

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra Atelier fotografie a audiovize

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Filmové techniky novodobých hororů



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra Atelier fotografie a audiovize

Audiovize

Filmové techniky novodobých hororů

Praktická část: Filmové techniky novodobých hororů

Teoretická část: Filmové techniky novodobých hororů

Autor: Lukáš Vokoun, DiS.

Vedoucí práce: Mgr. Alice Aronová, Ph.D.

2022

Prohlášení Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně, a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpala. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne..... 12.08.2022

..... Podpis autora

Poděkování

Chtěl bych tímto poděkovat všem, kteří mi pomohli v mé teoretické i praktické části bakalářské práce. Všem, kteří ve mě věřili a podíleli se na realizaci mého díla. Chtěl bych poděkovat celému štábu, který se mnou měl nervy přežít natáčení a i hercům, kteří i za bojových podmínek natáčení nevzdali, podali skvělé výkony a stvořili tak neobyčejný snímek. Velké díky patří i Jakubu Zazvonilovi, DiS., který mi pomáhal od námětu, přes natáčení až do postprodukce a bez kterého by tento film pravděpodobně nikdy nevznikl. Nakonec bych chtěl poděkovat své odborné vedoucí Mgr. Alici Aronové, Ph.D. za její rady a připomínky, které mi při psaní velice pomohly.

Děkuji

Abstrakt v českém jazyce

Autor se v této bakalářské práci snaží představení hororový žánr, jeho definici a motivy se kterými pracuje. Dále rozklíčovat hlavní prvky a techniky používané filmaři v tomto odvětví a porovnat je napříč historií. Zabývá se využitím těchto metod v současném filmu a klade si otázku, zda je nynější horor kvalitní žánr filmu, nebo jen laciná zábava. Dále si pokládá otázku, zda je možné za pomoci filmových technik natočit kvalitní plnohodnotné hororové dílo s minimální investicí.

Klíčová slova: Horor, film, technika, žánr, strach

Abstrakt v anglickém jazyce

In this bachelor's thesis, the author tries to introduce the horror genre, its definitions, and the motives with which it works. Further decipher the main elements and techniques used by filmmakers in this industry and compare them across history. He deals with the use of these methods in contemporary film and wonders whether the current horror is a quality genre of film or just cheap entertainment. He also raises the question if it is possible to shoot a high-quality, full-length horror work with minimal investment by the help of nowadays film technicians.

Keywords: Horror, film, technique, genre, fear

Obsah

Úvod	7
Teoretická část	8
Horor jako žánr	8
Monstrum	10
Techniky hororu	11
Historie hororu ve filmovém průmyslu	13
Filmové techniky novodobých hororů	18
The Science of Scare	18
Insidious	19
Sinister	21
The Host (2020)	23
Praktická část	25
1. Autorova vize	25
2. Scénář	25
3. Kamera	27
4. Světla	28
5. Zvuk	29
Závěr	30
Seznam použitých internetových zdrojů	31
Použitá Literatura:	32
Přílohy	34
Příloha A - Bakalářský film Dravec	34

Úvod

Ještě když jsou děti malé, bojí se bubáků pod postelí, a i v dospělosti míváme noční můry, nebo nepříjemný pocit, když jsme doma sami. Strach je emoce a patří k lidské přirozenosti. Lidé se rádi bojí stejně jako smejí. Je v tom něco vzrušujícího, co jako lidé máme potřebu cítit. V malém množství je strach užitečný. V dřívějších dobách zachraňoval lidem životy, říkal jim, co mají a nemají dělat tento pud nám zůstal dodnes.

Příběhy, které lidem nahání hrůzu, se vypraví už od pradávna. Již z doby Babylonu jsou známé příběhy s hororovými prvky o upírech a démonech. Tyto krátké úderné příběhy, aby se rychle došlo k děsivé pointě, se často předávaly v lidovém čtení či gotických románech. Proto také většina hororových příběhů stojí na základě takzvaných *Urban Legends* – *Moderní příběh nejasného původu bez důkazů o pravdivosti, který se šíří ve společnosti v různých podobách. Často má v sobě prvky humoru, moralizace či hororu.* (Překlad autora, Dictionary.com)

Napříč historií se tyto povídky obměňovali a příběhy se dostávaly do různých zákoutí umění – od literární tvorby, přes malbu až do audiovizuálního díla.

Dnes jsou hororové filmy plnohodnotným žánrem kinematografie. Největší obdiv horory sklízí v Americe a Japonsku, kde se ročně natočí přes 100 filmů. Někteří lidé se na ně nemohou dívat, protože pak v noci nespí a jiní je neberou vážně a považují je pouze za levnou zábavu bez pořádného příběhu.

Bakalářská práce je rozdělena do dvou kapitol, které budou postupně rozebírat vše podstatné k tématu hororového filmu.

Teoretická část se zaměřuje na samotný hororový žánr, jeho definici, vznik, hlavní atributy a metody, které využívá. Rozebírá historii žánru a slavné tituly napříč 20. stoletím. Vysvětluje, jaké metody režiséři používali a jaká byla jejich motivace. Poté rozebírá 3 moderní horory, které byli na základě výzkumu strachu, vyhodnoceny jako nejděsivější a rozklíčovává jejich technické metody v závislosti na žánr a historii.

Praktická část rozebírá autorův bakalářský film. Záměry a cíle natáčení, které se snímkem měl. Objasňuje jednotlivé techniky, které byli během natáčení použity a vysvětluje některé autorovi rozhodnutí, které ve filmu chtěl, nebo je udělat musel.

Teoretická část

Horor jako žánr

Definice Hororu (v angličtině „hrůza“ nebo „zděšení“) jako žánru je velice komplikovaná, jelikož se prolíná s mnoha ostatními žánry a dá se tak snadno zaměnit za Science fiction, fantasy či dokonce pohádku. Většina původních příběhů nynějších pohádek měla v sobě hororové prvky. Tyto příběhy byly často nejen pro děti a nesly v sobě spoustu poučení a varování, proto v mnoha případech nemívaly šťastné konce. Viz. Balady, bajky.

Definici může podat *Encyklopedie literárních žánrů*: „Horor pracuje s hrůzou jako s jednotnou atmosférou díla vycházející z náznaků, dojmů a subjektivních nálad.“
(*Encyklopedie literárních žánrů*, Str. 254)

Ač jsou příběhy s hororovou tematikou vyprávěny po staletí, horor jako žánr vznikl teprve nedávno. Počátkem 19. století vzali v Anglii tamní prozaikové gotické romány, ve kterých zvýraznili hororové prvky a vytvořili tak dva základní archetypy: *monstrum* (Shelleyová, *Mary. Frankenstein. 1817*) a *upíra* (Polidori, *J.W. Upír. 1819*)

Na hororový literární začátek pak navazuje americký spisovatel a básník *Edgar Allan Poe*, který do svých příběhů míchá prvky krimi příběhů a psychologie. V dalších letech přidávají autoři do svých povídek prvky okultismu. Jedním z nejslavnějších představitelů hororového žánru se stává *H. P. Lovecraft*, který svými díly o vesmírných hrůzách ovlivnil nadcházející autory, jako například *Stevena Kinga*, jehož většina příběhů byla později přenesena na filmové plátno.

Žánr hororu se v průběhu let vyvíjel a díky technologii se dostal pod křídla filmařů. Již v raných dobách kinematografie byl tento styl velice populární. Bohužel měl sklony, díky veliké oblibě diváků a specifickým prvkům vyprávění, častokrát klesat až k levné, brakové zábavě. Horor se pak stával spíše svou parodií a je i dnes dost těžké odhadnout přesnou hranici vážnosti, kterou by si měl horor jako žánr vymezit.

Jednu z dalších možných definic hororu nabízí *Noël Carroll* ve své knize *The Philosophy of Horror*. Ten rozlišuje dva typy hororu přirozený a umělecký.

Přirozený – Všudypřítomné hrůzy našeho každodenníhožití. Války, epidemie, úmrtí, vnitřní strachy a věci co na nás působí.

Umělecký – Zaznamenání něčeho nereálného. Není to skutečnost, jen jí to může připomínat. Umělecký styl pak chápe jako samostatný žánr a jsou pro něj důležitá dvě

kritéria: 1. Účinek, který má film vyvolat a Monstrum jako hlavní antihrdina – tedy jakou podobu a motivaci bude mít záporná postava a jakým stylem má působit na diváka.

Horor jako žánr má dále podle *Carrolla* danou strukturu vyprávění, která je rozdělena do šesti částí:

1. Představení monstra a světa, ve kterém se příběh odehrává.
2. Objevení monstra protagonistou či protagonisty. Zde přichází první konfrontace. Protagonisti se snaží monstrum odhalit světu, který jim ale nevěří. Převážně jde o určitou autoritu systému (Rodiče, policie, ...)
3. Investigace – vyhledávání informací o tom co se kolem nich děje a o monstru samotném. Nacházení jeho slabin a příprava na další souboj.
4. Prokázání existence daného monstra. Po sesbírání všech možných důkazů, většinou sám protagonista přesvědčí ostatní o své pravdě. V tuto chvíli záporák většinou sbírá síly a stává se silnější a děsivější hrozbou.
5. Souboj – zde se hrdinové spojí čelit monstru. Jsou poraženi a záporák vyhrává, nicméně přeživší odchází s novými zkušenostmi, jak se monstra definitivně zbavit
6. V poslední části přeživší protagonisté, na základě nabraných vědomostí, poráží monstrum, které je buď zabito, nebo zahnáno pryč. Nakonec může být divákovi ukázáno, že monstrum stále žije a hrdinové jsou stále v nebezpečí.

Carroll uvádí, že není potřeba využít všechny části, či s nimi nemoc manipulovat. Jen v případě, že jsou všechny části použity, nazývá to jako *příběh s kompletním odhalením zápletky*.

Celý hororový žánr by se dal shrnout, jako příběhy, které se vás specifickými způsoby snaží děsit a útočí na vaše emoce hlavně skrze protagonisty, kteří jsou v příběhu proti monstru bezbranní.

Monstrum

Monstrum neboli antagonist a příběhu je v hororových příbězích klíčovou postavou. Autor tak musí vytvořit jasnou představu, čeho se má divák bát. *Colina Odella* a *Michelle Le Blanc* ve své knize *Horror Films* uvádí, že hlavní monstra spadají do jedné ze čtyř kategorií:

1. Přírodní – Ničivá síla přírody planety Země, a i celého vesmíru oproti kterému jsme bezvýznamně malý. Monstrum zde je naše okolí, kterému věda stále nedokáže porozumět. Ekologicko-hororové snímky vyobrazují válku se samotnou planetou. Ať se jedná o přírodní katastrofu, nebo smrtící mor. Tyto typy hororů mohou být jak přírodní katastrofy (Zemětřesení, 2012, Armageddon), tak sci-fi horory – tedy přírodou vytvoření nepřátelé (Godzilla, Čelisti)
2. Nadpřirozené – Duchové ze záhrobí, monstra z nočních můr, upíři vlkodlaci a další nadpřirozená stvoření bez racionální známky existence. Zde vzniká strach lidí podívat se pod postel, nebo navštívit opuštěný dům. Mystično fascinuje člověka už odjakživa. Vše, co si nedokázal vysvětlit, přikládal magii, a pokud mu to ublížilo, tak se toho bál. Strach z neznáma je hlavní kostrou duchařských snímků.
3. Psychologické – Paradoxně nejděsivější monstra hororových filmů jsme my sami. Šílení zabijáci s lidskou tváří a lidskými motivy. Psychopati a vrahové kteří se objevují na filmových plátnech vyvolávají největší hrůzu právě proto, že si lidi uvědomují, že mohou být i skuteční. Tato spojitost s realitou v lidech zanechává nejistotu. Horory těchto příběhů často zneužívají a píšou na začátku filmu, že příběh je natočen podle skutečné události, aby diváka ještě více znervóznili.
4. Vědecké – Lidská zkáza zaviněná člověkem je poslední hororový antagonist. Letecké havárie, výbuchy elektráren, stvoření umělé inteligence, která zničí lidstvo jako takové. Dobrým příkladem je Frankensteinovo monstrum. Příběh o vědci, který ve své pýše a posedlosti vědou, stvořil živého tvora. Nejvíce na těchto snímcích láká a zároveň děsí dopady našich vlastních chyb a pochybení.

Techniky hororu

K navození strachu, úzkosti a napětí využívá hororový žánr spoustu specifických filmových technik. V hororech jde více o formu než o obsah sdělení. Jde spíše o to, jak divák danou informaci dostane, než co je samotnou informací. Proto jsou hororové prvky ve filmech dost rozpoznatelné i v jiných žánrech. Cílí především na emoce – primárně strach. Cílem těchto technik je, vybudovat si určitý vztah s protagonistou, se kterým by divák následně soucítil. (Některé hororové subžánry tuto premisu záměrně porušují a obrací viz *Slashery*.) Dále pak vytváří kolem hlavních hrdinů nepřijemné, děsivé prostředí, ve kterém by se divák neměl cítit dobře.

Svícení hororových filmů má své specifické rysy. Většinou je velice kontrastní, aby vytvořilo tajemno kolem scény, ve které se hrdinové nachází. Používanou technikou svícení jsou tak siluety, bodová světla, šerosvit, hraní si se stíny či svícení skrz objekt. Postavy v záběru vykresluje pak podsvícení, které dodává strašidelnou vizáž. (stejně jako si malé děti podsvěcují obličej baterkou, když vyprávějí strašidelný příběh) Nebo bodové světlo z určitého úhlu tak, aby druhá půlka postavy byla skryta ve tmě. Problémy svícení u moderních filmů jsou takové, že většina autorů chce, aby film byl co nejvíce temný. Krásným příkladem je horor *Sinister*, kde za denního dne není v bytě vidět vůbec nic. Je to samozřejmě volba režiséra a tyto filmy jsou natáčené primárně do kin s vysokým rozlišením, bohužel pokud si divák chce film pustit na streamovacích platformách na jeho obrazovce, a ještě k tomu třeba přes den, uvidí jen černé siluety ve tmě.

Specifické záběry pro hororové snímky jsou snímání z první osoby, pomalé jízdy, extrémní detaily nebo záběry skrz předměty. Typické pro horor je také natáčení z ruky, kdy kameru drží kameraman a nepoužívá žádný přístroj ke stabilizaci. Třes záběru pak dodává určitou hodnotu napětí. Snímání z první osoby se využívá hlavně v případech, pokud chce režisér, aby se divák cítil jako hlavní postava, nebo viděl scénu z jeho úhlu pohledu. Pomalé jízdy pak vytvářejí celkovou atmosféru expozice. Využívají se v případech, kdy chceme diváka vystrašit a uměle ho držíme v napětí. Extrémní detaily mají specifický účel ukázat divákovi většinou drsnou situaci z velké blízkosti. Využívá se hlavně v Gore hororech (subžánr hororu, kdy je kladen důraz na realistické ztvárnění vážných zranění zahrnující krev, kosti, maso či orgány.) Záběr skrze předměty, jako například skrz rolety, klíčovou díрку, nebo větve stromů může mít dvojí význam na základě motivu lovec a kořist. Pokud kamera zabírá postoj lovce evokuje divákovi pocit sledování (Vrah pozoruje hlavní hrdinku skrz okno), zatímco v postoji oběti evokuje zranitelnost a strach. (dívka zavřená v šatníku pozoruje skrz lehce pootevřená dvířka, zda v pokoji nikdo není)

Asi nejdůležitějším aspektem hororu jsou zvuky a ruchy. Nepříjemné vrzání, pískání, dunění nebo jiné zvuky, které lidem dokážou nahnat husí kůži jsou esencí správného hororu. Zvuk tvoří větší část lekcí scén než obraz a je to právě zvuk, který diváka vyděsí. Melodie

a ruchy dále dotváří atmosféru. Většinou se jedná o náhodné anebo opakující se melodie, které mají za úkol diváka frustrovat.

Poslední výraznou složkou jsou lokace a kostýmy. Děsivé prostředí s hrůzou nahánějícím monstrem je základ dobrého hororu. Většina, hlavně duchařských, hororů ráda své záporáky záměrně neukazuje ale režiséři si dobře uvědomují, že až se monstrem objeví, musí být vypadat spektakulárně. (Za zmínku stojí film *Alien (Vetřelec)* režiséra *Ridleyho Scotta* a práce *H. R. Giger*a, který monstrem vetřelce navrhoval)

Lokace jsou v hororovém žánru rozděleny do dvou hlavních kategorií, ze kterých se vychází.

1. Strašidelná, nepříjemná místa – zde jsou většinou protagonisté nuceni pobývat z nějakého důvodu, nebo se v oněch místech vyskytnou náhodou. Fungují jako narušitelé a antagonista má od začátku nad svými oběťmi kontrolu. Bývají to většinou opuštěná místa.
 - Hřbitovy, opuštěné domy, nemocnice, chaty v lesích, hrady, ...
2. Bezpečná místa, útočiště – protikladem strašidelných míst jsou naše vlastní domovy. Místa, kde se nejvíce cítíme v bezpečí. Zde funguje jako narušitel Monstrem, které se převážně snaží získat nad místem určitou kontrolu.

Historie hororu ve filmovém průmyslu

Než se bude autor věnovat současným snímkům vybraných od roku 2000, kdy se začalo masivně ve filmech využívat SGI, bude věnovat část své bakalářské práce historii hororových filmů. Nastíní tak přínos žánru v průběhu 20. století a pokusí se přiblížit z čeho novodobé horory čerpají inspiraci.

Jako první hororový snímek se považuje film z roku 1896 *La manoir du diable* (*Dům ďábla*), který natočil francouzský režisér *George Mélièse*. Příběh vypráví o kombinaci ďábla a upíra, zahráným režisérem filmu *Georgesem Mélièsem*, který naláká muže do svého domu na krásnou dívku. Ďábel se snaží hlavního hrdinu děsit po celou noc různými kouzly a efekty, ten ho však na závěr zažene krucifixem.

Celý snímek má necelé 4 minuty a za tu dobu dokáže pojmout většinu technik, o které se novodobý horor může opírat. Podle portálu *Screen Rant* je to například úplně první film, který odkazuje na upírství. Když se v prvních vteřinách objeví ďábel na scéně, přiletí v podobě netopýra. Kreativní stop motion v měřítku doby byl účelový a pro běžného dobového diváka se mohl jevit jako skutečná magie.

V roce 1920 přišel do kin film *Das Kabinett des Doktor Caligari* (*Kabinet doktora Caligariho*), který natočil německý režisér *Robert Wiene*. Díky experimentálnímu postupu, šokujícím zvrátům a inovativnímu stylu vyprávění nastavil německý film celosvětový standart. *Mnoho Američanů začalo tento film příběhově přirovnávat k povídkám Edgara Alana Poa.* (Robinson 1997, str. 54)

Albert Lewin filmový kritik a pozdější režisér napsal: „seriózní film prezentovaný v Americe za dlouhou dobu, který má v sobě perfektně vyváženou autentičnost napětí a šokující umělecký projev. (autorův překlad)“ (Robinson 1997, str. 54)

Kabinet doktora Caligariho otevřel hororovým snímkům dveře, a tak se v roce 1922 zrodil v Německu další ikonický snímek tohoto žánru *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (*Upír Nosferatu*), který režíroval *Friedrich Wilhelm Murnau*. Film je inspirovaný knižní předlohou *Dracula* od *Brama Stokera*. Tvůrci snímku nedokázali však pro film sehnat práva, a tak si děj a postavy v příběhu lehce změnili. Bohužel se ani tak nevyhnuli soudu a ač byla díky soudnímu procesu celá výrobní společnost zruinována, snímek zůstal zachován.

Monstra a příšery jako jsou upíři, vlkodlaci, mumie, Frankensteinova monstra a další, se těšila ve 30. letech u diváků velké oblibě. Tento fenomén nastartovalo v roce 1931 studio *Universal* dalším příběhem o tajemném hraběti z Karpat. Tentokrát studio práva od dědiců *Stokera* dostalo, a tak vznikl film *Dracula*. Světu se tak poprvé představil upír, který nebyl děsivý svým vzhledem, jak to bylo u *Upíra Nosferatu*. *Bela Lugosi*, který postavu představoval, byl označován jako sexuálně atraktivní ztělesnění monstra a jeho černý plášť, prozíravý pohled, šarm a maďarský akcent nastínili vyobrazování upírů, a hlavně především *Drákuľy* dodnes.

Ve 40. a 50. letech byl trh hororových filmů přehlcený a často začali filmy sklouzávat na úroveň parodií. Potkávala se monstra napříč filmy, filmaři se snažili vše kombinovat dohromady a v tomto období diváci dávali, hlavně kvůli vlivu 2. světové války, přednost spíše hororovým parodiím.

Ke konci 50. let se v Americe zrodil nový podžánr sci-fi horor – Sci-fi (definice Roberta A. Heinleina: “*science fiction je spekulace o možných budoucích událostech založená na znalosti reálného světa, jeho současnosti i minulosti, a porozumění podstatě a důležitosti vědy.*” (překlad autora) (*Turning Points: Essays on the Art of Science Fiction*, s. 9.)

Mnoho z těchto filmů trpělo malým rozpočtem a byly označovány jako černobílé béčkové snímky. Za zmínku stojí určitě film z roku 1951 “*the Thing from Another World*” (Věc), který byl v roce 1982 zremakeován.

Mezitím anglické *Hammer studio* opět rozjelo svůj filmový svět upírů, vlkodlaků, mumií, ... a tento krok na diváky opět zafungoval. Velký úspěch opět sklidil další filmový *Dracula* z roku 1958 v podání *Christophera Lee*.

V Americe se v polovině 50. let dostává na vrchol dodnes obdivovaný a uznávaný režisér hororových filmů *Alfred Hitchcock*. Ač byl Brit nijak se netajil vášní k americkému stylu natáčení, jak sám prohlásil ve svých rozhovorech: “*...jsem hluboce zakořeněn v americké kinematografii. Odborné časopisy, které jsem četl v sedmnácti letech, psaly o amerických filmech, a já srovnával fotografie z britských a amerických filmů... ...Nemyslete si, že jsem byl nadšený obdivovatel všeho amerického, ale pokud jde o film, považoval jsem jejich metody za skutečně profesionální a velmi pokročilé ve srovnání s ostatními zeměmi.*” (Rozhovory Hitchcock – Truffaut 71–73)

Tento fakt je dost znát v jeho nejikoničtějším snímku *Psycho* z roku 1960. Nejen inovativním Hollywoodským přístupem ke kameře a záběrování, ale samotným zasazením příběhu do města Phoenix. Film je hlavně znám svým obrovským zvratem v polovině filmu, kdy je hlavní hrdinka Marion zabita v Batesově motelu. Divák, který se sice o hlavní hrdinku bojí ale rozhodně si nepřipouští, že by mohla umřít, je za nervy drásající hudby *Bernarda Herrmanna*, a krátkých výměnách záběru, proti záběru mezi detailem nože a nahou dívkou ve sprše, naprosto šokován. Neví, co se bude dít dál ale s hlavní hrdinkou navázal už natolik silný vztah, že touží po spravedlnosti. Do konce filmu sleduje v napětí počínání dalších hrdinů, nyní ještě s větším strachem, protože režisér snímku dal jasně najevo, že v jeho filmu může umřít kdokoli. Pak v posledních minutách filmu přijde opět další nečekaný zvrat a film zde končí. Nechává tak diváka naprosto fascinovaného a zmateného.

Hitchcock zde dokonale vyobrazil rozpolcenou osobnost Normana a stísňující pocit za použití centrálních detailů obličeje.

Zde se už více začínají používat motivy hříchu a zadostiučinění, které se pak rozmohly hlavně v 80. letech a s příchodem Slasheru jsou v popkultuře označovány hlavně jako motiv “The Final Girl”.

- (*Slasher* (angl. název, výsl. *Slæšr*) je podžánr hororu, kde hlavní antagonistickou roli představuje psychopatický masový vrah, jehož oběťmi jsou většinou teenagery, kteří jsou postupně povražďováni.) (Studna.net, online, 24.02.12)

V 60. a hlavně začátkem 70. let Itálie zaznamenává rozmach dalšího podžánru hororu nyní nakombinovaného s kriminálním thrillerem nazývaného *Giallo*. (Italsky Žlutý – odvozeno od obalů knih ve kterých se tyto příběhy prodávali)

Mistrem těchto snímků byl italský režisér *Dario Argento*, který se netajil svou zálibou v zabíjení krásných žen ve svých filmech:

“*Miluji Ženy. A pokud mají krásnou tvář a postavu sluším jim vražda o mnoho víc než ženám ošklivým, či dokonce mužům*” (Přeloženo autorem) - *Dario Argento* (The Guardian, online, 03.03.2011)

Argento velice rád mísil dohromady prvky mystična s klasickými prvky krimi thrilleru. Dobře je to vidět například u snímku *Suspiria* z roku 1977, kde se hlavní zápletka točí okolo kultu čarodějnic s magickými schopnostmi, avšak při vraždění zasahuje ruka s nožem neznámého pachatele. Tím dokázal vytvořit osobitý přístup k celému subžánru *Giallo*. Dále abstraktní styl svícení u většiny jeho filmů evokuje spíše snový pocit než realitu a hudba hlavně v začátcích jeho kariéry psaná *Enrico Moriconem* tento motiv jen utvrzuje.

Za zmínku také stojí začátek éry zombie filmů, kterou odstartoval a zároveň proslavil režisér *George A. Romero* a jeho celovečerní debut z roku 1968 *Night of the Living Dead* (*Noc oživlých mrtvol*).

“*Tímto snímkem Romero vytvořil pravidla, kterými se dodnes řídí tvůrci zombie filmů, jako je například pomalá chůze, či nepřírozená chuť po lidském mase.*” (překlad autora) (Vex, online, 22.7.2017)

Romero sám přiznal, že při natáčení vzniklo mnoho komplikací. Celé natáčení bylo poloprofesionální, rozpočet malý a v samotném průběhu natáčení musel režisér sám vzít do ruky kameru a spoustu věcí si dotočit.

70. léta se opět vrátila k tradičnímu pojetí hororu a opět se začaly masivně natáčet filmy s upíry, vlkodlaky, ... avšak v roce 1973 do kin vstoupil kontroverzní snímek zabývající se duchařskou tematikou a posednutí démonem, s názvem *The Exorcist* (*Vymítač ďábla*). Film natočený podle novely *Williama Pettera Blaty* z roku 1971 se setkal jak s nadšením, tak pobouřením. Americká katolická většina film odsuzovala pro explicitní scény a nevhodný jazyk, zatímco většina kritiků a diváků brala tento film jako průlomový počín vnášející novou perspektivu do hororového žánru. Kritik *Stanley Kauffmann* pro magazín *The New Republic* napsal: “*Toto je nejděsivější film, který jsem za dlouhou dobu viděl – jediný děsivý film, který jsem za dlouhou dobu viděl. Pokud se chcete třást a já jsem v průběhu snímku zjistil, že to je přesně to, co já chci, tak vás právě Vymítač ďábla vyděsí k nepoznání.*” (Kauffmann Stanley, The New Republic, 8.1.1974)

Po úspěchu *Vymítače ďábla*, který se vyznačoval hlavně sprostou mluvu, vylučováním vnitřních tekutin a lidským tělem v nepřírozených pózách, přišel do kin další kontroverzní snímek režiséra *Toba Hoopera* – *Texas Chainsaw Massacre* (*Texaský masakr motorovou pilou*) ten byl až do roku 1999, kvůli krvavosti a násilí, zakázaný ve Velké Británii. Tento film je také označován jako zakladatel podžánru *Slasher* a jeho hlavní antagonista *Leatherface* je dodnes ikonickým monstrem.

Dalším ikonickým monstrem se stal krvelačný žralok z filmu *Čelisti* z roku 1975. *Steven Spielberg* zde popisuje příběh románu *Petera Benchleyho*, který volně čerpal ze skutečných případů útoků žraloků u pobřeží Jersey v roce 1916. *Spielbergovi* se podařilo vystihnout bezmoc zažívající ve vodě. Přesné číhání predátora a napětí gradující při útoku na bezbrannou oběť. I zde se nám objevuje motiv neviditelného monstra, kdy diváka děsí samotná představa nebezpečí než viditelné monstrum. Novinář *Frank Rich* v americkém magazínu *New Times* o *Spielbergovi* napsal: „*Spielberg má talent, který většině amerických filmařů dnes chybí: tento muž přesně ví, jak pomocí plátna vyprávět příběh. Vypovídají o tom jedny z nejděsivějších sekvence filmu, kde přitom žraloka vůbec nevidíme.* (Autorův překlad)” (*Steven Spielberg: A Biography*, str. 256)

V roce 1979 vznikl další film, který udal směřování hororového filmu na roky dopředu a tím byl film *Johna Carpentera* – *The Halloween*. Nejen že se stal nejdělečným nezávislým snímkem do roku 1999, kdy tento titul převzal film *The Blair Witch Project*, ale po filmech *Black Christmas* a *Texas Chainsaw Massacre*, kde se tento motiv také objevil, nejpřesněji definoval „The final girl” neboli motiv přeživší dívky. Tento styl vyprávění příběhu si hraje s konceptem hříchu a zadostiučinění, kdy přežije pouze dívka, která se neoddá slasti, oplzlostem, nelegálním věcem jako například drogám, alkoholu či sexu. Profil této dívky je povětšinou šablonovitý. Mladá introvertní dívka, která nevyčnívá z davu. Je narozdíl od ostatních velice inteligentní, prozíravá, hodná a přátelská. Vypadá slabě a kolektiv jí podceňuje, avšak ke konci filmu se ukáže jako nejsilnější charakter. Z oběti se stane bojovnice za svůj život. Speciálně u *Halloweenu* je hlavní hrdinka příběhu nejdříve pasivní postavou, která se nechává přemlouvat svými přáteli. Avšak její rozhodnutí vzepřít se jejich vlivu z ní vytváří aktivní postavu. Tyto dívky jsou stále představovány jako symbol, například *Ellen* z *Upíra Nosferatu*, kde je její osobnost vnímána jako ztvárnění čistoty a její ženství neustále konfrontováno s přítomností hrubého násilného teroru.

Carol Clover k tomuto tématu napsala: „*Zuřivá nekontrolovaná síla může patřit mužům ale pláč, choulení se, křičení, omdlávání, chvění se a prosení o milost patří ženám.*” (Autorův překlad) (*Carol Clover - Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film*)

Proto pojem „The Final Girl“ vznikl jako nástroj pro publikum. Aby se dokázalo více ztotožnit s hlavní hrdinkou v situacích, kde by to s mužským protagonistou nefungovalo.

Téhož roku vznikl další kulturní snímek režiséra *Ridleyho Scotta* „*The Alien*” (*Vetřelec*), ve kterém je také výrazně použit motiv „The Final Girl”. *Ridley* si dokonale hraje s atmosférou prázdné vesmírné lodi. Perfektně zde také používá motiv neviditelného monstra, kdy do skoro samého konce, nemá divák představu, jak záporák vypadá. „*Film Alien je velice napínavý snímek, více se přiklání k žánru hororu, než sci-fi. Obsahující některé velice*

děsivé, avšak vynalézavé speciální efekty (scéna kdy se vetřelec vynoří z hrudníku jednoho člena posádky). Film je jeden z mála, které uspěly v uvěřitelnosti představy budoucího světa.” (The Movie Guide, str. 18)

80. léta pokračovala v nekonečných adaptacích slasherů. Filmy jako *Nightmare of Elm Street* (Noční můra v Elm Street) a *Friday the 13th* (Pátek třináctého) následovali úspěch *Halloweenu* a znetvořených maniaků vraždících teenagery přibývalo.

Roku 1980 natočil režisér Stanley Kubrick film *The Shinning* (*Osvícení*) podle románu *Stephena Kinga*. Kubrikova vizualizace byla pro tento snímek klíčová. Symetrické záběry spolu s nasvícením, které metaforicky prolíná celý film jen podněcují mnohovrstvost tohoto snímku. Mnozí kritici se domnívají, že *Osvícení* není záměrný horor, ale pouze si propůjčuje prvky hororu, aby v nich mohl sám sebe parodovat (viz. litry krve valící se halou). Snímek by tak mohl jen mapovat rodinu uzavřenou v malém prostředí pod patriarchální vládou a důsledky jejich desocializace.

V 90. letech zájem o horor výrazně klesl. Pořád se recyklovali staré náměty v nových provedeních a hororový film se opět stal pouze konzumní zábavou pro mladé. Jedním nejlepších hororových thrillerů těchto let se stal nekompromisně film *The Silence of The Lambs* (*Mlčení jehňátek*), ze kterého se musí vyzdvihnout fascinující výkon *Anthony Hopkinse*

coby psychopatického doktora *Hannibala Lectora*. Film získal celkem 5 Oscarů, čímž udělal žánr hororového thrilleru o mnoho serióznější.

Velký úspěch zaznamenal film *Vřískot*, který vznikl jako parodický horor. Nejen že dokázal obstát jako napínavý a děsivý snímek ale jako nadstavbu přidal i parodický nadhled na hororová klišé, kdy se samy postavy ptají, zda klasická šablona hororových příběhů je logická, zda by se neměli začít chovat jinak.

Dále v 90. letech vznikla nejkulturnější adaptace Vlady z Karpat. *Bram Stoker's Dracula* (*Drákula*) režírovaný *Francisem Fordem Coppolou*. Gotická romance v krvavém hororovém prostředí. Erotické scény podtrhující pudy záporných postav a upír jako ztělesnění idealizované nenasytné bestie lačnící po vášni a lásce. Na druhou stranu tragický příběh muže, který obětoval vše, aby nakonec i o vše přišel. Režisér si ve snímku zvolil hrát s barvami jako metaforami. Nejvíce využívá červenou a bílou, které diváka provází celým snímek. Bílá reprezentuje čistotu, zranitelnost, panenství a naivitu, zatímco červená sexuální chtíč, krev, touhu, násilí a smrt.

V roce 1999 vznikl film, který stvořil nový podžánr hororu známý jako *Found Footage Horror* neboli horor natáčený na amatérskou kameru. *The Blair Witch Project* je pojat jako mokument “*Fiktivní dokument*” ve kterém divák sleduje amatérské záběry studentů jenž se rozhodli jít po stopách čarodějnice z Blair. Na začátku se dozvídáme, že studenti nebyli nikdy nalezeni a jediná výpovědní hodnota je skrze nalezené filmové pásky. Jak to bývá u nového podžánru ohlasy byli kontroverzní. Film byl ve stejný rok oceněn *Global Film Critics Award* za nejlepší scénář a zároveň nominován na *Zlatou malinu* za nejhorší film roku 1999

Filmové techniky novodobých hororů

Nyní se autor dostal na milník do roku 2000 kde začíná pomyslná éra novodobého hororu. V této části se zaměří na 3 filmy, které byli agenturou *BroadbandChoices.co.uk* v projektu *The Science of Scare* označeny jako nejvíce děsivé. Popíše jejich metodiku a technické prvky, které filmy využívají. Dále se pokusí konstruktivně zkritizovat filmařská rozhodnutí a následně odpovědět na otázku, zda jsou novodobé horory na vzestupu, či pouhou jednoduchou zábavou.

The Science of Scare

The Science of Scare neboli Studie strachu je anglický experimentální projekt, ve kterém se snaží určit nejděsivější horor v závislosti na tepu srdce publika. V roce 2021 pozvali 250 dobrovolníků, aby shlédli 40 nejděsivějších hororů zahrnující i nové tituly žánru za posledních 18 měsíců. Pozorované subjekty pak napojili na kardio přístroje a za lékařského dohledu jim pouštěli v průběhu několika týdnů 40 vybraných hororů v takzvaných Screaming rooms (křičících místnostech) a vyhodnocovali, u jakého hororu bude mít publikum nejrychlejší tep.

Výsledky:

3. *Insidious*
2. *Sinister*
1. *Host*

Autor nebere tento žebříček jako jediné kritérium. Pouze se od něj odráží a demonstruje na těchto filmech postupy výroby.

Insidious

První film série *Insidious* a pátý film *Jamese Wana* má jednoduchou premisu. Co nejvíc upozadit děj a dát tak prostor hororovým klišé. Bohužel jednoduchá zápleтка první poloviny, kdy se rodina přestěhuje do nového domu a pomalu si začne všímat, že s domem není něco v pořádku, přejde skokem k povrchní náhražce vymítače d'ábla spojeného s astrálním cestováním. Dokud funguje motiv neviditelného monstra v první polovině, tedy dokud nevíme, co se s hlavními postavami děje a je před námi určité tajemství, všechny atmosféry a lekačky fungují dobře. Obzvláště scény s Renai, matkou rodiny působí velice nepříjemně. Scéna kdy Renai slyší z chůvičky své malé dcery výhružné hlasy, zatímco kamera skáče mezi dveřmi pokoje a nájezdem na ní, je skvěle vybudovaná akce, která vytváří pocit narušení bezpečí v domě. Režisér si tak hraje s ochranářskými pudy diváka a záměrně nebezpečí míří na děti.

Další scéna s vygradovanou atmosférou je, když Renai sedí sama v ložnici na posteli a v tiché situaci najednou někdo projde po terase. Lehké svícení simulující měsíční záři divákovi jen lehce odkrývá, co se venku může dít, když v tom za oknem přejde silueta muže, který následně přijde do záběru přímo v Renaině ložnici. Strašidelně se podívá, za zvuku lekačky, na Renai a následně na ni zaútočí. Zvuk, střih a kamera skvěle fungují a i záběr, ve kterém přízrak útočí na Renai má díky nepříjemnému zvuku stále gradující tendenci.

Bohužel pak se začnou věci objasňovat, zdlouhavě vysvětlovat a tím se příběh začíná ochuzovat o tajemno.

James Berardinelli ve své recenzi napsal:

Pokud bychom si měli na něco u Insidious stěžovat, je to to, že druhá polovina není schopna dostát vysokých standardů první poloviny. Není to ale neobvyklé právě u filmů které skrývají nějaké odhalení. Například i čelisti ztratili část své síly v okamžiku kdy se žralok objevil jako něco víc než jen podvodní hrozba. Téměř hodinu je Insidious stejně znepokojivým hororem, jaký jsem v posledních letech viděl – napjatý, atmosférický, strašidelný a místy přímo děsivý. Režisér James Wan udržuje diváka ve střehu a vždy očekává další "buch!" moment. Zhruba v polovině cesty nám jsou poskytnuta vysvětlení a věci, které byly záhadné, se stávají konkrétnější. Poté už nic není tak intenzivní. Posledních 45 minut Insidious odvede svou práci – to znamená, že vyřeší příběh (alespoň do té míry, do jaké to uzavírá jakýkoli horor) - ale nevyrovnají se tomu, co je před nimi. (Autorův překlad) - reelviews, online, 02. 04. 2011

Celá druhá polovina pak skáče mezi hororem a pohádkou a odlehčené postavy krotitelů duchů na atmosféře nepřidávají. Do hororového žánru se vracíme až úplně na konci nečekaným klimaxem, kdy je Josh konfrontován přízrakem ze svého dětství a je jím posednut při návratu z astrální dimenze. Nečekaný zvrat, kdy jeho postava zničehonic uskrtní hlavní

medium, opět nabírá hodnotu první poloviny a divákovi schází poslední záběr, jak na fotografii, kterou medium předtím vyfotila, stojí místo Joshe přízrak z jeho dětství a film končí.

Závěr filmu pak shrnuje recenze *Mikea Halea* z *New York Times*:

Nečekaně zběsilá akce první poloviny odpovídá vizuálním odkazům na japonské horory, Wese Cravena a Davida Lynche, ale nejsilnějším motivem druhé poloviny „Insidious“ je ten, o který se filmaři pravděpodobně nesnažili: působí jako méně poetická verze pohádky M. Night Shyamalan. (Autorův překlad) - nytimes, online, 01. 04. 2011

Podle projektu *Science of Scare* byla u tohoto snímku naměřena hodnota tepů srdce za minutu průměrného diváka 21 tepů rychlejší než v klidovém režimu. Nejvyšší naměřená hodnota u tohoto snímku byla 133 tepů za minutu.

Sinister

Jde o čistý horor *Scotta Derricksona*, který diváka nemate měněním žánrů, ale od začátku nastavuje jasný ton celého příběhu. Vyznačuje se hlavně nepříjemným zvukem přehrávaných filmových pásek a velice kontrastním svícením. Celý příběh je zasazený do domu, kam se přestěhuje autor detektivních thrillerů se svou rodinou. Přestěhují se, aby mohl hlavní hrdina psát o případu zavražděné rodiny, aniž by své řekl, že bydlí v jejich domě. Velice morbidní film, plný objevování indicií, ze kterých musí spisovatel poskládat, kdo stojí za vraždou předešlé rodiny. Indiciemi jsou staré filmové pásky, na kterých hlavní hrdina objevuje nejen surovou nahrávku popravky předešlé rodiny ale i rodin jiných.

Český deník aktuálně.cz o filmu napsal:

Režisérovi Derricksonovi by šlo dost dobře vytknout, že k navození atmosféry využívá až příliš okatě zvukové efekty. Hrdina například sleduje němé videozáznamy, ale my u toho posloucháme hlasitou, dynamickou a vtíravou hudbu. To samé platí o scénách, v nichž se někdo osamocen plíží domem za doprovodu rytmických tónů. Nemluvě o okázalých a všudypřítomných „lekačkách“, tedy scénách, které se spoléhají spíš na fyzické reflexy lidského těla v reakci na hlasité zvuky a náhlé změny přijímaného obrazu, než by navozovaly „strach“, jaký mají podle vznešené definice let minulých horory vyvolávat. Aktuálně, online, 3. 11. 2012

S tímto se dá souhlasit, ale neznamená to, že by to mělo dílu nějak ubírat. Hudba ve snímku čelisti také dokresluje pouze situaci. Pak záleží na tom, jak moc rušivá a nepříjemná může celkově být. Dále se v článku autor zamýšlí, zda hudba nevyplňuje jen prázdný prostor novodobých hororů nejen amerických ale i španělských či asijských, které nemají obrazově co nabídnout. Tady je třeba pochopit režisérův záměr. Monstrum ve filmu *Sinister* nám je představeno jako *Boogie Man*, který ovládá děti a bere si je sebou do svého astrálního světa, kde se jimi živí. Ještě před tím donutí dítě, aby zabilo celou svoji rodinu. Ve snímku je řečeno, že tento démon dokáže s lidmi manipulovat a podsouvat jim různé věci. S tím by měl také obraz i zvuk pracovat. Proto nemůžeme přesně říct, zda je takto použitá hudba nemístná vůči příběhu.

Sinister je film s velmi pomalým rozjezdem a velice rychlým koncem ale to z něj může právě dělat jeden z nejděsivějších hororů, kdy člověk neví ani v jaké části filmu se nachází a jak se na to má připravit.

Film využívá skvěle postavy malých dětí, které vytváří atmosféru paranoi hlavního hrdiny. Jeho rychle se zhoršující psychický stav je podobný jako ve filmu *Osvícení*, ve kterém funguje taky větší nadpřirozená bytost.

Celý film je postavený na lekcích scénách, málo osvětleném prostředí, procházení found footage snímků vražd a nepříjemném všudypřítomném zvuku.

Ač se film v převážné většině času, nesnaží diváky vystrašit, jako to bylo třeba u *Insidious*, ale sází na napínavý ton plný morbidních vražd, lekácké scény jsou využity velice důmyslně. Za zmínku stojí scéna z první poloviny filmu, kdy se hlavní hrdina prochází, po večerním promítání zmíněných kazet po bytě a z jedné nevybalené skříně na něj vyleze jeho náměsíčný syn. Scéna velmi pěkně pracuje s napětím a sama podbízí diváka myslet si, že jde o něco nadpřirozeného.

Velkým highlightem celého snímku je určitě konec, kdy se hlavní hrdina odstěhuje z bytu pryč a domnívá se, že strašení skončí. Namísto toho démon již zcela posedl jeho dceru, která je v noci rozseká sekerou. Celý konec s morbidní scénou působí velice melodramaticky, stejně jako většina nahrávek na kazetách a uzavírá nám tak příběh v pomyslném kruhu. Poslední jumpscare, kdy démon vyskočí do obrazovky si autoři mohli díky zajímavému cliffhangeru odpustit, ale naprosto rozumím, že diváka tato lekácká scéna musí zaskočit.

Podle projektu *Science of Scare* byla u tohoto snímku naměřena hodnota tepů srdce za minutu průměrného diváka 22 tepů rychlejší než v klidovém režimu. Nejvyšší naměřená hodnota u tohoto snímku byla 130 tepů za minutu.

The Host (2020)

Zajímavě pojatý snímek střední stopáže vznikl v roce 2020 z “prank” (žertovného) videa režiséra *Roba Savage*, které se stalo populárním hitem ve Velké Británii. Režisér se ze svého videa inspiroval a rozhodl v době koronavirové pandemie natočit snímek, který bude tvořený pouze z jedné duchovní seance přes aplikaci ZOOM. Celý film je natočený pouze přes webkamery všech zúčastněných herců, a tak navozuje dojem mokumentárního filmu. Film díky krátké stopáži velice rychle utíká, až na zdlouhavou začáteční expozici všech zúčastněných protagonistů. Zde má snímek opačný problém, než měl film *Insidious*. Zatímco ve snímku režiséra Wana byla první půlka napínavá a svižná, kdy divák netušil, kde se může Monstrum skrývat, ve snímku *The Host* se první polovinu filmu nic neděje. Přes společný chat se divák seznamuje s aktéry seance a poznává jejich backstory. Režisér protagonisty představuje nezáživným stylem chatu s přáteli, kdy většina informací s příběhem prakticky nesouvisí. Ve chvíli, kdy seance začne, jsou všechny ženy a jeden muž, který se na začátku odpojí, ve veselé náladě a chtějí, v době lockdownu, zažít nějaké vzrušení. Vše se ale zkomplikuje, když jedna z akterek, v domnění, že se jedná o pouhou legraci, vyvolá místo svého zesnulého kamaráda, démonickou entitu. V tu chvíli se snímek obrací o sto osmdesát stupňů a divák je svědkem duchařského slashera.

Novinář *Benjamin Lee* pro časopis *The Guardian* o snímku napsal: “Režisér *Savage* nevstročil během natáčení do žádné z lokací a všechny pokyny hercům a štábu dával na dálku, což v posledním chaotickém aktu proměnilo film v počin typu “jak to sakra dokázal”. Je tu spousta dábelsky dobře načasovaných jumpscareů, které fungují nejlépe, když nás zmatek donutí přiblížit se blíže k obrazovce abychom prozkoumali, co se ve filmu děje, protože si nejsme jisti, kde se démonova přítomnost právě nachází. I když je ve filmu stejný počet lekcí scén, které absolutně nefungují, *Savage* moudře zabalil snímek do hodiny, a tak diváka udrží napnutého po celou dobu.” [Theguardian.com](https://www.theguardian.com/film/2020/jul/31/the-host-review-rob-savage), online 31.7.2020

Stopáž je skutečně bonus tohoto snímku a možná i důvod, proč má ve studii snímek nejvyšší skóre. Divák je od půlky příběhu neustále masírován, jednou lekcí scénou za druhou, a chaotické rozhovory mezi postavami, ho drží neustále ve střehu. Díky nedokonalému rozlišení pak hledá na obrazovce pozorněji věci, které by mohl zaostřit a tím se pro jumpscary stává zranitelnějším. Scény, kdy duch vraždí postupně všechny aktéry seance jsou vskutku kreativní a svižné, takže si divák nestihá pokládat otázku, zda dávají smysl. Za zmínku stojí vražda jedné z akterek, která na začátku zmiňuje, že se naučila za sebe vytvořit pozadí, kde ona sama chodí po pokoji a píše do mobilu. V průběhu filmu se daná hrdinka odpojí, protože něco slyší v pokoji. Když se opět připojí, všem přeživším se uleví, protože vidí, že je v pořádku a jen si něco píše na mobilu. Když na ni však volají, postava nereaguje a krásně se zde tvoří napětí, že něco není v pořádku. Ostatní postavy totiž vidí pouze simulované pozadí, které si zmiňovaná dívka nastavila. Scéna je završena, když je pozadí přerušováno zakrvácenou hlavou dívky, která nekontrolovaně bouchá do klávesnice, brečí a prosí o odpuštění, než opět zmizí a divák opět vidí tu samou dívku chodící po pokoji s mobilem v ruce.

Určitě by se dal snímku vytknout jednoduchý koncept plný hororových klišé, herecké výkony, které nejsou nijak vynikající, nebo scénář, který neustále poukazuje, že se film odehrává v době koronavirového lockdownu. Díky ale svižnému tempu a druhé půlce filmu, kde se režisér rozhodl nic nevysvětlovat a rovnou strašit je snímek velice intenzivním zážitkem.

Podle projektu *Science of Scare* byla u tohoto snímku naměřena hodnota tepů srdce za minutu průměrného diváka 24 tepů rychlejší než v klidovém režimu. Nejvyšší naměřená hodnota u tohoto snímku byla 130 tepů za minutu.

Praktická část

1. Autorova vize

Autor si již delší dobu pohrával s myšlenkou realizovat krátkometrážní audiovizuální dílo hororového žánru, ve kterém by mohl využít techniky některých hororových filmů. Trápila ho problematika novodobých hororů, kde je divák neustále masírován vlnami jumpscareů a napínavých scén, které se samotným příběhem nemají nic společného a jsou využity jen jako prostředek děsu. Chtěl zjistit, zda jde s menším budgetem docílit podobných kvalit a zda se dají filmové techniky používané u celovečerních filmů praktikovat v nízkorozpočtovém projektu se stejným efektem. Dále si pokládal otázku, zda je styl vyprávění podřízený hororovým prvkům nebo se dá vytvořit zajímavý hororový příběh, který maximálně využívá prvky hororu opodstatněnou cestou. Zda je zápletka a příběh samotný podřízený hororovým klišé či nikoli. Jeho prvním úkolem bylo vytvořit příběh, který je sice čistou šablonou klasického hororového schématu ale nijak se nepodřizuje hororovým premisám. Příběh, který není postavený na lekacích scénách a dlouhých atmosférách, ve kterých se nic neděje, jen aby se divák dlouze uměle napínal. Autor chtěl vytvořit po scénářistické stránce příběh, kde hororová situace vystihuje reálné konání postav a Monstrum tak není jen jakýsi prostředek navození strachu.

2. Scénář

Autor chtěl napsat velice prostý příběh s jasnou myšlenkou, avšak v netradiční formě se zvratem, který přijde ve třetí/čtvrtině filmu a poodhalí divákovi novou perspektivu. Chtěl za monstrum něco nadpřirozeného a mystického, aby snímek mohl obsahovat prvky z fantasy a pohádky. Dále se snažil dílem zaujmout hlavně tuzemské publikum a vyobrazit tak klasické české strašidlo jako hororový motiv. Nejdříve si autor zvolil monstrum vodníka. Bohužel po napsání synopse zjistil, že by se děj musel odehrávat u vodní plochy a sehnání mlýnu by bylo produkčně i finančně velice náročné.

Zvolil si tedy jiného záporáka. Vytvořil si vlastní představu Hejkala. Démona žijícího v lesích stvořeného z šelmy, stromu a člověka. *O hejkalovi se zmiňuje již Jan Amos Komenský v 17. století, který je srovnává s antickými fauny a satiry (Labyrintem tajemna S. 41.)* Z Komenského autor vycházel, proto dal Hejkalovi, stejně jako mají Nymfy a Satirové ve svých příbězích, sexuální podtext. Ten je v příběhu vyobrazen menstruační hlavní hrdinky. Příběh se tedy soustředí na dívku v nesnázích, která je na hranici motivu "The Final Girl" ale kvůli vlastním biologicko-sexuálním potřebám se jí nikdy stát nemůže. Ta je lapena mezi

svou představou zla a skutečným zlem, kterému jde naproti, a proto se nakonec nemůže svému osudu vyhnout.

První část filmu, která se odehrává před hospodou, je pouhá symbolická paralela následovného příběhu, kdy pozorujeme skrze hlavní hrdinku hospodského, který sice vypadá strašidelně ale je naopak jejím ochráncem. Zatímco dívka čeká na taxi, hostinského se bojí a cíleně se od něj vzdaluje, čímž jde napospas nebezpečí, ve filmu znázorněném jako dva podivní kolemjdoucí.

Autor si zpětně uvědomuje, že paralela nebyla v jeho očích zcela dobře uchopena a má dojem, že pokud by snímek začínal rovnou pádem, vůbec nic by se na samotném příběhu nezměnilo. Záměr prvního obrazu ale byl navodit divákovi paralelu následujícího příběhu, kde se dívka také straní svému ochránci na základě jeho vzhledu a následném nedorozumění a tím sama padá do nástrah reálného Monstra.

Následující pád a druhá zároveň hlavní expozice příběhu se odehrává v hlubokém lese. Zde se autor snažil navodit pocit bezmoci hlavní hrdinky, vydávající se napospas svému nebezpečí.

Když dívka dorazí k opuštěné chatě, je konfrontována nepohledným zarostlým mužem. Celá postava muže, který se až do doby, než se odhalí hlavní záporná postava, chová jako by měl být záporákem on sám, byla ze scénářistického hlediska nejtěžší k napsání dialogů. Bylo zapotřebí aby všechny věty, které řekne byly přesně na hraně děsivosti a vlídnosti. Aby dívku nevystrašil při první větě, ale zase aby v něm od začátku uviděla nedůvěru, která by postupně narůstala, až by vyvrcholila v útěk do lesa. Dále bylo potřeba vymyslet, proč tato postava přesně takové věci říká, zda jsou zcela opodstatněné a nejsou vytvořené jen pro vybudování atmosféry. Zde si autor vzal příklad z hororu Jamese Wana „*Conjuring 2*” - V příběhu se objevuje postava starce jako ducha, která terorizuje rodinu a posedá děti. V závěru se ale odkrývá, že se duch snažil rodině pomoci a posedávala je úplně jiná entita. Stejně jako se duch snaží rodinu varovat, ale místo toho ji pouze děsí, tak se i postava otce v příběhu snaží dívku pouze chránit, ale také jí pouze nahání husí kůži. Tomu byly přizpůsobeny všechny scény uvnitř domu. Začalo to večerí, kdy celá rodina stroze jí a divák má mít pocit, spolu s hlavní hrdinkou, že něco není v pořádku. Po celý dialog se autor snažil vybudovat napětí za pomoci výslechu a lehkých sexuálních narážek, které ale z úst otce rodiny tak vůbec míněné nebyly. Pokud již víme, že hlavním Monstrem není otec, tak je snazší pochopit, proč chtěl na konci večere hlavní hrdinku doprovodit do koupelny. Autor ale chtěl skrze celý film pracovat se sexuálním napětím, které považuje jako silný podmět strachu.

Scéna v koupelně je klasické hororové klišé. Nahé tělo je symbolem zranitelnosti a tyto typy scény byly použity v mnoha filmech (např. *Psycho*, *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child*, *Arachnophobia*). Autor zde poprvé ukazuje prvky nadpřirozena spojené se sexualitou. Háč, který se pomalu rozhoupává nad vanou a dívčino chování v horké vodě, s tím že menstruuje, evokuje příchod predátora, pozorujícího svou kořist. Hlavní hrdinka je vylekána roztaženými dveřmi, které by opět měli v divákovi vzbudit příchod mystična a následně uvidí venku otce, jak ji pozoruje.

Dívka se vrací zpět do domu, kde se snaží vyzvědět, co se vlastně doopravdy děje ale všechny odpovědi jsou nejasné. Zde se autor snažil za pomoci mladé dcery a spáleného ručníku vyvolat nepřátelskou atmosféru mezi otcem a hlavní hrdinkou. Snažil se jí dostat do

bodů, kdy pro ni bude už nepřijatelné u rodiny zůstat z přesvědčení, že se jí otec chystá zabít.

Celá naháněčka v lese má pak divákovi objasnit celou situaci ohledně zvláštního chování rodiny. Na hlavní hrdinku zaútočí úplně nová entita, predátor, před kterým se jí snažili ochránit.

Závěrečnou akci, otcovo obětování se za rodinu a následné schovávání před Hejkalem vnímáme pouze z pohledu hlavní hrdinky. Autor se domníval, že když divák objektivně neuvidí, co se děje, vybuduje tak silnější a děsivější atmosféru. Tuto metodu použil například Petr Jákl ve svém snímku *Ghoul*, kdy je celý film natočený jako mokument (podobné snímky: *The Blair Witch Project*, *REC*, *The Host*) a divák vidí pouze to, co protagonisté filmu natáčejí.

V poslední části je otec rodiny zabit a dívky se snaží dostat ze spár Monstra. Matka pomáhá své dceři v útěku a hlavní hrdinka se vydává za nimi. Je ale zasažena drápem a padá k zemi. Zde se autor snažil nepatrné vysvětlení historie celé rodiny, kdy matka měla ještě jednu dceru, tu jim však toto Monstrum sebralo. Následně přichází matčino prozření, kdy si uvědomí, že jediná cesta, jak přežít, je obětovat hlavní hrdinku. Monstrum si dívku bere a odtažuje do lesa. Touto eskalací se autor snažil příběh přirovnat k bajce, kdy, pokud hlavní hrdina udělá něco, co by neměl, je za to potrestán.

V celém příběhu se pak tvůrce snažil nic zbytečně nevysvětlovat a nechat tak odpovědi na lidské fantazii. Problém měl ke konci akorát s názvem snímku, vzhledem k tomu, že název *Hejkal* bylo příliš specifický a autor se bál, že tak prozradí hlavního záporáka. Proto se uchýlil k názvu *Dravec*.

3. Kamera

Od prvního až do posledního záběru je kamera neustále brána z ruky. Autor chtěl tímto navodit pocit neustálé ostražitosti a pocitu, že je hlavní hrdinka sledována. To se snaží zachytit hlavně v první polovině filmu, kdy divákovi ještě není představen záporák. Kamera v interiéru chaty se měla, hlavně u telefonátu Markéty se svým přítelem, inspirovat *Hitchcockovým Psychem*, kdy jsou nad obětí vycpaná těla ptáků jako dravců vyhlížející svou kořist a evokující bezbrannost oběti.

U večere se pak dialog mezi Otcem rodiny a Markétou odehrává v jednostranné dominanci. Záběr na Otce je snímán z podhledu, čímž ukazuje jeho sílu a nadřazenost, zatímco proti záběr na Markétu, je natáčen z vrchu, aby evokoval Markétinu bezbrannost.

Celé vizuální vyprávění je točeno z pohledu hlavní hrdinky tak, aby docházelo ke zkreslení určitých situací. Autor tak poukazuje na subjektivní vnímání situace skrze hlavní hrdinku, kde se snaží divákovi navodit podobný pocit jako má ona, bez ohledu, zda je situace zaznamenána objektivně.

V koupelové scéně se pak kamera snaží zachytit co nejvíce z nahého těla herečky, čímž chtěl autor podnítit záporákovou touhu po lidském těle ale pouze v symbolické a intimní rovině, tak aby herečka nebyla vidět nahá celá. Tvůrce si zde vytvořil vlastní ztvárnění *The Final Girl*, kdy hlavní dívka není brána jako pouhé ztělesnění hříchu a následné očisty v podobě její smrti ale jako dívka, která je přesně na hraně mezi čistotou a hříchem.

Spousta přechodů byla pak natočená dronem, protože husté lesy Českého Ráje evokovali, svou rozlohou, určitou ztracenost hlavní hrdinky.

Scéna pod postelí musela být natočena separátně a postel se nadzvedla, aby herečky měly dostatečný prostor pro akci. Dupání a chvění kamery nebylo předem připravováno a bylo improvizováno autorem, pouze k navození atmosféry monstra. Původně se zamýšlelo, že se dupot překryje nějakými jinými zvuky, ale nakonec ve finální verzi zůstal.

Na poslední scénu, kdy je herečka tažena za bundu přes celou místnost se musela vymyslet speciální konstrukce, aby se herečce nepoškodilo oblečení. Celá scéna měla nejvíce jetí a je použit poslední záběr. V čistém záběru, když Monstrum vchází do měsíčního světla, tak není rozostřené, autorovi přišlo, že Hejkal nevypadá dost děsivě, a tak se záběr upravil v postprodukcii.

Celé natáčení v lese, až na pár výjimek, se natáčelo chronologicky takže se herci mohli v klidu vyvíjet s postavami.

4. Světla

Po celou dobu projektu se autor snažil využívat minimální počet světel. V exteriéru za dne je využíváno pouze sluneční světlo. Ve vnitřních prostorách chaty jsou převážně používána LED světla a jedno kinoflo. Světla jsou zbarvena do nižších stupňů chromatičnosti, aby evokovala teplý rodinný prostor a rozpálený hřejivý krb a následně aby kontrastovala se studeným venkem noci. Modré světlo použito v nočních záběrech v exteriéru má podle autora pouze abstraktně simulovat měsíc. Autor si zde uvědomuje, že realistické pokrytí plochy simulující měsíc by bylo přes produkční rozpočet. Útěk do lesa a následně zpět do chaty je nasvícen minimalisticky. Záměr byl, aby divák viděl maximálně siluety. Mohl si tak domýšlet v jakém stavu je daná situace a byl zasazen do nepřehledné pozice podobně jako hlavní hrdinka. Svícení, kdy Markéta běží zpět k domu, je pojato jako emoční kolaps, kdy hlavní hrdinka ztrácí naprostou kontrolu nad rozhodováním a nechává se pouze ovládat ostatními postavami.

Celý styl nasvícení stojí na emočním stavu hlavní postavy. Do vnitřních prostor chaty s krbem a stolem nahlédneme celkem čtyřikrát. Poprvé u večeře, kdy byl záměr vytvořit teplou, avšak tajuplnou atmosféru a vystihnout tak nedůvěru a podezřívavost u dialogů při večeři. Následně se do místnosti vracíme po koupelové scéně. Zde se atmosféra změní do styl výslechové místnosti, která je ale mířená pouze vůči hlavní hrdince. Samotná scéna je rozdělena do dvou částí. První je u krbu, kde kamera zabírá hlavní hrdinku a je stejně jako výslechová místnost zbarvena do jasných barev s nádechem žluté, zatímco záběr na matku s dcerou je v oranžových hřejivých barvách představující lásku ale i zranitelnost. Potřetí se do místnosti vracíme před příchodem Monstra, kdy je celá rodina v pohotovostním režimu, takže je světla pouze minimum a naposledy se do místnosti podíváme, když si Monstrum táhne hlavní hrdinku přes celou místnost ven a následně do lesa. Poslední scéna byla myšlena velice kontrastně aby vynikl nepořádek, který způsobil souboj mezi otcem rodiny a záporákem a aby byla vidět pouze silueta dravce.

5. Zvuk

Tichou atmosféru lesa se autor snažil rozbít pouze zvuky predátorů, dunících bas a disharmonickou melodií kytary, která se opakuje napříč filmem. Umělé ruchy jsou všechny dodělávané v postprodukcí. Celé pojetí kytary bylo myšleno jako opakující se směsice tónů vytvořených hraním na struny za nultým pražcem kytary. Monotónnost měla v divákovi navodit určitý pocit beznaděje v točícím se kruhu. Bezvýhodnost po celý děj filmu.

Zvuk meluzíny nemá evokovat pouhou zimu, ale autor ji používá jako špeha. Jako nadpřirozenou sílu, která se dostane kamkoli. Hodně si hraje s motivy *Lešije* (*Lešij či lesní mužík je východoslovanský lesní démon, nazývaný také lěsovík, lasovik, polisun či mochovik. Vystupuje jako ochránce lesa, k lidem se zpravidla chová zlovolně. Jeho podoba, zahrnující chlupatost, rohy a někdy i kopyta a ocas, měla nejspíše vliv na představu čerta.*), kdy Monstrum používá určitou nadpřirozenou sílu, která mu pomáhá.

Důležitou roli hraje zvuk při jumpscarech, kdy vytváří v člověku největší šok. Nalezení pravého zvuku pro tyto akce bylo dost náročné a po analýze spousty jumpscare situací v různých filmech, si autor sám nebyl jist, jak by zvuk pojmenoval. Navíc zvuky byly ve většině filmech dost odlišné. Řešením bylo najít 3-5 podobných zvuků a ruchů, které se následně předimenzovali a složili dohromady. Ve filmu jsou tyto zvuky použity celkem dvakrát a oba jsou rozdílné.

Závěr

Ač se používají stále stejné techniky je film médium, které se dá pojmout spousty různými způsoby. V nejčastějším případě je to vizi režiséra ale může to být mnoha faktory. Natáčení žánru jako je horor, je obtížná kategorie, vzhledem k tomu, že stejně jak u komedie mají lidé různý smysl pro humor, tak i u hororu, co přijde děsivé jednomu, nemusí druhému. Autoři tak rádi sází na ověřená klišé, která vylekají největší masu lidí. Proto je tento žánr držen v určitých kleštích, ze kterých ho filmová studia nechtějí pustit z ekonomických hledisek. Dále si autor uvědomil, že pokud jde člověk na horor, mohl by vyžadovat nějaký smysluplný příběh, propracované postavy, či vysvětlenou zápletku, ale primárně se přišel bát. Je to vidět na těchto třech snímcích, které autor zmínil jako nejstrašidelnější horory podle Science of Fear. Všechny horory byli rozdílné, měli jinak zpracované příběhy. Jeden příběh byl rozsáhlejší než ostatní. James Wan vsadil na hororové astrální dobrodružství s odlehčenými postavami, režisér *Derrickson* uchoval ve filmu vážnost a temnost snímku a *Savage* udělal z obyčejné běžné situace, boj o přežití. Mají po stránce kvality rozdílné scénáře, herce i rozpočet, avšak mají jednu věc společnou. Skvěle provedené hororové techniky, které se vyvíjeli v průběhu žánru. Každý z těchto filmů výborně pracuje se strachem a atmosférou. Kreativně budují napětí a dokážou se dostat divákovi pod kůži.

Autor tedy dochází k názoru, že filmové techniky používané v novodobých hororech jsou osvědčené filmařské triky, zdokonalované v průběhu let a vylepšené moderní technologií. Nemyslí si, že by horor jako žánr zanikal, nebo by byl pouhou lacinou zábavou. Na druhou stranu musí souhlasit, že většina filmů tohoto žánru, bez ohledu na rok výroby, se do této kategorie dostane a kvůli specifickému rozhraní s opakujícími se příběhy a náročné výrobě jich může být více než v ostatních žánrech.

Autor také dospěl k názoru, že se hororové techniky dají využít v různých situacích, s různým rozpočtem a technikou. Je přesvědčen, že právě některé nízkorozpočtové hororové filmy, jsou právě díky malému budgetu a velkému omezení lepší než ty vysokorozpočtové. Základem je vždy dobrý nápad a kreativní zpracování.

Ve své praktické části si vyzkoušel různé typy hororových metod a uznává, že při natáčení hororu musí režisér klást obrovský důraz na atmosféru a má mít jasnou vizi o každém záběru, vzhledem k tomu, že věci, které diváka vylekají, není možné vytvořit zcela jenom při natáčení.

Autor chce v této formě tvorby pokračovat i nadále a prozkoumávat zákulisí tvorby strachu v hororovém žánru.

Seznam použitých internetových zdrojů

<https://screenrant.com/le-manoir-du-diable-reasons-worth-watching-worlds-first-horror-movie/>

<https://www.cinemaessentials.com/2020/02/dracula-1931-bela-lugosi-tod-browning-horror-film-review.html>

<https://realmofhorror.tripod.co.uk/history.htm>

<https://www.broadbandchoices.co.uk/features/science-of-scare>

<https://realmofhorror.tripod.co.uk/history8.htm>

<https://www.csfd.cz/film/253311-paranormal-activity/zajimavosti/>

<https://nafilmu.cz/2015/02/retro-recenze-upir-nosferatu-1922-klasika-kterou-musite-videt/>

<https://bloody-disgusting.com/movie/3637563/science-scare-scientific-study-tracks-heart-rates-determine-scariest-horror-movies-ever-made/>

https://wikijii.com/wiki/Deus_ex_machina

<https://www.dw.com/en/100-years-ago-premiere-of-the-cabinet-of-dr-caligari/a-52546831>

<https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/recenze-sinister-je-moderni-horor-v-dobrem-i-zlem/r~i:article:762239/>

<https://nicholasmilligan.com/2013/03/02/sinister-film-review/>

<https://bloody-disgusting.com/movie/3684982/scientific-study-determined-30-scariest-horror-movies-time/>

<https://www.broadbandchoices.co.uk/features/science-of-scare>

<https://www.nytimes.com/2011/04/01/movies/insidious-directed-by-james-wan-review.html>

<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/insidious-film-review-163881/>

<https://www.reelviews.net/reelviews/insidious>

<https://www.theguardian.com/film/2020/jul/31/host-film-review-zoom-seance-shudder-rob-savage>

<https://slate.com/culture/2021/10/how-jump-scars-work-and-how-to-tolerate-them.html>

Použitá Literatura:

HITCHCOCK Alfred, TRUFFAUT François. Rozhovory Hitchcock – Truffaut. Přeložil Ljubomír OLIVA. Praha: Čs. filmový ústav, 1987. ISBN 978-0-571-33369-1

VÁŇA, Zdeněk. Svět slovanských bohů a démonů. Praha: Panorama, 1990. ISBN 80-7038-187-6

PALLOT, James. The Movie Guide. Berkeley Publishing Group, 1995. ISBN: 0399519149

MOCNÁ, Dagmar, Josef Peterka a kol. Encyklopedie literárních žánrů. 1. vydání. Praha; Litomyšl: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X

KNIGHT, Damon. Turning Points: Essays on the Art of Science Fiction. New York: Harper and Row, 1977. ISBN 978-0060124328

McBride, Joseph. Steven Spielberg: A Biography. Cambridge, Massachusetts: Da Capo Press. 1999. ISBN 978-0-306-80900-2

CARROL Noel. The Philosophy of Horror. Taylor & Francis Ltd 1990. ISBN 978-0415902168

ODELL Colin, LE BLANC Michelle. Horror Films. Oldcastle Books, 2010. ISBN: 1842432184

BERNARD V. 2011. The Language of Colours.

A Semiotic Analysis of Colours and Symbolic Imagery in Francis Ford Coppola's Bram Stoker's Dracula (1992). University of Innsbruck

Available at:

https://www.researchgate.net/publication/274154490_The_Language_of_Colours_A_Semiotic_Analysis_of_Colours_and_Symbolic_Imagery_in_Francis_Ford_Coppola%27s_Bram_Stoker%27s_Dracula_1992

CLOVER C. 2017. Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film. University of California Press

Available at: <http://users.clas.ufl.edu/burt/paranoid70scinema/HerBodyHimself.pdf>

PARK M. 2018. The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films. Long Island University

Available at:

https://digitalcommons.liu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1030&context=post_honors_theses

FLAM Z. 2008. „Satan v domě – Hyperreálné pojetí hororu”. Masarykova univerzita

Available at: https://is.muni.cz/th/tzzpn/Bakalarka_FINAL_X.pdf

MARKOVÁ J. 2014. PRVKY HORORU A POHÁDKY VE FILMOVÉ TVORBĚ JURAJE HERZE V OBDOBÍ NORMALIZACE. Univerzita Palackého v Olomouci

Available at: https://theses.cz/id/gdiq16/BP_Jana_Markov.pdf

JURIGA L. 2006. Carrie a Osvícení: Filmy o mysli. Neoformalistické analýzy adaptací románů Stephena Kinga. Masarykova univerzita

Available at: https://is.muni.cz/th/rzgva/bakalarka.opravena.kramer.hediger._archiv._doc.pdf

BUKOVÁ T. 2020. Zvukový dizajn v hororových filmech. Masarykova Univerzita

Available at:

https://is.muni.cz/th/t74l3/Bakalarska_diplomova_praca_Zvukovy_dizajn_v_hororovych_filmech.pdf

Přílohy

Příloha A - Bakalářský film Dravec

Odkaz:

<https://drive.google.com/file/d/1ciyxSAcIDQ5IEF4nZIXt3x5o7x7hawOD/view?usp=sharing>