

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Žánrová analýza vývoje hororového  
monstra ve filmech Jamese Wana**

Martin Churavý

**Katedra divadelních a filmových studií**

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

Studijní obor: Filmová, divadelní, televizní a rozhlasová studia

Olomouc 2020

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Žánrová analýza vývoje hororového monstra ve filmech Jamese Wana* vypracoval 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

Rád bych touto cestou vyjádřil poděkování vedoucímu práce panu *Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D.*, především za jeho přístup k tématu, odborné rady, komunikaci a přátelské jednání. Dále pak mé rodině, která mě po čas celého studia na Univerzitě Palackého v Olomouci podporovala.

# Obsah

<b>Obsah</b> .....	<b>4</b>
<b>Úvod</b> .....	<b>5</b>
<b>Teoreticko-metodologická část</b> .....	<b>7</b>
1. Vyhodnocení pramenů a literatury .....	7
1.1. Prameny .....	7
1.2. Literatura.....	7
2. Definice žánru .....	10
3. Metodologie.....	13
3.1. The Complex Discovery Plot.....	15
3.2. Discovery plot.....	16
3.3. Confirmation plot .....	17
3.4. Sociálně-politické pozadí.....	18
3.5. Způsob analýzy .....	21
<b>Analytická část</b> .....	<b>22</b>
1. Saw: Hra o přežití .....	22
2. Zlověstné ticho.....	25
3. Insidious.....	29
4. V zajetí démonů .....	33
<b>Závěr</b> .....	<b>38</b>
<b>Seznam použitých pramenů a literatury</b> .....	<b>42</b>
Prameny .....	42
Literatura a internetové zdroje.....	42
<b>Seznam zdrojů obrázků</b> .....	<b>44</b>

# Úvod

Horor je jedním z nejstarších filmových žánrů. Ostatně první hororový film, za nějž je považován krátkometrážní *Le Manoir du diable*<sup>1</sup> (The Devil's House) režiséra Georsese Mélièse, spatřil světlo světa již roku 1896 (*Wikipedie*, 2020), pouhý rok od prvního veřejného promítání filmu *Příjezd vlaku* (Arrival of a Train, L'arrivée d'un train à La Ciotat, 1886) bratří Lumièrů, tedy prvního filmu jako takového. Hororový žánr ovšem nevzniká až s nástupem filmu, jeho kořeny můžeme vysledovat až do roku 1765, kdy anglický spisovatel Horace Walpole vydal svou gotickou novelu *Otrantský zámek*<sup>2</sup> (The Castle of Otranto). Hororový žánr se tedy v lidském povědomí nachází již 225 let. Po vzniku filmu tak bylo jen otázkou času, kdy se horor představí i na filmovém plátně.

První dlouhometrážní němé filmy *Kabinet doktora Caligariho* (The Cabinet of Dr. Caligari, 1920), *Nosferatu* (1922) nebo *Fantom opery* (The Phantom of Opera, 1925) sklidily velký úspěch. S příchodem zvuku se pak tyto příběhy „musely“ adaptovat znovu, a tak vznikají díla jako *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931) nebo zcela originální filmy jako *Zrůdy* (Freaks, 1932). Avšak největší slávy hororový žánr dosahoval na konci 70. a začátku 80. let 20. století, kdy se vyvinul nový hororový subžánr, tzv. slasher<sup>3</sup>.

Dnes hororový žánr zažívá nový boom, a to jak po kasovní, tak po kritické stránce. Vznikají nové originální filmy, např. *Uteč* (Get Out, 2017) nebo *Tiché místo* (A Quiet Place, 2018), adaptace hororových knih *Doktor spánek od Stephana Kinga* (Dr. Sleep, 2019) či *To a To: Kapitola II* (It; It: Chapter II, 2017; 2019), které hledají inspiraci v dnes již klasických hororových filmech, nebo na ně přímo navazují, uveďme např. *Osvícení* (The Shining, 1980). V neposlední řadě vznikají rozšířené hororové vesmíry *Monstrum* (Cloverfield, 2008) či *V zajetí démonů* (The Conjuring, 2013). Toto hororové obrození, které jsme mohli pozorovat během uplynulé dekády, není výsledkem práce filmařů posledních deseti let, nýbrž začíná po konci milénia. Doznívá éra slasherů a žánr jako takový začíná být parodován, např. *Scary Movie: Děsnej biják* (Scary Movie, 2000). Filmová studia proto hledají jiné subžánry, kterými by zaplnili trh. Snaží se odlišit americkými remaky japonských hororů *Kruh* (The Ring, 2002) nebo *Nenávist* (The Grudge, 2004) a prostor dostávají noví talentovaní tvůrci

---

<sup>1</sup>Ve Spojených státech amerických byl film distribuován pod názvem *The Devil's House*, ve Velké Británii naopak pod názvem *The Houted Castle* (1896).

<sup>2</sup>Příběh je situován do gotického panství, do prostředí strašidelného domu.

<sup>3</sup>*Slasher* je hororový subžánr, ve kterém se maskovaný vrah snaží povraždit skupinu osob, ve většině případů teenagerů, na které je tento subžánr zaměřen.

s originálními nápady jako Alejandro Amenábar, který tak může zfilmovat svůj vlastní scénář pod názvem *Ti druzí* (The Others, 2001), Zack Snyder zfilmovat scénář G. A. Romea *Úsvit mrtvých* (Dawn of the Dead, 2004), ale především se objevuje James Wan s filmem *Saw: Hra o přežití* (Saw, 2004).

Filmy posledního zmiňovaného režiséra, ale také producenta a scénáristy Jamese Wana, se stanou předmětem našeho zkoumání, kterému se budeme věnovat v této bakalářské práci. Ve filmech *Saw: Hra o přežití* (Saw, 2004), *Zlověstné ticho* (Dead Silence, 2007), *Insidious* (2010) a *Vzajetí démonů* (The Conjuring, 2013) budeme sledovat podobnosti, žánrové zasazení a žánrové inovace a zaměříme se především na způsob prezentace hororového monstra. Jako metodologický postup jsme zvolili žánrovou analýzu. Hororové monstrum bude analyzováno na základě teoretického přístupu podle knihy Noëla Carrola *The Philosophy of Horror*. Kromě Jamese Wana se zmíníme rovněž o scénáristovi a režisérovi Leighu Whannellovi, který s Jamesem Wanem spolupracoval od začátku jeho kariéry a podílel se na snímcích *Saw: Hra o přežití*, *Zlověstné ticho* a *Insidious*.

V první části práce představíme literaturu, ze které budeme čerpat, a blíže specifikujeme metodologický přístup. Druhá část bude věnována analýze vybraných hororových filmů. Následnou komparací výsledků se budeme snažit zjistit, jaké inovativní postupy práce s hororovým monstrem James Wan využívá, co zapříčiňuje jeho ikončnost a následnou snahu producentů o sequel či celou sérii filmů.

# Teoreticko-metodologická část

## 1. Vyhodnocení pramenů a literatury

### 1.1. Prameny

K základním pramenům patří čtyři filmy: *Saw: Hra o přežití* (Saw, 2004)<sup>4</sup>, *Zlověstné ticho* (Dead Silence, 2007)<sup>5</sup>, *Insidious* (2010)<sup>6</sup> a *V zajetí démonů* (The Conjuring, 2013)<sup>7</sup>, které se nachází na DVD nosičích (*Hollywood Classic Entertainment, UPHE, SPWA, KVH Media Group*).

Předkládaná práce se opírá o literaturu věnovanou historii hororového žánru. Nelze se vyhnout odkazům na jiná filmová díla spadající do tohoto žánru, typické je rovněž časté žánrové promíchávání, proto budou zmiňován i filmy jiných žánrů, např. sci-fi nebo krimi. Jména tvůrců či názvy filmů vycházejí z *Československé filmové databáze* a *Internet Movie Database*, které jsou dostupné na internetu.

Pro případné potvrzení provedených analýz budou použity sekundární zdroje, které jsou volně dostupné na internetu. Magazíny *Variety*, *Empire*, *Hollywood Reporter* disponují jak rozhovory se samotným tvůrcem, tak články věnujícími se jeho osobě a filmům. Nesmíme opomenout podcasty, video eseje nebo video rozhovory, které jsou dostupné na platformě *Youtube* a *Vimeo*. Tato videa nám umožní lépe proniknout do samotného žánru a potvrdit si domněnky o způsobu práce Jamese Wana. Dále budeme čerpat i z českých internetových magazínů *Kinobox* a *Filmožrout.cz*, ale především z magazínu *Moviezone.cz*, který obsahuje články nebo recenze věnující se tématu.

### 1.2. Literatura

James Wan je v současnosti považován za úspěšného režiséra, přesto zatím nevznikla žádná studie či kniha zabývající se jeho filmografií či biografií. Literatura, z níž v této práci čerpáme, je zaměřena na hororový žánr v obecné rovině a měla by pomoci prohloubit znalosti hororového žánru, určit jeho pravidla a normy a stát se tak důležitým zdrojem pro žánrovou analýzu jednotlivých filmů.

---

<sup>4</sup>Saw [česky Saw: Hra o přežití] [film]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell a James Wan. USA, 2004.

<sup>5</sup>Dead Silence [česky Zlověstné ticho] [film]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell a James Wan. USA, 2006.

<sup>6</sup>Insidious [film]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell. USA, 2010.

<sup>7</sup>The Conjuring [česky V zajetí démonů] [film]. Režie James Wan. USA, 2013.

Za elementární knihu obsahující teoretický přístup ke sledovanému žánru považujeme *The Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart*<sup>8</sup>, kterou vypracoval americký filozof a filolog Noël Carrol. Autor zde rozvíjí teorii hororu, která by dle jeho slov měla protínat několik uměleckých forem a médií<sup>9</sup>. Nezabývá se tedy jen hororovým žánrem ve filmu, ale jeho celkovým vyobrazením v umění a kultuře. Proto se zaměříme pouze na kapitoly pojednávající o definici žánru, hororovém monstru, postavách a jejich identifikaci a klasických hororových zápletkách. Kniha ovšem byla vydána roku 1990, tedy před třiceti lety, přesto nám poskytuje důležité informace, jelikož pojednávají o teoretickém smýšlení týkajícím se hororového žánru na konci 80. let 20. století. K tomu přispívá i fakt, že většina dalších autorů, ze kterých čerpáme, tuto publikaci zmiňuje ve svých esejích a knihách.

V knize *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*<sup>10</sup> Davida Bordwella a Kristin Thompsonové budeme čerpat obzvláště z kapitoly *Filmové žánry – Horor*. Kapitola nám přináší základní poznatky o způsobu definice žánru.

Doplňující informace o vzniku hororového žánru nám poskytuje kniha *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*<sup>11</sup> stejných autorů, tedy Kristin Thompsonové a Davida Bordwella, především kapitoly, které se zabývají německým expresionismem ve 20. letech minulého století, žánrům a režisérům, aktivních ve stejném období, a proměně hororového žánru ve 30. letech 20. století.

*Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*<sup>12</sup> se věnuje hororovým filmům v 70. a 80 letech 20. století. Autor knihy se zaměřuje na ženské hrdinky a následnou schopnost a neschopnost diváků se s nimi identifikovat. Sledovaným tématem této knihy jsou důsledky vyplývající z obou těchto možností. Jelikož se autor Carol J. Clover zabývá především ženskými charaktery v hororových subžánrech, jako jsou slasher, rape-revenge nebo gore, očekáváme, že nám poodhalí

---

<sup>8</sup>CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart*. 1. USA: Routledge, 1990. ISBN 978-0415902168.

<sup>9</sup> „The purpose of this book is to develop a theory of horror, which is conceived to be a genre that crosses numerous artforms and media.“ (s. 12)

<sup>10</sup>BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Přeložili Petra DOMINKOVÁ, Jan HANZLÍK a Václav KOFROŇ. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 421. ISBN 978-80-7331-217-6.

<sup>11</sup>THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložila Helena BENDOVÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, 827 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-207-7.

<sup>12</sup>CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c1992. ISBN 06-910-4802-9.



úskalí charakterů v hororových filmech, které se zde mohou vyskytovat, nebo se jimi mohl James Wan inspirovat, a mohly by nám potvrdit či vyvrátit budoucí otázky, zda James Wan a Leigh Whannell přicházejí s novými postupy a inovacemi v rámci syžetu v hororových filmech, či nikoliv.

Jakou změnou hororový žánr prošel po 11. září roku 2001? Po této odpovědi budeme pátrat v knize *Horror after 9/11, Cinema of Terror: Word of Fear*<sup>13</sup>. Autoři Sam J. Miller a Aviva Briefel (2011) v knize zkoumají důvody, proč jsou filmy natočené po událostech roku 2001 najednou temnější, více znepokojující (atmosférou, zasazením apod.) a zaměřují se na téma apokalypsy. Tato sbírka esejí byla vydaná v roce 2011 a mapuje celou dekádu hororového žánru ve filmovém průmyslu. Kniha je nejaktuálnějším zdrojem informací, co se teoretiky daného žánru týče.

---

<sup>13</sup>BRIEFEL, Aviva a Sam J. MILLER, ed. *Horror after 9/11, Cinema of Terror: Word of Fear*. 1. University of Texas: University of Texas Press, 2012. ISBN 029274758.

## 2. Definice žánru

Každý film, který kdy byl natočen, spadá do skupiny žánrů, jenž ho nejlépe charakterizuje. Slovo samotné pochází z francouzštiny a znamená „druh“ nebo „typ“ a používá se pro klasifikaci druhů rostlin a živočichů, jak uvádí Bordwell s Thompsonovou.<sup>14</sup> U filmu se bavíme o typu žánru, kdy v sobě žánrové označení nese základní informaci, která je podstatná jak pro diváky, tak pro filmové tvůrce. Dalo by se říci, že je to základní stavební jednotka každého žánrového filmu, jelikož každý žánr má svá jasně daná pravidla, která se při tvorbě jednotlivých filmů dodržují, mohou se však i porušit. Tímto přístupem se filmový žánr inovuje a vytváří nová žánrová pravidla.

Žánrové zařazení publiku usnadňuje představu, co od daného filmu může očekávat, čímž mu dává možnost rozhodnout se, zda film, označený daným žánrem, zhlédne či nikoliv. Míra návštěvnosti daného žánru vytváří divácké trendy, kterými se filmaři řídí. Jak zmiňují Bordwell s Thompsonovou: „*Zatím co v 60. letech vznikaly vysoko rozpočtové muzikály jako Za zvuku hudby (The Sound of Music, 1965), dnes už vyšly z módy... Dnes se naopak těší popularitě horory a akční filmy...*“. Diváci tak ovlivňují samotnou výrobu žánrových filmů. Ne všichni diváci ovšem žánrový film uznávají. „... někteří kritici odmítají žánrové filmy jako plytké a triviální.“<sup>15</sup> Ovšem mějme na paměti, že divácky nejúspěšnějším a kriticky velmi kladně hodnocený film *Avengers: End Game* (2018)<sup>16</sup> je žánrovým filmem nejhrubšího zrna. Kritici jsou pro filmaře stejně důležití jako diváci, jelikož dnešní publikum se kritiky nechává ovlivňovat víc než kdy předtím. Publikum je vybíravější a díky úspěchům žánrových filmů snad i rozmazlenější. Běžní diváci se ovšem dle našeho názoru nepouští do žánrových analýz, spíše rozlišují mezi několika hlavními žánry komedie, hororu, komiksu, thrilleru, krimi nebo akčního filmu.

Označit však film čistě jedním typem žánru, je takřka nemožný úkol. V průběhu let totiž film díky žánrovým inovacím vytváří subžánry, zbrusu nové žánry, nebo se jednotlivé žánry a subžánry navzájem prolínají. Příkladem takového žánru je thriller. „*Thriller je velmi široký žánr... a můžeme ho nazvat žánrem zastřešujícím.*

---

<sup>14</sup>BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. pozn. 1, s. 421.

<sup>15</sup>BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. pozn. 2, s. 424.

<sup>16</sup>Avengers: Endgame. IMDb [online]. USA: Amazon [cit. 2020-01-19]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref=nr\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref=nr_sr_srsrg_0)

*Patří sem thrillery s nadpřirozenými motivy (Šestý smysl), politické thrillery (Mnichov) a špionážní thrillery (Bourneovo ultimátum).*<sup>17</sup> Zde nastává problém. Například zmiňovaný film *Šestý smysl* (The Sixth Sense, 1999), který je žánrově označen jako „*drama, mysteriózní a thriller*“<sup>18</sup>, nejen že tak spadá do dalších dvou žánrových označení, ale mnoho diváků by mohlo namítat, že se jedná i o hororový žánr. Ve filmu divák vnímá monstra v podobě duchů, několik jumpscarů a hlavní protagonista se pohybuje v ponurých a temných lokacích. I přesto se zřejmě žánrově nejedná o hororový snímek. Podívejme se tedy na to, jak žánr definovat v obecné rovině.

Především si musíme uvědomit, že žánr je všeobecné označení, a abychom u filmu blíže specifikovali jeho žánrové zařazení, musíme se zaměřit na subžánry, které nám pomáhají lépe začlenit film, tedy je potřeba snímek nejprve vidět a zanalyzovat, zjistit, zda mají společnou identitu, kterou jim poskytují „*sdílené žánrové konvence*“<sup>19</sup>. Konvencí se mohou stát některé prvky syžetu, v hororovém žánru to může být příjezd postav na odlehlé místo, stěhování do nového tajemného domu či pozdější snaha uniknout zlu, které se v těchto lokacích nalézá. Dalším konvenčním znakem jsou archetypy postav jako „*non-believers, stoner, black guy*“ a nejdůležitější postava „*the final girl*“. Všechny tyto archetypy se v hororovém žánru opakují, spíše recyklují, kdy „*non-believer*“ nevěří hrozícímu nebezpečí, „*stoner*“ se o nebezpečí nezajímá, „*black guy*“ zemře jako první a „*the final girl*“<sup>20</sup> vždy zlu unikne nebo je přemůže.

Téma, jiným označením motiv, má tendenci se v žánrovém filmu opakovat. Ve westernech se objevuje motiv pomsty, boj s původními obyvateli Ameriky (Indiány), souboje s bandity, snaha o nastolení práva a spravedlnosti. Hlavní hrdinové v dobrodružných filmech pátrají po bájném pokladu, kde je častým motiv soupeření s druhou skupinou nebo s padouchy o nalezení pokladu. Hrdinové jsou často zajati, poté osvobozeni a my sledujeme jejich úprk. Díky žánrovým inovacím pak můžeme

---

<sup>17</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. pozn. 3, s. 428.

<sup>18</sup>The Six Sense. IMDb [online]. USA: Amazon [cit. 2020-01-19]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt0167404/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0167404/?ref=fn_al_tt_1)

<sup>19</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. pozn. 4, s. 425.

<sup>20</sup>Top 10 Horror Movie Character Types Who Always Get Killed. In: *Watchmojo* [online]. USA: WatchMojo 2018, -, 26 7, 2017 [cit. 2020-05-06]. Dostupné z: <https://www.watchmojo.com/blog/2017/07/26/top10-horror-movies-types-victims>

nalézt témata typická pro jiný žánr i v odlišných žánrových filmech. Například dobrodružný snímek *Mumie* (The Mummy, 1999)<sup>21</sup> je žánrově akční, dobrodružný a fantasy film o hledání bájného pokladu. Hlavní hrdinové ovšem nedopatřením probudí dávné zlo, které začne terorizovat okolí. Namísto hledání pokladu se tak hrdinové pouští do boje se zlem, což je typický motiv fantasy žánru, ale vypuštění starověkého zla pomocí tajemné relikvie je naopak tematicky blíže k hororu. Téma je tedy dalším multifunkčním znakem žánrového filmu.

Dalším znakem jsou charakteristické filmové postupy. Zatímco akční filmy kladou důraz na dynamickou kameru, zdůraznění akčních scén při soubojích nebo automobilových honičkách, melodramata naopak upřednostňují statické a detailní záběry pro zdůraznění pocitů hlavních hrdinů. Hororové filmy jsou většinou potměšilé a ponuré, zatímco muzikál naopak barevný a veselý.

Posledním konvenčním znakem, který Bordwell s Thompsonovou ve své knize uvádí, je ikonografie, kterou lze chápat jako opakující se symboly, jež nesou totožný význam. Kříž visící na zdi symbolizuje víru a utrpení, kterým musel projít Ježíš Nazaretský, kříž otočený vzhůru nohama naopak značí satanismus a je brán jako znak ďábla. Na stejném principu funguje ikonografie ve filmu. „*Detail samopalu vyčuhujícího z fordu s datem výroby někdy ve dvacátých letech by zřejmě stačil k tomu, abychom film identifikovali jako gangsterku, zatímco záběr na dlouhý, oblý meč, visící u kimona, by nás přemístil do světa samurajů.*“<sup>22</sup> U hororu je pak ikonografie o to důležitější, jelikož základním charakteristickým znakem hororu je monstrum, které je tak samo o sobě ikonografií celého žánru. Ikonou pro žánr nemusí být jen postava, předmět nebo místo, ale může se jím stát i herec či herečka. U gangsterského žánru Al Pacino, u westernu Clint Eastwood, pro horor pak Bruce Campbell.

Díky těmto konvencím divák dostává rychlé a úsporné informace, které mu pomáhají lépe rozpoznat jednotlivé žánry. Vytváří očekávání o tom, co se bude ve filmu odehrávat, jak uvádí Bordwell s Thompsonovou: „*Když vidíme slabošského šerifa, tušíme, že se banditům do cesty nepostaví. Můžeme pak zaměřit pozornost na hrdinu, kovboje, kterého obyvatelé města postupně vtahují do sporu a on je*

---

<sup>21</sup>The Mummy. IMDb [online]. USA: Amazon [cit. 2020-01-20]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0120616/>

<sup>22</sup>BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. pozn. 5, s. 425.

*nakonec ochrání.*<sup>23</sup> Divák tak fabuluje, jakým směrem se děj vyvine. Nesmíme ovšem výše zmíněnou citaci brát jako pravidlo. Filmaři se totiž často snaží očekávání měnit, a tím film inovovat.

Žánrový film tedy spoléhá na žánrové konvence, které ho do určité míry definují, tím udávají jeho pravidla a svým způsobem jeho řád. Tato pravidla jsou ovšem odnepaměti narušována, ohýbána či zcela popírána, což způsobuje neustálou proměnu žánru, díky které vznikají žánry nové nebo se kombinují v subžánry, které vznikají hlavně díky změnám syžetu, tématu, novým filmovým postupům a ikonografiím. Tímto je žánrový film pro diváka neustále atraktivní i přesto, že zkušený divák je s těmito postupy obeznámen, a tak se dá očekávat, že není překvapen vývojem syžetu. Asi nejlépe je to vidět na dnes tak populárním, superhrdinském/komiksovém žánru. Zkušený (obeznámený) divák od začátku ví, že syžet před hrdinu klade různé překážky, ať už morální (je dobré obětovat sám sebe pro dobro společnosti), emoční (strach, nejistota), nebo fyzické (závěrečný souboj s padouchem), aby se z něj na konci filmu mohl onen hrdina stát. Jedná se o filmovou „osnovu“, která je ovšem obohacena neustálou variací a kombinací subžánrů. Mohli jsme vidět superhrdinské filmy míšené s akčním (*Avangers*, 2012), špiónským (*Captain America: Návrat prvního Avengersa* [Captain America: The Winter Soldier], 2014) nebo dobrodružným (*Strážci Galaxie* [Guardians of the Galaxy], 2014) subžánrem.

### 3. Metodologie

V metodologické části budeme vycházet z knihy Nöela Carrola *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*<sup>24</sup>. Díky informacím, které kniha obsahuje, dokážeme sledované filmy určit, definovat a analyzovat, zvláště pak vznik, podobu či druh hororového monstra, tedy samotné ikony hororových filmů. Jako první určíme, o jaký typ hororového monstra se jedná, kdy Carroll monstra dělí na fyzické a psychologické. Zatímco fyzické monstrum děsí diváka svými fyzickými atributy a dispozicemi, díky kterým je smrtící/nebezpečné, psychologické monstrum naopak děsí pomocí pokroucení morálky nebo ohrožení společenských hodnot. Jak uvádí Carroll: „*Mohlo by zničit něčí identitu..., pokusit se zničit morální pořádek ... nebo*

---

<sup>23</sup>BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. pozn. 6, s. 425.

<sup>24</sup>CARROLL, Noel. The Philosophy of Horror: Paradoxes of the heart. 1. USA: Routledge, 1990. ISBN 978-0415902168.

*podpořit alternativní společnost.*<sup>25</sup> Oba typy monster pak diváka děsí pomocí spuštění infantilní obavy jako být sněden/rozčtvrcen zaživa, strachu ze znásilnění a znechucení z incestu. Carroll dále zmiňuje, že hororové monstrum je „nečisté“ a charakterizuje struktury „hororové nečistoty“, a to *fúzi* (fusion), *štěpení* (fission), *obrovitost* (magnification), *masifikaci* (massification) a *hororové symboliky* (horrific metonymy). Monstra, která se vyskytují ve *fúzi*, spadají do nejjednodušší fyzické úrovně. „...*stvoření, která překračují kategorické rozdíly, jako jsou uvnitř / venku, žijící / mrtví, hmyz / člověk, maso / stroj ...*“<sup>26</sup> *Štěpení* je naopak zastoupeno odlišností a metafyzickou příbuzností identity. Do této kategorie spadají hororové filmy s dvojníky, alter-egy nebo vlkodlaky, které se dále dělí na dvě podkategorie: *prostoru* (spatial) a *časovosti* (temporal). Podkategorie *prostoru* rozděluje postavy v prostoru a v *časovosti* naopak rozděluje postavy v čase. Sám Carroll podotýká: „*Tyto pojmy se striktně vztahují na biologické a ontologické kategorické ingredience, které vytváří monstrum.*“<sup>27</sup>

Dalšími dvěma kategoriemi jsou *obrovitost* a *masifikace*, které se mohou navzájem propojovat, jelikož se vesměs týkají stejného druhu hororového monstra, a to hmyzu nebo zvířat, které nabyly neobvyklých rozměrů (v případě obrovitosti) nebo se vyskytují ve větším množství, přesněji řečeno v rojích (masifikace). Poslední kategorií je pak *hororová symbolika*, která má za cíl zdůraznit nechutnost a nečistou přirozenost monstra. Podle tohoto rozřazení se následně budeme řídit v budoucí analýze hororových monster.

Stěžejní podmínkou pro zfilmování správně fungující hororové fikce jsou emoce, které monstrum v divákovi vyvolá. V souvislosti s vyvoláním emocí se podle Carrola objevují dva problémy. „*Potřeba metaforické úvahy o možnosti fikce – např. ve smyslu co není – ovlivňuje to, co je. Za druhé, tento vztah musí být vyřešen takovým způsobem, který se vypořádá s tím, co se na základě konsensu jeví paradoxně: že tento kauzální vztah, jehož výsledkem je art-horor, děsí publikum, se transponuje tváří v tvář skutečnosti, že skutečné publikum nevěří reálné existenci monstra.*“<sup>28</sup> Hororové monstrum tedy dokáže u diváků vyvolat *strach z fikce* (fearing fiction) pouze za

---

<sup>25</sup>CARROLL, Noel. Pozn. 1, s. 43.

<sup>26</sup>CARROLL, Noel. Pozn. 2, s. 43.

<sup>27</sup>CARROLL, Noel. Pozn. 3, s. 44.

<sup>28</sup>CARROLL, Noel. Pozn. 4, s. 60.

předpokladu, že se divák fikci zcela oddá a při sledování filmu zapomene na platné zákony, které platí v reálném světě, tedy že toto monstrum neexistuje. Právě tohoto efektu se snaží tvůrci hororových filmů docílit, k čemuž využívají osvědčené narativní postupy.

### 3.1. The Complex Discovery Plot

Narativní text se podle Carrolla dělí mezi čtyři části: *počátek* (onset), *objevení* (discovery), *potvrzení* (confirmation) a *konfrontace* (confrontation). V *počátku* začíná příběh a monstrum se divákovi představí. Většinou se jedná o první sekvenci filmu, ve které monstrum zabije svoji první oběť. Bývá pravidlem, že tvůrci neukáží pravou podobu monstra, a to z důvodu budování atmosféry, napětí a strachu. Jako příklad lze uvést úvodní sekvence ve filmech *Noční můra v Elm Street* (A Nightmare on Elm Street, 1984), *Halloween* (1978) nebo *To (It)*, (2017), v nichž jsme svědky prvních útoků nebo zabití prvních postav ve filmu. Monstra se zde představují, zřídka kdy jsou odhalena (v případě *To* je sice divákovi představena podoba monstra, ta ovšem slouží jako maska), *Noční můra v Elm Street* divákovi na malý moment podhalí podobu Freddyho Kruegera, jeho děšivou a znetvořenou tvář ovšem nechá zahalenou tmou (viz Obrázek 1). V *Halloweenu* jsme svědky prvních vražd z pohledu první osoby, kdy je nám na konci sekvence odhalena podoba monstra – vrahem je malý kluk (Obrázek 2), ale divák už ovšem netuší, v jaké monstrum tento kluk dospěl. Divákovi jsou předány informace o podobě monstra, jako například jeho síla, schopnosti a hrůzostrašnosti, stále však zůstává tajemstvím, čím monstrum doopravdy je. Následuje část *objevení*, ve které se hlavní protagonisté dozvídají o existenci monstra. „*Objevují se informace, že za vraždami stojí ono monstrum.*“<sup>29</sup> Následně se skupinka snaží o konfrontaci s vyšší autoritou, ta se k nim staví skepticky a nevěřičně. *Potvrzení* je následné přesvědčení dalších postav (s vyšší autoritou či nevěřící) o existenci monstra. Krásným příkladem je opět film *Noční můra z Elm Street*, kdy hlavní protagonistce nikdo nevěří, ale postupně (i díky fyzickému poškození po napadení monstrem) se k ní přidávají další vedlejší postavy. Poslední částí je *konfrontace*, kdy hlavní hrdinové konfrontují samotné monstrum. Tento hororový plot ovšem není striktně daný a může se narušovat a variovat. Dále tedy zmíníme několik plot druhů, které vznikají úpravou complex discovery plotu.

---

<sup>29</sup>CARROLL, Noël. Pozn. 5, s. 101.



Obrázek 1 - Poodhalí podobu Freddyho Kruegera



Obrázek 2 – Odmaskovaný Michael Myers

### 3.2. Discovery plot

V tomto narativním postupu je vypuštěna část *potvrzení* (confirmation), Carroll tvrdí, že *discovery plot* slouží jako „opak pro komplex *discovery plot*“<sup>30</sup> a dokáže odvodit použitelnou hororovou naraci. Monstrum je představeno v *počátku*, hlavní hrdina je obeznámen s jeho existencí v části *objevení* a následuje *konfrontace* s monstrem. Jako příklad můžeme zmínit americký snímek *Pavoučí teror* (Eight Legged Freaks, 2002). V počátku filmu vidíme, co vede ke vzniku obrovských pavouků (monster), následně sledujeme jednoho z hrdinů, který zjišťuje, že se děje něco nezvyklého, když objeví obrovské pavučiny a seschlou schránku jednoho pavoukovce (Obrázek 3). Děj se pak během několika minut změní na boj obyvatel městečka proti pavoukům, tedy rovnou přechází ke *konfrontaci*. „Po nástupu hrůzostrašné bytosti nemusí mít hrdina či hrdinka jiné východisko – nezbývá čas, jiná možnost, žádný jiný živý člověk, lokace je izolovaná a tak dál...- nežli konfrontovat samotné monstrum.“<sup>31</sup> Dle našeho názoru je hlavním využitím vynechání části *potvrzení* fakt, že slouží k uspíšení děje a lépe se tak využívá kratší stopáž u některých hororových filmů. Následně Carroll dodává, že existuje i možnost, která stojí na pomezí mezi *discovery plot* a *complex discovery plot* - „finální konfrontační scéna obsahuje moment potvrzení, která je její podstatnou částí.“<sup>32</sup>

<sup>30</sup>CARROLL, Noël. Pozn. 5, s. 108.

<sup>31</sup>CARROLL, Noël. Pozn. 6, s. 109.

<sup>32</sup>CARROLL, Noël. Pozn. 7, s. 109.





Obrázek 3 - Nalezení schránky

### 3.3. Confirmation plot

„Vzniká oddělením konfrontační části od komplikovanějšího děje, kdy se skládá ze tří částí: počátek, objevení, a potvrzení, navíc tímto dostáváme operační narativ.“<sup>33</sup> Z čehož vyplývá, že nám operační narativ umožňuje další trojkombinace děje.

Přesně u *confirmation plotu* nedochází ke konfrontaci se samotnými monstry. Takovým filmem shledávám třeba *Jack staví dům* (*The House That Jack Built*, 2018). Antagonista Jack je jednak hlavním hrdinou, a také monstrem. V první části filmu je demonstrováno Jackovo první zabití a moment, kdy v sobě Jack objevuje monstrem (Obrázek 4). Následně se děj věnuje jen Jackovi a jeho rostoucí chuti zabíjet. Na konci nedochází ke konfrontaci Jacka s okolním světem a ani s ním samotným, jelikož před touto konfrontací utíká (Obrázek 5).



Obrázek 4 - První Jackovo zabití



Obrázek 5- Jackův útěk

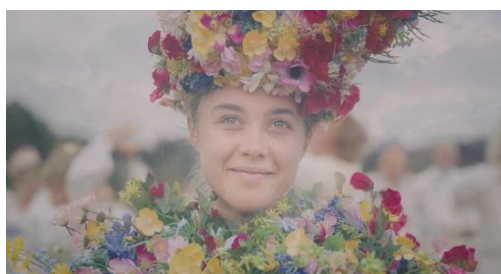
Další trojkombinací je kombinace *počátku*, *potvrzení* a *konfrontace*. Zde se počítá se znalostí monstra v rámci fikčního světa, tudíž je vypuštěna část zabývající se jeho objevením. Jelikož se tento druh vyskytuje nejčastěji u sequelů, nebudeme se jí více zabývat.

<sup>33</sup>CARROLL, Noël. Pozn. 8, s. 110.

Poslední kombinací je pak *objevení, potvrzení a konfrontace*. V tomto případě zde nejsou žádné důkazy o existenci monstra až do jeho samotného objevení. Zde lze jako příklad uvést *Slunovrat* (Midsommar, 2019). Hlavní hrdinka po traumatickém zážitku cestuje se svým přítelem a jeho přáteli do izolované vesnice se specifickou komunitou lidí. Do doby, než dva vesničané spáchají obřadní sebevraždu (Obrázek 6), je tato komunita hrdiny považována za mírumilovnou a bezpečnou, zde procitají a *objeví*, že něco není v pořádku. Celá druhá část filmu se dá označit za část *potvrzení*, jelikož se zde odehrávají události, které toto tvrzení ratifikují. Samotný závěr filmu je pak částí *konfrontace*, kdy se hlavní hrdinka díky vlivu komunity stává jejich dalším členem (Obrázek 7).



Obrázek 6 - Rituální sebevražda



Obrázek 7 - Dani se stává součástí komunity

Carroll tyto variace následně prohlubuje, vzhledem k zaměření této bakalářské práce se však domníváme, že nám postačí jen výše zmíněné varianty.

### 3.4. Sociálně-politické pozadí

V roce 2001 byl spáchán teroristický útok na Světové obchodní centrum v New Yorku. Tato tragédie měla nezměrný dopad na veškeré formy průmyslu, obchodu či služeb. Celé Spojené státy se musely s tímto traumatem vypořádat a k tomu velkou měrou přispěl právě filmový průmysl, jenž přestává produkovat katastrofické či akční filmy, na něž byli diváci zvyklí z devadesátých let, a zaměřuje se spíše na produkci fantasy či dobrodružných filmů, které mají diváky přenést daleko od reality do jiných končin a světů. Vznikají tak filmy jako například *Piráti z Karibiku: Prokletí Černé perly* (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, 2003), trilogie *Pán*

*Prstenů* (The Lord of The Ring, 2001-2003) a další.<sup>34</sup> Postupně začínají vznikat snímky, které zpracovávají samotnou tragédii, jak píše Laura Frost ve své eseji: „*Pokud jedenácté září připomínalo film, bylo ironické, že filmy začínaly připomínat jedenácté září. Filmy mnoha různých žánrů, zahrnující dramata jako World Trade Center [Oliver Stone, 2006], Začít úplně jinak [Danny Leiner, 2005]; buddy film Volání o pomoc [Mike Binder, 2007]...; a romantická komedie Lásky nebeská [Richard Curtis, 2003] začaly katastrofu zkoumat, ať už přímo nebo nepřímo.*“<sup>35</sup> Velkou proměnou prochází samotný hororový žánr, který má v tradici reflektovat sociální a politické dění, jako tomu bylo například v roce 1968, kdy malý a nezávislý horor *Noc ožvlých mrtvol* (Night of the Living Dead, 1968) režiséra George A. Romea reagoval na válku ve Vietnamu, nebo velký rozmach monster hororů v 50. letech v reakci na strach z nevědomí o jaderných zbraních hromadného ničení. Bylo tedy jen otázkou času, kdy horor nastaví ono pomyslné zrcadlo společnosti po 11. září. „*Zobrazení 9/11 byl rychle absorbováno do lexikonů hororu a napětí. Mnoho hororů jako Satan přichází (John Moore, 2006) [který používá fotky z 9/11 v úvodní sekvenci filmu, za účelem navození správné atmosféry] nebo M. Night Shyamalanovo Stalo se (2008) [který ukazuje sebevraždy montážních dělníků skokem z budov nedaleko Central Parku], které byly natočeny během následujících pěti let, zmiňují 9/11 s měnícím se stupněm complexity.*“<sup>36</sup> Za průlomový snímek lze označit film Steven Spielberga *Válka světů* (War of the Worlds, 2005), který ukazuje neznámé vetřelce, kteří ničí a zabíjejí americké občany v ulicích měst, ale i na venkově (Obrázek 8). Stejně tak činí kvazi dokumentární monstr horor *Monstrum* (Cloverfield, 2008), který vrací destrukci zpět na Manhattan pomocí subžánru found footage (Obrázek 9). Tyto a další filmy nám ukazují, že se kvůli teroristickým útokům 9/11 proměnila podoba hororu.

---

<sup>34</sup>How 9/11 Changed Movies Forever. In: Youtube [online]. 11. 9. 2018 [cit. 2020-04-13]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=So5neAJFJx8>, Kanál uživateleWhatCulture.

<sup>35</sup>BRIEFEL, Aviva a Sam J. MILLER. Pozn, 1, s. 15.

<sup>36</sup>BRIEFEL, Aviva a Sam J. MILLER. Pozn, 2, s. 16.



Obrázek 8 - Chaos v ulicích



Obrázek 9 - Destrukce New Yorku

Devadesátá léta se nesla ve znamení sequů prověřených značek (*Vymítač ďábla III*, 1990) nebo slaher hororů (*Tajemství loňského léta*, 1997), ve kterých vystupují dobře zaopatření teenegeri. Až na výjimky se vytrácí společenská reflexe a monstra jsou často nerealistická (nedají se zabít, neustále se vracejí nebo jsou nereálná). Právě reálnost, nebo lépe realističnost se stává jedním z bodů, o které se horor po vystřízlivění po 9/11 opírá. Jde tedy přímo opačným směrem než mainstreamová hollywoodská produkce, jelikož právě důraz na realističnost a tím pádem na skutečnost (nebo připodobnění se jí) diváka hororu děsí více, nežli x-tá variace na nezastavitelného zabijáka. Samotné monstrum, je dalším hororovým prvkem, který se proměňuje. Ze zabijáků, démonů nebo upírů se monstry stávají psychicky narušení jedinci, tajemné nadpřirozené bytosti, které bez varování zasahují do společnosti lidí nebo zombie (nakažení lidé). Většina hororů před diváka klade monstra, která jsou vytvořena samotnými lidmi, obsahují sexuální motivy a celkově se zaměřují na lidskou morálitu. Samostatnou kapitolou je pak rozmach subžánrů gore a torture porna, které divákům nenavazuje ani tolik strach jako spíš nechutnost v pravém slova smyslu. Jarmila Křenková ve své eseji *Americké horory po jedenáctém září*<sup>37</sup> zmiňuje, že americká společnost touží po nostalgii a navrácení do minulosti, tudíž se filmoví tvůrci vrací do 80. let minulého století, tedy do doby silné konzervativní a neohrožitelné Ameriky. „*I přes toto zahledění do minulosti ale vitalita žánru rostla spolu s novými tématy. Začátek nového tisíciletí je tak paradoxně typickým pnutím mezi nostalgickým příklonem ke konzervativním hodnotám a inovativním ožíváním již známých žánrových struktur.*“<sup>38</sup> Pro horory po 9/11 je typická hybridizace žánrů, která přetrvává i v současném hororu a můžeme ji pozorovat u filmů jako *Blade II* (2002), *Rec* (2007) nebo *Kronika* (*Chronicle*, 2012). Křenková dále uvádí:

<sup>37</sup>Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2017, 63(3). ISSN 0015-1068.

<sup>38</sup> Křenková, Jarmila. Pozn, 1. s. 28.

*„Horory nového tisíciletí zintenzivňují neuspokojivé konce a hranice dobra a zla je častěji než kdykoliv předtím rozvolněna. Vystupují zde nejednoznační hrdinové, kterým se nedostává možnosti katarze. Mění se rovněž zdroj ohrožení, které je méně konkrétní a často bývá poháněno konspirací, nikoliv objektivní realitou.“<sup>39</sup>*

Při svých analýzách tedy budeme brát v potaz tyto změny ve společnosti, jelikož je jimi ovlivněna nejen narativní složka filmu, ke které neodmyslitelně patří hororové monstrum.

### **3.5. Způsob analýzy**

U analýzy hororového monstra budeme hledat základní charakteristiku: základní rysy, typ, jaký druh emoce u diváků vyvolává (jak toho dosahuje) a co monstrum představuje (jeho vyznění pro diváka). K tomu nám napomůže znalost základních druhů možných zápletek (plots), které nám pomohou rozpoznat úmysl tvůrců, jak začlenili monstrum do fikčního světa (do příběhu), a tudíž jeho způsob monstrosity, jeho děsivosti a nechutnosti.

---

<sup>39</sup> Křenková, Jarmila. pozn, 2. s. 27.

## Analytická část

### 1. Saw: Hra o přežití

Jedná se o americký snímek, který byl natočen roku 2004 a do české distribuce byl uveden pod názvem *Saw: Hra o přežití* v roce 2005. Režie se ujal James Wan, který se dále podílel na tvorbě scénáře, přesněji na jeho dějové kostře. Scénář samotný napsal Leigh Whannell, který dále ztvárnil Adama, jednu z hlavních postav filmu. Příběh pojednává o dvou osobách, Dr. Gordonovi a Adamovi, kteří jsou společně uvězněni v místnosti připomínající koupelnu. Oba dva jsou pomocí řetězů připoutáni k potrubí. Zjišťují, že se s nimi v místnosti nachází mrtvola, která třímá magnetofon. Můžeme říci, že ve chvíli, kdy si přehrají audiopásku (nacházející se v magnetofonu), slyšíme první projev monstra Jigsawa, jedno z ikonických monster prvního desetiletí. Svě jméno dostává podle suvenýru, který si Jigsaw nechává: kus kůže tvarem připomínající puzzle ze skládačky.

Děj samotný se odehrává ve dvou časových rovinách, přítomnosti a minulosti. V minulosti sledujeme práci dvou detektivů, kteří pátrají po Jigsawovi. Naopak děj, odehrávající se v koupelně je situován do přítomnosti a díky retrospektivě pak Gordon s Adamem vzpomínají na okamžik svého únosu. Paralelně s dějem v koupelně probíhá druhá narativní linie v domě Dr. Gordona, kde Jigsawův pomocník drží Gordonovu rodinu jako rukojmí. Obě linky se ve finále protínají.

Ačkoli se v prologu nevyskytuje žádná scéna, která demonstruje monstrositu monstra, je nám monstrum představeno pomocí audionahrávky. Je to zásadní část filmu, jelikož ukazuje, že se monstrum nebude objevovat ve fyzické podobě. Další poznatek, který se objevuje po přehrání nahrávky, je fakt, že Dr. Gordon ví, kdo je monstrum, nebo spíše zná jeho jméno. Fáze *objevení* je nám tedy představena hned v úvodu filmu, naopak fáze *počátku* chybí. Můžeme tedy vyloučit *complex discovery plot*, bude se spíše jednat o jeho variaci. V této části filmu je nám představováno samotné monstrum, jeho postupy, zbraně nebo důvod proč zabíjí. *Objevení* končí zabitím jednoho z detektivů (Obrázek 10), kteří konfrontují Jigsawa, jemuž se podaří utéct. Od tohoto momentu film přechází do *konfrontační* fáze. Monstrum koná v zastoupení svého pomocníka, který drží jako rukojmí rodinu Dr. Gordona, a jakmile proběhne telefonický hovor Gordona s jeho rodinou, Gordon začíná s útekem. Monstrum zde stále není odhaleno, samotné monstrum tak nekoná, nýbrž pozoruje situaci, která vznikla jeho vnitřní angažovaností. Odhaluje se až ve finální části filmu, kde se

odmaskovává, konfrontuje Adama se svojí existencí a definitivně odchází ze scény (Obrázek 11). Ve filmu tedy absentuje i fáze *potvrzení* a dle našeho názoru se jedná o *objevení/konfrontační děj*.



Obrázek 10 - Smrt detektiva



Obrázek 11 - Jigsaw odchází ze scény

Jak z výše uvedeného textu vyplývá, monstrum je po celý čas filmu zahaleno tajemstvím. Nevíme, kdo hlavní postavy uvěznil, proč je uvěznil a co monstrum je. Tyto informace se dozvídáme postupně, několik minut po skončení prologu. Monstrum je člověk, sériový vrah, který své oběti zabíjí atypickým způsobem. Hraje s nimi hru. To je demonstrováno na všech třech obětech, které jsou nám v úvodu filmu představeny. Všechny podstoupily zkoušku, na jejímž konci by si měly začít vážit svých životů, tak je nám představen důvod jeho zabíjení. To opět potvrzuje fakt, že monstrum je člověk, jelikož žádný jiný druh monstra (snad kromě mimozemšťanů) nepotřebují důvod zabíjet, protože se jedná o jejich přirozenost nebo potřebují zabíjet ke svému přežití. Propracované pasti, do kterých své oběti uzavírá, a hry jaké s nimi hraje, tedy způsob, jakým svoje oběti vraždí, definuje jeho intelekt. Přidá-li se k tomu odůvodnění jeho činů (zabije oběti, které porušují morálku společnosti, ubližuje lidem ve svém okolí, ať už je to rodina nebo oni samotní), může se naskytnout situace, kdy s ním divák může souhlasit a jeho činy považovat za určitý způsob morálního napravení. A tou je i jeho forma děsu, kterou působí na diváky. Klade před nás vlastní morální kompas, tudíž nás děsí svým morálním pohledem na svět, který jako morální diváci nezastáváme. Jigsawa tedy můžeme označit za psychologické monstrum, které děsí pomocí narušení morálního kodexu společnosti, brutálními pastmi, které jeho oběti mučí, a psychologickým ovlivňováním postav ve filmu.

V další části se budeme zabývat zastoupením monstra ve filmu, tedy jak se monstrum projevuje či působí na postavy a diváky. Jak jsme již nastínili výše, jedním z prvních projevů monstra je audionahrávka, popřípadě videonahrávka. U audionahrávky si můžeme všimnout hned několika aspektů, jako například barvy hlasu, jeho intenzity, výšky nebo hloubky. Díky faktu, že monstrum není vidět, si tak divák může monstrum představit pomocí své vlastní

představivosti, a to i když na sebe monstrum ve videozáznamu bere podobu loutky. Loutka, která dostala jméno podle svého tvůrce, má funkci maskota, zástupce – je součástí jeho masky, za kterou se skrývá – a prezentace (Obrázek 12). Děsivou ji utváří její zevnějšek (tvar, zbarvení), způsob, jakým se pohybuje (jedná se o břichomluveckou loutku) a v neposlední řadě loutka postrádá emoce. Fakt, že se jedná o břichomluveckou loutku, nám může podhalit další informace o monstu. Břichomluvecká loutka nebo loutka samotná není v hororu ojedinělým jevem, mohli jsme ji vidět ve filmech *Přízraky noci* (Dead of Night, 1945), *Mistr Loutkař* (Puppet Master, 1989) nebo *Dětská hra* (Child's Play, 1988). Zde neplnila roli monstra samotného, jako ve výše zmíněných filmech, ale i přesto se dokázala stát ikonickou „postavou“ filmu. Plní totiž funkci zvěstovatele, to ona na videokazetách začíná hru o život. Jelikož se motiv loutky u filmů Jamese Wana vyskytuje častěji, chceme zde charakterizovat loutku jako druh hororového monstra. Předem je nutno se obeznámit s faktem, že existuje nemoc zvaná pupaphobia, neboli strach z loutek. Strach je tedy částečně založen na realitě. Proč se ovšem těchto loutek bojíme? Podle spisovatele A. R. Andreda je těchto důvodů hned několik: „(a) *Dětské trauma – zážitek z dětství, hrůzostrašné noční můry s loutkami, setkání s děsivou situací během loutkového představení nebo spatření záměrně děsivé loutky.* (b) *Iluze života – loutka se nemůže hýbat sama, někdo s ní musí manipulovat.* (c) *Podobá se člověku – připomíná lidskou zmenšeninu.* (d) *Záměrně strašidelný – loutka je stvořena proto, aby dělala, filmy, knihy.* (e) *Nadpřirozenost – loutky byly v minulosti využívány při šamanských rituálech, kdy byl do nich přenesen bůh.*“<sup>40</sup> Loutky jako takové jsou používány ve voodoo nebo v okultismu k uhrnutí nebo ovládnutí určené osoby. Hned několik z výše uvedených faktorů můžeme naleznout i u loutky z filmu *Saw: Hra o přežití*. Figurína zde zastupuje vraha, přebírá tedy jeho fyzickou formu, tu „duševní“ ovšem nikoliv, ta zůstává monstu samotnému. Dále je loutka zcela jasně vyrobena za účelem vyvolat strach nebo znepokojení. A v neposlední řadě je to právě loutka, která odráží osobnost monstra. Dalším způsobem, jak je zde Jigsaw zastoupen, je pomocí Zepa, další oběti, který Jigsaw svým způsobem obdivuje. Postavu Zepa lze považovat za fyzickou schránku, kterou Jigsaw využívá ke splnění svého plánu (Obrázek 13). Předposlední typem zastoupení monstra jsou samotné pasti, tedy způsob zabíjení. Jedná se o jeho důležitou součást, jelikož se tímto odlišuje od ostatních podobných monster a tím se tyto pasti stávají ikonickými. Posledním zastoupením je pak samotný Jigsaw, který se objevuje až v samotném závěru filmu, konfrontuje Adama a odchází pryč ze scény.

---

<sup>40</sup>Are You Afraid Of Puppets? In: Raandrade [online]. -: -, 2020, 2020 [cit. 2020-04-04]. Dostupné z: <https://www.raandrade.com/are-you-afraid-of-puppets/>



Z tohoto nám vyplývá další rys monstra: jedná se o nepřítomné monstrum. Existuje tedy pět možností prezentace monstra: audiokazeta, loutka, Zep, pasti a Jigsaw (samotné monstrum).



Obrázek 12 - Loutka Jigsaw



Obrázek 13 - Zep

Poslední část je zaměřená na emoce, které v nás monstrum vzbuzuje svými činy. Zmínili jsme, že s monstrem můžeme i sympatizovat nebo mu porozumět a tím jej „polidštit“. Tento prvek se ale dle našeho názoru vytrácí postupným odhalováním způsobů, kterými Jigsaw vraždí své oběti nebo se dopustí popření svých pravidel hry (třetí oběť musí zabít svého známého, protože má v žaludku klíč od jedné z pastí). Ona brutalita a realističnost zranění je způsobena subžánrem gore. Samotné pasti jsou pak formou mučení, objevuje se tedy další subžánr, torture porn. Emoce, na které monstrum cílí, jsou nechutenství, strach z ubližování. Snaží se vyvolat pocit hnusu, tedy jednu z typických součástí hororů. Film také naráží na strach ze společnosti, z toho, co si jako lidé dokážeme navzájem učinit. K tomu přispívá fakt, že film *Saw: Hra o přežití* byl natočen tři roky po 11. září 2001. Jak jsme zmínili v metodologické části, toto datum změnilo společenskou náladu ve Spojených státech a redefinovalo nejen hororový žánr, ale Hollywood obecně. Hlavní protagonisté jsou nejednoznační a nedostávají prostor ke katarzi, monstrem je sériový vrah, který se objeví z ničeho nic a je tvořen jednáním (zkažeností) společnosti. Strach je zde navozován pomocí hnusu a morální destrukce. I když se film neodehrává v 80. letech, můžeme vidět paralelu s filmy jako *Věc* (*The Thing*, 1982), i zde se jsou hlavní protagonisté izolováni od společnosti, nebo *Osvícení* (*The Shining*, 1980), kde jsou hrdinové nejen izolováni, ale i psychicky týráni. Důraz na realističnost dále představují scény násilí, které film zařazuje do subžánru gore a torture porn.

## 2. Zlověstné ticho

Jedná se o druhý celovečerní snímek Jamese Wana, na kterém spolupracoval se svým kolegou Leighem Whannellem. James Wan se opět podílí na budování příběhu a režii. *Zlověstné ticho* vzniká dva roky po snímku *Saw: Hra o přežití*, a ačkoliv se snaží odlišit

od svého předchůdce prací s kamerou a hutnější atmosférou, můžeme zde pozorovat stříhové, stylistické, či dokonce narativní podobnosti (a s tím spjatou morfologii monstra).

Jamie Ashen a jeho těhotná manželka žijí spokojený život, ten ovšem naruší balíček, který Jamie nalezne před dveřmi svého bytu. V krabici se nachází břichomluvecká loutka, která následně zabije jeho ženu. Hlavním podezřelým se stává Jamie, vydává se tedy zpět do svého rodného městečka Revans Fair, odkud mu byla figurína zaslána, a snaží se zjistit pravdu o smrti své ženy. V řídké obydleném městě navštěvuje svého otce Edwarda, jeho novou macechu Ellu a následně koronera Henryho Walkera i s jeho psychicky postiženou manželkou Marion. Jamie odhaluje pravdu o smrti své ženy a prokletí městečka Ravens Fair, které má na svědomí neživá entita bývalé břichomluvkyně Mary Shaw.

Podle dějové skladby jsme určili jako narativní mód *complex discovery plot*, tedy základní typ hororové narace. Fáze *počátku* se nachází v první části filmu (prologu), kdy jsme svědky vraždy Jamieho manželky (Obrázek 14), první nám známé oběti monstra. Je nám sděleno hned několik důležitých informací týkajících se monstra, například způsob, jakým své oběti zabíjí, co tomu předchází, které jevy vraždu doprovází, podobu monstra (do chvíle, než je nám představena postava Mary Shaw) a čeho je monstrum schopno. Další polovina filmu je věnována fázi *objevení*, kdy sledujeme Jamieho, který se snaží najít pravdu o smrti své manželky a podstatu všech událostí, které se mu během několika dnů staly. Dozvídáme se, že původní monstrum (břichomluvecká loutka) je pouhým prostředníkem a je nám odhalena skutečná identita monstra, zlá entita Mary Shaw, kterou lze označit jako ducha (Obrázek 15). Je zde představena celá její backstory, tedy jakým způsobem monstrum vzniklo a důvod její aktivity. V části *potvrzení* Jamie odhaluje, že jeho otec je celou dobu obeznámen s pravdou, a detektiv Lipton, který se celý snímek snaží Jamieho zatknout, nakonec připouští, že Jamie skutečně vrahem není a za vraždou jeho manželky stojí Mary Shaw. Společně s tímto utvrzením přechází narace do poslední části *konfrontace*, kde je monstrum konfrontováno přímo ve svém doupěti, starém, rozpadlém a opuštěném divadle. Detektiv Lipton umírá a v poslední části filmu se hrdina vrací zpět do rodinného domu zničit zbývající břichomluveckou figurínu. Zde nastává poslední část konfrontace mezi ním a monstrem, která končí smrtí Jamieho Ashena.



Obrázek 14 - Smrt Jamieho ženy



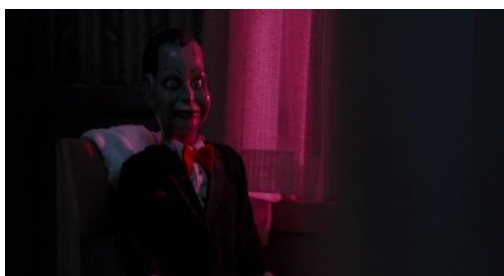
Obrázek 15 - Mary Shaw

*Zlověstné ticho* disponuje, stejně jako snímek *Saw*, základním monstrem, které ke své prezentaci využívá druhotná monstra, jež můžeme nazvat prostředníky. Základním monstrem je duch, tedy zjevení mrtvého člověka, bývalé břichomluvkyně *Mary Shaw*. Ve většině případů nám duchové, vyskytující se v hororových filmech, demonstrují filmové motivy, jako pomstu, tajemství nebo smrt. Existuje několik způsobů vzniku duchů, přičemž jejich vznik definuje jejich podobu, argument a způsob strašení nebo vraždění. Pro tuto analýzu bude podstatný způsob násilný, zaviněný morálním pochybením společnosti, který zapříčiní násilnou podstatu monstra (ducha) založeného na motivu pomsty. *Mary Shaw*, ačkoliv víme, že zabila dítě, byla bez jakéhokoliv důkazu společností prohlášena za vražedkyni a následně popravena. Sledujeme zde morální pochybení společnosti zapříčiňující její rozpad formou posmrtného vraždění *Mary Shaw*, která se tak této společnosti za svou vraždu mstí. Vzezření *Mary Shaw*, stejně jako vzezření Smary ve filmu *Kruh* (*The Ring*, 2002) nebo Freddyho Kruegera v *Noční můře z Elm Street* (*Night Mare of Elm Street*, 1984) je ovlivněno způsobem, jakým byla monstra stvořena. *Mary Shaw* postrádá jazyk, který jí byl odňat, a její obličej je, díky jejímu poslednímu přání, stylizován do podoby tváře břichomluvecké loutky. Proto se můžeme domnívat, že *Mary Shaw* za svého života byla psychicky labilní, ne-li šílená. Tato její psychická nemoc má za následek její distancování od společnosti a později usmrcení dítěte, čin prakticky neomluvitelný je tak obhájen a v moderní společnosti by tak taková osoba byla umístěna do psychiatrické léčebny. K tomu přispívá i fakt, že se *Mary Shaw* nechala pohřbít, obklopena svými „dětmi“, břichomluveckými loutkami (Obrázek 16). James Wan a Leigh Whannell zde tedy opět pracují s určitou formou obhájením zla, morálně společenským pochybením a monstrem, které je touto společností stvořeno. Další podobností mezi *Jigsawem* a *Mary Shaw* je určitý stupeň násilí. Filmy spolu sice nesdílí subžánr gore, ale posmrtné vzezření obětí může pocity zhnusení vyvolávat. Co ovšem oba dva filmy sdílí, je psychologická podstata monstra. *Mary Shaw* můžeme, stejně jako *Jigsawa*, zařadit do skupiny psychologických monster, jelikož nás neděsí fyzickými dispozicemi, ale naopak atmosférou, nejistotou, tajemstvím o identitě *Mary Shaw* a konečně uvědoměním si, že vše, co se ve filmu odehrálo, bylo monstrem plánováno. Ano, víme sice, že *Mary Shaw* byla šílená, ale složité zápisky a plánky, podle kterých tvořila své loutky, nám mohou napovědět mnoho o její inteligenci. A opět je monstrem tvůrcem nejen loutek a pastí, ale celého příběhu.



Obrázek 16 - Hroby loutek

Ke své prezentaci monstrem využívá prostředníka, dřevěnou břichomluveckou loutku, která nese pojmenování *Billy* (Obrázek 17). Na rozdíl od loutky *Jigsawa* jsou *Bill* a jeho „sourozenci“ nejen prostředníkem, ale taktéž vražedným nástrojem. Jak jsme již uvedli v předešlé analýze, břichomluvecká loutka není ojedinělý prvek v hororovém žánru, zde je *Billy* posedlou loutkou, tudíž mu všechny nabyté schopnosti jako rychlý pohyb, zpomalování času, ztlumení okolního zvuku a vraždy propůjčuje monstrem *Mary Shaw*. Tyto schopnosti tak pomáhají definovat monstrem, které je nadpřirozené, vraždí v tichu, pravděpodobně díky vyříznutému jazyku (ostatně ani oběti nemohou vydávat zvuky) a vraždy mají násilný podtón, stejně jako samotná vražda *Mary Shaw*. Víme, že *Billy* je posedlá loutka, nemůžeme ovšem s jistotou tvrdit, že je *Ella Ashen* (Obrázek 18) taktéž posedlá, nebo se jedná o „dokonalou loutku“, kterou měla v za cíl *Mary Shaw* vytvořit. Ve filmu se vyskytuje třikrát, z hlediska narace jde o důležitý plot twist. Samotné monstrem vidíme ve většině případů v pozadí, v zrcadlech nebo za záclonou. Nevyskytuje se v záběrech často, což si lze vysvětlit jako formu budování atmosféry napětí, a když ano, zabere kamera pouze její znetvořený obličej.



Obrázek 17 - Billy



Obrázek 18 - Ella Ashen

Film na diváka zapůsobí stylem, který navozuje atmosféru strachu, odcizení a nevědomí. Na tradici duchařských filmů navazuje prostředím, tedy opuštěným městem, pitevnou, hřbitovem nebo rozpadlým divadlem a monstrem děsí pomocí jumpscarů, zohavením těl obětí a samotné tváře *Mary Shaw*. Velký prvek zde hraje kontrast mezi tichem a hudbou, můžeme slyšet šumy, hlasitou a deprimující hudbu, zatímco ticho zde má za cíl

tvořit napětí. Strach zde pramení z očekávání vraždy, nikoli ze způsobu vraždy nebo ukazování goru, v tomto se od filmu *Saw: Hra o přežití* odlišuje. Oba filmy se naopak shodují v poukázání na morální provinění společnosti, které spočívá v porušení zákonů. *Zlověstné ticho* poukazuje na děti pykají za hříchy svých rodičů a právě začlenění motivu přenesení problémů na mladší generaci může být dle našeho názoru ovlivněn sociálně-politickými změnami po roce 2001. Prezident Bush krátce po událostech 9/11 vyhláší tzv. válku proti teroru, kterou svým dřívějším chováním vyvolala právě jeho generace, stejně jako generace Edwarda Ashena stvořila *Mary Show*, a kvůli tomu umírá generace nová. Za další sociální komentář a metaforu na Spojené státy pak lze považovat město Ravens Fair. Ve flashbacku můžeme vidět jeho rozkvět a „zlaté časy“, naopak v přítomnosti se jedná o chátrající a zpusťované město. Může se tak jednat o odkaz na ekonomický a mocenský úpadek Spojených států, kdy film samotný vychází pouze osm měsíců před ekonomickou krizí roku 2007.

Ačkoliv se James Wan a Leigh Whannell snaží vytvořit nové monstrum, které má svoji vlastní minulost, nadpřirozené schopnosti a je strašidelnější, opět pracují podle určité šablony. Monstrum využívá jiných prostředníků, a to loutky nebo člověka, oběti jsou znetvořené, monstrum si s nimi hraje, je svým způsobem inteligentní i šílené a děsí pomocí narušení morálních zásad, demonstrací finálního vzezření obětí nebo jumpscary. Odklon od realističnosti monstra je nahrazen sociálním komentářem, který je spjat se vznikem samotného monstra.

### 3. *Insidious*

James Wan mezi filmy *Zlověstné ticho* a *Insidious* stačil vyprodukovat jeden celovečerní akční/krimi snímek *Rozsudek smrti* a krátkometrážní film *Psí nebe*, na kterém spolupracoval s Leighem Whannellem. Jedná se tedy o jeho návrat k hororové tematice, kdy se tentokrát ujímá pouze režie, celý scénář vytvořil Leigh Whannell. Dá se tedy uvažovat o tom, že profilace monster ve filmu pochází od Leigha Whannella, naopak stylizace, podoba či způsob emočního působení monstra na diváka odpovídá rukopisu Jamesa Wana. Pro naši analýzu je důležité sledovat, jak James Wan pracuje s monstry ve filmu, jelikož se jedná o poslední analyzovaný film, na kterém spolupracoval s Whannellem.

Sledujeme příběh pětičlenné rodiny Lambertů, která se právě přistěhovala do nového domu. Po upadnutí jejich prvorozeného syna Daltona do kómatu se v domě začínají dít

nezvyklé události (paranormální jevy), které vrcholí projevem jednoho z monster. Renai Lambert, matka Daltona, se domnívá, že je dům proklet, a prosí své ho manžela Joshe o přestěhování do nového domu. Ten jí vyhoví, ale paranormální projevy přetrvávají i v novém bytě. Po diskuzi s Joshovou matkou je na pomoc přivolána Elise Rainer i s jejím týmem lovců paranormálních jevů. Ta nejen že odhaluje monstrem, ale přichází s tvrzením, že prokletý není dům, ale jejich syn. Dále se dozvídáme, že Dalton je obdařen schopností cestovat mezi dvěma astrálními světy, a to světem lidí a Zásvětím, kterou zdědil po svém otci. Dalton je zde uvězněn či ztracen a různé entity se snaží posednout jeho tělesnou schránku. Josh se tak vydává do Zásvětí, aby zachránil svého syna.

*Insidious* disponuje hned několika monstry, která jsou ve filmu postupně odhalována. Hned v prologu se nám představuje vedlejší monstrem, které se ovšem nikterak neprojevuje, naopak zůstává statické. Tyto dva aspekty vylučují domněnku považovat prolog za část *počátku*, dle našeho názoru se zde ani nevyskytuje, ba naopak film okamžitě přechází do části *objevení*. Jsou nám představeny typické propriety strašidelného domu (Obrázek 19) a monstra se začínají projevovat, například shozenými knihami nebo šeptáním v dětské chůvičce. Tyto paranormální jevy jsou postupně silnější, až se jednotlivá monstra začínají zhmotňovat (Obrázek 20). Veškeré tyto projevy se odehrávají v první lokaci filmu, tedy v prvním domě. Po přestěhování se aktivita monster nevytrácí ani neubývá na síle. Putovaly s rodinou, která je čím dál zoufalejší, a rozhodnou se kontaktovat *Elise*, paranormální médium. Po jejím prozkoumání domu a nalezení hlavního monstra přechází film do fáze *potvrzení*. Ta spočívá hlavně v přesvědčení Joshe, že se opravdu jedná o duchy a že on sám je obdařen schopností cestovat mezi astrálními světy, jedině on tak může zachránit svého syna. Jakmile je přesvědčen a vstoupí do Zásvětí, film přechází do poslední části, *konfrontace*. Lze však diskutovat o tom, zda se fáze *konfrontace* ve filmu vyskytuje již dříve, jelikož scéna seance ukazuje konfrontaci monster a živých. Z důvodu, že konfrontaci nezačínají hlavní postavy, nýbrž monstra samotná, potvrzuje fakt, že se nejedná o *konfrontační* část, k čemuž přispívá i následné odhalení nových informací o Joshovi a jeho schopnostech. V Zásvětí je Josh konfrontován s vedlejšími monstry i s hlavním monstrem, kdy vstupuje do jeho doupěte, monstrem poráží, ovšem snímek opět končí plot twistem, kdy se dozvídáme, že byl Josh posednut monstrem z prologu.



Obrázek 19 - Strašidelný dům



Obrázek 20 - Zhmotněný duch

Hlavním rozdílem mezi filmy *Saw: Hra o přežití* a *Zlověstné ticho* oproti filmu *Insidious* je jednoznačně v pojetí monstra, popřípadě monster. Zatímco u předešlých filmů monstra využívají prostředníky, zde jednají sama za sebe. Monstra nemají pro ně ikonickou zbraň, kterou by postavám ubližovaly nebo je jí trýznily. Spíše než to, každé z nich charakterizuje jejich zevnějšek, a to jednak historické období vzniku, druh entity nebo způsob usmrcení. Můžeme zde vidět podobnost se *Zlověstným tichem*, většina monster jsou duchové, jejichž podobu definuje způsob úmrtí, což ovšem může plynout z pravidla žánru, nikoliv z myslí Wana a Whannella. Dále se zde nevyskytuje jedno monstrum, není druhově stejné, proto je lze dělit na monstra vedlejší a hlavní. Za vedlejší monstra můžeme považovat duchy a za monstrum hlavní pak démona. Právě druh hlavního monstra je jednou z velkých změn oproti předešlým filmům. Démon není ojediněle vyskytující se monstrum, a to nejen mluvíme-li hororech, ovšem dle očekávání má největší zastoupení právě v hororovém žánru. Filmy jako *Vymítač ďábla* (*The Exorcist*, 1973), *Přichází Satan!* (*The Omen*, 1976) nebo *Lesní duch* (*Evil Dead*, 1981) nám tato monstra představily jako fyzická, disponují nadlidskou silou, telekinezí, houževnatostí a zároveň svojí vychytralostí. Lze je ve většině případů zařadit do skupiny fyzických fúzních monster, ovšem vyskytují se případy i čistě psychologických démonů, jako právě *Damien* z filmu *Přichází Satan!* nebo *John Milton* ve filmu *Ďáblův advokát* (*Devil's Advocate*, 1997). Zde se jedná o fyzické fúzní monstrum, které děsí právě svojí fyzickou podobou a je nám ve filmu postupně odhalováno. Je označeno za nejsilnější a nejnebezpečnější monstrum, jelikož jeho podstatou je, jako u všech démonů, škodit, trápit a ubližovat lidem. Je ozbrojen drápy, které pro něho ovšem nejsou ikonické, jelikož na ně film poukazuje pouze jednou. Vzezření démona je pak vyobrazeno dle klasických ikonografických prvků určujících jeho démonickou povahu. Těmito prvky máme na mysli kopyta, ocas, výrazné ochlupení a do ruda zbarvené pokožky. V českém kontextu bychom mohli toto monstrum označit pojmenováním čert, ve světovém pak krampus. Zde je pojmenován *The Lip-stick Démon* (Obrázek 21) a jeho cílem je posednutí prázdné lidské schránky, jejímž prostřednictvím pak může škodit lidem. Vedlejší monstra se druhově řadí k duchům a jejich cíl je stejný, ovšem tělesnou schránku chtějí využít jako svoji druhou šanci k pozemskému životu. Film nám prezentuje jednak čtyři takovéto entity, které jsou čistě fyzického fúzního rázu. Dále pak tyto entity spojuje a přidává další, tedy můžeme mluvit o transformaci těchto monster z fúzního typu až do typu *masifikace* (Obrázek 22). Každé z vyskytujících se monster má svoji back story, kterou si buď musíme domyslet, nebo je nám poodhalena. Monstra pak mají odlišené způsoby projevů, například *Doll Girl* (Obrázek 23) a její rodina straší pomocí strnulosti, přemístování a mimiky, zatímco duch *Long-Haired Fiend* (Obrázek 24) pak

fyzickou konfrontací. Jediné z vedlejších monster, které má větší impakt na naraci, je *Parker Crane*<sup>41</sup>(Obrázek 25), pro kterou je typický závojem zahalený obličej a svíčka, již drží ve svých rukou. O tomto monstři víme jen to, že se v minulosti snažila posednout *Joshe*, což je i v reálném časovém ději jejím cílem. *Insidious* disponuje několika druhy monster a také díky tomu jim není věnováno tolik prostoru jako v předešlých filmech. Můžeme tedy mluvit o jasném posunu v tvorbě Jamese Wana a Leigha Whannella.



Obrázek 21 - The Lip-stick Démon



Obrázek 22 - Masifikace



Obrázek 23 - Doll Girl



Obrázek 24 - Long-Haired Fiend



Obrázek 25 - Parker Crane

Zatímco *Jigsaw* můžeme považovat za psychologické monstrum, které děsí pomocí pokřivení lidské morálky, *Mary Show* též za psychologické, ale už s některými prvky fyzického monstra, kvůli svému způsobu vzniku a násilné povaze. Monstra ve filmu *Insidious*

<sup>41</sup>Insidious Wiki [online]. - : FANDOM MoviesCommunity, - [cit. 2020-05-05]. Dostupné z:

[https://insidious.fandom.com/wiki/Insidious\\_Wiki](https://insidious.fandom.com/wiki/Insidious_Wiki)



pak lze považovat čistě za fyzická monstra, která se snaží vyvolávat strach pomocí své vizáže a formou své prezentace. Kombinací těchto dvou prvků pak James Wan využívá k navození pocitu strachu, čehož docílí jumpscary a následným krátkými statickými záběry zacílené na monstrum. Tento způsob navození strachu můžeme vidět i ve *Zlověstném tichu* při odhalování znetvořených obličejů obětí. Naopak *Saw: Hra o přežití* se podobá v důrazu na realističnost prostředí, sice se vytrácí atmosféra, kterou tímto prostředím a jeho stylizací Wan buduje ve *Zlověstném tichu*, zde atmosféru budují samotná monstra. Je budována postupně, od malých projevů (popadané knihy) až po otevřenou konfrontaci (seance), to je docíleno postupným odhalováním monster a jejich samotné podstaty. Dále jsme zde nezaznamenali žádný náznak goru či znechucení (odklon je záměrem<sup>42</sup>), tento pocit spíše střídá nejistota z nepředvídatelnosti monster, tedy jednoho z prvků hororových filmů po 11/9, ostatně realističtější pojetí je další z prvků. James Wan pak opět režíruje snímek, který má jako jedno z hlavních témat rodinu. Toto téma se vyskytuje jak v *Saw: Hra o přežití*, tak i ve *Zlověstném tichu* a v obou případech je tato rodina v nesnázích. Zde je to typická mladá americká rodina, která je ohrožena na svém vlastním pozemku neočekávatelnou hrozbou, což můžeme opět považovat za metaforu k 11/9. Jedná se tedy o další prvek, který nejen že prostupuje všemi zde analyzovanými Wanovými filmy, ale též propojuje jednotlivá monstra.

James Wan a Leigh Whannell filmem *Insidious* oživují duchařské filmy novým pojetím těchto monster. Oba dva tvůrci se tímto snímkem profilují, zvláště pak James Wan, u něhož díky jeho práci s monstry můžeme lépe charakterizovat jeho filmový styl, který se nejen opakuje v pokračování *Insidious 2* (2013), ale v hlavní řadě *V zajetí démonů* (*The Conjuring 2*, 2013).

#### 4. V zajetí démonů

První hororový film Jamese Wana, na kterém nespolupracuje s Leighem Whannellem, je zároveň posledním analyzovaným filmem této bakalářské práce. Wan se nepodílel na scénáři, který tentokrát napsali sourozenci Chad a Carey Hayesovi. Nejednalo se však o jejich první počín, v Hollywoodu se pohybují už od devadesátých let. Pomineme-li stylizaci, obsahuje snímek *V zajetí démonů* hned několik témat, prvků a motivů, které jsou typické pro práci Jamese Wana (sociální pojetí, zobrazení monster), najdeme zde však také prvky nové.

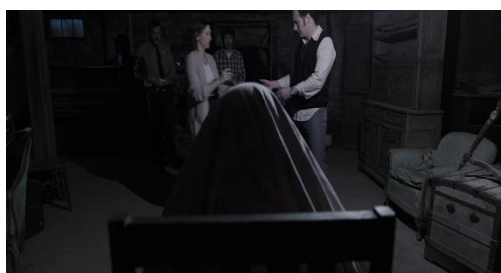
---

<sup>42</sup>James Wan&LeighWhannell - Pure Horror In: Yootube [online]. 30. 3. 2011 [cit. 2020-04-20] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=a-hPKWuWy7s>

Příběh tentokrát sleduje dvě rodiny na místo jediné. Manželé Ed a Lorraine Warrenovi jsou, v dnešním pojetí, lovci paranormálních jevů, kteří si díky svému působení vysloužili pověst odborníků. Přednášejí na vysokých školách nebo v domácnostech vysvětlují lidem, že ne vždy straší duch, ale třeba rezavé potrubí. Sklep Warrenových je zaplněn posedlými artefakty, hračkami nebo talismany. Ze všech pak vyniká panenka *Annabel*, která je považována za nejnebezpečnější předmět, který se ve sklepe nachází. Samotná *Annabel* je nám představena v hned v prologu, kdy můžeme vidět její pravou sílu a uvěznění Warrenovými (Obrázek 26). Naproti tomu početná rodina *Perronových* se stěhuje do nového viktoriánského domu, kde jsou postupně svědky nadpřirozených událostí, které je donutí kontaktovat právě manžele Warrenovy. Příběh se zaměřuje na pátrání po identitě monstra, kdy se jedná o čarodějnici, jež před svojí smrtí proklela kohokoliv, kdo by chtěl vlastnit její majetek. Následně je duchem čarodějnice posednuta *Carolyn Perrol*, která unese dvě ze svých pěti dcer a chce je zabít. Dochází tedy ke konfrontaci, vymítání (Obrázek 27) a celý příběh končí happyendem, kdy není opatřen plot twistem.



Obrázek 26 - Annabel



Obrázek 27 - Vymítání

Co se týče děje, pak *V zajetí démonů* používá stejný druh zápletky jako *Insidious*, tedy *discovery plot*, i když by se na první pohled mohlo zdát, že se jedná o *complex discovery plot*. A to z důvodu, že v prologu můžeme vidět vedlejší monstrum *Annabel* a její projevy. Obsahuje tedy prvky vyskytující se ve fázi *počátku*, neodhaluje ovšem hlavní monstrum filmu, nýbrž je nám představen jeho druh. Nemůže se tak jednat o *complex discovery plot*. Naopak *discovery plot* můžeme určit jasně zřetelně. Stejně jako ve snímku *Insidious* se děj filmu *V zajetí démonů* nachází hned ve fázi *objevení*, kdy se do starého domu nastěhují jeho noví vlastníci, rodina *Perronových* fungující na starých principech (děti chodí do školy, otec vydělává peníze a matka zůstává v domácnosti a stará se o dítě). Můžeme tedy opět spatřit podobnosti s filmem *Insidious*, jelikož však scénář nepsal Leigh Whannell, musíme vyloučit vnitřní podobnost, nemůžeme však vyloučit inspiraci a může se jednat o důvod, proč si tento

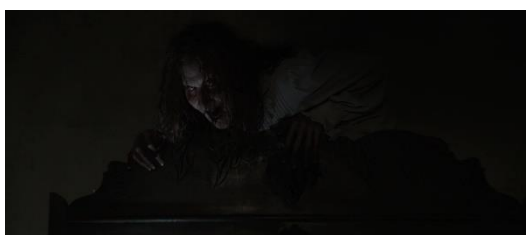
snímek James Wan vybral, jako svůj další projekt. Rodina pomalu objevuje přítomnost monstra, což nakonec vyústí ke kontaktování manželů *Warrenových*. Ti jsou ovšem skeptičtí, jelikož jako zkušení lovci paranormálních jevů vědí, že se vždy nejedná o nevysvětlitelné úkazy. Svůj názor rychle mění a po navštívení *Perronových* začínají s vyšetřováním. Film tak přechází do části *potvrzení*, kde existenci v monstrem postupně uvěří i další členové domácnosti (otec) a státních orgánů (policista). Tato fáze pak definitivně končí v čase 1h 31 min (Obrázek 28), kdy se ukáže, že monstrem posedlo matku *Perronových* a dochází tak k vymítání a následnému boji s monstrem, jež manipuluje s tělem *Carolyn*.



Obrázek 28 – Posedlá Carolyn

James Wan ve filmu pracuje s více monstry, tentokrát se nejedná o démonická stvoření, nýbrž jde o duchy. V *zajetí démonů* se tedy podobá dřívějšímu snímku v nárůstu počtu monster, ovšem vedlejší monstra se zde tak často nevyskytují, jako právě v *Insidious*. Tato monstra opět nechtějí ublížit filmovým postavám, naopak jim zde svým způsobem pomáhají. Hlavní monstrem je duch čarodějnice *Bathsheba Sherman* (Obrázek 29), která své dítě obětovala satanovi, a než se sama oběsila, proklela všechny, kteří budou chtít v budoucnu vlastnit její pozemky. Své oběti vraždí tak, že posedne lidskou bytost (matku), jež zabije své dítě a pak spáchá sebevraždu. Tímto se řadí do skupiny fyzických fúzních monster, která se mstí obyvatelům jejího domu násilnými projevy, kdy například shodí fotky nad schody nebo jako přízrak zaútočí na *Carolyn*, popřípadě ji posedne. Jedná se ale o prosté monstrem, neboť se mstí lidem bez jakéhokoliv důvodu, je prostě zlé, a to již za svého života. Satanismus všeobecně není vnímán jako mírumilovné vyznání a ani se tak nesnaží profilovat, ovšem zabití nemluvněte je jednoznačně neodpustitelný hřích, a proto se tedy *Bathsheba* stává monstrem. Není zde ovšem uvedeno, zda za tento hřích pyká tím, že je uvězněna mezi světy, nebo obětováním dítěte a sama sebe satanovi, což jí umožnilo „žít posmrtný život“. Důležité je tedy si uvědomit, že se tak monstrem neliší od předešlých monster Jamese Wana s výjimkou *Jigsawa*, jelikož ten, jak víme, je monstrem psychologické. Duch *Bathsheby* je násilný, jeho motivem je pomsta, je oblečen v oděvu, v němž zemřel, a jeho aktivita každým

dnem stoupá. Jeho nejnebezpečnějším projevem je pak schopnost posednutí. Je to i jeho kamufláž. Když prvně v domě straší a jedinými svědky jsou matka a její malé dítě, nikdo jim samozřejmě nevěří a matku začnou považovat za psychicky labilní. *Bathsheba* pak posedne svoji oběť, pomocí její schránky zabije dítě, následně i matku dítěte a společnost tak považuje smrt dítěte za akt psychicky nemocné ženy, která neunesla svůj žal a tíhu svého činu. Vidíme zde posun hlavně ve vnímání monstra: *Jigsaw* své činy obhajoval morální zkažeností lidí, *Marry Shaw* naopak měla důvod mstít se za morální pochybení společnosti a démon v *Insidious* potřeboval schránku ke svému návratu do světa lidí. Zde ovšem stojí čistě zlé monstrum, které nemá žádnou jinou motivaci ke svým činům než ubližovat lidem. Divák s ním nemůže sympatizovat kvůli jeho činům, spíše jím opovrhne. Nejedná se ani o nadměrně děsivé monstrum, k čemuž přispívá i to, že její podobu vidíme jen několikrát a ve finální části, kde se monstrum vymítá díky posednutí *Catlyn*, nebojíme se *Bathsheby*, nýbrž samotné *Catlyn* (Obrázek 30). Znovu můžeme pozorovat, že si *James Wan* vybral projekt, který obsahuje motivy rodiny, paranormality, pomsty a prostředníka (lidská schránka), nebo můžeme posednutého člověka považovat za loutku, která by se tedy vyskytovala už v *Insidious*. Tyto motivy tak definují monstrum samotné, jelikož se podle nich řídí. V úvodu jsme zmínili panenku *Annabel*, která ve filmu plní okrajovou roli, nebo další duchy vyskytující se v domě, kteří přinášejí hlavním postavám důležité informace o hlavním monstru, tedy jak postupuje ve svém jednání. To je jejich jediná úloha ve filmu, proto se jimi nebudeme více zabývat.



Obrázek 29 - *Bathsheba*



Obrázek 30 – *Posedlá Catlyn vol. 2*

Jelikož snímek řadíme mezi duchařské snímky, způsob, jakým monstrum působí na diváka svojí monstrositou, se nijak nevymyká standardům těchto filmů. Důraz je kladen na atmosféru očekávání neočekávaného, tudíž na jumpscary (Obrázek 31 a 32), ostatně jak jsme si mohli již všimnout, *James Wan* tuto formu vzbuzování strachu využívá velice často,

do jisté míry definují celkovou práci Jamese Wana. Dalším prvkem, který se zde vyskytuje, je děs vzbuzovaný nechutností (nutno podotknout, že v tomto snímku má nejmenší zastoupení a spíše než z tradice duchařských filmů vychází z tradice hororových filmů věnujících se vymítání, tedy filmů o posednutí lidského těla démonem, cizí nepřátelskou entitou). Nedá se zde sice mluvit o stejném důrazu na hnusotu jako ve filmech *Vymítač d'ábla* (1973) nebo *Smrteľné zlo/Lesní duch* (Evil Dead, 1987), ovšem zvláště inspirace prvním uvedeným snímekem je zřejmá. Snímek se odehrává ve starém, prostorném a odlehlém domě, který oplývá hrůzným tajemstvím z minulosti, jedná se tedy o klišé, které na diváka působí svojí realističností a dobovými rekvizitami odkazujícími na 70. léta 20. století, ve kterých se film odehrává. Časové zařazení ovšem nehraje ve filmu žádnou podstatnou roli, dodává filmu spíše na atmosféře. Opět zde můžeme nalézt motiv rodiny, která je zasažena nečekanými událostmi, a opět jim na pomoc přichází médium, tedy osoba, která se, dle našeho názoru, racionálně smýšlejícímu člověku zdá směšná či ji shledává nedůvěryhodnou. Věříme jim jen díky budování fikčního světa, který tuto profesi činí uvěřitelnou. Můžeme tvrdit, že ji jim tento druh hororových filmů dokáže zpopularizovat, ostatně film *V zajetí démonů* vychází z knihy, kterou napsali skuteční manželé *Warrenovi* a na natáčení dohlížela jako konzultant *Lorraine Warrenová*. I tento fakt, že je film založen na skutečných událostech, ovlivňuje míru jeho děsivosti a *Wan* na něm posléze buduje nový hororový vesmír. V rámci sociálně politického diskurzu se pak film podobá filmu *Insidious*. Za zmínku stojí retrospektivní pohled na americkou rodinu v 70. letech 20. století.



Obrázek 31 – Jumpscare 1



Obrázek 32 – Jumpscare 2

*V zajetí démonů* je filmem, který definitivně ukotvil kariéru Jamese Wana jako jednoho z nových úspěšných hororových tvůrců nejen minulé, ale i této dekády. Jeho styl se od filmu *Insidious* nemění a ani neprohlubuje, nýbrž jej zde spíše utvrzuje, ať už se jedná o realistickou atmosféru, nebo pojetí samotného monstra.

## Závěr

Hororový žánr má pověst spíše druhořadé zábavy, kdy se v množství nově vyprodukovaných filmů objeví jeden, který se odlišuje kvalitnějším zpracováním. Právě proto jsme si jako téma této bakalářské práce vybrali filmografii Jamese Wana, která se řadí ke kvalitnějším hororovým snímkům. Zaměření na monstra a jejich působení na diváka vychází z naší představy, že právě monstra jsou nejpodstatnějším hororovým prvkem ve sledovaném filmovém žánru. Jeho vyobrazení, způsob, jakým se s ním pracuje, a jeho podstata mají neoddiskutovatelný vliv na kvalitu hororového filmu, ale také na jeho diváckou úspěšnost a monstrum se tak pro film stává ikonou. K tomu, abychom mohli monstrum analyzovat, nám posloužila kniha Nöela Carrolla *The Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart*, v níž autor pojednává nejen o monstu, ale i o hororu všeobecně, díky čemuž se stala hlavním literárním zdrojem této bakalářské práce. Nejdůležitějším zdrojem informací byly ale jednotlivé filmy *Saw: Hra o přežití*, *Zlověstné ticho*, *Insidious* a *V zajetí démonů*, bez nichž by naše analýzy nemohly vzniknout.

V teoreticko-metodologické části bakalářské práce jsme představili prameny, literaturu a sekundárních zdroje, ze kterých jsme čerpali či měli v plánu čerpat. V metodologické části práce se nepostradatelnými zdroji staly publikace *Horror after 9/11* a *Cinema of Terror: Word of Fear* díky informacím podstatným pro pochopení společensko-politického pozadí snímků, které monstrům dodává hlubší smysl a činí je tak pro diváky lépe zapamatovatelnými ikonami žánru.

Ve svých analýzách jsme postupovali podle vlastní šablony, kterou jsme vytvořili pomocí informací obsažených v metodologické části. V první části jsme představili snímek a úlohu, kterou v něm zastával James Wan a Leigh Whanell. Poté jsme stručně nastínili děj filmu, který byl více poodhalen v části zkoumající typ zápletky, navazující na analýzu, která se věnovala monstu samotnému. Předposlední část byla věnována způsobu působení monstra na divákovy emoce a na společensko-politické pozadí filmu. Během analýzy jsme sledovali jednotlivé snímky v kontextu celého díla Jamese Wana a snažili jsme se najít inovativní prvky, rozdíly či podobnosti, které jsme poté shrnuli v závěru jednotlivých analýz.

V první části jsme analyzovali film *Saw: Hra o přežití*, kde se vyskytuje monstrum pojmenované *Jigsaw*, též *Skládačkový vrah*. *Jigsaw* řadíme k psychologickým monstřům, které jako kediné neoplývá nadpřirozenými schopnostmi. Tento sériový vrah jako svoji ikonografickou zbraň používá druhy promyšlených pastí. Využívá několik prostředníků v podobě loutky nebo lidí, které dokáže zmanipulovat, až do úplného závěru neznáme jeho podobu a identitu, která je nám vysvětlena pomocí flashbacků a jedná se o plot twist celého filmu. Diváka především děsí destrukcí morálky a brutálními pastmi, které jim klade. V tomto filmu se vyskytuje hned několik motivů, které můžeme vidět i v dalších snímcích Jamese Wana: motiv rodiny, matky, loutky, lidského násilí, morálního pochybení, manipulace nebo pomsty. Autor klade větší důraz na realističnost prostředí, které zde ovšem tvoří podstatnou část atmosféry. Díky kombinaci prvků jiných subžánrů hororových filmů je snímek inovativní, oprošťuje se od klasického hororového klišé (usmrcení monstra/poražením monstra), nabízí otevřený konec s možností rozvíjení příběhu a prohlubováním monstrosity monstra. Jedním z inovativních prvků je možnost rozvíjet charakter monstra či postav. U filmů *Insidious* a *V zajetí démonů* se od rozvíjení monster odstupuje a dále se pracuje jen s postavami. Druhý film *Zlověstné ticho* naopak disponuje odlišným druhem monstra, ale jeho typologie zůstává i přes několik změn stejná. Jedná se též o psychologické monstrum, na rozdíl od *Jigsaw*, *Mary Shaw* není sériový vrah (člověk), ale duch. Proto můžeme o tomto snímku mluvit jako o přelomovém pro Wanovu hororovou tvorbu, neboť počínaje tímto snímkem nacházíme v jeho tvorbě monstra s nadpřirozenými schopnostmi, duchy či démony. Monstrum ovšem prochází i jinými změnami, například se stává násilnější, k demonstraci své síly nevyužívá lidi, ale jen své loutky, které můžeme pasovat do úlohy vražedných nástrojů. V neposlední řadě jeho motivací není morální napravení společnosti, nýbrž její destrukce, které pramení z pochybení společnosti. V *Insidious* se Wan naopak vrací zpět k realističtějšímu prostředí, ale největší změnu zaznamenala monstra samotná. Poprvé se v jeho filmografii objevuje větší počet monster, především monstra sloužící k budování atmosféry. Monstra můžeme dělit na hlavní a vedlejší, ve filmu se objevují postupně, nikoliv jako ve *Zlověstném tichu*, kde je nám monstrum představeno hned v prologu. Monstra mají opět nadpřirozené schopnosti a opět se jedná o duchy, u hlavního monstra pak o démona *The Lip-stick Demon*. Druhově se monstra, až na démona, nemění, naopak je tomu ovšem u typologie, kdy se ve finále snímku mění z fúzního do masifikantního typu. Zcela zde

chybí ikonická zbraň, každé z monster má spíše jiný typ svého projevu. Inovaci v tomto filmu pak paradoxně nepřináší druh ani typ monster, ale nové postavy. Leigh Whannell totiž do filmu implementuje a do určité míry popularizuje lovce paranormálních jevů a inovuje způsob nahlížení na pokračování filmu. Každý film z této série obsahuje nové duchy či démony nebo se díky tomu, že nemohou zemřít, monstra vrací zpět v jiných filmech. Tato propojenost pak definuje i poslední *Wanův* snímek *V zajetí démonů*, který zdánlivě připomíná snímek *Insidious*.

V rámci inovativních prvků, které se vyskytují v těchto filmech, se paradoxně nejedná o vytvoření nových narativních či filmových postupů, ale díky promíšení jednotlivých hororových subžánrů a originálnímu pojetí monster James Wan vytváří nový druh hororových univers, které nerecyklují jedno hororové monstrum stále dokola, nýbrž do něj implementují monstra nová. U analyzovaných filmů můžeme pozorovat několik druhů hororových subžánrů jako gore, haunting nebo exorcist, ale i vliv nehororových žánrů jako krimi, thriller a okrajově prvky komedie a melodramatu. Díky této kombinaci a variaci subžánrů také tyto subžánry popularizují. Například subžánr gore, kdy po filmu *Saw: Hra o přežití* vznikají nové snímky zaměřující se čistě na gore, např. *Hostel* (*Hostel*, 2005) nebo *Lidská stonožka* (*The Human Centipede*, 2009). Do těchto subžánrů je vloženo nové originální monstrum, kterého se týká narativní hádanka v podobě plot twist, jenž se často pojí s naší neznalostí backstory monstra. Na rozdíl od slasherů se zde nevyskytuje pouze jedno monstrum, které nemusí mít, a často ani nemá, podstatnou roli v příběhu, ale sama o sobě též obsahuje nevyslovenou narativní hádanku. Právě tomuto monstru je pak věnováno pokračování. Máme na mysli tedy nové pojetí hororového vesmíru, který není propojen pouze přes hlavní monstrum a hlavní postavu (např. final girl), nýbrž přes vedlejší monstra či jiné narativní hádanky vyskytující se ve filmu a dalších filmech. Pro tyto snímky se tak nemusí stát ikonické hlavní monstrum, ale právě vedlejší, ostatně film *V zajetí démonů* je příkladem, kdy se u fanoušků stává populárnější vedlejší monstrum *Annabell*, které dočká nejen samotného filmu, ale dalších dvou pokračování. Můžeme tedy říci, že právě díky inovativnímu přístupu k hororovému žánru, popularizaci méně známých subžánrů a vytvoření nových ikonických monster (na nichž stojí filmové série či universa) se James Wan a Leigh Whannell dokázali nejen prosadit, ale hlavně vytvořit nové trendy v žánru filmového hororu.



James Wan a Leigh Whannell se filmy *Saw: Hra o přežití*, *Zlověstné ticho* a *Insidious* dokázali profilovat především do rolí tvůrců hororových filmů. James Wan se však věnoval i akčním nebo komiksovým snímkům jako *Rychle a zběsile 7* (*Fat and Furious*, 2015) a *Aquman* (2018), přičemž oba filmy zaznamenaly kasovní úspěch. I v těchto filmech se ovšem objevuje filmový motiv, který prostupuje, ať okrajově, nebo přímo všechny Wanovy filmy: motiv rodiny a mateřství. Jsou prezentovány způsobem, kdy je matka se svými dětmi ohrožena monstrem nebo naopak monstrum reprezentuje matku samotnou. Rozdíl mezi těmito dvěma typy uvažování o motivu mateřství spočívá v tom, že v první variantě se matka pokouší o záchranu svých potomků, potažmo celé rodiny, zatímco ve druhé variantě se samozřejmě monstrum, které jedná pomocí prostředníka nebo samostatně, snaží ohrožit to jediné, na čem záleží, tedy potomstvo. Jedná se tedy o hlavní motiv Jamese Wana, který nás děsí něčím, co je zároveň nevyhnutelné, tedy ztrátou našich blízkých a milovaných, což je dle našeho mínění jeden z podstatných faktorů úspěšnosti Wanových filmů.

## Seznam použitých pramenů a literatury

### Prameny

*Saw* [česky *Saw: Hra o přežití*] [film]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell a James Wan. USA, 2004.

*Dead Silence* [česky *Zlověstné ticho*] [film]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell a James Wan. USA, 2006.

*Insidious* [film]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell. USA, 2010.

*The Conjuring* [česky *V zajetí démonů*] [film]. Režie James Wan. USA, 2013.

### Literatura a internetové zdroje

1. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart*. 1. USA: Routledge, 1990. ISBN 978-0415902168.
2. BRIEFEL, Aviva a Sam J. MILLER, ed. *Horror after 9/11, Cinema of Terror: Word of Fear*. 1. University of Texas: University of Texas Press, 2012. ISBN 029274758.
3. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Přeložili Petra DOMINKOVÁ, Jan HANZLÍK a Václav KOFROŇ. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, 639 s. ISBN 978-80-7331-217-6.
4. THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložila Helena BENDOVIČ. Praha: Akademie múzických umění, 2011, 827 s., [24] s. obr. příl. ISBN 978-80-7331-207-7.
5. CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c1992. ISBN 06-910-4802-9.
6. *Film a doba: čtvrtletník pro filmovou a televizní kulturu*. Brno: Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2017, 63(3). ISSN 0015-1068.

7. Are You Afraid Of Puppets? In: Raandrade [online]. -: -, 2020, 2020 [cit. 2020-04-04]. Dostupné z: <https://www.raandrade.com/are-you-afraid-of-puppets/>
8. Horror film: The Devils House. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2001-, 16. 02. 2020 [cit. 2020-01-16]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Horror\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Horror_film)
9. Movies That Changed Horror (Dead Meat Podcast #11) In: Youtube [online]. 22. 05. 2018 [cit.2020-04-15]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=xTJbax\\_s1vU](https://www.youtube.com/watch?v=xTJbax_s1vU)
10. HorrorFlix - Ep #31: James Wan In: Yootube [online]. 24. 11. 2015 [cit.2020-04-20]. Dostupné z:<https://www.youtube.com/watch?v=Ex5ESpd3RNo&t=956s>
11. Are You Afraid Of Puppets? In: Raandrade [online]. -: -, 2020, 2020 [cit. 2020-04-04]. Dostupné z: <https://www.raandrade.com/are-you-afraid-of-puppets/>
12. James Wan & Leigh Whannell - Pure Horror In: Yootube [online]. 30. 3. 2011 [cit. 2020-04-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=a-hPKWuWy7s>
13. Insidious Wiki [online]. -: FANDOM Movies Community, - [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: [https://insidious.fandom.com/wiki/Insidious\\_Wiki](https://insidious.fandom.com/wiki/Insidious_Wiki)
14. The Conjuring Universe Wiki [online]. -: FANDOM Movies Community, - [cit. 2020-05-05]. Dostupné z: [https://theconjuring.fandom.com/wiki/The\\_Conjuring\\_Universe](https://theconjuring.fandom.com/wiki/The_Conjuring_Universe)
15. Avengers: Endgame. IMDb [online]. USA: Amazon [cit. 2020-01-19]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref =nv\\_sr\\_srsg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt4154796/?ref =nv_sr_srsg_0)
16. The Six Sense. IMDb [online]. USA: Amazon [cit. 2020-01-19]. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt0167404/?ref =fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0167404/?ref =fn_al_tt_1)
17. The Mummy. IMDb [online]. USA: Amazon [cit. 2020-01-20]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0120616/>
18. Night of the Living Dead, IMDb [online]. USA: Amazon [cit. 2020-04-25]. Dostupné z:<https://www.imdb.com/title/tt0063350/reference>

## Seznam zdrojů obrázků:

1. **Obrázek 1:** *A Nightmare on Elm Street* [česky Noční můra v Elm Street] [film]. Scénář a režie Wes Craven, USA, 1984.
2. **Obrázek 2:** *Halloween* [česky *Halloween*] [film na nosiči DVD]. Scénář a režie John Carpenter, USA, 1978.
3. **Obrázek 3:** *Eight Legged Freaks* [česky Pavoučí teror] [film na nosiči DVD]. Režie Ellory Elkayem, USA, 2002.
4. **Obrázky 4, 5:** *The House That Jack Built* [česky Jack staví dům] [film na nosiči DVD]. Režie Lars von Trier, Dánsko / Francie / Německo / Švédsko, 2018.
5. **Obrázky 6, 7:** *Midsommar* [česky Slunovrat] [film na nosiči DVD]. Režie Ari Aster, USA / Švédsko, 2019.
6. **Obrázek: 8:** *War of the Worlds* [česky Válka světů] [film na nosiči DVD]. Režie Steven Spielberg, USA, 2005.
7. **Obrázek: 9:** *Cloverfield* [česky Monstrum] [film na nosiči DVD]. Režie Matt Reeves, USA, 2008.
8. **Obrázky 10, 11, 12, 13:** *Saw* [česky *Saw: Hra o přežití*] [film na nosiči DVD]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell a James Wan, USA, 2004.
9. **Obrázky 14, 15, 16, 17, 18:** *Dead Silence* [česky Zlověstné ticho] [film na nosiči DVD]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell a James Wan, USA, 2006.
10. **Obrázky 19, 20, 21, 22, 23, 25:** *Insidious* [film na nosiči DVD]. Režie James Wan, scénář Leigh Whannell, USA, 2010.
11. **Obrázky 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32:** *The Conjuring* [česky V zajetí démonů] [film na nosiči DVD]. Režie James Wan, USA, 2013.

**NÁZEV:**

Žánrová analýza vývoje hororového monstra ve filmech Jamese Wana

**AUTOR:**

Martin Churavý

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRAKT:**

Tato bakalářská práce je žánrovou analýzou hororových monster vyskytujících se ve filmech *Saw: Hra o přežití* (2004), *Zlověstné ticho* (2006), *Insidious* (2010) a *Vzajetí démonů* (2013) režiséra Jamese Wana. Jako metodologické východisko nám posloužily knihy Nöela Carrola *The Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart* a Aviva Briefela, Sam J. Millera *Horror after 9/11, Cinema of Terror: Word of Fear*. Cílem těchto analýz bylo na základě Carrollovy definice monstra a jeho vlivu na zápletku pozorovat podobnosti motivů, typy, druhy monster a žánrové inovativní prvky, které se ve filmech vyskytují. Výsledkem této práce je zjištění, že hororová monstra se, na rozdíl od jiných žánrových hororových monster, varíují, obsahují silnou společensko-politickou reflexi a všechny filmy a monstra pojí motiv rodiny či matky. Analýzy posloužily k potvrzení, že hororové snímky Jamese Wana se vymykají dobovému standardu a žánr jako takový inovují.

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

James Wan, žánrová analýza, horor, hororové monstrum, Noël Carroll.

**TITLE:**

Genre analysis of the development of a horror monster in James Wan films

**AUTHOR:**

Martin Churavý

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre, and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRACT:**

This bachelor's thesis is a genre analysis of horror monsters appearing in the films *Saw* (2004), *Dead Silence* (2006), *Insidious* (2010) and *The Conjuring* (2013) by director James Wan. Noël Carroll's books *The Philosophy of Horror: Paradoxes of the Heart* and *Aviva Briefel, Sam J. Miller Horror after 9/11, Cinema of Terror: Word of Fear* served as a methodological starting point for me. The aim of these analyzes was, based on Carroll's definition of a monster and its influence on the plot, to observe the similarities of motifs, types of monsters and genre innovative elements that occur in films. The result of this work is the finding that horror monsters, unlike other genre horror monsters, contain a strong socio-political reflection and, thanks to all films and monsters, connect the motif of family or mother. The analyzes served to confirm that James Wan's horror films deviate from the contemporary standard and innovate the genre as such.

**KEYWORDS:**

James Wan, genre analysis horror, horror monster, September 11, Noël Carroll.