

Akademie výtvarných umění v Praze

ARS VERMIBUS

motiv červa v dějinách umění a vizuální kultury

DISERTAČNÍ PRÁCE

studijní obor: Volné umění

autor: MgA. Marek Škubal

vedoucí práce: Akad. mal. Jiří Petrbok

2020

Prohlašuji, že jsem svou disertační práci „**ARS VERMIBUS**“ vypracoval samostatně a použil pouze pramenů, které cituji a uvádím v bibliografii.

V Praze, 19. 1. 2020

.....

Děkuji vedoucímu mé disertační práce Akad. mal. Jiřímu Petrbokovi za pomoc, vstřícnost a důvěru, oběma konzultantům PhDr. Evě Bendové PhD. a Ottovi M. Urbanovi PhD. za cenné rady a vzácné přátelství.

Mé velké díky patří též mým rodičům, prarodičům, bratrovi Martinovi a manželce Tereze za vytrvalou podporu a zázemí.

Děkuji rovněž všem, kdo se na vzniku práce podíleli přátelskou diskusí a dobrou radou: Martinovi Jirouškovi, Heleně Sequens, Lászlóvi Györffymu, Daniele Rywиковé a Šimonu Brejchovi.

Vážím si pomoci vás všech...

ARS VERMIBUS/ motiv červa v dějinách umění a vizuální kultury

Bůh odporných věcí/ cyklus scratchboardů

Anotace:

Teoretická část disertačního projektu s názvem ARS VERMIBUS se věnuje přítomnosti motivu červa v dějinách (především evropského) umění a vizuální kultury od nejstarších památek po současná umělecká díla, zkoumá různé kontexty užití tohoto motivu, jeho historii, symboliku, interpretace i jejich případné proměny a vývoj. V neposlední řadě též jejich význam a vliv na autorovu vlastní tvorbu. Praktickou částí disertačního projektu je cyklus šedesáti pěti scratchboardů (škrábaných kreseb) s názvem Bůh odporných věcí. Geneze cyklu, jeho symbolika i návaznost na starší autorovy práce je popsána v samostatné kapitole této práce. Obrazová složka je pak v podobě tištěné publikace s reprodukcemi kompletního cyklu samostatnou přílohou.

Klíčová slova:

Červ, Historie umění, Vizuální kultura, Náboženství, Symbolika, Ikonografie, Současné umění, Smrt a vzkříšení, Vanitas.

ARS VERMIBUS/a motif of a worm in art history and visual culture
The God of repulsive things/ a series of scratchboards

Annotation:

The theoretical part of the dissertation project with a title ARS VERBIMUS is pursuing the presence of a motif of a worm in art history (mainly European) and visual culture since the earliest works till contemporary artwork. The theoretical part examines different contexts of the use of this motif, its history, symbolism, interpretation, and its possible transformation and development. Last but not least, it examines the significance, and influence on the author's own work. The practical part of the dissertation project is a series of sixty-five scratchboards (scratched drawings) with a title The god of repulsive things. The genesis of the series, its symbolism, and links to the author's earlier artwork are described in a separate chapter of this work. There is also an image part which is a separate attachment in the form of a printed publication with reproductions of the whole set.

Keywords: a worm, art history, visual culture, religion, symbolism, iconography, contemporary art, death and resurrection, Vanitas.

Obsah

1 Úvod.....	1
2 ...Nastrojil však Bůh červa: motiv červa a jeho významy v křesťanské tradici.....	3
2.1 Mé tělo je obaleno červy.....	3
2.2 Nástroj Boží.....	6
2.3 Svět křesťanských legend.....	8
2.4 Vanitas vanitatum.....	13
2.5 Červ a nové tváře smrti.....	18
3 Worm now: Červ v současném umění.....	23
4 Když obrazy ožívají i hynou: živí červi jako integrální součást uměleckého díla.....	33
5 Ohavné hvězdy stříbrného plátna: Červ a kinematografie sci-fi, fantasy a hororu.....	42
5.1 Zplozenci Duny.....	42
5.2 Star Worms.....	49
5.3 Zkáza z hlubin.....	51
5.4 Symbiont či parazit?.....	56
5.5 V množství je hrůza.....	61
6 Cesta k Bohu odporných věcí: Historie motivu červa v autorově vlastní umělecké praxi...	65
6.1 Hmyzí fascinace.....	65
6.2 Animal Bodhisattva.....	68
6.3 Bůh odporných věcí.....	71
6.4 Závěrečné poznámky k dosavadní prezentaci praktické části disertační práce.....	73
7 Závěr.....	76
8 Bibliografie:.....	78
9 ARS VERMIBUS (summary).....	81
9.1 The worm and art.....	81
9.2 The worm and pop culture.....	82
9.3 The God of repulsive things.....	83
10 Textové přílohy.....	I
10.1 Barbora Bálková: Vývoj, 2004.....	I
10.2 Edgar Allan Poe: Červ dobyvatel	II
10.3 Charles Baudelaire: Mrcha	IV
10.4 Jan Švankmajer: Šuplíkové fetiše.....	VI
10.5 Mediální ohlasy výstavy Nelidské / Inhuman.....	VIII
10.6 Marek Škubal: Meditace skalpelem/autorské confessio.....	IX
10.7 Marek Škubal: Vyslyšet volání.../Lovecraftovské analogie.....	XI

1 Úvod

*"Roj much, jež bzučely v tom bříše plném barev
a odkud tekl hustý proud,
v němž pohybovaly se miliony larev,
ti nedovolil usednout.*

*Jak vlna zvedal se a klesal obrys břicha,
v němž vřelo to jak zaživa,
a zdálo by se vám, že toto tělo dýchá,
že žije, že jej přibývá. "*

(Charles Baudelaire, Mrcha, překlad Vítězslav Nezval)

Jen málokterý živočich dokáže v divákovi probudit už svým pouhým vzhledem a pohybem tak silné a veskrze negativní emoce, jako červ. Přestože sám o sobě je nepatrný a bezbranný, stává se často objektem materializovaného odporu a hrůzy, fóbií, na něž mnozí reagují s až hysterickou přemrštěností. Není tedy proto příliš velkým překvapením, že umění na takto silně rezonující podnět logicky reaguje a klikatá, vlhká stopa červí přítomnosti se jako červená nit vine dějinami, od nejstarších mytologických konceptů po díla současných vizuálních umělců či nejrůznější popkulturní fenomény.

Je tedy téměř zarážející, že ačkoli se motiv červa ve vizuální kultuře objevuje často a jeho silné účinky na divákovu percepci jsou nezpochybnitelné, nevznikla doposud žádná teoretická studie, která by toto neprávem marginalizované téma systematicky refletovala a představila jej v celé šíři uměleckých výstupů v průběhu historie i v proměnách symboliky tohoto motivu a její interpretace. Cílem předkládané disertační práce je tedy pokus o co možná nejširší a nejdůkladnější zmapování výskytu obrazu červa ve výtvarném umění a vizuální kultuře

obecně¹, o nastínění významů, s kterými je tento motiv tradičně spojován a o nalezení mnohdy překvapivých souvislostí, které nám pomohou nahlížet na červa jako na silné téma s vlastním historickým vývojem a svébytnou, proměňující se ikonografií. Rád bych se ve svém textu též pokusil o určitou rehabilitaci červa, požímaného tradičně především jako negativní symbol, úzce spojovaný s rozkladem, pomíjivostí a smrtí (tak, jak jej známe například z barokních výjevů *Vanitas*) a představil jej též v méně obvyklé, přesto však relevantní pozitivní rovině, v níž vystupuje tu coby projev a vykonavatel božího záměru (nebo naopak fenomén, jenž se božímu záměru zcela vymyká), či jinde jako určitý symbol nemrtelnosti ve smyslu pokračování života v jiné formě existence.

Přestože záběr jednotlivých kapitol je široký ve snaze přinést co možná nejpodrobnější mapu červem inspirovaných děl lidského umu i ducha, jsem si již nyní vědom toho, že se mi stěží může podařit uspořádat skutečně vyčerpávající výčet všech zobrazení a odkazů v průběhu dějin. Byl bych proto rád, aby má práce byla nahlížena jako první pokus o komplexnější zpracování mnohavrstevnaté červí ikonografie a mohla dále sloužit jako inspirace a „odrazový můstek“ pro všechny, které téma červů v dějinách umění i vizuální kultury zaujme a budou mít chuť jej dále hlouběji zkoumat a rozšiřovat tak dosavadní rejstřík zobrazení i významů o další nové objevy.

Překonejme tedy nyní odpor a předsudky a vstupme společně červí dírou do hemživého světa *Ars Vermibus*.

¹ Až na výjimky se věnuji umění a kultuře západního světa. Akcentuji především evropskou uměleckou tradici v průběhu historie až po současnost, včetně kulturního prostředí na našem území.

2 ...Nastrojil však Bůh červa: motiv červa a jeho významy v křesťanské tradici

S motivem červa, jakkoli většinou nehraje dominantní roli, se v křesťanské symbolice setkáváme na nejrozličnějších místech. Zmínky o něm nalezneme jak přímo v Bibli, tak v pozdějších apokryfních textech a moralistních legendách. Některá schémata či postupy jsou potom (zejména ve dvacátém století) citována či rozvíjena i autory, tvořícími již dalece mimo systém konvenčního sakrálního umění. Zpravidla bývá v křesťanské tradici červ spojován se smrtí, utrpením a pomíjivostí, nejčastěji v podobě realistického znázornění, ovšem s metaforickým a symbolickým přesahem. I zde lze ovšem nalézt výjimky a setkat se tak s příběhy a jejich zobrazeními, kde je úloha červa méně jednoznačná a někdy dokonce pozitivní.

2.1 Mé tělo je obaleno červy

V Bibli se opakovaně s červy setkáme v knize Jóbově. Bohabojný a spravedlivý Jób žil v zemi Uz (Ús)² v území Edomově³ šťastným a bohatým životem, měl sedm synů, tři dcery a velké majetky. Ve své zbožnosti pravidelně obětoval Hospodinu (Jahve, Bůh). Satan ovšem Hospodinu navrhl, aby vyzkoušel Jóbovu oddanost a odebral mu vše, co má, teprve potom že se uvidí, zda mu Jób zachová věrnost. Jób tedy postupně ztratil majetek i rodinu, ve své víře byl však stále pevný. Na Satanovu radu pak Hospodin podrobil Jóba tělesnému utrpení a tak se celé jeho tělo pokrylo vředy malomocenství. Jób v barvitém líčení svých muk doslova říká: „*Mé tělo je obaleno červy a strupy plnými prachu, kůže mi puká a mokvá.*“⁴ Jóba v jeho utrpení přicházejí potěšit tři edomští přátelé: Elífaz, Bildad a Sófar. Jób však jejich útěchu odmítl, proklínal své narození a chválil smrt (...*lože si ustelu ve tmách. Já mě řeknu: »Tys můj otec«, červům: »Matko má, má sestro.«*⁵). V rozpravách se třemi přáteli čelí jejich domnělé (lidské) moudrosti, která se marně pokouší vysvětlit původ utrpení. V Hospodinu nadále přese

2 Jb, 1,1.

3 Gn, 36,28.

4 Jb, 7, 5.

5 Jb, 17, 14.

všechny útrapy vidí svého obhájce a vykupitele⁶. Bůh sám se mu nakonec zjevuje, odpoví na jeho otázky a znovu mu požehná. Jób se pak dočká ještě větší hojnosti než před zkouškou. Smyslem celé knihy je ukázat, proč i zbožní musí trpět a že to, co na člověka sesílá, má spasitelný význam. Podobně, jako v příběhu Danielově či Noemově jde i zde o upřednostnění záchrany duše.⁷

Úloha červů je tedy v Jóbově příběhu dvojího typu a ve své podstatě protikladná. V první citované promluvě jsou explicitním průvodním jevem tělesného rozkladu zaživa a původci nezměrného utrpení, tato jejich úloha je jim však svěřena z vůle Boží, třebaže motivované Satanovým zpochybněním pevnosti Jóbovy víry. V druhé Jóbově promluvě se s červy však náhle setkáváme v jiné rovině – ne jako s původci utrpení, ale naopak jako s těmi, kteří jej definitivně ukončí, s nimiž se těžce zkoušený člověk nakonec rád přivítá jako s milovanými členy rodiny a v jejichž společnosti konečně dojde klidu a spočinutí.

Jóbův příběh v historii poutal pozornost mnoha umělců, ať už byl jejich zájem motivován zaujetím mravním poselstvím o pokoře a pevnosti víry, či možností expresivního znázornění tělesného i duševního utrpení člověka. Zobrazení Jóba a jeho tří přátel se tak objevuje již na malbách v synagoze v Dura Europos (r. 245–256) a na raně křesťanských sarkofázích (sarkofág Junia Bassa, r.359). V duchu typologického paralelismu⁸ byl Jóbův příběh chápán jako předobraz Kristova utrpení (Kristus Trpítel či Bičování Krista) a následného triumfu, proto ho nalézáme v podobě reliéfu například na severním portále katedrály v Remeši (13. stol.) či na severním portále katedrály v Chartres (13. stol.). Setkání Jóba a tří přátel ztvárnil Albrecht Dürer (Jabach-Altar, 1512, Frankfurt), Petr Pavel Rubens zobrazil Jóbovo

6 NOVOTNÝ, Adolf, Biblický slovník, Kalich -Česká biblická společnost, Praha, 1992, str. 304.

7 ROYT, Jan, Slovník biblické ikonografie, Nakladatelství Karolinum, Praha, 2007, str. 99.

8 Typologie je v křesťanských církvích způsob výkladu, který se pokouší objasnit Starý zákon na podkladě Nového zákona. Jde o způsob myšlení, který uvažuje o dvojicích podobných nebo protikladných osob, událostí či dějů, z nichž časově jedna předchází druhé. Starší osoba či událost (typus, figura, praefiguratio) je chápána jako předobraz osoby či události mladší. Typologie se tak v širším slova smyslu rovná alegorickému nebo duchovnímu výkladu (interpretatio mystica, spiritualis). Teologicky jde v typologii v podstatě o zaslíbení (Starý zákon) a vyplnění (Nový zákon), přičemž opakování probíhá v pomyslném kruhu. Základem křesťanské typologie je myšlenka, že řada událostí, jednání a osobností (nazýváme je antitypem) Nového zákona má své předobrazy či předznamenání (nazýváme je typem) ve Starém zákoně. (př.: Kristus tři dny v hrobě – Jonáš tři dny ve velrybě)

K tématu více ROYT Jan, Slovník biblické ikonografie, Nakladatelství Karolinum, Praha, 2007, str. 284-296.

pokoušení d'áblem na obraze z roku 1612 v kostele sv. Mikuláše v Bruselu.⁹ Trpící postavu Jóba coby symbol druhou světovou válkou těžce zkoušené Evropy kresebně i plasticky ztvárnil chorvatský sochař Ivan Meštrović¹⁰ a v širším obrazovém cyklu se Jóbovu příběhu věnoval i anglický malíř, básník a mystik William Blake. Žádný ze zmíněných autorů se nicméně nevydal cestou doslovné ilustrace biblického textu a explicitnímu znázornění Jóbova těla „obaleného červy“ se vyhnuli, snad z obavy, že příliš naturalistické zpodobnění drastického výjevu by bylo zděšenými diváky odmítnuto. Přesto však v díle Williama Blakea existuje grafický list, na kterém se s červem přímo zobrazeným můžeme setkat. Tato rytina, ač není primárně ilustrací k příběhu o Jóbovi, z biblického textu vychází a dokonce jej ve svém názvu přímo cituje. Jedná se o šestnáctý list z grafického cyklu „Pohlavím: Brány ráje“¹¹ s názvem *Pravil jsem Červu: Ty jsi mou matkou & sestrou mojí*. Vidíme, že Blake zde



*Ilustrace 1: W. Blake:
Pravil jsem Červu: Ty jsi
mou matkou & sestrou mojí.*

doslovně cituje z výše zmíněné Jóbovy promluvy. Tento list je posledním obrazovým z alba, líčícího pomocí symbolických výjevů životní pouť člověka. Zde, v samém závěru životní cesty, vidíme na zemi sedící lidskou postavu, zahalenou v bílém rubáši s kápí. Postava – poutník došlý cíle – sedí v neurčitém, temném prostoru. Nad jeho hlavou se nezřetelně rýsují kořeny, z čehož je patrné, že se nachází pod zemí. U poutníkových skrčených nohou vylézá ze země mohutný červ, silný jako paže, celkovou proporcí i zřetelným kroužkováním připomínající obří dešťovku. Tento červ zvolna obtáčí poutníkovu tělo a jeho hlava mizí kdesi v prostoru

břicha postavy, skrytém za pokrčenými koleny. Lze se domnívat, že v tomto posledním objetí počíná červ lidské tělo pohlcovat. Obličej postavy vyzařuje klid a smíření, přestože naznačené vrásky na čele svědčí o překonávané bolesti. Červ je zde, stejně jako v Jóbově promluvě,

9 ROYT, Jan, Slovník biblické ikonografie, Nakladatelství Karolinum, Praha, 2007, str. 100.

10 Job, kresba, 1942, 71x50 cm, Meštrović Gallery, Split

Job, bronz, 1946, 120 cm, Meštrović Gallery, Split (odlitek též v majetku Syracuse University, Syracuse, USA).

11 Cyklus rytin „Pohlavím: Brány ráje“ (v originále *For the Sexes: The Gates of Paradise*) byl vytvořen podle 17 kreseb ze skicáře obsahujícího celkem 64 náčrtků, které Blake poprvé uveřejnil v roce 1793 pod názvem „Dětem: Brány ráje“. Podle číslování skic lze usuzovat, že Blake jejich pořadí několikrát měnil, nicméně uspořádání z roku 1793 je konečné a bylo zachováno i v novém vydání z roku 1818, ve kterém však Blake změnil titul na „Pohlavím: Brány ráje“ a celý cyklus rozšířil o tři další desky: Prolog, Klíče branám a Epilog (Ediční poznámka k českému vydání, Malvern 2014).

očekávaným a vítaným průvodcem posledních životních okamžiků, který přináší unavenému a zmučenému tělu konečnou úlevu. Tak jako v objetí milující matky nachází poutník na konci své cesty smíření a stává se opět součástí země, z níž vzešel.

2.2 Nástroj Boží

Příběh o Jóbovi není jedinou biblickou pasáží, v níž se červ objevuje. Důležitá je i jeho úloha v knize Jonášově. Jonáš patří mezi tzv. Malé proroky¹² a známá (a též často zobrazovaná) je zejména první část legendy, v níž je Jonáš Hospodinem pověřen, aby zvěstoval v Ninive na dálném východě brzký pád města. Jonáš Božího příkazu neuposlechl a pokusil se uniknout opačným směrem, na západ. Nalodil se na loď do Tarstu (fénické kolonie ve Španělsku), doufaje, že tak unikne Boží ruce. Během bouře, která na Hospodinův příkaz na mořeplavce udeřila, byl coby oběť k usmíření bohů svržen námořníky z lodi do moře, kde jej poté pozře „velká ryba“¹³, v jejíž útrobách prorok strávil tři dny a tři noci v kajících modlitbách, až byl velrybou nakonec opět vyvržen a mohl pokračovat ve své pouti do města Ninive. Zde tedy dostal Jonáš druhou šanci na příkaz Hospodinův kázat úplnou zkázu města. Obyvatelé Ninive včetně krále se Jonášova proroctví zalekli a učinili pokání, Bůh se tedy slitoval a město ušetřil. To Jonáše nesmírně popudilo, neboť jeho proroctví o zkáze se tak zdánlivě ukázalo jako nepravdivé. Ve vzteku odešel před město, kde si vyrobil přístřešek a usadil se pod ním.

12 V ikonografii se obvykle objevují čtyři tzv. Velcí proroci: Izajáš, Jeremjáš, Ezechiel a Daniel a dvanáct tzv. Malých proroků: Abakuk (Habakuk), Abdijáš, Ageus, Ámos, Jóel, Jonáš, Malachiáš, Micheáš, Nahum, Ozeáš, Sofonjáš a Zachariáš. Pojem malí proroci použil poprvé sv. Augustin (De civitate Dei XVIII.29).

13 Pojem „velká ryba“ odpovídá původnímu hebrejskému originálu „dag gadol“, v řeckém překladu Starého zákona (tzv. Septuaginta), je však označována jako „kétos“, což znamená obluda, nikoli ryba (řec. Ichthys). Ve starším latinském překladu Bible, v tzv. Itale, se setkáváme s pojmem „kétos“, ale v mladší Vulgátě překladatel používá termín „piscis grandis“, tedy velká ryba. V Novém zákoně v evangeliu Sv. Matouše (12,14) sám Kristus přirovnává třídenní Jonášův pobyt v břiše „mořské obludy“ (v řec. Originále „kétos“, ve Vulgátě „cetus“) ke svému pohřbení a zmrtvýchvstání (typologický paralelismus). V raných zobrazeních Jonášova pohlcení na mozaikách, nástěnných malbách v katakombách či na sarkofázích se vždy objevuje mořská obluda kétos (má přední končetiny a uši), protože zobrazení ryby (ICHTHYS) bylo raně křesťanským symbolem pro Krista. Docházelo by tak k rozporu, že ryba -Kristus, pozřela Jonáše, poukazujícího v duchu typologického paralelismu opět na Krista. Ve středověku býval pak Jonáš zobrazován ve společnosti velké ryby. (více ROYT Jan, Slovník biblické ikonografie, Nakladatelství Karolinum, Praha, 2007, str. 100–101).

Hospodin nechal vyrůst nad přístřeškem skočec¹⁴, *aby mu stínil hlavu a zbavil ho zloby*¹⁵. Jonáš měl ze skočce radost a hněv ho přešel. *Příštího dne za svítání nastrojil však Bůh červa, který skočec nahlodal, takže uschl*¹⁶. Prudké slunce a žhavý vítr pálily Jonáše do hlavy tak, že úplně zemdlel a přál si zemřít. Litoval uschlého skočce nad svým přístřeškem. Na to mu Bůh vysvětlí, že pokud Jonáš lituje rostliny, s níž neměl žádnou práci a která sama vzešla i zašla, nemělo by snad Bohu být líto města Ninive, jehož dvanáct tisíc obyvatel se kálo?

Účel knihy Jonášovy je samozřejmě nábožensko-výchovný. Ukazuje jak svrchovanou Boží moc, která dokáže donutit člověka, aby se podřídil jeho vůli, tak i Boží dobrotivost, která odpouští kajícímu se hříšníkovi. Pro nás je nicméně nejzajímavější pasáž o „nastrojeném červu“. Červ se zde opět ukazuje v úloze zhoubce a ničitele, přesto je nutné vnímat tuto úlohu kladně, protože slouží Božímu účelu. Jakkoli nepatrný, je to právě červ, který jako prodloužená ruka vykonává Boží vůli a jehož přispěním dojde k nápravě a poučení rozhněvaného proroka. Pomocí červem provedené drobné destrukce je zde nastíněna strašlivost destrukce velké a chváleno milosrdenství, které takové pohromě může zabránit. Celkově se tak jedná o nejpozitivnější roli červa v biblických textech.

Větší problém opět představuje výtvarné zobrazení této scény. Třebaže postava Jonáše se objevuje v křesťanském umění již od jeho raných fází, zabývá se většina umělců spíše líčením první části příběhu, v němž je Jonáš konfrontován s velrybou/mořskou obludou, což je jistě motivováno i nepopíratelnou atraktivitou tohoto tématu.¹⁷ Část druhá, odehrávající se v a před městem Ninive, je již na obrazové ztvárnění podstatně chudší a omezuje se pouze na zpodobnění proroka, odpočívajícího ve stínu svého provizorního přístřešku, jehož botanické zařazení se proměňuje v závislosti na překladu biblického textu, z něhož

14 V hebrejském originále je rostlina obepínající Jonášův přístřešek označována jako „Quiquaion“, což znamená nepochybně skočec. Překladatel Septuaginty toto slovo přeložil jako „kolokynthé“. V nejstarší latinské verzi, tzv. Itale, autor překladu použil pojmu „cucurbita“, to jest okurka či dýně. S tím nesouhlasil překladatel Vulgáty a rostlinu pojmenoval „hedera“, tedy skočec. V raně křesťanských vyobrazeních proto můžeme vidět Jonáše, skrytého pod přístřeškem, nad nímž vyrůstá jakási dýně. (ROYT Jan, Slovník biblické ikonografie, Nakladatelství Karolinum, Praha, 2007, str. 101).

15 Jon, 4,6.

16 Jon, 4,7.

17 Např. podlahová mozaika baziliky v Aquileii (zde pohlcován mořskou obludou kétéos) či jižní portál dómu sv. Petra ve Wormsu (pohlcován velkou rybou). Ve společnosti velké ryby je Jonáš zpodobněn též na Michelangelově freskové výzdobě stropu Sixtinské kaple ve Vatikánu.

umělec čerpal. Červ jako takový však zde, pravděpodobně pro své nepatrné rozměry, přímo nefiguruje, byť je v rámci příběhu zásadním hybatelem děje. Jistou výjimku představuje obraz z roku 1999 „Jonah and the Gourd Vine“ od amerického malíře Jacka Baumgartnera. Autor zde zachytil scénu, kdy rozhněvaný prorok sedí obrácen zády k divákovi pod svým rostlinným přístřeškem (jehož fialovo-černé dužnaté listy lze



*Ilustrace 2: J. Baumgartner:
Jonah and the Gourd Vine.*

křesťanské ikonografie s dozvuky estetizovaného dalíovského surrealismu, balancující na hranici náboženského kýče, uvádí, oproti historickým zobrazením, červa jako aktivní příběhovou i obrazovou složku a tím jej v rámci jonášovské legendy pro umění rehabilituje.

stěží zařadit jako konkrétní botanický druh) a upírá zrak do údolí před sebou. Z pravé strany obrazu se k propletenému stonku po zemi blíží silný červ, opět ve své fyziognomii nejvíce připomínající dešťovku, který se chystá rostlinu napadnout. Scénu pak doplňuje anachronicky zařazená velryba, vyplňující svým rozevřeným chřtánem část obrazového pozadí. Třebaže obraz sám představuje co do formy poněkud bizarní fúzi

2.3 Svět křesťanských legend

Starozákonní i novozákonní text Bible není zdaleka jediným, z něhož křesťanský umělec mohl čerpat inspiraci. Zejména ve středověku vzniká celá řada legend ze života světců, mravoučných alegorií, dogmaticko-didaktické literatury, apokryfních textů i knih modliteb. I zde se setkáváme s červem, jakožto věrným průvodcem posledních věcí člověka i Smrti samotné.

Samotná personifikace Smrti prochází v rámci vývoje křesťanské umělecké tradice vývojem, stejně jako její chápání. Na nejstarších vyobrazeních, ještě v dozvuku antické tradice, je Smrt zosobněna postavou boha podsvětí Háda či Furiemi s netopýřími křídly. V představách raného středověku byla pak Smrt prakticky ztotožňovaná s Ďáblem a zobrazována jako démonická postava, temný anděl, had, někdy jako obří hlava s ďábelskými rysy v ohnivé jámě, jindy jako

zoomorfní démon, číhající na duše hříšníků u bran pekelných. Teprve ve 14. století se Smrt postupně zbavuje se své démonické podoby a bere na sebe novou – umrlčí¹⁸, přičemž svoji roli na této proměně ikonografie jistě sehrál rozvoj lékařské vědy a s ním i studium anatomie, jakkoli pitvy byly samozřejmě v té době oficiálně zakázané. V 15. století se pak již setkáváme prakticky výhradně se smrtí v podobě skeletu buď zcela bez tkáně, či s jejími tlejícími zbytky, kdy je kladen důraz na znázornění procesu tělesného rozkladu, včetně hadů, ropuch a samozřejmě červů, kteří se cáry hnijících ostatků proplétají a hodují na nich. Časté užívání těchto makabrozních výjevů v umění i v literatuře je symbolickým vyjádřením pesimistického a odmítavého přístupu k pozemskému světu a jeho statkům, které nemají žádný význam pro spásu duše. Tento postoj, nazývaný *contemptus mundi* (tedy "pohrdání světem"), byl dříve vlastní především monastickým asketům, ovšem díky důkladnější pastorační edukaci laiků, iniciované reformami IV. Lateránského koncilu a jejich aktivnímu podílu na veřejném náboženském životě, umocněné působením mendikantských řádů a *devotio moderna*¹⁹, navíc ve spojení s obavami z konce světa, živenými častými morovými ranami a jinými pohromami, došlo k rozšíření této morbidní tematiky i v laickém prostředí.



Ilustrace 3: Smrt s kosou z Knihy městských práv města Horažďovice.

Červi se v rámci této ikonografie objevují jako průvodní jev tělesného rozkladu. Zejména u starších zobrazení se nicméně častěji než přímo s červy setkáme s hady a ropuchami, tedy nečistými zvířaty, jež jsou považována za symbol Dávla. Fyziognomie hada a červa ale nicméně často splývá, středověkému umělci jde mnohem více o symbolické vyznění, než o zoologickou přesnost. Příkladem takového přístupu může být iluminace Smrti s kosou z Knihy městských práv města Horažďovice z roku 1495, která vznikla v okruhu ateliéru Valentina Noha. Na krvavě červeném pozadí triumfuje

- 18 Ikonograficky unikátní „přechodovou fází“ je postava Smrti na deskové malbě Alegorie spásy od Ambrogia Lorenzettiho z roku 1343. Nad ukřižovaným Kristem se zde vznáší okřídlená černá, kosu třímající postava, jež nese současně démonické i umrlčí rysy.
- 19 Devotio moderna (latinsky „současná, nynější zbožnost“) je název duchovního hnutí pozdního středověku, jehož původcem byl holandský učenec, kazatel a mystik Geert Groote (1340–1384), zakladatel sdružení Bratří společného života. Jádrem *Devotio moderna* byla vnitřní opravdovost a snaha o následování Ježíše Krista jako vzoru křesťanského života. Hnutí mělo veliký úspěch v Nizozemí, v Německu a ve Francii hlavně v 15. století a ovlivnilo i náboženské postoje reformátorů.

soliterní rozkročená postava Smrti v podobě nažloutlého umrlce, jenž však (vyjma obličeje – lebky) není skeletizován, ale vyzáblé tělo, částečně zahalené v bílou vlající draperii rubáše, stále pokrývá vrstva svalstva a kůže. Na hrudi mrtvolky je přisátá zelená ropucha a stejnou barvu mají též čtyři hádkovití červi, provrtávající se svalstvem nohou a paže. Poslední z červů vstupuje do krku Smrtky pod spodní čelistí, aby pak vylezl bezertou ústní dutinou, téměř v podobě kmitajícího zeleného jazyka. Červi i ropucha zde nejen zesilují drastický účinek pohledu na rozkládající se tělo, ale připomínají tak též pomíjivost hmotného světa.

Podoba personifikované Smrti není jedinou možností, jak se v rámci křesťanské ikonografie setkat s rozkládající se mrtvolou a tedy i s červy. Jedním z nejrozšířenějších námětů středověké duchovní literatury o smrti a umírání a z ní plynoucích výtvarných zobrazení je legenda O setkání tří živých se třemi mrtvými, jež se od raného dvanáctého století těšila konstantnímu zájmu a byla hojně šířena. Původ legendy samé není dosud spolehlivě objasněn, obecně přijímaná je hypotéza o dvorském, francouzském původu legendy, existují však též argumenty o františkánských kořenech příběhu, související s polemikou proti světské moci a jejím elitám.

Legenda popisuje příběh tří mladých aristokratů, kteří se během návratu z vyjížďky či lovu setkávají se třemi umrlci, kteří jim zastoupí cestu, aby jim připomněli pomíjivost pozemského života i jeho hodnot a nevyhnutelnou jistotu fyzické smrti. V didaktickém duchu jsou tak vedle sebe do kontrastu postaveny pyšné symboly mládí, bohatství a moci, konfrontované s naturalisticky popisovaným fyzickým rozkladem mrtvého těla, které v hodině smrti nenávratně pozbývá pomíjivých světských poct a požitků. Mrtví promlouvají k živým s neúprosným poselstvím: To co jste teď vy, byli jsme i my, to co jsme teď my, budete i vy.

Legenda O setkání tří živých se třemi mrtvými se během středověku dočkala velkého množství jak literárních, tak výtvarných adaptací a i její ikonografie se v dílčích aspektech proměňuje v závislosti na lokalitě i časovém vývoji.²⁰ Změnou tak prochází jak identita živých (anonymní aristokraté se proměňují v panovníky či vysoké církevní představitele),

²⁰ Toto téma a jeho uplatnění v českém i evropském prostředí velmi podrobně zpracovala Daniela Rywiková v knize *Speculum mortis, Obraz Smrti v českém malířství pozdního středověku* (Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2016).

tak mrtvých (někteří umrlci jsou pouze skeletem, jiní mrtvolami v různém stádiu rozkladu, v pozdějších vyobrazeních mohou být též mrtvými alter egy živých postav, včetně insignií světské či duchovní moci). Mění se též způsob interakce obou trojic, od bezeslovného pohledu zděšených živých na mrtvé (ležící v otevřeném hrobě či oživlé, volně se pohybující), přes gesty doprovázený vzájemný rozhovor až po fyzické útoky mrtvých na živé, objevující se v dílech z patnáctého století.

Červi, prolézající útroby trojice umrlců, patří k ikonografii námětu prakticky od nejstarších vyobrazení ve francouzských a později anglických rukopisech. Jejich přítomnost má v rámci zobrazení trojí význam. Jakožto odpudivý, avšak zcela přirozený průvodní jev rozkladu těla zvyšují makabrozní expresivitu obrazu a tím i jeho potenciál zasáhnout diváka na emocionální rovině. Červi mají mezi ostatními tvory určité „výsadní“ postavení, protože se údajně jako jediní neštítí hodovat na tlejícím a zapáchajícím těle. Toto dobové přesvědčení ilustrují verše oblíbené středoanglické básně *A Disputacioun Betwyx þe Body and Wormes*²¹ (Rozhovor těla a červů), v nichž červi vysvětlují, že na rozdíl od ostatních zvířat, které odpuzuje odporný pach mrtvého těla, červi jej necítí. Pokud by jej ovšem cítili, ani oni by se mrtvého masa nedotkli.

Červi však v ikonografii legendy O setkání tří živých se třemi mrtvými nefigurují jen jako prostí mrchožrouti, ale jsou též důležitým symbolem. Obraz kdysi mocného, nyní však mrtvého krále či papeže, jejichž těla jsou nemilosrdně destruována armádou drobných, bezvýznamných živočichů, představuje jasný morální apel mocným pozemského světa, když ukazuje pomíjivost vši pyšné světské nádhery a moci, která v konečném výsledku není než potravou těch úplně nejnižších – červů. Takto znázorněná rovnost ve smrti též dozajista přinášela jistou satisfakci příslušníkům nižších vrstev jinak přísně hierarchizované středověké společnosti.

21 *Whilk may not sauour ne smell in no wyse; fiine orrybyll flesche rotyng and stynkyng; Of al creatures hated to devyse; Safe onely of vs wretchid wormes beyng; If we as bestes had smellyng and tastynge; Trows flou flat we wald towche fli caryone playne; Nay par de we wald it voyde for certayne.* Cit. podle Jenny Rebecca Rytting, *A Disputacioun Betwyx þe Body and Wormes: A Translation*, *Comitatus: A Journal of Medieval and Renaissance Studies* 31, no. 1, 2000, s. 217–232 (RYTTING 2000) In: RYWIKOVÁ Daniela, *Speculum mortis, Obraz Smrti v českém malířství pozdního středověku*, Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2016, str. 221.

Krásným příkladem konfrontace pomíjivé nádhery světské moci s ohavností fyzické smrti je iluminace Tři živí a jejich alter ega z Knihy hodinek, zhotovené v Paříži v letech 1480-1490²². Na scéně, situované před městské hradby, potkávají tři živí – císař, král a papež své



Ilustrace 4: Tři živí a jejich alter ega.

mrtvé protějšky, posmrtná alter ega. Živí nejvyšší představitelé světské i duchovní moci jsou oděni v bohatě zdobených rouchách či brnění, s hlavami ozdobenými císařskou a královskou korunou a papežskou tiárou a s patrným odporem úkosem pohlíží na své rozkládající se verze. Těla mrtvých jsou zcela nahá, jen holé lebky zdobí pokrývky identické s trojicí živých, které jako jediné umožní umrlce identifikovat. Zatímco postoje živých v dynamických křivkách odrážejí úlek a zhnusení, mrtví stojí vedle sebe vzpřímeně, klidně, téměř stydlivě a zkříženýma rukama si cudně zakrývají intimní partie.

Na ostatcích krále a císaře se zřetelně rysují bílé vlnovky vypasených červů, pokrývajících celý trup i partie stehů. Postava vysušeného mrtvého papeže je červů ušetřena a též její odstín je o poznání světlejší, můžeme se nicméně jen dohadovat, zda tím chtěl středověký umělec poukázat na odlišný způsob uložení nebožtíkova těla, či chtěl jen vnést do obrazu jistou dynamickou gradaci. Groteskní trojice seřazených umrlců s mocenskými insigniemi je samozřejmě interpretovatelná jako vážně míněný moralistní apel, v druhém plánu je však patrná též parodická rovina výjevu, zesměšňující marnost světské moci.

Třetím a posledním způsobem, jak chápat přítomnost červů v rámci legendy je rovina transcendentální. Tito tvorové nebyli totiž vnímáni pouze jako nástroj zkázy fyzického těla, ale byli středověkými bohoslovci považováni též za jednu z devíti základních pekelných muk. Podle verše citovaného Caesariem z Heisterbachu jimi byly *Pix, nix, nox, vermis, flagra, vincula, pus, pudor, horror*, tedy smůla, mráz, temnota, červ, bič, okovy, hnis, ponížení a hrůza.²³ To tedy znamená, že pokud hříšník nedbá výstrah a neučiní včas pokání, utrpení

²² Nyní Londýn, British Library, Harley MS 2917, fol. 119r.

²³ Cit. podle STRANGE 1851, II, s. 315 In: RYWIKOVÁ Daniela, Speculum mortis, Obraz Smrti v českém malířství pozdního středověku, Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2016, str. 221.

v podobě armády žravých tvorů neujde ani po smrti, navíc, na rozdíl od relativně rychlé červí aktivity v pozemské realitě, se v tomto případě jedná o utrpení věčné. Zařazení červů mezi základní pekelná muka opět svědčí o jejich exkluzivním ikonografickém postavení mezi ostatními živými tvory, neboť žádné jiné zvíře, schopné způsobit člověku bolest či smrt (šelmy, hadi, štíři, draví ptáci atd.), nebylo středověkými teology do výčtu hlavních pekelných nástrah zařazeno. Svůj původ má tento krok pravděpodobně v interpretaci Starého zákona, konkrétně v závěrečném varování hříšníkům z Knihy Izajášovy. Prorok zde říká: „*Jejich červ neumírá; jejich oheň neuhasne; budou strašlivou výstrahou všemu tvorstvu.*“²⁴

Zřejmě je zde poukazováno na podobnost s historickou Gehennou²⁵ – skládkou, kde bylo spalování (oheň) mrtvých těl (červi) prostředkem k likvidaci odpadu a která se stala symbolem kletby za hřích, označením místa věčného odsouzení a pravděpodobně je i jistým předobrazem křesťanské představy pekla jako ohnivě jámy. Izajášův citát je tradičně interpretován jako popis věčného utrpení, Sv. Bernard se pak domnívá, že věčně hlodající červi spolu s nehasnoucími plameny symbolizují výčitky svědomí, jež nikdy nepřestanou u těch, kteří se nekají a nedostane se jim tedy rozhřešení. Pro „hryzáni svědomí“ bychom pravda stěží našli příhodnější alegorii...

2.4 Vanitas vanitatum

Meditace nad pomíjivostí všeho pozemského nebyla zdaleka výsadou pouze středověkých umělců a literátů. Tematika *Vanitas* (Marnost), jejíž název je odvozen z biblického citátu *vanitas vanitatum et omnia vanitas*²⁶, našla v šestnáctém a sedmnáctém století mimo jiné neobyčejný ohlas v malířství Nizozemí a Flander, kde se stala jedním z oblíbených subžánrů tradičně pěstovaného umění zátiší a odkud se pak šířila i do dalších evropských zemí. V přísně protestantských územích byly chrámové obrazy a sochy, zobrazující svaté, pokládány za modlářství a jako takové zakazovány. Umělecká díla v té době tak byla určena nikoli do chrámů, ale do soukromých interiérů, kde se, vedle portrétního umění, těšilo

²⁴ Iz, 66,24.

²⁵ Původně Gehinnom (údolí Hinnom), ležící jižně od Jeruzaléma. Údolí proslulo kultem Molochovým, jenž vyvrátil král Joziáš. Později na „poskvrněném“ místě, přejmenovaném na Gehennu, byly páleny odpadky a stalo se označením místa věčného odsouzení.

²⁶ „Marnost nad marnost a vše je marnost“, kniha Ecclesiasticus, Kazatel 1;2.

popularitě právě zmíněné zátiší. Do něho se postupně začala pomocí symbolů projektovat náboženská a moralistní témata, v případě Vanitas samozřejmě symboly pomíjivosti života a prchavých světských radovánek, což mělo diváka přimět k přemítání nad marností pozemského požitkářství, k odmítnutí hříchu a k příkladnému, ke spáse vedoucímu žití. V zátiší, malovaných s pověstnou technickou virtuositou, se tak objevují vadnoucí květiny jako symbol prchavé krásy, hudební nástroje, noty a vinné číše jako znaky světských kratochvílí, zbraně a peníze, znázorňující absurditu pachtění po moci a hmotných statcích, přesýpací i mechanické hodiny, zastupující neúprošnost plynoucího času a samozřejmě nejčitelnější a nejvýmluvnější symbol pomíjivosti života – lidská lebka. Často se též na obrazech vyskytuje hmyz, obvykle motýli, známí svou křehkou krásou a krátkým životem a samozřejmě věrní průvodci věcí posledních – červi.



Ilustrace 5: J. Ligozzi: Vanitas.



Ilustrace 6: J. Ligozzi: Vanitas.

Excelentním příkladem zátiší s tematikou Vanitas, na němž jsou červi přítomni, jsou dvě olejomalby italského (tedy ovšem z katolického prostředí pocházejícího) manýristy Jacopa Ligozziho (1547 – 1626). Ústředním motivem obou kompozic je tlející lidská hlava, což je poněkud neobvyklé, ale oproti klasicky zobrazované holé lebce uměřených holandských zátiší působící podstatně expresivnějším a tudíž znepokojivějším dojmem. Ústa obou hlav jsou doširoka otevřená, s odhalenými, částečně vylámanými zuby, jakoby v němém výkřiku bolesti a utrpení zavržené duše hříšníka. Z nosní dutiny, uší, zahnívajících očí i úst se rozlézají po zažloutlé pokožce obličeje červi, jejichž proporce, vzhled i způsob pohybu jsou

zpodobněny, stejně jako umrlčí hlavy samy, s obdivuhodným naturalismem, neboť Ligozzi ve své době platil též za předního autora přírodovědných ilustrací, které vytvářel ve službách rodu Medicejských. Přítomnost červů až fyzicky umocňuje dojem ze skutečného setkání tváří v tvář smrti a dodává heslu *Memento mori* (Pamatuj na smrt) na nepříjemné naléhavosti. Uťaté hlavy tvoří vlastně dvojici protipólů – jedná se totiž o hlavu mužskou a ženskou, přičemž každá je obklopena odlišnými atributy. Výjev s mužskou hlavou je kompozičně jednodušší, ostatky spočívají na knize, jež je symbolem omezenosti lidského vědění, a vedle na tmavém soklu pak stojí masivní přesýpací hodiny jako připomínka vyprchávajícího času. Obraz, na němž je znázorněna hlava mrtvé ženy, má skladbu komplikovanější. Hlava spočívá na měkké zdobené podušce, snad symbolu pohodlí a zahálky a levou stranu obrazu zaujímá zrcadlo, v němž se zetlelý obličej v imitaci marnivého gesta odráží. Na pýchu a marnivost ostatně odkazují též zlaté šperky a těžká šňůra perel, rozložené v popředí obrazu. Detailem, který již tak morbidnímu obrazu ještě přidává na odpudivosti, jsou pečlivě na pěšinku učesané dlouhé vlasy nebožky a půvabná perlová náušnice, vetknutá do mrtvého boltece. Bizarní je též přítomnost mumifikovaného kočičího skeletu, pohlízejícího spolu se ženou zděšeně na svůj ohyzdný zrcadlový obraz.

Tematika Vanitas nerezonovala pouze v malířství, též v sochařství najdeme výjimečná díla tohoto žánru, jakkoli početně nemohou obrazům konkurovat. Významově se od maleb nijak neodlišují, prakticky totožná je použitá ikonografie i její interpretace. Přesto má trojrozměrná forma jedinečnou schopnost ještě více „zpřítomnit“ zobrazený děj a v případě *Vanitas* diváka účinněji konfrontovat s bezútěšností a nevyhnutelností vlastní smrtelnosti.

Formou, proveniencí i datací jsou si příbuzná dvě velmi expresivní díla – sochařské busty, zpodobňující rozkladné procesy, devastující lidský obličej. Těmito díly jsou „Anatomická busta s červy“ připisovaná známému mistru vosku Gaetanu Giuliu Zumbovi (1656–1701) a anonymní dílo „La Donna Scandalosa“ z italské Neapole. Obě díla pocházejí z konce sedmnáctého století a jsou stejně tak moralistním varováním, jako důslednou vědeckou studií.



Ilustrace 7: G. G. Zumbo: Anatomická busta s červy.



Ilustrace 8: La Donna Scandalosa

Zumbova busta představuje muže s obnaženými rameny, lehce zakloněnou hlavou a pootevřenými ústy, na jehož parciálně narušené pokožce hoduje velké množství „nečistých zvířat“. Lze se jen domnívat, zda se díváme do tváře tlející mrtvoly, či je nešťastník požírán ještě zaživa. Vzhledem k dobové přímé zkušenosti s morovými ranami může být busta chápána jako důrazná připomínka nemilosrdného Božího hněvu a nutnost pokání pro ty, kteří byli řádění černé smrti prozatím ušetřeni. Takové interpretaci ostatně napovídá i přítomnost morové krysy na mužově rameni. Dalšími živočichy, živícími se na (doslova) voskově žluté pokožce, jsou brouci, mouchy, plž i můra, v drtivé většině však převažují červi. Se zoologickou důsledností jsou zde zobrazeni tlustí, oproti okolí kontrastně bílí červi – larvy much, spolu s proporcčně i barevně odlišenými dešťovkami. Vylézají z očí a úst oběti, stejně jako z hlubokých otevřených ran na její tváři, krku (včetně obnažené trubice hrtanu) a ramenou. Je to především přítomnost červů, co celému výjevu dodává na hrůzoplém výrazu, přesto však, navzdory ohromnému množství naturalistických detailů, podléhá Zumbova busta celkově poněkud zjednodušující stylizaci, patrné především v partiích pravidelně vykroužených očních víček, rámujičích bulvy obrácené v sloup. Ve srovnání s ní tak zachází druhá zmíněná busta ve virtuosním provedení morbidních fascinací ještě o řádný kus dále.

„La Donna Scandalosa“ (tedy „Skandální žena“) je rovněž vosková busta, jež tvoří součást výzdoby kostela *Oratorio Compagnia dei Bianchi Della Giustizia* v Neapoli. Vznikla pravděpodobně v přímé reakci na velkou morovou ránu, která během roku 1657 zahubila polovinu obyvatel města. Memento mori už nemůže být ve svém moralistním apelu

explicitnější. Hlava ženy je vyvedena s makabrozním a naprosto bezprecedentním naturalismem, který neopomene sebemenší odporný detail. Tam, kde v případě Zumbovy busty ještě tlumila expresivní účinek jistá strnulost stylizace, promlouvá *La Donna Scandalosa* jazykem ničím nepřikrášlené a nezastírané hrůznosti. Samotná kompozice nachýlené hlavy může svým přirozeným, ladným gestem asociovat Michelangelova Umírajícího otrocka, namísto bělostného mramoru je však obnažená plet' sochy tvořena tmavě patinovaným voskem, vytvářejícím nepříjemně přesvědčivou iluzi mrtvolné tkáně, protkané tmavými skvrnami cév plných sražené krve. Poslednímu průvodci nebožky (či ještě hůře umírající) jsou opět nečistá zvířata, znovu se objevují morové krysy, brouci a dokonce i ještěrka. Ústřední roli však i zde sehrávají červi, řinoucí se v hutných chuchvalcích zpod zavřených víček, pootevřených úst, částečně již chybějícího nosu i zejících morových vředů na hrudi. Jejich barva, pohyb i proporce jsou zobrazeny s tak sugestivním naturalismem, že divák přestává vnímat, že jde stále jen o sochu, mrtvé tělo lze téměř fyzicky „cítit“. Osobně považuji toto anonymní memento mori za naprostý vrchol tohoto svébytného žánru, spojující v sobě bezpříkladnou sochařskou bravuru, hluboké vědecké (a zřejmě i bohatě empiricky podpořené) znalosti o degradaci tkání, a to vše ve službě moralistního poselství. Veristické zobrazení červů pak má na celkově expresivním vyznění zásadní podíl, díky čemuž muselo mít toto dílo na zbožné diváky nemalý účinek.

Poněkud odlišným typem je sochařského vanitas je vitrína s podobiznou anglické královny Alžběty I., pocházející z osmnáctého století. Oproti dvěma předchozím příkladům se zde jedná o portrét – podobiznu konkrétního člověka, v tomto případě dokonce panovnice. Tato symbolika pomíjivosti světské moci nám může připomenou středověké iluminace, kde v tancích smrti či setkání živých s mrtvými také vystupují vysocí představitelé světské moci i duchovenstva. Přestože zde chybí královské insignie jako žezlo či koruna, nemůže být o identitě královny pro zdařilé ztvárnění portrétního sporu. Obličej je vertikálně rozdělen na dvě části²⁷ – zatímco pravá strana (z pohledu diváka) představuje královnu s bělostnou

27 Toto vertikální zrcadlové dělení bylo mimo jiné velmi populární u objektů *Memento mori* pro soukromou kontemplaci. Jednalo se o drobné obrazy, tisky i trojrozměrné objekty mnohdy lidového původu, zpodobňující elegantní pány a dámy, šlechtice či vojáky, jejichž těla či tváře byly podle vertikální osy rozděleny a jejichž jednu polovinu tvořil obraz kostlivce, potažmo lebky. Taková dílka byla vhodná k umístění na desku pracovního stolu, stěnu „domácí oltář“ či jako přívěsek k růženci coby neustálá připomínka pomíjivosti světského života.

pletí, rudými rty a upravenými vlasy, strana levá ukazuje kosti holé lebky, po jejímž povrchu rejdí hmyz a červi. Zajímavým faktem je, že oproti dvěma výše popsaným



Ilustrace 9: *Vanitas*,
královna Alžběta I..

bustám, u této podobizny se v obličejí nezračí žádné utrpení, královny jako by se osud pravé poloviny vlastní tváře vůbec nedotýkal. To značně snižuje potenciál divákova ztotožnění se s dílem. Namísto spoluprožité hrůzy nacházíme poněkud odtazitou úvahu o marnosti (biblický citát *Vanitas Vanitatum & omnia Vanitas* je ostatně krasopisně vyveden na kartuši na soklu), namísto na odívávané citové exaltovanosti katolického prostředí zde vidíme vyvedení, leč veškeré hrůznosti zbavení červi zde marně hledají potravu na bezkrevné lebce, vše už je jaksi očištěné a pečlivě nainstalované, jakoby vedené spíše opatrným heslem „připomenout, ale nevyděsit“.

2.5 Červ a nové tváře smrti

Jakkoli by se mohlo zdát, že s postupující sekularizací společnosti a stále menšího vlivu náboženství (v našem případě především křesťanství) tematika *Vanitas* přestává být dnešnímu divákovi srozumitelnou a sdělnou, je to právě ona, jejíž ozvěny silně rezonují v dílech moderních i současných tvůrců napříč médii. Připomínka vlastní smrtelnosti, byť toto téma je dnes ve veřejném prostoru poměrně tabuizované, přináší umělcům mnohdy zásadní tvůrčí impuls. Pastorační funkce tématu, spojeného tradičně s varováním před hříchem a s tím spojenou hrozbou věčného ztracení, se pochopitelně u současných autorů vytrácí, ale tak jako se barokní divák obával plamenů (či červů) pekelných, děsí se ten dnešní, jakkoli možná spíše podprahově a v skrytu, smrti jako velké neznámé, nedefinované a nedefinovatelné prázdnoty, fatálního konečného zániku vlastního já a to nejen pouze v rovině fyzické, ale, narozdíl od konceptů církevních učení o nesmrtelné duši, i v rovině mentální. Pohled na *Vanitas* již neříká "mé smrtelné tělo se rozpadne a má duše bude souzena za své hříchy", ale přichází s ještě děsivějším poznáním: "mé smrtelné tělo se rozpadne a já sám spolu s ním přestanu existovat".

Ještě hůře přijímaná je pak smrt předčasná, zbytečná, přicházející v rozkvětu životních sil. Takovou smrtí je nejčastěji smrt násilná, v důsledku neštěstí, choroby či válečného konfliktu. Dílem, které je přesně takovým mementem, kontemplací nad absurditou války a jež se zároveň formálně odkazuje k tradici barokních Vanitas je lept *Schädel* (Lebka) významného



Ilustrace 10: O. Dix: Schädel (Lebka).

německého expresionistického malíře a grafika Otto Dixe. Tento grafický list z roku 1924 vyniká v kontextu ostatní Dixovy tvorby velmi jednoduchou, centrální kompozicí, přímočaře vedoucí pohled diváka do středu tiskové plochy, zaplněné rozšklebenou, na holé zemi ležící lidskou lebkou. Nejen datace, ale i jednotlivé detaily obrazu, jako jsou rozcuchané zbytky krátce střižené kštice či nad chybějícím rtem trčící vlákna kdysi pěstěného kníru, dávají jasně tušit, že se jedná o pozůstatky vojáka, padlého v hrůzách první světové války. Přestože krom zmíněných pozůstatků vlasového a vousového porostu je lebka již dokonale zbavena

tkání, z prázdných očních důlků, nosního otvoru, šklebících se čelistí i zbytků skalpu se rozlézají hustá klubka svíjejích se červů. Ti zde však nejsou znázorněni coby standardní průvodní jev rozkladu tkání, jejich přítomnost na již holé, požitelných částí zbavené lebce by se z hlediska prostého záznamu reality nutně jevila jako nelogická a anachronická. Je tedy opět třeba pojímat červy coby symbol. V tomto případě však červ není ani biblickým vykupitelem z bolesti, ani nástrojem pekelných muk. Dixův červ je totiž triumfátorem, jediným skutečným vítězem všech bojů a válek, pobaveně shlížejícím na okolní zkázu z vyhlodaných mrtvých očí krále tvorstva. Je oním Červem dobyvatelem, jehož konečný triumf nad veškerým lidským snažením ohlašuje ve své známé stejnojmenné básni již Edgar Allan Poe.²⁸

28 Edgar Allan Poe (1809–1849), *Červ dobyvatel* (angl. orig. *The Conqueror worm*), česky ve sbírce Edgar Allan Poe, *Havran a jiné básně*, Praha, Bursík a Kohout, 1891, v překladu Jaroslava Vrchlického. (Celá báseň viz Textová příloha 10.2). Vedle kultovního Havrana patří *Červ dobyvatel* k nejznámějším dílům Poeovy básnické tvorby. Báseň byla opakovaně zhudebněna v nejrůznějších žánrech, k nejzdařilejším patří zpracování německého dark wave projektu *Sopor Aeternus & the Ensemble of Shadows*, za nímž stojí umělkyně Anna Varney Cantodea. Existuje však mj. také dark -folková verze, nazpívaná Aureliem Voltairem, metalová od kapely *Nepenthe* nebo čistě instrumentální od Johna Zorna. Báseň inspirovala též stejnojmenný film z roku 1968, režírovaný Michaellem Reevesem s Vincentem Pricem v hlavní roli. Svoji stopu *Červ dobyvatel* zanechává i v komiksové tvorbě v podobě stejnojmenné knihy ze série *Hellboy*, jejímž autorem je kreslíř a komiksový i filmový scénárista Mike Mignola. Mignolova kniha velmi invenčně kombinuje

Narážíme-li na Poea, musíme v souvislosti s Červem dobyvatelem zmínit ještě jedno navšední dílo. Sugestivní báseň totiž inspirovala Františka Kupku do té míry, že k ní roku 1900 vytvořil



Ilustrace 11: F. Kupka: Červ vítěz.

stejnojmennou ilustraci²⁹, uveřejněnou v časopise Cocorico. Červ se objevuje i zde, jako centrální motiv celého výjevu, obklopen zděšenými a truchlícími anděly na jedné straně a s průhledem na změt' lidských těl, pohřbívaných zažíva pod monumentální smuteční závěs zdobený křížem na straně druhé. I zde se tak jedná v podstatě o Vanitas: veškeré lidské snažení je marno a za všemi bez výjimky se nakonec, po dohrání životní tragédie, zatáhne černá opona smrti.

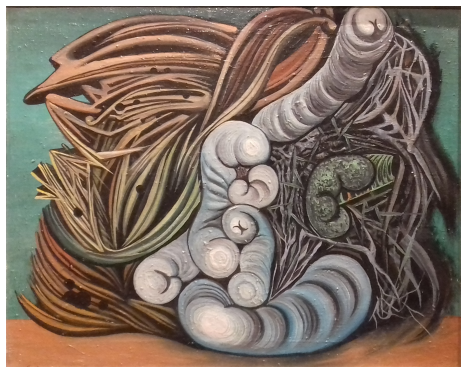
Skutečně netradiční je zde však podoba červa, na hony vzdálená vizuální podobnosti s jakýmkoli příslušníkem čeledi kroužkovců a tím pádem i s kterýmkoli zde již zmíněným zobrazením. Červ v Kupkově pojetí je jakousi plazící se Sfínx, jejíž spodní část těla (jako jediná snad červí či hadí) je halena splývavou draperií a tedy spíše jen tušitelná. Horní polovina těla již nemá s červem jakožto reálným živočichem společného vůbec nic. Do výše se hrdě vypíná nahý, bledý trup a hlava uhrančivě krásné ženy, jejíž paže se proměňují v rozevřené černé perutě. Obličej má povýšený, triumfující výraz. Červ dobyvatel je v Kupkově výsostně symbolistním pojetí jakousi novou Medusou, strašlivou a krutou, zároveň však dráždivou jistou perverzní smyslností. Eros a Thanatos zde splývají v jedno v podobě červa, který jako jediný vítězí stejně tak nad láskou, jako nad smrtí...

Úvahy o červu jako symbolu zmaru se v českém kulturním prostředí objevují i později. Olejomalba na lepence s názvem Hodina červů od Františka Janouška je sice Dixovu i Kupkovu dílu co do formy vzdálená, spojení smrti (války) a červa jako jednoho z jejich symbolů je ale přesto jejich společným jmenovatelem. Zatímco však Kupka "pouze" ilustroval (byť kongeniálním způsobem) Poeův text a Otto Dix reflektoval již prožitou zkušenost, když nechal své červy hodovat na ruinách lidského těla a metaforicky i civilizace

expresivní kresebný styl s mnohavrstevnatým vyprávěním, plným historických i kulturních odkazů s důrazem na kombinování nejrozličnějších mytologických motivů z celého světa.

29 Červ – vítěz (Le Ver vainqueur), 1900, fotomechanická reprodukce, 308x328mm, Cocorico, 1900, č. 42, 1. 11., s. 224, soukromá sbírka, Paříž. In: THEINHARTOVÁ Markéta, BRULÉ Pierre (eds.), *Orbis pictus Františka Kupky. Mezi symbolismem a reportáží, Arbor Vitae a Západočeská galerie v Plzni*, 2014, str. 180.

jako takové, Janouškův obraz z roku 1937 je prodchnutý tíživou předtuchou hrůz, jež mají teprve přijít. I vizuální podoba samotných červů tomuto pojetí odpovídá. V jakémsi hnízdě



Ilustrace 12: F. Janoušek: Hodina červů.

z rozježených travin se namačkány vedle sebe choulí tučné bledé larvy. Ačkoli samotný výjev postrádá jakýkoli popsitelný děj, atmosféra obrazu je pochmurná a silně zneklidňující, máme pocit, že cosi nevýslovně odporného bobtná skryto pod povrchem, aby se to, až nazraje čas, mohlo rozlít do okolního světa a tím jej poskvřnit. Červ je zde zárodkem, nikoli však v pozitivní rovině příslibu budoucí metamorfózy,

ale naopak v podobě postupně bujícího a skrytě se živícího zla, jež ještě hledá svoji formu. Nahlédneme-li Janouškův obraz v kontextu zvěrstev druhé světové války, do jejíhož vypuknutí v době vzniku malby zbývaly ještě dva roky, musíme si opět uvědomit, jak citlivým seismografem jevů na poli společenského dění umění bylo, je a jistě i bude.

I témata nejvážnější, jakými jsou smrt či válka, však mohou být zlehčena satirou, která je často tím nejúčinnějším způsobem, jak se vyrovnat s jinak zdánlivě bezvýhodnou situací. Dokonce i červi jako chmurní průvodci člověka na jeho poslední cestě se stali předmětem do jisté míry karikujícího zobrazení a humorné nadsázky v díle dnes již kultovního



Ilustrace 13: J. Váchal: Smutní červové.

malíře, grafika a svérázného mystika Josefa Váchala. Stalo se tak v případě drobného barevného dřevorytu z roku 1913 s výmluvným názvem *Smutní červové*. Dílo samo je zajímavé i z hlediska použité formy³⁰, nás však v tuto chvíli zajímá především jeho námět. Geometricky členěnou plochu tisku v dolní části obrazu diagonálně protíná rudá figura nahého umrlce, nad níž se s úsměvem sklánějí dvě větší postavy (ty sice nenesou jednoznačné atributy, které by usnadnily jejich

30 Váchal v tomto období experimentoval s výtvarnou formou a v kompozicích svých obrazů používal základních geometrických tvarů, jakými je trojúhelník, čtverec, kříž a kruh. Používal je *jako znaky, jejichž původ odkazoval k magickému, mystickému a hermetickému tvarosloví a garantoval tak zobrazení univerzální dosah* (RAKUŠANOVÁ, Marie, Josef Váchal – magie hledání, Paseka/Památník národního písemnictví, 2014, str.212). Docházel tak, aniž by ale kdy překročil hranici abstraktního vyjádření, ještě před první světovou válkou k podobnému tvarosloví, s jakým po válce přicházeli futuristé, orfisté či kubisté.

identifikaci, ale dle možného náznaku křídel u jednoho a kozlí, snad i rohaté tváře u druhého, se můžeme domnívat, že by se mohlo jednat o anděla a d'ábla). Skutečně bizarní vyznění však scéně dodávají teprve dva již v názvu grafiky zmínění žlutí červi, v hieratické perspektivě větší než sám nebožtík, kteří dominují celé levé polovině výjevu. Paradoxní není jejich přítomnost v blízkosti mrtvého (příkladů logického spojení mrtvola – červ jsme si ostatně jen v této kapitole představili nespočet), ale mnohem spíše jejich výraz a jednání. Hlavové partie obou červů jsou výrazně antropomorfizovány – rozeznáváme "lidský" obličej s očima, nosem a především výraznými, vyčnívajícími zuby. V obou obličejích se nicméně zračí emoce, kterou bychom v dané chvíli neočekávali – smutek, snad i stud. Namísto štěstí z hostiny, již mrtvé tělo poskytuje, ukazují červi pláčem zarudlé oči – oni jediní pro nebožtíka truchlí. Navzdory nadsázce a ve své podstatě černohumornému pojetí (fyziognomie červů shodou náhod výrazně připomíná jeden z charakterů z animované temné pohádky *Mrtvá nevěsta* amerického režiséra Tima Burtona), můžeme v tomto tisku vysledovat významovou paralelu s již výše zmíněnými Jóbovými promluvami či leptem Williama Blakea *Pravil jsem Červu: Ty jsi mou matkou & sestrou mojí*, který na ně přímo navazuje. Opět se zde setkáváme s červem – průvodcem posledními věcmi a tišitelem bolesti, tedy v rovině (jakkoli v kontextu nutně přítomné smrti) veskrze pozitivní.

Chceme-li hovořit o reflexích tematiky Vanitas (ať již ve "vážné" či ironizující poloze) v současném umění, musíme v první řadě zmínit bratrské tvůrčí duo Jake a Dinos Chapmanovi. Jejich obsáhlé a mnohavrstevnaté dílo, v němž se motiv červa opakovaně objevuje, je ale natolik výrazné, zásadní a pro mnoho současných autorů (včetně českých) inspirující, že bych mu rád věnoval větší část následující kapitoly.

Váchal se však u těchto směrů neinspiroval, pouze v jisté dílčí fázi svého tvůrčího vývoje paralelně vycházel z podobných zdrojů.

3 Worm now: Červ v současném umění

"Urazili jste cestu od červa k člověku, a leccos ve vás je posud červ."

Friedrich Nietzsche, Tak pravil Zarathustra

Současná mezinárodní umělecká scéna je neuvěřitelně široká a pestrá a v jejím rámci vedle sebe koexistují i ty nejprotichůdnější tendence. Naše domácí umělecká scéna pak tyto tendence ve větší či menší míře reflektuje, jakkoli vždy s jistými lokálními specifiky. Navzdory dřívějším chmurným prognózám nejrozumnějších teoretických hlasů se stále velmi dobře daří klasickým médiím (sochařství, malba, kresba, grafika, fotografie), vedle nichž ovšem dlouhodobě své početné tvůrce i diváky získávají nejrozumnější média nová (byť řada z nich už rovněž v průběhu let "zklasičtěla") ať už se jedná o videoart, bodyart, performance, happeningy a mnohé další. V posledních desetiletích se pak přidává umění vznikající a šířené výhradně virtuálně na internetu a také řada uměleckých projektů a hnutí, propojujících umění se sociálním či politickým aktivismem. Vidíme-li tuto nepřetržitou formální a názorovou pestrost, bylo by jistě s podivem, kdybychom se v jejím rámci alespoň občas nesetkali s námi sledovaným motivem - červem. Stejně, jako ve všech starších obdobích, i dnes je přítomnost červa v uměleckém díle mnohoznačná a k jeho zobrazení vedou umělce rozličné motivace. Vynořuje se často nečekaně, jako marginálie v kontextu ostatního díla svého tvůrce, přesto však vždy dokáže upoutat naši pozornost a vyvolat už pouhou svojí přítomností celé řetězce asociací, neúprosně se deroucích odněkud z podrážděného divákova podvědomí...

Předchozí kapitulu jsme zakončili zmínkou o tvorbě bratří Jakea a Dinose Chapmanových a proto bude vhodné zde opět navázat. Návaznost jako taková je totiž i jistým leitmotivem tvorby tohoto britského bratrského dua - Chapmanovi jsou mistry chytrých, hravých, občas až blasfemicky drzých, ale vždy přesných a důsledně promyšlených odkazů a citací, místy překračující až hranice apropriace. Jejich široké a mnohavrstevnaté dílo se vyjadřuje k současnosti pomocí vhodně volených remixů minulosti, ať už jde o dějiny umění, literatury, filozofie či totalitních ideologií. Stejně tak svobodně nakládají i s používaným médiem:

s lehkostí a samozřejmostí se pohybují mezi sochou, objektem, instalací, malbou, kresbou a grafikou, jejich tvůrčí zájem zasahuje i do sfér hudby³¹ či filmu³². Jejich tvorbu, kterou měl i český divák již opakovaně možnost zhlédnout na domácích výstavách³³, kontinuálně provázejí četné kontroverze. Názoroví oponenti často chápou užívání některých motivů a symbolů jako propagaci pornografie, rasismu či nacismu, aniž by ovšem byli ochotni kritickým myšlením poodkrýt vnější slupku šokující formy, jež je podvratnou směsicí naturalisticky podaného násilí, tělesných deformací, zrecyklovaného vizuálního odpadu banálního reklamního a popkulturního jazyka a schválně akcentovaného primitivního projevu. Pod tímto záměrně odpudivým zevnějškem se totiž skrývá velmi sofistikovaná spleť významů a odkazů, rozehrávající s divákem matoucí hru, v níž pravidla formy i obsahu jsou neustále přepisována a relativizována. Nikdo si nemůže být jistý, zda to, na co se dívá, je skutečně tím, čím se jeví být. To, co se na první pohled tváří jako guma či zpuchřelý starý karton, je ve skutečnosti dovedně polychromovaný bronz, u naivních dětských ilustrací se objevují citace z moderních filozofů či H. P. Lovecrafta, vysoké a nízké se proplétá v nebezpečně znejistňujících situacích. Vše navíc prostupuje všudypřítomný černočerný humor a téměř dětinské nadšení z tvůrčího procesu, hraničící často až s posedlostí.

Červ se ve formálním restříku bratří Chapmanových objevuje opakovaně, stejně, jako další kontroverzní motivy, například svastika, "smajlík", pohlavní orgány či logo řetězce rychlého občerstvení McDonald's. Nikdy však v žádném díle nezastává úlohu hlavního námětu, je pouze obrazovou složkou, jakkoli významnou a neodělitelnou, která svou přítomností dotváří expresivní a děsivý ráz výjevu.

Vrcholným dílem bratří Chapmanů, v němž se objevují červi, je rozměrná plastika *Sex* z roku

31 Dinos Chapman experimentuje s elektronickou hudbou, roku 2013 vydal své debutové album *Luftbobler* (The Vinyl Factory 2013), *JDC například vytvořili videoklipy pro Spiritualized (2008), The Peth (2008) nebo P. J. Harvey (2009), v roce 2004 sestavovali pod názvem Nightmare Before Christmas line up pro prestižní hudební festival All Tomorrow Parties, na který pozvali mimo jiné Throbbing Gristle, Peaches, Aphes Twin nebo Miss Kittin.*: URBAN, Otto M., Jake and Dinos Chapman, *The Blind leading the Blind/ Slepý vede slepého*, Galerie Rudolfinum, Praha, 2013, str. 29.

32 Krátké filmy *Studio Tour* (1997), *Sacrificial Mutilation and Death in Modern Art* (Obětní zmrzačení a smrt v moderním umění, 1999), *The Organ Grinder's Monkey* (Flášeníčova opička, 2010): Ibidem, str. 29.

33 Skupinové výstavy *Close Echoes* (Galerie hlavního města Prahy, 1998), *Umění šachu* (DOX, Praha, 2010), *Decadence now! Za hranicí krajnosti* (Galerie Rudolfinum, Praha, 2010) a samostatná výstava *The Blind leading the Blind/ Slepý vede slepého* (Galerie Rudolfinum, Praha, 2013).

2003. Jedná se o přímou citaci známého 39. grafického listu *Grande hazaña! Con muertos!* (Hrdinský čin! S mrtvými!) z cyklu *Hrůzy války* od španělského malíře a grafika Francisca Goyi. Na tomto výjevu z období napoleonských válek ve Španělsku jsou vyobrazena tři mrtvá a zohavená mužská těla, pro výstrahu zavěšená na pahýlu stromu. Silný grafický motiv byl



Ilustrace 14: J. a D. Chapman: *Sex* (detail).

Chapmanovými přenesen do trojrozměrného, monumentálního provedení³⁴. Plastika *Sex* navazuje na starší sochařské zpracování téhož námětu, kompozici *Great Deeds Against the Dead* (Velké činy proti mrtvým) z roku 1994. Oproti starší práci, jež byla "pouze" naturalisticky provedeným³⁵ sochařským přepisem grafiky, představuje

Sex tentýž výjev, posunutý ovšem v čase o několik týdnů vpřed. Měkké tkáně zavěšených mrtvol již téměř zmizely a obnažené kostry jsou doslova obaleny "nečistými" zvířaty: pavouky, hady, mouchami, brouky a dokonce i hlemýžďi. Hlavními "hrdiny" výjevu jsou však červi, jejichž článkovaná, žlutavá těla pokrývají hustým, hemžícím se kobercem nejen samotné ostatky umučených nešťastníků, ale i celý pahýl stromu a prostor pod ním. Rozeznáváme dokonce i jednotlivé druhy: bledé larvy masařek, tučné a pestré housenky, dlouhé dešťovky, ovíjející se kolem ohlodaných kostí. Při pohledu na tuto slizce pulzující mozaiku hoduujících tvorů si nelze nevzpomenout na barokní Vanitas, na dílo Zumbovo a především anonymní *La Donnu Scandalosu* z italské Neapole, jichž je *Sex* přímým

34 Inspirace Goyovým dílem je v případě Jakea a Dinose Chapmanových neobyčejně široká. Jen zmíněný 39. list z cyklu *Hrůzy války* *Grande hazaña! Con muertos!* (Hrdinský čin! S mrtvými!) byl zpracován opakovaně a to jak v grafické, tak i v sochařské podobě (*Great Deeds Against the Dead* /Velké činy proti mrtvým/, 1994, *Year Zero/Rok nula*, 1996, *The Same Thing Only Smaller, Or The Same Size But a Long Way Away*/ Totéž, jenom menší, anebo stejně velké, ale daleko, 2005 atd.). Posedlost JDC Goyovým dílem vyvrcholila cyklem *Insult to Injury* (Sůl do ran), v němž autoři zakoupený kompletní soubor originálních tisků *Hrůz války* (tištěný z originálních Goyových desek v roce 1937) podrobili vlastnímu uměleckému vstupu - původní grafiky překreslovali a doplňovali hororovými výjevy vlastní imaginace (Takovýto vstupů do originálního díla historických autorů JDC učinili více - např. s akvarely Adolfa Hitlera v cyklu *If Hitler Had Been a Hippie How Happy Would We Be?*/ Kdyby byl Hitler hippík, jak šťastni bychom byli? a pod.). Více o vztahu bratří Chapmanových k dílu Francisca Goyi: URBAN, Otto M.: Jake and Dinos Chapman, *The Blind leading the Blind*/ Slepý vede slepého, Galerie Rudolfinum, Praha 2013, str.17–25, nebo TURNER, Christopher: *Great Deeds Against Dead Artists: How the Chapman Brothers Nearly Changed their Name to Goya*. In: Jake and Dinos Chapman, *Bad Art for Bad People*. Tate Liverpool, 2006, str.42.

35 Iluzivní zpracování plastiky násilný výjev původního černobílého leptu posouvá do roviny nepříjemného zpřítomnění. Svůj podíl na vizuální efektnosti díla nesou i použité materiály (silikony, pryskyřice). Naturalistickou přesvědčivostí a explicitní brutalitou se plastika blíží estetice hororových filmů.

potomkem a následníkem. Přes nespornou vizuální spřízněnost se však v některých aspektech liší, a to jak z hlediska formy, tak významu. Zatímco u barokních vyobrazení je patrná snaha o co největší míru naturalismu a iluze (v případě *La Donny Scandalosy* dovedené na samou hranici snesitelnosti), Chapmani umělost své scény nezastírají. Přestože červi jsou modelováni velmi realisticky, záměrně přehnaná barevnost, evokující pouťové jízdy hrůzy, znemožňuje pohlížet na sochu se skutečně upřímným děsem. I to je samozřejmě promyšlenou součástí chapmanovské mystifikace. To, co se nám totiž od pohledu jeví být jaksi laciným



Ilustrace 15: J. a D. Chapman: *Sex* (detail).

(tak jako "strašidelné" gumové ropuchy a hadi z hračkářství), je ve skutečnosti bronzovou sochou. Ušlechtilý a nákladný sochařský materiál je tedy povrchově upraven tak, aby co nejpřesvědčivěji napodobil laciný materiál (plast nebo gumu), nepřiliš zdařile a s notnou naivitou imitující děsivou realitu. S podobnou ironií pak bratři Chapmanové pojmají i přítomnost červa z hlediska symboliky. Motiv, chápáný u barokních zobrazení jako morální apel, hrozba bolestivé destrukce fyzického těla (v případě pekelných muk navíc prodloužena na nekonečno) těch, kteří neuměli odolat

pokoušení a hříchu, převracejí Chapmanovi do zcela opačné, pozitivní (!) role. Červi zde nejsou posly smrti, naopak fungují jako symbol bezuzdného a radostného množení, kypícího života v tisících zárodků. Na první pohled matoucí název *Sex*³⁶ odkazuje právě k tomuto. Je to jásavá oslava pokračování života v myriádách nových podob, absolutního vítězství nad smrtí.

Tvorba bratří Chapmanů, sama založená na citacích a odkazech, se přirozeně stává inspirací a východiskem pro tvorbu dalších umělců, kde vytváří formy kulturních metaremixů. Jedním z těch, kteří chapmanovské strategie i výrazové prostředky nejvýrazněji používají a zároveň přetavují do nových souvislostí, je maďarský multimediální umělec László Györfi,

36 Hra s divákovým očekáváním na základě zkušenosti a jeho následné zmatení se naplno projeví především společnou instalací plastiky *Sex* spolu s plastikou *Death* (Smrt, patinovaný bronz, 2003), představující dvě nafukovací gumové panny na nafukovací plážové matraci v imitaci soulože. Názvy obou soch bývají přirozeně zaměňované, což je součástí autorského záměru a výzvou k hlubší revizi předkládané symboliky. *Napětí mezi láskou (Eros) a smrtí (Thanatos) tvoří jednu ze základních polarit lidského života, která je v tomto případě převrácena naruby. Lidské tělo v rozkladu je symbolem sexuality a erotické pomůcky zde představují "konec všech věcí", tedy smrt.* URBAN, Otto M., Jake and Dinos Chapman, *The Blind leading the Blind/ Slepý vede slepého*, Galerie Rudolfinum, Praha 2013, str. 43.

jenž ve svých dílech pracuje s provokativními a přitom rafinovanými pastiši různých kulturních a uměleckých odkazů, jež až obsedantně rekonfiguruje do hybridních forem³⁷. Györfy je, stejně jako Chapmani, umělcem – intelektuálem. Své motivy nachází u JDC i jimi tak často zpracovávaného Goyi, stejně tak ho ale inspiruje literatura, hudba či moderní filozofie (Friedrich Nietzsche, Georges Bataille aj.) I v jeho díle se motiv červa objevuje opakovaně (především v grafické tvorbě) a přestože v obrazech rovněž funguje pouze jako jedna z dílčích složek, zabývá se autor důsledně symbolikou tohoto motivu a jeho možnými významy. Červ pro něj představuje konečnou beztvarost a starodávnou neosobní entitu, která je potlačována a měla by být ukryta, ale čas od času se vynořuje z temnoty a podkopává a rozkládá antropocentrickou reprezentaci (lidského) těla. V tomto smyslu červ nejen zhoršuje hierarchické kódy humanistické reprezentace těla, ale je také atributem rozkladu a současně nového života, rozkladem živeného, a zosobňuje tak celý život a smrt³⁸.

Györfyho významové pojetí tohoto motivu je dobře patrné například v černobílém leptu *7 Heads 10 Horns 9 Eyes V*³⁹ z roku 2015. Oproti ostatním, často velmi narativním autorovým obrazům představuje tento grafický list víceméně statickou scénu, jíž dominuje kmen stromu, na jehož suché větvi je naražen krvácející lidský mozek. Zcela zjevně je zde opět citován slavný Goyův lept *Grande hazaña! Con muertos!*, tak zásadní pro bratry Chapmanovy (k nimž ostatně zase upomíná charakteristický lineární styl kresby). Z temnoty otvoru



Ilustrace 16: L. Györfy: 7 Heads 10 Horns 9 Eyes V.

v kůře pod větví se pak do všech směrů rozlézá chuchvalec článkovaných červů a můžeme se domnívat, že vyplňují celý dutý kmen. Zcela se zde potvrzuje Györfyho nazírání červa jako pod povrchem skrytého, ovšem stále přítomného antagonisty člověka – toho člověka, který v antropocentrickém zaslepení pasuje sebe sama do pozice nedotknutelné modly s mozkem coby symbolem svrchované nadřazenosti. Červ

37 NEMES, Márió Z., Post – maďarské patologie: O estetice Budapest Horror, In: BERBER, d'ORFER, HULLA: Gloomy sunday – Hungarian Madness (katalog k výstavě), Trafto Gallery, Praha, 2018, str. 10.

38 Citováno z osobní korespondence s autorem.

39 7 hlav 10 rohů 9 očí, lept na papíře, 22 x 16,6 cm, 2015.

doslova nahlodává tuto iluzi a působí destrukci těla coby nositele ideálu. Je oním fatálním *Červem dobyvatelem*, o němž hovoří Edgar Allan Poe. Důležitým momentem Györffyho pojetí je představení červa nikoli jako solitérní entity, ale jako anonymní součásti masy, jediného superorganismu, podrobujícího si člověka i s jeho iluzorní představou vlastní jedinečnosti. Archetypální motiv od emocí oproštěné, nemyslíci, ale výkonné masy drobných destruktorů, provází člověka od biblických příběhů o Jóbovi až po současný žánr *body horroru*⁴⁰. Kulisy scén se sice proměňují, ale účinek bolestného uvědomnění si nevyhnutelné zkázy chrámu vlastního těla je stále tentýž.

Vizuálně výrazný a podvědomě zneklidňující motiv červa přirozeně rezonuje i v tvorbě současných českých umělců. Setkat se s nimi můžeme například v sochařské instalaci *Spánková paralýza* autorské dvojice Adam Stanko a Helena Sequens. Formálně tento členitý objekt může vzdáleně připomínat některá asamblážovitá díla bratří Chapmanových i László Györffyho, liší se od nich ale v rovině významu. Zatímco výše zmínění autoři staví své myšlenkové konstrukty na sofistikované spleti odkazů a citací, pracují Adam Stanko a Helena Sequens mnohem více emocionálně než teoreticky a především na základě vlastní empirické zkušenosti, již pomocí více či méně privátních znaků vizualizují. *Spánková paralýza* tedy není pouhou zhmotněnou formální inspirací zajímavým fenoménem zvláštní spánkové poruchy⁴¹, ale přímou reakcí na její osobní prožívání – oba autoři jí totiž trpí. Ve svém díle pak reflektovali především mystické aspekty tohoto fenoménu. Spánkovou paralýzu totiž často provázejí vizuální i zvukové halucinace, jež ti, kteří poruchou trpí, popisují velmi shodně jako přítomnost „zla“ nebo spíše jakési negativní humanoidní entity, černé osoby s nejasnými rysy ve tváři, která povětšinou stojí u postele a dívá se na paralyzovaného jedince či jej přímo fyzicky atakuje (tahá za nohy, škrtí apod.). V průběhu historie a napříč nejrůznějšími

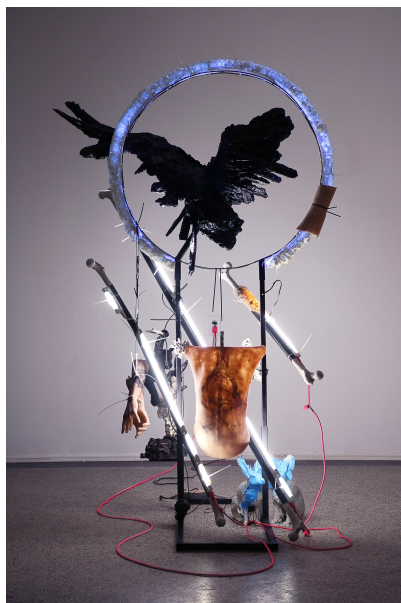
40 Subžánr hororu, jehož hlavním motivem je prezentace vizuálně i psychologicky zneklidňujícího násilí na lidském těle.

41 Spánková paralýza je stav mezi spánkem a bděním, kdy si již mozek částečně uvědomuje realitu, ale nedokáže ještě dostatečně odlišit tuto realitu od snu a různých obsahů podvědomí, a zejména dosud nedokáže ovládat svaly, takže člověk má pocit téměř úplného ochrnutí příčně pruhovaného (kosterního) svalstva ovládaného vůlí, včetně neschopnosti používat hlasivky. Osoba pak má pocit že je připoutána k posteli. Tento stav, doprovázený často – ač to není pravidlem – různými halucinacemi a pocitem intenzivního strachu, se vysvětluje opožděním (asynchronicitou) funkce části mozku nazývané Varolův most, zodpovědné za paralýzu příčně pruhovaného svalstva během REM fáze spánku. Je často doprovázena hypnagogickými halucinacemi.

https://cs.wikipedia.org/wiki/Sp%C3%A1nkov%C3%A1_paral%C3%BDza .

kulturami byl tento jev vysvětlován působením nejrůznějších démonů (například sexuálním démonům sukkubám a inkubům – astrálním upírům) a čarodějnic, kteří spícího posedli a sužovali během noci, případně z něj sáli životní energii a tak mu ubíraly sílu, mnohdy až k smrti.

Sochařské dílo *Spánková paralýza* vychází ze starší kresby Adama Stanka *Lapač snů*, již autoři podrobili důsledné analýze a poprvé si zde plně uvědomili svoji diagnózu. Pociťili poté *silnou potřebu kresbu zmonumentalizovat a věrně převést do reality. Vzhledem k vlastním zkušenostem s fenoménem spánkové paralýzy a jejím mystickým pozadím se jedná o jakýsi šamanistický objekt, bránu do jiné dimenze, lapač vlastních frustrací, nočních můr, fobií, fetišů a obsesí*⁴². Výrazně členité dílo, propojující ve své formě zdánlivě neslučitelné "špinavé" postupy práce s montážní pěnou s hyperrealistickými prvky, je tak doslova nabitě osobní symbolikou: centrálním svítícím kruhem/portálem prolétává asfaltově černá silueta velkého ptáka, snad havrana, na stojanové konstrukci jsou rozvěšeny uťaté ruce i vypnutá, vyčiněná kůže lidského trupu, zdobená tetováním. Neonové zářivky přecházejí do kloubů



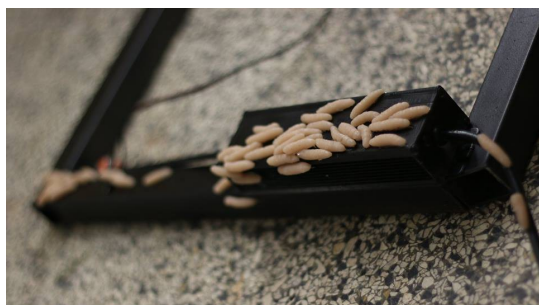
Ilustrace 17: A. Stanko a H. Sequens: Spánková paralýza.

stehenních kostí a ozařují ostrým nemocničním světlem dvojici modrohlavých králíků, sedících opodál. Surreální výjev z hlubin podvědomí pak doplňují naturalisticky provedení červi, putující po kovové konstrukci plastiky i po napájecím kabelu. Červi díky své reálné velikosti nejsou v soše na první pohled patrní, tím intenzivnější je ovšem efekt jejich objevení při detailnějším pohledu. Stejně jako u bratrů Chapmanových je divák v první chvíli zmaten, iluze přítomnosti skutečných tvorů je zde velmi sugestivní. Nejsou zde však použiti pouze pro svůj intenzivní vizuální účinek, pro autory se zároveň opět jedná o důležitý symbol. Stanko a Sequens chápou samozřejmě červa v klasické interpretaci jako symbol rozkladu a hnusu, zároveň

ale pociťují, že jeho kumulace vytváří *fascinující, odporně krásnou žravou strukturu, ze které se člověku mnohdy chce zvracet, ale jakoby ho to táhlo blíž a a blíž a chtěl se celého toho*

⁴² Citováno z emailové korespondence s Helenou Sequens.

*dotknout*⁴³. Naráží na fenomén, který Edgar Allan Poe nazývá *Démonem zvrácenosti*: intenzivní touhu vědomě učinit něco, o čem víme, že je to špatné či přímo zničující. Helena Sequens, jež sama vermifóbií trpí, popisuje ambivalentní účinek červa jako *podobnej pocit, jako když stojíš někde hodně vysoko na nějaký rozhledně a máš nutkání skočit dolů. Tak je to i s červem, nenávidíš jeho odporný členitý tělo bez nohou, připomíná ti smrt, ale skoro bys ho chtěl hladit*⁴⁴. Červ v sobě tedy spojuje prvek zhnusení a zároveň touhy po zakázaném.



Ilustrace 18: A. Stanko a H. Sequens: Spánková paralýza, detail.

Není už, tak jako na středověkých zobrazeních, předmětem zděšeného odmítnutí v moralistních podobenstvích, ale naopak objektem perverzní fascinace a nebezpečné přitažlivosti, jako smrt sama.

Podobnou fascinaci estetikou smrti nalézáme i v grafickém listu *Sen*⁴⁵ mnohostranného umělce⁴⁶ Františka Štorma. Centrálním prvkem kompozice je v tomto případě umrlčí hlava mumie, z pod jejíchž přivřených očních víček a úst vylézají dlouzí, hádkovití červi. Opět si nelze nevzpomenout na obdobné výjevy barokních Vanitas, *Lebku* Otto Dixe či ironickou, ale působivou bronzovou plastiku *Neuralgia*⁴⁷ Jakea a Dinose Chapmanových. Navzdory tematické spřízněnosti působí ve srovnání s nimi Štormův výjev spíše meditativním, než děsivým dojmem, k čemuž přispívá i filigránsky rytý motiv spirálovité svastiky, která tvoří pozadí obrazu. Červi jsou zde prezentováni jako průvodci věčného snu, prostředníci i vykonavatelé návratu člověka k prapůvodní materii. Díky autorově sofistikované a elegantní krešebné stylizaci jsou však spíše dekorativně krásní, než odporní a hrůzu vzbuzující.

43 Citováno z emailové korespondence s Helenou Sequens.

44 Ibidem.

45 *Sen*, linoryt, 15 x 22 cm, 2016.

46 František Štorm je nejen uznávaným malířem, grafikem a ilustrátorem, ale též významným a oceňovaným typografem. Kromě toho je znám jako textař, zpěvák a kytarista black metalové kapely Master's Hammer, v rámci žánru v českém prostředí zcela zásadní a s výrazným mezinárodním renomé.

47 Červi a mouchami obalená lebka s klaunským nosem a nasazovacíma ušima je vlastně lehce přepracovaným a samostatně prezentovaným fragmentem v textu výše zmíněné plastiky *Sex*.



Ilustrace 19: F. Štorm:
Sen.



Ilustrace 20: J. a D. Chapman:
Neuralgia.

Velice odlišné pojetí motivu červa přináší dílo belgického multimedialního umělce, divadelního režiséra, choreografa a designéra Jana Fabreho. Ve své rozměrné instalaci *Self portrait as the biggest worm of the world*, kterou v roce 2008 připravil u příležitosti samostatné výstavy *The Angel of the Metamorphosis* v historických prostorách křídla Richelieu paláce Louvre, představuje Fabre sám sebe jako gigantického, bledého kroužkovce s lidskou hlavou. Kolosální hybrid se proplétá změtí čtyř set semdesáti přes sebe poházených náhrobních kamenů z černé žuly, která spolu s prorůstajícím umělým trávníkem v galerii vytváří přesvědčivé zdání zpusťového hřbitova⁴⁸. Samotný červ – umělec je znázorněn s až filmovým naturalismem, zahrnujícím do své iluzivní hry silikonový povrch kroužkovce inkarnátu, umělé vlasy a strniště i skleněné oči. Efekt je ještě znásoben zabudovaným mechanismem, díky němuž se červ lehce pohybuje a dokonce sýpavě dýchá a ve smyčce pronáší namluvené repliky. Mnohem více než sochařské dílo, připomíná tak svým pojetím zapomenutou hororovou rekvizitu z Carpenterovy *Věci*. Jakkoli je Fabreho instalace ve své



Ilustrace 21: J. Fabre: *Self portrait as the biggest worm of the world.*

snaze o vytvoření iluze reality možná až příliš spektakulární, přináší s sebou velice zásadní moment, s nímž jsme se dosud ve vizuální podobě nesetkali – totiž s identifikací sebe sama s červem. Smývá se zde tak rozdíl mezi umělcem a dílem, vysokým a nízkým, reálným a fiktivním. Ztotožnění se s červem

⁴⁸ Téměř identickým způsobem byla řešena autorova o rok starší instalace pro Bienále v Benátkách *The man spitting on his grave* (Palazzo Benzon, 2007), kde nad zporáženými hroby visí umělcova realisticky provedená figurína v podobě oběšence. U obou instalací je patrné Fabreho sepjetí s divadelním světem, aranžované výjevy se odehrávají v kulisích pečlivě vytvořené "scény".

neznamená pouze skromné umenšení se, ztotožnění se s nejnižším z tvorů, přitakání myšlenky o stejné hodnotě všech živých bytostí v duchu východních učeních. Přijetí červa znamená také akceptování nevyhnutelné smrti a zániku jako zásadního předpokladu k budoucímu růstu. Státí se červem znamená vzít na sebe odpovědnost za tvar věcí příštích.

Přesto přese všechno je ovšem Fabreho instalace nakonec spíše svědectvím o vítězství ega nad ideou. Totiž i v případě, že umělec (nebo člověk obecně), není než pouhým červem, neváhá Fabre hrdě a sebevědomě prohlašovat (což vyniká zvláště k kontextu umístění jeho instalace v sálu s holanskými a vlámskými mistry), že právě on je tím *největším červem na světě*.

4 Když obrazy ožívají i hynou: živí červi jako integrální součást uměleckého díla

Extrémním případem umění s červí tematikou jsou díla, v kterých umělci nejenže využijí již samu o sobě silnou vizuální podobu červa, ale jdou tak daleko, že pracují přímo s reálnými (živými či mrtvými) živočichy, kteří se stávají integrální součástí uměleckého díla. Užití živého tvora, byť se jedná o "pouhého" červa, s sebou vždy přináší značnou kontroverzi a namísto jsou zde jistě i otázky etické, platící dvojnásob v případě, že tvor v uměleckém projektu využitý jakýmkoli způsobem trpí, či dokonce během vzniku či prezentování díla uhynie. Vzhledem k nedotaženosti či úplné absenci legislativy, která by se takovými situacemi zabývala, zůstávají hodnotící kritéria pouze v intencích morálních mantinelů diváků i samotných tvůrců. Přestože osud tvorů, kteří se nedobrovolně stali aktéry (či pouhým materiálem) uměleckého díla, je v drtivé většině shodný a tedy značně pochmurný, práce s jejich vizuální podobou i symbolickým významem naopak ukazuje široké spektrum rozmanitých přístupů a různé způsoby chápání. Pojďme si zde přiblížit alespoň některé z nich.

Patrně nejznámějším příkladem takového díla je instalace *Tisíc let* (*Thousand years*) od jednoho z nejúspěšnějších světových autorů současnosti, britského umělce Damiena Hirsta. Instalace byla vytvořena v roce 1990 (tedy pouhý rok po Hirstově promoci na londýnské Goldsmith College) pro výstavu s názvem *Hazardní hráč*, kterou Hirst pořádal spolu se svým přítelem Carlem Freedmanem v prázdné budově továrny Bermondsey. Tato výstava byla pro následný Hirstův prudký umělecko-ekonomický vzestup přelomová. Přišel se na ni totiž podívat reklamní magnát a jeden z nejvlivnějších sběratelů současnosti Charles Saatchi, který, dle slov Carla Freedmana, před Hirstovou instalací *stál s otevřenou pusou*⁴⁹. Saatchi si instalaci koupil a Hirstovi nabídl finanční podporu pro jeho další práce.

Tématem samotné instalace je, jako v případě mnoha dalších děl autorovy plodné umělecké kariéry, meditace nad životem a smrtí. Toto Hirstovo postmoderní *Vanitas* sestává z rozměrné (2075 x 4000 x 2150 mm) skleněné vitríny, rozdělené vertikální přepážkou na dvě poloviny.

⁴⁹ THOMPSON, Don: Jak prodat vycpaného žraloka za 12 milionů dolarů/ Prapodivné zákony ekonomiky současného umění a aukčních domů, nakladatelství Kniha Zlín, 2010, str. 88.

V první z nich se z larev (červů), ukrytých v bíle natřené krychli z MDF desek, líhly mouchy. Ty se pak čtyřmi kruhovými otvory ve skleněné přepážce vydávaly na cestu k hnijící uťaté hlavě krávy, umístěné v druhé části vitríny. V prostoru nad kravskou hlavou byla však nainstalovaná elektrická mucholapka, která mouchy, které se k ní přiblížily, zabíjela elektrickým proudem. Ty, které se mucholapce vyhly, hodovaly na hnijícím mase, kladly do něj vajíčka, z nichž se pak líhly nové larvy a proces se mohl opakovat. Návštěvník, který už instalaci zhlédl, se k ní tak mohl znovu vrátit za několik dní, aby viděl, jak se kravská hlava zmenšila a hromada mrtvých much narostla. Instalace *Tisíc let* byla (samozřejmě vždy s novou kravskou hlavou a novou generací larev a much) prezentována v rámci sólových i skupinových výstav celkem devětkrát, naposledy pak v roce 2013. Červ, potažmo



Ilustrace 22: D. Hirst: Tisíc let.

i moucha z něj vyvinutá, je v případě tohoto díla symbolem, navazujícím na klasickou tradici barokních vanitas - na jedné straně symbolizuje smrt a rozklad, ale stejně tak, na straně druhé, nový život, bující na pozůstatcích života předešlého. Hirst tento proces navíc ještě akceleroval umístěním mucholapky, která mohla (a také

tak činila) životní pouť každé z much předčasně a náhle ukončit.

Jakkoli je Hirst smrtí dlouhodobě fascinován (*"Můžete lidi vystrašit smrtí či představou své vlastní smrtelnosti, nebo jim tak ve skutečnosti můžete dodat sílu."*⁵⁰), jedná se v případě jeho děl vždy o smrt s odstupem, sterilní, ve vitrínách či rámech esteticky adjustovanou a především nikterak fyzicky konfrontovanou se samotným autorem. Hirst nikdy není tím, kdo porcuje telata či preparuje žraloky, to je práce četných asistentů. Dokonce i zabíjení much probíhá zcela bez autorovy účasti, technicky, pomocí chladného, smrtícího automatického zařízení. Máme tak ze smrti pocit strohého medicínského konstatování, snad v koutku myslí zazní i určitá reminiscence na strojově přesnou a chladně evidovanou smrt z nacistických koncentračních táborů.

⁵⁰ Damien Hirst citován z článku 'We're Here for a Good Time, not a Long Time', Interview s Alastairem Sookem, The Telegraph, 2011.

Další z umělců, kteří se kdy během své tvorby rozhodli pracovat s živými červy, je oproti tomu, co se přístupu ke smrti (a tvorbě obecně) týče, Hirstovým protikladem. Ačkoli osud živých červů je i v jeho díle stejně truchlivý, je to nyní sám autor osobně, který jim během procesu vzniku uměleckého artefaktu bere život. Namísto chladného odstupu se tak setkáváme s aktivní účastí, od fyzická oproštěnou meditaci střídá prožitý magický rituál. Řeč je o *Šuplíkových fetiších*, ohořelých otevřených schránkách s nejasným zčernalým obsahem, které jsou dílem českého surrealisty, umělce a filmaře s mezinárodním renomé, Jana Švankmajera.

Autor se rozhodl, že v tomto cyklu napodobí jisté postupy vzniku fetišů afrických domorodých nábožensko-magických kultů. Formálně vymezujícím rámcem se mu staly staré zásuvky z vyřazeného nábytku, které naplnil pestrou změť *nepotřebných zbytků této civilizace*⁵¹, tj. vyhozenými a poškozenými utilitárními předměty, které buď sám vlastnil, nebo mu je darovali vyzvaní rodinní příslušníci a přátelé. Na dně zásuvek tak vznikla surreálná asamblážovitá aranžmá, to však byl v tomto případě teprve začátek tvůrčího procesu. Aby magický rituál fungoval, musí být fetiš nejprve "nakrmen", Švankmajer proto obsah šuplíků zaléval směsí kukuřičné kaše s prasečí krví, jílem a popelem, která skrumáž původních předmětů zcela zakryla. Organická hmota, v horkém létě ponechaná po určité době svému osudu, se pochopitelně záhy začala kazit a rozkladný zápach magické matérie přilákal mouchy, které do tlející kaše nakladly svá vajíčka. Červi, kteří se z nich po několika dnech vylíhli, se okamžitě počali krmit a jejich aktivita zanechala v původně homogenní hmotě reliéfní stopu - chodby, jimiž kaši provrtali a pojednali ji tak fascinujícím organickým ornamentem. Aby však mohl fetiš dobře sloužit, je třeba si jej podrobit, ovládnout a zmučit. Švankmajer proto v této fázi zásuvky, stále ještě páchnoucí a plné kypícího života, počal pálit elektrickou horkovzdušnou pistolí. Prudce vysychající kaše, doposud poskytující kolonii červů domov a obživu, se vmžiku stala i jejich hrobem, když se ve svých vyhlodaných chodbách v nesnesitelném žáru z pistole *začali nadouvat, až jeden po druhém hlučně praskali*.⁵² Otevřené rány fetiše pak umělec ještě zaléval rozpuštěným asfaltem a zasypával popelem, čímž završil své umělecké gesto i životní pouť červů, kteří se stali jeho obětí.

51 ŠVANKMAJER, Jan, text z výstavy Naturalia, Muzeum Kampa, 2014–15, celý text viz textová příloha 10.4.

52 Ibidem.

*Destrukce patří ke konstrukci jako její nedílná součást, jako Thanatos patří k Erotu – to je zákon dialektiky*⁵³, poznamenává autor. Kruh se uzavřel.

Dvojí úlohu, která plně koresponduje se Švankajerovými meditacemi o dualitě, sehrává v případě *Šuplíkových fetišů* sám červ. Nejprve je spoluautorem, který se aktivně podílí na finální podobě díla, když do něj vytváří *působivé a nebojím se přímo říci krásné díry*⁵⁴, jak estetické kvality červí aktivity hodnotí sám Švankmajer. Po této živelně konstruktivní fázi pak přichází destrukce a zaživa upálený červ se stává obětinou, tak často nutnou k magickým rituálům nesčetných kultů. Násilné vyhasnutí života v samém zárodku (neboť čeho jiného by byl červ, nesoucí v sobě příslib dospělého imaga, lepším symbolem?) je silným momentem porušení přirozeného řádu a tímto aktem uvolněná negativní energie pak přechází do objektu, který se stává mocným magickým artefaktem, schopným jednat na příkaz svého tvůrce – mága. Jak Jan Švankmajer v závěru svého textu připomíná, jeho Šuplíkové fetiše nejsou uměním, přestože jemu samému během procesu tvorby i mučení *proměňovaly život*⁵⁵. Dodejme nicméně, že toto tvrzení autorovi nikterak nebrání je, i spolu s doprovodným textem, coby umělecké artefakty v konvenční galerijní instalaci veřejně prezentovat.

S jistou formou s červy spojeného magického rituálu pracovala, byť narozdíl od Švankmajera zcela bezděčně, ve svém fotografickém časosběrném cyklu *Vývoj* z roku 2004 také vizuální umělkyně a fotografka Barbora Bálková. Nechala "autoportrét" – drobný, naivně modelovaný ženský akt, zhotovený z bambusové kostičky, masa z rohlíkové střídy a na hlavě s porostem z autorčiných vlastních vlasů - v uzavřené sklenici napospas moučným červům se záměrem fotograficky dokumentovat postupnou zkázu těstového inkarnátu v důsledku červí aktivity. *Mělo jít o lehce dekadentní alegorii koloběhu života, zřejmě i symbolického vyjádření jisté bezvýchodnosti, nemožnosti utéct před tím, „co mě žere“*⁵⁶, popsala projekt s odstupem deseti let sama autorka v textu, prezentovaném na svých webových stránkách. *Proces rozpadu figurky trval asi pět měsíců. Z červů se pomalu líhli brouci, začali se vzájemně požírat, protože v uzavřeném mikrosvětě zavařovací sklenice nebylo kromě ztvrdlého rohlíkového těsta*

⁵³ Ibidem.

⁵⁴ ŠVANKMAJER, Jan, text z výstavy Naturalia, Muzeum Kampa, 2014–15, celý text viz textová příloha 10.4.

⁵⁵ Ibidem.

⁵⁶ <http://www.barborabalkova.cz/krev.html>, celý text viz textová příloha.

*co jíst. Brouci nakladli vajíčka a vznikla nová generace červů. Figurka nejprve zplsnivěla, červi ji prožrali, těsto ztvrdlo, upadla jí hlavička z perforovaného kamínku.*⁵⁷ Po šesti měsících pořizování fotografického záznamu, během nichž střídová soška zcela podlehla zkáze, se u autorky projevíly vážné zdravotní komplikace. Onemocněla klíšťovou encefalitidou, tedy zánětem mozkových blan a následně těžkým útlumem kostní dřeně a s ní spojenou poruchou krvetvorby. Během tohoto závažného onemocnění musela dostávat každý týden infuze krve a krevních destiček. Bálková s odstupem času nejenže vnímá paralelu mezi destrukcí figurky a vlastním onemocněním, ale dokonce věří v jistý kauzální vztah obou situací: *Šamanské kultury jsou založené na propracovaných systémech magických rituálů. Víra v používání osobních věcí za účelem ovlivňování reality je základem i jejich léčebných metod. Výzkumné experimenty s lidskou DNA na poli moderní fyziky tyto skutečnosti jen potvrzují. Je-li tomu tak, vytvořila jsem na sebe před deseti lety woodoo, jakkoli se mi tomu nechce věřit. Otázka víry vzhledem k faktu, že jsem deset let nemocná, stejně není na místě.*⁵⁸ Máme-li toto autorčino vysvětlení přijmout, stavíme tím červa, jakožto přímého účastníka vzniku a zániku uměleckého díla, do skutečně unikátní pozice: nejenže je (stejně, jako u Hirsta či Švankmajera) obětí tvůrčího aktu, je totiž zároveň i destruktozem uměleckého díla a dokonce (byť přeneseně) i umělkyně samé! Byl by to tedy výjimečný příklad "vzpoury" uměleckého artefaktu vůči svému stvořiteli. Přítomnost červa, který je sám v některých mytologiích pokládán za entitu zcela nezávislou na boží autoritě a dokonce samotném stvoření⁵⁹, by se pak jevila jako vysloveně logická.

⁵⁷ Ibidem.

⁵⁸ <http://www.barborabalkova.cz/krev.html>, celý text viz textová příloha 10.1.

⁵⁹ Některé mytologické koncepty přiřítají červu zvláštní pozici. Narozdíl od všeho tvorstva a světa obecně, který je Bohem/bohy stvořen, červ se objevuje sám, nezávisle na boží vůli. Tak tomu je například ve vikingském mýtu o stvoření světa. Zatímco celý svět i jeho obyvatelé dle severských legend stvořili bohové v čele s Odinem z mrtvého těla ledového obra Ymira (z krve řeky a moře, hory z kostí, nebeská klenba z lebky apod.), jehož předtím zabili, červi se sami od sebe (!) objevili v obrově tlejícím mase. Bohové z nich sice posléze stvořili rasu Temných elfů (neboli trpaslíků), aby žili pod zemí a dolovali zlato, ovšem na vznik červů samotných neměli žádný vliv. Pozoruhodná je rovněž teorie o vzniku světa, Boha i živých bytostí dle Domenica Scandelly zvaným Menocchio (1532-1599), furlanského mlynáře a venkovského myslitele, opakovaně obviněného z kacířství a nakonec i upáleného. Ten kromě dalších svérázných teologických teorií zastával mimo jiné myšlenku, že svět vznikl z ničeho "tak jako v mléce sýr" a v tomto neživém světě se zrodily samy od sebe živé bytosti - Bůh, andělé i lidé "tak jako v sýru červi". Na příkladu červa se tak zde ilustruje svévolné objevení a projevení se nikoli jen smrtelníků, ale dokonce i Boha samotného (spojení červ a Bůh/bohové je překvapivě časté a blíže se s ním lze seznámit v kapitole o motivu červa v křesťanském umění). Menocchiův život, názory i následná smrt na hranici je zpracována v knize *Sýr a červi* (Il formaggio e i vermi, 1976) italského badatele Carlo Ginzburga a představuje jednu z prvních a dodnes cenných mikrohistorických studií (česky GINZBURG Carlo, *Sýr a červi*. Praha, Argo, 2000). Jako současný příspěvek do kategorie mytologických příběhů o "červu samostvořeném" bychom mohli zařadit i animovaný



Ilustrace 23: B. Bálková: Vývoj (výběr z cyklu).

Barbora Bálková se po zmíněných deseti letech rozhodla v projektu s užitím vlastních vlasů coby prostředníka magického rituálu pokračovala i dále, tentokrát ale již (narozdíl od první, nechtěně autodestruktivní části s těstovou figurkou) cíleně a se snahou pozitivně zapůsobit na sebe sama. Z vlasových vláken tvořila na bílé kapesníky textové výšivky pojmů, které chtěla v životě naplnit či vlastností, které chtěla rozvíjet a nepociťovat nadále jejich deficit. Destruktivní motiv červa, tak zásadní v původním cyklu, se však v této druhé části práce již přirozeně neobjevuje.

Do jisté míry "estetičtější" způsobem zachází ve své tvorbě s reálnými červy (ale i s dalšími drobnými tvory či rostlinnými fragmenty) grafický experimentátor Šimon Brejcha. Pracuje s vlastní technikou přímého otisku reality. Aranžuje těla rostlin i živočichů do kompozic (někdy s viditelně geometrickým uspořádáním, jindy v principu řízeného chaosu) a jejich odlitím získává dokonalý negativní otisk přírodniny. Ten potom používá jako hlubotiskovou matici a tiskne z ní na papír, mnohdy ve vrstvách, postupně utvářenou a zahušťovanou obrazovou strukturu. Výsledné monumentální a důsledně monochromní tisky působí zvláštním dojmem - na jedné straně oproštěnost a čistota minimalistické kompozice, na straně druhé pak otisk složité přírodní struktury, patrný v přiblíženém detailu. Toto intenzivní pnutí mezi jednoduchým a složitým, umělečtím a přírodním, vůlí a náhodou je základním poznávacím znamením Brejchových vytříbených grafik, atmosférou ne nepodobných tušovým malbám čínských či japonských mistrů, s nimiž autora pojí cit pro krásu drobných přírodních jevů a jejich proměn i kultivovaná zdrženlivost při jejich zobrazování.

cyberpunkový snímek *Vexille: 2077 Nihon Sakoku* (Japonsko, 2007, režie Fumihiko Sori). Zde v pustině postapokalyptického Japonska svévolně ožívají gigantické červí robotické bytosti a stávají se jakýmsi samozvanými technobožstvy pouště. O tomto konkrétním filmu a jeho zařazení do kontextu dalších "červích" snímků se podrobněji píše v kapitole o červu a kinematografii.

S motivem červa se Šimon Brejcha ve svém grafickém díle setkává pouze dvakrát – v listech "Velká žranice"⁶⁰ a "Ožer ten keř"⁶¹ (oba shodně z roku 2017). Přestože autor jinak považuje červy za odporné, v těchto dvou konkrétních případech reflektuje a výtvarně zhodnocuje svou vlastní reálnou zkušenost s červem/housenkou ve své nejprozaičtější podobě – jako se zahradním škůdcem. Z jihovýchodní Asie do Evropy zavlečený zavíječ zimostrázový (*Cydalima perspectalis*), resp. jeho larvy – housenky, totiž napadly a zcela zničily 70 let staré keře buxusů na autorově pozemku. Tento motýlí druh z čeledi travaříkovitých (Crambidae)



Ilustrace 24: Š. Brejcha: *Velká žranice* (detail).

nemá v našich podmínkách přirozeného nepřitele a boj s ním je těžký. Umělci trvalo dva roky, než se škůdců zbavil, přičemž je nejprve pouze *sbíral, pak stříkal wapkou, pak chemií. Bez úspěchu.*⁶² Nakonec byl nucen zničené keře vykopat a s červy se *vypořádat umělecky*⁶³. S posledními posbíranými zástupci populace škůdců tedy už umělec neměl slitování, když je *nořil do směsi křídý a klihu a zatížil deskou, aby se nemrskali*⁶⁴. Výsledkem tohoto boje jsou dva výše zmíněné grafické listy. Zatímco "Velká žranice" je velkofromátovým solitérem (i když i on je součástí širšího cyklu), "Ožer ten keř" patří do pětidílné série obrazů se stejným rozměrem formátu a shodně umístěným centrálním motivem kruhu. V rámci tohoto

kruhu se odvíjí juxtaponovaný sled výjevů – příběh destrukce buxusového keře. Sledujeme nejdříve keř samotný, pak přilet motýlů, vylíhnutí larev a vše končí prázdným kruhem, symbolizujícím chybějící, již vykopaný keř. "Ožer ten keř" je v pořadí třetím obrazem cyklu. Přestože technika i "modely" jsou totožné, rozdíl mezi oběma výjevy spočívá v kompozici – zatímco první je v celé tiskové ploše pokryt hutnou organickou strukturou změti hemžících se housenek, druhý je díky centrálnímu kruhu ukázněnější a svým vyzněním téměř meditativní.

60 Velká žranice, strukturální grafika, papír Hahnemühle 350g/m², kaširovaný na plátně, 125 x 200cm, 2017.

61 Ožer ten keř, strukturální grafika a sítotisk, morušový papír washi 120 g/m², kaširovaný na plátně, 105 x 100cm, 2017.

62 Citováno z emailové korespondence s umělcem.

63 Ibidem.

64 Ibidem.

Přesto oba přístupy dobře odrážejí autorův rozpoznatelný rukopis i koherentní ideové ukotvení. Jak si povšimla historička Eva Bendová, je Šimon Brejcha *jedním z mála autorů, který dokáže otiskem, pouze černobílou strukturou, naznačit svět vnímaný indexově, ikonicky a symbolicky zároveň*.⁶⁵ Ilustrovat tuto tezi lze i ve dvou zde zmiňovaných dílech. Platí totiž, že červ v grafických listech zobrazený je (podle dělení na základě vztahu representamenu s objektem dle Charlese S. Pierce) *kombinací*, tedy zároveň *indexem* (otisk jako kauzální vazba mezi zobrazením a reálným tvorem – červem), *ikónem* (kdy obraz přejímá vizuální podobu od reálného předobrazu) i *symbolem* (tedy na základě dohodnuté konvence representamenem symbolického znaku denotujícího v tomto případě destrukci a zkázu). Pro autora samotného jsou pak červi (v tomto konkrétním případě tedy housenky zavíječe zimostrážového) symbolem *znehucení a marného boje*⁶⁶ a jejich fyzická likvidace, navíc korunovaná vznikem uměleckého díla, představuje jistou satisfakci.

Poslední z autorů je oproti předchozím čtyřem odlišný v několika aspektech. Stejně jako Hirst, Švankmajer, Bálková i Brejcha také český malíř Adam Štech využívá, respektive jednorázově využil, živých červů ke vzniku svého uměleckého díla. Tím ale veškerá podobnost končí. Není to tematika smrti, magický rituál, ani zaujetí svěbytnou fyziognomií, co Štecha k červům přivedlo. To, co jej zajímá, je specifický pohyb červů a záznam trajektorie, který po sobě zanechávají. Umělec si vypěstoval červy a nasbíral žížaly, která pak namáčel do dětských nejedovatých barev a umisťoval na navlhčená prázdná plátna, aby zanechali na povrchu obrazu stopu svého pohybu. „*Zajímalo mě, jak by takový obraz mohl vypadat. A taky mě na tom bavilo, že lidé většinou vnímají žížaly jako něco odpudivého, co je spojeno s rozkladem a smrtí. Chtěl jsem ukázat, že i ony vlastně dovedou tvořit hezké věci*“⁶⁷, vzpomíná v jednom z rozhovorů Štech. Červy a žížaly nechával umělec pracovat především v noci, kdy panují nižší teploty a tvorové jsou potmě aktivnější. Na jednom plátně „tvořilo“ i osmdesát živočichů. Po skončení práce malíř žížaly posbíral, očistil od zbytků barvy a opět vypustil do volné přírody. Na plátně po jejich zásahu zůstaly působivé barevné záznamy, připomínající některé práce významných světových i českých abstraktních malířů.

65 BENDO VÁ, Eva, Rýt či nerýt?, v: BREJCHA, Šimon, Zahradničení, Daniel Šperl, 2019.

66 Citováno z emailové korespondence s umělcem.

67 Rozhovor s Adamem Štechem na http://www.ahaonline.cz/clanek/musite-vedet/48605/vytvarnik-adam-stech-obrazy-maluji-zizaly.html?utm_source=ahaonline.cz&utm_medium=copy, nalezeno 23. 2. 2016.



Ilustrace 25: A. Štech: Sýkora, Kvičala, Šimera, Žížala.

„Po akci jsem viděl Jacksona Pollocka, čistý tah kaligrafie, Sýkoru, Kvičalu i Evžena“⁶⁸ (Šimeru pozn. autora), popisuje Adam Štech výsledné artefakty. Celý cyklus „žížalích“ maleb představil na přelomu srpna a září roku 2010 v galerii Futura v pražských Karlín Studios pod názvem *Sýkora, Kvičala, Šimera, Žížala*, který svou vtipně parodickou notou shrnuje vyznění celé výstavy. Obrazy zde byly v industriálním prostředí klasicky adjustovány, jakoby se skutečně jednalo o díla výše zmíněných úspěšných autorů. Nadsázka, parodie a persifláž je jistě leitmotivem cyklu, ale přestože sám Štech svůj cyklus považuje především za experiment a malířský vtip (který byl, mimo jiné, i mediálně vděčný), obrazům to nijak neubírá na působivosti. Stejně tak pozitivně vyznívá fakt, že během příprav této výstavy poprvé bezbranní tvorové setkání s umělcem přežili..

68 Artmap, srpen 2010.

5 Ohavné hvězdy stříbrného plátna: Červ a kinematografie sci-fi, fantasy a hororu

5.1 Zplozenci Duny

Snad je to dáno znepokojivou „jinakostí“ tělesné stavby a snad i podvědomými negativními konotacemi, že se červi, či jejich vizáží inspirovaní tvorové, tak hojně objevují ve science-fiction, fantasy a samozřejmě též hororových filmech. Ve fantazii svých tvůrců nabývají tito v reálném světě nepatrní tvorové mnohdy přímo gigantických rozměrů. Žádný jiný tvor totiž v případě enormního zvětšení patrně nepůsobí tak děsivým dojmem.

Bezpochyby nejznámějším snímkem tohoto typu je *Duna*⁶⁹ amerického režiséra Davida Lynche z roku 1983, natočeným podle stejnojmenné románové série Franka Herberta. Ačkoli se sám Lynch o tomto svém díle vyjadřuje jako o *jediném filmu, který považoval za své selhání*⁷⁰, získala si *Duna* mezi fanoušky sci-fi status kultovního snímku, který se stal silným inspiračním zdrojem pro množství profesionálních i amatérských filmových počínů, nepřeborné množství ilustrací, nebo třeba počítačových her.

Vizuálně nejpůsobivějším prvkem *Duny* (a také tím, díky kterému se ocitla v tomto textu) jsou gigantičtí červi, žijící v nekonečných dunách Pouštní planety Arrakis (přezdívané *Duna*), na níž se také, jako na jediném místě v kosmu, těží vzácná surovina, tzv. koření *Melange*, prodlužující život, prohlubující vědomí a umožňující svým vlastníkům díky schopnosti zakřivit prostor neomezené cestování universem. Toto koření je navíc jakýmsi vedlejším produktem biologických pochodů červů v jednotlivých fázích svého vývoje, který je sice s vědeckým zaujetím podrobně popsán v knihách, ve filmovém zpracování se mu nicméně prostoru nedostalo. Obří červi (jejichž některé exempláře dorůstají dle dialogů z filmu až 450m), kteří brání své přirozené teritorium a útočí na tzv. kombajny-těžařské moduly pro sběr koření, zde tak působí v podvojně roli tvůrců a zároveň i jakýchsi přirozených ochránců

69 *Duna (Dune)*, USA, 1983, režie David Lynch.

70 DONLONOVÁ, Helen, *Vlastními slovy...David Lynch*, Volvox Globator, Praha 2009, str.66.

přírodního bohatství, přes svoji nespornou ničivost je nelze vnímat a priori negativně. Jejich přítomnost vnáší do příběhu zřetelně ekologický podtext. Jedná se v podstatě o personifikovaný živel, přírodní sílu v podobě gigantického tvora. Fremeni (fiktivní národ, obývající planetu Arrakis) nazývají červy Shai-Hulud, přičemž tento termín je ve skutečnosti odvozený z arabštiny, a doslovně se dá přeložit jako "věčná věc". Ve fremenském jazyce pak termín může být alternativně překládán, v závislosti na velikosti samotného červa, jako "Pouštní stařec" (Old Man of the Desert), "Praotec pouště" (Grandfather of the Desert) či "Věčný praotec" (Old Father Eternity). Z těchto jmen je velice dobře patrná zbožná úcta vůči těmto tvorům, kteří jsou pokládáni za přímý projev vůle boha (Tvůrce). Přestože zpočátku se zdá, že červi pouze instinktivně brání své území proti čemukoli, vydávajícímu rytmické vibrace, postupně se ukazuje, že se jedná o inteligentní tvory, schopné v závěru filmu spolupracovat v rozhodujícím boji proti bezohledným uchvatitelům jejich domovské planety.

Těžko říct, proč autor literární předlohy Frank Herbert nechal osídlit pouštní svět právě obřími červy, protože spojení tvora, který si v reálném světě libuje spíše ve vlhku a stínu s vyprahlostí Duny rozhodně není asociace, která by se nabízela automaticky. Osobně jsem toho názoru, že primárním inspiračním zdrojem zde mohl být známý kryptid z mongolských pouští, legendární smrtící červ Olgoj chorchoj⁷¹, byť na výsledné fyziognomii a kolosálních rozměrech tvorů z Duny samozřejmě značně zapracovala imaginace autora. Pravdou ale je, že díky absenci očí a jakékoli mimiky působí tyto giganti impozantním, nestranným dojmem, jako jakási „slepá spravedlnost“ přírodního řádu. Těžko si představit živočicha, který by nevyhnutelnost přírodních principů zosobňoval lépe.

71 Mytický písečný červý červ, jehož výskyt se často situuje do jižní části asijské pouště Gobi. Existuje o něm mnoho legend a také údajná pozorování, jeho existence ovšem není vědecky dokázána. Údajně se jedná o tvora dlouhého 0,5 až 1,5 metru, jehož tělo je hladké, bez končetin, připomínající obří dešťovku či střevo. Člověku by měl být nebezpečný, údajně dokáže zabít až na vzdálenost šesti metrů (spekuluje se buď o silném jedu nebo elektrickém výboji). Mongolové nepovažují Olgoje chorchoje za zvíře, ale za démona, přičemž pouhé vyslovení jeho jména přináší neštěstí. I z toho důvodu neexistují žádná domorodá zobrazení. Olgoj chorchoj je jedním z nejznámějších kryptidů, tedy tvorů údajně existujících, ovšem vědou neprokázaných. Zájmu o ně se věnuje neoficiální vědní obor kryptozoologie. Český kryptozoolog a dobrodruh Ivan Mackerle (1945–2013) podnikl opakovaně expedici do Mongolska ve snaze Olgoje vypátrat, o čemž natočil též dokument *Po stopách písečného netvora* (1992). Výtvarně téma zpracoval český malíř a kryptozoolog Jirka Houska v obraze *Olgoj Chorchoj* (olej, 42x55cm, 2014). Obraz byl v Mongolsku věnován autorem do charitativní dražby na záchranu koně Převalského.

Herbert popsal červy jako tvory velmi podobné zástupcům čelidi kroužkovců, jejich mohutná těla jsou válcovitá, tlamy mají kruhovitý tvar a jsou vybaveny řadami štíhlých ostrých zubů. Prvním, kdo přenesl literární popis do vizuální podoby, byl ilustrátor John Schoenherr.



Ilustrace 26: J. Schoenherr: The defeat of the sardaukar.

Ve svých obrazech červy, kromě všech zmíněných prvků, obdařil též specifickým řešením vnějších úst, koncipovaných jako jakési tři rozevratelné, kožovité „chloupně“. V zavřeném stádiu vytvářejí tyto chloupně dohromady kónický tvar hlavy, přecházející plynule do válcovitého trupu bez výraznějšího článkování, umožňující tvorovi hladký pohyb skrz písečné duny.

Při rozevření vnějších úst se v určité vzdálenosti od okraje rýsuje linie zubů. Ty nejsou umístěny v pohyblivých čelistech, ale lemují rovnoměrně kruhový otvor vnitřních úst. Zuby jsou, v kontrastu k mohutnému tělu, velice štíhlé a jemné, téměř jehlicového tvaru. Přestože Schoenherr přinesl stylově výrazné výtvarné řešení, nebylo pro pozdější filmové tvůrce nijak závazné a proto se vizáž červů variuje s každou další adaptací.⁷² Tato geneze je ovšem velmi zajímavá a v jejím průběhu do ní bylo zapojeno i mnoho zvukných uměleckých jmen.

Poměrně málo známou skutečností je fakt, že výtvarnou stránku Duny (včetně zmiňovaných pouštních červů) měl podle původních plánů navrhnout švýcarský umělec a otec biomechanické estetiky H. R. Giger. Prostřednictvím kontaktů s americkým malířem Bobem Venosou, vedoucích přes Salvadora Dalího⁷³ k Alexandru Jodorowskému, filmovému autorovi *El Topo* a *Holy Mountains*, který měl Dunu režisovat, byl Giger v roce 1976 přizván k výtvarné spolupráci. Podle scénáře od komiksového kreslíře Jeana Girauda alias Moebia měl vytvořit vizuální styl „zlého“ světa – planety Geidi Prima, ovládané padoušským rodem Harkonnenů. Giger na toto zadání vzpomíná: *Mou planetu mělo ovládat zlo, pěstovala se tu černá magie, agrese, obžerství a další perverze byly na denním pořádku. Byla to práce přesně*

⁷² Nejnovější zpracování *Duny* je ohlášeno na konec roku 2020, režisérem snímku bude Denis Villeneuve.

⁷³ Salvador Dalí měl původně v Jodorowského verzi Duny hrát hlavní roli za 100 000 dolarů hodinové gáže, později ho ale odmítli obsadit kvůli jeho kontroverzním profrancovským výrokům V: GIGER, H. R., HR GIGER Arh+, Taschen/ Nakladatelství Slovart, 2003, str.52.

pro mě.⁷⁴ Giger se skutečně okamžitě pustil do práce a vznikla tak kolekce akrylových maleb, na jejichž základě se později měly zhotovit trojrozměrné modely, masky a kostýmy. Kvůli neshodám ohledně honoráře a celkově vlažnému přístupu Jodorowského ale nakonec Gigerova účast na přípravách Duny končí. Ve filmovém světě nicméně autor dosáhl zadostiučinění již krátce poté díky mrazivému snímku *Vetřelec (Alien)* britského režiséra Ridleyho Scotta z roku 1979. Giger pro tento film vytvořil množství návrhů pro řadu interiérů a dekorací a především vizáž titulního monstra – mimořádně odolného mimozemského zabijáckého organismu, jehož děsivá podoba se postupem času stala jednou z nejcitovanějších ikon filmových dějin⁷⁵. Za práci na *Vetřelci* byl 14. dubna 1979 v Dorothy-Chandler-Pavillonu Gigerovi po zásluze udělen Oscar za *Best Achievement for Visual Effects* a režisér Ridley Scott, povzbuzen tímto úspěchem, požádal Gigera o další spolupráci na mezitím znovu nastartovaném natáčení filmu *Duna*, jejíž práva v té době vlastnil Dino di Laurentiis. Vznikly tak další malířské i trojrozměrné návrhy⁷⁶, celý projekt byl ale z finančních důvodů záhy opět zastaven.



Ilustrace 27: H. R. Giger: *Dune worm*.

Giger v té době mimo jiné vytvořil malířské návrhy pouštních červů. Na obraze *Dune worm* z roku 1979 vidíme červí monstrum, pojaté v duchu typického gigerovského rukopisu coby biomechanický organismus především v partiích dlouhých, stejnorodých, dopředu namířených zubů) s organickým tvaroslovím v jeden znepokojivý celek. Tělo červa je prohnuté a esovitě

74 GIGER H. R., HR GIGER ARh+, Taschen/ Nakladatelství Slovart, 2003, str.52.

75 Snímek se postupně dočkal dalších tří stejnojmenných pokračování {*Vetřelci (Aliens)*, USA/Velká Británie, 1986, režie James Cameron, *Vetřelec 3 (Alien 3)*, USA, 1992, režie David Fincher, *Vetřelec: Vzkříšení (Alien: Resurrection)*, USA, 1997, režie Jean-Pierre Jeunet}. Objevuje se rovněž v sérii *Alien vs. Predátor*; konfrontující vetřelce s dalším populárním sci-fi monstrem {*Vetřelec vs. Predátor (Alien Vs. Predator)* USA/Německo/Česko/Velká Británie, 2004, režie Paul W. S. Anderson, *Vetřelci vs. Predátor 2 (Aliens Vs. Predator: Requiem)*, USA, 2007, režie Colin Strause, Greg Strause}. Oživení původní série obstaral prequel *Prometheus* (USA/Velká Británie, 2012, režie Ridley Scott) zabývajícího se původem *Vetřelce* a naposledy filme *Alien: Covenant*, (USA/Velká Británie, 2017 režie Ridley Scott). *Vetřelec* je dodnes popkulturním fenoménem, zasahující svým vlivem oblasti ilustrace, komiksu, tetování a dalších.

76 Například sedací souprava *Harkonnen Chairs*, navržená a zhotovená primárně pro *Dunu*, se později v různých variantách stala ikonickým prvkem po celém světě vznikajících Giger barů. H.R.Giger takto znovu použil modely, které v průběhu příprav Duny vytvořil a sám financoval. Postupem času vznikla kromě křesel i zrcadla, stoly, podlahové, nástěnné i stropní reliéfní desky a celá řada dalších interiérových prvků. Celé prostředí je tak sjednocené Gigerovým výrazným stylem v jeden funkční celek.

stočené v útočném pohybu, jeho povrch je rytmicky členěn stejnoměrným vertikálně orientovaným článkovaním. Tento prvek je pro Gigeru typický, můžeme se s ním setkat jak u strukturálních prací, tak např. v detailech Vetřelcovy anatomie. Obraz je chladný a prakticky monochromní, bledé červovo tělo s hlubokými stíny, zvýrazňujícími plasticitu velkoryse cítěných modelací, a slizkými odlesky na osvětlených partiích evokuje svojí barevností chorobou postižené tkáň. Namísto písečných dun je červ situován v pusté skalnaté scénérii, jejíž zaoblené a jakoby žilkami protkané útvary působí dojmem zhoubných nádorů na povrchu krajiny. Přestože ještě u návrhů pro Jodorowského verzi Duny byly jakékoli narážky na sexualitu striktně zapovězeny (režisér se po zkušenostech z předchozích filmů chtěl vyhnout rušivým cenzorským zásahům), nechává Giger své červí monstrum pohlcovat černý, reliéfně pojednaný útvar, zcela evidentně falického charakteru⁷⁷. Můžeme v tomto motivu spatřovat předzvěst pozdějšího (bohužel opět nerealizovaného) Gigerova filmového projektu *Killer Condoms*, v němž oživlé, ozubenými dravčími čelistmi vybavené kondomy nápadně červí monstrum z Duny připomínají.

Charakteristický a nezaměnitelný Gigerův styl se ale nakonec stal jeho návrhům k Duně osudným. Poté, co se projektu ujal David Lynch, poslal mu Giger portfolio své dosavadní práce pro Jodorowského i Scotta. Lynch však Gigerovo pojetí odmítl s tím, že jeho styl je již příliš známý a spojovaný s jinými projekty, především s úspěšným Vetřelcem. Tím sice Gigerova participace na filmovém zpracování Duny definitivně končí, ne tak ale jeho zájem o „červí“ tematiku ve spojení s filmem. Červům podobné entity se (kromě zmiňovaných *Killer Condoms*) objevují například v návrzích pro filmy *Poltergeist II* (r. Brian Gibson, 1986) nebo *Species* (r. Roger Donaldson, 1995)

Vizuální styl Shai-hulud pro Lynchovu Dunu tak dostali, namísto odmítnutého Gigeru, na starost Anthony Masters a Ron Miller. Už jejich první koncepty pro podobu červů do značné míry vycházely z ilustrací Johna Schoenherra pro knižní sérii – mimo jiné přejali charakteristické dělení tlamy na tři pohyblivé „chlopně“. Velkou výhodou trojdílné tlamy

⁷⁷ S podobným motivem naddimenzovaných detailů pohlavních orgánů se můžeme setkat i v cyklu Gigerových *Krajin*. Obraz *Krajina XX*, vytvářející pravidelnou strukturu z detailů koitu, byl použit jako součást alba punkové kapely Dead Kennedys. V roce 1976 v San Franciscu vyvolal skandál a vedl k soudnímu obvinění autora z šíření pornografie. Spor ovšem umělec nakonec vyhrál.

při animaci tvora byl totiž mimo jiné fakt, že se červi objeví vždy ve správné poloze, i když během prostupování písčnou masou šroubovitě "rotují". Bylo však nutné zvážit



Ilustrace 28: R. Miller: koncept červů pro film Duna.

i některé další aspekty. Zpodobnění červů totiž, měla většinou co do činění s různým stupněm obscénnosti. Tvůrci si byli více než dobře vědomi toho, že se zabývají největšími falickými symboly ve vesmíru⁷⁸, a že budou muset být velmi opatrní s volbou vzhledu červů i s úhly, z nichž je budou kamery zabírat. Narozdíl od Gigerů totiž nechtěli riskovat možné

pohoršení či rozpaky, které by "nevhodné" zpodobnění červů mohlo vyvolat. Dalším prvkem, který musel být definitivně stanoven, byla také barevnost tvorů. Inspirací pro Masterse a Millera se stala fotografie jednoho strakatého sloního chobotu, červeně a černě skvrnitého⁷⁹, kterou tvůrcům přinesl sám Lynch. Tato barevnost pak byla po zbytek natáčení dodržována, přestože červi, rotující dunami, jsou vždy tak pokryti pískem, že jejich skutečné zbarvení divák takřka nemá šanci postřehnout.

Pro převedení kolosálních červů z Arrakis ze skic na filmové plátno oslovil Lynch zkušeného italského "tvůrce příšer" Carla Rambaldiho a jeho tým⁸⁰. Vzhledem k významné úloze tvorů ve filmu, a skutečnosti, že by měli být na plátně naprosto přesvědčiví, dostali červi ze všech stvoření, která se v příběhu objevují, nejvyšší prioritu. Rambaldi oproti Mastersově předloze



Ilustrace 29: C. Rambaldi: hliněný model pouštního červa.

doplnil vzhled červů o vnitřní tlamu, vybavenou, shodně s tlamou vnější, třemi pohyblivými uzavíratelnými chlopněmi, plnými ostrých zubů jehlovitého tvaru. Tato úprava nejenže ještě zvýšila vizuální dramatičnost červí fyziognomie (což je patrné především v detailních záběrech, včetně ikonické úvodní scény s pohlcením těžebního kombajnu), ale odpovídala též logice stavby červího těla

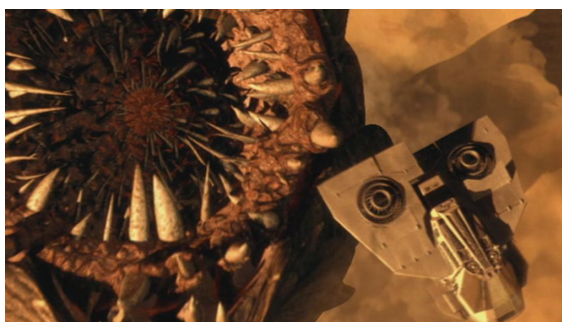
78 <http://monsterlegacy.net/2014/04/28/dune-sandworms-arrakis/> nalezeno 7.3. 2016, autorem přeloženo z anglického originálu.

79 Ibidem.

80 Na vývoji a výrobě modelů se podílelo 24 sochařů, mechaniků a výrobců forem.

z hladiska anatomického: s vnitřními uzavíratelnými „rty“ by se tvor mohli snáze vyhnout náhodnému požití písku, v němž se pohybuje.

Rambaldi a jeho tým pro film zhotovil celkem 15 modelů červů v různých měřítcích⁸¹, v závislosti na jejich účelu pro konkrétní záběr. Podrobný popis jednotlivých invenčních filmařských triků, použitých pro natáčení scén s červy, by sám o sobě vydal na publikaci. Díky mnohdy novátorským řešením autorského týmu se podařilo docílit velice sugestivních obrazů, v nichž na filmovém plátně monumentální tvorové doslova ožívají. Propracovanost trikových částí vynikne mimo jiné i v kontextu pozdějších adaptací knih Franka Herberta, filmových koprodukčních minisérií *Duna* a *Děti Duny*⁸², v obou případech trojdílných televizních projektů, které dějově navazují na události z Lynchova filmu. Scény s červy, kterých je ve filmech poskrovnu, jsou utvářeny kompletně pomocí digitální animace a přestože od původní *Duny* je dělí 17 a 20 let, iluzivnosti scén původního filmu se novější zpracování ani vzdáleně nepřibližují.



Ilustrace 30: Z filmové minisérie Děti Duny.

Oproti Lynchovu originálu doznala u obou minisérií změna i fyziognomie pouštních tvorů. Od trojdílného členění červích úst upuštěno a bylo nahrazeno kruhovou tlamou s nepravidelně rozmístěnými zuby různých velikostí, které ovšem vyrůstají v nesčetných řadách i hluboko v tlamě. To je patrné

81 Červi byly nejprve vymodelováni z hlíny, zaformováni do sádky, odliti do pěnového polystyrenu a pokryti pružnou latexovou kůží. Dva modely byly plně kloubové - s mechanizovanou částí vnějších a vnitřních úst - a měřily 6,7 m na délku a 0,9 m v průměru. Ty byly použity v průběhu natáčení sekvencí, které vyžadovaly detailní pohled (například když se Paul a Jessica schovávají do skalní stěny a jsou napadeni). Tři červi byli naproti tomu postaveni v menší velikosti - 4,6 m na délku a 0,6 m v průměru - a mohli pohybovat jen tělem. Jeden z těchto červů - namontován na konci tyče - také sloužil při scénách, kdy se tvor zanořuje do písku. Klouboví červi byli ovládáni vnitřními mechanismy, navrženými Rambaldim a jeho hlavním mechanikem, Stevem Townsendem. Umožnily širokou škálu kabelem ovládaných pohybů. Bylo postaveno také 10 modelů menších červů - týmem přezdívaných "klobásoví červi" - které postrádali artikulaci a byly jednoduše taženy pomocí kabelů na tratích pohřbených v miniaturách pouštních scénérií. Pro detailní záběry Shai - Hulud byly vyrobeny také dva modely zvětšených částí červů. Detailní část partií hlavy a krku měla na délku 3,7 m a 1,5 m průměru. Měla detailně provedenou jak vnější tak i vnitřní tlamu lemovanou zuby pro využití v mnoha detailních záběrech - jako polykání kombajnu, či armády sardaukarů na konci filmu. Druhým velkým modelem pak byla ocasní část, měřící 6 m na délku a 0,9 m v průměru.

82 *Duna (Dune)* USA/Kanada/Německo/Itálie, 2000, 3díly, r. John Harrison.
Děti Duny, Německo/USA 2003, 3 díly, r. Greg Yaitanes.

především ze vzdušných záběrů, když se červ vynořuje z písku. Výrazně odlišný je i povrch červího těla, kdy kožovitou texturu článkovitého, členovci podobného trupu nahrazuje drsný, „roztřepený“ krunýř, složený z rohovinových desek, uspořádaných na povrchu těla v principu, připomínajícímu skladbu šišky. Je zde patrná snaha autorů o větší dramaticčnost oproti původním loutkám, dříve jednoduchá silueta těla červů je rozbita do výhrůžně zježeného obrysu. Tato efektní hra nicméně postrádá logické uvažování tvůrců z Lynchova týmu, kteří fyziognomii tvorů zpracovávali nejen z hlediska dramatického efektu na plátně, ale též z exaktně logického pohledu biologie, kdy se pokoušeli vzhled tvorů maximálně přizpůsobit podmínkám, v nichž se mají dle příběhu pohybovat. Povrch těla, postrádající aerodynamiku, stejně jako ozubená tlama, již není možné při pohybu pískem řádně uzavřít, jsou skutečně prohrěšky vůči logice a zbytečně ubírají filmovému příběhu (byť se jedná o sci-fi) na důvěryhodnosti.

5.2 Star Worms

Duna ani její pokračování nejsou nicméně jedinými příklady science-fiction kinematografie, kde se motiv obřích červů objevuje. Hned s několika případy se setkáme též v kultovní sérii *Star wars* (Hvězdné války) režiséra George Lucase, sérii, jejíž mimořádná divácká úspěšnost, daná kombinací černobílého pohádkovo-mytologického vyprávění s jasnými, výraznými charaktery ve spojení s poutavými vizuálními efekty, ve své době Dunu zastínila (závěrečná část původní trilogie *Star Wars*, *Epizoda VI-Návrat Jediho*, byla uvedena rovněž roku 1983).



Ilustrace 31: Exogorth.

V druhém snímku první trilogie s názvem *Epizoda V: Impérium vrací úder*⁸³ se motiv gigantického červa poprvé objevuje v podobě tvora s názvem *Exogorth*. V příběhu tyto

⁸³ Díly původní trilogie z let 1977–1983 nesou označení Epizoda IV–VI, v letech 1999–2005 pak vznikla druhá trilogie (Epizoda I–III), jejíž děj předchází událostem původních epizod. V roce 2015 oživil ságu režisér J.J. Abrams Epizodou VII: Síla se probouzí (*The Force Awakens*), jejíž děj se odehrává s časovým odstupem cca dvou desetiletí po událostech původní trilogie. Následovaly další dva filmy: Epizoda VIII: Poslední z Jediů (*The Last Jedi*, 2017, režie Rian Johnson) a Epizoda IX: Vzestup Skywalkera (*The Rise of Skywalker*, 2019, režie J. J. Abrams), která třetí trilogii ukončuje. Paralelně navíc začala vznikat ještě série samostatných filmů, dějově spadajících mezi jednotlivé epizody a popisujících příběhy vedlejších postav. Prvním snímkem tohoto cyklu je *Rogue One: Star Wars Story* z roku 2016, (režie Gareth Edwards), následoval *Solo: Star wars story* (režie Ron Howard, 2018).

olbřímí entity obývají otvory v asteroidech, kde vyčkávají na kořist. Film popisuje nouzové přistání pronásledované kosmické lodi v jedné z jeskyní na asteroidu, respektive přímo v útrokách číhajícího *Exogortha*, který jeskyni vyplňuje. Teprve nezvyklé reakce „jeskyně“ dovedou posádku lodi k prozření a efektnímu odletu přímo ze zavírajících se děsivých čelistí. Přestože ve filmu má *Exogorth* pouze epizodní úlohu jedné z mnoha nástrah na dobrodružné cestě, propracovaný svět Star Wars knih, komiksů a her motiv dále rozvíjí, včetně detailních popisů tvorovy anatomie a zvyklostí.

Naproti tomu velmi důležitou úlohu má v příběhu Star Wars ságy další představitel červího panteonu: Jabba Hutt, krutý a požívačný gangster a otrokář, vládoucí pouštní planetě Tatooine. Poprvé se objevil ve snímku Epizoda IV: Nová naděje (1977), významnějšího prostoru se mu dostalo v Epizodě VI: Návrat Jediho (1983), která uzavírá původní trilogii a osudy jejích hrdinů. Jabba je morbidně obézní tvor bez dolních končetin, jehož měkké, larvovité tělo s tučnými rukama korunuje, bez viditelného přechodu krku, nízká široká hlava s dominantní „žabí“ tlamou⁸⁴. Celkově je ovšem tvář výrazně antropomorfní, s párem velkých, dopředu směřujících očí. Tato vizáž je pravděpodobně zvolena především proto, že jde o aktivně jednající charakter, který by měl v různých scénách vyjadřovat emoce, což fyziognomie žádného z tvorů, doposud popsanych v této kapitole, neumožňuje.



Ilustrace 32: Jabba Hutt.



Ilustrace 33: Postupný vývoj postavy Jabby Hutta od živého herce přes loutku až k digitální animaci, vše Star Wars, Epizoda IV – Nová naděje.

Za zmínku stojí i poměrně kuriózní vizuální vývoj postavy. Zcela původně hrál Jabba Hutta herec Declan Mulholland a jednalo se o lidský charakter, natočené materiály se však do filmu

⁸⁴ Právě slovenské slova „žaba“ je údajně původní inspirací pro jméno postavy.

nikdy nedostaly. Červovitá podoba této postavy je pozdější a již natočené scény s živým hercem nahradily nové, v nichž filmaři použili rozměrnou loutku. Ani to však nebyla finální podoba. Původní sága prošla kompletní digitalizací a také loutková (a tím pádem poněkud toporná) postava Jabby byla nahrazena realističtější, počítačově animovanou verzí.⁸⁵ Tato digitální verze se objevila také v Epizodě I: Skrytá hrozba z roku 1999, kde ovšem postava Jabbova mladšího já hraje jen marginální úlohu.

Posledním stvořením s červí stavbou těla, které se ve Star Wars vyskytuje, je *Sarlacc*. Podobně jako Exogorth je i Sarlacc spíše živoucí nástraha, nežli jednající postava. Objevuje se v Epizodě VI: Návrat Jediho jako v písečných dunách (opět) žijící gigantické a věčně



Ilustrace 34: Sarlacc.

hladové monstrum, které Jabba Hutt využívá k divácky atraktivním popravám nepřátel, jež Sarlacc požírá. Ve filmu je z něj nicméně vidět vždy jen malá část, obří kruhová tlama s nekonečnými řadami zubů (nápadně

připomínající obdobnou tělesnou stavbu u červů Shai-hulud z minisérie Děti Duny) a chapadlovitými jazyky, kterými je schopen zachytit kořist. Tělo nicméně zůstává po celou dobu skryté v písku, zahloubené v jámě na způsob obřího mravkolva.

Jakkoli i nově vznikající epizody Star Wars vynikají vizuální invencí a propracovaným bestiářem, s bytostmi červího naturelu už se zde nesetkáme. Přiblížme si nicméně ještě několik science fiction a fantasy snímků, které se proslulostí nemohou sice rovnat kultovním legendám, zmíněným v textu výše, přesto však, co se týče sledovaného tématu, přinášejí některé překvapivé momenty.

5.3 Zkáza z hlubin

Je s podivem, jak často se ve fantastické kinematografii objevuje motiv obřího červa, skrytého pod povrchem, nejlépe pod vyprahlým a písčitém povrchem pouštním. Nelze než odhadovat,

⁸⁵ To je ostatně charakteristické pro celou ságu. George Lucas zpětně stále (mnohdy opakovaně) přepracovává původní filmy. Navzdory kultovnímu statusu díla se jedná o stále se proměňující živý organismus, procházející aktualizacemi a formálními zdokonaleními.

nakolik imaginaci tvůrců ovlivňují různé mytologie či kryptozoologické skazky, a nakolik se jedná o druhotnou „inspiraci“ kultovními (a kasovně úspěšnými) snímky.

Příkladem takových filmů by mohl být americký snímek *Chvění (Tremors)*⁸⁶ režiséra Rona Underwooda, přivádějící na scénu gigantické podzemní zabijáky, kteří se objeví bůhví odkud v poušti kdesi na americkém venkově a začnou postupně likvidovat svérázné postavičky místních usedlíků. Snímek, byť charakterizovaný v distribuci vesměs jako horor, je spíše nenáročnou dobrodružnou podívanou s víceméně předvídatelným dějem. Do plejády červovitých filmových monster však přispívá „graboidy“ – tvory, vystřelujícími



Ilustrace 35: Graboid, Tremors.

chapadlovité jazyky⁸⁷ z trojdílně členěných zobákovitých tlam⁸⁸, a pohybujícími se závratnou rychlostí skrze kamenitou půdu pomocí zvláštních výrůstků na zavalitých, kožovitých tělech. Klasickým motivem je pak citlivost slepých podzemních tvorů vůči pravidelným vibracím, což je opět prvek použitý již v *Duně*, zde však slouží k rozehrání mnohdy téměř

komických scén, například s dítětem na skákadle. Film *Tremors* s Lynchovou *Dunou* spojuje také to, že monstra byla vytvářena jako skutečné trojrozměrné modely, jež oživoval tým animátorů. Snad i díky tomu netrpí snímek v akčních scénách častým neduhem tehdejší produkce – topornou počítačovou grafikou. Divácky značně nenáročný, leč vizuálně atraktivní snímek se zatím dočkal pěti pokračování⁸⁹, nikoli však se stejným režisérem.

Formálně podobným je i americký televizní snímek *Mongolian Death Worm* (v české distribuci jako *Strážci hrobky*) z roku 2010, režírovaný Stevenem R. Monroem. Zajímavostí červích monster, které kdesi v mongolské poušti probudily aktivity těžbařské společnosti, je to, že se přímo vztahují k legendám o Olgoji Chorchoji, domorodí obyvatelé v příběhu dokonce

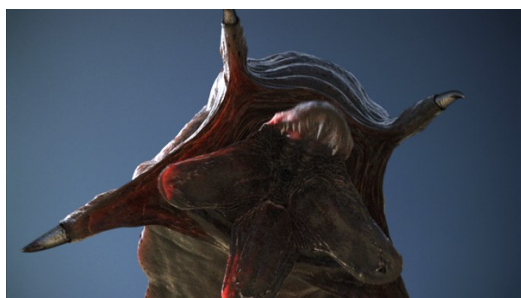
⁸⁶ *Tremors*, 1990, r. R. Underwood.

⁸⁷ Obdobný motiv je použit u *Sarlatca* ve *StarWars*.

⁸⁸ Viz původní Schoenherrova koncepce *Shai-hulud*.

⁸⁹ *Tremors II: Aftershocks*, USA, 1996, r. S. S. Wilson
Tremors III: Back to Perfection, USA, 2001, r. B. Maddock
Tremors 4: The Legend Begins, USA, 2004, r. S. S. Wilson
Tremors 5: Bloodlines, USA, 2015, r. D. M. Paul
Tremors: A Cold Day in Hell, USA, 2018, r. D. M. Paul.

tímto jménem červy titulují. Fyziognomie tvorů nicméně oproti relativně střídmyým kryptozoologickým popisům doznala značných změn ve prospěch divácky atraktivní podívané, proto se ve snímku setkáme s mnohametrovými tvory, jejichž ústa, vybavená čtyřmi rozeviratelnými kusadly spojenými blanou, nápadně připomínají obdobné řešení podstatně ikoničtějšího filmového monstra – Predátora. Zavalitá těla tvorů jsou sice článkovaná



Ilustrace 36: Mongolian death worm.

na způsob kroužkovců, jejich zploštělá spodní přísavná část však ze všeho nejvíc připomíná slimáka a červi se díky tomu v příběhu pohybují nejen klasicky pod povrchem, ale především na povrchu a dokonce i na svislých stěnách, což tvůrcům opět umožňuje „vypůjčit“ si určitá schémata (např. útok tvora na oběť vedený shora) ze slavnějších snímků, v tomto případě především z již výše v textu zmiňovaného *Vetřelce* Ridleyho Scotta. S ním ho mimo jiné pojí též využití charakteristického prvku vnitřních vystřelovacích čelistí, jimiž tvorové dokáží svou kořist polapit i z určité vzdálenosti. Navzdory značné eklektičnosti fyziognomie červů jsou záběry s nimi formálně dobře zvládnuté a působivé, bohužel ale nedostávají ve snímku dostatečné množství prostoru.

Do komické či pohádkové podoby přetavil motiv obrovského pouštního červa režisér Tim Burton ve snímku *Beetlejuice*. Film byl natočen roku 1988, tedy jen pět let po Lynchově *Duně* a přítomnost pouštního červa lze proto vnímat jako určitou lehce ironizující citaci prvku, převzatého z díla v té době již kultovního režiséra. Pro Burtonův rukopis typicky černobíle pruhovaný červ, obývající pustou zasněženou říši, působí záměrně nerealisticky, jako předimenzovaná hračka či marioneta, a přestože se mu ve filmu dostává několika



Ilustrace 37: T. Burton: Písečný červ (Beetlejuice).

dramaticky snímaných akčních momentů, jeho „umělost“ je neustále přítomná. Režisér neusiluje o iluzivnost, nechává naplno vyznít svůj charakteristický, groteskně pokřivený rukopis, rozvíjený mimo filmové plátno i v kresbách a malbách. Složka výtvarná je zde (stejně jako u Burtonových uměleckých vzorů, mezi něž patří i český tvůrce trikových filmů Karel Zeman) výrazně

akcentována na úkor realistického zobrazení, díky čemuž scény s červem působí snovým, surreálním dojmem. Tělo červa, připomínající pletený rukáv, je zakončeno dvěma ozubenými čelistmi, v nichž se při rozevření objevuje ještě jedna identická menší hlava. Narozdíl od svých filmových příbuzných disponuje Burtonova kreature dvěma páry očí, hlavy tedy působí spíše dračím, než červím dojmem, což je samozřejmě podřízeno hororově-pohádkovému stylu režisérova vyprávění. Bezejmenný pouštní červ z *Beetlejuice* není jediným Burtonovým setkáním s červí tematikou, proto se k jeho dílu v této kapitole ještě později vrátíme.

Obří červi jsou pro i pro současné filmové tvůrce stále vizuálním lákadlem. V případě hollywoodské velkofantasy *The Hobbit: The Battle of the Five Armies* (V české produkci *Hobit: Bitva pěti armád*) z roku 2014 bylo toto lákadlo tak velké, že je režisér Peter Jackson zařadil do filmové adaptace slavné stejnojmenné knihy J. R. R. Tolkiena, navzdory tomu, že v literární předloze se žádný byt' jen vzdáleně podobný motiv neobjevuje. V příběhu o finálním střetu armád lidí, elfů, trpaslíků a skřetů se tak náhle setkáváme s Were-worms, či Earth Eaters (Červodlaky, Zeměžrouty), gigantickými červími bytostmi, jejichž úkolem je razit monumentální podzemní chodby pro nepozorovaný postup skřetích armád. Obří červi nicméně v rámci (byť velmi volné) adaptace klasického díla fantasy literatury působí cizorodým dojmem, ať už svojí fyziognomií, jež dává tušit značnou inspiraci autorů u *Duny* a jejích klonů, či poměrně chatrným zabudováním do dějové linie, kdy po efektním entré (vyražení z podzemního tunelu v bezprostřední blízkosti bojiště) náhle zcela nepochopitelně mizí a ve finálním střetu již (navzdory své velikosti a potenciální ničivosti, s níž se v bitevních scénách mnohokrát zmiňované *Duny* setkáváme ve vrchovaté míře) nehrají žádnou roli. Podobnou marginální úlohu sehrávají obří červi i ve starším fantasy filmu Petera Jacksona *King Kong* z roku 2005. Zde vystupují bahenní červi (*Carnictis*), masožraví, útoční tvorové vzezření krátké, tučné a kožovité dešťovky s elastickými, vysunovacím „ústý“, plnými zubů. Jakkoli je i v tomto snímku útok červů divácky atraktivním momentem, červi samotní zde nejsou než jednou z mnoha smrtících nástrah izolovaného tropického ostrova, společně s gigantickým hmyzem, dinosaury a dalšími fantastickými tvory. Ukazuje se zde bohužel, že bez ideového ukotvení (transcendentální/ekologický podtext u *Duny*, personifikovaný strach z neznámého v případě *Tremors*) je i tak vizuálně silný motiv,

jako gigantický červ, jen zábavnou formální hříčkou bez potenciálu zanechat v divákovi hlubší prožitek.

Posledním snímkem, který poměrně novátorským způsobem pracuje s motivem pouštního červa, je japonská kyberpunková animovaná sci-fi *Vexille: 2077 Nihon Sakoku*⁹⁰. Postapokalyptický příběh z blízké budoucnosti představuje Japonsko coby striktně izolovanou



Ilustrace 38: Vexille 2077 Nihon Sakoku.

zemi, ovládanou zločinným technologickým syndikátem. Většinu povrchu ostrovní země pokrývá pustina, zbytky obyvatelstva žijí v opevněných městech a vyprahlé pouštní duny brázdí, jako již mnohokrát předtím v jiných filmech, gigantičtí pouštní červi. Tím však podobnost s filmovými předchůdci

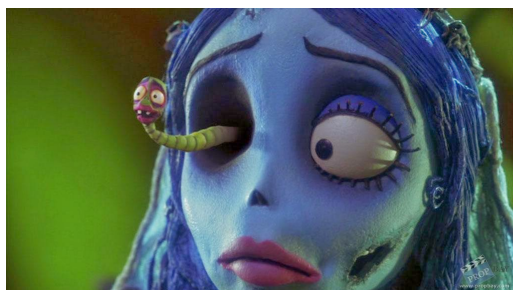
končí. Červi z tohoto nehostinného místa nejsou totiž živými tvory, alespoň ne v biologickém smyslu slova. Jedná se o gigantické robotické entity, jakési rotující víry vyřazených technologických součástí, jež drží pohromadě umělé vědomí. Červi se pohybují pustinou, pohlcují roztroušené robotické díly, čímž rostou a zároveň očišťují pustinu od pozůstatků upadlé technologické civilizace. Tímto zřetelně ekologickým podtextem (jenž je ostatně v Japonské kinematografii, reflektující rizika spojená s narůstajícím vlivem technologií na život, častým tématem) se v jistém smyslu přibližují červům Shai-Hulud, stejně jako oni totiž střeží pustinu coby slepá spravedlnost vyššího (přírodního, posthumánně – technologického) řádu. Významným momentem, propojujícím snímek s některými dávnými mytologickými schématy (viz např. vikingský mýtus o stvoření světa) je fakt, že červi se v pustině zrodili sami, bez vnějšího zásahu „tvůrce“ (Bůh/bohové v mytologiích, technologický syndikát v případě snímku), tedy nepodléhají jeho autoritě a mohou, na rozdíl od ostatních „stvořených“ bytostí, jednat autonomně. To dává červům velmi výsadní postavení mezi ostatními tvory (živými i umělými), jsou čímisi, co se od počátku vymyká záměrům vyšší moci a vzniká a šíří se nezávisle na nich.

⁹⁰ *Vexille: 2077 Nihon Sakoku*, Japonsko, 2007, režie Fumihiko Sori, (v české produkci *Vexille 2077*).

5.4 Symbiont či parazit?

Ačkoli jsou, jak vyplývá z textu výše, gigantičtí červi oblíbenou „rekvizitou“ tvůrců fantastické kinematografie, stranou jejich zájmu nezůstávají ani tvorové podstatně menší, podobou i způsobem života bližší svým reálným předobrazům. Řeč je o tvorech, kteří jsou, díky svým nepatrným rozměrům, schopni žít v těle hostitele, ať už v úloze parazita, vysávající ze své oběti životodárné látky, tak i jako symbiont, poskytující výměnou za „azyl“ v hostitelském organismu nejrůznější protislužby. Tyto dva v přírodě známé principy jsou filmovým tvůrcům mocným zdrojem inspirace a umožňují jim na plátně rozehrávat nejrůznější situace od zábavných po krajně hrůzné.

V loutkovém animovaném filmu *Corpse Bride* (v české produkci Mrtvá nevěsta Tima Burtona) z roku 2005 přivádí již v textu výše zmíněný americký režisér Tim Burton na scénu další červí bytost. Ve srovnání s obřím pouštním červem z filmu *Beetlejuice* je červ z Mrtvé nevěsty sice mnohem menší, jde zde nicméně o jednající a mluvící (byť vedlejší) postavu,



Ilustrace 39: T. Burton: *Corpse Bride*.

zastávající ve snímku převážně komickou úlohu. Zeleně zbarvený tvor, jehož hlava nese (podobně jako v případě Jabby Hutta ve *Star Wars*) výrazně antropomorfní rysy pro snazší čitelnost vyjadřovaných emocí, je věrným přítelem a společníkem titulní hrdinky, s níž jej pojí pouto doslova tělesné – obývá totiž „interiér“ její hlavy, z níž občas očním důlkem vylézá, aby doplnil situaci zábavnou glosou. Je třeba zdůraznit, že se zde jedná o první jednoznačně pozitivní filmový červí charakter. Oproti personifikované zhoubě (*Tremors*) či ambivaletně pojímatelným entitám ve smyslu ničivých strážců přírodního řádu (*Duna*), nese Burtonův červ jednoznačně pozitivní konotace, třebaže jej ve své podstatě lze interpretovat jako ironizující výhonek barokních *Vanitas*, kde červi hodují v očních důlcích umrlčích hlav, připomínajíc tak divákovi pomíjivost těla i veškerého hmotného světa.



Ilustrace 40: *Brain Damage*, Aylmer.

Formálně podobný (tzn. opět antropomorfní rysy nesoucí) je tvor z bizarního hororově-komediálního snímku *Brain Damage*⁹¹ amerického nezávislého režiséra Franka Hanenlottera. Slizký, modrý červ jménem Aylmer je dokonalým příkladem symbionta.

Vylučuje halucinogenní látku, jež vstřikuje do mozku svého hostitele, mladíka jménem Brian a navozuje mu tak extatické stavy dokonalého štěstí. Na oplátku ovšem požaduje potravu a tou jsou výhradně lidské mozky, jež mu je jeho závislosti propadnuvší hostitel nucen dosti krvavým způsobem opatřovat. Groteskní scény „lovu“ vrcholí pasáží, kdy přibližně třiceticentimetrový Aylmer vyklouzne z poklopce svého hostitele, vsune se přímo do úst prostitutky, připravené poskytnout Brianovi orální uspokojení, a odtud vyžere dívčin mozek. Tato proslulá „felační“ scéna, která byla při uvedení snímku do amerických kin vystřižena a diváci se s ní tak mohli setkat až při prvním vydání DVD v roce 1999⁹², je postavena na do důsledku dovedené asociaci, jíž se všichni předchozí tvůrci (s výjimkou H. R. Giger) pokoušeli všemi způsoby vyhnout, totiž na možné interpretaci červí fyziognomie coby falického symbolu. Snímek získal mezi fanoušky hororu status kultovního díla o čemž svědčí i fakt, že na jeho základě napsal Robert Martin z časopisu *Fangoria* stejnojmenný román s podtitulem *A Trip Trough Hell*, vydaný v roce 1990 a kapelu Dope D. O. D. inspiroval k písni *Brainworms*, jejíž intro tvoří dialog z filmu.

Použití červovitých tvorů v úloze parazita se jeví jako nanejvýš logické, ostatně příkladů červů, cizopasících na ostatních organismech najdeme i ve skutečném světě mnoho. Není proto divu, že i filmoví tvůrci užívají červům podobné entity, chtějí-li v příběhu znázornit parazitickou bytost.

Dobrým příkladem takových bytostí je mimozemská rasa Goa'uldů z úspěšné televizní science-fiction série *Star Gate* (Hvězdná brána). Rozměrem drobní, avšak bezohlední, zákeřní

91 Český festivalový název je *Mozková příhoda*, režie Frank Hanenlotter, 1988.

92 Oficiální text k snímku v rámci jeho uvedení na Festivalu otrlého diváka.

a prudce inteligentní tvorové napadají hostitele různých ras, usídlí se v jejich těle v partiích krční páteře, již ovinou a napojí se na nervová zakončení mozku. Tím získají naprostou vládu nad hostitelským tělem, které poté využívají. V případě ohrožení mohou pomocí silného jedu hostitele i zabít.⁹³

Tvůrci Star Gate využívají pro své příběhy celé řady odkazů ke starověkým mytologiím, především k mýtům starého Egypta. Panteon egyptských božstev je zde pak ztotožňován právě s rasou Goa'uldů, kteří v úloze „bohů“ okupují násilnou cestou technologicky méně vyspělé světy. Jména jako Ra, Anubis, Apophis nebo Hathor zde tedy nese Goa'uldská nobilita. Je pikantní, že se tady opět, jako již mnohokrátě předtím v různých souvislostech, setkáváme s úzkým spojením červ – Bůh/bohové, přičemž v tomto případě lze dokonce mezi oba pojmy položit rovnítko.

Na podobném schématu je postavena dějová linie dvacetičtyřdílného japonského anime *Parasyte* (originální název *Kiseijuu: Sei no Kakuritsu*⁹⁴) z roku 2014. Příběh, natočený podle původní mangy (japonský komiks), pojednává o invazi červovitých vesmírných vetřelců, nacházejících v lidských hostitelích útočiště a v ostatních, parazitem nepostížených lidských jedincích i potravu. Parazité, byť tentokrát zbaveni „božských“ konotací, napadají (stejně, jako v případě výše zmíněných Goa'uldů) lidské mozky a ovládají je. Zápletkou příběhu je neúspěšná anexe hostitelského těla, během níž se vesmírný parazit shodou okolností nepropracuje k mozku své oběti, již je mladý muž a zůstane uvězněn v mladíkově paži. Nastálá kritická situace donutí parazitickou bytost navázat symbiotický vztah se svým hostitelem a stát se nakonec lidským spojencem v boji proti svému vlastnímu druhu.

Vizuální odpudivost vnějších projevů lidského organismu napadeného parazitem přirozeně dovádějí do extrémní roviny tvůrci hororových filmů. Zmiňme si, vedle Hanenlotterova *Brain Damage*, ještě alespoň dva další snímky, které s motivem parazita v červí podobě pracují s neúprosnou vizuální intenzitou a konceptuální invencí.

93 Zájemcům o důkladnější analýzu Goa'uldů a světa Star Gate obecně doporučuji stránky Fandomu: http://stargate.wikia.com/wiki/Goa%27uld?Teylas.jpg=undefined&file=Ronon_&Teylas.jpg

94 *Kiseijuu: Sei no Kakuritsu*, Japonsko, 2014–2015, série 24 epizod. Scénář Sódži Jonemura podle knižní předlohy Hitoshi Awaakiho.

Klasický hororový snímek *The Fly* (Moucha), který v roce 1986 na motivy stejnojmenného krátkého příběhu britsko-francouzského spisovatele George Langelaana z roku 1957 natočil americký režisér David Cronenberg, líčí osud geniálního vědce, jemuž se podaří sestrojít přelomový vynález – teleportační zařízení. Zápletkou filmu je pak tragická nehoda, kdy do teleportační kabiny, v níž vědec sám na sobě zkouší funkčnost přístroje při přenosu živého organismu, vnikne moucha a během transferu částic na místo určení dojde ke splnutí obou jeho účastníků -člověka i mouchy. Uhrančivý a na svoji dobu nesmírně trikově náročný snímek je pak postaven na sledování postupné fyzické i psychické proměny ambiciózního vědce v odpudivé hybridní monstrum. Ačkoli v hlavní dějové linii filmu se s motivem červa nesetkáme, přesto film obsahuje scénu, v rámci příběhu sice marginální, nicméně vizuálně nesmírně působivou, díky které si snímek získal právoplatné zařazení do našeho výběru. Jedná se o stěží dvouminutovou snovou pasáž hlavní ženské hrdinky – těhotné partnerky v monstrum se postupně proměňujícího vědce - líčící groteskní scénu porodu v nemocnici. Namísto lidského novorozence zde zděšený porodník z ženina lůna vytahuje obřího zakrváceného bílého červa – svíjejícího se potomka muže/mouchy. Scéna je děsivá nejen vizuálně, ale útočí především na nejhlubší podvědomé strachy lidské psychiky, když nechává



Ilustrace 41: The-Fly.

splývat nadějeplný obraz gravidity a zrození nového života s motivem odpudivého parazita, rostoucího v lidských útrokách. Na podobném principu jsou vystavěny též scény z filmu *Vetřelec* či jeho prequelu *Prometheus*, u nich však divák již očekává příchod monstra, kdežto v případě *Mouchy* je šok násoben nepředvídatelností děje. Přestože záběr s červem trvá jen několik vteřin, jedná se o mistrnou hru s divákovým nejniternějším strachem, vyvolávající otřes a vrývající se do paměti.

Ve stejném roce jako *The Fly*, tedy v roce 1986, byl natočen i další hororový snímek – *Poltergeist II*, režírovaný Brianem Gibsonem. Film, líčící boj středostavovské americké rodiny se mstivým duchem dávno zesnulého vůdce sekty, není ani v rámci žánru nikterak převratným dílem, přesto je zde pádný důvod, proč se o něm zmínit. Návrhy k monstrům, jejichž podobu na sebe v jednotlivých scénách mrtvý Reverend bere, totiž nevytvořil nikdo

jiný, než H. R. Giger, s jehož jménem jsme se již setkali v souvislosti s anabází vzniku filmové Duny. Pro náš předmět zkoumání je pak zajímavá především scéna, v níž si duch najde cestu do domu svých obětí. Otec soužené rodiny se vyrovnává se silícím vnějším tlakem záhrobí především pomocí lahve tequily. Červ, který bývá tradičně poněkud bizarní součástí balení tohoto nápoje, zde ovšem není mrtvý – ukrývá se v něm démonický Reverend a poté, co je spolu s obsahem lahve vypit, dostane se do těla otce, které ovládne. Opět tedy podobné schéma, s jakým jsme se již setkali u dříve zmíněných snímků – červ, coby rozměrem malá, ale duševně silná entita přebírá vládu nad hostitelským tělem a zcela vypuzuje osobnost původního vlastníka. V případě filmu *Poltergeist II* pak tento stav není trvalý a postiženému se podaří, s podporou svých blízkých, útočníka ze svých útrob vypudit. Stane se tak ve scéně, která je patrně jako jediná v celém filmu skutečně děsivá a v níž muž démona, jehož vypůjčený červí inkarnát v útrebách hostitele nabobtnal do rozměrů dospělého člověka, vyzvrátí v podobě slizké bledé larvy (v Gigerových původních skicách k filmu označované jako *The Vomit -zvratek*), jež potom dále metamorfuje do humanoidní podoby. Propojují se zde tedy dva důležité motivy – parazit, coby entita ovládající hostitelovo tělo (*Star Gate* apod.) a parazit coby zárodek, využívající prostředí hostitelova těla jako zázemí pro svá vývojová stadia (*Alien*). Finální vyzvracení „embrya“ lze pak interpretovat jako jakýsi „inverzní porod“, s podobně intenzivními účinky na podprahovou psychiku, jaký měla výše zmíněná scéna z filmu *The Fly*.



Ilustrace 42: H. R. Giger: *The Vomit*.

Ačkoli snímek *Poltergeist II* se stal v USA hitem (v Evropě naopak brzy z pláten zmizel) byl H. R. Giger z jeho výsledné podoby a především z vizuálních proměn svých původních nápadů nešťastný. Zachovalo se nicméně množství původních obrazů a skic, z nichž je patrná originalita primárních idejí a jejich proměn a genezí. Pozoruhodné jsou kupříkladu dvě autorem opoznámkované expresivní tušové skici *Worm in the Tequila bottle*, v nichž se, v duchu Gigerovy biomechanické estetiky, partie červích úst - čelistí metamorfují do podoby vývrtky. Technickou bravurou pak vynikají finální monochromní airbrushové studie z roku 1985 *The Worm*,

znázorňující „tequilového“ červa již plně organického a oproštěného od původní ideje s vývrtkou a především pak již zmíněný *The Vomit*, který ukazuje příchod poltergeista v podobě spirálovitě zkroucené larvy či embrya. Samotný inkarnát parazita se vyznačuje velkoryse provedenými modelacemi, zdůrazňujícími plasticitu, textura šlachových úponů a jemného žilkování připomene straší koncepty k Vetřelci. V kontrastu k intenzivnímu stínování zárodku pak stojí lehkými tahy nahozená tvář oběti, z jejíchž úst tvor vychází.

5.5 V množství je hrůza

Zatím jsme hovořili o těch snímcích, v nichž červ vystupuje jako solitér nebo maximálně ve skupině několika málo jedinců. Zcela odlišně však tento motiv působí, necháme-li jej patřičně zmnožit. Hemžící se struktura tisíců červů spolehlivě vyvolá fobické reakce⁹⁵ i u jinak otrlých diváků, čehož jsou si tvůrci filmových hororů dobře vědomi a dokáží potenciálu takového obrazu náležitě využít. Zpodobnění červů jako součásti masy je sice z hlediska zoologického nejpřirozenější, ovšem právě vlastní reálná zkušenost ze setkání s nimi mnohdy rozechvívá hluboko v divákově podvědomí struny čirého znechucení a hrůzy.

Skutečnou esenci takových postupů představuje snímek *Phenomena*⁹⁶ italského mistra hororu Daria Argenta. Příběh využívá v žánru oblíbený motiv řádění vyšinutého sériového vraha a kombinuje jej s detektivními a mysteriózními prvky. Klasické schéma nevinné dívky, čelící v cizím prostředí švýcarského penzionátu stále se stupňujícímu nebezpečí, je zde ozvláštněno zajímavým prvkem – dívka Jeniffer (jedná se o jednu z prvních rolí oscarové herečky Jeniffer Connelly) totiž po nehodě získá schopnost telepaticky komunikovat s hmyzem. Hmyz ji tak přivádí na stopu vraha a za pomoci profesora entomologie se vydává odhalit pachatele brutálních činů na vlastní pěst.

Červi provázejí příběhem jako červená nit⁹⁷ a jejich množství a účinek postupně nabývají na intenzitě. Jejich důležitost potvrzuje už jedna z úvodních scén, kdy nad rozkládající se

⁹⁵ Hovoříme o *entomofobii* (strach z hmyzu) či přímo *vermifobii*, tedy strachu z červů.

⁹⁶ *Phenomena*, Itálie, 1985, r. Dario Argento.

⁹⁷ Mají dokonce své hudební téma: skladbu *The Maggots* od Simona Boswella, která ve snímku opakovaně zazní.

a červy se hemžící nalezenou hlavou jedné z dívčích obětí profesor podává vyšetřovatelům přednášku z forenzní entomologie⁹⁸ a vysvětluje na vývojovém stádiu larev pravděpodobnou dataci vraždy. Režisér přitom nechává kameru dlouze snímat detailní záběry hemžících se tvorů na smrti znetvořené tváři a tento pohled má na diváka podobně intenzivní účinek, jako na barokní publikum výjevu *Vanitas*. Od té chvíle pak červi vždy zvěstují přítomnost mrtvol, byť sebelépe ukryté. Jejich přítomnost přináší i do zcela banálních scén, jako je nález rukavice či použití mýdla, intenzivní příchut' bezprostřední hrozby. Absolutním vyvrcholením "červích" scén je pak pasáž, v níž hlavní hrdinka spadne do podzemní nádrže, plné rozkládajících se mrtvol. Celá šlemovitá hladina s plovoucími ostatky je pokryta hustou vrstvou bílých larev, v nichž se dívka bezmocně topí⁹⁹. Tato ikonická scéna je svým explicitním podáním možná tou vizuálně nejintenzivnější ze všech snímků, v nichž se s červy setkáme a nevolnost jistě vzbudí i u velmi otrlých diváků. Přesto to však nejsou červi ani hmyz, co je ve snímku skutečně odporného. Tím nejhorším je totiž opět lidská zvrácenost.



Ilustrace 43: *Phenomena*.



Ilustrace 44: *Phenomena*.

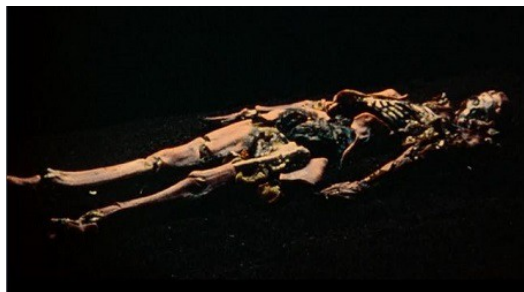
Ve své nejpřirozenější a zároveň nejděsivější podobě, totiž v roli nekrofágů, se červi představují rovněž v experimentálním snímku německého nezávislého filmaře Jörga Buttgerita *Der Todesking*¹⁰⁰. Film je pochmurnou mozaikou sedmi příběhů v sedmi dnech v týdnu, přičemž každý z nich končí sebevraždou jeho protagonistů. Jakkoli zajímavá tato látka je, s předmětem našeho zkoumání nesouvisí. Jednotlivé příběhy jsou však propojeny velice působivým intermezzem. V časosběrných záběrech kamera zrychleně snímá pohled na mrtvolu muže, jehož tělesná schránka postupně podléhá zkáze. Narozdíl od podobných

98 Forenzní entomologie je jednou z věd využívaných v kriminalistice. Na základě poznatků o hmyzu a jiných členovcích a jejich vývojových stádiích pomáhá určit dobu uplynulou od smrti či konkrétního zranění, nebo stanovit, zda bylo s tělem manipulováno z původního místa činu.

99 Tuto intenzivní scénu sám Argento znovu cituje ve snímku *La terza madre* z roku 2007 (uváděna též s anglickým názvem *Mother of Tears: The Third Mother*, v české distribuci jako *Armáda démonů: Matka slz*), kde se v nádrži s červy topí režisérova dcera, herečka Asia Argento.

100 *Der Todesking*, Německo, 1990, r. Jörg Buttgerit.

záběrů z Argentovy *Phenomeny*, zbodobnění rozkladu v případě *Todeskinga* není děsivé, navzdory svému nemilosrdnému naturalismu. Za instrumentálního doprovodu,



Ilustrace 45: Der Todesking.

připomínajícím středověkou píseň, se nebožtík, umístěný v prázdném, černém prostoru, počíná hemžit tisícovkami červů a postupně se rozpadá až nakonec zcela pozbývá formy. Přestože sledujeme tlející lidské tělo, má v sobě tento pohled, plný kypících tvarů a barev specifický baudelairovský půvab a snad i jakýsi uklidňující aspekt, je meditací nad neměnností přírodního řádu a rozkladu jako přirozeného rozplynutí se na konci životní cesty. Myslím, že mnohem spíše než hrůzu, přináší tento sled obrazů smíření a přijetí smrti v její nevyhnutelnosti.

Červ je tedy, jak jsme se názorně přesvědčili, věrným průvodcem rozkládajícího se mrtvého těla a to i v případě, že se toto tělo z nějakého důvodu navrací do života. Narážím zde samozřejmě na specifický subžánr hororové kinematografie, jímž jsou zombie filmy - snímky o ožvlých mrtvých. Přítomnost červů na tělech živých mrtvol sice není striktně daným pravidlem, přesto se s ní ale setkáváme v rámci žánru opakovaně a často. Červi výrazně zesilují (jak už jsme se přesvědčili i v případě snímků, kdy mrtví jsou opravdu mrtví) vizuální účinek mrtvého těla, zvyšují potenciál jeho děsivosti i míru divákova znechucení. Jsou jakýmsi arbitry rozkladu, jejich přítomnost na tělesné schránce okamžitě signalizuje, že se jedná o mrtvolu, jakkoli se dokáže pohybovat (a samozřejmě útočit na živé). Proto se s motivem červa setkáváme v celém vývoji subžánru¹⁰¹, od pionýrských snímků jako je *Night of the Living Dead*¹⁰² otce zombie žánru George A. Romera z roku 1968 až po současné filmy a seriály, jimž vévodí úspěšná televizní série *The Walking Dead*.¹⁰³ Z hlediska námi sledovaného tématu nemá smysl tyto filmy blíže rozebírat, neboť úloha červa se v nich nemění a kolísá jen úroveň naturalismu při jejich ztvárnění. Jeden snímek je ovšem přesto

101 Mám zde na mysli vývoj v rámci moderní kinematografie, samotný motiv ožvlých mrtvých je pochopitelně mnohem starší a objevuje se (dokonce i s velmi podobnými atributy) už například ve středověkých výjevech *Tance Smrti (Totentanz)*.

102 *Night of the Living Dead* (v české distribuci *Noc žijících mrtvých*), USA, 1968, r. George A. Romero.

103 *The Walking Dead* (v české distribuci *Živí mrtví*), TV seriál, USA, 2010–2020, 10 sérií, 147 epizod. Série vznikla na základě stejnojmenné komiksové předlohy Roberta Kirkmana, Tonyho Moora a Charlieho Adlarda.

třeba zmínit, protože červi se v něm objevují ve vícero podobách a souvislostech.

Film *Paura nella città dei morti viventi*¹⁰⁴ je dílem režiséra Lucia Fulciho, který je vedle Daria Argenta dalším klasikem italské hororové kinematografie. Příběh, zasazený do fiktivního amerického městečka Dunwiche¹⁰⁵ líčí sled děsivých událostí, vyvolaných sebevraždou pátera Thomase. Knězova smrt otevírá pekelné brány a mrtví se navracejí ze záhrobí, aby tyranizovali živé. Přestože dějová linka příběhu je poměrně chatrná a místy nelogická a jednotlivé scény tak často pouze poskytují režisérovi záminku k explicitnímu znázornění mimořádně brutálních (ovšem i invenčních) výjevů¹⁰⁶, námi sledovanému motivu červa se dostává opakované pozornosti a detailnímu zobrazení. Klasicky se, stejně jako u dalších filmů tohoto žánru, červi objevují na tělech a tvářích oživlých nebožtíků. Jsou však také jakýmsi poznávacím znamením hlavní záporné postavy – mrtvého pátera Thomase a objevují se jako hemžící se chuchvalce larev a žížal na knězových dlaních i na místech, kterých se dotýkal (například tváře obětí). Jako dobře čitelný symbol smrti se tak objevují i ve scénách, kde ďábelský duchovní není přítomen a fungují tak jako jeho zástupné znamení. Skutečně intenzivní a zároveň významově invenční je však pasáž, v níž do pokoje hlavních protagonistů rozbitým oknem začne proudit prudká "vánice" červů. Režisér se vyžívá ve střídání celkových pohledů na vířící "bílou tmu" milionů drobných červích těl s detaily vyděšených tváří hlavních hrdinů, na nichž během vteřiny ulpívají vrstvy hemžících se larev. Svým účinkem je scéna podobná "červí lázni" z Argentovy *Phenomeny*, přesto je její děsivost ještě stupňována paranormálním původem larvální smršti. Dovolím si odhadovat, že Fulci, vyrůstající v silně katolické Itálii, jistě musel být obeznámen s úlohou, již červu přiřkla křesťanská teologie, totiž jako s jedním z devíti pekelných muk¹⁰⁷. Užití červů pro zachycení otevírajících se bran Inferna by se tak v tomto úhlu pohledu jevilo nejen jako nanejvýš efektní, ale i logické a dokonce teologicky podložené.

104 *Paura nella città dei morti viventi* (uváděno též s anglickým názvem *City of the Living Dead*, v české distribuci jako *Páter Thomas*), Itálie, 1980, r. Lucio Fulci.

105 Zvolený název je režisérovou poctou spisovateli a jednomu z otců moderního hororu H. P. Lovecraftovi a citací názvu jeho povídky *The Dunwich Horror* (Hrůza v Dunwichi) z roku 1928.

106 Scéna, kdy dívka při pohledu na démonického kněze vyzvrátí vlastní vnitřnosti nebo detailně zabírané provrtání hlavy vrtačkou patří mezi fanoušky gore žánru ke kultovním.

107 Podle verše citovaného Caesariem z Heisterbachu jimi byly *Pix, nix, nox, vermis, flagra, vincula, pus, pudor, horror*, tedy smůla, mráz, temnota, červ, bič, okovy, hnis, ponížení a hrůza. Cit. podle STRANGE 1851, II, s. 315 In: RYWIKOVÁ Daniela, *Speculum mortis, Obraz Smrti v českém malířství pozdního středověku*, Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2016, str. 221.

6 Cesta k Bohu odporných věcí: Historie motivu červa v autorově vlastní umělecké praxi

Tematika červa, jakkoli se v průběhu let proměňovala její forma i významy, mě provází dlouhodobě a s neutuchající intenzitou. Věnoval jsem se jí v kresbě, soše i grafice a teoretický zájem o toto téma v podobě dizertační práce *Ars Vermibus* je pouze logickým důsledkem této fascinace, snahou o co nejširší pochopení daného tématu a zařazení vlastní tvorby a názorů do kontextu historického i současného uměleckého vývoje. Pro lepší pochopení této kontinuity, jejímž prozatimním vyvrcholením je praktická část dizertace – cyklus *Bůh odporných věcí*, bych se měl zmínit alespoň o některých cyklech i solitérních dílech, které tomuto konceptu předcházely a na něž nová kresebná série přirozeně navazuje.

6.1 Hmyzí fascinace

Zájem o bizarní svět hmyzího tvarosloví se u mne projevil už na střední škole¹⁰⁸. V té době



Ilustrace 46:
Entomologické
struktury (detail).

vznikly dvě sochařské kompozice – *Souboj blech* a *Kudlanka*¹⁰⁹, předznamenávající již tehdy v mnoha ohledech mé pozdější směřování. Fascinace bohatostí forem hmyzí říše se poté projevovala i během prvních let mého studia v magisterském programu na AVU v sochařském ateliéru Prof. Jindřicha Zeithammla. V té době jsem vytvořil například rozměrnou sádrovou plastiku *Všekaz*, reliéf *Expanze* a především reliéfní triptych *Entomologické struktury*, realizovaný v litině. Tato práce byla jednou z prvních, v níž jsem se začal zabývat tématem, které mě pak provázelo kontinuálně několik let a které jsem zpracovával sochařsky i graficky – hutnou organickou strukturu, složenou z velkého množství hmyzích těl a vyplňující obrazovou plochu kresby či reliéfu¹¹⁰.

108 SSUPŠ Zámeček s. r. o. v Plzni, obor kamenosochařství, 2002–2006.

109 *Souboj Blech*, epoxid, 59x30x39cm, 2004 a *Kudlanka*, epoxid, 52x37x40cm, 2005. In: POTUŽÁKOVÁ Jana (ed.): SOCHAři 2006 (katalog k výstavě), Západočeská galerie v Plzni ve spolupráci s Uníí výtvarných umělců plzeňské oblasti, Plzeň, 2006.

110 Práce z tohoto období bývaly často dávány do kontextu s "broučími" obrazy Romana Franty.



Ilustrace 47: *Novorození I*, detail.



Ilustrace 48: *Stéla Novorozených*.

Příkladem prací z tohoto období jsou velkoformátové kresby fixem *Hemžení*¹¹¹ nebo *Do středu*¹¹². K nim formátem i zvolenou technikou patří i první kresba s motivem červů - „*Novorození*“¹¹³ z let 2009–2010, která byla následně převedena i do podoby sítotisku¹¹⁴ a digitálního tisku¹¹⁵. Tato práce se stala základem pozdějšího stejnojmenného graficko-sochařského cyklu, v němž se motiv varioval v nejrůznějších médiích i formátech, od kresby přes grafiku, reliéf¹¹⁶, či kamenná pečetidla¹¹⁷. Vrcholem celého cyklu je více než dvoumetrová pískovcová reliéfní „*Stéla Novorozených*“ z roku 2010 (přesto že motiv se u menších prací objevoval ještě i později). Ve všech případech užití motivu „*Novorozených*“ se jednalo o na první pohled chaotickou strukturu, složenou z velkého množství propletených červích těl, svíjejících se v podobě jakéhosi živoucího, orgiastického ornamentu. Jakkoli může motiv takto se hemžících tvorů působit odpudivým dojmem, mé cíle byly vlastně opačné. Tradičně bývají (jak jsme si ostatně důkladně potvrdili v předchozích

111 *Hemžení*, kresba fixem, 100x60cm, 2008, Artotéka města Plzně. In: MALINA, Václav a VALOCH, Jiří, Plzeňská pěna 2 (katalog k výstavě), Galerie města Plzně o. p. s. ve spolupráci Krajskou galerií výtvarného umění ve Zlíně, 2011, str. 57.

112 *Do středu*, kresba fixem, 100x70cm, 2008. Reprodukce této kresby byla použita na přebalu alba *Things After Death* hardcorové hudební skupiny *Illegal Illusion* v roce 2012 a to ve třech formátech: v podobě sběratelského 12" vinylu v kaširovaném pouzdře, klasického CD a jako CD přílohy 24. čísla hudebního *Full Moon* magazínu.

113 *Novorození*, kresba fixem, 100x70cm, 2010, In: VII. Mezinárodní Bienále kresby Plzeň (katalog k výstavě), Západočeská univerzita v Plzni a Zájmové sdružení právnických osob Bienále kresby Plzeň, 2010, str. 116.

114 *Novorození*, sítotisk, 100x70cm, 2010, náklad 6 číslovaných a signovaných exemplářů.

115 *Novorození*, lightbox, digitální tisk na plexi, kovový rám, diody, 200x140cm (tisková plocha), 2016.

116 *Novorození I*, kombinovaná technika, 15x15cm, 2010 a *Novorození II*, kombinovaná technika, 19x9cm, 2010. Tyto dva drobné reliéfy vznikly jako experiment s hyperrealistickým znázorněním. Červi jsou zpodobnění ve skutečné velikosti a naturalistické polychromii. Celá struktura reliéfu je zalita do průhledné epoxidové pryskyřice, vytvářející efekt biologického preparátu, naloženého do formaldehydu.

117 *Novorození*, 59x60mm, 2011, *Novorození II*, 29x20mm, 2011. S motivem solitérního červa se na pečetidlech setkáme u prací *Do kruhu*, 23x21mm, 2011 nebo *Uroboros*, 22x17mm, 2011.

kapitolách) červi spojováni se smrtí, zánikem, rozkladem. Pro mnoho lidí je chaotické hemžení jejich měkkých, kroutících se těl přímo materializovanou odporností z nejhorších nočních můr a vyvolává často až fobické reakce. Tyto konotace jsem samozřejmě uznával jako relevantní, nikoli ovšem jediný možný výklad tohoto motivu. V rámci ikonografie, kterou jsem si během práce na svých obrazech a sochách vytvořil, jsem začal postupně chápat červa nikoli jen jako živého tvora se zvláštní fyziognomií, ale především jako symbol zárodečného života, příslib přerodu v rovině fyzické i duchovní, pokračování v jiné formě existence. Viděl jsem zde jak motiv přeměny v rámci života jedince, kdy červ-larva se v průběhu svého vývoje transformuje v bytost dokonalejší – dospělé imago, tak i proměny v rovině nadindividuální, kdy mrtvé tělo jedince, z něhož již život vyprchal, poskytne živné podmínky pro růst života dalšího a samo při tom určitým způsobem „ožívá“ (motiv, jenž využívá například Charles Baudelaire v básni *Mrcha*¹¹⁸).

Solitérem mezi širšími cykly zůstává reliéf *Civilizace*¹¹⁹ z roku 2010. I zde se s motivem červa setkáváme, jeho úloha se však liší jak od zpodobnění starších, tak pozdějších. Na první pohled působí výjev téměř jako výuková pomůcka z kabinetu biologie. Vidíme zde řez půdou, v níž v přirozeném prostředí svých vyhlodaných chodbiček spočívají bledí červi. Ti jsou zobrazeni



Ilustrace 49: Civilizace, detail.

velmi naturalisticky: v reálné velikosti vymodelování a polychromování tak, aby se co nejvíce podobali svým živoucím předobrazům. Vše působí přirozeně, ovšem jen na první pohled. Divák si záhy uvědomuje, že s tvarem červích chodbiček je cosi v nepořádku. Vytvářejí totiž ve hmotě zeminy technicistní ornament počítačového tištěného spoje. Červ se tak dostává do role příslušníka

inteligentní civilizace, která je však očím skrytá, podzemní. Líbila se mi podvratná představa, že zdánlivě jednoduchý tvor, jakým je červ, zbuduje pokročilou technologii lidstvu tak říkajíc pod nosem. Nakonec jsem ale tuto myšlenku dále nerozvíjel a tak zůstala *Civilizace* v kontextu mé ostatní tvorby jen slepou uličkou.

¹¹⁸ viz Textová příloha 10.3

¹¹⁹ *Civilizace*, kombinovaná technika, 37x148cm, 2010.

Podobně okrajovým (i když pro další vývoj důležitým) motivem je také téma *Fraktálového červa*, které jsem rozvíjel v technice leptu na přelomu let 2010 a 2011, kdy jsem byl na stáži v ateliéru grafiky Prof. Jiřího Lindovského. Volný cyklus obsahuje pouze tři grafické listy rozdílných formátů. V té době mě velmi fascinoval motiv dělitelnosti: velkých celků,



Ilustrace 50: Fraktálový červ II.

složených z menších a menších, vždy ovšem tvarově identických. Spirálovitě stočené tělo červa mi připomnělo šroubovice fraktálů a tak jsem nechal z ústředního největšího červa vyrůstat jeho menší kopie, z nich zase menší a tak dále, dokud mi technika dovolovala. Téma pro mě bylo i svého druhu formálním experimentem, když jsem na různých úrovních "fraktálu" zkoumal nejvhodnější dobu leptání k dosažení co nejlepšího prokreslení detailu. Aniž bych to tehdy ovšem tušil, už zde se utvářely zárodky myšlenek, propojujících červa s čímsi kosmickým, transcendentálním, božským...

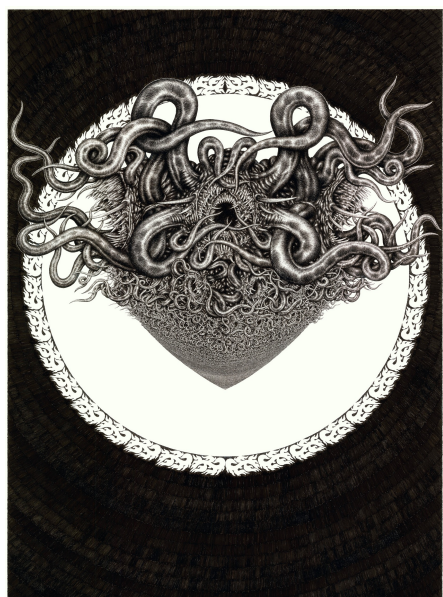
6.2 Animal Bodhisattva

Druhým velkým cyklem, kde jsem s motivem červa intenzivně pracoval, je sochařsko-grafická série *Animal Bodhisattva*. Zde se již poprvé naplno projevuje mé nejdůležitější téma – tedy červ jako božstvo. Ústředním motivem cyklu je snaha o kodifikaci ikonografického systému pro moji osobní mytologii. Vzniká tak panteon božských entit, který *rozpracovává téma červa jako určité archetypální bytosti reprezentující kontinuitu, jež existuje bez ohledu na pomyslný "vývoj" lidské společnosti*¹²⁰. Formálně jsem v této své práci vycházel, byť velice volně, z ikonografického kánonu pro zobrazení *transcendentních bódhisattvů*¹²¹ (především

120 URBAN, Otto M. (ed.), Život je bolestný a přináší zklamání/Massacr Vol.1 - Lovecraft (katalog k výstavě), Galerie města Plzně, o. p. s., Plzeň, 2016, str. 108.

121 "Za transcendentní bódhisattvy či mahásattvy ("velké bytosti") jsou považováni dokonalí jedinci, kteří v sobě zničili chtivost, zlobu a nevědomost, rozvinuli moudrost (pradžña), a vymanili se tak z koloběhu znovuzrození (sansára), avšak odsunuli své konečné vyvanutí (parinirvána), aby neztratili možnost dalšího působení na tomto světě. Naplnění soucitem (karuna) raději dobrovolně zúsatávají mezi lidmi a přispívají k záchraně druhých, dokud se nepodaří vysvobodit všechny bytosti. [...] Transcendentní bódhisattvové již více nepodléhají působení přírodních zákonů. Podle toho, jakou pomoc chtějí poskytnout, dovedou přijmout

pak některých variant zpodobnění bódhisattvy *Avalokitéšvary*¹²²⁾ na tibetských buddhistických



Ilustrace 51: Animal Bodhisattva X.

deskotiscích. Svoji roli zde jistě sehrála i má studijní stáž na Taipei National University of the Arts na Taiwanu, která posílila můj letitý zájem o asijské umění a kulturu a přinesla mi mnohé inspirační impulsy¹²³. Spojením červa, který bývá obecně chápán jako jeden z nejnižších tvorů, s nejvyšší duchovní bytostí bódhisattvou, vzniká prazvláštní univerzální entita-symbol života ve všech jeho podobách. Ryze po(d)zemský obraz tvora, hodujícího na ostatcích druhých, zde tak získává status božstva, personifikujícího neustálý koloběh smrti a znovuzrození v jediném přítomném okamžiku. Svého zúročení se dočkal i dříve rozpracovaný motiv

fraktálového dělení. Každá ze zobrazených entit je totiž složena z obrovského množství tvarově shodných hlav a to tak, že jsou vždy tři hlavy největší, nad (či pod) nimiž je položena řada šesti menších. V dalších "patrech" se pak vždy nacházejí další hlavy v násobném počtu a tento proces pokračuje na samou hranici viditelnosti a zobrazitelnosti. Toto dělení může být navíc trojího typu: hlavy se zmenšují buď směrem nahoru, dolů, nebo na obě strany zároveň. Mnohohlavost značí v buddhistické ikonografii schopnost bilokace – tedy fyzické přítomnosti na mnoha místech zároveň, božstva *Animal Bodhisattva* lze tedy, na základě myriád jejich zmenšujících se tváří, považovat za všudypřítomná. Všechna zobrazení z cyklu mají přísně symetrickou kompozici, jejíž zřetelně sakrální charakter navíc podtrhuje adjustace každé božské entity doprostřed plamenné aureoly. Ta v tibetském buddhismu označuje bytost

jakoukoli myslitelnou podobu, zmohonásobit se, současně se vyskytovat na více místech a rychlostí myšlenky dosáhnout jakéhokoli místa na zemi." SCHUMANN, Hans Wolfgang, Svět buddhistických obrazů, Academia, Praha, 2008, str. 107.

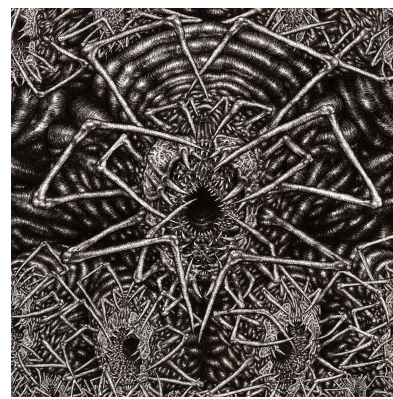
122 Především "mnohohlavé" varianty Avalokitéšvarových zobrazení, např. Avalokitéšvara jako *Ékādaśamahākarunika Lókéšvara* ("Jedenáctilicí soucitný Lókéšvara") nebo Avalokitéšvara jako *Sahasrabhudža Lókéšvara* (rovněž s jedenácti obličejí). SCHUMANN, Hans Wolfgang, Svět buddhistických obrazů, Academia, Praha, 2008, str. 117 - 118.

123 Právě během stáže na Taiwanu (2011) vznikaly první skici a menší grafické listy, v nichž se postupně utvářelo výsledné tvarosloví *Bodhisattvů*. Tradiční technikou (již jsem měl to štěstí studovat u vynikajícího kaligrafa a především význačného tvůrce pečetidel Prof. Li Hsiao - Kun) jsem vytvořil též kamenné pečetidlo s tímto motivem, kde se poprvé *Animal Bodhisattva* objevuje ve finální podobě.

démonické povahy, což ovšem, na rozdíl od křesťanské tradice, nemusí nutně znamenat zosobnění zla. Někteří její nositelé naopak tradičně vystupují v roli mocných ochránců.



Ilustrace 52: Animal Bodhisattva X (detail).



Ilustrace 53: Animal Bodhisattva XII (detail).

Cyklus Animal Bodhisattva se skládá ze dvou částí - rozměrné závěsné plastiky ze včelího vosku a série dvanácti¹²⁴ kreseb fixem, digitálně převedených na leštěné desky nerezového plechu. Výběr těchto netradičních materiálů není náhodný. Včelí vosk jako organický materiál (který je navíc produktem hmyzu) "zpřítomňuje" božstvo, prostřednictvím inkarnátu z živé hmoty ožívá i jeho zástupné zobrazení v naší realitě. Ze stejného důvodu tento materiál nacházel a stále nachází uplatnění tam, kde je třeba vytvořit iluzi přítomnosti skutečného těla: u barokních *Vanitas*, lékařských modelů *anatomických Venuší* i v moderních panoptických voskových figurín. Zároveň má silnou vazbu k sakrálnu. Nejen svíce ve svatyních, ale i tváře a těla světců v relikviářích jsou často vyhotovena právě z vosku, aby prostřednictvím imitace skutečného zpřítomnila transcendentální. Leštěný nerezový plech se svým zrcadlovým povrchem, na který jsem nechal kresby *Bodhisattvů* přenést, pak odráží okolní svět a vnáší do obrazové plochy hloubku, iluzi dalšího prostoru. Sám divák se chť nechť stává účastníkem výjevu, součástí *Bodhisattvy* samého.

Práce se symbolikou a vytváření vlastní mytologie vnáší do mé tvorby nutně jistou literárnost. Historik umění a kurátor Otto M. Urban si povšiml paralel mezi cyklem *Animal Bodhisattva*

¹²⁴ Původně se jednalo o triptych, který byl, společně se závěsnou voskovou plastikou, mou diplomovou prací v magisterském programu AVU (Diplomoval jsem v roce 2012 v sochařském ateliéru Prof. Jindřicha Zeithammla). V pozdějších letech jsem cyklus rozšířil na výsledných dvanáct výjevů, poslední je z roku 2015. In: *Diplomanti AVU 2012*, (katalog k výstavě), Akademie výtvarných umění v Praze, Praha 2012, str. 66–67.

a tvorbou amerického spisovatele Howarda Phillipse Lovecrafta (1890–1937), otce moderního hororu a průkopníka tzv. kosmické hrůzy. Celý cyklus tak byl veřejnosti poprvé představen v rámci výstavy *Život je bolestný a přináší zklamání/Massakr Vol.1 – Lovecraft* v Galerii města Plzně v roce 2016, věnované reflexím díla H. P. L. v současném českém umění¹²⁵. V mém případě se jednalo o site specific instalaci *Temple of Animal Bodhisattva*, proměňující pomocí paneláže, dramatického nasvícení a páleného kadidla galerii v sakrální prostor, v němž byla díla cyklu rozmístěna v kompozici, připomínající hlavní oltář a dvanáct jednotlivých zastavení.

S Lovecraftem mě spojuje zájem v budování koherentních mytologických systémů, panteonů božských (tedy nezemských, cizorodých) entit¹²⁶. Přestože má tvorba jím nikdy nebyla přímo ovlivněna, sám vnímám styčné body velmi silně, protože *to, co mě zajímá a fascinuje (a čeho se mi při četbě lovecraftovské mytologie dostává vrchovatě), je uměleckým dílem zprostředkovaná konfrontace s formou existence, která je ne-lidská a člověka přesahující, která se vymyká všem měřítkům, jež je lidská mysl s to pochopit, aniž by ji to zcela zničilo a která působí mimo, respektive stojí nad našimi principy uspořádání světa*¹²⁷.

6.3 Bůh odporných věcí

Na cyklus *Animal Bodhisattva* formálně i tematicky přímo navazuje¹²⁸ rozsáhlá série šedesáti pěti škrábaných kreseb *Bůh odporných věcí*, která je náplní praktické části mé disertační práce. Je tvořena technikou scratchboardu, tedy rytá ostrým nástrojem (používám chirurgické

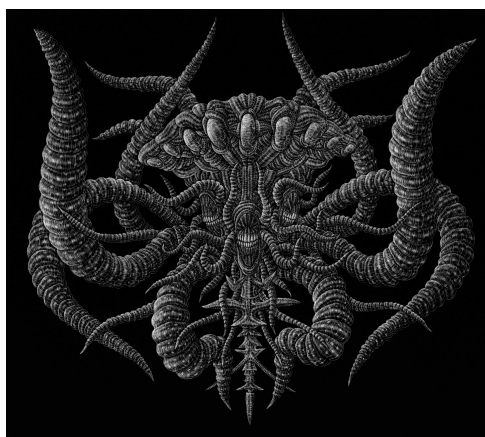
125 Na výstavě byla zastoupena desítka českých a slovenských umělců, kteří buď přímo reflektují Lovecraftův vliv, či ve své tvorbě zpracovávají podobná témata: Josef Bolf, Jakub Gajdošík, Stanislav Karoli, Eva Maceková, Martin Mulač, Martin Salajka, Richard Stipl, Marek Škubal, František Štorm a Jan Vytiska. Kurátorem výstavy byl Otto M. Urban. Výstava byla v pozměněné podobě reprízována v Trafo Gallery v Praze v roce 2017.

126 Lovecraft ve své povídkové tvorbě rozvíjí propracovaný ikonografický systém známy jako *Mýtus Cthulhu*. Jeho části se prolínají podstatnou částí Lovecraftova zralého literárního díla. *Mýtus Cthulhu* byl dále rozvíjen jak Lovecraftovými přáteli -literáty, tak řadou více či méně zručných epigonů. Mytologie je dodnes živá a pro současné, především hororové autory poskytuje silný inspirační zdroj. O jehu vlivu svědčí například vydání čtyř dílů antologie *Černá křídla Cthulhu*, sestavené předním lovecraftovským badatelem T. S. Joshim.

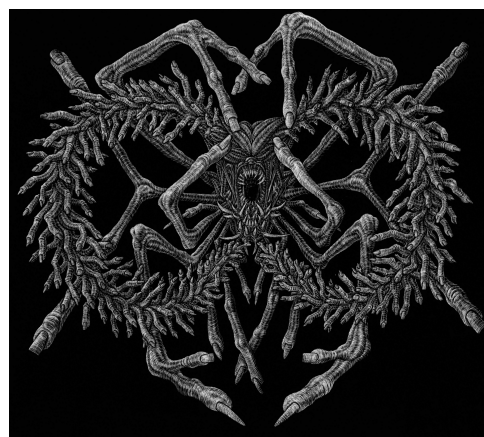
127 ŠKUBAL, Marek, Vyslyšet volání.../Lovecraftovské analogie, In: URBAN Otto M. (ed.), *Život je bolestný a přináší zklamání/Massakr Vol.1 - Lovecraft* (katalog k výstavě), Galerie města Plzně, o. p. s. , Plzeň, 2016, str. 109. Celý text viz Textová příloha 10.7.

128 Oproti cyklu *Animal Bodhisattva* dochází ovšem k výraznému zmenšení formátu. Oproti nerezovým deskám s velikostí 100x70cm, kresby z cyklu *Bůh odporných věcí* mají jednotný rozměr 15,2x17,1cm.

skalpely) do speciální desky, přičemž nástroj porušuje (zraňuje) jemný černý film povrchu a prorývá se na podklad. Výsledkem je bílá linie, jedná se tak vlastně o kresbu v negativu, což je pro mne zcela zásadní zkušenost. Práci na cyklu, mnohdy fyzicky i psychicky vyčerpávající, jsem vnímal jako rituál, soustředěnou meditaci, iniciační prožitek. Společným jmenovatelem kresby fixem i rytím do scratchboardu je nesmlouvavost média – linka je v obou případech permanentní, nedá se odstranit ani opravit, sebenepatrnější pohyb ruky je na kresbě nesmazatelně zaznamenán. *Definitivnost do povrchu vyrývaného záznamu koresponduje s nárokem na přesný průběh rituálu, tak jako v magii a jejích symbolech a pečetích i zde závisí výsledek na správném a zpětně již neopravitelném provedení linie – čáry (ostatně čaroděj je ten, který dělá čáry, tzn. kreslí linky!). Tato technika neumožňuje hledání – slouží k invokaci, vyvolání božstva, jehož podoba je dána a je neměnná. Scratchboard je antitezí kresby, jejím negativem, nepřidává stíny ale ze stínů vysvobozuje, osvětluje a světlem buduje tvar. Nezůstává v bezpečí povrchu, ale vynáší z hlubin absolutní černi doposud ukryté formy¹²⁹. Jsem přesvědčen, že pro svou práci jsem si nemohl přát vhodnější médium.*



Ilustrace 54: Bůh odporných věcí XXXVII.



Ilustrace 55: Bůh odporných věcí XXXVIII.

Zřetelně sakrální kompozici cyklu *Animal Bodhisattva*, založenou na adjustaci podoby božstva doprostřed plamenné aureoly, jsem u nových prací potlačil. Ve většině případů se sice stále jedná o symetrickou kompozici s motivem orientovaným na střed formátu, aureolu

¹²⁹ ŠKUBAL, Marek, *Meditace skalpelem/autorské confessio*, In: ŠKUBAL Marek, *Bůh odporných věcí*, Trafo Gallery ve spolupráci s Galerií Felixe Jeneweina města Kutné Hory a AVU v Praze, Praha 2018. Celý text viz Textová příloha 10.6.

jakožto okamžitě čitelný symbol božství už ale u nových zobrazení nepoužívám. Také jsem opustil „tisícihlavou“, rovněž buddhismem inspirovanou podobu božstev původního cyklu a každá z nově zobrazených bytostí tak má pouze jednu tvář. Zbavil jsem tak přejatých, snadno dekodovatelných sakrálních znaků, nikoli však sakrální podstaty zobrazeného. Naopak věřím, že oprostěné obrazy jsou ještě mnohem autentičtější, když podoby božstev vyvěrají, nezátížené nepůvodní symbolikou, přímo z mého podvědomí. Červ, byť všudypřítomný, *je v případě Boha odporných věcí ideovým, nikoli formálním východiskem, proto je fyziognomie mnohých božstev reálné podobě červa na první pohled značně vzdálená. Přesto je to však důsledná absence očí a akcentování úst, čelistí a zubů, která se k červu přímo vztahuje. Bůh odporných věcí je bohem přírodních principů, vzniku a zániku, tlení a růstu, věčného pohlcování i expanze. Není božstvem dobrým nebo zlým, protože sám princip božství spočívá v obsáhnutí všeho, v oprostění se od myšlení a samotné existence v dichotomii, ve směřování k jednotě*¹³⁰ Podoby a formy mých entit jsou různé, neopakují se. Přesto chápu celý cyklus v podstatě nedělitelně, jako jeden obraz, portrét *Božstva* v šedesáti pěti podobách. Všechny ty zuby, chapadla, klepeta či nehty jsou jen různé atributy pro božstvo rozkladu, pohlcující mrtvou hmotu, aby dala vzniknout živé...

6.4 Závěrečné poznámky k dosavadní prezentaci praktické části disertační práce

Kompletní cyklus byl zatím veřejnosti představen v roce 2018 na dvou samostatných výstavách. První z nich s názvem *Bůh odporných věcí*¹³¹ probíhala ve spolupráci s Otto M. Urbanem v Galerii Felixe Jeneweina města Kutné Hory a to ve dvou podlažích zrekonstruovaného Sankturinovského domu, kam se galerie navrátila po několika letech, během nichž sídlila v prostorách Vlašského dvora. Jednalo se zde o výstavu jednoho cyklu, scratchboardy zde byly představeny jako uzavřený, samostatně fungující celek, minimalisticky pojatá instalace nebyla doplněna žádnými staršími pracemi. Všechna díla byla adjustována v totožných vysokých, dřevěných rámech, zavěšena v prostoru mezi tmavě šedou

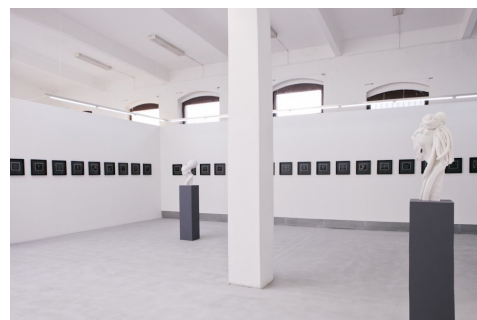
¹³⁰ Ibidem.

¹³¹ Bůh odporných věcí, Galerie Felixe Jeneweina města Kutné Hory, kurátor Otto M. Urban, 10. března - 28. dubna 2018.

paspartou a muzeálním sklem s antireflexní úpravou a UV ochranou. Díky tomuto řešení divákův vjem nezkreslovaly odlesky z osvětlení či odraz vlastní tváře při pohledu zblízka, což je u takto drobnopisné práce zásadní.



Ilustrace 57: Adjustace cyklu Bůh odporných věcí.



Ilustrace 56: Inhuman, Trafo Gallery.

Podruhé jsem představil dokončený cyklus *Bůh odporných věcí* na výstavě *Nelidské/Inhuman*¹³² v Trafo Gallery, pražská instalace však byla rozšířena o pět mírně nadživotních sochařských portrétů z cyklu *Nefertiti now*, který zde byl premiérován. Ve spolupráci s historičkou umění a kurátorkou Evou Bendovou jsme vytvořili minimalistickou instalaci, založenou na linii kreseb, obíhající v jednotné výšce prostor galerie. Oproti členitým prostorům GFJ, kde bylo nutné cyklus rozdělit do tří místností ve dvou podlažích, nabídla Trafo možnost velkorysé instalace v jediném velkém prostoru, umožňujícím shlédnout celý cyklus naráz a pohromadě, navíc ještě v interakci se sochařskou částí expozice. Výstava se dočkala zájmu médií, seznam recenzí a rozhovorů připojuji v samostatné příloze¹³³.

Celý cyklus *Bůh odporných věcí* se podařilo k mé velké radosti završit vydáním stejnojmenné publikace. Původním plánem bylo vydat katalog již u příležitosti stejnojmenné výstavy v GFJ. Měl jsem však velmi konkrétní představu o vzhledu a rozsahu knihy, a její realizace nebyla k termínu kutnohorské výstavy možná časově, technicky, ani finančně. Odmítl jsem přistoupit na nabídku tenkého brožovaného katalogu, který k výstavám v GFJ standardně vychází a výstava tak proběhla, aniž by k ní byl katalog vydán. Přípravy publikace nicméně probíhaly

¹³² Nelidské/Inhuman, Trafo Gallery, kurátorka Eva Bendová, 11. května–17. června 2018.

¹³³ Textová příloha 10.5.

ještě před zahájením kutnohorské výstavy, především náročná digitalizace kreseb musela nutně proběhnout ještě před jejich adjustací v rámech. Vzhledem k tomu, že jsem již v předstihu věděl, že se výstava bude stěhovat do Trafo, posunuli jsme představení knihy až na termín pražské vernisáže.

Díky drobnopisnému charakteru mých kreseb je velmi obtížná jejich digitalizace i tisk, což jsem si ověřil již u několika předchozích projektů. Oslovil jsem proto Radka Typovského ze studia Marvil, který je předním odborníkem na digitalizaci a předtiskovou úpravu uměleckých děl a s nímž jsem úspěšně spolupracoval již dříve. Vizuální stránku knihy pak



Ilustrace 58: Bůh odporných věcí, kniha.

měl na starost Jiří Karásek, taktéž ze studia Marvil, který kromě knihy samotné připravil též kompletní vizuální styl pražské výstavy (pozdávka, tiráž, baner apod.). Společně jsme vytvořili koncepci knihy jako black booku s černou ořízkou, otevřeným, černě šitým hřbetem a deskami z tvrdého kartonu, řezanými na formát bloku vnitřních stran. Celý

cyklus 65 kreseb je zde představen v chronologickém řazení. Každá kresba je publikována ve skutečné velikosti a je jí věnována dvoustrana, přičemž na pravé straně se nachází samotná kresba, na levé straně pak její pořadové číslo v rámci cyklu. U číslování je použito římských číslic.

Kromě kompletního cyklu scratchboardů obsahuje kniha ještě tři doprovázející texty. Jejich autory jsou Otto M. Urban a Eva Bendová, třetí text je můj autorský. Všechny tři texty a tiráž knihy jsou publikovány dvojjazyčně – v češtině a angličtině. Kniha vyšla v nákladu 500 kusů a byla tištěna v tiskárně Helbich v Brně.

7 Závěr

Práce na disertaci je ukončena, texty byly napsány, kresby vyryty, adjustovány, vystaveny a publikovány. Je to zvláštní a rozporuplný pocit, protože se uzavírá jedna pro mne zásadní životní etapa. Deset let jsem intenzivně sledoval své téma, rozvíjel jej v kresbách, grafikách i plastikách, přemýšlel jsem o něm, četl jsem a hledal podněty na výstavách, v knihách i v rozhovorech. Nyní toto vše dospělo ke svému závěru a přichází na řadu bilancování – bylo řečeno opravdu vše, měl jsem či mohl něco udělat jinak? Samozřejmě, že vždy je možné vykonat něco ještě lépe. Najít více podkladů, přečíst více knih, zamýšlet se nad problematikou z ještě více úhlů či ještě dál posunout techniku kresby. Když se však ohlédnu zpět za uplynulými roky, mám pocit, že jsem se vždy k tomu ideálnímu stavu ze všech sil pokoušel alespoň přiblížit a že se za svoji práci, teoretickou i praktickou, nemusím sám před sebou stydět.

Mým záměrem bylo co možná důsledně prozkoumat a analyzovat téma, kterému jsem věnoval bezmála třetinu svého dosavadního života. Práce se pochopitelně vyvíjela a proměňovala se od prvotních idejí a konceptů směrem k finální podobě. Mnoho zdánlivě slibných cest se ukázalo slepými a naopak inspirace často přišla z míst původně zcela nečekaných. Bylo to pro mne období dobrodružného hledání. Prvotní rozmáchlé gesto jsem se postupně pokoušel kultivovat, zhutnit a zintenzivnit. Některé nápady či materiály tak často přišly vniveč, ale pro výsledný koherentní celek by bývaly byly nadbytečné. Upřímně doufám, že se mi podařilo alespoň částečně nalézt optimální polohu mezi širokým záběrem a přitom důsledným a hloubkovým zpracováním svého tématu. Zároveň jsem chtěl, aby byl text záživný a sdělný, bez samoučelných verbálních akrobacií, aby našel cestu ke čtenáři a naplnil tak své hlavní poslání – aby byl čten.

Uvědomuji si, že téma, které jsem si zvolil, není ještě zdaleka vyčerpané a každého čtenáře jistě hned napadne to či ono dílo, myšlenka či interpretace, která by dle něj měla zaznít a nezazněla. Ani na okamžik jsem si však nekladl za cíl vytvořit nějaký ultimátní text, v němž bude obsaženo vše, definitivní a neměnné. Mým záměrem bylo ze svého ryze subjektivního

pohledu upozornit na téma, které, jakkoli zajímavé a podnětné, doposud nebylo zpracováno a hrálo jen úlohu jakési bizarní marginálie v kontextu "velkých" dějin umění. Rád bych, aby můj text podnítl zájem o neprávem opomíjenou problematiku, aby podpořil kritické myšlení, zvědavost a rozpoutal diskusi, aby inspiroval. Pokud se časem najde někdo, kdo se tématu červa bude chtít sám věnovat, bylo by skvělé, kdyby můj příspěvek mohl sloužit jako odrazový můstek k dalšímu, širšímu, hlubšímu a kvalitnějšímu bádání. Pak by splnil svůj účel...

8 Bibliografie:

BARANY, Leslie (ed.), *www HR Giger com*, Taschen 2013.

BERBER, d'ORFER, HULLA: *Gloomy sunday – Hungarian Madness* (katalog k výstavě), Trafo Gallery, Praha, 2018.

Bible, Česká biblická společnost, 1991.

Biblická konkordance, Česká biblická společnost, 1993.

BLAKE, William, *Pohlavím: Brány ráje*, Malvern, 2014.

BREJCHA, Šimon, *Zahradničení*, Daniel Šperl, 2019.

Diplomanti AVU 2012, (katalog k výstavě), Akademie výtvarných umění v Praze, Praha 2012.

DONLONOVÁ, Helen, *Vlastními slovy...David Lynch*, Volvox Globator, Praha 2009.

EBENSTEIN, Joanna (ed.), *Death, a graveside companion*, Thames & Hudson, 2017.

EBENSTEIN, Joanna, *The Anatomical Venus*, Thames & Hudson, 2016.

GIGER, H. R. , *HR GIGER ARh+*, Taschen/ Nakladatelství Slovart, 2003.

CHAPMAN, Jake and Dinos, *Bad Art for Bad People*. Tate Liverpool, 2006.

CHAPMAN, Jake and Dinos, *Flogging a Dead Horse, The Life and Works of Jake and Dinos* Chapman, Rizzoli International Publications, Inc., New York, 2011.

KEČKEMET, Duško, Ivan Meštrović, Nolit Beograd, 1983.

KERRIGAN, Michael, Historie Smrti (or. The History of Death), Pohřební zvyky a smuteční obřady od starověku po současnost, Nakladatelství Deus, 2008.

MALINA, Václav a VALOCH, Jiří, Plzeňská pěna 2 (katalog k výstavě), Galerie města Plzně o. p. s. ve spolupráci Krajskou galerií výtvarného umění ve Zlíně, 2011.

NOVOTNÝ, Adolf, Biblický slovník (dva svazky A-P, R-Ž), Kalich, evangelické nakladatelství a Česká biblická společnost, 1992.

POTUŽÁKOVÁ, Jana (ed.): SOCHAři 2006 (katalog k výstavě), Západočeská galerie v Plzni ve spolupráci s Uníí výtvarných umělců plzeňské oblasti, Plzeň, 2006.

RAKUŠANOVÁ, Marie, Josef Váchal – Magie hledání, Paseka/Památník národního písemnictví, 2014.

ROYT, Jan, Slovník biblické ikonografie, Nakladatelství Karolinum, 2007.

RYWIKOVÁ, Daniela, Speculum mortis, Obraz Smrti v českém malířství pozdního středověku, Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2016.

SCHUMANN, Hans Wolfgang, Svět buddhistických obrazů, Academia, Praha, 2008.

SCHWARTZ, Janelle A., Worm work, Recasting Romanticism, University of Minnesota Press, 2012.

ŠKUBAL, Marek, Bůh odporných věcí, Trafo Gallery ve spolupráci s Galeríí Felixe Jeneweina města Kutné Hory a AVU v Praze, Praha 2018.

THEINHARDOVÁ, Markéta, BRULÉ Pierre (eds.), Orbis pictus Františka Kupky. Mezi symbolismem a reportáží, Arbor Vitae a Západočeská galerie v Plzni, 2014.

THOMPSON, Don: Jak prodat vycpaného žraloka za 12 milionů dolarů/ Prapodivné zákony ekonomiky současného umění a aukčních domů, nakladatelství Kniha Zlín, 2010.

URBAN, Otto M. (ed.), Život je bolestný a přináší zklamání/Massakr Vol.1 – Lovecraft (katalog k výstavě), Galerie města Plzně, o. p. s. , Plzeň, 2016.

URBAN, Otto M., Decadence now! Za hranicí krajnosti, Galerie Rudolfinum, Praha 2010.

URBAN, Otto M., Jake and Dinos Chapman, The Blind leading the Blind/ Slepý vede slepého, Galerie Rudolfinum, Praha 2013.

VII. Mezinárodní Bienále kresby Plzeň (katalog k výstavě), Západočeská univerzita v Plzni a Zájmové sdružení právnických osob Bienále kresby Plzeň, 2010.

web:

<http://www.duneinfo.com/> , naposledy navštíveno 28.1.2020.

<http://monsterlegacy.net/2014/04/28/dune-sandworms-arrakis/>, naposledy navštíveno 28.1.2020.

<http://www.barborabalkova.cz/krev.html>, naposledy navštíveno 28.1.2020.

9 ARS VERMIBUS (summary)

The motif of a worm and its significance to the cultural history (the theoretical part of my doctoral thesis)

In my dissertation I have developed one of the themes which I have been pursuing in different ways continuously since I began to study at the Academy of Fine Arts. The theme is, to put it simply, the portrayal of worms and in this work I will offer an explanation of the importance and symbolism of this creature. I will also try to map the history, symbolism, and interpretations of the depictions of this motif in the history of visual culture.

My original intention was to dedicate my thesis to the iconography of death and rebirth but it turned out that such a topic is too broad. It is difficult to examine these themes in sufficient depth and with all the references in order to create a clear and thorough picture of them.

Especially the theme of death has been well described from different points of view – cultural, historical and psychological. Therefore, I decided to concentrate my interest on a single element, the motif of a worm, which is closely related to the theme of death and, in my opinion, also to the theme of rebirth. On top of that, this element has been playing a dominant role in my own artistic work for a very long time. However, this assignment turned out to be almost detective work because till the present time I have not found anybody who had studied this subject closely. As a result, I did not have many sources to build upon. Nevertheless, during my studies, I managed to put together a relatively vast collection of pictures and references on the subject of worms. At first glance, this topic may seem to be too narrow but we can approach it from different points of view and thus find connections which were not clearly seen in the beginning.

9.1 The worm and art

I have been pursuing the portrayal of a worm and its evolution since the earliest times (mostly

the mythological scenes, Bible stories, Christian legends etc.) Then with special attention, I proceed with the subject of Vanitas because the motif of a worm is often present there as a symbol of death and decay. I also try to demonstrate the significance of this motif in the literature (Charles Baudelaire, Edgar Allan Poe, Howard Philips Lovecraft, Carlo Ginzburg, William Blake etc.) and its consequent influence on the fine arts.

There is a very important part which is focused on the portrayal of a worm in the works of contemporary artists (e.g. H.R. Giger, Tim Burton, Jake and Dinos Chapman and many others) and even on the use of live worms as part of an artwork. I hope to decode the different motivation for the use of this symbol within each artist.

My aim is not just to categorize the images but also to find the context and relation to the conceptual schemes and particular works which have been created during the evolution of cultural history. Last but not least, I focus on their influence on my own artistic work (which I will mention in detail later in the practical part of my dissertation).

9.2 The worm and pop culture

In this part I try to map the area of visual culture outside the conventional visual arts. I particularly focus on the film. Out of the film production, it is mainly the sci-fi genre (Dune, Star Wars etc.) and horror films. I endeavour to find a link to the older works from art history and I demonstrate either intentional or intuitive work with the subconscious phobias.

Although I endeavour to examine the theme in both depth and breadth, I am aware of the fact that I probably will not be able to present an exhaustive enumeration of all the images of a worm throughout history. I would be glad if my work could serve as a springboard for others who are interested in the theme, a worm in visual culture, and who would choose to examine it further and expand the set of images with their new findings.

9.3 The God of repulsive things

(the practical part of my dissertation – a set of 65 framed drawings made using a scratchboard technique)

I have been pursuing the theme of a worm as a symbol of death and rebirth for a very long time. To truly understand the context and history of this concept I will briefly introduce my previous works. The new series of drawings is conceptually stemming from the old ones.

I created the first drawing with a motive of "New-borns" in 2009. Later it was even transformed into a screen print. This work was a basis for a following minor set of prints and sculptures which culminated in over two metres tall sandstone relief sculpture "The Stele of New-borns".

All those works depicted a chaotic structure consisting of many entangled and twisting worm's bodies which resembled a living ornament. Although such a picture may be very disturbing even repulsive, my intention is actually the opposite. Traditionally worms are associated with death, destruction and decay and these links are of course relevant. But in my opinion, it is not the only way we can interpret it.

Within the specific iconography, which I managed to create in my work, I perceive a worm as a symbol of embryonic life, a promise of both physical and spiritual transformation and a continuation in another form of existence. I can see both the transformation of the life of an individual when the worm-larva is transforming during its life into a higher form of the creature – an adult – imago as well as a change which lies above the individual level. This happens when a dead body, without any signs of life, offers nourishment and provides conditions for the growth of new life and the body itself is, in a certain way, coming back to life. (Ch. Baudelaire – A Carcass)

The second series in which I work with the motif of a worm intensively is a collection of sculptures and prints called Animal Bodhisattva. Its main aim is to codify the iconographic

system – a canon for my own personal mythology. I successfully finished my studies at the Academy with large suspended wax sculpture and a triptych of drawings. The original triptych, a set of detailed and large format drawings, eventually developed into twelve pieces. The whole set was digitally converted onto stainless polished sheets.

In this part of my work I drew my inspiration from the Tibetan Buddhist prints portraying transcendental Bodhisattvas and their iconography (especially some of the versions of Bodhisattva Avalokitesvara). The connection between a worm, one of the lowest creatures, and the highest spiritual being of Bodhisattva gives birth to a very strange universal entity – a symbol of life in all its expressions. The sheer terrestrial motif of the creature, which is feasting on the carcasses suddenly gains the status of a divine being that embodies the never-ending cycle of death and rebirth in a specific present moment.

The God of repulsive things, which is the practical part of my dissertation, is linked directly to the work *Animal Bodhisattva*. However, there are several changes. The first one is the change of a format. Instead of large-sized stainless sheets, I used much smaller sheets (unframed drawing is 152x171mm large and they are all the same size). The final work is the drawing itself not a digital print of the original drawing. The drawing is made using the scratchboard technique which means that it was engraved with a very sharp tool in a black surface of the sheet. The trace of the tool is white. It is actually something like an inverse drawing, which is a very interesting experience for me. The drawing with a marker and the engraving into the scratchboard have something in common and that is the permanency of the lines.

You cannot correct the line nor erase it once it was drawn. Even the slightest movement of the hand is visible. I find these techniques very attractive and I enjoy to work in this way because I am forced to stay fully concentrated on the process of drawing. I perceive this process as a kind of meditation.

There is a very clear sacred composition in the Animal Bodhisattva work. It is based on putting the divine being into the middle of the flaming aureole. In Tibetan Buddhism it is a sign of a demonic entity. I do not use this motif in my current work. I still use a very symmetrical composition where the motif is in the centre of the sheet but I have stopped using the aureole because the symbol of divinity is too obvious. I also stopped using the Buddhism-inspired “thousand-headed” image of the deities in the original set of works. Each portrayed being has only one face now. Their appearance and forms are various but they all share the absence of eyes, their jaws are emphasised and they have differently shaped teeth.

Teeth are very important for the deities of decay because they consume the dead matter in order to create new living one.

The whole set *The God of repulsive things* is much more extensive than the previous one. The final version contains 65 engraved drawings, framed in identical tall frames. The whole series was exhibited twice on solo shows in 2018 (Gallery of Felix Jenewein in Kutná Hora and Trafo Gallery in Praha). Furthermore, a book *The God of repulsive things*, which is also a part of my dissertation, was published.

10 Textové přílohy

10.1 Barbora Bálková: Vývoj, 2004

Letos je to deset let, co jsem v jakémisi dětském zaujetí vytvořila figurku z rohlíkové střídy a kostřičky z bambusových tyček a vybavila ji svými vlasy. Dala ji do skleničky, kam jsem ji pak uzavřela s moučnými červy, kteří měli figurku pojídat a já měla celý proces fotit. Mělo jít o lehce dekadentní alegorii koloběhu života, zřejmě i symbolického vyjádření jisté bezvýhodnosti, nemožnosti utéct před tím, „co mě žere“.

Proces rozpadu figurky trval asi pět měsíců. Z červů se pomalu líhli brouci, začali se vzájemně požírat, protože v uzavřeném mikrosvětě zavařovací sklenice nebylo kromě ztvrdlého rohlíkového těsta co jíst. Brouci nakladli vajíčka a vznikla nová generace červů. Figurka nejprve zplesnivěla, červi ji prožrali, těsto ztvrdlo, upadla jí hlavička z perforovaného kamínku.

Po šesti měsících focení jsem onemocněla klíšťovou encefalitidou, tedy zánětem mozkových blan a následně těžkým útlumem kostní dření a s ní spojenou poruchou krevtvorby. Bylo nezbytné dostávat každý týden infuze krve a krevních destiček. Bude to v červnu 2014 deset let.

Šamanské kultury jsou založené na propracovaných systémech magických rituálů. Víra v používání osobních věcí za účelem ovlivňování reality je základem i jejich léčebných metod. Výzkumné experimenty s lidskou DNA na poli moderní fyziky tyto skutečnosti jen potvrzují. Je-li tomu tak, vytvořila jsem na sebe před deseti lety woodoo, jakkoli se mi tomu nechce věřit. Otázka víry vzhledem k faktu, že jsem deset let nemocná, stejně není na místě.¹³⁴

134 <http://www.barborabalkova.cz/krev.html>

10.2 Edgar Allan Poe: Červ dobyvatel

Vizte! Sváteční noc
v těch osamělých letech posledních.
I přišlo křídlatých andělů moc
plačících, v dlouhých závojích,
ti sedí v divadle drama zřít
o strachu, marných nadějích,
chvillemi orchestr slyší znít,
to vzlyk sfér vzdálených.

Tvar mají herci jak bůh v nebi sám,
zní šept jich, tlumený hlas,
ty loutky zmítají se sem a tam,
přijdou, odejdou na rozkaz
ohromných tvorů, kteří nahoru
strkají dekorace, dolů zas
a střásají s perutí kondorů
Zmar netušený v ráz!

To pestré drama — věřte mi jen!
se z mysli neztratí,
s Fantomem daným davu v plen,
jejž však dav neschvátí,
ve kruhu, který v jednom víření
v týž bod se navrátí,
hry osnovou kde mnoho Šílení,
víc Hříchů a Děsu v závratí.

Však vizte! V středu herců těch
v před kráčí stínu lezoucího zjev!
Zjev rudý krví kroutí se v spěch
na scénu pustou, kde ztich zpěv;
hle, kroutí se, kroutí, zhlt herce v mžik
v smrtelném objetí jeho hněv,
před červa spárem zní andělů vzlyk,
tam tmí se lidská, ssedlá krev.

Tma! — Uhasnula světla již,
na tvory v hrůze padat začíná
opona černá příkrovu jak tíž,
jak bouře valí se, rozpíná,
rve šat si, vstává v hrůzy záchvatu
díc andělů bledá družina
že „Člověk“ jmeno toho dramatu,
„Červ dobyvatel“ jeho hrdina.

POE, Edgar Allan. *Havran a jiné básně*. Praha: Bursík a Kohout, 1891. s. 50–51,
z anglického originálu *The Conqueror Worm* přeložil Jaroslav Vrchlický.

10.3 Charles Baudelaire: Mrcha

Má duše, vybav si věc, která pokazila
nám letní ranní procházku,
tu hnusnou zdechlinu, jež ležela a hnila
na stezce plné oblázků,

své nohy ve vzduchu jak prostopášná žena
a vypocujíc ostrý jed
si s klidem vyvrhla, jsouc polootevřena,
hrob břicha, páchnoucí jak vřed.

A slunce třpytilo se v šterku na hnilobě,
jak chtělo by ji upéci
a vrátit přírodě, co dala kdysi k sobě,
i s úrokem a utéci.

A nebe vidělo ten zázrak kostry těla,
jenž podobal se květině,
a které páchlo tak, že div jste neomdlela
na smaragdové mýtině.

Roj much, jež bzučely v tam břiše plném barev
a odkud tekł hustý proud,
v němž pohybovaly se miliony larev,
ti nedovolil usednout.

Jak vlna zvedal se a klesal obrys břicha,
v němž vřelo to jak zaživa,
a zdálo by se vám, že toto tělo dýchá,
že žije, že jej přibývá.

Ten neobvyklý svět měl prapodivné zvuky
jak vítr, když se rozjásá,
jak zrno v řesetu, když prudký pohyb ruky
jím monotónně potřásá.

Pak rozplynul se tvar jak oblak, který pluje,
jak skica, již je viděti
na starém obraze, jejž malíř dokončuje
už jenom podle paměti.

A fena, skrývající se za nízkými vrchy,
kde zlostně si nás měřila,
se třásla na chvíli, kdy urve z této mrchy
kus masa, který pustila.

"A přece budete se také podobati
té hrůzyplné hnilobě,
vy jasná zorničko mých nocí, jež se krátí,
vy hvězdo v lidské podobě!

Ach moje královno, až na smrtelném loži
kněz udělí vám svátosti,
až odeberete se pod trní a hloží
hnít, rozpadnout se na kosti.

A potom řekněte, má sladká krásko krásce,
těm červům, již vás přepadli,
že zachoval jsem si tvar bývalých svých lásek,
i když se zcela rozpadly!"

Z básnické sbírky Květy zla (Les Fleurs du mal) 1857.

Z francouzského originálu Le Charogne přeložil Vítězslav Nezval.

10.4 Jan Švankmajer: Šuplíkové fetiše

Vytahal jsem z vyřazeného nábytku všechny zásuvky. Posbíral jsem všechny utilitární předměty, které zkolabovaly ve své činnosti a staly se neupotřebitelnými. Vyzval jsem i své příbuzné a známé, aby mi takové předměty, případně i s šuplíky, kde tyto věci mají odložené, darovali. Shromáždil jsem tak nepotřebné zbytky této civilizace. Jako základ jsem je naházal do šuplíků. Uvařil jsem kukuřičnou kaši a u statkáře, který chová ve Staňkově zvířata, jsem vyžebbral do petlahve prasečí a býčí krev. V knize o afrických fetiších jsem si totiž přečetl, aby měly sílu a mohly plnit naše přání, tak se musí řádně nakrmit. Nejlépe kukuřičnou kaší a krví. Vařím tedy kukuřičnou a pšeničnou kaši, prasečí krev míchám s jílem a polévám jimi zbytky naší civilizace a zasypávám popelem, abych je nabil novou energií a připravil je pro subverzivní úkoly. Původní „setkání šicího stroje s deštníkem“ na dně šuplíku zmizelo pod duchnou kaše, krve, jílu a popele. Imaginativní síla fetiše se tak stává nespátřenou, esoterní, magickou, znásobenou energetickou hodnotou kukuřičné kaše a krve. Pod náporom slunečních paprsků začala se, po pár dnech, krev ve hmotě fetiše rozkládat a kazit, vydáváje odporný zápach, který záhy přilákal mouchy z celé Šumavy. Tímto, pro ně libidózním pachem kvasící krve, donucení k populační explozi, začaly mouchy zběsile klást do šuplíku vyplněného fetišem, miliony vajíček, z kterých se po několika dnech vylíhli červi. Hned se dali do konzumace kaše s krví a prožrali do fetiše působivé a nebojím se přímo říci krásné díry /ve smyslu křečovitě krásy/. A tehdy jsem začal fetiš mučit. Do elektrické zásuvky jsem zastrčil zástrčku horkovzdušné pistole a začal jsem fetiš pálit. Tuční červi, pod náporom nesnesitelného horka, vytvářeném horkovzdušnou pistolí, se začali nadouvat, až jeden po druhém hlučně praskali. Kukuřičná kaše se začala škvařit a připalovat. Do utvářejících se ran v prudce vysychající kaši a děr po spálených červech jsem sadisticky vléval rozpálený asfalt a vše zasypával přesátým popelem. Neptejte se mě proč. Zeptejte se božského Markýze nebo Mikuláše Medka, proč namaloval Nahého svatého v trní, nebo Lucia Fontany, proč rozřezal své obrazy, nebo Duchampa, proč nakonec rozbil Velké sklo, nebo Jana Gabriela, proč šmirgluje své koláže, nebo nejlépe se zeptejte pozdního Freuda. Destrukce patří ke konstrukci jako její nedílná součást, jako Thanatos patří k Erotu – to je zákon dialektiky. Prostě jsem napodobil Afričany z Konga, kteří zatloukají do svých fetišů hřeby a ostré kusy

plechu, aby se svými fetiši zpečetili smlouvu. Takto zmučený fetiš je paradoxně výkonnější a ochotnější. Teprve tekto zbolavělý je připraven měnit svět /ať se civilisace třese/. Moje šuplíkové fetiše nejsou umění, ale když jsem je dělal a mučil, proměňovaly mi život.¹³⁵

135 Jan Švankmajer, text z výstavy Naturalia, Muzeum Kampa, 2014–15.

10.5 Mediální ohlasy výstavy Nelidské / Inhuman

Nelidské / Inhuman

11. 5. – 17. 6. 2018

Trafo Gallery, Praha

kurátorka Eva Bendová

Reportáž z výstavy pro Český rozhlas Vltava:

<https://prehravac.rozhlas.cz/audio/4004996>

recenze výstavy v mezinárodním internetovém magazínu o umění Samizdat Online:

<http://www.samizdatonline.ro/marek-skubal-trafo-prague/>

rozhovor na Protisedi.cz:

<https://protisedi.cz/nelidske-rozhovor-s-vytvarnikem-markem-skubalem/>

rozhovor pro Artikl (publikovaný též v tištěném časopise):

<http://artikl.org/vizualni/buh-odpornych-veci-je-bohem-cervem>

rozhovor pro týdeník Echo (publikovaný též v tištěném časopise):

<https://echoprime.cz/a/SVpbx/cervem-mrtve-telo-oziva>

videoreportáž ze zahájení výstavy:

<https://www.facebook.com/trafogalerie/videos/1036115566541067/UzpfSTewMDAwNjQ2MTk2NTY3NDoyNTU3NzczMzg0NDQ4MDM1/>

Informace o výstavě na webu Trafo Gallery:

<https://trafogallery.cz/vystava/nelidske-inhuman/>

10.6 Marek Škubal: Meditace skalpelem/autorské confessio

Bůh odporných věcí přichází. Je jediný a přesto má mnoho podob, které se mi v přesných konturách vypalují na sítnici, zatímco On nikdy žádné oči nepotřeboval. Jsem branou, již zpoza prostoru a času prochází po cestě z použitých skalpelů, jimiž musí být zraňován, aby se mohl projevit v neporušené celistvosti...

Bohu odporných věcí jsem obětoval pět let svého života, je zatím nejrozsáhlejším cyklem, na kterém jsem pracoval. Těch pět let klauzury pro mě bylo rituálem, nekončící meditací, iniciačním prožitkem. Vznik každého obrazu, třebaže formátem velmi komorního, provázelo fyzické i psychické vypětí a často i bolest, přesto jsem po celou dobu pociťoval ze všeho nejvíce euforické nadšení či vytržení, během něhož se z černočerné plochy podkladu začala vynořovat nová entita a její forma postupně nabývala na konkrétních obrysech a objemech. Použití scratchboardu – média stejně krásného jako nesmlouvavého – se ukázalo být šťastnou volbou. Definitivnost do povrchu vyrývaného záznamu koresponduje s nárokem na přesný průběh rituálu, tak jako v magii a jejích symbolech a pečetích i zde závisí výsledek na správném a zpětně již neopravitelném provedení linie -čáry (ostatně čaroděj je ten, který dělá čáry, tzn. kreslí linky!). Tato technika neumožňuje hledání - slouží k invokaci, vyvolání božstva, jehož podoba je dána a je neměnná. Scratchboard je antitezí kresby, jejím negativem, nepřidává postupně stíny ale ze stínů vysvobozuje, osvětluje a světlem buduje tvar. Nezůstává v bezpečí povrchu, ale vynáší z hlubin absolutní černi doposud ukryté formy.

Bůh odporných věcí je bohem – červem. Je symbolem jednoty nejnižšího s nejvyšším, životem ve své absolutní hodnotě, která nečiní rozdíl. Červ sám bývá tradičně vnímán jako symbol smrti, zániku a rozkladu. V rámci ikonografie, kterou jsem si ve svých obrazech vybudoval postupem let, kdy mou prací tento motiv různými způsoby prostupuje, chápu nicméně červa též jako symbol zárodečného života, příslib přerodu v rovině fyzické i duchovní, pokračování v jiné formě existence. Vidím zde jak motiv přeměny v rámci života jedince, kdy červ-larva se v průběhu svého vývoje transformuje v bytost dokonalejší – dospělá imago, tak i proměny v rovině nadindividuální, kdy mrtvé tělo jedince, z něhož již

život vyprchal, poskytne živné podmínky pro růst života dalšího a samo při tom určitým způsobem „ožívá“ (vzpomeňme na Baudelairovu *Mrchu*). Červ je v případě Boha odporných věcí ideovým, nikoli formálním východiskem, proto je fyziognomie mnohých božstev reálné podobě červa na první pohled značně vzdálená. Přesto je to však důsledná absence očí a naopak akcentování úst, čelistí a zubů, která se k červu přímo vztahuje. Bůh odporných věcí je bohem přírodních principů, vzniku a zániku, tlení a růstu, věčného pohlcování i expanze. Není božstvem dobrým nebo zlým, protože sám princip božství spočívá v obsáhnutí všeho, v oproštění se od myšlení a samotné existence spoutané dichotomií, ve směřování k jednotě. Možná právě snaha dotknout se alespoň náznakem něčeho, co stojí mimo a nad naším černobílým (jak symbolické!) vnímáním světa a jeho řádu, byla mou motivací, tak jako tomu ostatně bylo, ať už prostřednictvím umění, víry, či magie, v historii již mnohokrát. Mým klíčem k Nepoznanému je lesklé ostří skalpelu. Bůh odporných věcí přichází...

10.7 Marek Škubal: Vyslyšet volání.../Lovecraftovské analogie

Dílo H. P. Lovecrafta mi bylo dlouho neznámé a byl jsem na ně upozorněn teprve v souvislosti s mým v té době vznikajícím kresebně-sochařským cyklem *Animal Bodhisattva*. Uvádím tento fakt, abych hned zpočátku vyvrátil časté domněnky o tom, že mé práce vznikají jako jakási volná ilustrace Lovecraftovy podivuhodné tvorby. Nevznikají a nikdy tomu tak nebylo, přesto toto mé vymezení se vůči literárnímu vlivu v žádném případě spisy HPL neodsuzuje, ba právě naopak. Když jsem se, s téměř již hotovým cyklem kreseb, začel do příběhů Lovecraftova světa, uvědomil jsem si, jak velmi podobné jsou temné tůně, do nichž se oba noříme, abychom opět vynesli na povrch tvary a formy, které tam, zanesené bahnem nesčetných věků, spí kataleptickým spánkem v prostorech bez světla.

Mám pocit, že ač nás dělí jedno století (co je to proti eónům!) a pracujeme v rozdílných médiích, pramen, z něhož vyvěrají podoby *Prastarých*, je tentýž. Myslím si, že vše, co si lze představit, odráží nějakým způsobem existenci na jiném místě v prostoru i času, že myšlenka sama už je formou existence, která trvá nezávisle na mysli, do níž přichází. Že inspirace, osvětlení, imaginace či vnuknutí není než v určitý vhodný okamžik ideálním způsobem nastavený „portál“ pro formu, která jím v tu chvíli dokáže projít a že jistý druh citlivosti může pomáhat otevírat tento průchod častěji a efektivněji. Jím pak do světa naší reality mohou přicházet entity ze světů za oponou a prostřednictvím díla poodhalit svoji podobu. Tuto situaci ostatně sám HPL v povídce *Volání Cthulhu* popisuje a nechává její hrdiny v delirických stavech různými způsoby zhmotňovat vize o přicházejícím „božstvu“.

To, co mě zajímá a fascinuje (a čeho se mi při četbě lovecraftovské mytologie dostává vrchovatě), je uměleckým dílem zprostředkovaná konfrontace s formou existence, která je nelidská a člověka přesahující, která se vymyká všem měřítkům, jež je lidská mysl s to pochopit, aniž by ji to zcela zničilo a která působí mimo, respektive stojí nad našimi principy uspořádání světa. S entitami, které slovy Starého zákona *jsou, které jsou*. Zda jim budeme říkat Cthulhu, Nyarlathotep, Azathot nebo Animal Bodhisattva, není vlastně vůbec podstatné...