

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Žánrové posuny ve filmových  
zpracováních románu Dracula**

Zuzana Příhodová

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Studijní program: uměnovědná studia - žurnalistika

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Žánrové posuny ve filmových zpracováních románu Dracula* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

### **Poděkování**

Ráda bych touto cestou poděkovala svému vedoucímu práce, Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. za jeho rady, trpělivost při vedení a za laskavý přístup. Rovněž bych chtěla poděkovat své rodině a kamarádkám z koleje za jejich podporu.

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>5</b>
<b>1 LITERATURA</b> .....	<b>7</b>
1.1 Literatura o hororu.....	7
1.2 Literatura o filmové analýze.....	9
<b>2 METODOLOGIE</b> .....	<b>13</b>
<b>3 VYOBRAZENÍ MONSTRA</b> .....	<b>17</b>
3.1 Upíři ve filmové literatuře .....	17
3.2 Přeměna člověka v upíra.....	18
3.3 Hrabě Orlok ve filmech Nosferatu (1922, 1979) a Dracula Toda Browninga .....	19
3.4 Dracula F. F. Coppoly.....	21
3.5 Komparace vyobrazení postavy upíra .....	23
<b>4 PROSTŘEDÍ A MIZANSCÉNA</b> .....	<b>27</b>
4.1 Nosferatu (1922) .....	27
4.2 Nosferatu (1979) .....	29
4.3 Dracula (1931).....	31
4.4 Dracula (1992).....	33
4.5 Komparace prostředí a mizanscény v analyzovaných filmech .....	34
<b>5 SVĚTLO A STÍN</b> .....	<b>36</b>
5.1 Nosferatu (1922) a Nosferatu (1979).....	36
5.2 Dracula (1992).....	44
5.3 Dracula (1931).....	50
5.4 Komparace využití světla a stínu ve všech čtyřech filmech.....	53
<b>6 ZVUKY A HUDBA</b> .....	<b>54</b>
6.1 Nosferatu (1922).....	54
6.2 Nosferatu (1979).....	57
6.3 Dracula (1931).....	59
6.4 Dracula (1992).....	60
6.5 Komparace způsobů užití hudby v analyzovaných filmech .....	62

<b>7</b>	<b>KAMERA A STŘIH .....</b>	<b>64</b>
7.1	Nosferatu (1922) .....	64
7.2	Dracula (1931).....	66
7.3	Nosferatu (1939) .....	67
7.4	Dracula (1992).....	68
7.5	Komparace způsobu užití kamery a střihu v analyzovaných filmech .....	70
<b>8</b>	<b>EMOCE GENEROVANÉ ZAČÁTKEM FILMŮ .....</b>	<b>71</b>
8.1	Nosferatu (1922) .....	71
8.2	Nosferatu (1979) .....	72
8.3	Dracula (1931).....	73
8.4	Dracula (1992).....	74
8.5	Komparace způsobu generování emocí počátky analyzovaných filmů .....	75
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>77</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY .....</b>	<b>82</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>85</b>

## Úvod

Od doby, kdy byl v roce 1897 poprvé vydán Stokerův román *Dracula*,<sup>1</sup> se mnoho filmů inspirovalo příběhem nejslavnějšího upíra. Browning a Picard ve své práci *Dracula in visual media*<sup>2</sup> uvádějí, že první filmové adaptace vznikaly již ve dvacátých letech devatenáctého století, a díky zájmu režisérů o literární postavu transylvánského hraběte se neustále točí další.

Cílem mojí práce je na základě sémanticko-syntaktické analýzy prvků hororu ve vybraných filmových adaptacích Stokerova románu zaznamenat postupný žánrový posun ve filmovém zpracování *Draculy*. Konkrétně se budu zabývat filmy *Upír Nosferatu*<sup>3</sup> (1922) od F. W. Murnaua, americkou verzí filmu *Dracula*<sup>4</sup> (1931) od Toda Browninga, španělskou verzí filmu *Dracula*<sup>5</sup> (1931) od George Melforda, dále filmy *Upír Nosferatu*<sup>6</sup> (1979) od Wernera Herzoga a *Dracula*<sup>7</sup> (1992) od F. F. Coppoly. Tyto filmy jsem vybrala na základě vysoké míry podobnosti jejich dějové linie se zápletkou knižní předlohy. Na rovinu adaptace románu se nebudu primárně zaměřovat, soustředím se pouze na způsob prezentace převzatých žánrových prvků filmy.

Všichni výše zmínění režiséři jsou považováni za autory, ve filmech rozpoznáme jejich rukopis. Jelikož se věnuji žánrové analýze, nebudu se v této práci věnovat produkčním historiím jednotlivých filmů a pracovním postupům jednotlivých režisérů.

---

<sup>1</sup> BRAM, Stoker. *Dracula*. Praha: Odeon, 1970.

<sup>2</sup> BROWNING, John Edgar a PICART, Caroline Joan. *Dracula in visual media: film, television, comic book and electronic game appearances, 1921-2010*. Jefferson, N.C.: McFarland, 2011. ISBN 978-0-7864-3365-0

<sup>3</sup> *Nosferatu, symfonie hrůzy* [Nosferatu, eine Symphonie des Grauens] [film]. Režie Friedrich Wilhelm Murnau. Německá říše, 1922.

<sup>4</sup> *Dracula* [film]. Režie Tod Browning. USA, 1931.

<sup>5</sup> *Dracula* [film]. Režie George Melford, Enrique Tovar Ávalos. USA, 1931.

<sup>6</sup> *Nosferatu: Fantom noci* [Nosferatu: Phantom der Nacht] [film]. Režie Werner Herzog. Západní Německo/Francie, 1979.

<sup>7</sup> *Dracula* [film]. Režie Francis Ford Coppola. USA, 1992.

V první kapitole Literatura vyjmenuji a přiblížím knižní zdroje, které jsem ve své práci využila. V kapitole Metodologie představím sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana a jeho pozdější rozšíření o pragmatickou část. Na základě Altmanovy teorie odvodím konkrétní metodologický postup žánrové analýzy tak, aby postihl specifčnost upírských filmů s Draculou v rámci žánru hororu. V dalších kapitolách provedu žánrovou analýzu konkrétních sémanticko-syntaktických znaků ve všech pěti filmech. V poslední kapitole porovnáám emoce generované během počátku filmů.

# 1 Literatura

V této kapitole stručně představím literaturu, z níž jsem během analýzy filmů čerpala poznatky o sématicko-syntaktických prvcích, typických pro horor. Zmíním také některé publikace, jež se zabývají filmovou analýzou, a které jsem využila při psaní této práce.

## 1.1 Literatura o hororu

Noël Carroll se ve své publikaci *The Philosophy of Horror*<sup>8</sup> zabývá emocemi, které mají hororové filmy způsobovat v divácích. Charakterizuje podstatu efektů, jimiž jsou emoce probouzeny, a analyzuje opakující se prvky a struktury zápletek typické pro horor. Za postavu charakteristickou pro tento žánr považuje monstrum, zápornou nadpřirozenou bytost šířící strach a hrůzu.

Carroll předpokládá, že cílem hororových filmů je vyvolat v divákovi emoci, kterou nazývá art-horror.<sup>9</sup> Ta se od běžné emoce strachu liší tím, že divák pocítuje obavy z neexistující hrozby, kterou si dokáže užít a vychutnat, mezitímco obyčejný strach vyvolává čistě nepříjemné pocity.

Bruce F. Kawin se v knize *Horror and the horror film*<sup>10</sup> věnuje především podstatě hororu a jeho podobě, a to jak ve filmu, tak v běžném životě. Horor podle něj vyvolává pocity strachu pomocí lidem již známých podnětů (tma) nebo situací, které za běžných okolností nijak děsivé nejsou (sprcha ve filmu *Psycho*). Žánr hororu je podle Kawina definován opakujícími se prvky (autor zmiňuje čtyři: nemrtvé, nadpřirozeno, krev a odpor).

---

<sup>8</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0-203-37447-9.

<sup>9</sup> Tamtéž, s. 24.

<sup>10</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the horror film*. New York: Anthem Press, 2012. ISBN 9780857284495, s. 4.



Tyto prvky mají za úkol diváka vyděsit a vyvolat v něm pocity odporu. Způsob, jímž se tohoto cíle snaží dosáhnout, člení hororové filmy do subžánrů na snímky zobrazující monstra, duchy, zombie a další hrůzostrašné bytosti. Kawin na rozdíl od Carrola zmiňuje i filmy, jejichž hororovost nespočívá v nadpřirozenu, ale jsou inspirovány děsivými historickými událostmi, například nelidskými pokusy na vojenských zajatcích. Na Carrola odkazuje a zmiňuje jeho pojem Art-horor, věnuje se rozdílu mezi skutečným hororem prožitým v reálném životě a jeho vyobrazení na filmovém plátně. Jeho kniha obsahuje kromě definice žánru hororu analýzy konkrétních filmových děl, rozdělených do subžánrů podle způsobu, kterým v divákovi vyvolávají strach. Rozlišuje filmy, kde jsou původcem hororu monstra (obří, zvířata, rostliny, umělé organismy), nadpřirozená monstra (upíři, čarodějnice, duchové) a lidé (šílení vědci, vrazi, kanibalové). Tyto podkategorie dále dělí na mnoho menších kategorií, z nichž některé jsem výše vyjmenovala.

Colin Odell a Michelle Le Blanc v úvodu knihy *Horror Films*<sup>11</sup> poskytují stručný přehled základních charakteristik společných pro většinu hororových filmů. Ty diváka konfrontují s podněty vyvolávajícími strach, mezitímco on sám se nachází v bezpečném a pohodlném prostředí. Autoři rozebírají běžné uspořádání děje v hororových filmech a jeho strukturu. Věnují se postavě monstra, kterou mohou představovat podněty existující v reálném světě, nadpřirozené síly, psychologický teror nebo děsivé vědecké experimenty. Dále se publikace věnuje historii filmového hororu, významným osobnostem, které měly vliv na jeho vývoj a rozboru klíčových děl tohoto žánru.

Knihy *Horror*<sup>12</sup> od Brigid Cherry se zabývá otázkou, jak je možné pohlížet na žánr horou jako na koherentní skupinu filmů, když se od sebe jednotlivé snímky výrazně liší. V úvodu publikace autorka vysvětluje, že na rozdíl od jiných žánrů není možné horor identifikovat podle pevně stanovených znaků sdílených všemi hororovými filmy, které vykazují mnoho odlišných vlastností. Přestože mají společnou snahu vyvolat v divákovi emoci strachu, dosahují tohoto cíle různými

---

<sup>11</sup> LE BLANC, Michelle a ODELL, Colin. *Horror films*. Harpenden: Kamera, 2007. ISBN 1-903047-38-2.

<sup>12</sup> CHERRY, Brigid. *Horror*. New York: Routledge, 2009. ISBN 978-1-134-04938-7.

způsoby. V některých filmech vystupují nadpřirozená monstra nebo mimozemšťané, v jiných pouze hrůzu vzbuzující lidé.

Jako možné vysvětlení Cherry uvádí skutečnost, že žánr hororu je populární již velmi dlouhou dobu. Za více než sto let existence se hororové filmy rozdělily do mnoha podkategorií. Proto nemusí být snadné určit, které snímky pod žánr hororu spadají a které nikoliv.

Cherry ve své publikaci zkoumá, co je horor a jaké společné znaky hororové filmy sdílí. Dále se zabývá otázkou, jak horor funguje, jaké technologie jsou a byly využívány k vyvolání požadovaných emocí u publika. Stejně jako některé z dříve uvedených publikací se i tato věnuje problému, proč si emoci strachu divák při sledování hororu užívá.

Na závěr zmíním podrobnou analýzu Murnauova filmu *Nosferatu* (1922), kterou ve své knize o filmovém hororu zpracoval Robin Wood.<sup>13</sup> Rozebírá dějovou linii filmu, vztahy jednotlivých postav, prostředí, ve kterém se film odehrává a další aspekty snímku. Také jej porovnává s dalšími hororovými filmy, vzniklými ve stejném období.

## 1.2 Literatura o filmové analýze

Během analýzy jsem využila poznatky z publikace *Essential cinema: an introduction to film analysis*<sup>14</sup> od Jona Lewise, která se věnuje různým způsobům filmové analýzy a filmovým prvkům, které je do ní možné zahrnout. V první kapitole autor popisuje principy, na nichž je založeno fungování filmů a věnuje se filmové formě a stylu. V druhé kapitole probírá narativ, jeho strukturu, typy postav a žánry.

---

<sup>13</sup> WOOD, Robin, GRANT, Barry Keith a LIPPE, Richard. *Robin Wood on the horror film: collected essays and reviews*. Detroit: Wayne State University Press, 2018. ISBN 978-0814345238

<sup>14</sup> LEWIS, Jon. *Essential cinema: an introduction to film analysis*. Boston, MA: Wadsworth, Cengage Learning, 2014. ISBN 978-1-4390-8368-0.

Podkapitola 2.3b<sup>15</sup> je přímo věnována hororovému filmu. Lewis zde poznamenává, že při sledování hororu divák očekává typické vizuální a narativní prvky, které v něm vyvolají strach. Klade si dvě otázky: jak někdo může být vyděšen dějem filmu, který není skutečný, a proč se lidé chtějí dívat na něco, o čem vědí, že jim způsobí pocity jako znechucení, odpor a strach. Jako odpověď uvádí schopnost lidské psychiky snadno se vžít do filmového světa, touhu bát se přirovnává k požitku z jízdy na horské dráze nebo návštěvy strašidelného domu. Diváci si navíc podle něj užívají sdílení filmem vyvolaných pocitů s přáteli nebo ostatními návštěvníky kina.

Lewis vyjmenovává typy obav, které hororový snímek v člověku může vyvolat. Se strachem nad ztrátou kontroly, zešílením, nebo posednutím zlým démonem se mohou setkat diváci filmu *The Exorcist*. Ke strachu ze tmy a bloudění přiřazuje film *The Blair Witch Project*. Nemoc a smrt vyvolávají hrůzu ve snímku *Let The Right One in*. Murnauův *Nosferatu* podle něj pracuje se strachem z ostatních osob. Dále uvádí obavy z rizikového sexu, stárnutí, vědy (*Frankenstein*), lidských instinktů, lidských fobií, osudu a neštěstí. Podle Lewise je společenskou funkcí hororových filmů pomoci divákovi porozumět sám sobě.

Ve třetí kapitole je rozebrána mizanscéna, rozmístění předmětů, vysvětleny jsou speciální efekty a způsoby využití rekvizit. Dále se autor věnuje kostýmům a make-upu, pozici herců a kamer na scéně. Popisuje také různé typy filmového svícení. Čtvrtá kapitola je zaměřena na práci kamery, její umístění, úhly snímání, pohyb a na děj odehrávající se mimo scénu. V páté kapitole je rozebírán střih a filmová editace, šestá kapitola je zaměřena na zvuk. V dalších kapitolách se kniha věnuje filmu jako byznysu, reklamě, dokumentárním, animovaným a experimentálním snímkům a filmové historii.

---

<sup>15</sup> Tamtéž, s. 44.

Stejnou tématikou se zabývá také kniha *Film Art: an introduction*,<sup>16</sup> kterou sepsali Dawid Bordwell a Kristin Thompson. V první kapitole rozebírá filmovou produkci, různé její typy, natáčení filmu a jeho distribuci mezi diváky. Druhá kapitola je věnována filmové formě, jejímu významu, funkci, struktuře a vývoji. Třetí kapitola pojednává o narativu. Rozebírána je zápletka a příběh, filmový čas a prostor. Je také zmíněn vypravěč. Čtvrtá kapitola pojednává o mizanscéně, kostýmech a make-upu, svícení a pohybu herců na scéně. V páté kapitole je probrán obraz, způsoby jeho snímání a jeho rámování. Náplní následujících kapitol jsou filmová editace a zvuk.

Žánrům je věnována devátá kapitola, v níž je zahrnut i horor.<sup>17</sup> Podle autorů je jasně definován záměrem emocionálně působit na své diváky. Ty se snaží šokovat, znechutit a vyděsit. Tomuto záměru se podřizují všechny filmové aspekty. Jako hlavní zdroj nepříjemných emocí je uváděno monstrum – nebezpečná postava, pro která svou existencí porušuje přírodní zákony. Může mít nepřírozenou velikost, nebo být spojníkem mezi světem živých a mrtvých (zde jsou zmíněni zombie a upíři). Monstrum může vzniknout transformací z normálního člověka, může být naprosto nevysvětlitelné pro lidskou vědu, čímž upozorňuje na limity lidského vědění. Naše reakce na něj může být odvozena od reakcí ostatních filmových postav. Zápletku postavenou na existenci monstra lze rozvíjet mnoha různými způsoby. Může zahrnovat sérii útoků, nebo authority, které existenci popírají a odmítají s nebezpečím bojovat, někdy dokonce maří plány postav, které se monstru postavily.

Typickou ikonografií pro hororové filmy je ponuré a nepříjemné prostředí, například opuštěné temné domy, hřbitovy, vědecké laboratoře a rozpadající se budovy. Šokující situace se také mohou odehrávat na místech, která běžně navštěvujeme během každodenního života, jako v městském prostředí a supermarketech.

---

<sup>16</sup> BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. 2. ed. New York (New York): A.A. Knopf, 1986. ISBN 978-0-07-038429-3

<sup>17</sup> Tamtéž, s. 318.

Pro ztvárnění monstra je časté využití expresivního make-upu. Chlupaté ruce a tváře jsou typické pro vlkodlaky, svráštělá pokožka pro oživlé mumie. Autoři zde zmiňují snímek *Nosferatu* (1922) jako první adaptaci Stokerova románu *Dracula*, v níž se projevují charakteristické rysy německého expresionistického němého filmu. Mezi ty patří užití těžkého make-upu, zneklidňující prostředí a atmosféra nadpřirozena.

Jelikož je horor žánrem, který lze natáčet s využitím minimálních prostředků, oblíbili si jej tvůrci levných filmů. Autoři zmiňují snímek *Dracula* (1931), který vznikl jako součást nízkorozpočtového cyklu hororových filmů studia Universal. Diváci si je velmi oblíbili, což studiu umožnilo růst ve velkou filmovou společnost. V sedmdesátých letech minulého století postupně docházelo k navyšování rozpočtů pro hororové filmy a v současnosti režiséri některých z nich disponují velkými finančními možnostmi.

Zbylé kapitoly knihy se týkají dokumentárních, experimentálních a animovaných filmů, filmové analýzy a kritiky a historie filmu. Popsány jsou jednotlivé filmové směry a školy.

Přestože jsem dvě výše uvedené publikace o filmové analýze ve své práci nevyužila jako zdroj informací, pomohly mi lépe porozumět filmovým aspektům, kterými se v analýzách zabývám. Všechna teorie je v nich vysvětlena na konkrétních filmech a příkladech.

Literaturou se dále zabývám v kapitole *Vyobrazení monstra*, kde vyjmenovávám některé publikace týkající se tohoto tématu.

## 2 Metodologie

Žánrový posun filmového zpracování románu *Dracula* zkoumám pomocí analýzy vybraných sémanticko-syntaktických prvků v jednotlivých filmech a jejich následné vzájemné komparace. Tento postup představil Rick Altman jako součást sémanticko-syntaktické analýzy článkem v časopise *Cinema Journal* roku 1984.<sup>18</sup>

Altman se svým přístupem snažil o zavedení jednotného systému žánrové analýzy filmů, aby nedocházelo k nedorozuměním v metodologii a terminologii jako doposud. Protože sémantický přístup lze aplikovat na velké množství filmů a syntaktický přístup umožňuje vystihnout specifika žánru, považoval Altman jejich kombinaci za ideální.

Svůj metodologický přístup k žánru prohloubil a rozšířil v roce 1999 v knize *Film/Genre*,<sup>19</sup> když přidal ke dvěma přístupům ještě složku pragmatickou, která má kompenzovat rozdílné vnímání jednoho filmu různými diváky, na něž v identickém snímku působí stejné žánrové prvky odlišně. O nejednotné interpretaci žánrových prvků diváky se už v roce 1981 zmínil Andrew Tudor v knize *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*.<sup>20</sup> Žánr podle něj existuje ve dvou koncepcích, jednu vytvářejí diváci filmů, druhou jejich tvůrci a producenti. Každému divákovi přisuzuje rozdílnou schopnost porozumění žánru, který přirovnává k jazyku, jemuž někteří mluvčí rozumí lépe než jiní.

Zkoumání sémanticko-syntaktických prvků jsem zvolila jako vhodný způsob, jak porovnat rozdílné zpracování určitých dějových úseků původního románu ve všech čtyřech adaptacích mezi sebou a zároveň v kontextu každého filmu zvlášť. Umožňuje mi upozornit na změny ve způsobu zfilmování, jenž určuje

---

<sup>18</sup> ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*. University of Texas Press, 1984, **23**(3), 13.

<sup>19</sup> ALTMAN, Rick. *Film/genre*. London: BFI Publishing, 1999. ISBN 0851707173.

<sup>20</sup> TUDOR, Andrew. *Monsters and mad scientists: a cultural history of the horror movie*. Cambridge, Mass., USA: B. Blackwell, 1989. ISBN 0 - 631 - 16992 - x, s. 5

příslušnost snímku ke konkrétním žánrům, a také zachytit průběžný vývoj těchto žánrů. S její pomocí mohu vysledovat vliv jednotlivých autorských režisérů na zfilmování tohoto tématu. Mohu zaznamenat odkazy na starší snímky, které autoři pozdějších filmů do svých děl umístili, jako například ikonický stínový efekt upíra Nosferatu v Murnauově filmu z roku 1922, který později odlišným způsobem zopakoval Werner Herzog.<sup>21</sup>

Ve svojí práci se soustředím na sémanticko-syntaktické prvky, které určují příslušnost filmu k žánru hororu. Jsou pro mě důležité především emoce, které má film těmito prvky vyvolávat.<sup>22</sup> Podrobně rozebírám pět základních kategorií prvků vyvolávajících emoce strachu, které jsou pro horor typické.

V kapitole Vyobrazení monstra se zaměřuji na Hraběte Dracula jako upíra, který představuje postavu vybočující z obvyklého světového uspořádání. Výskyt monstra je mnoha autory literatury o hororu považován za rozhodující při určování žánru filmu (viz kapitola Literatura), proto je tato kapitola zařazena nejdříve. Všímám si v ní způsobů, kterými filmoví tvůrci dávají najevo nadpřirozenost a další vlastnosti monstra, a reakcí ostatních postav na ně.

Druhou analytickou částí mojí práce je kapitola Prostředí a mizanscéna, ve které porovnávám vyobrazení Draculova hradu a vlivy, které má na filmové postavy a diváky. Rozebírám ztvárnění hradních prostor, jejich vybavení nábytkem s doplňky a charakter celé stavby.

Užití diegetického a nediegetického světla, tmy a stínů analyzuji v kapitole Světlo a stín. Osvětlení je použito jako prostředek k navození atmosféry již v knižní předloze, kde jej Stoker často popisuje spolu s jeho vlivy na psychiku knižních postav. Filmová zpracování tyto popisy přenášejí do vizuální podoby. Brigid Cherry

---

<sup>21</sup> Tento efekt je podrobněji popsán v kapitole Světlo a stín.

<sup>22</sup> Podle Noëla je cílem hororu vyvolat v divácích podobné pocity, jaké prožívají filmové postavy, čelící monstru. CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*, s. 17.

považuje ve své práci *Horror* filmové svícení vytvářející stíny a kontrastující s temnotou za jednu z estetických vlastností hororu, kterou diváci očekávají.<sup>23</sup>

Věnuji se také emočnímu vlivu filmové hudby a zvukových efektů, a to v kapitole Hudba a zvukové efekty. Zjišťuji, jakou měrou jednotlivé filmy využívají lidský sluch k vyvolání emoce strachu. Při tomto porovnávání beru v potaz, jestli je film němý a doplněný pouze nediegetickými zvuky (*Nosferatu* 1922), nebo natáčený s diegetickou zvukovou stopou (všechny ostatní analyzované filmy).

Jako poslední analyzuji způsob užití kamery a střih jednotlivých záběrů, protože v některých filmech je režiséri využívají k zesílení produkce emoce strachu. Této kategorii je věnována kapitola Kamera a střih.

Kromě těchto syntakticko-sémantických prvků se příležitostně zmiňuji o dalších filmových aspektech, pokud jsou nějakým způsobem důležité pro žánrovou příslušnost filmu. Jsou jimi filmový prostor, mizanscéna a prostředí mimo Draculův hrad, do kterého je scéna zasazena. Dále také kostýmy, make-up a účesy herců, kteří nepředstavují monstrózní postavy. Jelikož se jedná o ztvárnění charakterů, které ve všech filmech zastupují totožné osoby, mohu si všimnout návaznosti ve způsobu jejich vyobrazení. Vzhledem k rozsahu práce se nemohu zabývat všemi sémanticko-syntaktickými znaky a strukturou jejich uspořádání dopodrobna.

Poslední kapitola Emoce generované začátkem filmů není zaměřena na jeden konkrétní typ sémanticko-syntaktických prvků, ale na emoce vyvolané v divákovi působením všech hororových prvků filmu současně. Rozebírám v ní pocity produkované začátkem každého ze čtyř mnou analyzovaných filmů. Cílem této kapitoly je zaměřit se na souhru a vzájemnou interakci hororových prvků, které jsem od sebe v předchozích kapitolách izolovala, ačkoliv divák je vystaven jejich působení současně. Jelikož filmy rozebírám již od úvodních titulků, mohu se zabývat prvotními dojmy a očekáváními, která snímek v divákovi vyvolá. Kvůli

---

<sup>23</sup> CHERRY, Brigid. *Horror*. New York: Routledge, 2009. ISBN 978-1-134-04938-7, s. 65.



rozsahu práce se nebudu zabývat komplexní analýzou pozdějších dějově a obsahově shodných filmových scén, které se vyskytují v několika filmech současně a na něž by bylo možné tuto metodu aplikovat.

### 3 Vyobrazení monstra

Podle Noela Carrola Přítomnost monstra patří mezi žánrové znaky hororu.<sup>24</sup> Zpravidla se jedná o zápornou postavu s nadpřirozenými schopnostmi, která v ostatních postavách vzbuzuje děs, hrůzu a znechucení. Tyto emoce často prožívá i divák, který hororový film sleduje.

Ve všech analyzovaných filmech je monstrum určeno předlohou, sledujeme tedy čtyři rozdílná ztvárnění upíra, nemrtvé bytosti živící se krví lidských obětí. Toto vymezení samo o sobě působí dost zneklidňujícím dojmem, protože jak prohlásí Bela Lugosi v *Draculovi* (1931), „Krev je život“. Aby byl upír ještě působivější, většinou se svým vzhledem značně liší od ostatních lidských postav. Přestože kdysi sám byl člověkem, v minulosti prošel transformací, během níž se stal pro lidi nepřitelem. Musí škodit lidským bytostem proto, aby sám přežil, ale rozhodně z toho nemá špatné svědomí, naopak se v tom vyžívá.

#### 3.1 Upíři ve filmové literatuře

O výskytu upírů ve filmu bylo vydáno mnoho publikací, zmíním zde pouze některé z nich. Ucelený obraz o výskytu *Draculy* v televizi, filmu, animovaném filmu, videohrách a komiksu poskytuje kniha *Dracula in visual media*.<sup>25</sup> Zahrnuje také pornografii a dokumentární filmy, které se *Draculy* týkají.

Jeffrey Weinstock ve své publikaci *The vampire film: undead cinema*<sup>26</sup> odkazuje na Stokerova *Draculu* jako na platonický model pozdějších filmových upírů. Stoker svým románem totiž určil základní pravidla upírovy existence,

---

<sup>24</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*, s. 14.

<sup>25</sup> BROWNING, John Edgar a PICART, Caroline Joan. *Dracula in visual media: film, television, comic book and electronic game appearances, 1921-2010*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2011. ISBN 978-0-7864-3365-0.

<sup>26</sup> WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. *The vampire film: undead cinema*. New York: Wallflower, 2012. ISBN 978-0-231-16201-2. s. 21

například sání krve prodlouženými špičáky, nesnášenlivost k česneku a neviditelnost v zrcadlech, které filmoví tvůrci s větší či menší přesností převzali do svých děl. Kniha se věnuje sexuálnímu podnětům v upírských filmech, způsobům detekce, identifikace a zničení upíra, jeho rasové příslušnosti a dalším tématům.

Stokerova *Dracula* zmiňuje také Adam Woog ve své knize *Vampires in the movies*.<sup>27</sup> I on považuje transylvánského hraběte za předchůdce všech po něm následujících filmových upírů. Jako předlohu samotného *Draculy* uvádí skutečnou historickou postavu z patnáctého století, krutého vládce Vlada Dracula, který nechával své nepřátele napichovat na kůly a poté mezi těly svých obětí hodoval. Skutečnost, že se Stoker při tvorbě *Draculy* inspiroval takzvaným „Vladem Napichovačem“ je obecně známá a existují publikace, které se věnují podobnostem mezi skutečným a hororovým hrabětem. Jednou z nich je práce *Legends of Dracula* od Toma Streissgutha.<sup>28</sup>

### 3.2 Přeměna člověka v upíra

Nejasné okolnosti přeměny z člověka v upíra nejsou logicky vysvětlitelné, což odpovídá nadpřirozenému charakteru hororových prvků, občas divák ale dostane alespoň nějaké vodítko. V *Upírovi Nosferatu* (1992 i 1979) je vznik upíra vysvětlen v knize, kterou Hutter (Harker) získá od hostinské v Karpatech. Ta obsahuje také návod na upírovo zneškodnění, jedná se tak o jakýsi manuál, který do upírovy podstaty vnáší určitý řád. Původ knihy je nejasný, pravděpodobně nejde o žádnou odbornou publikaci, bude spíše poskládána z různých mýtů a pověr, kolujících mezi obyvateli Karpat. Bruce F Kawin řadí tuto knihu, zde nazvanou *Book of the Vampire*, mezi často se opakující motivy ve filmech s upíří tematikou.<sup>29</sup> Podle něj se ve filmu *Nosferatu* objevuje vůbec poprvé ve filmové

---

<sup>27</sup> WOOG, Adam. *Vampires in the movies*. San Diego, CA: ReferencePoint Press, 2011. ISBN 978-1-60152-211-5, s. 5.

<sup>28</sup> STREISSGUTH, Thomas. *Legends of Dracula*. Minneapolis: Lerner Publications, 1999. Biography (Lerner Publications Company). ISBN 0-8225-4942.5.

<sup>29</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the horror film*, s. 13.

historii. Důležitou roli poté hraje také ve filmu Carla Dreyera *Vampyr* (1932), snímek Sama Raimiho *Lesní Duch* (1981) ji modernizuje do podoby magnetofonových nahrávek.

V *Draculovi* (1931) není zrod upíra vysvětlen vůbec. Pozdější adaptace z roku 1992 jako důvod uvádí Draculou ztracenou víru a prokletí Boha. Proměna v upíra je zde velmi působivě vyobrazena, Dracula (Gary Oldman) ze zoufalství nad smrtí milované ženy vybuchuje vzteky a zabodává špičku svého meče do kamenného kříže v kapli. Z něj poté začne vytékat červená tekutina, které se Dracula napije a tím dokoná svou přeměnu v upíra.

Po proměně v upíra vzniklé monstrum často ztrácí lidský vzhled, i když v *Draculovi* (1931) si jej zachovává a ve verzi z roku 1992 ho později získává zpět. Oba filmy *Nosferatu* ale hraběte od počátku do konce zobrazují jako bledou, odpornou bytost s upířími zuby, neukážou divákovi ani jeho původní podobu, protože se upírovou minulostí nezabývají. Vzniká tím dojem, že upír takto vypadal odjakživa, což v podstatě neumožňuje vytvořit si k němu jakékoliv pozitivní emoce.

### **3.3 Hrabě Orlok ve filmech *Nosferatu* (1922, 1979) a *Dracula* Toda Browninga**

Hrabě Orlok ve filmu *Nosferatu* (1922), ztvárněný Maxem Schreckem, je shrbený bledý muž neurčitého věku (obrázek 1). Pohybuje se pomalu a prkenně, jak můžeme vidět ve scéně, kdy vchází do Hutterova pokoje, nebo na stínovém efektu na chodbě u zábradlí, kde je také dobře vidět jeho hrb. Dlouhé ruce s protáhlými prsty a pařáty při napadání svých obětí roztahuje v hrozivém gestu. Hlava má ostře řezané rysy a nerostou na ní žádné vlasy. Hákovitý nos je nepřirozeně velký. Jeho uši jsou dlouhé, špičaté a odstávají. Je velmi působivě nalíčen, vytřeštěné oči vystupují z hlubokých propadlých kruhů pod nimi. Obočí je husté a tmavé. K sání krve slouží dva prodloužené zuby, na rozdíl od obvyklého ztvárnění upíra se nejedná o špičáky, ale dva první řezáky. Orlok je oblečen v tmavém kabátě, který nechává vyniknout jeho mrtvolné bledosti. Kontrast je podtrhnut nízkou kvalitou černobílého filmového materiálu a často také prudkým frontálním světlem při záběrech z profilu, nebo světlem postranním v záběrech zepředu.

Mezi děsivé Orlokovy schopnosti patří značná fyzická síla (sám přenáší rakve naplněné zeminou), pravděpodobně disponuje i neupřesněnou psychickou silou, pomocí níž dokáže hypnotizovat své oběti, aby mu neutekly. V jednu chvíli se telepaticky propojuje s Ellen, která v deliriu volá Huttera. Pro Orloka neplatí fyzikální zákony, což se potvrdí při scéně zhmotnění a opětovného zmizení hraběte v podpalubí. Je nositelem černé smrti, která s ním cestuje jeho rakvemi ztělesněná v podobě houfů krys. Tito hlodavci sice jsou přenašeči nemoci, ale aby choroba z města odešla, musí být zničen Nosferatu.

Orlokovými slabostmi jsou potřeba krve, kterou se živí a již nemůže odolat, a přímé slunce. Na konci filmu je zničen slunečními paprsky po zakokrhání kohouta ohlašujícího ráno. Přes den musí Orlok spát v bednách se zeminou, aby ho slunce nespálilo. Štítí se hostií a pravděpodobně i dalších posvěcených předmětů.

Murnau vyobrazil hraběte Orloka v podobě čistého zla, jako zápornou postavu bez emocí a soucitu, ke které divák nenalézá sympatie. Herzog ponechal svému Draculovi trochu zbylé lidskosti, která se projevuje touhou po citech a lásce, jež Dracula chce získat od Miny, a ve scéně na hradě, kde hrabě vypráví o plynoucích stoletích a nikdy nekončícím životě.

I přes změny v emocionálním cítění postavy Herzogův Dracula (obrázek 2) působí fyzicky téměř stejně odpudivě, jako jeho předchůdce z roku 1922. Přebírá od něj mnoho vzhledových vlastností, včetně prodloužených předních zubů, bledé tváře se zapadlýma očima (které jsou mírně zarudlé), dlouhých ostrých nehtů a tmavého obleku.

Browningův a Melfordův Dracula se svým vzhledem a vystupováním výrazně liší od ostatních tří protagonistů. Na diváka ani ostatní filmové postavy nemá působit odporným dojmem, naopak vystupuje jako gentleman v padnoucím společenském oděvu a s vybraným chováním. Tomu odpovídají i rysy jeho obličeje,

upíří zuby mu zcela chybí a hraběti tak musí postačit obyčejný lidský chrup.<sup>30</sup> Na rozdíl od obou Nosferatu má Dracula pečlivě upravený účes i nehty.

Svým chováním se nejvíce přibližuje knižní předloze, vampyrismus nejspíš považuje za svoje poslání, jak je patrné z konfliktních scén s profesorem van Helsingem. Nepřirozená délka života mu nepůsobí žádné psychické potíže, naopak se jí pyšní a dokazuje jí svou moudrost: „Na to, že jste neprožil ani jeden lidský život, jste docela chytrý, profesore van Helsingu.“

Carlos Villarías (obrázek 4), protagonista španělské verze filmu, podle mého názoru působí přesvědčivějším a také hororovějším dojmem než Bela Lugosi (obrázek 3), herec amerického Draculy. Ve filmu se několikrát objeví detail jeho obličeje, americká verze nám z Lugosiho v takových momentech ukáže jenom vytřeštěné oči, které po několika takovýchto záběrech začnou působit spíše směšně než děsivě.

### **3.4 Dracula F. F. Coppoly**

F. F. Coppola se na rozdíl od ostatních režisérů na začátku filmu věnuje historickému pozadí příběhu a postavy hraběte Draculy. Vyobrazením utrpení, které Dracula prožil kvůli ztracené lásce, umožňuje divákovi vytvořit si k upírovi soucit. Předchozí filmy vždy nahlížely na hraběte pouze v negativním světle, byl chápán jako čiré zlo, monstrum, které musí být zničeno. Coppola klade důraz na fakt, že Dracula byl kdysi člověkem, který dokázal milovat, ale zároveň jej vykresluje jako hříšného, krvežíznivého a velmi nebezpečného, ďábelské stvoření. Tento nový náhled na upíra může vyvolávat konflikt, protože divák zároveň soucítí s kdysi lidským Draculou, jenž ztratil svou lásku, ale také touží po spravedlnosti a zneškodnění monstra. To ve filmu ztvárnil Gary Oldman. V průběhu snímku jej vidíme jako milujícího, silného a sympatického muže, i jako mrtvolně bledého upíra, který v nás pravděpodobně bude budit odpor a hrůzu.

---

<sup>30</sup> Mezi symptomy upírových obětí však stále patří dvě ranky na krku, ve filmu ale není vysvětleno, čím přesně jsou způsobeny.

Coppola mění Draculův vzhled podle mnoha faktorů, které nejsou přesně určeny. Pravděpodobně na něj má vliv upírova nálada a množství krve, které měl zrovna k dispozici. Gary Oldman se nejprve objeví jako vrásčitý, ale majestátně působící stařec (obrázek 5) s dlouhými bílými vlasy, spletenými do složitého účesu, oděný v červené róbě<sup>31</sup> s dlouhou vlečkou, kterou za sebou působivě táhne prostornými místnostmi hradu. Nepříjemný dojem vyvolávají jeho chlupaté dlaně a dlouhé, ale pěstěné nehty. Uši nejsou špičaté, jejich lalůčky má ovšem zcela přirostlé k hlavě, takže působí nepřírozně. Pokud zrovna nesaje krev, postrádá své upíří zuby. Coppola pracuje s hlasovým projevem upíra, ten je ve vypjatých situacích<sup>32</sup> podbarven vlčím vrčením. Zmíněný efekt se poprvé objevuje již při Harkerově čtení Draculova dopisu ve vlaku, což je zároveň první místo výskytu Draculy ve filmu. Úplně napoprvé tak slyšíme pouze upírův hlas, aniž bychom viděli jeho podobu.

Monstrózní podobu Coppolova Draculy vidíme během upírovy transformace, kterou prodělává na palubě lodi z Transylvánie do Anglie. Celý se obalí do slizovitého průhledného obalu, později na sebe bere podobu připomínající chrliča gotických katedrál (obrázek 6). Do té se vrací většinou během dne nebo v momentech, kdy je mu zle a trpí (když čte Minin dopis o svatbě s Jonathanem). Po definitivní smrti ho monstrózní podoba opouští nadobro, znovu se stává člověkem, připravený na sjednocení s Minou ve věčném posmrtném životě.

Tento koncept proměny vzhledu Draculovy postavy Coppola přejal přímo od Stokera, v jehož knize hrabě na začátku vystupuje jako stařec s bílými vlasy a dlouhým plnovousem, ale vlivem krve, kterou se sytí, postupně mládne a jeho vlasy a vousy získávají ztracenou barvu zpět. Coppolův Dracula se tak vyobrazením nejvíce blíží hraběti z původního románu, jedinou výraznou odlišností je chybějící plnovous, který ale ve filmech, jež jsem analyzovala, nenosí žádný z upírů.

---

<sup>31</sup> Červená barva obleku by mohla symbolizovat spojitost s krví. Výšivka draka je patrně odkaz na rod Draculů, tedy draků, o kterém hrabě mluví při večeři s Jonathanem.

<sup>32</sup> Například při večeři v Draculově hradě, když Harker urazí jeho rod a Dracula se rozčílí.

Mezitímco hrabě mládne (obrázek 7), Jonathanu Harkerovi postupně šediví vlasy, pravděpodobně kvůli traumatickým zážitkům z Draculova hradu, prodělané nemoci i starostem o Minu. Mohlo by se ale také jednat o metaforu přesunu Mininy Lásky od Harkera k hraběti, kterou do příběhu vložil Coppola.<sup>33</sup> V původním románu Mina pije upírovu krev nedobrovolně, zde jej o přeměnu naopak žádá, neboť s ním chce zůstat navěky, mezitímco on se ji snaží odradit, protože ji miluje příliš, než aby ji navždy ztratil. To v divákovi vytváří k hraběti určité sympatie. Dochází zde k dějovému vývoji v porovnání s filmem *Nosferatu* (1979), kde Mina poskytnutí citů upírovi odmítá.

Coppolův *Dracula* disponuje několika typicky upířími nadpřirozenými schopnostmi, převzatými z původního románu. Harker ho na hradě v Transylvánii vidí slézat po zdi hlavou dolů, což mu navodí pocity zděšení a hrůzy, přenášené na diváka. Mina jej spatří, když vysává krev Náměsíčné Lucy, ale kvůli působení upírový moci si tento zážitek nevybavuje. *Dracula* také dokáže zkrotit vlka ohrožujícího Minu v biografu. Pokud poskytne jiné lidské bytosti svou krev, stvoří z ní nového upíra.

### 3.5 Komparace vyobrazení postavy upíra

Konvencím žánru hororu se svým vzhledem a chováním nejvíce blíží hrabě Orlok z *Nosferatu* (1922), protože pohyby, vzhledem a osobností vyvolává pouze silné pocity děsu a hrůzy. Ty divák prožívá společně s filmovými postavami. Nenajdeme žádný důvod, proč bychom s ním měli soucítit, naopak toužíme po jeho zničení a sympatizujeme s ostatními postavami, které proti němu bojují.

Herzogův hrabě *Dracula* ve mně vyvolal méně hrozivých pocitů než jeho předchůdce. Děsí svým odporným vzhledem, prkennými i prudkými pohyby, animálním výrazem v obličeji a hlasitým dechem. Jeho nadpřirozené schopnosti jsou ve filmu spíše upozaděny, vyzdvihnuta je pouze přízračná skutečnost, že se

---

<sup>33</sup> V knižní předloze žádné milostné pojítko mezi Hrabětem a Minou neexistuje, Coppola ale jejich vztah prezentuje jako osudovou lásku.



živí lidskou krví. Na rozdíl od Murnauova Orloka ale Dracula nepostrádá citovou stránku osobnosti, doléhají na něj století prožitá bez lásky, a kromě děsu tak může v divákovi probouzet i lítost. Jeho smrt tak pro něj není pouze porážkou, ale také vysvobozením.

Dracula F. F. Coppoly vzbuzuje emoce strachu svou stařeckou a později démonickou podobou a nadpřirozenými schopnostmi, které často využívá. V divákovi ale kromě hrůzy a nepříjemných pocitů probouzí také soucit a porozumění, čímž ze své role monstra poněkud vybočuje. Navíc po velkou část filmu vidíme mladého Garyho Oldmana jako sympatického Draculu, který má k nějaké příšeře rozhodně daleko. Celkový dojem z postavy je tedy mnohem méně hororový než dojmy, kterými na nás působí oba Nosferatu z let 1922 a 1979.

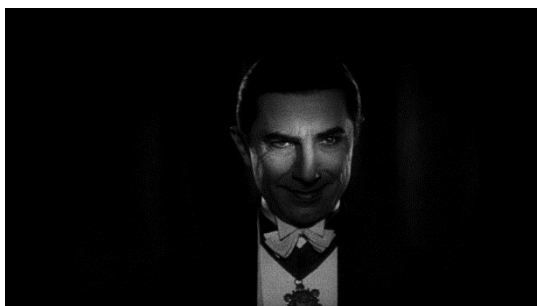
Monstrem, jenž ve mně vyvolalo nejméně pocitů hrůzy a děsu, je Dracula ve filmech z roku 1931. Španělská verze s hercem Carlosem Villariásem je podle mého názoru o trochu blíže hororovému monstru než hrabě hraný Belou Lugosim. Oba upíři se vzhledem téměř neliší od lidí, vybočují pouze stylem oblékání. Hrůzu v ostatních postavách vzbuzují pouze vysáváním krve a svojí nadpřirozenou podstatou, ale nevyvolávají odpor svým zjevem. Z nadpřirozených schopností je několikrát zopakován motiv přeměny na netopýra. Van Helsing upozorní na absenci upírova odrazu v zrcadle. Emoce strachu, generované Browningovými upíry v divácích, jsou v porovnání s ostatními třemi monstry velmi nízké, čímž se protagonista tohoto filmu nejvíce vzdaluje od svého účelu v rámci žánru hororu.



Obrázek 1: Max Schreck ve filmu *Nosferatu* (1922).



*Obrázek 2: Klaus Kinski ve filmu Nosferatu (1979).*



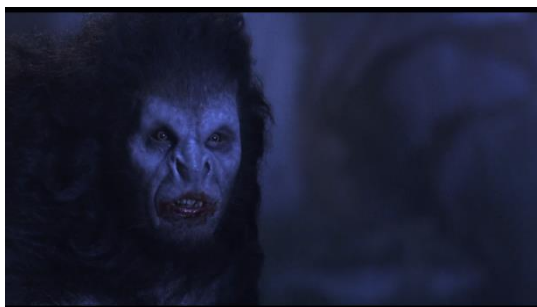
*Obrázek 3: Bela Lugosi v americké verzi filmu Dracula (1931).*



*Obrázek 4: Carlos Villariás ve španělské verzi filmu Dracula (1931).*



*Obrázek 5: Gary Oldman jako upír stařec ve filmu Dracula (1992).*



*Obrázek 6: Gary Oldman jako upír v monstrózní podobě ve filmu Dracula (1992).*



*Obrázek 7: Gary Oldman v podobě omládlého upíra ve filmu Dracula (1992).*

## 4 Prostředí a mizanscéna

V této kapitole se zaměřím na prostředí upírova hradu a na pocity a emoce, které ve filmových postavách vyvolává. Tuto lokaci jsem zvolila proto, že je spjata s monstrem jako typickou zápornou postavou hororových filmů, a dá se proto předpokládat, že bude navržena tak, aby vyvolávala nejistotu, strach a další nepříjemné vjemy, které budu ve filmech vyhledávat.

### 4.1 Nosferatu (1922)

Hrabě Orlok (1922) zaveze Huttera na rozpadající se ponurý hrad uprostřed opuštěných lesů. Scény odehrávající se na hradě byly natočeny ve slovenském oravském hradním komplexu.<sup>34</sup> Jelikož byl film na hradě natáčen ještě před velkou rekonstrukcí v letech 1953–1968,<sup>35</sup> vypadají exteriéry i interiéry omšele a nehostinně. Jako první divák očima Huttera spatří hradní citadelu, jež původně sloužila jako obranný prvek hradu, působí proto mohutným a majestátním dojmem. Kolem poletuje hejno ptáků nebo netopýrů a věž se zdá být opuštěná a strašidelná (viz obrázek 8). Následuje záběr na Hutterovu tvář, z níž lze vyčíst silné znepokojení a obavy. Příjemněji nepůsobí ani velká dřevěná vstupní brána, obklopená zdí s oprýskanou omítkou, která se navíc otevře sama od sebe. Hutter reaguje leknutím a uskočením, z čehož lze usoudit, že ostatní brány, které ve svém životě viděl, se samy neotevírají. Tím se z brány a současně z celého hradu stává nadpřirozený prvek, ovládaný upírovou nevysvětlitelnou mocí.

---

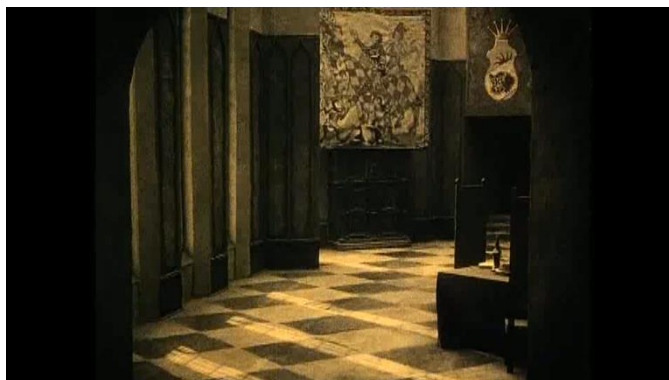
<sup>34</sup> *Drakula – Upír Nosferatu – Oravské múzeum* [online]. Dolný Kubín: Oravské múzeum P. O. Hviezdoslava, 30. 8. 2019. [cit. 11. 12. 2019]. Dostupné z: <https://www.oravskemuzeum.sk/podujatia/drakula-upir-nosferatu-2/>

<sup>35</sup> *História - Oravské múzeum* [online]. Dolný Kubín: Oravské múzeum P. O. Hviezdoslava. [cit. 11. 12. 2019]. Dostupné z: <https://www.oravskemuzeum.sk/expozicie/oravsky-hrad/historia/#article-content>



Obrázek 8: Citadela oravského hradního komplexu ve filmu *Nosferatu* (1922).

Jakmile Hutter vstoupí, brána se skřípavě zavře a tím jej uvnitř hradu uvězní. Hutter si to uvědomí, protože se za bránou ohlédne. Nádvoří je pusté a prázdné, není v něm nic, co by odvádělo pozornost od hrůzostrašné postavy upíra. Ten následně svého hosta odvede dovnitř, interiéry jsou ale stejně chladné a nepříjemné jako vnějšek hradu. Jediné, co jim dokáže dodat útulnosti, je ranní slunce (obrázek 36), které dočasně ruší upírovu moc uvnitř hradu. V místnostech se nacházejí další předměty nadpřirozené povahy, jako hodiny se smrtkou, kterým se podrobněji věnuji v kapitole *Světlo a stín*. Jakmile Hutter vstoupí, brána se skřípavě zavře a tím jej uvnitř hradu uvězní. Hutter si to uvědomí, protože se za bránou ohlédne. Nádvoří je pusté a prázdné, není v něm nic, co by odvádělo pozornost od hrůzostrašné postavy upíra. Ten následně svého hosta odvede dovnitř, interiéry jsou ale stejně chladné a nepříjemné jako vnějšek hradu. Jediné, co jim dokáže dodat útulnosti, je ranní slunce (obrázek 9), které dočasně ruší upírovu moc uvnitř hradu. V místnostech se nacházejí další předměty nadpřirozené povahy, jako hodiny se smrtkou, kterým se podrobněji věnuji v kapitole *Světlo a stín*.



Obrázek 9: Interiér Orlokova hradu osvětlený denním světlem, film *Nosferatu* (1922).

Hutterovým útočištěm se po dobu pobytu na hradě stává malá komnata s dveřmi ve tvaru gotického oblouku. Brzy ale vychází najevo, že ani tam není bezpečno, protože upír na svého hosta přímo v jeho pokoji zaútočí. Dveře komnaty se navíc chovají stejně jako vstupní brána podle upírových přání a potřeb. Když do místnosti vchází Nosferatu, otevírají se samy, ale pokud jimi chce pohnout Hutter, musí použít fyzické síly.

Robin Wood ve svém díle věnovaném hororům upozorňuje na využití oblouků, které jsou na Oravském hradě častým architektonickým prvkem. Nosferatu se v obloucích vynořuje, jindy oblouky spojují postavy Orloka a Huttera. Kompozice založená na obloucích je zachována i v jiných místech výskytu upíra, na lodi během plavby do Anglie a později v novém domě ve Wisborgu, jenž si Nosferatu koupil.

Ten je ve filmu druhou upírovou nemovitostí, vlastnických práv k němu Orlok nabyt právě díky Hutterovi a Knockově advokátní kanceláři. Jestliže dům působil děsivě když byl opuštěný (záběry na začátku filmu), jeho obydlí upírem atmosféru v něm neučinilo nijak přívětivější. Nosferatu se začal objevovat v jeho oknech a svým zjevem děsit naproti žijící Ellen. Murnau si ke ztvárnění upírova domu vybral jednu z šesti budov bývalých solných skladů v německém Lübecku.<sup>36</sup>

## 4.2 Nosferatu (1979)

Stejné místo využil ve svém remaku z roku 1979 i Werner Herzog. Díky výraznému vzrůstu původně nízkých stromů před budovami je dobře patrný časový odstup mezi filmováním obou snímků. Přestože lokace upírova domu zůstala v obou filmech *Nosferatu* totožná, hrady představující upírovo hlavní útočiště se liší. Herzog příběh zasadil na český hrad Pernštějn. Jonathanův příjezd na hrad je mnohem méně působivý než první dojmy vyvolané příjezdem Huttera. Částečně je to způsobeno užitou hudbou, viz kapitola Zvuky a hudba. Velkou roli hraje také

---

<sup>36</sup> GIESEN, Rolf. *The Nosferatu story: the seminal horror film, its predecessors and its enduring legacy*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2019. ISBN 978-1-4766-3533-0.

fakt, že během prvních scén s hradem divák nevidí záběr na celý komplex, ale pouze kus nádvoří a vstupní dveře.

Také interiéry hradu (obrázek 10) jsou vyobrazeny přívětivěji než ve filmu z roku 1922, dostatek světla zajišťují tepané svícny se svíčkami a krb, v němž příjemně praská oheň. Židle vypadají pohodlně, na stole je ubrus, jídlo je bohatší a působí lákavěji než Hutterova střídmá večeře. Přestože přítomnost upíra je znepokojující, chová se Jonathan mnohem bezstarostněji než Hutter, celkem útulné prostředí a nabídnuté pohostinství na chvíli rozptýlily jeho obavy. Nadpřirozenou podstatu místa prozradí teprve hodiny se smrtkou, které ho vyvedou z míry a zneklidní. Proto se řízne do prstu a následuje první útok upíra, během nějž příjemné prostředí sice pozbývá uklidňujících účinků, ale neposiluje Jonathanovy pocity strachu a děsu.



Obrázek 10: Interiér hradu z filmu *Nosferatu* (1979).

Ráno po probuzení začne hrad na hosta působit mnohem méně příjemným dojmem než předchozího večera. Všude se ozývají podivné zvuky a denní světlo odhalilo oprýskané zdi. K dispozici je opulentní snídaně, její součástí je však zlověstně působící mrtvý kohout, kterého Jonathan pečlivě prozkoumá. Mohlo by se jednat o odkaz na kokrhajícího kohouta z filmu z roku 1922, který představoval upírovu zkázu. Zde je kohout po smrti a vůči upírovi bezmocný.

Celý hrad postrádá středověký nádech typický pro sídlo Murnauova Orloka. Na stěnách visí obrazy, na podlahách jsou koberce, dveře jsou ozdobné a postel s nebesy vypadá pohodlně. Že je něco v nepořádku lze vyčíst z rozbitých okenních tabulek a všudypřítomných pavučin. Hrad byl sice kdysi zařízen k pohodlnému životu, nyní je však zchátralý a neudržovaný, což vyvolává pocity samoty,

beznaděje a úzkosti. Jonathan si zaznamenává do deníku, že všechno kolem působí velmi nepřírozně.

Werner Herzog ke konci filmu umožňuje divákovi nahlédnout do domu, který si upír nově pořídil v Anglii. Nábytek tvoří převážně staré modlitební lavice a na stěnách jsou pověšeny dřevěné kříže, jenž upírovi vadí. Dracula se tedy přestěhoval do místa, kde naráží na určité překážky, které mohou značit jeho blížíci se konec. Na rozdíl od jeho hradu zde nemá vytvořené ideální zázemí, opuštěním jeho vlasti se stává zranitelným a porazitelným.

### 4.3 Dracula (1931)

Melfordův Dracula přebývá v hradu, který byl pro natáčení vystavěn v ateliéru. Během celého filmu proto divák spatří pouze bránu, vstupní síň se schody a jídelnu, vynechán je celkový záběr na hrad i pohledy do okolí. Nemůže proto vzniknout efekt obrovského opuštěného rozpadajícího se hradního komplexu, který využívají ostatní mnou analyzované filmy.

Během příjezdu Renfielda se brána v obou jazykových verzích samovolně otevírá a následně zavírá, stejně jako ve filmu *Nosferatu* (1922). Renfield vstupuje dovnitř a následuje velký celek, zabírající celý prostor obrovské vstupní haly, v níž se vstupující postavička téměř ztrácí. Interiér je opuštěný a plný obrovských pavučin, kterými Dracula bez problémů prochází, aniž by je poškodil. Děj se přesouvá na schody a následně do jídelny, jež je zařízena středověkým nábytkem, ale působí příjemně. V krbu je zapálený oheň, v místnosti hoří svíčky a ve španělské verzi je na stole lákavá večeře. Renfield na rozdíl od ostatních návštěvníků upírova hradu z ostatních tří filmů spokojeně přijímá večeři, aniž by mu Dracula nebo jeho obydlí naháněly strach či jiné nepříjemné pocity (obrázky 11 a 12). V americké verzi sice Draculovi potěšeně pochválí víno, ale se zkrabaceným čelem se podezřívavě rozhlíží kolem sebe.





Obrázek 11: *Upír hostí Renfielda v americké verzi filmu Dracula (1931).*



Obrázek 12: *Upír hostí Renfielda ve španělské verzi filmu Dracula (1931).*

Ve španělské verzi se v Renfieldově obličejí poprvé objeví výraz hrůzy až ve chvíli, kdy se za Draculou samy od sebe se skřípěním zavřou dveře. Následuje ještě krátká scéna v exteriéru a pohled na upíra přenášejícího rakve, zbytek filmu se již odehrává zcela mimo Draculův hrad, ve kterém tak divák stráví pouze asi deset minut z celkové délky snímku. V některých chvílích je navíc ve španělské verzi prostředí hradu vzhledem k ději filmu matoucí. Renfield například v mdlobách vyklopýtá ven z pokoje, ve kterém jsou oknem vidět tři upírky, které ho poté pronásledují a napadnou. Ty se ale v záběru objevily až po stříhu a změně úhlu snímání právě skrz okno. V předchozím záběru téhož pokoje chyběly a může se tak zdát, že Renfield vychází z úplně jiného pokoje, aniž by bylo vysvětleno, jak se tam dostal. Matoucí je také skutečnost, že na předchozích záběrech místnosti nejsou vidět prosklené dveře, jimiž Renfield vyjde ven. Není také jasné, kam přesně se dveřmi dostal a odkud pozoruje Draculu, nakládajícího rakve na povoz.

Dalším problémem je právě tento pohled na Draculu, který nadlidskou silou přenáší bedny se zeminou na vůz. Celá scéna je zabrána tak chaoticky, že divák nemusí pochopit, co se na ní vlastně odehrává. Právě se zavírající víko od rakve by naznačovalo, že upír zrovna vstal a rakev opouští. Ještě před chvílí byl ale vzhůru a bavil se s Renfieldem. Je proto nepravděpodobné, že by na okamžik ulehнул do rakve na hradním nádvoří, když běžně spává v podzemním sklepení, jak je

zobrazeno na začátku filmu. Po bližším prozkoumání záběru si divák může všimnout zábradlí vozu, na nějž Dracula nakládá dřevěné bedny, a který je z velké části zakrytý stromem umístěným před kamerou. Americká verze filmu zpracovává scény na hradě jiným a pro diváka srozumitelnějším způsobem, nakládání dřevěných beden zde však není vůbec zobrazeno.

#### **4.4 Dracula (1992)**

Ve filmu F. F. Coppoly je Harkerův příjezd na hrad zobrazen velmi působivě. Za projíždějícím kočárem se s rachotem zavře železná brána tvořená dvěma řadami ostrých tyčí, na což příjíždějící host zareaguje ohlédnutím se. Bránu by rozhodně nebylo možné otevřít lidskou silou a skutečnost, že je zavřená, musí vyvolávat pocity uvěznění a stísněnosti. Nepříjemný dojem ještě podpoří hradní nádvoří osvětlené loučemi, na kterém samovolně padají kameny, a pohled z nádvoří na hrad. Ten se nad Harkerem tyčí do výše, je potmělý až na pár osvětlených oken a vyhlíží ponuře a depresivně. Na několika místech ze zdí trčí zvláštní železné konstrukce, které obklopují také vchodové dveře, jenž se přichozímu samy otevrou. Vedou do kamenné vchodové haly, vyzdobené lidskými lebkami.

Host s upírem pokračují do jídelny, vybavené směsicí luxusního nábytku, středověce působících předmětů a podivných magických artefaktů. Osvětlená je stejně jako zbytek hradu svícemi a kamennými pažemi, držícími oheň v dlani. Harker se sice nejistě rozhlíží, nic ale nenaznačuje tomu, že by si připadal ohrožený nebo v nebezpečí. První obavy pocítí až později, nebudou ale způsobeny prostředím hradu, nýbrž chováním hraběte Draculy.

Během pobytu na hradě se Harker setká s mnoha předměty neobvyklého charakteru. V jedné komnatě nalezne truhlu se symbolem draka, naplněnou skleněnými flakony, z nichž kape neznámá tekutina směrem vzhůru. V místnosti, kde ho svádějí smyslné upírky, je umístěna přepychová postel s nebesy se střapci, jejíž pokrývka je zahalená převalující se mlhou. Tyto efekty působí spíše magickým nebo fantasy dojmem a dokreslují atmosféru celého hradu, než aby v divácích vyvolávaly hororové emoce.

Původcem takových emocí se ale mohou stát kůly s napíchanými těly, umístěné v kapli hradu. Na začátku filmu, ještě před proměnou hraběte v upíra, je na jednom záběru vidět, jak jsou poražení a Draculovi nepřátelé na tyto kůly napichováni. V hradu se tedy nachází velmi staré předměty ještě z dob, kdy byl Dracula člověkem.

Hradní komplex jako celek nebyl ztvárněn žádnou reálně existující stavbou. Vzhledem k tomu, že svým vzezřením opravdu spíše připomíná doupe upíra než obranný hrad, je to pochopitelné. Otázkou zůstává, zda se hrad vyvíjí a proměňuje společně s upírem, nebo jestli takto vypadala jeho původní podoba. Já osobně se přikláním spíše k první možnosti.

#### **4.5 Komparace prostředí a mizanscény v analyzovaných filmech**

Nejděsivěji ze všech hradů působí sídlo Murnaova Orloka, protože je chladné, strohé, studené a nevlídné, čímž podporuje tvorbu emocí strachu z ostatních hororových prvků obsažených ve filmu. V souladu s ostatními aspekty snímku zde nenajdeme téměř žádné podněty k uklidnění filmových postav nebo diváka. Nosferatu ovládá své obydlí nadpřirozenými silami, což mu poskytuje nadvládu nad uvězněným Harkerem.

Obydlí upíra Wenera Herzoga již není pouze děsivým neosobním místem, naznačuje že i sám Dracula byl jednou člověkem a měl potřebu komnaty svého hradu vyzdobit a zútulnit. Koberce na podlahách, oheň v krbu i bohatá večeře, nabídnutá hostovi, zmírňují nepříjemné pocity vyvolané návštěvou tohoto místa. Přesto pro Harkera není příjemné na hradě přebývat, všudypřítomné pavučiny, vysklené okenní tabulky a obecně neudržovaný interiér působí bezútěšně a depresivně. Když si navíc uvědomíme fakt, že Harker je v tomto prostředí vězněn, je jasné, že hrad na jeho psychiku musí mít devastující dopad, který se projeví zápallem mozkových blan. Tyto nepříjemné pocity sdílí i divák, ve kterém vyvolávají hororové emoce.

Hradní komplex v Coppolově filmu *Dracula* se od ostatních výrazně liší svou propojeností s upírem, zdá se, jako by pro něj byl stvořen. Skrývá mnoho objektů nadpřirozeného charakteru a také předměty, ke kterým má upír osobní

vztah. Jelikož prostředí hradu není přímým zdrojem emocí strachu, ale vybočuje z řádu reálného světa, blíží se spíše žánru fantasy než žánru hororu.

Podobně na diváka působí i sídlo Draculy ve filmech z roku 1931. Kontakt s obřími pavučinami sice jistě není pro Renfielda příjemný, zároveň ale nepředstavuje žádné nebezpečí a nevyvolává tedy pocity hrůzy a děsu, stejně jako zařízení a nábytek zbytku komnat hradu. Divák navíc nemá možnost spatřit celý hradní komplex, a protože se scény na hradě odehrávají pouze v několika komnatách, nepůsobí upírovo sídlo rozlehle a monumentálně.

## 5 Světlo a stín

V této kapitole se budu zabývat jak běžným nasvícením scény a herců mnoha analyzovaných filmů, tak užitými světelnými a stínovými efekty, vyvolávajícími pro horor typické pocity strachu a děsu. Pomocí analýzy výskytu těchto prvků určím, které z filmů se na základě užití svícení nejvíce přibližují žánru hororu. Pro ten je typické temné, ponuré osvětlení, vysoký světelný kontrast a užití působivých světelných a stínových efektů.

### 5.1 Nosferatu (1922) a Nosferatu (1979)

Vzhledem k tomu, že film *Nosferatu* (1922) nebyl natočen na příliš kvalitním filmovém materiálu, také kvůli době, ve které film vznikal, je v něm velmi důležitý světelný kontrast. Toho je dosaženo výrazným líčením postav a silným svícením, které tvoří dobře viditelné stíny. Murnau využívá silné světlo dvěma způsoby: pokud film zobrazuje běžnou situaci, působí osvětlení přirozeně a divák nezaregistruje nic podivného. V hororových scénách jsou světlo a stín naopak použity jako prostředek, jenž generuje v divákově mysli strach a nervozitu.



Obrázek 13: Ellen vyšívá u okna a světlo působí dojmem slunečních paprsků, přicházejících zvenčí, film *Nosferatu* (1922).



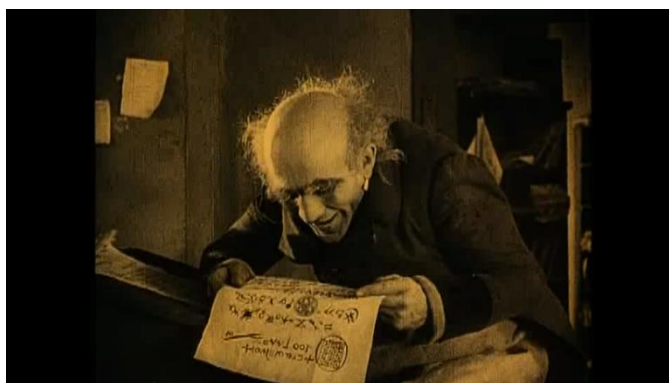
Obrázek 14: Změna světla dopadajícího na Ellen, film *Nosferatu* (1922).

Na obrázku 14 vidíme Ellen ve stejné pozici jako na obrázku 13, ale z jiného úhlu. Do místnosti zrovna vešel Hutter, mění se tedy pozice kamery, aby k němu mohla Ellen zvednout oči, a původní osvětlení skrz okno by už nevyhovovalo. Proto je její obličej nyní nasvícen frontálně. Zdroj světla z předchozí scény ale nezmizel, jak poznáme podle stínu vrženého loknou na Ellenin obličej.



Obrázek 15: Knock ve své kanceláři, film *Nosferatu* (1922).

Knockova kancelář je zdánlivě nasvětlena přirozeným rozptýleným světlem z okna, umístěného za jeho stolem. Světlo ale také dopadá na nohavice jeho kalhot a jeho kabát, další slabší zdroj světla tedy musí být umístěn ještě naproti oknu.



Obrázek 16: Detail Knocka z filmu *Nosferatu* (1922).

Protilehlý, doplňkový zdroj světla vytváří stíny na papíře pod Knockovými prsty a osvětluje druhou stranu jeho hlavy. Seshora žádné světlo nepřichází, zepředu také ne, protože Knock nevrhá stíny na zed' za sebou.



Obrázek 17: Renfield s Harkerem v realitní kanceláři ve filmu *Nosferatu* (1979).

Na Obrázku 17 je zachycena realitní kancelář ve filmu Wenera Herzoga, který se také rozhodl využít efekt přirozeného denního světla, jehož zdrojem je viditelné okno. Zbytek kanceláře působí tmavým dojmem jakoby v souladu s Renfieldovým psychickým stavem.



Obrázek 18: Výrazné využití světelných kontrastů ve filmu *Nosferatu* (1922).

Na obrázku 18 je kamera umístěna v temném prostoru ohraničeném obloukem, ze kterého snímá kus světlé protilehlé zdi a další temný oblouk. Na jeho pozadí jasně vyniká obličej hraběte Orloka a podivný způsob, jímž má založené ruce na prsou. Díky světlé cestě pod jeho nohama se postava neztrácí ve tmě. Využito bylo přirozené denní světlo, které bylo následně zabarveno do tmavomodra.



Obrázek 19: Necitlivě osvětlená noční scéna z filmu *Dracula* (1931).

Mnohem méně citlivým způsobem jsou noční scény vyřešeny v obou verzích snímku *Dracula* (1931), v nichž je před snímanou scénou umístěn silný zdroj světla, jak je ukázáno na obrázku 19. Výsledný dojem mi bohužel připomíná spíše veřejné osvětlení než scénu z hororového filmu.



Obrázek 20: Setkání Huttera s Orlokem ve filmu *Nosferatu* (1922).

Na obrázku 20 je zachycena scéna, v níž jsou díky silnému frontálnímu světlu dobře viditelné rysy Orlokovy obličeje i výraz v Hutterově tváři. Obě postavy mají důležitý vliv na divákovy emoce. Upír svým zjevem generuje strach a do Hutterovy role se divák vžívá. *Nosferatu* působí bledším dojmem, protože kontrastuje s temným pozadím.





Obrázek 21: Herzogova obdoba setkání upíra s hostem ve filmu *Nosferatu* (1979).

Na obrázku 21 je zobrazeno, jakým způsobem stejnou scénu zpracoval Werner Herzog. Světlé pozadí je zde umístěno za upírem, Harker částečně splývá s tmným pozadím v rohu obrazu. Podle mého názoru působivější emoce generuje Murnauova verze, která navzdory horší technické kvalitě působí kontrastněji a naléhavěji.



Obrázek 22: Hodiny a jimi vržený stín ve filmu *Nosferatu* (1922).

Na obrázku 22 jsou zachyceny hodiny se smrtkou z *Nosferatu* (1922). Kromě samotných hodin sledujeme také výrazný stín, který vrhají díky jasnému přednímu světlu, jímž jsou nasvíceny. Protože je část hodin vyrobena ze skla, předmět se stínem se prolínají.



Obrázek 23: Rozdílné zpracování podoby hodin Wernerem Herzogem z filmu *Nosferatu* (1979).

Werner Herzog od Murnaua námět hodin převzal, jak lze vidět na obrázku 23, značně jej však přepracoval. Ostré frontální světlo i vržený stín zůstávají, ale protože hodiny nejsou tvarově výrazné, původní efekt tohoto uspořádání zaniká. Ve mně osobně vyvolává větší emoci strachu verze z roku 1922.



Obrázek 24: Expresivně nasvícený *Nosferatu* ve stejnojmenném filmu z roku 1922.

Na obrázku 24 je Hrabě Orlok nasvícen jediným zdrojem silného světla, který silnými stíny modeluje jeho obličej a zároveň vrhá jeho vlastní stín. Zbytek obrazu tone ve tmě. Zvolený způsob svícení je velmi expresivní a v divákovi má pravděpodobně vyvolat silné pocity odporu a nenávisti k upírovi.



Obrázek 25: Tatáž scéna jako na obrázku 12 zpracovaná Wernerem Herzogem, film *Nosferatu* (1979).

Herzogova obdoba výše rozebrané scény z obrázku 19 je zobrazena na obrázku 25. Herzog se rozhodl pro pomalu se blížící siluetu upíra, jehož tvář osvětlí mdlé namodralé světlo ve chvíli, kdy dojde těsně před kameru. Modrá barva působí studeně a nepříjemně, děsivý je také pocit přibližujícího se monstra, které chodbou jakoby přichází k divákovi. To v něm vytváří očekávání, zakončené spatřením Draculovy tváře. Velká část snímku během této scény tónuje ve tmě, kterou Bruce F. Kawin ve své publikaci o filmovém hororu považuje za zdroj strachu z neznáma a řadí ji mezi typické hororové prvky.<sup>37</sup>



Obrázek 26: Orlokův hrůzostrašný stín ve filmu *Nosferatu* (1922).

*Nosferatu* neútočí přímo svým fyzickým tělem, blížící se nebezpečí je naznačeno děsivým stínem, jenž Huttera postupně pohlcuje – viz obrázek 26. Tento způsob práce se stínem využil také F. F. Coppola, který jej díky dostupným technickým prostředkům výrazně dynamizoval.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the horror film*, s.46.

<sup>38</sup> O stínech Coppolova upíra se zmiňuji v kapitole *Monstrum* a dále v části této kapitoly, věnované Coppolově filmu.



Obrázek 27: Herzogův remake scény z obrázku 14 ve filmu *Nosferatu* (1979).

Na rozdíl od Murnaua Herzog nevyužil ve scéně, kde upír ohrožuje svého hosta, žádný stínový efekt. Místo toho výrazně nasvětlil obličej obou herců, jak je patrné na obrázku 27. Světlo působí nepřirozeným dojmem, stejně jako podstata Draculova bytí. Murnauovo zpracování se siluetou na mě přesto mělo větší emoční dopad.



Obrázek 28: Stín hraběte Orloka stoupá po schodech, film *Nosferatu* (1922).



Obrázek 29: Orlokův stín se chystá otevřít dveře, film *Nosferatu* (1922)

Na obrázcích 28 a 29 vidíme poslední stínový efekt, který Murnau do filmu *Nosferatu* (1922) zařadil. Kinski nemusí být na obrazovce přítomen, aby vyvolával odpor a zděšení Orlokovou hrbatou postavou, jejíž proporce jsou navíc zdeformovány lomem zdi ve výklenku u dveří. Herzog provedení příchodu hraběte upravil (obrázek 30), čímž snížil jeho efekt a působení na diváka.



Obrázek 30: Upírův stín se blíží k Lucy v Herzogově filmu *Nosferatu* (1979).

Analýzou a porovnáním osvětlení a stínových efektů ve filmech *Nosferatu* z let 1922 a 1979 jsem došla k závěru, že Murnau tyto prostředky využívá efektivněji než Herzog. Film z roku 1922 ve mně vyvolával mnohem silnější pocity strachu než Herzogův pozdější remake. Vliv obou filmů na každého diváka se samozřejmě může lišit.

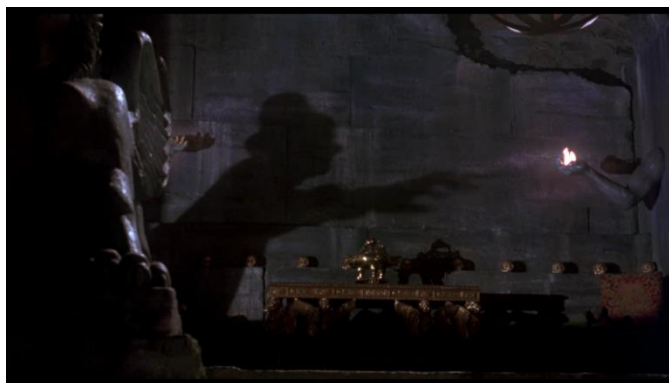
## 5.2 Dracula (1992)

Jak jsem již uváděla, stínový efekt siluety je častým motivem v Coppolově *Draculovi* (1992). Mezitímco Murnau nasnímal pouze skutečný stínový obraz herce, kterého na záběru nevidíme, Coppola v některých případech před kamerou ponechal postavu herce i jím vržený stín. Ten však prostřednictvím filmových triků často vykonává odlišné pohyby než samotná postava, jako by žil svým vlastním životem.

Noël Carroll existenci nevázaného stínu označuje jako multiplikaci,<sup>39</sup> jelikož je vytvářen dvojník originální postavy. Ten často vyjadřuje potlačené nebo skryté motivy a touhy, které postava sama nemůže dát najevo.

---

<sup>39</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*, s. 46.



Obrázek 31: Stín hraběte Draculy ve filmu od F. F. Coppoly, *Dracula* (1992).

První užití samostatného upírova stínu v *Draculovi* (1992) předchází scéně s dialogem Harkera a Draculy, kdy Hrabě vítá Jonathana ve svém domě a vyzývá ho, aby vstoupil. Ještě před samotným upírem diváci spatří jeho stín s rukou napřaženou v podobném gestu, jaké vytvořil Murnauův Hrabě Orlok (viz obrázek 31). Vzhledem k tomu, že stíny ostatních postav se takto nechovají, můžeme tuto vlastnost přisuzovat nadpřirozené podstatě upírova bytí. Jedná se tedy jednoznačně o hororový prvek.



Obrázek 32: Draculův stín zatemňuje mapu Londýna, film *Dracula* (1992).

Obrázek 32 zachycuje způsob, jímž Coppola symbolicky vyobrazil nadcházející upírův příchod do Londýna. Mezitímco Dracula hovoří o touze octnout se uprostřed lidské společnosti a zažít její život, proměny a smrt, na velké mapě za ním se promítá jeho stín, jako by celé město pohlcoval. V divákovi tento efekt může vyvolat nepříjemnou předtuchu blížícího se nebezpečí.



Obrázek 33: Stín hraběte Draculy škrťí Jonathana Harkera, film *Dracula* (1992).

Draculův stín vyjadřuje jeho frustraci, ale pro ostatní postavy nepředstavuje nebezpečí jako sám upír. Na obrázku 33 si Hrabě prohlíží medailonek s Minou, v níž poznává svoji životní lásku. Když Jonathan poznamená, že je jeho nevěstou, vyjádří Coppola upírův vztek na Jonathana jeho symbolickým škracením, které na něj ale nemá žádný přímý vliv. Tento případ odpovídá Noëlovu popisu multiplikace, jelikož stín Hraběte dává najevo emoci, kterou v sobě upír musí skrývat. Místo upřímné reakce Hrabě poznamená, že Mina bude Harkerovi zajisté věrnou manželkou, zatímco jeho frustrace na sebe přebírá stínovou podobu. Ta ale neútočí na Harkerův přirozeně vržený stín, který se nachází na úplně jiné stěně než upírův, přestože stojí s Hrabětem blízko u sebe. Místo toho je škracena jeho skutečná fyzická postava.



Obrázek 34: Upírova stínová silueta se blíží k Mině, film *Dracula* (1992).

Stínová silueta nejspíš není omezena časoprostorem, jelikož vstupuje i do míst, kam její původce nemá přístup. Na obrázku 34 se blíží přes místnost plnou aristokratů směrem k Mině, která mezitím v roli vypravěče obdivuje Lucy a touží po tom, být stejně krásná jako ona. Stínové prsty Hraběte Draculy ale po Lucy netouží a vyhledají Minu. Je velmi nepravděpodobné, že by upír byl v tu dobu

v místnosti přítomen, jelikož po střihu následuje záběr na jeho podsvícený obličej v monstrózní podobě, s mléčně zakalenýma očima a vrásčitými ústy. Pravděpodobně zrovna odpočívá ve své rakvi v Transylvánii, jelikož se nachází v horizontální poloze.

Ostatní filmové postavy upírův oživlý stín nevnímají, svojí existencí tedy může působit pouze na diváka. Mina sice nejspíš určitým způsobem cítí jeho přítomnost, ale nikdy se na něj nepodívá.



Obrázek 35: Věrohodné osvětlení scény, napodobující světlo blesku, ve filmu Dracula (1992).

Coppola osvětluje scénu způsobem, který přirozeně napodobuje diegetické světlo vycházející ze svítidel umístěných na scéně. Zároveň je ale dostatečně silné, aby poskytlo potřebný kontrast pro konkrétní scény. Venkovní záběry využívají přirozené světlo, v noci bledou měsíční záři nebo jasné krátké výboje blesku, jak je ukázáno na obrázku 35.



Obrázek 36: Upír se ve svitu měsíce nelidsky pohybuje po hradní zdi hlavou dolů, film Dracula (1992).

Bílé světlo měsíce, který je v záběru přímo vidět, osvětluje na obrázku 36 Hraběte Dracula sledovaného očima Harkera, jak leze po hradní stěně hlavou dolů. Měsíc je symbolem noci, tedy části dne, kdy jsou upíři nejsilnější. Dalším zdrojem



světla v záběru je žlutě planoucí louč, která také usnadňuje divákovi chápání orientace celé scény.



Obrázek 37: Monstrózní podoba Draculy ozářená světlem blesku ve filmu *Dracula* (1992).

Světlo blesku na okamžik jasně ozáří detaily upírovy zvířecí tváře, jak je vyobrazeno na obrázku 37. Přestože je tento světelný efekt logicky vysvětlitelný, protože se nachází ve scéně s bouřkou, vytváří velmi silný dojem.



Obrázek 38: Hlava upírky v podobě Medusy nasvícená červeným světlem, film *Dracula* (1992).



Obrázek 39: Hrabě upírkám předává novorozence, scéna je červeně nasvícena, film *Dracula* (1992).

Protikladem k přirozeně působícímu osvětlení je barevné světlo, které nemůže pocházet ze svítidel umístěných na scéně. Červeně nasvícena je například scéna, při níž Dracula předává upírkám novorozence (obrázek 39), nebo hlava upírky

coby Medusy při milostné scéně v posteli s Jonathanem (obrázek 38). Červené zabarvení zde vytváří hororový efekt.



Obrázek 40: Useknutá hlava upírky Lucy letí vzduchem, nasvícená červenou barvou, film Dracula (1992).

Červeně nasvícený je také zpomalený záběr, ve kterém odlétá useknutá hlava upírky Lucy a při tom se pomalu otáčí (obrázek 40).



Obrázek 41: Dracula ve své monstrózní podobě, zdůrazněné zeleným svícením, film Dracula (1992).

Jediný případ zeleně zabarveného světla (viz obrázek 41) se nachází ve scéně, kdy muži prohledávají Draculovo Carfaxské opatství v domnění, že upír není „doma“. Z chování filmových postav tohoto dojmu nabyde i divák, který netuší, že se monstrem v nejméně očekávaném okamžiku spustí se stropu dolů jako visící netopýr. Jeho odpudivý zjev je podpořen právě zeleným nasvícením, které nemůže být logicky vysvětleno, jelikož v rozpadlém opatství se žádné zdroje zeleného světla nenacházejí. Jedná se ale o diegetický prvek, protože postavy pravděpodobně upíra vnímají stejně, jako divák. Jako původ zelené záře by se proto dala chápat nadpřirozená podstata monstra, jedná se tedy o znak žánru hororu. Stejně bych zařadila i výše uvedené příklady, tedy hlavu medusy, tři upírky s Draculou a letící hlavu Lucy.

Speciálním světelným efektem jsou plamínky, které Harker spatří po cestě na hrad. V knižní předloze je vysvětleno, že se objevují pouze jednu noc v roce a označují místo, kde je zakopán poklad. Coppola toto vysvětlení ve filmu neposkytuje a divákovi neznalému kontextu tedy zůstane příčina existence plamínek skryta. Jejich přítomnost však stále působí nadpřirozeným dojmem, jenž umocňuje nepříjemný pocit z podivné cesty, kterou Harker zrovna absolvoval.

### 5.3 Dracula (1931)

Mnohem méně podnětů k analýze, než předchozí snímky poskytují obě jazykové verze filmu *Dracula* (1931). Ve většině scén v nich bylo využito silné tříbodové svícení seshora a ze dvou stran, čímž je divákovi umožněna jasná percepce celé mizanscény. Na obrázku 42 vidíme příklad takového svícení ve španělské verzi (stejně je použito i ve verzi americké), kdy jsou oba herci osvětleni seshora i z obou stran, takže nevznikají žádné výrazné stíny. Stejný důraz je zde kladen na oba herce i jejich pozadí. Rozmístěné svíčky mají čistě dekorační charakter, jelikož světlo na záběru se nijak nemihotá.



Obrázek 42: Tříbodové nasvícení scény v obou verzích filmu *Dracula* (1931) nepůsobí přirozeně ani expresivně, zde španělská verze.

Browning tedy využívá nediegetické světlo, které se nesnaží ve vztahu ke scéně nijak vysvětlit. V některých scénách tím dosahuje hororového efektu, v jiných toto osvětlení pouze působí nepřirozeně.



*Obrázek 43: Šílený Renfield v temném podpalubí, nasvícený jediným zdrojem světla shora. Americká verze filmu Dracula (1931).*

Ve scéně s šíleným Renfieldem v podpalubí na obrázku 43 (americká verze filmu) je herec působivě nasvícen jedním silným zdrojem světla. V této situaci takové svícení působí efektivně i věrohodně zároveň, protože v podpalubí byla pravděpodobně tma a Renfieldovi nálezci dovnitř posvítili silnou svítlnou. Frontální zdroj světla ozařuje hercovu tvář s šíleným výrazem, oddělenou od zbytku těla výrazným stínem pod bradou. Na diváka taková podívaná bude pravděpodobně působit nepříjemně, může vyvolávat pocity strachu a nebezpečí, zvláště když se Renfield dívá přímo do kamery, což vyvolává iluzi pohledu z očí do očí.



*Obrázek 44: Renfield ve španělské verzi filmu Dracula (1931) kouká do tmy z osvětleného podpalubí.*

Ve španělské verzi je Renfield nasnímán skrze osvětlené kulaté lodní okénko, z něhož do temného prostoru venku unikají paprsky světla (obrázek 44).

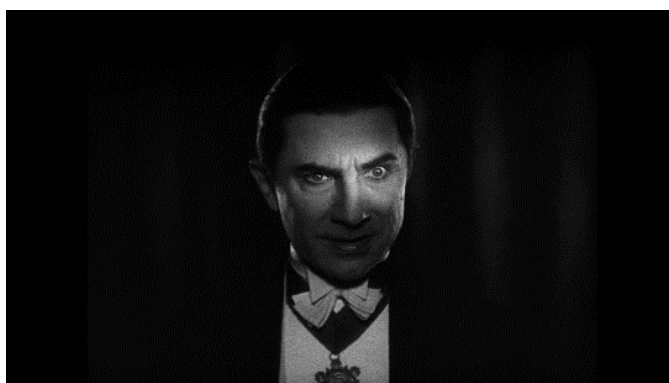


*Obrázek 45: Stín mrtvého kormidelníka. Efekt je využit v obou verzích filmu Dracula (1931).*

Browning využil stínového efektu pro ztvárnění skutečnosti, kdy loď do přístavu připlula „vedena rukou mrtvého kormidelníka“, jak je vidět na obrázku 45.



*Obrázek 46: Hororový pohled na upírovy oči ve španělské verzi filmu Dracula (1931).*



*Obrázek 47: Hororový pohled na upírovy oči v americké verzi filmu Dracula (1931).*

V americké i španělské verzi je světlo často využito ke zdůraznění Draculových očí a obličeje. K porovnání rozdílného provedení tohoto osvětlení slouží obrázky 46 (španělská verze) a 47 (americká verze).

## 5.4 Komparace využití světla a stínu ve všech čtyřech filmech

Na základě analýzy jsem došla k závěru, že nejvíce se svícením a užitím světelných efektů k žánru hororu přiblížil film *Nosferatu* z roku 1922 a následně *Dracula* z roku 1992. V prvním ze zmiňovaných filmů je režisér kvůli černobílému materiálu odkázán na světelný kontrast, který kreativně využívá, a to nejen ke zdůraznění nadpřirozené podstaty hraběte Orloka jako monstra. Díky přehlednému uspořádání a nasvícení scén je navzdory nízké kvalitě záznamu snadné pochopit, co se ve filmu odehrává. Murnau také využil stínové efekty, které vystihují nadpřirozenou podstatu monstra a vyvolávají silné pocity strachu.

Stínové efekty v podobě siluety upíra se vyskytují také ve filmu *Dracula* (1992). Díky lepším technickým možnostem jsou sice dynamizované a jejich provedení je složitější, dopad na divákovy emoce je přesto menší, jelikož je vyvolána spíše zvědavost a pocity tajemna než strach a hrůza. Poněkud strašidelnějším dojmem působí ostatní světelné efekty, jako je barevné svícení a napodobení jasných výbojů blesku, které šokují svou nečekaností. Ani tyto efekty však nedokážou vyvolat tak silné pocity odporu a zděšení, jaké divák prožívá při sledování filmu *Nosferatu* (1922).

Ještě méně takových pocitů je pomocí svícení navozeno ve filmu *Nosferatu* (1972). V obou jazykových verzích snímku *Dracula* (1931) pak světelné a stínové efekty téměř nebyly využity. Herzog v remaku Murnauova ikonického hororu sice v určitých chvílích zachovává vysoký světelný kontrast, ten však nevyvolává stejně intenzivní pocity hrůzy a děsu jako předloha. Vytrácí se přehlednost a jednoduchost scén, která umožňovala kontrastu vyniknout, a tím se snižuje jeho efekt.

Stínové ztvárnění postavy monstra je mnohem méně dynamické než jeho provedení v ostatních filmech. Pomocí stínové siluety je zde také vyobrazen mrtvý kormidelník lodi. Tím sice v publiku mohou vznikat nepříjemné pocity a emoce, ale nejedná se o nadpřirozený jev, čímž tento prvek ztrácí na hloubce významu – místo přízračného charakteru monstra zobrazuje pouze nepříjemnou skutečnost. V ostatních scénách filmů *Dracula* (1931) je osvětlení využito primárně prakticky, ve většině případů postrádá funkci vyvolávat v divácích jakékoliv pocity.

## 6 Zvuky a hudba

V této kapitole se zaměřím na způsoby, kterými mnou analyzované filmy působí na sluch diváků. Budu vyhledávat zvukové prvky, které jsou zdrojem nepříjemných pocitů a emocí, typických pro žánr hororu. Zajímat mě budou diegetické i nediegetické zvuky a také hudba ve filmech.

Editor knihy *Music in the Horror Film: Listening to Fear* Neil Lerner poznamenává, že zneklidňující obrazy a myšlenky mohou působit ještě intenzivěji, pokud jsou doplněny hudebním doprovodem. Pro horor považuje za charakteristické využití náhlých „kousavých akordů“ a šokujících efektů.<sup>40</sup>

### 6.1 Nosferatu (1922)

Přestože je *Nosferatu* (1922) němý snímek, který neobsahuje diegetickou zvukovou stopu, Murnau pracuje s přidanou hudbou a zvukovými efekty, jež vyvolávají emoci strachu nebo naopak působí uklidňujícím dojmem. Ve filmu je obsaženo několik hudebních motivů a jejich variací, které mezi sebou plynule přecházejí a mísí se. Pravidelně se opakují strašidelná melodie zahraná na Panovu flétnu a uklidňující hudba interpretovaná na hoboj. Příkladem užití těchto dvou motivů je titulková scéna a následný záběr na město Wisborg, kde se vystřídá zneklidňující hudba s příjemnou a tím vzniká kontrast. Této části snímku a hudbě v ní užitě se podrobněji věnuji v kapitole o emocích generovaných v začátcích filmů.

Mezitímco Hutter spěchá do práce a hovoří s neznámým mužem o nemožnosti vyhnout se svému osudu, hraje rychlá rytmická hudba, vzbuzující očekávání. To je ostatně významem celé scény, která dává tušit blížící se události.

---

<sup>40</sup> LERNER, Neil. *Music in the horror film: listening to fear*. New York: Routledge, 2010. ISBN 0-203-86031-4.

Po střihu je psaným textem představen Knock, začíná hrát hudba vyvolávající podezření, plíživé tóny houslí jsou doplněny rázným basovým doprovodem, jenž působí nekalým dojmem. Melodie houslí začíná znít zlověstně v okamžiku, kdy se objeví titulky zmiňující Hraběte Orloka. Jelikož se jedná o první případ, kdy je ve filmu zmíněn, funguje hudba jako signál, že s Orlokem budou následovat nějaké nepříjemnosti. Ty se navíc budou týkat Wisborgu, protože právě v něm si chce Hrabě koupit dům, jak je v titulkách řečeno. Hudební doprovod je zde velmi důležitý, bez něj by jediným zneklidňujícím prvkem byl podivný dopis a Knockův odpudivý zjev, ty se ale zatím k Orlokovi nijak přímo nevážou a není možné z nich vytušit, že se bude jednat o zápornou postavu.

Zlověstná hudba pokračuje přes záběr Knocka s šíleným výrazem ve tváři a vyděšeného Huttera, až po další titulky, kde se poprvé hovoří o krvi: „Bude tě to stát trochu námahy, potu a možná také krve.“ Po zbytek scény hudba zůstává ponurá, při záběru na opuštěný dům naproti Hutterovu, který má být Hraběti prodán, se přidávají mihotavé tóny Panovy flétny. Naznačují, že Orlok patrně nebude soused, kterého by si Hutter přál nastěhovat vedle sebe.

Strach, který vyvolává hudební doprovod scény v realitní kanceláři, je zmírněn příjemnými zvuky hoboje, doprovázejícími záběry Ellen v domácím prostředí. Tím je Ellen spojena s Hutterovou ochranou a bezpečným útočištěm, tedy jeho domovem (který má být brzy ohrožen přicházejícím upírem). Že jsou pocity vyvolané hudbou správné, a Ellen opravdu dokáže svého milovaného ochránit před zlou mocí, je potvrzeno jak ve scéně, kdy náměsíčná odvolá Hraběte Orloka, tak na konci filmu, kdy ho úplně zničí. Pomocí hudby s ní spojené můžeme již na začátku filmu pocítit, že Ellen má zmírňovat zlo a ochraňovat před ním.

Další hudební zlom, odpovídající vizuální změně ve filmu,<sup>41</sup> přichází po příjezdu Huttera do Karpat. Vrací se motiv Panovy flétny se zlověstným basovým doprovodem, protože Hutter zrovna vstoupil do „země přízraků a duchů“, opustil tedy dosavadní bezpečí Wisborgu. Zatím ještě netuší, že spustí řetězec událostí,

---

<sup>41</sup> Původně jemně žlutý obraz se zabarví do sytě tmavomodré barvy.



který zaneše zlo z Karpat přímo do jeho města. Panova flétna se znovu ozve, když Hutter v hostinci oznámí, že má namířeno na hrad Hraběte Orloka. Doplnuje zde vyděšené tváře starousedlíků. Převládá také při záběrech noční šelmy, před kterou utíkají koně a další zvířata. Ozývá se také táhlé houkání sovy. Následuje detail na šelmu, doprovázený podivným skřípavým šelestem, který je vyloženě nepříjemný na poslech.

Během Hutterovy cesty na Orlokův hrad má hudba chytlavý motiv, který se přizpůsobuje kontextu. Začíná hrát v momentě, kdy se do pohybu uvede dostavník s Hutterem, nejprve pomalu, poté dostavník na požádání cestujících zrychlí, protože slunce již zapadá, a tím se zrychlí také tempo hudby. Ta přestane hrát, jakmile Hutter z dostavníku vystoupí, a je vystřídána přízračným děsivým motivem, který se později znovu objeví během Orlokovy plavby na lodi. Cestovní motiv se znovu rozezná ve scéně zobrazující upírův kočár, jenž jede Hutterovi naproti, a od té doby je s ním spojená: zastavení kočáru znamená její přerušení a naopak. Když kočár odjíždí a mizí v lese, hudba doznívá do ztracena.

Z výše provedené analýzy prvních dvaceti minut filmu a filmové hudby jsem došla k závěru, že Murnau zvuk používá jako nástroj, jímž přiřazuje k jednotlivým postavám, místům, předmětům a situacím určitou emoci, kterou by hudba měla vyvolávat. Zvuky asociované s Hrabětem Orlokem generují strach, což odpovídá jeho monstrózní povaze a je v souladu s upírovým vzhledem, chováním a vztahům k ostatním postavám. Ellen představuje jistotu, bezpečí a ochranu. Knock je předtuchou přicházejícího zla, to také potvrzuje fakt, že jeho realitní kancelář zprostředkovala prodej domu Orlokově a tím mu umožnila vstoupit do Wisborgu. Hutter není vyloženě hudebně charakterizován, jelikož je postavou, na kterou působí okolní vlivy, aniž by ona sama měla zásadní vliv na své okolí. Je médiem, umožňujícím divákovi projít fabulí.

Orlokův hrad je hudebně charakterizován jako děsivé místo, jehož zlé působení je umocněno příchodem noci, a naopak zmírněno během svítání a dne. Nachází se v Karpatech, zemi duchů a přízraků, spojené s hudebním motivem vyvolávajícím úzkost. Ta kontrastuje s Wisborgem, který je na začátku filmu prezentován příjemnou hudbou, stejně jako domov Huttera a Ellen, jenž se v tomto městě nachází.

Hudba je také využita ke znázornění Knockova smíchu, rychlého hemžení myši a ran koštětem, jimiž se námořník snaží hlodavce odehnat. Obzvláště expresivní scény jsou vyzdvihnuty pomocí bubnů a bicí soupravy, například první záběr na Orlokův hrad nebo odhalení upíra v jeho rakvi.

Ve filmu převažuje hudba způsobující strach a nepříjemné pocity, uklidňující a příjemné melodie Murnau užívá jen velmi zřídka. Hudební doprovod tedy koresponduje s hororovým založením celého filmu. Také zvukové efekty, vložené do hudebního doprovodu způsobem, který simuluje diegetický zvuk, mají za úkol navodit emoci strachu. Je to skřípění zavírajících se vrat Orlova hradu,<sup>42</sup> cinkot odbíjejících hodin se smrtkou, Hutterův výkřik poté, co se řízne do palce. Dále vrzání dveří, jimiž do pokoje za Hutterem vejde Nosferatu a zoufalý výkřik náměsíčné Ellen, volající Huttera. Jediným takovým prvkem, který nesymbolizuje úzkost a nebezpečí, je kokrhání kohouta na konci filmu.

## 6.2 Nosferatu (1979)

Herzogův snímek, stejně jako většina ostatních mnou analyzovaných filmů,<sup>43</sup> začíná uvedením hlavního hudebního motivu během prvního záběru filmu. Melodie vyvolává pocity chladu a stísněnosti, ty jsou navíc zdůrazněné výběrem jednohlasu a hudebních nástrojů. Divák si hned na začátku hlavní melodii spojí s děsivými záběry mumií, takže na něj po zbytek filmu bude působit ještě hrozivějším dojmem. Na rozdíl hudby z Murnauova *Nosferatu* (1922) ale nespouští vyloženě emoci strachu, pouze nepříjemné úzkosti.

Po odeznění úvodních scén, v nichž hudba evokuje nepříjemné pocity, následují záběry města a světnice, představující domov. Tyto lokality jsou, stejně jako v *Nosferatu* (1922), spojeny s uklidňující hudbou. Také zvuk polibku při

---

<sup>42</sup> Hutter se za zavírajícími vraty ohlédne, vrzání pantů je tedy slyšitelné divákovi i filmovým postavám, na rozdíl od hudby doprovázející scénu, kterou postavy vnímat nemohou.

<sup>43</sup> Kromě Browningova *Draculy* (1931)

Jonathanově odchodu a pravidelné, klidné klapání koňských kopyt na ulici města vyvolávají dojem, že je všechno v pořádku.

V realitní kanceláři je výrazným zvukovým prvkem Renfieldovo pochechtávání. Můžeme jej porovnat s Knockovým smíchem, jenž je znázorněn hudebním doprovodem. Hudba znovu přichází ve scéně, kde se Jonathan s Lucy procházejí po pláži. Jedná se o tutéž příjemnou melodii, která již ve filmu zazněla. Tentokrát je asociována s Lucy, varující Jonathana před temnou silou, jíž cítí přicházet. Lucy se zde sama označí za Jonathanovu ženu, nejasné obavy, které pociťuje, pramení z jejího srdce. Dává najevo, že jí na svém muži záleží a přeje si, aby byl v bezpečí. Postava Lucy je tedy paralelou k Ellen. Obě ochraňují svého partnera a jsou také obě spojeny s uklidňujícím hudebním motivem.

Lokalita Karpat je doplněna úvodní melodií vyvolávající úzkost, ale postupně přechází v jiný hudební motiv. Ten působí, jako kdyby film chtěl oslavit přírodní krásu karpatské scenérie. Pokračuje během celé cesty kočárem na hrad, a dokonce přesahuje až do Jonathanova příjezdu na nádvoří. Ve srovnání s *Nosferatu* (1922) nepůsobí Harkerův vstup do prostor hradu vůbec děsivě nebo strašidelně. Povznesená hudba by mohla symbolizovat nikoliv začátek řetězce zlých událostí, ale upírovu přicházející naději a spásu.

V prostorách hradu jsou výraznými zvukovými efekty skřípění dřevěného nábytku, hučení meluzíny a klapání obuvi herců. Všechny zvuky jsou zesíleny, čímž je vyvolán dojem hrobového ticha, které uvnitř hradních místností nejspíš panuje. Ozvěna kroků Harkera, bloumajícího hradem, způsobuje pocity prázdnoty.

Zajímavým hudebním prvkem je písnička charakterizující prostor a postavení protagonisty, kterou na housle neuměle interpretuje malý chlapeček. Herzog ji využil k vysvětlení faktu, že Harker je vězněm a nemůže hrad opustit. Chlapeček totiž na housle hraje v předhradí, kam je nemožné se z hradu dostat. Harker sice slyší melodii velmi blízko, ale nemůže se dopátrat jejího zdroje. Chlapeček poté z filmu zmizí, aby se znovu objevil ve chvíli Harkerova úniku skrz hradní okno přes improvizovaný provaz z prostěradel. Nalezením chlapečka s housličkami tak Harker našel také svobodu a unikl ze svého vězení.

V jedné z nejděsivějších scén celého filmu, kdy Dracula přichází za Harkerem do ložnice a chystá se mu pít krev, nechal Herzog vyznít téměř naprosté ticho, přerušované jen dechem obou herců. Efekt absence zvuků je velmi působivý, vyvolává pocity strachu a hrůzy. Přeruší ho zoufalý Lucyin výkřik, který i přes velkou vzdálenost zaslechne upír a nechá svou oběť na pokoji.

Herzog do filmu zařadil scénu, v níž Hrabě označí vytí vlků za krásnou hudbu. Ta je přejata z původního románu, Murnau ji v *Nosferatu* (1922) nevyužil. Browning s Coppolou oba tuto scénu také ztvárnili. Rozdílné reakce Draculy a Harkera na vlčí vytí dávají najevo, jak odlišné tyto postavy jsou. Jonathanovi nebezpečné šelmy nahánějí hrůzu, upír se jich nebojí, naopak má schopnost je ovládat.

Film *Nosferatu* (1979) využívá tři hudebních motivů. První z nich je spojen se zlem a vyvolává nepříjemné emoce, zazní na začátku filmu, po příjezdu do Karpat a během upírovy cesty do Anglie. Kontrastuje s ním příjemná melodie druhého motivu, spjatého s domovem a postavou Lucy. Tato melodie se objevuje v upravené podobě ve scéně, kdy Lucy rozsypává kolem Jonathana kruh z hostíí a tím mu poskytuje poslední ochranu předtím, než sama zemře. Třetí motiv působí nadějně a povzbudivě, je slyšet na pozadí záběrů Karpat, během Harkerovy cesty kočárem a při jeho příjezdu na hrad. Opakuje se při vylodění Draculy v Anglii.

Při zmínce o Draculově hradu hostinská rozbije keramickou nádobu, zvuk zvonících střepů je přitom mnohem výraznější než vizuální zobrazení této události. Představuje ženin úlek, který přerušil její dosavadní činnost a donutil ji nádoby upustit. Leknutí dává tušit, že má s oním místem spojené nějaké velmi nepříjemné vzpomínky.

### **6.3 Dracula (1931)**

Browningův *Dracula* (1931) kromě titulkové scény nediegetických zvuků nevyužívá, jakákoliv hudba nebo zvukový efekt, které se ve filmu objeví, mají svůj původ přímo na scéně. Diegetická hudba je jednou v americké verzi využita k vytvoření dramatického efektu, když je detail Draculova obličeje se zlověstným úsměvem doplněn zneklidňujícími tóny kontrabasů na pozadí. Tato scéna se

odehrává v opeře, kde upír navazuje kontakt s Harkerem a jeho přáteli, přítomnost hudby tedy není nic neobvyklého. Ve španělské verzi je scéna zpracována jiným způsobem a hudba na pozadí má menší efekt. Jediným dalším případem, kdy se ve filmu vyskytuje diegetická hudba, je zvuk hrací skřínky v Lucyině pokoji v americké verzi. Kromě něj jsou využity pouze různé zvukové efekty, jako vytí vlků a pískání netopýrů. Absence hudby v obou jazykových verzích filmu je podle mě jednou z příčin, proč v divákovi generuje velmi málo emocí.

## 6.4 Dracula (1992)

Oproti tomu F. F. Coppola ve svém *Draculovi* (1992) klade na hudbu veliký důraz. V průběhu celého snímku je využit jeden rytmický hudební motiv, upravený podle potřeby tak, aby dotvářel dojmy, jimiž jednotlivé scény působí. Podobně jako v *Nosferatu* (1979) jsou využity hlasy chrámového chorálu, které vyvolávají pocity velkoleposti a majestátnosti.

Kromě hudby je kladen důraz také na diegetické zvuky, jež jsou nasnímány takovým způsobem, aby působily realisticky. Zvýrazněn je zvuk cinknutí kovu o kámen, když Dracula zapíchne svůj meč do kříže v kapli, zvuky z něj vytékající červené tekutiny a hlty Draculy, který tuto tekutinu polyká. Poté se realističnost vytrácí a všechny zvuky ze scény jsou téměř přehlušeny zesílenou hudbou, která je v ten moment dominantním zvukovým efektem, do něhož je zakomponován hrozivý výkřik právě zatraceného Draculy a titulek s názvem filmu. Coppola tedy neusiluje vyloženě o realistický dojem, spíše využívá zvukové prostředky ve chvílích, kdy podpoří požadovaný emoční dopad na diváka. Zdůraznění diegetických zvuků v okamžicích předcházejících transformaci v upíra dramaturgizuje celou scénu, podbarvenou napínavou hudbou. Zesílením hudby poté celá situace vygraduje.

Efekt hloubky je pomocí bzučících much vytvořen ve scéně v blázinci, kde kamera seshora snímá Renfielda skrčeného v rohu polštářové cely. Mouchy bzučí v některých chvílích hlasitěji, než Renfield mluví, takže se zdá, že poletují někde u stropu, blízko k divákovi. Jejich zvuky se navíc přesouvají mezi pravým a levým reproduktorem, jako kdyby se opravdu kolem posluchače pohybovaly. Pocit bezprostřední blízkosti působí odpor a znechucení. Fakt, že Renfieldovi, který je

v cele s hmyzem uzavřen, přítomnost much vůbec nevádí, odpovídá jeho profilu šíleného maniaka bažícího po duších, jež se do sebe snaží vstřebávat skrze životy much a pavouků. Jeho šílenství je stvrzeno zvukovým přesahem dialogu Harkera a jeho nadřízeného, v němž oba muži diskutují o tom, že se předchozí vyslanec realitní firmy na své služební cestě do Transylvánie zbláznil.

Přestože jsou mouchy a jejich bzučení využity k dotvoření filmového prostředí, samotný hmyz v záběru nevidíme. Coppola tento postup využívá opakovaně, například v zahradě je slyšet voda tekoucí ve fontáně, aniž by tato fontána byla zobrazena, při Harkerově cestě na hrad zase divák uslyší vrčení nezahlednutelných vlků. Často jsou také využity zvuky, které do scény zdánlivě nepatří, protože je velmi nepravděpodobné, že by na scéně existoval jejich zdroj. Když Harker vstupuje do Draculova hradu, ozve se směsice skřípění otevíraných dveří, strašidelně působící hudby a štěbetání netopýrů, které lze v takové situaci očekávat, je ale zároveň doplněna ženskými vzdychy, které pocházejí neznámo odkud. Mohly by představovat upírky, jež v hradě pobývají, nebo spojitost mezi dušemi Mina a Draculy. Kombinace všech těchto zvuků vyvolává tajemný až magický dojem a charakterizuje místo, na které Harker zrovna přijel. Hudba postupně odeznívá a je zakončena monologem Hraběte Draculy, který vítá hosta do svého domu. Monolog je nahrán realistickým způsobem, během upírova proslovu je dobře slyšet jeho přízvuk, dechové pauzy a zvuky, které při řeči vytvářejí jeho ústa.

Stejným způsobem je nasnímán způsob, jímž ve scénách, které následují, mluví Mina. Díky tomu dobře vyniká kontrast mezi démonickým upírem a její čistou duší. Minina řeč je bez přízvuku, příjemně se poslouchá a působí uklidňujícím dojmem. Často je podbarvena příjemnou zvonivou hudbou a v některých záběrech také ukolébavajícími zvuky deště nebo veselým štěbetáním ptáků v zahradě.

Hororově působící hudbou s táhlým a ponurým houkáním lokomotivy je doplněna scéna ve vlaku, kdy Harker přijíždí do Karpat. Tvoří zvukovou kulisu pro záznam v deníku, který Harker ve svém kupé píše, a přitom jej divákům nahlas čte. Později se ozve zlověstné vytí a vrčení vlků a Draculův hlas přečte dopis adresovaný Harkerovi.

V mnoha scénách, do nichž by bylo možné vložit hororovou hudbu vzbuzující děs a hrůzu, je využit hlavní hudební motiv nebo jeho variace, které působí spíše dramaticky. Patří sem například chvíle, kdy rozzuřený upír zaútočí na Harkera mečem v jídelně, nebo moment, kdy strachy pološílený Harker sleduje Dracula, jak předává upírkám plačící novorozeně. Lze sem zahrnout i vzpuru pacientů v sanatoriu doktora Sewarda či příjezd Draculy ve vlčí podobě do Londýna. Dále Lucyinu epizodu náměsíčnosti, při níž je napadena upírem, a setkání Miny a Draculy v biografu, kdy se upírovy oči zabarví do červena a protáhnou se mu špičáky. Hororová hudba by mohla být použita i ve scéně s upírkami, sajícími Harkerovu krev, aby jej udržely slabého a zabránily mu v útěku z hradu.

Coppola ve svém filmu mísí hudbu s různými zvukovými efekty, z nichž některé působí diegetickým dojmem, jiné do scén z racionálního pohledu nepatří, ale nepůsobí v nich nijak rušivě. Často je na sebe navrstveno několik hudebních motivů a několik zvukových efektů najednou. V průběhu celého filmu je využit jeden hlavní zvukový motiv, který se podle situace proměňuje. Tento způsob práce se zvukem je velmi působivý a pomáhá s vyvoláváním požadovaných dojmů a emocí.

## **6.5 Komparace způsobů užití hudby v analyzovaných filmech**

Analýzou a komparací jsem v této kapitole dospěla k závěru, že žánru hororu se nejvíce blíží hudba a zvuky ve filmu *Nosferatu* (1922), protože je v něm užito nejvíce hudby vyvolávající emoci strachu a příjemná hudba je v něm zařazena jen málokdy. Jedná se o němý film, který neobsahuje diegetickou hudbu nebo zvuky, všechny zvukové efekty jsou proto do filmu vsazeny uměle, nebo je místo nich využita hudba, která napodobuje aktuální situaci na scéně. Murnau používá několik hudebních motivů, které často staví do kontrastu a pomocí nichž charakterizuje konkrétní postavy, místa a situace.

F. F. Coppola ve filmu *Dracula* (1992) s hudbou pracuje velmi expresivním a uměleckým způsobem. Zvukové efekty i hudební doprovod často generují emoce strachu a očekávání blížícího se nebezpečí, v porovnání s účinky hudebních motivů filmu *Nosferatu* (1922) jsou ale tyto emoce, vyvolané skrze divákův sluch, mnohem

slabší. Hlavní hudební motiv filmu *Dracula* (1992) je velmi dramatický, ale nevzbuzuje děs a hrůzu jako hudební doprovod v *Nosferatu* (1922).

Hrůzostrašně nepůsobí ani hudební motivy, které najdeme ve snímku *Nosferatu* (1979) od Wenera Herzoga. Ten občas z nevysvětlitelných důvodů do filmu vkládá melodie vzbuzující naději nebo radost, jenž neodpovídají situaci, v níž je scéna zasazena. Hudba zde má tedy opačný efekt, než by divák u hororového filmu čekal, potlačuje nepříjemné pocity, a naopak povzbuzuje a uklidňuje.

Ze všech režisérů hudbu a zvuky nejméně využil Browning, který většinu scén v *Draculovi* (1931) ponechal zcela bez hudby a zvukových efektů. Tím značně snížil působivost filmu na diváka. Nediegetická hudba není do filmu zařazena vůbec, pouze během úvodních titulků, které doprovází druhá věta skladby *Labutí jezero*.



## 7 Kamera a střih

Přestože nemusí být sám o sobě hororovým prvkem nebo nositelem pocitů děsu a hrůzy, dokáže způsob natáčení a následného zpracování filmového materiálu velmi silně ovlivnit emocionální působení filmu na diváka. V této kapitole proto rozeberu metody ovládání kamery a střihu použité v jednotlivých filmech, abych následně určila, jakou měrou podporují nebo naopak utlumují hororový efekt snímků na lidskou psychiku. Jednotlivým adaptacím se budu z hlediska kamery a střihu nejprve věnovat chronologicky podle data natáčení a v závěru kapitoly je mezi sebou vzájemně porovnáám.

### 7.1 Nosferatu (1922)

Ve filmu *Nosferatu* (1922) je po celou dobu jeho trvání užitá pouze statická kamera, nehybně snímající scénu z jednoho místa.<sup>44</sup> Dynamičnosti je dosaženo častými střihy, při nichž se střídá úhel snímání kamery a mění se poloha herců a objektů na scéně. Murnau často natáčí pohyb, lidé a zvířata přicházejí a odcházejí ze záběru, procházejí dveřmi, oblouky a poklapy.

Scéna na Orlokově hradě, kde se Nosferatu chystá zaútočit na Huttera, začíná záběrem na hodiny se smrtkou, které zrovna odbíjejí. Následuje střih a záběr Huttera, ten se podívá směrem ke dveřím a vychází ze záběru. To v divákovi pravděpodobně vyvolá dojem, že se obává nějakého nebezpečí za dveřmi. Po dalším střihu ke dveřím přichází a pomalu je otvírá, což způsobuje napětí a strach ze záběru, který bude následovat. Po střihu se objeví velký celek s hrůzostrašným Orlokem, jenž nehybně stojí před krbovou římsou.

Záběr je poměrně krátký, jakmile se divák zorientuje, přechází prolínačkou v celek, který zabírá Orloka detailněji a trvá delší dobu, během níž se mohou emoce

---

<sup>44</sup> Kameru obsluhovali kameramani Fritz Arno Wagner a Gunther Krampf.

strachu plně rozvinout. Tyto dva záběry představují Hutterův subjektivní pohled a vyzývají ke vcítění se do protagonisty, ochromeného hrůzou. Po střihu se kamera vrací zpět do místnosti k Hutterovi, který se leknutím přimáčkne ke zdi a vyděšeně se dívá dveřmi ven. Publikum již chápe, jaký hrozný výhled se mu naskýtá. Hutter následně dveře rychle zavírá a v zoufalství je oběma rukama přitlačuje ke zdi. Couvá ven ze záběru, následuje střih, po němž pouze rychle proběhne přes celý pokoj někam k místu, kde tušíme okno, které by mohlo představovat naději na záchranu před upírem.

Po střihu je vidět velká výška, v níž se Hutter nachází, strmý sráz a rozbořenou řeku pod ním, aby bylo jasné, že nemá kam utéct. Další střih, Hutter přechází přes pokoj k posteli. Po následujícím střihu se mění poloha kamery tak, aby bylo na postel lépe vidět. Hutter si na ni sedá a následuje střih a záběr otevírajících se dveří, za kterými je prázdné, tím se zvyšuje očekávání a napětí v divákovi. Následuje záběr na Hutterovu strachem zkřivenou tvář, střih a záběr na otevřené dveře, do nichž konečně vchází Nosferatu. Znovu záběr na Huttera, poté znovu na Orloka. Každý z herců je sice snímán samostatně, ale navzájem spolu interagují pomocí očního kontaktu. Následuje zatmíváčka a děj se přenáší v prostoru k Ellen.

V této krátké scéně, která trvá asi dvě minuty, je celkem 14 střihů oddělujících jednotlivé záběry. Murnau uvádí diváka do prostředí užitím velkého celku, následně po střihu zařadí detailnější záběry. Hutter se téměř neustále pohybuje po scéně, dokud není paralyzován strachem z upíra, který se naopak pohybuje prkenně, pomalu a málo. Tím je znázorněn rozdíl mezi živým člověkem a nemrtvým upírem. Statika nehybné kamery je tedy vykompenzována jak pohybem Huttera po scéně, tak častými střihy, změnou velikosti snímaného obrazu a mnoha různými místy, z nichž je scéna natáčena. Střihy jsou strategicky umístěny tak, aby zvyšovaly nebo udržovaly napětí vystrašeného diváka. Režisér nejprve nechá scénu vygradovat, a v bodě největšího neklidu následuje střih, aniž by dění na scéně mělo možnost se uklidnit a tím se začalo stávat nudným. Záběry obsahují přesně tolik informací, kolik divák potřebuje, někdy o trochu méně, takže si může klást otázky.

## 7.2 Dracula (1931)

Nehybnou kameru<sup>45</sup> často využívají Tod Browning s Georgem Melfordem, i když v obou jazykových verzích filmu *Dracula* (1931) nalezneme několik jízd kamery a občas také její postupné přibližování ke snímanému herci. Výhradně statickou kameru využil v obou verzích scény Renfieldova příchodu na hrad Dracula, která začíná záběrem na Renfielda stoupajícího po schodech a vcházejícího dveřmi dovnitř. Na rozdíl od Murnaua si Browning vystačí s jedním neměnným záběrem po celou tuto dobu, což v porovnání s dynamickým střihem působí méně dramaticky. Po střihu následuje velký celek uvnitř vstupní místnosti hradu, uvádějící diváka do prostředí. Na něm sice vidíme vcházejícího Renfielda, ale jeho postava je v poměru k velikosti záběru velmi malá a ztrácí se v něm. Tento záběr trvá poměrně dlouhou dobu, a kromě bloumajícího Renfielda na něm není vidět nic nového. Přestože divák očekává příchod Draculy, scéna nepůsobí nijak napínavě. V americké verzi ji vystřídá záběr okna s poletujícími netopýry, krátký záběr Renfielda, který je zřejmě pozoruje, a záběr Draculy sestupujícího ze schodů. Chvilu, během níž kamera snímá Renfielda, je zde velmi krátká a než se divák stačí zorientovat, je Renfield nahrazen Draculou.

Na dalším záběru je vidět několik pásovců, před nimiž Renfield v následujícím záběru začne couvat, takže se zády přibližuje ke schodišti s Draculou. Pásovci tedy nejspíš v protagonistovi vyvolávají strach a nepříjemné pocity, ty se ale divákovi při sledování filmu mohou zdát přehnané. Když spolu oba muži začnou hovořit, kamera vždy snímá toho, který zrovna mluví. Střih i záběry jsou užity pouze k vyprávění příběhu, nepřináší do filmu žádné napětí nebo dramatický efekt. Střihy jsou použity pouze v případech, kdy je to nutné z hlediska vývoje zápletky (přesun postav do jiné místnosti, začátek dialogu). Snímek v tomto ohledu působí spíše jako nafilmované divadelní představení. Browning na rozdíl od Murnaua nevyužil možnosti načasováním záběrů podpořit hororový efekt filmu.

---

<sup>45</sup> Americkou verzi filmu nasnímal Karl Freund, španělskou George Robinson.

Ve španělské verzi je místo scény s pásovci zařazen záběr, v němž Renfielda poleká netopýr, kterého následně odežene svou holí. Celá akce obsahuje několik stříhů, takže divák nejprve vidí boj postavy s netopýrem z dálky, potom je zblízka snímán výraz tváře a následuje záběr na odlétajícího netopýra. Poté se Renfield podívá ke schodům a v úleku otevře ústa, kamera se na chvíli zastaví, čímž vytváří chvíli napětí. Poté se plynule a bez stříhu přesune na postavu Draculy, k níž se přiblíží pomalou jízdou. Po stříhu je pomocí několika záběrů obličejů obou postav zvlášť vyjádřen Renfieldův úlek, na který Dracula reaguje téměř pobaveným výrazem. Kdyby upír ve scéně působil hrůzostrašněji, mohl by tento způsob uspořádání záběrů vyvolat napětí a úzkost. Španělská verze se tedy svým užitím kamery a stříhu přibližuje žánru hororu nepatrně více než verze americká.

### 7.3 Nosferatu (1939)

Werner Herzog ve filmu *Nosferatu* (1979) využívá kombinaci přirozené kamery,<sup>46</sup> která staticky snímá záběr nebo sleduje pohyb herců, a expresivního způsobu snímání. Ve scéně uvnitř realitní kanceláře kamera nejprve plynule sleduje Harkerův pohyb místností a po schodech, poté se ustálí a nehnutě snímá rozhovor Renfielda s Harkerem. Dvakrát dojde ke změně úhlu snímání, takže je na chvíli lépe vidět Harkerův obličej. Herzogovou prioritou je pravděpodobně snaha, aby bylo celou dobu dobře vidět všechno podstatné dění na scéně. Zároveň pomocí kamery určuje, čemu je důležité věnovat pozornost, většinou postavě, která mluví, nebo předmětu, jehož se řeč týká. Způsob snímání ale není obohacen o další efekty, slouží pouze k zachycení děje na scéně, aniž by byl sám prostředkem působení na diváka.

Expresivní kamera je ve filmu poprvé použita ve scéně, kdy Harker prochází pěšinou v horách kolem rozbouřené řeky. Kameraman ho po cestě sleduje s kamerou bez stabilizace, takže výsledný obraz je roztřesený a rozkolísaný. Stejným způsobem je nasnímána scéna, v níž Harker couvá před Draculou při

---

<sup>46</sup> Kameramanem je Jörg Schmidt-Reitwein.

večeři na jeho hradě. Kameraman stojí za Harkerem a couvá spolu s ním, což vytváří dojem, jako by divák před upírem couval také. Kamera je roztřesená i při záběrech, v nichž si Harker uvědomí, že je v hradě vězněn a snaží se zoufale najít cestu ven. Ve všech těchto případech nestabilní obraz vyvolává pocity strachu, nervozity a nejistoty. Působí realistickým dojmem, protože pozorovatel má pocit, jako by se nacházel v centru dění spolu s filmovými postavami.

Střih v Herzogově filmu je nepříznačný a stejně jako kamera se podřizuje praktickým potřebám režiséra a diváka. Když kamera sleduje pohybujícího se Harkera, střih odděluje záběry postavy vcházející do dveří v chodbě a vycházející ze dveří v pokoji. Dokud střih není nezbytně nutný, setrvává dění v jednom záběru, střih je využit až ke změně úhlu nebo místa snímání, aby bylo lépe vidět, co se ve filmu odehrává. Scéna, v níž se Dracula chystá sát Harkerovi krev, si vystačí zcela bez střihu, zachycuje tak nezkresleně herecké výkony, aniž by do nich byla přidána expresivita pomocí změny úhlu nebo vzdálenosti snímání, detailů na Harkerův nebo Draculův obličej, či jiného uměleckého zpracování střihu. Tím se značně liší od Murnauova zpracování, které rozdílnými úhly snímání s častými střihy zvýrazňuje výkony herců a z nich plynoucí pocity strachu.

## **7.4 Dracula (1992)**

F. F. Coppola kameru<sup>47</sup> využívá v souladu s ostatními filmovými aspekty, její pohyb a střihy mezi záběry doplňují dění na scéně, filmové zvuky a hudbu. Kamera sleduje důležité postavy a objekty, ale chvílemi se zaměřuje i na zdánlivě nedůležité předměty. Ve scéně v realitní kanceláři předává Harkerovi jeho nadřazený desky s dokumenty k Draculově zakázce, kterým je věnován jeden celý záběr.

Kamera v některých případech plynule a bez střihu přechází z jednoho objektu na druhý, například když přichází Dracula přivítat Harkera ve svém hradě,

---

<sup>47</sup> Kameru obsluhoval Michael Ballhaus.

sleduje nejprve upírův stín, ale následně bez stříhu přechází na samotného upíra, zastaví se na něm a nehybně ho snímá po dobu, kdy mluví. Záběr přesto nepůsobí strnule a staticky, protože Draculovi se na obličejí míhají odlesky světla, jenž drží v ruce. Stříhem jsou odděleny promluvy Hraběte a Harkera, dialog končí záběrem na Harkerovy nohy, překračující práh. Na následujícím záběru jsou obě postavy na velkém celku, který zobrazuje velikost prostor hradu. Následně se obraz prolíná se záběrem portrétu Draculova předka, mezitímco na pozadí je slyšet upírův hlas.

Během Draculovy plavby lodí do Anglie se ve filmu napříč několika místy objevuje motiv vody, který ovlivňuje i způsob práce s kamerou. Během záběrů lodí na rozbouřeném moři se obraz rozkolébá ze strany na stranu, stejně jako paluba a snímané bedny v podpalubí. Vše je zmáčeno mořskou vodou a deštěm. V londýnské zahradě, kde se zrovna nachází Mina s Lucy, také prší, takže obě postavy jsou promočené, a kolébání obrazu pokračuje i zde. V blázinci doktora Sewarda se mezitím ošetřovatelé pokouší dostat pacienty pod kontrolu pomocí proudů vody z hadic, ale kamera se ustaluje. V další scéně kamera kopíruje subjektivní pohled upíra, který zrovna dorazil do Londýna a ve své monstrózní podobě se velmi rychle pohybuje městem až k Lucyině domu. Následuje stříh a kamera se vrací k neutrálnímu snímání scény, konkrétně Draculy a posléze Lucy v červených šatech.<sup>48</sup>

F. F. Coppola využívá kamery i stříhu ke zdůraznění hororových prvků obsažených ve filmu. V některých případech je dokonce kamera použita jako samostatný prvek vzbuzující pocity nestability.

---

<sup>48</sup> Červená barva je motivem, který by mohl představovat Lucynu podřízenost upírovi. Když je Lucy nalezena Minou a odváděna zpět do domu, nechává červené šaty v zahradě a na sobě má pouze bílou spodničku. Lucy má na sobě oblečení červené barvy i později při další Draculově návštěvě. Stejně tak je při jednom z pozdějších setkání s Hrabětem do červené oděna Mina.

## 7.5 Komparace způsobu užití kamery a střihu v analyzovaných filmech

Analýzou a následným porovnáním práce kamery a způsobu užití střihu ve všech mnou analyzovaných filmech jsem došla k závěru, že vyvolat strach pomocí těchto prostředků se v určitých scénách nejvíce podařilo Werneru Herzogovi ve filmu *Nosferatu* (1979), v němž využívá roztřeseného obrazu, vyvolávajícího nervozitu a nejistotu. Ve zbytku filmu ovšem kamera ani střih nejsou využity k vytváření hororových efektů, ani k podpoření a vyzdvižení ostatních hororových prvků snímku.

F. F. Coppola sice použil expresivní kameru, ta ale v jeho filmu nefunguje jako hororový prvek, protože nijak výrazně nepomáhá navozovat emoce strachu. Pohyby kamery a střihy jsou v souladu s ostatními filmovými aspekty.

Záběry z Murnauova snímku *Nosferatu* (1922) jsou sice pořízeny statickou kamerou, absence pohybu je ale nahrazena dobře načasovanými a častými střihy, které zamezují monotónnosti a umožňují ostatním hororovým prvkům, jako jsou herecké výkony, svícení, kostýmy a líčení, aby dobře vynikly. Propracované uspořádání záběrů umocňuje nervozitu, pomáhá divákovi vžít se do pocitů filmových postav a podporuje hororový charakter filmu.

Nejméně působivé jsou kamera a střih ve filmech *Dracula* (1931), v nichž většinou plní pouze praktickou funkci. Španělská verze se pokouší pracovat se střihem a záběry tak, aby zdůraznily hororový děj snímku, výrazy snímaných postav ale bohužel nepůsobí dostatečně emocionálně na to, aby tato snaha měla znatelný efekt.

## 8 Emoce generované začátkem filmů

V této kapitole se na základě předchozích analýz zaměřím na emoce, které filmy svým začátkem generují v divácích. Jedná se o analýzu působení všech filmových prvků v prvních scénách filmů současně. Počáteční vliv na diváka považuji za důležitý, protože vytváří prvotní očekávání toho, jak na nás film bude působit. Předmětem mojí analýzy jsou podněty vyvolávající pocity strachu, objevující se již v titulkových a předtitulkových scénách a krátce po nich. Porovnám způsob, kterým všechny čtyři snímky začínají, a následně na základě přítomnosti znaků typických pro horor rozhodnu, který z nich se tomuto žánru blíží nejvíce.

### 8.1 *Nosferatu* (1922)

V *Upírovi Nosferatu* (1922) jsou před diegetickou částí snímku umístěny úvodní titulky. Uslyšíme strašidelné táhlé rozechvělé tóny panovy flétny a děsivě působící basový doprovod, ke kterým se později přidá vysoký ženský hlas.<sup>49</sup> Na černé obrazovce se objeví zelený nápis „*Nosferatu, A Symphony of Horror*,“ vyvedený švabachem. Samotný podtitulek filmu a charakter doprovodné hudby dávají najevo, že cílem snímku bude vyvolat strach. O tom svědčí i začátek prvního aktu, který pomocí tištěného textu pojednává o *Nosferatu*. Varuje, aby lidé nevyslovovali toto jméno nahlas, čímž vztahuje dění filmu přímo k divákům, protože vyslovit jej může každý z nich. Užitá slova jsou expresivní a působivá, například spojení „volání ptáka smrti o půlnoci“. Zvukovou stopu tvoří ponuré táhlé tóny houslí a vyzvánění zvonu. Vyobrazený text zmiňuje Huttera, Ellen a město Wisborg, a uvádí tak diváka do kontextu.

Následuje diegetická část filmu. Ozve se veselá, přívětivá hudba, která kontrastuje s předchozím hudebním doprovodem. Na Velkém celku spatříme město

---

<sup>49</sup> Autorem skladby je skladatel Hans Erdmann.



Wisborg, v němž se příběh začíná odehrávat. Šťastný Hutter trhá květiny pro Ellen, která si mezitím hraje s kotětem, a všechno vypadá velmi idylicky až do doby, kdy se Ellen Huttera zeptá, proč ty krásné květiny zabil. Tím se ve filmu poprvé objevuje motiv marné smrti něčeho krásného.

Všechny aspekty filmu spolupracují na vytvoření hororového efektu ve scéně v realitní kanceláři. Znepokojivá hudba<sup>50</sup> doprovází obraz zachycující ponuré prostředí Knockova pracoviště a jeho odpudivé vzezření, které je ještě zdůraznělo svícením zaměřeným na jeho postavu.

## 8.2 Nosferatu (1979)

Film otvírají záběry mumifikovaných lidských těl s šílenými výrazy ve tvářích, které nasnímal sám Herzog. Doplnuje je vícehlasý chrámový chorál a postupně zesilující zvuk tlukotu srdce. Tento zvuk života působí kontrastně s vyobrazením smrti na plátně. Později se přidává instrumentální doprovod, jenž vygraduje ve chvíli, kdy se na obrazovce objeví název filmu na pozadí obličejů mumie s výrazem utrpení.<sup>51</sup> Pohled na mrtvé vyvolává otázku, co hrozného se muselo stát a jakým způsobem tito lidé před svou smrtí trpěli, jíž film nezodpoví. Scéna trvá téměř dvě a čtvrt minuty a zahrnuje úvodní titulky. Kamera se pohybuje pomalu a nechává divákovi dostatek času, aby si prohlédl zneklidňující detaily.

Přestože pohled na mumie vzbuzuje děs a odpor, není na nich nic, co by se vymykalo přirozenému chápání světa. Jsou to skutečně existující oběti cholery z roku 1933 v mexickém městě Guanajuato, volně přístupné návštěvníkům tamního muzea, tuto skutečnost se ale divák z filmu nedozví. Výrazy v obličejích jsou pravděpodobně důsledek posmrtných procesů v těle.

Po působivé scéně s mumiemi doznívá hudba a následuje zpomalený záběr nejasně osvětleného letícího netopýra, ze kterého chvílemi vidíme jenom siluetu. Po

---

<sup>50</sup> Viz kapitola *Zvuky a hudba*.

<sup>51</sup> Autorem hudby je skladatel Popol Vuh.

stříhu vidíme Lucy, jak leží s hlavou na polštáři, osvětlená měsíčním světlem. Najednou se s hrůzou vzbudí a začne hlasitě křičet. Vytřeštěné oči má zvýrazněné kouřovým líčením, takže vypadají trochu zapadle. Zoufale si zajede rukama do vlasů je vidět stříbný křížek, který jí visí na krku. Otevřeným oknem do pokoje vlétá netopýr a mizí někde ve stínech pokoje. Tento záběr vzbuzuje nepříjemný pocit, který vyvolává nutkání před netopýrem uhnout. Provedení je mnohem dynamičtější než ve filmu *Dracula* Od Browninga, v němž se motiv netopýra v otevřeném okně také několikrát vyskytuje, ten ale nikdy nevletí dovnitř, pouze poletuje na místě. Scéna končí, když Harker uklidňuje Lucy slovy, že měla jenom další zlý sen.

Podobně jako ve filmu Murnaua následuje pasáž s přívětivou hudbou, ve které je divákovi představeno město. Záběr na dvě kořata by mohl odkazovat na kočku, se kterou na začátku původního filmu hrála Ellen. Znovu se objevuje i motiv spěchání, když Lucy vyjadřuje svoje obavy nad Harkerovým „jídlem za pochodu“, a scéna, ve které Harker jde po ulici do práce.

### 8.3 Dracula (1931)

Začátky obou filmů s názvem *Nosferatu* jsem porovnala hned po sobě, protože spolu souvisejí a navazují na sebe. Nyní se budu věnovat počátkům snímků *Dracula* (1931) od Toda Browninga a George Melforda. Zajímají mě nejen odlišnosti od ostatních filmů, ale také rozdíly v americké a španělské verzi tohoto filmu. Španělská varianta je asi o půl hodiny delší. Oba filmy začínají úvodními titulkami za doprovodu Čajkovského Labutího jezera, které sice působí tajemně, ale oproti hudbě Hanse Erdmanna a Popola Vuha nevzbuzuje pocity strachu.

Protože Browning již neměl problémy s autorskými právy,<sup>52</sup> držel se striktněji předlohy a začíná scénou, jak Renfield sedí v dostavníku do Karpat. Někteří cestující v kočáře se obávají nadcházející noci, Walpurgisnacht, během

---

<sup>52</sup> JOSHI, S. T. *Encyclopedia of the vampire: the living dead in myth, legend, and popular culture*. Santa Barbara, California: Greenwood, 2011. ISBN 978-0313-37834-8, s. 93.

kteří mají mít zlé síly velkou moc, jiní se na tyto pověry tváří skepticky. Jako odkaz na *Nosferatu* (1922) bychom mohly chápat gesto, kdy žena zakryje muži ústa v momentě, kdy nahlas vysloví jméno „Nosferatu“. Takovéto počínání totiž film F. W. Murnaua označuje za velmi nebezpečné.

Scéna v dostavníku nepůsobí vyloženě hororovým dojmem, pouze umožňuje vytušit, že postava Renfielda cestuje někam, kde ji čeká nebezpečí. Přírozenějším dojmem působí ve španělské verzi filmu, stejně jako následující scéna v hostinci. Americká verze sice zachází do detailů, když hostinský Renfielda varuje před Hrabětem Draculou a jeho manželkami, kteří se v noci mění ve vlky a netopýry (tyto proměny jsou dále ve filmu často zdůrazňovány), ale místy působí až groteskně. Například obličej Dwighta Fryeho, který ztvárnil postavu Renfielda, má v sobě legrační nechápavý a poněkud arogantní výraz. Hostinský při vyprávění historky několikrát téměř nadskočí, když chce vypadat přesvědčivě.

Ve španělské verzi působí scéna s dostavníkem díky výkonu herců přirozeněji, nevzbuzuje ale pocity strachu a úzkosti. Scéna v kryptě hradu, během níž Dracula vstává z rakve, obsahuje záběr na hlodavce, který leze po rakvi a má nejspíš publikum vyděsit. Zvíře ale najednou nečekaně nešikovně našlápne a spadne ze záběru na zem, což připomíná groteskní filmy, které se snaží rozesmát publikum zdánlivou neohrabaností herců.

## 8.4 Dracula (1992)

Poslední z analyzovaných filmů, *Dracula* (1992) od F. F. Coppoly, se na rozdíl od ostatních snímků na začátku věnuje historickému pozadí příběhu a postavy hraběte Draculy. Tomuto problému se podrobněji věnuji v kapitole věnované způsobům ztvárnění monstra v jednotlivých filmech.

Film *Dracula* (1992) začíná temnou instrumentální hudbou, jejíž motiv bude provázet celý film. Jako první divák spatří kopuli kaple s kamenným křížem na

pozadí temné, oblačné noci. Na dalším záběru se objevuje detail kříže, který je postupně zcela pohlcen temným kouřem. Následuje zpomalený záběr kříže padajícího na rudě osvětlenou kamennou dlažbu.<sup>53</sup> Divák tuto událost vidí z ptačí perspektivy. Když kříž dopadne, je slyšet tlumený úder a zvedne se vlna prachu. Po stříhu se znovu objeví kopule kaple, padlý kříž nahradil turecký půlměsíc, a nebe kolem se zbarví doruda. Nediagetický vypravěč popisuje krvavý vpád Turků do Evropy, znázorněný záběrem na mapu s pohybuujícím se stínem půlměsíce. Stín se nakonec zastaví na Transylvánii, zemi, ve které se bude příběh odehrávat<sup>54</sup>.

Úvodní scéna využívá hororových prvků, které navozují strašidelnou atmosféru, jako temný kouř, zvuk dopadajícího kříže, stín půlměsíce a červená barva (svícení, obloha), ale nevyvolává děs stejným způsobem, jako záběry mumii Wenera Herzoga, ani nevzbuzuje odpor.

Po uvedení do historického kontextu, které příběhu přidává na věrohodnosti, následuje příběh Draculovy nešťastné lásky a proměny v upíra.

## **8.5 Komparace způsobu generování emocí počátky analyzovaných filmů**

Porovnáním všech filmových aspektů v počátcích všech čtyřech filmů jsem došla k názoru, že nejlépe jsou tyto prvky zkombinovány ve snímku *Nosferatu* (1922), což se dalo vzhledem k výsledkům předchozích analýz očekávat. Kvůli absenci zvuku musí hudba podporovat filmový obraz, a protože je film natočen na nekvalitním materiálu, musí být použito kontrastní svícení, které při zobrazení odpudivých postav (jako je Knock) vyvolává hororové efekty. Také prostředí, do něž je scéna zasazena, působí hororovým dojmem. Kdybych analýze podrobila i zbytek filmu, došla bych pravděpodobně ke stejným závěrům jako u zkoumání

---

<sup>53</sup> Červené osvětlení je motivem, který se ve filmu objevuje opakovaně. Rozebírám jej v kapitole Svícení, stín a světelné efekty.

<sup>54</sup> Podobným způsobem, jakým turecký půlměsíc „obsadil“ mapu Evropy, později Dracula svým stínem obsadí mapu Londýna.

jeho počátku. Na základě ostatních analýz usuzuji, že v nejvypjatějších scénách, v nichž je přítomno monstrum, by se pak souhra všech prvků ještě zvyšovala.

Pozdější remake Herzogova filmu navazuje na svou předlohu spojením několika hororově působících prvků hned na počátku snímku. Divák je vystaven odpudivému výjevu s mumii, který je nasvícen kontrastním světlem a doprovázen tísnivou hudbou. Charakteru scény, která v divákovi vyvolá zděšení a fyzický odpor, odpovídá i práce kamery, jež je roztřesená. S ohledem na předchozí analýzy mohu konstatovat, že pokud bych takto zkoumala i zbytek filmu, začala by se souhra všech prvků v některých chvílích vytrácet, jako příklad uvedu nesoulad nadějně působící hudby se situací, v níž Harker přijíždí na Draculův hrad.

Ve filmu *Dracula* z roku 1992 všechny prvky sice vytváří ucelený komplex, celkový dojem z nich je však mnohem méně hororový než u obou filmů *Nosferatu* (1922, 1979). Použité efekty, kreativní způsob snímání scény, propracovaná mizanscéna a dramatické svícení jsou velmi působivé, nevyvolávají však emoci strachu ani nevzbuzují v divákovi odpor, jako například Herzogovy mumie nebo Murnauův šílený Knock. Důvodem, proč film jako celek na diváka nepůsobí hororově, je nejspíš malá schopnost jednotlivých jeho aspektů šokovat a budit hrůzu, proto všechny tyto prvky i přes vzájemnou spolupráci nedokážou vyvolat silné nepříjemné emoce, typické pro hororové filmy.

Obě jazykové verze dřívějšího snímku *Dracula* (1931) mají při působení na diváka velkou nevýhodu, protože některé prvky nebyly téměř vůbec využity k navození pocitů strachu (zvuky a hudba), jiné pouze zřídka (kamera a střih, svícení), mizanscéna po většinu filmu také nepůsobí hororovým dojmem a v americké verzi jsou navíc problémem křečovitě výkony některých herců (hostinský). Jelikož jsou některé prvky takto zcela opomenuty, nelze hovořit o jejich hororovém využití, ani o snaze o jejich vzájemnou spolupráci. V této kapitole sice pojednávám pouze o počátku filmů, vzhledem k výsledkům předchozích analýz je ale jasné, že bych k podobným výsledkům došla i při zkoumání pokračování obou jazykových verzí.

## Závěr

Cílem mojí práce bylo pomocí žánrové analýzy sémanticko-syntaktických prvků ve vybraných filmech a jejich následné komparace zachytit žánrový posun, jímž prošlo filmové zpracování Stokerova románu *Dracula*. V samostatných kapitolách jsem porovnávala vyobrazení a vlastnosti monstra, ztvárnění roštědí a mizanscény, svícení a stínové efekty, filmovou hudbu se zvuky a kameru se střihem. Zabývám se také emocemi, které všechny čtyři filmy generují v divákovi během svých počátků.

Na základě analýzy a porovnání těchto čtyř filmů jsem došla k závěru, že žánru hororu se nejvíce blíží nejstarší dochovaná adaptace Stokerova románu, Murnauův *Upír Nosferatu* z roku 1922. Hlavním účelem tohoto filmu je vyvolat strach,<sup>55</sup> který je pro hororová díla typickou emocí.<sup>56</sup> Toho se snaží dosáhnout pomocí všech dostupných prostředků. Ústřední postavou filmu je monstrum, upír Hrabě Orlok, jenž představuje čistě zápornou postavu a ztělesněné zlo. Ostatní filmové postavy se ho obávají a tuto emoci pociťuje také divák. Strach Orlok vzbuzuje jak svým chováním, protože vysává lidem krev a představuje zdroj morové nákazy, tak svým vzhledem, který je velmi odpudivý. Jeho líčení je zvýrazněno silným svícením, jenž vrhá tmavé stíny a vytváří kontrast. V některých scénách je Orlokova postava zcela nahrazena jím vrženým stínem, účelem tohoto efektu by mohla být snaha naznačit upírovu nadpřirozenou podstatu a tím v divácích vyvolat pocity strachu. Upírův hrad je v souladu s jeho charakterem, působí chladně a nepřívětivě.

Výrazným hororovým prvkem v tomto němém filmu je nediegetická hudba, která po většinu času navozuje pocity nervozity, nejistoty a strachu. Jednotlivé hudební motivy jsou spjaty s konkrétními postavami a lokacemi a charakterizují jejich povahu. Upír, jeho hrad a Transylvánie jsou doprovázeny hudbou vytvářející

---

<sup>55</sup> Tento záměr lze poznat již z podtitulu díla „Symfonie hororu“.

<sup>56</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*, s. 27.

nepříjemné pocity, město Wisborg a Hutterův domov naopak příjemnými melodiemi. Kamera je statická, film ale nepůsobí strnule díky dynamickému střihu, který zdůrazňuje výše uvedené hororové prvky.

Mnohem méně hororových prvků jsem během analýzy našla v obou jazykových verzích filmu *Dracula* z roku 1931 od Toda Browninga a George Melforda. Jejich monstrum se sice vystupováním a vizuální podobou nejvíce blíží knižní předloze, nevyvolává ale svým jednáním téměř žádný strach. Zcela postrádá upíří zuby, kterými by mělo sát krev, nepůsobí odporně ani odpudivě, neobléká se nijak výstředně, až na výjimky<sup>57</sup> se pohybuje stejným způsobem jako ostatní postavy a jeho nadpřirozená podstata je velmi málo zdůrazněna. Sání krve je ve filmu pouze naznačeno, ale nikdy není přímo zobrazeno. Ani prostředí a mizanscéna filmu, včetně Draculova hradu, který se zdánlivě sestává z několika málo místností, nedokážou v divákovi vyvolat silné pocity strachu. Díky výkonu herců věrohodněji a děsivěji působí španělská verze tohoto filmu v porovnání s verzí americkou.

Scény jsou často nasvíceny trojbodovým svícením, jehož hlavním účelem je zajistit dobrou viditelnost dění na scéně. V některých případech je světla užito k navození hororového efektu, většinou nasvícením Draculových očí, jinak ale režisér se světlem a stínem pracuje málo.

*Dracula* (1931) neposkytuje ani mnoho možností k analýze zvuku a hudby, protože ačkoli se již nejedná o němý film, diegetická i nediegetická hudba jsou v něm užity velmi zřídka. Podle mého názoru by režisér přidáním hudby mohl dosáhnout výrazně působivějšího snímku.

Herzogův remake Murnauova filmu *Nosferatu* z roku 1979 obsahuje více hororových prvků než *Dracula* (1931), ale oproti předloze některé hororové prvky naopak ztratil. Došlo k posunu vyobrazení monstra, které již není pouze

---

<sup>57</sup> Během útoku na svou oběť Browningův upír zaujímá strnulou pózu s roztaženými rukama a pohybuje se velmi pomalu.

představitelem čistého zla. Jeho nikdy nekončící život je popsán jako utrpení, které může být důvodem k soucitu. Zničení upíra tak kromě porážení nebezpečného protivníka představuje také jeho osvobození. Vizuální podoba monstra je inspirována Murnauovým Orlokem. Herzogův *Dracula* se ale nepohybuje stejně prkenně jako jeho předchůdce a působí vzhledově trochu lidštěji. Tím se snižuje míra strachu, kterou svou přítomností vyvolává. Přívětivěji působí také prostředí hradu, který se sice pomalu rozpadá, ale působí dojmem kdysi pohodlně obyvatelné stavby.

Přestože se Herzog snažil o umělecké využití osvětlení, v porovnání s Murnauem jeho film obsahuje poměrně málo světelných a stínových efektů, které by sloužily k vytvoření hororového dojmu. I jeho interpretace stínové siluety upíra vyvolává slabší emoci strachu než originál, protože je zařazena na jiném místě syžetu a v odlišném kontextu.

Hlavní hudební motiv má vlastnosti hororové hudby, protože vyvolává nervozitu a zneklidnění, ale střídá se s jinými melodiemi, které působí naopak radostně a oslavně. Z tohoto důvodu se žánrově hororu více blíží skladba hudby, kterou použil Murnau. Hororovým prvkem je také občasné užití nestabilizovaného obrazu a couvání kamery před útočícím *Draculou*.

Poslední z mnou analyzovaných snímků, *Dracula* F. F. Coppoly z roku 1992, se spolu s Browningovým snímkem nejvíce oddaluje typickému pojetí hororu. Existenci monstra „obhazuje“ tragickými životními událostmi, které předcházely jeho vzniku. Díky těmto polehčujícím okolnostem si lze k monstru vytvořit také pozitivní citové vztahy, soucit nebo mu dokonce přát vítězství nad jeho protivníky. Tyto vstřícné pocity jsou podpořeny obsazením sympatického herce, který kromě monstrózní podoby ve filmu vystupuje jako přitažlivý mladý muž. Tento obraz monstra je v rozporu s tím, jak záporné postavy v hororu popisuje například Noel.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*, s. 21.



Vidíme zde postupný vývoj charakteristiky Hraběte Draculy. Ten nejprve v Orlokově podobě vystupuje jako bezpodmínečně záporná postava, vyvolávající pouze strach a odpor. Browning Draculu nijak nepersonalizuje, ale ani mu nenechává prvky typické pro hororové monstrum. Herzogův Dracula již dává podnět k pocitům soucitu a lítosti, které Coppola v divácích tragickým příběhem svého upíra ještě umocňuje.

Draculovo útočiště se také liší od hradů upírů z ostatních filmů, protože je monstrem nejvíce přizpůsobeno, jako by bylo přímo ovládáno jeho osobností. Jsou v něm uloženy všechny vzpomínky už od dob, kdy byl Dracula ještě člověkem. Stavba se chová nepředvídatelně jako sám upír a je vybavena nábytkem a doplňky nadpřirozeného charakteru, což nemá v žádném jiném mnou analyzovaném filmu obdoby.

K navození strachu je ve filmu *Dracula* (1992) využito realisticky působící osvětlení i zvuky. Coppola Napodobuje světla svíček a petrolejových lamp, která by sama o sobě nestačila k nasvícení scény. Stejně tak nechává vyniknout vlastnosti řeči jednotlivých postav, jako jejich přízvuk nebo zvuky tvořené při pohybu ústy, což je konkrétně v případě Hraběte Draculy velmi působivé. Mezi přirozeně působící prvky míchá nediegetické osvětlení, zvuky a hudbu. Červené nasvícení je spojeno s motivem upírů a signalizuje nebezpečí, jenž představují. Stín Draculy, který se pohybuje odlišně než postava Hraběte, je znakem nadpřirozené podstaty jeho existence, a tedy hororovým znakem. Některé světelné a zvukové efekty v tomto filmu ovšem evokují spíše dojem fantasy než hororu, protože vyvolávají pocity tajemna a magična místo emocí strachu a děsu.

Postupem času tedy došlo k žánrovému posunu ve filmovém zpracování tohoto románu, kdy se původně čistě hororový formát přetvořil ve snímky, které vyvolávají méně strachu, a to jak vývojem postavy monstra, tak změnou v užitém svícení a hudbě. Pohyb kamery se naopak žánru hororu více blíží v pozdějších adaptacích, nejspíše díky pokročilejším technickým možnostem při filmování.

Moje očekávání, které jsem měla před začátkem psaní práce, že filmy postupně přecházejí od žánru hororu k žánru fantasy, se potvrdilo pouze částečně.

Poslední z filmů tyto prvky skutečně vykazuje, u ostatních se však jedná pouze o ubývání prvků hororu.

## Seznam použitých pramenů a literatury

### Prameny

1. *Dracula* [film]. Režie Tod Browning. USA, 1931.
2. *Dracula* [film]. Režie George Melford. USA, 1931.
3. *Dracula* [film]. Režie Francis Ford Coppola. USA, 1992
4. *Nosferatu, symfonie hrůzy* [Nosferatu, eine Symphonie des Grauens] [film]. Režie Friedrich Wilhelm Murnau. Německá říše, 1922
5. *Nosferatu: Fantom noci* [Nosferatu: Phantom der Nacht] [film]. Režie Werner Herzog. Západní Německo/Francie, 1979.

### Literatura

6. ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*. University of Texas Press, 1984, 23(3), 13.
7. ALTMAN, Rick. *Film/genre*. London: BFI Publishing, 1999. ISBN 0851707173.
8. BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. 2. ed. New York (New York): A.A. Knopf, 1986. ISBN 978 -0-07-038429-3
9. BRAM, Stoker. *Dracula*. Praha: Odeon, 1970.
10. BROWNING, John Edgar a PICART, Caroline Joan. *Dracula in visual media: film, television, comic book and electronic game appearances, 1921-2010*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2011. ISBN 978-0-7864-3365-0.
11. CARROLL, Noël. *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 0-203-37447-9.
12. CHERRY, Brigid. *Horror*. New York: Routledge, 2009. ISBN 978-1-134-04938-7.

13. *Drakula – Upír Nosferatu – Oravské múzeum* [online]. Dolný Kubín: Oravské múzeum P. O. Hviezdoslava, 30. 8. 2019. [cit. 11. 12. 2019]. Dostupné z: <https://www.oravskemuzeum.sk/podujatia/drakula-upir-nosferatu-2/>
14. GIESEN, Rolf. *The Nosferatu story: the seminal horror film, its predecessors and its enduring legacy*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2019. ISBN 978-1-4766-3533-0.
15. *História - Oravské múzeum* [online]. Dolný Kubín: Oravské múzeum P. O. Hviezdoslava. [cit. 11. 12. 2019]. Dostupné z: <https://www.oravskemuzeum.sk/expozicie/oravsky-hrad/historia/#article-content>
16. JOSHI, S. T. *Encyclopedia of the vampire: the living dead in myth, legend, and popular culture*. Santa Barbara, California: Greenwood, 2011. ISBN 978-0313-37834-8.
17. KAWIN, Bruce F. *Horror and the horror film*. New York: Anthem Press, 2012. ISBN 9780857284495
18. LE BLANC, Michelle a ODELL, Colin. *Horror films*. Harpenden: Kamera, 2007. ISBN 1-903047-38-2.
19. LERNER, Neil. *Music in the horror film: listening to fear*. New York: Routledge, 2010. ISBN 0-203-86031-4.
20. LEWIS, Jon. *Essential cinema: an introduction to film analysis*. Boston, MA: Wadsworth, Cengage Learning, 2014. ISBN 978-1-4390-8368-0.
21. STREISSGUTH, Thomas. *Legends of Dracula*. Minneapolis: Lerner Publications, 1999. Biography (Lerner Publications Company). ISBN 0-8225-4942.5.
22. TUDOR, Andrew. *Monsters and mad scientists: a cultural history of the horror movie*. Cambridge, Mass., USA: B. Blackwell, 1989. ISBN 0 - 631 – 16992 - x

23. WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. *The vampire film: undead cinema*. New York: Wallflower, 2012. ISBN 978-0-231-16201-2.
24. WOOD, Robin, GRANT, Barry Keith a LIPPE, Richard. *Robin Wood on the horror film: collected essays and reviews*. Detroit: Wayne State University Press, 2018. ISBN 978-0814345238
25. WOOG, Adam. *Vampires in the movies*. San Diego, CA: ReferencePoint Press, 2011. ISBN 978-1-60152-211-5.

## Seznam obrázků

Obrázek 1: Max Schreck ve filmu Nosferatu (1922). .....	24
Obrázek 2: Klaus Kinski ve filmu Nosferatu (1979). .....	25
Obrázek 3: Bela Lugosi v americké verzi filmu Dracula (1931). .....	25
Obrázek 4: Carlos Villarías ve španělské verzi filmu Dracula (1931). .....	25
Obrázek 5: Gary Oldman jako upír stařec ve filmu Dracula (1992). .....	25
Obrázek 6: Gary oldman jako upír v monstrózní podobě ve filmu Dracula (1992).	26
Obrázek 7: Gary Oldman v podobě omládlého upíra ve filmu Dracula (1992). .....	26
Obrázek 8: Citadela oravského hradního komplexu ve filmu Nosferatu (1922). ....	28
Obrázek 9: Interiér Orloкова hradu osvětlený denním světlem, film Nosferatu (1922). .....	28
Obrázek 10: Interiér hradu z filmu Nosferatu (1979). .....	30
Obrázek 11: Upír hostí Renfielda v americké verzi filmu Dracula (1931). .....	32
Obrázek 12: Upír hostí Renfielda ve španělské verzi filmu Dracula (1931). .....	32
Obrázek 13: Ellen vyšívá u okna a světlo působí dojmem slunečních paprsků, přicházejících zvenčí, film Nosferatu (1922). .....	36
Obrázek 14: Změna světla dopadajícího na Ellen, film Nosferatu (1922). .....	37
Obrázek 15: Knock ve své kanceláři, film Nosferatu (1922). .....	37
Obrázek 16: Detail Knocka z filmu Nosferatu (1922). .....	37
Obrázek 17: Renfield s Harkerem v realitní kanceláři ve filmu Nosferatu (1979)..	38
Obrázek 18: Výrazné využití světelných kontrastů ve filmu Nosferatu (1922). .....	38

Obrázek 19: Necitlivě osvětlená noční scéna z filmu Dracula (1931).....	39
Obrázek 20: Setkání Huttera s Orlokem ve filmu Nosferatu (1922).....	39
Obrázek 21: Herzogova obdoba setkání upíra s hostem ve filmu Nosferatu (1979). .....	40
Obrázek 22: Hodiny a jimi vržený stín ve filmu Nosferatu (1922). ....	40
Obrázek 23: Rozdílné zpracování podoby hodin Wernerem Herzogem z filmu Nosferatu (1979). ....	41
Obrázek 24: Expresivně nasvícený Nosferatu ve stejnojmenném filmu z roku 1922. .....	41
Obrázek 25: Tatáž scéna jako na obrázku 12 zpracovaná Wernerem Herzogem, film Nosferatu (1979). ....	41
Obrázek 26: Orlokův hrůzostrašný stín ve filmu Nosferatu (1922).....	42
Obrázek 27: Herzogův remake scény z obrázku 14 ve filmu Nosferatu (1979).....	43
Obrázek 28: Stín hraběte Orloka stoupá po schodech, film Nosferatu (1922). ....	43
Obrázek 29: Orlokův stín se chystá otevřít dveře, film Nosferatu (1922).....	43
Obrázek 30: Upírův stín se blíží k Lucy v herzogově filmu Nosferatu (1979).....	44
Obrázek 31: Stín hraběte Draculy ve filmu od F. F. Coppoly, Dracula (1992). ....	45
Obrázek 32: Draculův stín zatemňuje mapu Londýna, film Dracula (1992).....	45
Obrázek 33: Stín hraběte Draculy škrťí Jonathana Harkera, film Dracula (1992)...	46
Obrázek 34: Upírova stínová silueta se blíží k Mině, film Dracula (1992). ....	46
Obrázek 35: Věrohodné osvětlení scény, napodobující světlo blesku, ve filmu Dracula (1992).....	47
Obrázek 36: Upír se ve svitu měsíce nelidsky pohybuje po hradní zdi hlavou dolů, film Dracula (1992).....	47

Obrázek 37: Monstrózní podoba Draculy ozářená světlem blesku ve filmu Dracula (1992).	48
Obrázek 38: Hlava upírky v podobě Medusy nasvícená červeným světlem, film Dracula (1992).	48
Obrázek 39: Hrabě upírkám předává novorozeně, scéna je červeně nasvícena, film Dracula (1992).	48
Obrázek 40: Useknutá hlava upírky Lucy letí vzduchem, nasvícená červenou barvou, film Dracula (1992).	49
Obrázek 41: Dracula ve své monstrózní podobě, zdůrazněné zeleným svícením, film Dracula (1992).	49
Obrázek 42: Tříbodové nasvícení scény v obou verzích filmu Dracula (1931) nepůsobí přirozeně ani expresivně, zde španělská verze.	50
Obrázek 43: Šílený Renfield v temném podpalubí, nasvícený jediným zdrojem světla shora. Americká verze filmu Dracula (1931).	51
Obrázek 44: Renfield ve španělské verzi filmu Dracula (1931) kouká do tmy z osvětleného podpalubí.	51
Obrázek 45: Stín mrtvého kormidelníka. Efekt je využit v obou verzích filmu Dracula (1931).	52
Obrázek 46: Hororový pohled na upírovy oči ve španělské verzi filmu Dracula (1931).	52
Obrázek 47: Hororový pohled na upírovy oči v americké verzi filmu Dracula (1931).	52



**NÁZEV:**

Žánrové posuny filmových zpracování románu Dracula

**AUTOR:**

Zuzana Příhodová

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRAKT:**

Cílem této práce je zaznamenat a popsat žánrový posun ve čtyřech filmových adaptacích románu Dracula, které se nejvíce drží původní dějové linie. Jsou jimi *Nosferatu* z roku 1922, *Dracula* z roku 1931, *Nosferatu* z roku 1979 a *Dracula* z roku 1992. Zvolenou metodologií je analýza sémanticko-syntaktických prvků, jejímž autorem je Rick Altman. Pomocí analýzy žánrových prvků v těchto filmech a jejich vzájemné komparace vyšlo najevo, že filmy spadají do žánru horor, jeho typické znaky nejvíce naplňuje nejstarší film *Nosferatu*. Ostatní filmy se od hororu v různých směrech oddalují, *Dracula* (1931) nedostatečným užitím hororových prvků, *Nosferatu* (1979) a *Dracula* (1922) především polidštěním monstra. Poslední z filmů (*Dracula*, 1992) se přiklání k žánru fantasy.

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

Horor, Dracula, žánrová analýza

**TITLE:**

Genre shifts in the film adaptations of the novel *Dracula*

**AUTHOR:**

Zuzana Příhodová

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre, and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRACT:**

The main objective of this thesis is to describe genre shifts in four film adaptations of Bram Stoker's novel *Dracula*, which adhere most to the original storyline. Analysed films are *Nosferatu* from 1922, *Dracula* from 1931, *Nosferatu* from 1979 and *Dracula* from 1992. The analysis is focused on genre elements present in these films by using methods of semantic-syntactic analysis by Rick Altman. After analysing the films and comparing them, it turns out that they fall under the horror genre. The oldest adaptation *Nosferatu* from 1922 is closest to it. Film *Dracula* (1931) doesn't use enough horror elements, both films *Nosferatu* (1922 and 1979) have a tendency to humanize the monster character.

**KEYWORDS:**

Horror, *Dracula*, genre analysis

**Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta**

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
PŘÍHODOVÁ Zuzana	Sarajevská 16, Praha - Vinohrady	F160125

**TÉMA ČESKY:**

Od hororu k fantasy: Žánrové posuny ve filmových zpracováních románu Dracula

**TÉMA ANGLICKY:**

From horror to fantasy: Genre shifts in the film adaptations of the novel Dracula

**VEDOUCÍ PRÁCE:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D. - KDU

**ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ:**

Tématem diplomové práce budou vybrané filmové adaptace a filmy natočené na motivy románu Dracula Brama Stokera. Práce se bude zabývat žánrovým posunem filmových zpracování románu, cílem bude pomocí sémanticko-syntaktické analýzy interpretovat žánrový posun od hororu k fantasy. Analyzovány budou především filmy Upír Nosferatu od F. W. Murnaua (1922), Upír Nosferatu od Wernera Herzoga (1979) a Dracula od F. F. Coppoly (1992).

Metodologie práce bude vycházet ze sémanticko-syntaktického pojetí žánru Ricka Altmana.

**SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:**

ALTMAN, Rick. Film/genre. London: BFI Publishing, 1999. ISBN 08-517-0717-3.

MOINE, Raphaëlle. Cinema genre. Přeložil Alistair. FOX, přeložil Hilary RADNER. Malden: Blackwell Publishing, 2008. ISBN 978-1-4051-5651-6.

PRINCE, Stephen. The horror film. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, c2004. ISBN 08-135-3363-5.

CARROLL, Noël. The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart. New York: Informa Healthcare, c1990. ISBN 0-415-90145-6.

FURBY, Jacqueline. a Claire. HINES. Fantasy. New York: Routledge, 2012. Routledge film guidebooks.

FOWKES, Katherine A. The fantasy film. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010. ISBN 978-140-5168-786.

MELTON, J. Gordon a Alysya HORNICK. The vampire in folklore, history, literature, film and television: a comprehensive bibliography. Jefferson, North Carolina: Wiley-Blackwell, 2015. ISBN 978-147-6620-831.

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. The vampire film: undead cinema. New York: Wallflower, c2012. Short cuts (London, England), 48. ISBN 0231162014.

Podpis studenta: Příhodová'

Datum: 9.5.2018

Podpis vedoucího práce: [Signature]

Datum: 9.5.2018