jako člověk, ale jako člověk je mnohem větší monstrum než libovolný upír.



*Ples upírů* (1968)

## ČLOVĚK MEZI UPÍRY

Zatím jsem se zabýval jen pozicí upíra-individuality (v případě Drákuly navíc velmi silné) v dominující fiktivní společnosti lidských postav. Nyní tento stav obrátím a učiním z dominantního prvku svého analytického zájmu člověka (nebo skupinu lidí) v dominující společnosti upírů. Opět si pro tuto potřebu vyberu skupinu filmů: *Od soumraku do úsvitu* (1996), *Ples upírů* (1967) a *Já, legenda* (2007).

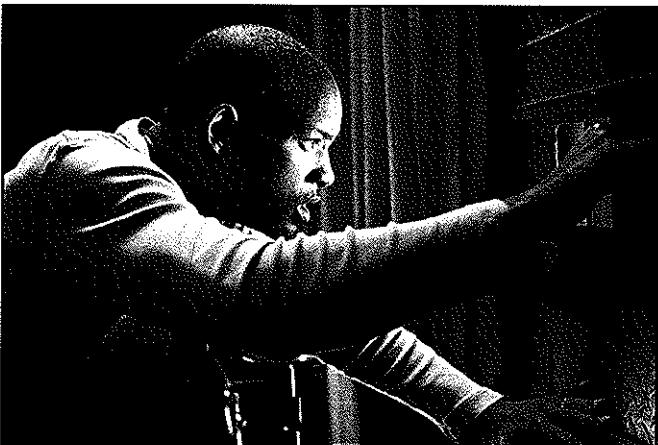
V *Od soumraku do úsvitu* se k upírům dostává divák poměrně nečekaně – byl mu název napovídá, že se tak stane – až v druhé půlce filmu. Scénárista Quentin Tarantino do své vypravěcké hry zapojuje výše popisovanou problematiku monstróznosti. První polovina filmu nemá nic společného s hororem a monstry svého druhu, je bratrská dvojice vraždících lupičů, která vezme jako rukojmi nevinnou rodinu pastora, procházejícího zrovna krizí viry. Rozdělení na dobré a špatné se ale setí ve chvíli, kdy skupina navečer dorazí do pouštního baru plného lotrů a násilníků – kde se po soumraku místní personál promění v upíry a začne své zákazníky nelítostně vyvražďovat.

Morální rozdělení lidských postav ve fikčním světě na dobré a na ty špatné, které doted' řídilo vyprávěcí dynamiku filmu, ironicky přestane hrát roli, protože pozici monster definitivně ve vyprávění převezmou krvežízniví upíři, kterých do pouštního baru míří pořádne množství. Lidé se hodnotově dostávají na stejnou úroveň – a pokud přejí, budou si pomáhat, i když by si za jiných okolností nelitostně ubližovali. Naopak upíři se od určité chvíle vyjeví jako nerozeznatelná homogenní masa monster, univerzální nebezpečí ze všech stran. A zatímco totíž zpočátku působili jako soubor relativních individualit, velmi rychle tento stav pomine a jedinými individualitami jsou hrdinové.

Jiná situace nastane v Polanského černě-humorném filmu *Ples upírů* (nebo v jeho českém nepřiznaném „remaku“ *Svatba upírů* – 1993), kde se lidští hrdinové dostanou do sídla plného upírů – z nichž každý je zároveň (často ne lecják) individualita žijící v pokojném společenství. Dříve tak očividnou diferenciaci na upíra a na člověka tu i přes násilné upírské scény v čisté podobě nenajdeme, což vede i k tomu, že se mladý hrdina (v podání samotného režiséra) zamíluje. Lidská a upírská společnost žije vedle sebe velmi podobným způsobem, přičemž upírská pochopitelně exploatuje tu lidskou. O to ironičtěji je z lidské pozice relativně špatný konec mladého sympathetického hrdiny – zvláště poté, čím všim si během svého stresujícího dobrodružství s vampýry prošel.

Pokud ale dosud platilo, že lidé v hodnotovém uspořádání fikčního světa stojí na morálne vyšší úrovni než upíři, ačkoli třeba v lidském společenství patří mezi zavržení hodné osoby, tuto skutečnost teoreticky (!) relativizuje snímek *Já, legenda*, který vznikl podle slavného stejnojmenného románu Richarda Mathesona. Ačkoli existují už dvě starší zpracování předlohy – *The Last Man on Earth* (1964) a *The Omega Man* (1971) –, soustředím se na to nejnovější. Učiním tak z jednoho prostého důvodu: verze v kinech a alternativní konec filmu na DVD každý radikálně mění nahlížení filmu na celé téma vztahu mezi člověkem jako civilizovaným jedincem a upíry jako animálními monstry (ačkoli nejde o upíry zcela odpovídající naši definici).

Hlavní hrdina, vědec Robert Neville je pravděpodobně poslední člověk na Zemi. Zbytek lidstva následkem Nevillem vyrobeného „léku na rakovinu“ bud' zemřel, nebo zmutoval do podoby monster mimo jiné silně citlivých na světlo. Neville je přes noc pečlivě zabarikádo-



*Já, legenda* (2007)

vaný ve svém bytí a přes den loví nebo odchytává monstra, aby na nich mohl dělat pokusy a najít protilek na destruktivní účinky svého původního preparátu. Pointa Mathesonova románu je v tom, že kromě nelidské masy albínských tvorů se souběžně vyvinula i jejich intelligentní forma, zakládající novou civilizaci – což ovšem Neville dlouhou dobu neví. Název „Já, legenda“ je ironický, protože on představuje svého druhu legendu pro novou civilizaci: monstrum, které vychází jen ve dne a vraždí „lidi“. Nastavení upírského filmu se obrací, oním „Drákulou“ je najednou lidský hrdina.

Filmové zpracování z roku 2007 je zvláštní v tom, že verze v kinách tuto myšlenku popřela. Monstra zůstala monstry a lidé zůstali na vrcholu hodnotového žebříčku. Hrdina se obětuje, aby mohl předat hotovou vakcínu dvojici dalších přeživších. Ti se dostanou na uzavřenou vojenskou základnu a závrečný ženský monolog potom mluví o Nevillovi jako o legendě ve smyslu, že dal lidstvu naději. Antropocentrická dominance zůstala zachována – a to i za cenu toho, že to odporuje zbytku filmu. Ten měl původně končit mnohem blíže románo-

vému vyznění, tato verze finále byla natočena a vyprávění k němu směřovalo. Postupně totiž buduje povědomí o tom, že (přínejmenším některá) zdánlivě animální monstra ve skutečnosti (a) dokážou velmi vynalézavě přemýšlet, (b) jednají na základě svých citů.

V původně natočeném, ale v kino-verzi nepoužitém závěru tak na konci Neville nevyhodí svou laboratoř se sebou i s vůdcem monster do vzduchu, ale naopak je vpustí dovnitř. Nakonec vyplýne, že žena-monstrum na Nevillově pokusném stole je právě jeho partnerka. Komunikace převáží nad agresivní xenofobii. Při pohledu na desítky fotografií předcházejících „pokusných objektů“ na zdi laboratoře vyjde najevo i nezáměrná monstróznost hlavního hrdiny, který se v iluzi své civilizační nadřazenosti stal mnohonásobným vrahem.

Když se podíváme na výše uvedené filmové příklady optikou konstrukce představy o upírském filmu, vidíme několik jasně odlišných variant vztahu lidé-upíři. V prvním případě jsou lidé jasně společensky nadřazeni upírům a jejich kolektiv je jen masa na likvidaci, která je apriorně podřazena lidem – ať jsou jaci koli. *Od soumraku do úsvitu* buduje axiologickou (systém hodnot) dominanci lidské kultury. V případě *Plesu upírů* už je toto dominance relativizována, i když film stále jasné stojí na straně lidí – upíři jsou monstra, i když částečně civilizovaná. Naopak *Já, legenda* ve své alternativní verzi nabízí přesně opačný pohled a axiologicky předchozí „rovničku“ přepolovává.

## UPÍRSKÁ SPOLEČNOST

Pokud jsem dosud mluvil o upírech jako o jedincích, případně o upírech jako o kolektivech, příklady vykazovaly antropocentrickou perspektivu: vědění o fiktivním světě bylo divákům prostředkováno především skrze lidské postavy. A to s částečnou výjimkou filmů *Martin*, jenž vyznívá nejednoznačně, a *Dracula*, v němž se perspektiva zmnožuje – ale vypravěčem mimo obraz je člověk Van Helsing. Ovšem dominantní perspektiva se samozřejmě může i obrátit a nahlížet světu filmového díla z pozice upírů. To si ukážeme na filmech *Interview s upírem* (1994), *Blade* (1998), *Underworld* (2003) a *Svítání* (2008).

Snímek *Interview s upírem* vznikl podle prvního dílu románné série Anny Riceové a rámcově staví na tom, že několikasetletý upír Louis vypráví svůj „životní“ osud současnemu reportérovi: i když jde skutečně spíše o obecné zarámcování než o dominantní narrativní protifedek. Louis se stal upírem na konci 18. století po tragické smrti své



Blade (1998)

ženy – a to, když kývl na nabídku nesmrtelnosti, kterou mu učinil mnohem starší upír Lestat. Film tematizuje z pozice upírů problematiku nesmrtelnosti i vyrovnání se s vlastním osudem. Klasický konfliktní model postava-člověk versus postava-monstrum je zcela upozaděn, respektive je posunut na úroveň boje se sebou samým. K podobnému motivu se pak vrací i *Blade*, o kterém budu psát za chvíli, který ho zpracovává na poli akčního filmu.

Interview s upírem vlastně činí z upírství jednu z norem svého světa, centrální perspektivu k jeho pozorování. Upíry lze tím pádem mezi sebou porovnávat jako plnohodnotné individuality, heterogenní společnost – která ale třeba transylvánské upíry reflekтуje jako monstrum! Existenciální otázky dalece překonávají dosavadní rámce upírského filmu. Zdeněk Holý v článku *Interview s upírem: Upír jako metafora údělu moderního člověka* v Cinepuru piše: „Louis zkoumá, jaký má smysl zabijení lidí, ke kterému je odsouzen. Claudia [upírka navždy „uvězněná“ v těle malé holčičky] zase nemůže zestárnout. Oba tak mají otázky týkající se jejich existence. [...] Jaký je smysl, účel to-

*hoto tvora obdařeného mimořádnými schopnostmi, jakým je upír/člověk.“*

Američtí hrdinové – na rozdíl třeba od pařížských upírů – jsou vykořeněni z doby a podle Holého se Louis „pokouší převyprávěním svého života udělat z něj příběh, který by získal smysl, pokud by byl druhým pochopen.“ Tím se radikálně mění funkce člověka v systému fiktivního světa. Film nabízí vizu zvrstvené upírské společnosti, plnohodnotně alternativní k té lidské. Nejde o společnost žijící v lidském stínu, případně masovou kolektivní entitu. K upírské společnosti jako hierarchizovanému systému se obrací i akční thriller *Blade*. Hlavní hrdina je například člověk a napůl upír, přičemž musí celý život bojovat se svým biologickým nastavením: Má potřebu pití lidskou krev (a dopuje se náhražkami), ale na rozdíl od ostatních upírů třeba snese denní světlo.

*Blade* je bojovník s upíry, ale jeho postoj už nevnímá lidstvo jako automaticky „vyš“ a upíry „níž“, nýbrž představuje výsledek osobního rozhodnutí. Upírská společnost si ve vztahu k lidem uchovává onen aristokratický status, který je jasné čitelný v *Drákulovi* – a který napak z lidí dělá tvory nižší úrovně. Jenže v *Drákulovi* podobný přístup odslužuje lidská perspektiva jako pokřivenou ideologii monstra. Plurální organizace fiktivního světa *Bladea* ho však bere jako plnohodnotnou alternativu lidské perspektivy: byť fandi lidem. A protože *Blade* sám je do jisté míry monstrum a jeho život je neustálý konflikt se sebou samým, do děje se dostávají i otázky povrchněji zapojující motivy popisované v *Interview with the Vampire*. Akční snímek *Underworld* pak situaci komplikuje tím, že proti sobě nestaví jen upíry a lidstvo, ale i upíry a vlkodlaky – a mezi obě „rasy“ monster pak zasazuje příběhovou variaci na *Romea a Julii*. Lidé se dostávají spíše na vedlejší kolej.

V českých kinech se pak v roce 2010 objevil ještě relativně levný thriller *Svitání*, který nejdříve perspektivu vztahu lidí a upírů otevřeně kloní na druhou stranu: téměř celá pozemská společnost je upírská, lidé jsou jen chováni na krev. Jenže krev dochází a upírský hrdina se spojí se zbytky lidstva, z nichž jeden vědec vynajde antiupírskou vakcínu. Jde o látku, která změní upíry zpět na lidi. Když vrátim do diskuze onu rovnici o apriorní nadřazenosti lidí nad upíry, ve *Svitání* se nakonec hodnotový systém fiktivního světa přihlásí k lidské straně. Podobně jako v případě kino-verze *Já, legendy* odmítá přiznat upírům možnost stát se novou civilizací obývající Zemi.

## UPÍRSKÝ FILM – ŽÁNR? OZVLAŠTNĚNÍ?

Zejména na „kolektivních upírských filmech“ šlo dobře pozorovat, že upírský film se dá naplnit prakticky jakýmkoli významem, ohnout podle libosti, zkombinovat s jakoukoli další žánrovou kategorii – a prakticky vždycky se tím do fiktivního světa bez větší námahy vnese jasné rozeznatelný konflikt. Upír se v něčem velmi podobá člověku a zároveň zneklidňuje pro svou monstróznost: ze své povahy člověka ohrožuje. Zombie, geneticky zmutované zvíře nebo vlkodlaka musíte jako filmáři vždycky nějak uvést – a navíc je složité donutit je s lidmi komunikovat jinak než agresí. Naopak upír se prostě může objevit, komunikovat a není třeba jeho dispozice příliš vysvětlovat. Také proto je upírský film vlastně výrazně amébovitá „žánrová“ kategorie. Lze mluvit o drákulovském filmu, protože má relativně rozpoznatelné sémanticko-syntakticko-pragmatické konvence. A to navzdory tomu, že se mohou podstatně posouvat například na škále horor-nehoror, člověk-monstrum, jak jsem ostatně vysvětlil několik stran zpátky. Takže co se (ne)skrývá pod upírským filmem?

Nemá nutně žádné syntaktické znaky, protože může být spojen s jakýmkoli žánrem. Dokonce i sémanticky je upírský film dost vágní: upír jako entita sice musí splňovat nějaké podmínky, ale třeba jeho slabiny a prostředky k jeho zabití se neustále variují/přepisují. Pouhá přítomnost upíra je ke všemu příliš málo na sémantickou definici žánru. A pragmaticky se upírský film nakonec ve smyslu žáru vlastně skoro nepoužívá (pomíne-li drákulovské adaptace), případně jen v adjektivním spojení s jiným už zavedeným: upírský akční film, upírský horor, upírské krimi, upírská komedie, upírská romance, upírský pornofilm, případně upírský gay/lesbický pornofilm atp. A když se tak děje, tak většinou jen v textech kritiků. Málokdy podobná spojení figurují v marketingových strategiích příslušných snímků.

Ve výsledku je tedy přítomnost upíra spíše ozvláštnění: stylistický postup. O filmu noir lze mluvit jako o syntaktickém žánrovém parazitovi, jenž deformuje zavedené žánrové formy z pozic technických a narrativních. Upírský film je naopak žánrový parazit sémantický. Zavádí do fiktivního světa jisté typy významů, konfliktů a druhových odlišností od ostatních postav: entitu stojící přesně na pomezí lidského a nelidského. Proto je upírských filmů tolik, proto jsou tak rozmanité, a proto se k nim filmová historie neustále vrací.

**LITERATURA:**

- ALTMAN, Rick (1999): *Film/Genre*. London: BFI.
- CARROLL, Noel (1993): Podstata hororu. In: *Iluminace*, č. 3, s. 53-63.
- CARROLL, Noel (1990): *The Philosophy of Horror. Or Paradoxes of the Heart*. New York – London: Routledge.
- ELSAESSER, Thomas (2004): Zrcadlovost a pohlcení. Francis Ford Coppola a Dracula. In: Petr Szczepanik (ed.): *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Hermann a synové, s. 323–341.
- HOLÝ, Zdeněk (1999): Interview s upírem: Upír jako metafora údělu moderního člověka. In: *Cinepur*, č. 12.

/ Autor je filmový vědec, doktorand Ústavu filmu a audiovizuální kultury FF MU, zabývá se zejména filmovou narratologií a teorií fiktivních světů.



Interview s upírem (1994)





MĚSTSKÉ DIVADLO BRNO

Bourbon Kid  
Petr Štěpán  
Jan Šotkovský  
Stano Slovák

# MĚSÍČNÍ KÁMEN

Devátá inscenace  
šedesáté šesté sezony 2010 / 2011

Premiéra 9. a 10. dubna 2011  
na Činoherní scéně