



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra anglistiky

Diplomová práce

Horory pro děti Anthony Horowitze
Anthony Horowitz's Horrors for Children

Vypracovala: Bc. Andrea Čadková
Vedoucí práce: PhDr. Kamila Vránková, Ph.D.

České Budějovice 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

.....

Podpis studenta

Poděkování

Tímto způsobem bych chtěla poděkovat paní profesorce PhDr. Kamile Vránkové, Ph.D. za veškeré poskytnuté informace a materiály. Dále jsem paní profesorce nesmírně vděčná za její cenné rady a odbornou pomoc při psaní diplomové práce. Nakonec velmi děkuji za veškeré konzultace a čas, který věnovala mé práci.

Anotace

V diplomové práci budu interpretovat hororový žánr v rámci dětské literatury. Konkrétně se zaměřím na hororové a fantastické příběhy napsané spisovatelem Anthony Horowitzem. Teoretická část diplomové práce se bude zabývat základní charakteristikou vývoje hororové literatury, dále obrazem dítěte v hororové literatuře a nakonec i biografií Anthonyho Horowitze. V následujících praktických kapitolách zanalyzuji hororové prvky v Horowitzových příbězích. V závěru diplomové práce provedu analýzu rolí hlavních hrdinů Horowitzových příběhů vycházející z teoretické části. Práce bude vycházet ze sbírky povídek Horowitz Horror a dalších dvou knih s názvy Groosham Grange a Return to Groosham Grange.

Klíčová slova: horor, dětská literatura, Horowitz, analýza, role

Abstract

I will interpret a horror genre within the literature determined for children. In particular, I will focus on horror and fantastic stories written by Anthony Horowitz. However, the theoretical part of my diploma thesis will deal with basic description of horror literature development then also with a picture of a child in horror literature and finally with the biography of Antony Horowitz. The next practical chapters will focus on analysis of horror elements in Horowitz' stories. Finally I will analyse the role of the heroes in Horowitz' stories with the connection on theoretical part. The diploma thesis will mainly be based on the collection of short stories called Horowitz Horror and other two books called Groosham Grange and Return to Groosham Grange.

Key words: horror, children's literature, Horowitz, analysis, role

Obsah

1	Úvod	1
2	Vývoj gotického románu a hororové literatury pro děti	3
2.1	Gotický román	3
2.1.1	Počátky gotické literatury	3
2.1.2	Viktoriánské období	6
2.1.3	Moderní hororová literatura	7
2.2	Gotické příběhy pro děti	11
3	Obraz dítěte v gotické a hororové literatuře	15
3.1	Historický vývoj dětské postavy v literatuře	15
3.2	Role dětského hrdiny	16
3.3	„Od pohádky k hororu“	17
3.4	Konflikt mezi dětskými a dospělými postavami	18
4	Anthony Horowitz	20
4.1	Dětství a rodiče	20
4.1.1	Rané dětství	20
4.1.2	Rodinná krize	20
4.2	Školní docházka	21
4.2.1	Škola Orley Farm	21
4.2.2	Veřejná škola v Rugby	22
4.3	Rodinný život a kariéra	23
4.3.1	Manželka a děti	23
4.3.2	Začátky kariéry	24
4.3.3	Nové tisíciletí	25
4.3.4	Inspirace ve členech rodiny	26
5	Hororové prvky v Horowitzově díle	28

5.1	Horowitz Horror	28
5.1.1	Bath Night.....	28
5.1.2	Killer Camera	30
5.1.3	Light Moves	32
5.1.4	The Night Bus	34
5.1.5	Harriet's Horrible Dream.....	36
5.1.6	Scared	38
5.1.7	A Career in Computer Games.....	40
5.1.8	The Phone Goes Dead	42
5.2	Groosham Grange	44
5.3	Return to Groosham Grange	47
6	Úloha dětského hrdiny v Horowitzově díle	50
6.1	Hrdina v roli oběti.....	50
6.1.1	Horowitz Horror	50
6.1.2	Groosham Grange	52
6.2	Hrdina v roli „evil innocent“	53
6.2.1	Horowitz Horror	53
6.2.2	Groosham Grange	54
6.3	Hrdina v roli zločince	56
6.3.1	Horowitz Horror	56
6.3.2	Groosham Grange	57
7	Závěr.....	59
8	Summary	61
9	Bibliografie	64
9.1	Primární literatura.....	64
9.2	Sekundární literatura.....	64

9.3	Internetové zdroje.....	65
-----	-------------------------	----

1 Úvod

Horory pro děti se řadí mezi populární žánr dětské literatury. Autorům se nekladou téměř žádné meze při psaní hororů. Tento fakt je jedním z důvodů, proč patří hororový žánr k oblíbeným mezi mládeží. Mladí čtenáři rádi pociťují strach a napětí, které se neodmyslitelně pojí s hororem. Přestože dnes dospívající preferují spíše filmovou verzi, do popředí se staví i knižní podoba. Hororový žánr v kombinaci s dětskou literaturou ve mně vzbuzuje zvědavost, a proto volba tohoto tématu byla pro mě jednoznačná.

Téma hororu určeného dětským čtenářům je v posledních letech aktuální. I v době elektronického pokroku vzrůstá zájem dorostenců o psanou podobu nejenom hororové literatury. Hororový žánr úzce souvisí s fantasy žánrem, a proto mezi oblíbené autory nového tisíciletí patří J. K. Rowlingová, Anthony Horowitz nebo Stephen King - král hororů.

Diplomová práce se zaměřuje na hororovou literaturu určenou mládeži. Konkrétně práce vychází z děl současného britského autora Anthony Horowitze. Jedním z cílů diplomové práce je analýza hororových prvků ve vybraných dílech zmíněného autora. Dalším cílem je identifikace hlavních postav a jejich rolí, ve kterých vystupují ve svých příbězích.

Práce je strukturována do sedmi hlavních kapitol včetně úvodu a závěru. První tři kapitoly tvoří teoretickou část. Jedna z kapitol se zaměřuje na historii a progres gotické literatury. Další kapitola se soustředí na důležitost a vývoj dětské role v gotických příbězích. V této kapitole jsou také popsány souvislosti hororového žánru s pohádkou. Poslední teoretická kapitola se soustředí na biografii spisovatele A. Horowitze.

Následující praktické kapitoly se soustředí na díla *Horowitz Horror* a *Groosham Grange 1,2*. V těchto dílech hledám hororové prvky, které následně analyzuji. Tyto prvky mají fyzický i psychický charakter. Z díla *Horowitz Horror* jsem vybrala k analýze pouze sedm povídek z celkového počtu osmnáct. Další praktická kapitola má přímou návaznost na jednu z teoretických kapitol. V této kapitole analyzuji roli hlavních postav povídek. Mezi těmito rolemi rozlišuji tři základní - oběť, zločinec a „evil innocent“.

2 Vývoj gotického románu a hororové literatury pro děti

2.1 Gotický román

2.1.1 Počátky gotické literatury

V odvětví teoretické literatury se tematikou gotického románu nejvíce zabývá z českých autorů Zdeněk Stříbrný, z jehož díla *Dějiny Anglické literatury 1,2* vychází následující kapitola. Ze zahraničních autorů se této problematice věnuje Manuel Aguirre ve svém díle *The closed space*, a proto i z jeho díla vychází některé části následující kapitoly.

Vývoj gotického románu je datován od 18. století. Na gotický román pozvolna navazuje období romantismu, respektive preromantismu. Gotický román bývá označován jako hrůzostrašný, nebo také jako černý román. Název tohoto žánru je odvozen od gotického období, jehož kulturou se většina autorů inspirovala.

Prostředí středověku spolu s postavami rytířů, duchů a strašidel vytváří prostor gotického románu. Nejčastěji se v těchto románech vyskytují strašidelná místa, například hrady, zříceniny či labyrinty, která jsou také typická pro romantickou literaturu. Děje hororových příběhů se odehrávají ve strašidelných zámcích či hradech, které jsou označovány za „živé“, čímž přispívají ke zmatení svých obyvatel či návštěvníků. Zámky a hrady mají velmi často nepravidelný tvar, který dopomáhá tvořit sama příroda. Motiv strašidelného místa se řadí mezi základní hororové prvky.

Za zakladatele gotického románu je považován Horace Walpole s dílem *Otrantský zámek (The Castle of Otranto)*, které bylo napsáno roku 1765. Walpole zasadil příběh do období středověku, které má ve čtenáři evokovat děs a hrůzu.

V příběhu se objevuje postava ducha, která se později stává jedním z archetypů tohoto žánru.

Zatímco ve středověkých romancích se hlavní hrdina snaží o zlepšení světa, v gotických hororových příbězích hlavní hrdina ochraňuje svět před zlými silami. Dalším rozdílem mezi romancí a gotickým hororem je způsob života hlavních postav. Aguirre ve svém díle zmiňuje fakt, že romantičtí rytíři se potulovali po světě, zatímco hlavní postavy v gotickém hororu pobývají převážně na jednom místě, čímž je právě zámek nebo hrad:

„... the Romance is concerned with the self-realisation of an exemplary character and, through this, with the betterment of the world, the Gothic deals with the self-preservation of characters and the protection of the world ...“¹(The closed space, str. 96)

Žánr gotického románu se značně rozšířil do povědomí dalších autorů. Každý další autor obohatil tento žánr o nové prvky. Spisovatelka Clara Reeve se zaměřila na výchovnou stránku své prózy, například ve svém díle *Starý anglický baron (The Old English Baron)* z roku 1777. Další autorka, Ann Radcliffe, trvala ve svých knihách na pečlivém vysvětlení každé záhady. Za její nejznámější dílo, napsané v žánru gotické tradice, je pokládán román s názvem *Záhady Udolfa (The Mysteries of Udolpho)* z roku 1794.

Aguirre ve své knize zdůrazňuje měnící se roli ženy v křesťanském světě v hororovém žánru. *„... the changing role of woman in the Christian world.“²* Ženské postavy se dostávají do popředí a stávají se ústředními pro celý příběh. Žena symbolizuje přírodu, zemi a půdu a její lůno symbolizuje nový život. Tato symbolika

¹ překlad - *„... romance se zabývá seberealizací exemplární postavy, a skrze to, zlepšením světa. Gotika se zabývá sebezachováním postavy a ochranou světa ...“*

² překlad - *„... měnící se role ženy v křesťanském světě.“*

sahá až do dávných dob mýtů a legend. Společně s postavou ženy se v hororu objevuje i postava, která je poháněná vášní. Ve většině případů se jedná o postavu muže.

Nedílnou součástí tohoto žánru se stává téma erotiky v závislosti na změně ženské role. Matthew Gregory Lewis ve svém díle *Mnich (The Monk)*, napsaném roku 1795, použil motiv pokušení. Hlavní hrdina jeho díla se nechá svést krásnou, ďábelskou dívkou, v důsledku čehož se jeho postava transformuje do role zločince. Postava mnicha měla v knihách symbolizovat souboj mezi dobrem a zlem, zejména uvnitř člověka. Tato postava se stala inspirací pro mnohé autory, včetně českého romantického básníka Karla Hynka Máchy.

Aguirre dále uvádí, že pravou podstatou gotického románu se postupem času stalo pronásledování temnou silou nazývanou anglicky „an Other“. Temná síla mění svou podstatu a nabývá podoby ducha, přírodní síly či zla v lidské podobě.

„This is what Gothic is about, neither supernatural persecution nor persecution by man, but haunting by an Other - by a dark power which is transcendental in the eyes of the characters; which manifests itself as a ghost, a Satanic emissary, a human evil or a force of Nature...“³ (The closed space, str. 106)

Do popředí se dostává věda, která postupně zaujímá místo nadpřirozených sil. Stejně jako na vědu je však kladen důraz na přírodu a její sílu. Příroda jako nepřítel napadající člověka pomáhá vytvořit autentickou hororovou atmosféru. S přírodou souvisí termín EcoGothic. Tento nový přístup ke gotické literatuře poskytuje odlišný pohled na momenty v gotických příbězích spojené s životním prostředím.

³ překlad - Toto je podstata gotiky, ani nadpřirozené pronásledování, ani pronásledování člověkem, ale strašení „Other“ - temná síla, která je nadpřirozená v očích postav; a projevuje se jako duch, satanický emisar, lidské zlo nebo síla přírody ...“

Za zásadní dílo, které využívá sílu přírody a vědu jako hlavní téma, je považován román *Frankenstein neboli moderní Prométheus* (*Frankenstein or the Modern Prometheus*). Tento román napsala roku 1818 anglická autorka Mary Shelleyová. Hlavní postavou je vědec, který s pomocí elektřiny oživí netvora, poskládaného z těl mrtvých lidí. Dílo bylo také považováno za předlohu pro vznik vědecko-fantastické literatury (science-fiction).

Shelleyová ve svém díle rozlišuje dva typy zla, které jsou na sebe vzájemně vázány. První typ zla představuje tvůrce monstra, doktora Frankensteina, který připomíná tělo bez duše (Death-in-Life) v důsledku výčitek svědomí a ztráty svých milovaných. Opačný druh zla ztělesňuje jeho výtvar, jenž byl sestaven z kusů mrtvých těl a za pomoci vědy mu byl vdechnut život (Life-in-Death). Monstrum touží po všedním životě, ale nenachází u lidí pochopení kvůli svému odpudivému vzhledu.

Mezi další významné postavy vystupující v gotickém románu patří postava poutníka. Klasické strašidelné dílo s názvem *Poutník Melmoth* (*Melmoth the Wanderer*), ve kterém se tato postava objevila, bylo napsáno irským spisovatelem Charlesem Maturinem roku 1820. Tajemná postava poutníka symbolizovala motiv bezcílného bloudění.

2.1.2 Viktoriánské období

Hororový žánr se pozvolna přesunul do viktoriánského období⁴, kde došlo k několika změnám. Hlavní děj příběhů se přesouvá z otevřených, velkých prostor hradů a zámků do intimnějších, menších prostor panských sídel a rodinných domů. Další změnou je přístup k pronásledování své oběti. Zároveň se zvětšuje koncepce prostoru pro strašení. Typickým prostředím hororových příběhů se stává labyrint. Například ve výše zmíněném díle *Poutník Melmoth* se hlavní postava poutníka považuje za vězně svého strachu, přičemž se paradoxně po celou dobu příběhu volně pohybuje po světě.

⁴ Viktoriánské období trvalo od roku 1837 do roku 1901. Toto období vymezuje vláda anglické královny Viktorie.

Další kontrast mezi prvotními gotickými romány a gotickými romány z viktoriánské doby tvoří zlo a jeho pohyb. Zatímco ve starších dílech se zlo zdržovalo pouze na jednom místě, ve viktoriánských hororech se zlo šíří jako mor a pronásleduje svou oběť kdekoli, jako například ve výše zmíněném díle *Frankenstein*.

Důležitým mezníkem v gotické literatuře je novela s názvem *Podivuhodný případ dr. Jekylla a pana Hyde* (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*). Skotský autor Robert Louis Stevenson napsal tuto knihu v roce 1886. Hlavním motivem tohoto díla je rozdvojení osobnosti. Hlavní hrdina řeší vnitřní konflikt mezi dobrou a zlou povahou svého chování. Pro tento rozpor nakonec nenachází jiné řešení než sebevraždu. Autor vychází ze svých zkušeností s užíváním drog, konkrétně opia.

Zcela nový motiv, vampirismus, se objevuje taktéž ve viktoriánském období. Román *Dracula*, vydaný roku 1897 spisovatelem Bramem Stokerem, byl považován za mistrovské dílo upírské literatury. Před vznikem tohoto románu se motiv vampirismu objevuje v novele s názvem *Carmilla*. Novela byla napsána irským prozaikem Sheridanem Le Fanu roku 1871. Postava upíra děsila čtenáře svou žízň po lidské krvi.

2.1.3 Moderní hororová literatura

Žánrem moderní hororové literatury se zabývá král hororového žánru 20. století Stephen King, který neodmyslitelně patří k autorům moderního hororu. Z tohoto důvodu následující kapitola vychází z jeho teoretického pojednání *Danse Macabre*.

Ve 20. století došlo v gotickém románu k transformaci. Žánr dostal nové anglické označení: Gothics či Mystery. Za průkopníka či zakladatele moderního hororového žánru lze považovat amerického spisovatele Howarda Phillipse Lovecrafta.

Lovecraft publikoval své povídky ve stylu „weird fiction“, jenž byl kombinací několika literárních žánrů (horor, sci-fi, fantasy). Tento autor se stal po své smrti ikonou pro většinu spisovatelů dvacátého století, kteří svou tvorbu psali v duchu

hororové literatury. H. P. Lovecraft velmi silně ovlivnil v první řadě dílo budoucího krále hororu, Stephena Kinga. Svou seriózností a vážností, s jakými psal své povídky, dodal Kingovi potřebnou inspiraci a motivaci.

Stephen King později fascinoval svou otevřenou a hrůzu nahánějící tvorbou. Již od 70. let minulého století vstoupil do širšího povědomí čtenářů. Tento americký spisovatel se nebojí pohlížet na dítě jako na potencionálního čtenáře hororů. Ve své knize *Danse Macabre* udává důvody, proč se dítě stává lepším publikem než dospělí čtenář. Za hlavní důvod považuje představivost. Děti mají často širokou až bezmeznou představivost oproti jejich rodičům, jejichž představivost se vyznačuje jistou omezeností.

King stejně jako Büssingová vidí určitou podobnost mezi hororem a pohádkou. Kritizuje postoj velkého množství rodičů, kteří nechají své ratolesti koukat na téměř „kanibalistickou“ pohádku (viz. O perníkové chaloupce), zatímco film označený titulem horor by jim nikdy nepředstavili. King považuje za ironii fakt, že dítě se dokáže lépe vypořádat se strachem z nadpřirozena nežli dospělý člověk. Stephenův pohled na tuto problematiku zní následovně:

„Určité množství nadpřirozena a hororu v dětském životě mi připadá jako naprosto neškodná, užitečná věc. Díky rozsahu své imaginativní schopnosti jsou děti schopny ji zvládnout a díky své jedinečné pozici v životě jsou schopny takové pocity uplatnit.“ (Danse Macabre, str. 134)

Kingova tvorba není pouze moderního rázu, ale ovlivňuje ji i klasická gotická literatura. Především King využívá archetyp strašidelného domu, který zobecňuje a přejmenovává na zlé místo. Ukázkou takového místa může čtenář najít v jeho knize *Osvícení (The Shining)*, napsané roku 1977, v podobě strašidelného hotelu. Důvodem,

proč se dům (případně dočasný domov) stává zlým místem, je fakt, že doma se lidé stávají nejvíce zranitelnými.

I další autoři se nechali inspirovat Lovecraftovou tvorbou stejně jako Stephen King. Mezi tyto autory píšící moderní hororové příběhy patří například Ira Levin nebo Ray Bradbury. Oba autoři napsali svá stěžejní díla v období šedesátých a sedmdesátých let dvacátého století.

Americký spisovatel Ira Levin zakomponoval do hororového žánru psychologický román. Ve svých dílech zkoumá vztah moderního člověka se současnou civilizací. Touto problematikou se zabývá v díle *Stepfordské paničky (The Stepford Wives)* napsané roku 1972.

Dalším Levinovým významným dílem je román *Rosemary má děťátko (Rosemary's Baby)* z roku 1967. V tomto díle Levin ukazuje způsob, jakým pracuje s vrozenými pocity člověka. Paranoia společně s klasickým tématem satanášství dělají z tohoto románu mistrovské dílo. Levin stejně jako další modernisté využívá ve svém díle ironii a humor, jelikož humor a horor patří v moderním hororovém žánru neodmyslitelně k sobě.

Zatímco Levin se soustředí na psychologickou podstatu dospělého člověka, Ray Bradbury se zaměřuje na psychiku dětí. Bradbury, jenž je označován za spisovatele fantasy, napsal v roce 1962 významný hororový román *Tudy přijde něco zlého (Something Wicked This Way Comes)*. Hlavními hrdiny románu jsou dva chlapci, kteří vystupují jako dobro a zlo. Bradbury nastiňuje pravou podstatu zla následovně: „Podstatou zla, naznačuje Bradbury, je jeho potřeba ohrožovat a kazit onen křehký přechod od nevinnosti ke zkušenosti, který musí absolvovat každé dítě.“ (*Danse Macabre, str. 356*).

Bradbury rozebírá období dětství a zkoumá obavy, se kterými se musejí děti potýkat. Nakonec přichází se závěrem, že pouze děti mají správné proporce k tomu, aby se mohly utkat s hrůzami a pastmi, které jim dětství nastraží. Ve výše zmíněném

románu Bradbury propojuje motiv dětství s motivy moderní americké gotiky. Jedním z těchto nových motivů je zrcadlové bludiště, které symbolizuje přechod mezi normálním a abnormálním světem. Tento motiv koresponduje s motivem labyrintu, jehož využívali autoři zakládající gotický žánr.

Dalším autorem, který vnesl do hororového žánru novou vlnu, je opět americký spisovatel Peter Straub. Román *Ghost Story* z roku 1979 dopomohl přesvědčit čtenáře o důležitosti hororu jako literárního žánru. Třebaže se v této knize mísí většina motivů gotického románu (např. týrání zvířat, posednutí ďáblem či vampirismus), je toto dílo považováno za klasické v žánru moderního hororu.

Straubův starší román *Julie (Julia)*, který napsal v roce 1975, odráží jeho dlouholetý pobyt v Anglii a využívá typicky anglické rysy kutvoření hororového příběhu. Jedná se o chladný a racionální příběh, který postrádá jakékoliv emoce. V příběhu Julie spatří ducha své dcery, kterou v minulosti zabila. Straub využívá motiv revenanta, jímž je onen zlý duch v podobě mrtvé dcery, který touží pouze po pomstě.

Straubovy výše zmíněné romány se nápadně podobají klasické gotické tvorbě osmnáctého století (viz. Otrantský zámek, Mnich či Poutník Melmoth). Podobnost mezi moderní a klasickou gotickou tvorbou shrnuje King takto: „ ... všechno jsou to knihy, kde se minulost nakonec stává důležitější než přítomnost.“ (*Danse Macabre*, str. 280)

Kapitolu o moderním hororu uzavírá britský autor Ramsey Campbell, který svou mrazivou prózou fascinuje dodnes. Do povědomí čtenářů se dostává díky svému románu *Panenka, která snědla svoji matku (The Doll Who Ate His Mother)* z roku 1977. Podobně jako Levin i Campbell využívá psychologii při psaní svých románů. Campbell staví své horory na tom, jak postavy nahlíží na hrůzný děj. Na rozdíl od ostatních autorů, jejichž horory spočívají pouze v tom, co dané postavy v ději prožívají.

2.2 Gotické příběhy pro děti

V teoretické literatuře je čím dál větší pozornost věnována souvislostem mezi tradicí gotického románu a dobrodružnou dětskou literaturou. Těmito souvislostmi se mimo jiných autorů zabývá Adrienne E. Gavinová společně s Christopherem Routledgem, proto z jejich publikace *Mystery in Children's Literature* vychází následující kapitola.

Dětská literatura první poloviny devatenáctého století obsahuje první zmínky o záhadách. Nicméně tyto záhady se zde neobjevují v hojném počtu, protože mají spíše výchovnou funkci a učí děti morálním jistotám. Na rozdíl od dětské literatury dvacátého století, kde se ztráta morálních a náboženských hodnot řadí mezi charakteristické prvky.

Podle Zdeňka Stříbrného se důležitým autorem gotických příběhů v oblasti literatury pro děti stává Charles Dickens. Jeho povídka s názvem „Vánoční koleda“ („A Christmas Carol“), napsaná roku 1843, vyvolává ve čtenáři pocity melancholie a sentimentalismu. Povídka, odehrávající se v období Vánoc, zahrnuje hororové prvky v podobě třech duchů, kteří provázejí hlavního hrdinu celým příběhem. Dickens se rovněž zabýval detektivní tematikou, například v nedokončeném románu *Tajemství Edwina Drooda* (*The Mystery of Edwin Drood*) z roku 1870.

Na přelomu devatenáctého a dvacátého století vyjadřují autoři prostřednictvím dětské literatury svůj postoj vůči společenským událostem. Americký spisovatel Mark Twain řeší sociální a společenské rozdíly či otázku bohatství v detektivních a dobrodružných příbězích Toma Sawyera či Huckleberryho Finna. Na druhé straně německý autor Erich Kästner propojuje ve svém díle *Emil a detektivové* (*Emil und die Detektive*) z roku 1929 prostředí nevinného dětského života s kriminálním světem dospělých.

V dřívějších gotických příbězích pro děti byla záhada zmíněna téměř vždy v souvislosti s náboženstvím. V souvislosti s touto skutečností se měnil styl autorů.

Ti pozvolna přecházeli od psaní o náboženských záhadách, přes příběhy obsahující záhady racionálně řešitelné až k textům obsahujícím nadpřirozené záhady.

*... a move from religious mysteries which attempt to describe mystery or provoke religious awe, through rational solvable mysteries which try to contain and explain mystery, to supernatural irresolvable mysteries ...*⁵ (*Mystery in Children's Literature*, str. 4)

Důležitým prvkem v gotických příbězích pro děti se stává přechod od jistot k váhání. Záhady v gotických příbězích mnohdy ponechávají prostor pro více jak jednu pravdu, a proto se úsudek dítěte několikrát mění. Dětský čtenář nedokáže plně rozlišit hranici mezi racionálním a nadpřirozeným vysvětlením záhady, v důsledku čehož zůstává v nejistotě. Podle Marii Nikolajevy působí ponechání dítěte ve stavu váhání pedagogicky nesprávně. *„To leave a child reader in uncertainty was pedagogically wrong.“*⁶ (*Mystery in Children's Literature*, str. 2)

Podle Gavinové a Routledge se záhada v dětských gotických příbězích dělí na dva typy. Jako první typ rozlišují záhadu racionální, která je v příběhu vždy vyřešena, a v důsledku čehož je čtenářův intelekt či intelekt postavy z příběhu zcela uspokojen. Takovýto typ záhady preferuje například Enid Blytonová v sérii příběhů *Správná pětka* (*Famous Five*) nebo spisovatelka Nancy Drewová. Tato literatura se řadí spíše k detektivnímu žánru.

Britská spisovatelka Enid Blytonová zasvětila své dílo detektivnímu žánru dětské literatury. Ve svých příbězích dává prostor dětské fantazii, ale soustředí se i na vytvoření symboliky určené dospělému čtenáři. Blytonová často využívá domov

⁵ překlad - „... přesun od náboženských záhad, které se pokoušejí popsat záhadu nebo vyvolat náboženský úžas. Přes racionálně řešitelné záhady, které se snaží obsáhnout a vysvětlit záhadu, až k nadpřirozeným, neřešitelným záhadám ...“

⁶ překlad - „Ponechat dětského čtenáře v nejistotě bylo pedagogicky nesprávné.“

jako dějiště záhady. V jejích příbězích bývá záhada vždy vyřešena, avšak důležitější tajemství je ponecháno a zůstává neodkryto.

Za druhý typ záhady označují záhadu nadpřirozenou. V tomto případě se záhada buď všeobecně vyřeší, nebo se upraví do takové podoby, aby se uspokojil čtenářův nepokoj. Záhada však v příběhu zůstává. Tyto dva typy záhad nemusejí být nutně opakem. Přechod od racionální záhady k záhadě nadpřirozené přichází v poválečném období. Stěžejním dílem dětské literatury obsahujícím nadpřirozenou záhadu se stává kniha Philippy Pearceové s názvem *Tomova půlnoční zahrada (Tom's Midnight Garden)* z roku 1958.

Příběhy pro děti, ve kterých se vyskytuje libovolný druh záhady, tvoří jistý vzor, související s dospíváním dětí. V těchto příbězích se neustále opakuje sekvence několika událostí. Nejprve se v příběhu objeví nevysvětlitelná záhada nebo situace. Poté se hlavní hrdina snaží najít stopy vedoucí k rozluštění této záhady. Nakonec přichází uspokojení hrdiny z nalezení vytouženého vysvětlení. Tato sekvence událostí se vyskytuje v každodenním životě většiny dospívajících.

V postmoderní dětské literatuře, tzn. od šedesátých let dvacátého století, autoři upřednostňují nevyřešení záhady, která má svůj původ v nadpřirozenu. Tato literatura se vyznačuje svou nestabilitou a velkým množstvím nejistot.

V této dětské literatuře se stávají populární záhady, které jsou obohaceny o magické prvky. Bestsellerem v této oblasti je dílo J. K. Rowlingové. V její sedmidílné sérii o Harrym Potterovi řeší hlavní hrdinové detektivní záhady s pomocí magie a kouzel. Hlavní hrdina se potýká s dilematem, zda se chovat podle svého uvážení, a tím porušovat pravidla, nebo zda dodržovat pravidla, ale neposlouchat svůj instinkt. Toto dilema tudíž neřeší nadpřirozenou záhadu, nýbrž všední starosti dětského hrdiny.

Nejenom knihy o Harrym Potterovi, ale i další knihy určené dětem řeší vztah mezi dětstvím a dospělým životem. V těchto dílech nebývá zmíněn vztah považován za primární. Pro dětského čtenáře je nejdůležitější vyřešení záhady. Teprve po tomto

aktu se čtenář může zaměřit na konflikt řešený v pozadí. Hlavní rozdíl mezi dětmi a dospělými je hledán ve způsobu jejich chování. V dětství se člověk chová nezodpovědně, energicky a často až anarchisticky. Naopak v dospělosti se člověk staví do role autority, uvažuje racionálně a působí starostlivě.

V důsledku tohoto konfliktu dítě projevuje zájem o svou osobu. Svoji pravou identitu dětští hrdinové hledají v průběhu děje a ve většině případů ji nalézají až s vyřešením záhady. U nadpřirozených záhad toto hledání souvisí s problémem subjektivity.

3 Obraz dítěte v gotické a hororové literatuře

Třetí kapitola vychází z knihy *Aliens in the Home: The Child in Horror Fiction* spisovatelky Sabine Büssing. Tato kniha detailně popisuje roli dětského hrdiny v hororové literatuře. Mimo jiné kniha líčí vývoj dětské role napříč stoletími.

3.1 Historický vývoj dětské postavy v literatuře

Téma dětství nebylo v literatuře osmnáctého století bráno vážně. Postava dětského hrdiny nezbuzovala v autorech zájem z toho důvodu, že dítě bylo synonymem nevinnosti a objektem soucitu. V dřívějších dílech nebyl dětskému hrdinovi věnován žádný prostor. Děj všech příběhů se točil okolo gotického hrdiny, který se snažil najít vlastní cestu vykoupení. Dítě v takovýchto příbězích plnilo funkci hlasu zbavené oběti. Typickým příkladem je dílo spisovatele Brama Stokera, *Drákula*, kde je hraběti donesen kojeneček, se kterým je zacházeno naprosto bez úcty.

Od počátku devatenáctého století se role dětského hrdiny mění. Autoři začínají klást důraz na dětskou postavu. Mezi tyto autory patří například Charles Dickens, Nathaniel Hawthorne nebo Mark Twain. Dětská postava se poprvé objevuje i v jiných rolích než v roli oběti. Dítě vystupuje jako agresor, vrah nebo monstrum. Autoři se zabývají dítětem jako osobností, kterou se snaží zkoumat do hloubky.

Ve dvacátém století se dítě stává nepostradatelné pro hororovou literaturu. Kromě hororové literatury se dítě stává ústřední postavou dalších literárních žánrů například fantasy či science-fiction. Moderní díla často nemohou být přesně zařazena do jednoho žánru, a proto dochází k promísení všech těchto výše zmíněných žánrů. Na jedno dílo proto mohou být vyřčeny odlišné názory v důsledku toho, z jakého úhlu pohledu čtenář posuzuje dané dílo.

Pokud v nějaké knize vystupuje dítě společně se svým klonem, může čtenář tento klon považovat z pohledu science-fiction za čistě přírodní produkt nebo z pohledu fantasy za nepřirozené monstrum. Podobně lze chápat monstrum vytvořené doktorem Viktorem Frankensteinem ve stejnojmenné knize spisovatelky Mary Shelleyové.

3.2 Role dětského hrdiny

Dítě vystupuje primárně ve dvou rolích a to oběť či pronásledovatel (v originále victim and victimizer).

Neposkrvněnost, nevinnost a zranitelnost charakterizují roli oběti. Dalším z důležitých ukazatelů, který přisuzuje dítěti v roli oběti ohromnou výhodu, je nízký věk. Čtenář reaguje na dětskou oběť daleko senzitivněji než na oběť dospělou. Malé dítě v ohrožení vyvolá dokonce více zájmu než bezmocná dáma. Důvodem je jeho nevinný výraz a mučednický postoj, ve kterém bezbranně a beze slov čeká na své utrpení.

Tradiční obraz dítěte popsán v předchozím odstavci představuje ohromnou výhodu dítěte v roli pronásledovatele či vraha. Čtenář by za normálních okolností nepředpokládal, že vrahem může být bytost tak nevinná a čistá jako dítě. Ve srovnání s hororovou literaturou minulých let, moderní literatura využívá zvrhlostí k vyvolání zájmu. Monstrum již nelze poznat na základě vnějšího vzhledu. Ve starší literatuře bylo monstrum oblečeno v černém a vypadalo jako obří bestie. V dnešní literatuře může monstrum vypadat jako nevinný andílek.

Mezi těmito dvěma základními rolemi se vyvíjí další typ, „evil innocent“. Tento typ v sobě mísí výhody obou předchozích rolí. Nevinně vystupující dítě je ovlivněno a poháněno ďábelskými silami. Čtenář může tuto roli vnímat dvojím způsobem, jako oběť ďábelských sil nebo jako agresora, který škodí svému okolí. Takovéto vnímání vyvolává ve čtenáři kontroverzní emoce.

Mimo těchto výše zmíněných rolí existuje ještě jeden postoj dětského hrdiny v hororovém příběhu. Dítě může vystupovat v roli dvojníka (v originále Doppelganger). King s oblibou poukazuje na bájnou postavu Narcissuse a jeho smrtící odraz v „zrcadle“. Dětský hrdina se stává krásným odrazem dospělého člověka, přičemž mu paradoxně právě dospělý člověk může ublížit nebo se v tohoto člověka může v budoucnosti proměnit.

3.3 „Od pohádky k hororu“

*According to a widespread popular opinion the way the child appears in horror fiction has its roots in the fairytale.*⁷ (*Aliens in the Home, str. 17*)

Podle Büsingové způsob, jakým se dítě začalo objevovat v hororovém žánru, pochází z pohádek. Jistá podobnost mezi hororovým žánrem a pohádkou vyplývá z role dětské postavy jako oběti. V pohádkách je dětský hrdina často obětí brutálního chování obrů, čarodějníc či jiných záporných postav. Zatímco v hororu s dítětem takto mnohdy zachází vlastní či nevlastní rodiče.

Naopak rozdíl mezi těmito žánry nastává v chápání jistých podobných situací. Například pokud je v pohádce nějaká postava zdeformována, tzn. uříznuté končetiny apod., je tento fakt pouze prostě oznámen, jelikož pohádková postava necítí žádnou bolest. Čtenáři je vsugerováno nebrat toto zranění vážně. Kdežto v hororu by čtenář na tuto situaci nahlížel ze zcela jiného úhlu pohledu.

Pohádkové postavy mohou dělat hrozné věci, aniž by se z toho zbláznili. Tyto postavy nemají svědomí a ani mysl. Na rozdíl od pohádkových postav hlavní postavy hororových příběhů mají mysl i svědomí. Jejich chování je podobné lidem v běžném

⁷ překlad - „Podle rozšířeného, populárního názoru, má způsob, jakým děti vystupují v hororové fikci své kořeny v pohádce.“

životě. Pokud v pohádce dětská oběť zabije svého trýznitele viz. pohádka „O Jeníčkovi a Mařence“, necítí tato oběť žádné výčitky svědomí. Zatímco pokud v hororech zabije dětská oběť svého trýznitele, potýká se následovně s doživotními traumaty.

E. T. A. Hoffmann⁸ ve své neznámější gotické povídce *Písař (Der Sandmann)* z roku 1816 vychází z pohádkového motivu. Tímto motivem je postava skřeta a pověra s ním spojená, která ovlivňuje celý život hlavního hrdiny. Tento motiv vyvolává trvajícím dojmem v mysli dětského hrdiny, který na konci povídky spáchá sebevraždu. Autoři hororových příběhů často používají antické pohádkové motivy, u kterých pozoruhodně přepisují jejich význam či funkci.

3.4 Konflikt mezi dětskými a dospělými postavami

Jeden člověk projde napříč několika generacemi v průběhu svého života. Mezi jednotlivými generacemi se objevují obrovské mezery. Pokud jedna generace nepochopí druhou, dochází ke konfliktu, který nelze prakticky nikdy urovnat. Tento konflikt se běžně vyskytuje v životě lidí, ale hororový žánr přichází s naprosto novými prostředky, jak se s tímto konfliktem vyrovnat, a těmi jsou otázka života a smrti.

Svět dospělých a svět dětí se v gotické literatuře nikdy nepřekrývá. Pokud by došlo ke střetu těchto dvou světů, znamenalo by to katastrofu v podobě šílenství nebo dokonce smrti. Tuto katastrofu způsobuje nedokonalá komunikace mezi dětmi a dospělými. Filmová verze příběhu o chlapci Anthonym spisovatele Jerome Bixbyho demonstruje daný střet.

Anthony terorizuje okolí svou nadpřirozenou silou až do té doby, než se ho ujme dospělá žena. Žena chlapce vychová a poskytne mu pomocnou ruku při kontrole jeho schopností. Chlapec později využívá svou sílu ve prospěch lidstva. Ze závěru vyplývá, že chlapec není odpovědný za své předchozí činy, které spáchal v důsledku nedostatečné výchovy. Anthony tudíž představuje typický příklad role „evil innocent“.

⁸ německý romantický spisovatel žijící v letech 1776 - 1822

Hranicí mezi světem dětí a světem dospělých je období dospívání. Tento věk často volí autoři jako vhodný pro hororové příběhy.

Konflikt mezi dětmi a dospělými vzbuzují také pravidla stanovená rodiči. Děti často touží po jejich zrušení. Jejich touha přerůstá v boj. Rodiče ovšem také bojují, a to za udržení těchto pravidel. V přeneseném smyslu se zde odehrává souboj mezi striktním, logickým rozumem a dětskou otevřenou myslí a představivostí.

4 Anthony Horowitz

4.1 Dětství a rodiče

4.1.1 Rané dětství

Anthony Horowitz se narodil 5. dubna 1955 ve Stanmoru, Middlesex v Anglii. Jeho rodiče byli židovského původu a v Anglii žili poměrně společensky vysoko. Anthony vyrůstal se dvěma sourozenci - sestrou Caroline a bratrem Philipem. Sourozenci byli vychováváni nejen svou matkou, ale i chůvou. Rodiče zaměstnávali několik služebných a dokonce i šoféra. Anthonyho matka nemusela pracovat, protože rodinu finančně zabezpečoval otec.

Anthonyho otec Mark podnikal a pracoval v utajení pro Britskou vládu, především pro tehdejšího premiéra Harolda Wilsona.⁹ Anthony svého otce popisuje jako velmi kultivovaného člověka, který si ovšem od svého syna držel odstup a který měl rád své soukromí. Anthony vzpomíná na otce především jako na člověka velmi sečtělého. Horowitz senior vlastnil rozsáhlou knihovnu, obsahující především díla Ch. Dickense a A. Trollopa. Mezi knihami našli otec a syn společnou vášeň.

4.1.2 Rodinná krize

Díky Markovi se Anthony setkal se svou první záhadou. Anthonyho tajemný otec nechal převést veškeré rodinné peníze na švýcarský účet, jehož číslo držel v tajnosti. Důvodem proč Mark převedl peníze, byl hrozící bankrot. Nedlouho poté Anthonyho otec zemřel na rakovinu ve věku 55 let.¹⁰ Číslo švýcarského konta se všemi rodinnými penězi si vzal s sebou do hrobu.

⁹ Harold Wilson působil ve funkci premiéra v letech 1964 - 1970 a 1974 - 1976.

¹⁰ Anthonymu bylo v té době 21 let.

Po otcově smrti nastaly rodině Horowitzových těžké časy. Mark rodinu finančně zadlužil a veškeré peníze uložil kdesi ve Švýcarsku. Banky byly nelítostné. Požadovaly po pozůstalých splacení otcových dluhů, které dohromady přesahovaly částku stotisíc liber. Anthonyho matka několikrát navštívila Švýcarsko ve snaze zjistit, kam Mark peníze uložil. Tyto peníze však nebyly nikdy nalezeny.

Rodinný život v přepychu se po otcově smrti změnil od základů. Rodina musela propustit služebnictvo a cenný majetek prodat. Anthonyho matka dokonce musela začít pracovat. Kvůli všem těmto starostem paní Horowitzová neuvěřitelně zestárla. I přes to Anthony svou matku vždy velmi obdivoval. Právě matka pomohla Anthonymu objevit hororový a gotický žánr, kterému později zcela podlehl. Představila mu knihy jako *Drákula* a *Frankenstein*.¹¹ I když dalších deset let nežili Horowitzovi v luxusu jako dříve, označuje Anthony tato poslední matčina léta za šťastná. Anthonyho matce byla však později diagnostikována rakovina jako jeho otci a nedlouho poté zemřela.

4.2 Školní docházka

I přes fakt, že Anthonyho rodiče byli bohatí, Anthony navštěvoval školy jako ostatní děti. Mezi jeho první školní zkušenost patří vzpomínky na mateřskou školu ve Stanmoru, kde jako dítě žil. Bohužel tyto vzpomínky nesahají příliš do hloubky. Na rozdíl od další školy - Orley Farm School, kterou Anthony absolvoval.

4.2.1 Škola Orley Farm

Anthony nastoupil do přípravné, internátní školy Orley Farm ve věku osmi let. Tato přípravná škola se nacházela ve čtvrti Harrow v Londýně. Anthony při nástupu do školy působil velmi plachým a divným dojmem. V té době malý Anthony trpěl nadváhou a neměl moc vysoké sebevědomí. Nepatřil ani mezi chytré studenty. Ve škole si připadal jako méněcenný a dokonce sám sebou opovrhoval.

¹¹ Dílo *Drákula* napsal irský spisovatel B. Stoker v roce 1897 a dílo *Frankenstein* napsala anglická spisovatelka M. Shelley v roce 1818.

Anthony popisuje školu jedním slovem - brutální. Ředitel se nebál používat fyzické tresty a své žáky často bil. Pozadu v tělesném trestání žáků nezůstávali ani učitelé. V 60. letech minulého století nebylo neobvyklé, že učitelé, pracující na přípravných školách, měli sklony k sadismu a alkoholismu.

Před brutálními útoky učitelů Anthony často utíkal do svého vymyšleného světa. V tomto fiktivním světě si představoval sám sebe jako špióna, který řeší různé zločiny. Postava špióna se později stala klíčovou pro jeho nejznámější dílo - série dobrodružství o dospívajícím špiónovi Alexovi Riderovi. Brutální zacházení učitelů s žáky ještě v jednom směru ovlivnilo Anthonyho tvorbu. V několika svých pozdějších dílech se nechal inspirovat hororovými zážitky ze školy Orley Farm, například v díle *Groosham Grange*.

Poprvé za celý svůj dosavadní život si Anthony uvědomil, že se chce stát spisovatelem. Své spolužáky bavil příběhy, které si sám vymýšlel. K narozeninám si od té chvíle nepřál nic jiného než knihy a psací stroj. Anthony hledal útěchu v knihách a ve vymyšlených příbězích, které mu poskytovaly pocit bezpečí. To je jedním z důvodů, proč se začal v dospělosti věnovat psaní příběhů pro děti a mládež.

4.2.2 Veřejná škola v Rugby

Po pěti letech strávených v Orley Farm, Anthony konečně nastoupil na veřejnou školu v Rugby, Warwickshire, v Londýně. Tehdy třináctiletý mladý hoch se pomalu vzpamatovával z otřesných zážitků z přípravné školy. Stále se cítil nervózní a postrádal zdravé sebevědomí, ale škola v Rugby mu pomohla pomalu budovat jeho spisovatelskou dráhu.

V nové škole se kladl důraz na sporty. Anthony ve sportu nijak nevynikal a tak dělal to, co mu šlo nejlépe - vyprávěl příběhy. Mezi svými spolužáky se stal populární právě díky svým vtipným a poutavým historkám. Ve škole si Anthony vypěstoval lásku k anglickému jazyku. Zájem se objevil i ze strany učitelů, kteří v Anthonyem spatřili

potenciál pro psaní. Anthony se začal věnovat něčemu, co ho skutečně bavilo. Konečně se cítil šťastný.

Učitelé v Anthonym viděli kvality začínajícího spisovatele, a proto ho podporovali v psaní různých příběhů a her. Anthony si uvědomil, že jeho dětský sen by se jednou mohl stát skutečností. Školu v Rugby opustil jako kompletně jiný člověk. Tato škola, zvláště učitelé, mu dopomohli dělat to, co ho skutečně baví - psát příběhy.

Roku 1974, po dokončení veřejné školy v Rugby, nastoupil Anthony na univerzitu v Yorku. Zde započal bakalářské studium anglického jazyka a historie umění.

4.3 Rodinný život a kariéra

4.3.1 Manželka a děti

Anthony žije v současnosti se svou manželkou Jill Green a dvěma syny v centru Londýna. Jeho synové se jmenují Nicholas a Cassian. Svě syny se snaží Anthony vychovávat zcela normálně a bez jakýchkoli tajemství, kterými bylo jeho dětství protkané. Vztah, který Anthony se svými syny má, působí velmi pevně a zároveň velmi otevřeně. Jak Nicholas, tak Cassian svého otce podporují a snaží se mu pomáhat při psaní. Například Cassian si zahrál v několika televizních show, ke kterým Anthony napsal scénář. Nicholas se svým otcem cestuje a pomáhá mu při různých průzkumech, důležitých pro psaní příběhů o Alexovi Riderovi. Velmi rádi spolu absolvují například potápění, které se stalo Anthonyho vášní.

Se svou manželkou Jill Green se Anthony seznámil v práci. Tehdy pracoval jako reklamní textař a Jill byla zaměstnána jako jeho šéfka. Od té doby spolupracují na různých projektech. Anthony popisuje jejich manželství jako neuvěřitelně šťastné. Jejich svatba se konala roku 1988 v Hongkongu. Pro zajímavost jejich obřad probíhal v čínštině a Anthony oddávajícímu vůbec nerozuměl. Nyní Jill pracuje jako televizní

producentka. Mimo jiné produkovala například Anthonyho scénář k televiznímu seriálu *Foylova válka (Foyle's War)*.

4.3.2 Začátky kariéry

Anthony napsal za svou dosavadní kariéru více než 40 knih, scénáře k několika britským televizním seriálům (například *Midsomer Murders*) a divadelním hrám, přispívá do časopisů a působí jako patron charity pomáhající dětem. Za jeho nejznámější dílo je považována série knih o špiónovi Alexovi Riderovi, jehož postavu inspiroval fiktivní agent James Bond.¹²

Anthony Horowitz se specializuje především na dětskou literaturu, na kterou klade velký důraz. Jak sám říká: „*I feel very privileged to have reached so many kids because a life without stories, without the power of books, would be a very grey world, it's good to add colour.*“¹³ (*Famous Authors, [online]*)

Jeho prvotní dílo s názvem *Zlověstné tajemství Frederika K. Bowera (The Sinister Secret of Frederick K. Bower)* vyšlo v roce 1979 a bylo určené právě dětským čtenářům. Anthonyho otec Mark nikdy nevěřil, že by se jeho syn mohl stát spisovatelem. Bohužel se to už nikdy nedozvěděl, neboť zemřel ještě před publikováním Anthonyho prvotiny.

V osmdesátých letech minulého století začal Anthony psát scénáře k televizním seriálům a pokračoval s dětskou literární tvorbou. Dílo s názvem *Tajemství Temného dvorce (Groosham Grange)* vyšlo v roce 1988 a o rok později přineslo Anthonymu ocenění za nejlepší dětskou knihu roku - Lancashire Children Book of the Year.

Kniha popisuje osud nešťastného chlapce, který opouští svou rodinu a nastupuje na internátní školu daleko od domova. V nové škole se dějí podivné věci a hlavní hrdina je rozhodnutý přijít těmto věcem na kloub. V tomto díle se Anthony z části inspiroval zážitky z přípravné internátní školy Orley Farm. Ke knize napsal

¹² Autorem knih o J. Bondovi je britský spisovatel Ian Fleming.

¹³ překlad - „*Cítím se být poctěn, že jsem oslovil tolik dětí, protože život bez příběhů, bez moci knih, by byl velmi šedý. Je dobré přidat světu barvu.*“

Anthony v roce 1999 pokračování s názvem *Nesvatý Grál (The Unholy Grail)*, ale pro lepší orientaci dílo v roce 2003 přejmenoval na *Návrat do Temného dvorce (Return to Groosham Grange)*.

Na konci minulého století stihl Anthony napsat svou první hororovou sbírku povídek *Horowitz Horror* určenou pro dospívající čtenáře. V roce 2000 Anthony vydal další sbírku hororových povídek *More Horowitz Horror*. V těchto sbírkách uplatňuje pohled na hlavního dětského hrdinu jako na samotáře. Dětské hrdinové bývají samostatní a často se musejí postarat sami o sebe. Díky těmto zkušenostem se hrdinové stávají vyspělými a dokáží se vypořádat s různými „dospěláckými“ nástrahami.

4.3.3 Nové tisíciletí

V roce 2000 vznikla také první kniha o špionovi Alexovi Riderovi s názvem *Stormbreaker*. Kniha má v současné době deset pokračování a byla i zfilmována. Anthony se zaměřil i na dospělé čtenáře, a rozšířil tak svou tvorbu. Napsal například dílo *Vražedný vtíp (The Killing Joke)*. Anthony pokračoval i v psaní scénářů k televizním seriálům, přičemž nejvíce scénářů napsal k seriálu *Midsomer Murders*, který je známý i v České republice pod názvem *Vraždy v Midsomeru*.

Anthony vytvořil další sérii knih pro děti, tentokrát s titulem *Síla pětice (The Power of Five)*. Sérii tvoří pět knih, pro které našel částečně inspiraci v trilogii *Pána prstenů*.¹⁴

Anthonymu se dostalo pocty, když byl vybrán jako autor pokračování detektivních příběhů o Sherlocku Holmesovi. Pokračování příběhů o slavném detektivovi vznikla dvě, první z nich s názvem *Dům Hedvábí (The House of Silk)* vyšlo v roce 2011 a druhé s názvem *Moriarty* vyšlo v roce 2014. Anthonymu bylo svěřeno i pokračování příběhů o jeho nejoblíbenějším agentovi Jamesi Bondovi. Pokračování,

¹⁴ Trilogii pán prstenů napsal britský spisovatel J. R. R. Tolkien.

které vyšlo v roce 2015, neslo název *Trigger Mortis*. Anthony se mimo jiné může pyšnit prestižním oceněním OBE¹⁵, které získal v roce 2014 za přínos literatuře.

4.3.4 Inspirace ve členech rodiny

Anthony se nechal inspirovat v mnoha svých knihách. Jako inspiraci používal převážně členy své rodiny, ale posloužily mu i vzpomínky na přípravnou internátní školu v Orley Farm. Největší inspiraci mu poskytl jeho otec a jeho jediná babička z matčiny strany.

Anthonyho otec Mark se stal předlohou pro postavu otce z knihy *Groosham Grange*. Otec hlavního hrdiny je popsán jako malý, tlustý a plešatý muž, který se chová šíleně. Přesně takhle působil Mark na malého Anthonyho. V knize také vystupuje nejlepší kamarádka hlavního hrdiny Davida, která se jmenuje Jill Green. Její jméno je stejné jako jméno Anthonyho manželky. Mark poskytl Anthonymu ještě jednu důležitou zkušenost. Po Markově smrti přijeli pozůstalí do nemocnice, kde jim bylo ukázáno otcovo mrtvé tělo. Anthony zážitek popsal jako zdrcující. Avšak po této události si dokázal přesně představit, jak vypadá mrtvý člověk, což využil ve své pozdější tvorbě.

Babička, kterou neměl Anthony příliš v lásce, ztvárnila předlohu pro jedno z jeho mnoha děl s příhodným názvem *Babička (Granny)*. Kniha vyšla v roce 1994 jako humorný příběh o zlé babičce. Svou vlastní babičku Anthony popisuje jako malou avšak velmi vlivnou a lakomou. Babička byla prakticky hlavou rodiny a o všem rozhodovala. Od vnoučat si držela odstup. Anthony babičku nenáviděl. Každé Vánoce mu darovala různé čokolády a sladkosti, i když věděla, že Anthony trpěl nadváhou, které se snažil zbavit.

¹⁵ Z anglické zkratky Officer of the Order of the British Empire.

Anthony se nechal inspirovat i svým dětským domovem. Například rodinnou hospodyní Fitzy použil jako předlohu pro jednu z postav v televizním seriálu *Foylova válka*. Při psaní scénáře k jedné z epizod si Anthony vypůjčil jméno ředitele školy Orley Farm a jeho manželky a použil je k pojmenování zlého, nacistického páru v televizním seriálu.

5 Hororové prvky v Horowitzově díle

5.1 Horowitz Horror

5.1.1 Bath Night

Důležitým hororovým motivem této povídky je prostředí, ve kterém hlavní hrdinka, dvanáctiletá Isabel, bydlí. Jedná se o malou a velmi starou budovu rodinného domu. Autor demonstruje kontrast mezi současným Londýnem a Londýnem z přelomu devatenáctého a dvacátého století.

Rodinný dům, ve kterém hlavní hrdinka žije, je navíc přeplněn starým nábytkem. Většina starožitného nábytku je zakoupena v antikvariátech nebo v různých výprodejích. Zde autor naráží na ztrátu přirozenosti domácího prostředí, jelikož každý kus nábytku má svou historii a patří spíše do muzea. Isabel si v průběhu povídky navíc uvědomuje, že každý předmět může být spjat s tajemným i děsivým příběhem.

Isabeliny rodiče nejsou z jejího pohledu chápajícími a milujícími rodiči. Autor zvýrazňuje jejich zálibu ve sbírání starožitností, kterou upřednostňují před svou dcerou. Jejich necitelnost a časté hádky jsou v závěru povídky označeny za racionální příčinu Isabelina zhroucení. V průběhu celého příběhu vystupují jako nenaslouchající, nepodporující a odtažití lidé.

Starodávný dům i starožitný nábytek evokují v Isabel pocit tísně a nejistoty. Hlavní hrdinka se v domě necítí jako ve skutečném domově. Tento dojem dále umocňuje výše zmíněné chování jejích rodičů. Lhostejné postavy rodičů, kteří Isabel neposkytují žádné citové zázemí, nahrazuje v povídce postava Belindy, Isabeliny nejlepší kamarádky. Hlavní hrdinka se se svými problémy svěruje stejně staré kamarádce raději než dospělým, což je typickým jevem dětské literatury.

Hlavním hororovým předmětem této povídky je starožitná vana, pocházející z viktoriánského období. Již souvislost daného předmětu s tímto obdobím může ve čtenáři vyvolávat pocity strachu a děsu, jelikož viktoriánské období je spjato mimo jiné se sériovým vrahem Jackem Rozparovačem. Při prvním setkání s vanou Isabel pociťuje nervozitu a vnímá první známky nadpřirozena, které si vzápětí racionálně odůvodňuje. Isabelin silný odpor k vaně u ní zapříčiní vznik psychologického problému. Isabel si postupně uvědomuje, že se začíná chovat iracionálně až hystericky.

Postupem času se situace zhoršuje a Isabel není schopná si další jevy rozumně vysvětlit. Mezi tyto jevy patří například voda, která se v Isabeliných očích mění na krev, vylézající červi z odtoku nebo náhlá změna teploty vody z horké na nepřirozeně ledovou. Těmito úkazům, které podtrhují hororovou atmosféru povídky, přisuzuje nadpřirozený původ.

Dalším prvkem, spjatým s nadpřirozenými událostmi, je zrcadlo. Zrcadlo odrážející skrytou skutečnost je charakteristickým rysem hororu. Z počátku zrcadlo vyvolává v Isabel pocit nejistoty a domněnku, že ji někdo sleduje. V průběhu povídky Isabel vidí v zrcadle muže. I když si je vědoma skutečnosti, že se žádný muž v koupelně nenachází, nedokáže si jeho odraz v zrcadle racionálně vysvětlit. V tomto okamžiku nedokáže rozlišit hranici mezi realitou a fikcí.

V povídce hraje důležitou roli motiv smíchu. Na jedné straně je zde popsán smích coby nadpřirozený prvek, který děsí Isabel. Smích cizího muže vzbuzuje v Isabel opět pocit, jako by byla sledována. Tento druh smíchu symbolizuje v povídce odvrácenou stranu zrcadla. Na straně druhé vystupuje Isabelin hysterický smích. Její smích vyjadřuje absurditu celé situace. Tento smích symbolizuje reálný svět.

V závěru povídky autor využívá momentu překvapení. Na konci příběhu přichází zvrat, když otec, ležící ve vaně, plánuje zavraždění své manželky a dalších lidí. Zde se autor vrací k duchovi zemřelého vraha z minulosti, který ovlivňuje životy celé rodiny v přítomnosti. Motiv ducha je charakteristickým prvkem gotického románu.

V gotických románech si duch své oběti nevybírání náhodně, jako je tomu v této povídce, kde si rodiče zakoupí starobylý předmět posedlý duchem jen na základě náhody.

Celou povídku lze chápat dvěma způsoby. Isabel může trpět psychickými problémy, způsobenými necitlivým chováním jejích rodičů nebo jí její citlivost umožní vnímat nadpřirozené jevy, pro které její rodiče nemají pochopení. V obou dvou případech se jedná o rodinnou tragédii. Autor vytvořil děsivou povídku i bez použití nadpřirozena.

Důležitá je i postava otce jako potencionálního zločince. Na jedné straně autor zobrazuje otce jako psychopata a násilníka. Na straně druhé je u něho naznačena posedlost duchem, která vyplývá ze samotného závěru povídky. Otec leží ve vaně a přemýšlí nad koupí sekery, kterou by zabil svou manželku: „*It was just what he needed. A good Victorian axe... .*“ (Horowitz Horror, str. 35) Koupě sekery i její typ přesně souhlasí se stylem vraha, který kdysi vlastnil danou vanu.

Autor zde pracuje s tradičním gotickým motivem rozdvojení osobnosti. Podobný příklad rozdvojení osobnosti lze najít například v povídce *The Black Cat* od spisovatele Edgara Allana Poea.

5.1.2 Killer Camera

Jedním z hororových prvků této povídky je místo, kde hlavní hrdina, čtrnáctiletý Matthew, koupí vraždící fotoaparát. Autor popisuje prostor, kde se koná výprodej použitých věcí z kufrů aut, jako pustou a opuštěnou pláň. Okolí tohoto místa nevykazuje větší známky civilizace, kromě prodejců a kupujících. Každé auto, které se na tomto místě nachází, vypadá staře a téměř nepojízdně, kromě auta, ve kterém se nachází fotoaparát. Opuštěnost tohoto místa evokuje pocit samoty a izolovanosti od okolního světa.

Muž, který Matthewovi prodá fotoaparát, je popsán jako někdo, kdo se na takové místo v žádném případě nehodí. Slušně oblečený muž, vlastníci nové,

nablýskané auto, představuje odlišnost a nepřirozenost, které vedou k pocitu strachu z neznáma. Hlavní hrdina je však tímto mužem a jeho autem přitahován.

Důležitým motivem se stává také souhra náhod, v jejímž důsledku se fotoaparát dostane do Matthewových rukou. Hlavní hrdina se ocitá na výprodeji pouze náhodou a fotoaparát koupí z důvodu, že jeho otec slaví narozeniny. Další náhodou v průběhu celého příběhu je fakt, že žádný ze členů rodiny není ani jednou vyfotografován, i když k tomu bylo nesčetně příležitostí.

Hlavním hororovým předmětem v této povídce je zmíněný fotoaparát. Matthew v průběhu povídky zjistí, že každý předmět nebo člověk, zachycený tímto fotoaparátem, zemře. Fotoaparát vyvolává u Matthewa pocit hrůzy. Jeho strach je zdůrazněn mimotělním zážitkem, který je typický pro hororovou literaturu. Pocity hlavního hrdiny zde představují důležitý hororový motiv.

Hlavní hrdina cítí jak fyzickou, tak i psychickou tíseň, když je pohlcen fotoaparátem a uvězněn do naprosté temnoty, jako kdyby ležel v rakvi. Zároveň vykazuje běžné známky strachu - pocení, třes a husí kůže. Všechny tyto pocity dodávají příběhu hororovou atmosféru. Při mimotělním zážitku si hlavní hrdina ještě nepřipouští známky nadpřirozena a situaci si vysvětluje racionálním způsobem.

Jedním z dalších strašidelných motivů této povídky je postava démona, který byl vyvolán skupinou studentů a zůstal uvězněn ve fotoaparátu. Hlavní hrdina uvidí démona na fotografii. Postava démona či ducha je popsána jako velký, černý stín s rudýma očima a patří mezi základní prvky hororové literatury, stejně jako motiv vyvolávání duchů.

Napětí mezi nadpřirozeným a realistickým vysvětlením příběhu patří mezi další hororové motivy. Matthew si uvědomuje výskyt nadpřirozena až po vyvolání fotografií s démonem. Dále řeší vnitřní problém, zda-li mu alespoň jeden z rodičů uvěří. Nedůvěra dospělých osob v nadpřirozeno je běžným jevem v dětské literatuře.

V závěru povídky Matthew doufá, že fotoaparát nestihl napáchat žádné výrazné škody. Vzápětí se však dozvídá opak. Fotoaparátem je vyfotografován celý Londýn, čímž příběh končí. Strašidelným motivem na konci příběhu se stává pocit úlevy, který ihned vystřídá pocit hrůzy. Hlavní hrdina cítí úlevu ze záchrany své rodiny, ale na druhé straně cítí hrůzu z toho, že bylo zničeno celé město.

Výrazným povahovým rysem hlavního hrdiny je silná intuice. Matthew si je vědom, že s fotoaparátem není něco v pořádku, ale nadpřirozenou stránku problému si uvědomuje až po vyvolání fotografií. Na povídku lze nahlížet dvěma způsoby. Matthew může být ovlivněn svou fantazií a veškeré příhody a souhry náhod chybně připisuje nadpřirozeným jevům. Na straně druhé může mít Matthew pravdu ohledně existence démona, ale musí se potýkat se strachem z nedůvěry rodičů a vědomím tragické bezmoci.

5.1.3 Light Moves

Povídka „Light Moves“ začíná větou: „*I suppose my story begins with the death of a man I never met.*“ (Horowitz Horror, str. 64) Již od samého začátku příběhu hlavní hrdina, čtrnáctiletý Henry, mluví o smrti člověka a to bez jakýchkoliv známek zděšení. Sám motiv smrti je základním prvkem hororového žánru.

Hlavním hororovým předmětem v této povídce je počítač, který Henrymu věnuje jeho otec. Otcův kolega zemřel při práci právě s tímto počítačem. Důležitým nadpřirozeným motivem se stává duch zemřelého kolegy, který je uvězněn v počítači. Postava ducha patří mezi charakteristické prvky hororové literatury.

Hlavní hrdina si z počátku neuvědomuje přítomnost nadpřirozených sil a podivné příhody si snaží vysvětlit logicky. Když se nezapojený počítač sám v noci zapne, Henry si situaci vysvětlí ráno tím, že se mu vše jen zdálo. Zároveň podvědomě cítí napětí a záchvěv strachu z nového počítače a cítí se nesvůj, kdykoli zůstane v pokoji o samotě pouze s počítačem. Autorovo líčení Henryho hrůzy ze zdánlivě obyčejného počítače navozuje strašidelnou atmosféru.

Jedním z dalších hororových činitelů v příběhu je komunikace hlavního hrdiny se záhrobím. Henry dostává od ducha zemřelého muže typy na výherní koně v dostizích a snaží se s ním komunikovat prostřednictvím nezapojeného počítače. Autor popisuje slova napsaná duchem, jako by vystupovala z temnoty a pouze visela za monitorem počítače. Motiv záhrobí a komunikace s duchem je v této povídce stěžejní.

Dalším zdrojem hororu v této povídce je šikana. Násilí páchané starším chlapcem na hlavním hrdinovi a jeho kamarádovi vyvolává v obou chlapcích pocit strachu. Ačkoliv se jedná o realistický hororový prvek, stejně jako nadpřirozené prvky dodává příběhu gradaci. Hlavní hrdina si uvědomuje podobnost svého chování s chováním staršího chlapce, který oba mladší chlapce šikanoval. Henry cítí zděšení z náhlé touhy po penězích, která dokonce ohrozí kamarádovo zdraví.

V závěru se vrací motiv smrti, která má tentokrát morálně-výchovný kontext. Počítač, který je ukraden, změní své předpovědi, které místo pomoci představují pomstu a trest. Zlého chlapce, který šikanoval Henryho a jeho kamaráda, srazí dodávka. Autor pracuje s motivem náhody, která umocňuje hororovou atmosféru. Chlapce přejede auto, na jehož boku je napsaný nápis, který před jeho smrtí svítí na monitoru počítače: „*LIGHT MOVES*“. Duch místo jména výherního koně předpoví situaci, která se chlapci stane osudnou.

Tento příběh začíná smrtí člověka a přenesením jeho duše do počítače a končí smrtí jiného člověka. Při chlapcově smrti je počítač, ve kterém přebývá duše zemřelého, rozbit. Henry získá počítač na základě smrti předchozího majitele a o počítač přichází se smrtí následujícího majitele. Autor volí drastické způsoby smrti osob, čímž vytváří působivý hororový příběh.

V průběhu celé povídky se hlavní hrdina potýká s přítomností ducha a snaží se komunikovat se záhrobím. Kvůli své posedlosti a touze po penězích ohrozí nejen svůj život, ale i život svého kamaráda. Tato temná stránka jeho osobnosti je podporována chladným rodinným prostředím. Nezájem rodičů o hlavního hrdinu

podporuje jeho zájem o sázení, které je vzhledem k jeho věku nepřipustné. Každodenní život hlavního hrdiny je ovlivněn nadpřirozenými silami, pomocí kterých autor vytváří z běžného, realistického příběhu příběh hororový.

5.1.4 The Night Bus

Děj této povídky se odehrává o Halloweenské noci. Hlavní hrdina Nick se snaží se svým mladším bratrem Jeremym dostat domů z Halloweenské párty. Hlavní hrdina je společně se svým bratrem převlečen do strašidelného kostýmu. Motiv oslavy svátku všech mrtvých je v povídce zdůrazněn dobou, kdy se příběh odehrává, tedy půlnocí.

Jako první z hororových prvků této povídky vystupuje čas. Půlnoc je chápána jako magická a strašidelná doba. Navíc Halloween oslavuje všechny mrtvé a pomyslná brána mezi světem živých a mrtvých bývá otevřena. Hlavní část příběhu se odehrává během půlhodiny po půlnoci, kdy hlavní hrdina se svým bratrem jede autobusem. Zvolený čas navozuje strašidelnou atmosféru.

Hlavním hororovým předmětem povídky je autobus. Tento autobus je popsán jako starodávný. Interiér autobusu zdobí staré reklamy a lístky se kupují u průvodčího. Strašidelným prvkem autobusu jsou jeho pasažéři. Autobus slouží k přepravě mrtvých osob a duchů mezi různými hřbitovy. Za důležitou zmínku stojí fakt, že autobus a jeho posádka ožívá teprve s úderem půlnoci. Motiv starobylosti celého autobusu vzbuzuje pocity nedůvěry a nepohodlí u hlavního hrdiny, podobně jako motiv historické vany v povídce „Bath Night“.

Postava průvodčího je vykreslena jako mrtvolně bledá a ošklivě hubená. Hlavní hrdina cítí podezření, ale z důvodu spěchu zůstává sedět v autobuse. Rodiče hlavního hrdiny na něho přenesli zodpovědnost za mladšího bratra a hlavní hrdina nechce zradit jejich důvěru. Svádí vnitřní boj mezi nastoupením do podivného autobusu, čímž by se dostal domů sám, bez pomoci dospělých, ale nebezpečným způsobem, a nebo zavoláním otci, čímž by ukázal, že potřebuje pomoc dospělých, ale dostal by se domů bezpečně.

Jak již bylo zmíněno, mezi nejvýraznější nadpřirozené prvky patří postavy pasažérů autobusu. Mezi pasažéry vystupují duchové, mrtvoly a kostlivci. Strašidelnou atmosféru navozuje také trasa, kterou autobus absolvuje. Autobus zastavuje pouze u hřbitovů a krematorií a není vidět obyčejnými kolemjdoucími. Autor využívá většiny klasických hororových prvků, jako je hřbitov, duchové, smrt a půlnoc.

Hlavní hrdina se cítí izolován od ostatních pasažérů, kteří se navzájem znají. Překvapen je i z rozhovoru s jednou dámou, která se ho ptá na okolnosti jeho a bratrovy smrti. Komunikace mezi živým chlapcem a mrtvou dámou symbolizuje propojení těchto dvou světů o svátku všech mrtvých. Setkání živých a mrtvých je časté ve středověkých baladách (*The Carpenter's Wife* napsáno anonymem) či v gotických románech (*The Monk* napsáno R. L. Stevensonem). Tento motiv lze najít i v moderní literatuře, například v krátkém příběhu *The Demon Lover* napsaném Elizabeth Bowenovou, v novele *The Waterworks* napsané E. L. Doctorowem nebo v současném gotickém románu *The Woman in Black* od autorky Susan Hillové.

Autor vystihuje hororovou povahu povídky popisem situace, kdy si hlavní hrdina uvědomí, že se ocitá v autobuse s neživými - vidí červy lezoucí z kolene jednoho z pasažérů, dále vidí utržený nos ženy, která se snaží smrkat a po celou dobu jízdy cítí mrtvolný zápach hlíny linoucí se po celém autobuse.

V závěru příběhu se hlavní hrdina zpovídá rodičům ohledně prožité noci. Nick žije v domnění, že opravdu cestoval s neživými, zatímco jeho rodiče si myslí, že se jednalo o kanadský žert. Mladší bratr, který cestoval s Nickem, celou cestu autobusem prospal, tudíž nemůže situaci posoudit. V této souvislosti se nabízí otázka, zda-li i Nick celou cestu autobusem neprospal. S tím je ale v rozporu fakt, že Nick má u sebe ráno staré mince, které mu vrátil průvodčí, a pamatuje si názvy všech hřbitovů, u kterých autobus stávil.

Autor vytvořil hororový příběh s klasickým motivem Halloweenské noci. Rodiče nevěří synovi existenci nadpřirozena a snaží se celou situaci vysvětlit racionálně. Hlavní hrdina na konci příběhu omdlí a tento závěr může být vysvětlen dvěma způsoby.

Na hrdinu dopadá tíha hrůzy z prožité situace, kterou nemůže ani vysvětlit, ani s nikým sdílet. Na druhé straně je možné, že chlapec ztrácí vědomí vzhledem k fyzickému a psychickému vyčerpání doprovázeným únavou a strachem, které jsou logicky spojeny s noční cestou městem. Navíc i pocit odpovědnosti za mladšího bratra může přispět k omdlení hlavního hrdiny. V této souvislosti lze i nadpřirozené motivy chápat jako přeludy vytvořené rozrušenou myslí.

Existence reálného předmětu, spojeného s přízračným autobusem, je pak typickým rysem fantastické literatury. V povídce „The Night Bus“ jsou tímto reálným předmětem mince, které si hlavní hrdina přinese s sebou z přízračného autobusu.

5.1.5 Harriet's Horrible Dream

Hlavním motivem této povídky je sen hlavní hrdinky, dvanáctileté Harriet, který se v průběhu příběhu mění na noční můru. Harriet popisuje svůj sen stylem, ve kterém je divákem. Podvědomí hlavní hrdinky se snaží vytěsnit hrozivý sen únikem do role pozorovatele. Hlavní hrdinka si myslí, že prožívá noční můru, ale na konci příběhu zjišťuje děsivou skutečnost.

Harrietiny rodiče žijí v luxusu a Harriet si je vědoma toho, že dostane, cokoli si umane. Citový nezájem rodičů o jedinou dceru zapříčiní, že z Harriet vyrůstá rozmazlené děvče. Harriet je vykreslena jako anděl s duší ďábla. Škodolibost a naschvály jsou charakteristické znaky jejího chování.

Rodiče udržují vztah s Harriet na chladné úrovni. Když Harrietin otec oznámí rodině zprávu o svém bankrotu, Harriet ztropí scénu, ve které vyjádří své sobecké pocity vůči rodičům. Její chování zajde do krajních mezí v momentě, kdy vyhrožuje otci udáním na příslušných orgánech, z důvodu jeho nečestného podnikání, a vyvolá tak jeho nenávist vůči ní.

Za jeden z nejděsivějších motivů této povídky považuji otcovo vypořádání se s vlastní dcerou. Harrietin otec prodá svou dceru kanibalovi s vědomím, že se bude

podávat jako hlavní chod v kanibalské restauraci. Harrietina matka sice formálně truchlí nad ztrátou své dcery, ale souhlasí s jejím odchodem s kanibalem. Rodiče se vzdají své dcery, jejíž výchovu nezvládají, kvůli finančnímu obnosu, který jim pomůže zachovat jejich dosavadní životní styl.

Kanibalismus v povídce vystupuje jako další hororový prvek. V první řadě je zde popsána osoba strýčka, který si přijede vyzvednout Harriet. Jeho hladový pohled vzbuzuje u hlavní hrdinky strach stejně jako vzhled. Strýček má neuvěřitelně hubenou, vysokou a bledou postavu, jeho zuby jsou křivé, žluté a podivuhodně špičaté.

Strýček Algernon vlastní kanibalskou restauraci s názvem „*Sawney Bean*“. Restaurace je pojmenována podle skutečného kanibala. Budova z bílých cihel s rudým nápisem vystupuje zcela nenápadně, ovšem restauraci navštěvují samé slavné a bohaté osobnosti. Tímto způsobem autor odkrývá temná tajemství zdánlivě obyčejné společnosti. Podobné téma se nachází v satirickém textu *Skromný návrh (A Modest Proposal)* napsaným roku 1729 anglickým spisovatelem Jonathanem Swiftem.

V závěru příběhu Harriet zjistí děsivou pravdu, že se stala obětí zločinného obchodu. Harrietino tělo nevstřebá takovou dávku hororu a omdlí. V tento moment vystupuje v povídce opět motiv snu, respektive noční můry. Harrietina snaha o křik, který nepřichází, odpovídá prožívání snu. V samotném závěru si hlavní hrdinka uvědomí, že jde o skutečnost a její výkřik je symbolickým vyjádřením tohoto uvědomění.

Autor vytvořil hororovou povídku bez jediné známky nadpřirozené síly. Hororovou atmosféru navodil nejen motivem kanibalismu, ale také motivem odstranění vlastního dítěte v důsledku nezvládnuté výchovy. Rodiče volí raději prodej a následnou smrt vlastní dcery, namísto snahy o její převýchovu. Hororový se jeví i fakt, že rodiče jsou s osudem své dcery zcela obeznámeni. Jedná se pravděpodobně o zločinecké podsvětí, ve kterém mají peníze větší cenu, než život vlastního dítěte.

5.1.6 Scared

Příběh je postaven na obrazu přírody jako labyrintu a pocitu ztráty orientace. Povídka začíná větou: „*Gary Wilson was lost.*“ (*Horowitz Horror*, str. 125) Hlavní hrdina, patnáctiletý Gary, se ztratí během procházky po venkově. V běžném životě prožívá ztracený člověk strach. Gary, neznající pocit strachu, cítí pouze únavu z namáhavé cesty a vztek na své okolí. Zlobu cítí také vůči své matce a babičce, na které svádí vinu za své ztracení. Hlavní hrdina si nepřipouští své chyby a raději je připisuje svým nejbližším.

Prostředí, ve kterém se příběh odehrává, hraje v povídce významnou roli. Venkov je v povídce popsán jako rovná krajina složená z polí a malých lesíků. Pro Garyho matku je prostředí venkova domovem a cítí se zde šťastná. Na rozdíl od Garyho, který venkov nesnáší a na pocitech matky mu nezáleží. Hlavní hrdina není schopen empatie a necítí ani primární lidský cit - lásku k vlastní matce. Svůj nedokonalý vztah k matce dokazuje například krádeží peněz z matčiny kabelky bez jejího vědomí.

Jako jeden z dalších důležitých prvků povídky uvádí autor přírodu jako matku. Matka příroda je zde popsána jako živá bytost, která čeká v pozadí. Hlavní hrdina nevěří v existenci matky přírody a dokazuje to svým bezohledným chováním v průběhu procházky, například naschvál láme větve stromů nebo zahazuje nedopalky ještě hořících cigaret do trávy. Následné nehody, které se Garymu přihodí během procházky, mohou být chápány jako pomsta přírody. Při snaze vrátit se domů spadne do potoka, poté je pobodán vosou a nakonec dostane úpal.

Stěžejním prvkem povídky je motiv strachu. Šikanování spolužáků a vyvolávání pocitu strachu je pro něho zábavou. Postava hlavního hrdiny je popisována jako chladná a nemilující. Gary rád vyvolává strach u druhých, ale paradoxně sám strach nikdy nepocítí nebo si nepřipustí, že ho cítí.

Hlavní hrdina vyrůstá pouze s matkou, která se ho svým způsobem také bojí. Jeho otec umírá a bezcitnému Garymu ani nechybí. Po otcově smrti se Gary stává

pánem domu. Tento stav mu vyhovuje. Hlavní hrdina vyrůstá v neúplné rodině a matka sama nestačí na jeho výchovu. Volnost ve výchově podněcuje špatné povahové rysy hlavního hrdiny, který si je této volnosti plně vědom.

Strach ze svého vlastního dítěte by se měl v povídce změnit na strach o své vlastní dítě, ale matka hlavního hrdiny cítí spíše úlevu. Motiv úlevy vystupuje jako další hororový prvek v povídce. Matka po ztrátě vlastního dítěte vypadá šťastněji a odpočatěji než před Garyho zmizením. Gary vzbuzuje v matce tak obrovský strach, že teprve po jeho zmizení se matka cítí být v bezpečí. V závěru povídky si matka všimá postavy strašáka, která se nápadně podobá jejímu synovi. Vystrašená matka se rozhodne mlčet a odjíždí s jistou vnitřní volbou. Bez jediného zaváhání se rozhodne nechat své dítě na pospas přírodě a nepřipouští si žádnou vinu za své chování.

Poslední strašidelný motiv v povídce zastupuje postava strašáka. Garyho osud je zpečetěn, když se rozhodne přebrodit pole, aby se dostal domů. Naprosto vyčerpaný Gary zůstává opřený o tyč uprostřed pole. Jeho nehybnost a poloha z něho utváří postavu strašáka.

Hlavní hrdina v závěru příběhu dělá paradoxně jedinou věc, která mu jde nejlépe - straší druhé. Jeho ochablá, unavená postava plaší vrány z okolí babiččiny chaty. Garyho nelidský zlozvyk se stává nakonec užitečným pro ty, jimž dříve tolik ubližoval.

Autor vytváří realistický hororový příběh. Na jedné straně vystupuje nemilující syn, který rád působí strach druhým. Na straně druhé čtenář vnímá zdánlivě sobecké chování matky, která kvůli strachu z vlastního syna provede tu nejhorší možnou věc. Nechá své dítě ztracené na úkor svého vlastního pohodlí.

Motiv přírody, která je zde vykreslena jako tajemný a nebezpečný prostor dotváří hororovou atmosféru příběhu o zničených rodinných vztazích. Nepřítomnost otce a slabost matky podporuje ty nejhorší povahové rysy syna. V životě Garyho nejsou

žádné morální hranice, vše je mu dovoleno, čehož čím dál více zneužívá. Tato zdánlivá volnost se proměňuje v chaos, který ho nakonec zničí.

Metafyzickým obrazem tohoto napětí mezi svobodou a chaosem je právě venkovská krajina, přírodní labyrint, kde je snadné se ztratit. Podobný motiv, ale s jiným typem hlavního hrdiny, je rozvíjen v románu Stephena Kinga *The Girl Who Loved Tom Gordon*.

5.1.7 A Career in Computer Games

Hlavní hrdina povídky „A Career in Computer Games“ je šestnáctiletý Kevin. Jeho rodiče zanedbávají jeho výchovu a nevěnují mu téměř žádný čas. Kevin si svou volnost uvědomuje stejně jako hlavní hrdina povídky „Scared“, a zneužívá toho. Nezáměr rodičů o hlavního hrdinu má za důsledek jeho škodolibé a mnohdy i protizákonné chování.

Chování hlavního hrdiny vůči společnosti nezná mezí. Každodenní porušování pravidel je u něho běžnou záležitostí. Kevin si vydělává peníze krádežemi a nezajímá ho, že páchá nezákonnou činnost. Dokonce se považuje za dobrého zloděje, čímž jen potvrzuje své nezodpovědné chování. Hlavní hrdina se ani nestydí okrádat vlastní matku, která si před ním raději své věci zamyká.

Kevinovou zálibou jsou všechny formy videoher. Hlavní hrdina nemá zájem o osobní kontakt s vrstevníky a preferuje komunikaci prostřednictvím počítačových her. Veškeré kradené peníze utrací za hraní her na videoherních automatech. „*To him, there was no sound in the world sweeter than a brand new coin rolling into a slot.*“ (Horowitz Horror, str. 137) Autor popisuje Kevina téměř jako počítačového fanatika.

Důležitým prvkem povídky je inzerát na pozici hráče počítačových her, na který se hlavní hrdina rozhodne odpovědět. Tato pozice nepožaduje od uchazečů žádné předchozí zkušenosti ani kvalifikace. Kevin se nepozastaví nad tímto faktem,

což naznačuje jeho nereálné vnímání skutečností. Jindy například nechápe důvod, proč ho jeho sousedé nesnášejí, když ubližuje jejich kočce.

Sama budova, ve které sídlí zaměstnavatel, vzbuzuje podezření. Dům je úzký a nenápadný, jako by zaměstnavatel nechtěl, aby byl někým nalezen. Interiér budovy působí starobyle. Chodby jsou temné, schody křivé a všude je usazen prach. Budova vypadá neobydleně a nepoužívaně. Zaměstnavatel používá pouze dvě místnosti, které jsou téměř identické. Kanceláře obsahují pouze nezbytné vybavení. Autor vyvolává popisem budovy ve čtenáři pocit strachu.

Dalším tajemným a pravděpodobně nadpřirozeným prvkem příběhu jsou osoby nacházející se v budově. Podivuhodná a neobvyklá příjmení sekretářky a jednatele, Mrs. Toe a Mr. Go, přijdou hlavnímu hrdinovi směšná, stejně jako jejich vzhled. Oba lidé jsou malého vzrůstu a zvláštním znamením jsou tmavé sluneční brýle. Hlavní hrdina si všímá i zvláštního přízvuku, který nemůže zařadit. Autor naznačuje mimozemský původ těchto osob. Hlavní hrdina nabývá znepokojujícího podezření, ale touha po penězích za hraní počítačových her nakonec vítězí.

Pravděpodobně nejvýraznějším hororovým prvkem povídky je muž, který na Kevina zaútočí během jeho cesty domů. Muž je oblečen formálně. Jeho svižný krok a žádné emoce ve výrazu v obličeji vzbuzují u Kevina hrůzu. Vzhled plastické figuríny podtrhuje mužův mimozemský vzhled. Horor nastává v momentě, kdy muž bez jediného varování na hlavního hrdinu vystřelí. Kevin prožívá okamžiky hrůzy, když bojuje o svůj holý život. Po zneškodnění prvního muže přichází další, který je identický s předchozím. Existence identických klonů naznačuje výskyt mimozemské civilizace v Kevinově světě.

Hlavní hrdina si postupně připouští nereálnost celé situace. Po prvním útoku si Kevin uvědomí nepřítomnost sousedů. Poté, při jízdě autobusem, kdy si žádný pasažér nevšimá zraněného mladíka, Kevinovi dochází vážnost celé situace. Žádný člověk v jeho okolí nemluví, nebo si ho nevšimá. Autor používá působivý motiv samoty uprostřed davu k dotvoření hororového příběhu.

Útoky na hlavního hrdinu se v povídce stupňují a nakonec úderem deváté hodiny bez jediného vysvětlení končí. Hlavní hrdina padá únavou a celkovým vyčerpáním, aniž by přemýšlel o důvodu ukončení útoku. Po náročném dni cítí vděk, který se druhý den rázem vytrácí. Autor naznačuje možnou proměnu v chování hlavního hrdiny, ke které však nedochází.

V samotném závěru povídky si hlavní hrdina uvědomuje, že se ocitl v jedné z videoher. Poté, co se ráno probudí, uslyší zvuk připomínající bouřku. Po doznění tohoto zvuku se na konci ulice objevuje opět muž v obleku. Vzápětí Kevin tajemný zvuk rozeznává: „*The sound of an arcade. And someone, somewhere, had just put in another coin.*“ (Horowitz Horror, str. 160)

Tato povídka má mnohé prvky společné s povídkou „Scared“. Hlavní hrdina je za své bezohledné chování potrestán činností, kterou paradoxně dělá nejraději - v tomto případě se stává postavou ve videohře, v jejímž rámci mizí hranice mezi reálným a virtuálním světem. Ačkoli Kevin neopustí rodné město, vstupuje do jiné - virtuální - dimenze tohoto prostoru, který se stává nebezpečným labyrintem.

Samotný název hry - „Rozbít, Nabourat, Rozřezat“ (v originále „Smash Crash Slash“) - odráží Kevinův vlastní sklon k agresivitě. Povídka má v tomto směru výchovnou funkci.

5.1.8 The Phone Goes Dead

Tato povídka, stejně jako povídka „Light Moves“, začíná popisem smrti. Autor popisuje smrt dívky bez jakýchkoli okolů: „*Seventy-five thousand volts of electricity zap through her, transmitted through the mobile phone into her brain.*“ (Horowitz Horror, str. 332) Samotná smrt této dívky není pro příběh tak podstatná jako fakt, že dívka těsně před smrtí během bouřky telefonovala z mobilního telefonu.

Mobilní telefon, který patřil mrtvé dívce, se dostane do rukou hlavního hrdiny příběhu, šestnáctiletého Davida. Mobilní telefon vypadá staromódně a hlavní hrdina

vůči němu od samého začátku projevuje nelibost. Značka tohoto telefonu, Zodiac 555, vykazuje první známky nadpřirozena. Název značky symbolizuje éterickou stránku příběhu společně s nápadnou podobností čísla 555 s tzv. „dábelským“ číslem 666. Bachova skladba s názvem Toccata a Fugue, která je nastavena jako vyzvánění telefonu, vzbuzuje u hlavního hrdiny děs.

Důležitým motivem povídky je propojení reálného světa se záhrobím. Hlavní hrdina pomocí nalezeného telefonu přijímá hovory ze záhrobí. Zpočátku si toho není vědom, ale postupem času zjišťuje hrůzostrašnou skutečnost. Hlavní hrdina si nejprve nepřipouští existenci záhrobí a pokouší se o racionální vysvětlení telefonátu. První telefonát považuje za hloupý vtíp ze strany spolužáků, i když podvědomě si je téměř jistý, že se o žádný vtíp nejedná.

U hlavního hrdiny nastávají po zjištění pravdy o telefonátech ze záhrobí psychické problémy. David má problémy se spánkem a často se mu zdají sny o duchách, kostlivcích a rozkládajících se mrtvolách. Nedostatek spánku doprovázejí i fyzické problémy. Hlavní hrdina je unavený a jeho tvář bledá s kruhy pod očima.

David se odmítá svěřit rodičům se svým problémem, protože jim nechce přidělovat starosti. Mezi Davidem a jeho rodiči zároveň panuje velmi kladný vztah. Hlavní hrdina je jediným dítětem svých rodičů, a proto jsou jeho rodiče starostlivými a milujícími osobami. Strachující rodiče se snaží najít racionální příčinu jeho špatného stavu. Nabývají podezření, že jejich syn užívá drogy nebo je zdrcen z rozchodu se svou dívkou. Hlavní hrdina se odmítá svěřit i své dívce či nejlepšímu kamarádovi z důvodu, aby nevypadal jako psychicky nemocný.

Pocit úlevy se dostavuje v momentě, kdy David svůj mobilní telefon vypíná. Psychické i fyzické problémy odeznívají. Hlavní hrdina nakonec odevzdá mobilní telefon rodičům, aniž by se svěřil s hrůznými událostmi. David se snaží vytěsnit strašidelný zážitek, který nenávratně ovlivnil jeho život.

Příběh vrcholí v samotném závěru. Autor ponechává vysvětlení konce povídky na čtenáři. Davidova matka přichází k otci s obavou, že se jejich syn stal obětí autonehody. Otec se snaží matku uklidnit, když v tom zazvoní mobilní telefon a v něm se ozve Davidův hlas: „*Hi, Dad, he says. It's me.*“ (Horowitz Horror, str. 348) Rodiče pocítí úlevu v okamžiku, kdy uslyší synův hlas. Z tohoto závěru vyplývá otázka, zda-li David zemřel a volá rodičům ze záhrobí, nebo žije a volá svým rodičům na mobilní telefon, jelikož pevná linka není momentálně v provozu.

Spojitosť obyčejného mobilního telefonu se smrtí ženy, která v momentě usmrčení z tohoto telefonu volala, způsobí vytvoření nadpřirozeného objektu. Podobný motiv použil autor také v povídce „The Night Bus“.

5.2 Groosham Grange

Hlavní hrdina příběhu, dvanáctiletý David Eliot, vyrůstá v nepříznivém rodinném prostředí. Jako sedmý a zároveň nejmladší syn bydlí pouze s rodiči bez ostatních sourozenců. Výchova Davidova otce představovala typický příklad týrání. Tato zkušenost zanechala na otci stopy, a proto požaduje po svém synovi disciplínu. David je za každý přestupek přísně potrestán. Otcovo chování zasahuje až do extrémních hranic například v momentě, kdy hodí po svém synovi bez váhání nůž.

Davidovi je po celou dobu příběhu naznačováno, že je pro své rodiče zklamáním. Obzvláště v situaci, kdy se rodiče dovědí, že byl vyloučen ze školy. Necitelnost a nezájem rodičů o syna vzbuzuje u Davida pocit osamělosti a bezcennosti. Rodiče vnucují Davidovi své názory a nenechávají mu žádný prostor pro samostatné myšlení. Otcovo násilnické a mnohdy agresivní chování společně s matčinou zálibou v pití alkoholu představuje naprosto nepřirozené prostředí pro výchovu dítěte.

Rodiče navíc nedokáží bez problémů vyřešit Davidovo vyloučení. Otec reaguje na nastalou situaci svým typicky agresivním chováním. Matce záleží na názorech

sousedů více než na pocitech vlastního syna. Matčino chování také zachází do extrémních hranic, když v souvislosti se synovým vyloučením zdůrazňuje, že by raději přišla o vlastní dítě, než aby se vyrovnala s jeho neúspěchem. „*We could always pretend we haven't got a son.*“ (*Groosham Grange*, str. 12) Chování otce i matky představuje fyzický i psychický horor.

Důležitým prvkem v příběhu je kamarádství. David se při cestě do nové školy spřátelí s chlapcem jménem Jeffrey a dívkou jménem Jill. Kamarádi nahrazují Davidovi rodinu a společný slib mezi nimi vytváří pevné pouto i přes jejich výrazné odlišnosti. Trio přátel má výrazný společný rys, kterým je nezájem rodičů o jejich osud. Motiv přátelství je podstatou mnoha příběhů v literatuře věnované dětem a vyskytuje se například ve velmi populární sérii o Harrym Potterovi J. K. Rowlingové.

Budova školy společně s jejím umístěním ztvárňuje jeden z hlavních hororových prvků příběhu. Škola je v příběhu popsána jako obří, prastará budova, jejíž mřížovaná okna a masivní dveře nahánějí hlavnímu hrdinovi hrůzu. Interiér budovy obsahuje starobylé a v dnešní době již nepoužívané kusy nábytku a, podobně jako v povídce „*The Night Bath*“, patří spíše do muzea. Škola se nachází na opuštěném ostrově, na který je možný přístup pouze z lodi. Jedna strana ostrova je lemována strmými útesy a na straně druhé je umístěn hustý les, který symbolizuje přírodní labyrint charakteristický pro gotický román. Na ostrově je umístěn hřbitov, který se rozprostírá netypicky, přímo vedle budovy školy.

Mezi základní hororové prvky příběhu patří samotné postavy učitelů dané školy. Funkci ředitele školy vykonává jedna postava se dvěma hlavami.¹⁶ Jako asistent ředitele, který komunikuje s nově příchozími žáky, vystupuje postava upíra. Dalšími postavami učitelů jsou například vlkodlak, duch nebo čarodějnice. Všechny tyto postavy jsou charakteristické pro hororovou literaturu určenou dětem.

¹⁶ V originále tato postava nese označení *The Heads*, které může být přeloženo do českého jazyka dvojitým způsobem - za první jako hlavy a za druhé jako ředitel.

Zrcadlo, jako další hororový prvek, tvoří podstatnou část strašidelné tematiky příběhu. Tento motiv vystupuje v příběhu v několika situacích. Hlavní hrdina si uvědomuje fakt, že asistent ředitele je ve skutečnosti upírem, právě za pomoci zrcadla. Postava asistenta neodráží v zrcadle svou podobu, stejně jako žádná postava upíra. V jiné situaci symbolizuje zrcadlo bránu či průchod do jiného světa. V tomto světě se odkrývá pravá podstava školy a odehrávají se zde zasvěcovací rituály nových žáků.

Motiv proměny či zasvěcení hlavního hrdiny do tajů školy je cílem celého příběhu. U Davida převládá pocit strachu z neznáma a odmítá se stát součástí tajemného školního systému. Zoufalství ho dokonce donutí napsat dopis tyranskému otci s prosbou o okamžitý návrat domu. Nakonec utíká z ostrova. Autor touto formou poukazuje na statečnost hlavního hrdiny i přes jeho nízký věk.

Podobně jako v povídce „The Night Bus“ je i zde důležitý motiv času. Tento motiv má dvojí význam. V prvním případě se jedná o moment půlnoci. Davidovo zasvěcení musí proběhnout do magické půlnoci před dnem, kdy oslaví své třinácté narozeniny. Ve druhém případě jsou podstatným časovým mezníkem zmíněné třinácté narozeniny hlavního hrdiny. Číslo třináct symbolizuje ve světě magie posvátnost.

V závěru příběhu autor odlehčuje a aktualizuje hororovou atmosféru prostřednictvím proslovu asistenta ředitele neboli upíra:

We've never dropped an atom bomb on anyone. We've never polluted the environment or experimented on animals or cut back on National Health spending. ... Why do you think there have been so many books and films about us? It's because people like us.
(Groosham Grange, str. 154)

Tímto proslovem autor porovnává zlo páchané člověkem se zlem, se kterým jsou upíři a ostatní nestvůry často spojovány. Zároveň řeší otázky typu, kdo je

skutečným iniciátorem zla a co je považováno za skutečné zlo. Prostřednictvím proslovu autor naznačuje, že skutečné zlo páchají lidé ve válkách, ale i v každodenním životě a obraz „upíra“ je pouhým symbolem připomínajícím toto zlo.

Tato povídka se v mnohém podobá příběhům o výše zmíněném Harrym Potterovi. Hlavní hrdina je odmítán svou biologickou rodinou a skutečné rodinné prostředí mu vytváří jeho přátelé. Škola magie společně s novým životem a zkušenostmi vynahrazuje hlavnímu hrdinovi absenci rodinné lásky. Tato škola, kterou hlavní hrdina po celou dobu odmítal, nakonec zastupuje rodičovskou funkci a ukazuje mu rozdíl mezi skutečným a zdánlivým zlem.

5.3 Return to Groosham Grange

Zatímco v průběhu prvního dílu této dvoudílné série David kouzelnickou školu odmítal, ve druhém díle si již plně užívá benefity, které mu tato škola nabízí. Hlavní hrdina, plně chápající podstatu školy, prožívá v netradičním prostředí běžné dospívání, ke kterému patří mimo jiné i soupeření se stejně starým spolužákem. Tato rivalita mezi vrstevníky se stává klíčovou pro celý příběh.

Ve druhém dílu série postavy učitelů již nevystupují jako hlavní hororové prvky. Hlavní hrdina již přijímá jejich nadpřirozený původ bez pocitů děsu či hrůzy. Do pedagogického sboru přibývá nový učitel voodoo a mezi žáky je přijat nový chlapec. Zatímco v prvním dílu se hlavní hrdina potýkal s nedůvěrou vůči celému okolnímu světu, v této knize se potýká s nedůvěrou vůči nově příchozímu spolužákovi. Autor zdůrazňuje jejich vzájemnou rivalitu, v důsledku čehož celý příběh doprovází napětí.

Soupeření mezi dvěma chlapci - hlavním hrdinou a novým spolužákem - se změní v boj o život hlavního hrdiny. David je při plnění úkolu v Londýně napaden ožvlými voskovými figurínami. Tyto figuríny pocházejí z hororové komnaty (v originále The Chamber of Horrors) muzea voskových figurín Madame Tussaud. Mezi ožvlými figurínami připomínajícími zombie pochoduje například diktátor Adolf Hitler, vrah

Jack Rozparovač nebo mafián Al Capone. V této situaci autor mísí historické postavy ztělesňující zlo se současným prostředím Londýna.

Důležitým motivem povídky je špionáž. Na území školní půdy se nachází špión, který se snaží o zničení školy společně s celým ostrovem. Motiv tajného agenta je v dětské literatuře velmi populární. Tento motiv spoluvytváří napětí v průběhu děje. Nevědomost o hrozícím nebezpečí se stává hororovým prvkem tohoto příběhu.

Hrozba zkázy celé školy i ostrova je hlavním motivem celé knihy. Škola i ostrov se rozpadají za pomoci černé magie, ale i přírodních sil. Ostrov zahaluje bouře symbolizující jeho destrukci. Tuto bouři doprovází kyselý déšť, temnota a hlasité hromobití. Ostrov se otřásá jako při sopečné erupci a z rozbouřeného moře vystupují obří vlny. Autor používá přírodní živly k navození hororové, až apokalyptické, atmosféry. Toto využití přírody souvisí s novým přístupem v literatuře EcoGothic. Čtenář nahlíží na přírodu kriticky, jelikož příroda má v díle negativní dopad na lidský život.

Východní věž, do které je zakázán vstup, se stává ústředním dějištěm hrůzných situací. Hlavní hrdina nabývá podezření ohledně nového spolužáka, který do této věže v noci potajmu chodí. Zatímco si David myslí, že jeho rival zde páchá zločiny vůči škole, nový spolužák chodí do věže kouřit cigarety. Autor zlehčuje celou situaci tím, že kouření je méně nebezpečné než špionáž, přičemž kouření mladistvé osoby je v dnešní době významným problémem.

Další situace, která se ve věži odehrává, ohrožuje život hlavního hrdiny. Tajemný špión shodí hlavního hrdinu z okna, aby zabránil svému odhalení. Nebezpečí téměř jisté smrti neodradí Davida od záchrany celé školy a svých spolužáků. Autor připisuje hlavnímu hrdinovi velmi zodpovědné a rozumné chování, kterým se vyznačují spíše dospělé postavy. Tento prvek je pro dětskou literaturu typický. Mladistvý hrdina si dokáže poradit sám bez pomoci dospělých osob.

V závěru příběhu, kdy hlavní hrdina odkrývá tajemného špióna, si zároveň uvědomuje křivdu vůči svému rivalovi. Mladý hrdina se opět zachová jako dospělá osoba, když velmi lituje svého zaujatého chování. I přes fakt, že zachránil celou školu společně s jejími obyvateli a ostrovem, si dává za vinu včasné neodhalení pravého padoucha. V důsledku pocitu zklamání se nakonec rozhodne opustit školu a vydat se do světa.

Hlavní hrdina se nechal unést prvním dojmem, v důsledku čehož vznikla mezi ním a novým žákem rivalita. Z tohoto závěru příběhu plyne morální ponaučení. Člověk by neměl dát na první dojem a měl by být ochotný se seznámit s každým nově přichozím člověkem. Teprve potom si může o daném člověku vytvořit jistou představu.

V tomto dílu série již autor nepoužívá mnoho nadpřirozených prvků pro vyvolání děsu či hrůzy ve čtenáři. Naopak do popředí vystupuje autorova snaha o vytvoření hororu prostřednictvím počasí a přírodních živlů. Autor zde pracuje i s motivy smrti a zkázy.

Větší důraz je v tomto dílu kladen na psychologický kontext dobrodružství. Na rozdíl od první knihy, ve které bojoval člověk proti monstru, druhý díl se soustředí spíše na souboj člověka proti člověku, respektive dítěte proti dospělému. Tento souboj lze označit za generační konflikt.

Morální hodnoty, které by měly být směrodatné pro každého člověka, nejsou pro dětského hrdinu pouze prázdným pojmem. Dětská nevinnost umožňuje hrdinovi jednat podle těchto hodnot na rozdíl od dospělých osob. Autorka J. K. Rowlingová se tímto problémem zabývá ve svých příbězích o Harrym Potterovi.

6 Úloha dětského hrdiny v Horowitzově díle

Některé hlavní postavy povídek z knihy *Horowitz Horror* či z knihy *Groosham Grange* nelze přesně zařadit pouze do jedné ze tří skupin rolí. Jak jsem již zmínila v teoretické části diplomové práce, záleží čistě na tom, z jakého úhlu pohledu pozoruje čtenář daného hlavního hrdinu. Následující rozdělení proto může být považováno za subjektivní.

6.1 Hrdina v roli oběti

6.1.1 Horowitz Horror

V roli oběti vystupují hlavní hrdinové z těchto povídek - „Bath Night“, „Killer Camera“, „The Night Bus“ a „The Phone Goes Dead“. Všichni tito hrdinové se ocitají ve fyzické či psychické tísní nebo dokonce v některých případech prožívají kombinaci těchto dvou tísní. Nakonec však mají tito hrdinové jednu věc společnou, a sice jejich mysl bude již po zbytek života ovlivněna traumatem, kterým si v příbězích prošli.

Hlavní hrdinka povídky „Bath Night“ Isabel se stává obětí hned v několika různých rovinách. V první řadě vystupuje jako objekt nezájmu svých rodičů. Tento hluboký nezájem staví postavu hlavní hrdinky do role oběti vůči lásce rodičů. V dalším případě je Isabel považována za oběť své vlastní mysli. V příběhu není schopná rozlišit mezi realitou a fikcí, tudíž prožívá psychické trauma. V důsledku toho, že podléhá výplodům své vlastní mysli, trpí Isabel i fyzicky a to v momentech, kdy chce použít vanu.

Pokud je však Isabelina mysl v pořádku a vana opravdu oplývá nadpřirozenou mocí, i nadále čtenář považuje Isabel za oběť. Její postavu ohrožuje nadpřirozené zlo

a staví jí tím pádem opět do této role. Tentokrát se nejedná o oběť vlastní mysli, ale o oběť vůči neviditelnému zlu, které se upnulo na běžný předmět používaný v domácnosti.

V závěru povídky přináší Isabel oběť největší. Jejímu příběhu, ať už pravdivému nebo smyšlenému, nikdo nevěří a hlavní hrdinka je odvezena do psychiatrické léčebny. Zbytek jejího života je poznamenán předchozími událostmi a pravděpodobně bude poznamenán i událostmi následujícími, které vyplývají ze samého konce příběhu.

Podobnou oběť jako Isabel přináší i hlavní hrdina další povídky s názvem „Killer Camera“. Matthew sice nenese na svých ramenou břímě nemilovaného syna, ale v průběhu příběhu se setkává s podobně nadpřirozeným předmětem jako Isabel. Matthew se stává obětí své bezmoci, která je způsobena uvědoměním si, jak nebezpečný předmět daroval svému otci.

Hlavní hrdina této povídky se vypořádává spíše s psychicky náročnou situací. Přes úvodní nadšení z perfektního daru zjišťuje Matthew, jaké škody může tento dar napáchat. Hlavní hrdina se v tomto případě stává obětí svého vlastního jednání, kdy nevědomky ohrozil celou svou rodinu. Závěr příběhu přináší opět významnou oběť. Matthew si uvědomuje, že kvůli němu zmizí celé město i s lidmi, kteří se zde nacházejí. Hlavní hrdina zůstává na konci povídky s pocitem viny a psychickým traumatem, které mu zůstane po zbytek jeho života.

I hlavní hrdina jedné z dalších povídek „The Night Bus“ se stává obětí svého jednání jako Matthew. Tentokrát nerozvážný Nick nastoupí do půlnočního autobusu, který s úderem dvanácté hodiny prozrazuje své tajemství. I v této povídce se hlavní hrdina potýká s psychicky náročnou situací ovlivňující jeho mysl.

V povídce „The Night Bus“ není jasně vysvětleno, zda-li se Nick stal obětí nadpřirozených sil nebo zda-li se stal obětí kanadského žertu. Jako ve většině povídek se navíc hlavní hrdina potýká s nedůvěrou ze strany rodičů. Dospělí často nevěří

příběhům svých dětí a myslí si, že jejich ratolesti mají pouze velkou představivost. Proto se většina těchto dětských hrdinů cítí ve svém nitru jako oběť.

Poslední hrdina, který jednoznačně vystupuje v dané roli, se jmenuje David. Povídka „The Phone Goes Dead“ představuje hlavního hrdinu po celou dobu příběhu jako oběť. Opět se jedná o oběť nadpřirozené síly, která je spjata s běžným mobilním telefonem. David prožívá podobné situace jako předchozí hrdinové a jeho život je zase nenávratně ovlivněn až do samého konce.

Na rozdíl od ostatních příběhů, závěr této povídky přináší oběť nejvyšší. Hlavní hrdina pravděpodobně umírá a dostává se tak na druhý břeh, kde se setkává s duchy, jimž za svého života odmítl pomoc.

6.1.2 Groosham Grange

Hlavní hrdina knihy *Groosham Grange* David splňuje roli oběti z několika různých úhlů pohledů.

V knize je detailně nastíněn život rodiny Eliotů. Z tohoto popisu je evidentní, že David vyrůstá v rodině jako nechtěné dítě. Jeho rodiče mu dávají tento fakt jasně najevo. Podobně jako Isabel je i David obětí vůči lásce svých rodičů. V Davidově případě není tato oběť pouze psychická, ale i fyzická. Jeho tyranskému otci nejsou cizí fyzické tresty, které jsou mnohdy na hraně zákona.

Významným důvodem, proč Davidova postava vystupuje v roli oběti, je škola a její tajný život. Hlavní hrdina nuceně opouští svůj domov a začíná žít svůj život v nové škole. Tato škola se ho snaží získat na svou stranu a snaží se mu pomoc pochopit jeho nadpřirozenou sílu, o které nemá David ani tušení. David se cítí být školou i jejími zaměstnanci ohrožen a opět je obsazen do role oběti. Tuto roli reprezentují i Davidovi kamarádi, kteří jsou ve škole také noví.

David sám sebe vnímá jako oběť a z toho důvodu se snaží svou osobu chránit. Pokusí se před potencionálním zlem utéct. Pokud by hlavní hrdina změnil svůj úhel

pohledu na školu a podivné situace, které se zde odehrály, pak by sám sebe jako oběť nevnímal. Důležitým spouštěčem zde je strach z neznáma, který z hlavního hrdiny vytvořil dočasnou oběť.

V pokračování *Return to Groosham Grange* nevnímá David již školu jako zlo, a proto není postaven do role oběti z pohledu školy a jejích zaměstnanců. Naopak pravé zlo, které se snaží zničit školu a s ním i hlavního hrdinu, pochází z vnějšího prostředí. David se stává obětí špionáže.

V této knize hlavní hrdina bojuje proti špionovi a ocitá se i v ohrožení života. David v tomto díle podstupuje hlavně oběť fyzickou na rozdíl od předchozího dílu, kde prožíval spíše oběť psychickou. Důležitá je i proměna hlavního hrdiny. David se nebojí sám sebe postavit do role oběti a riskovat svůj život pro záchranu školy a jeho přátel. Z nezkušeného chlapce dospěje v racionálně jednajícího teenagera.

6.2 Hrdina v roli „evil innocent“

6.2.1 Horowitz Horror

Do následující role „evil innocent“ jsou zařazeny hlavní hrdinové dvou povídek - „Light Moves“ a „Harriet’s Horrible Dream“. Hrdiny těchto dvou povídek spojuje nezáměr ze strany rodičů. Tento nezáměr v nich vyvolává jejich špatné charakterové rysy a staví je do popředí. Nakonec však osudy těchto hrdinů dopadají odlišně.

Hlavní hrdina povídky „Light Moves“, Henry, může v očích čtenáře vypadat jako oběť. V příběhu dostává od svého otce očarováný počítač, který ho děsí. Tento nadpřirozený předmět staví hlavního hrdinu do pozice oběti. Ovšem jen do té doby než Henry překoná strach z podivného předmětu a začne ho využívat ke svému prospěchu.

V tomto momentě se Henry přeměňuje do role „evil innocent“. Hlavní hrdina si uvědomuje, že sázení nezletilých je nezákonné avšak ani to ho nezastaví

před pácháním trestné činnosti. Henry se najde způsob, jak získat peníze a využít tak služby, které mu nadpřirozený počítač poskytuje. Vidina bohatství vzbudí v Henrym jeho zlé alter ego. Kvůli Henryho touze po penězích dojde dokonce k fyzickému napadení nevinného člověka.

V závěru povídky dojde ke zlomu. Teprve smrt donutí Henryho otevřít oči. Hlavní hrdina si uvědomí svou zlou stránku a následky, které by mohli nastat v případě, že by nenašel opět sám sebe. Henryho jednání mohlo být ovlivněno nadpřirozenou silou, avšak hlavní hrdina jednal na základě vlastního uvážení jako „evil innocent“.

Hlavní hrdinka povídky „Harriet’s Horrible Dream“ představuje klasický typ člověka v roli „evil innocent“. Malá, roztomilá Harriet vypadající jako andílek, vždy dostane vše, na co si jen vzpomene. Ovšem nedostatek rodičovské lásky a zanedbaná výchova mění Harriet v čiré zlo.

Rodiče si uvědomují následky své nedostatečné péče a naprosto nelidským způsobem se rozhodnou své dcery zbavit. Stejně jako Henry, i Harriet může pro někoho představovat oběť. Harriet je obětí nemilujících rodičů, kteří ji postaví do této role především v závěru příběhu. Hlavní hrdinka se nakonec stává objektem ohavného kanibalismu a přináší tak oběť nejvyšší.

Na rozdíl od hlavního hrdiny povídky „Light Moves“ si Harriet nepřipouští své zlé chování a přenáší tak své problémy do nereálného světa snů. Její samolibost a sobeckost představující zlo dokonce předčí typické vlastnosti role oběti, například nevinný vzhled či dětskou čistotu. V této povídce autor využívá dětskou nevinnost k vytvoření hororové povídky.

6.2.2 Groosham Grange

V pokračování příběhu o kouzelnické škole a jejím důležitém žákovi Davidu Eliotovi vystupuje postava v roli „evil innocent“. Touto postavou v knize *Return to Groosham Grange* je nový učitel, který je do školy nasazen jako tajný špión.

Tento učitel se v průběhu děje nijak výrazně neprojevuje a jeho postavě není věnována přílišná pozornost. Ke zlomu dochází až v závěru příběhu, kdy hlavní hrdina odhalí jeho skutečnou identitu.

Čtenář je v tomto dílu zmaten tím, že do děje vstupují naráz dvě nové postavy - učitel a žák. Hlavního hrdinu sužuje špatný pocit s příchodem nového spolužáka. Již od počátku knihy je David zaujatý vůči nepravé postavě. Tento fakt dopomáhá novému učiteli působit jako nevinná postava.

Tento antihrdina vystupuje v průběhu příběhu nekonfliktně a obezřetně. Nestrhává na sebe pozornost jak ze strany pedagogického sboru, tak ze strany žáků. V jedné situaci dokonce pomáhá Davidovi řešit konflikt s novým spolužákem. V přítomnosti dalších postav a na veřejném prostranství se vžívá pouze do role „innocent“.

Zároveň s dějem se mění také učitel. Jeho pravá podstata „evil“ se ukazuje stále častěji. Například tento antihrdina negativně ovlivní výsledky závěrečné testu v Davidův neprospěch. V jiné situaci se odhodlá k činu výrazně závažnějším, a sice se pokusí o zabití hlavního hrdiny. Když jeho pokus o vraždu selže, nezdráhá se pomocí kouzel oživit voskové figuríny a vyslat je proti Davidovi. V těchto všech případech již jedná v roli „evil innocent“.

V samém závěru knihy již učitel neskrývá svou identitu špióna a ukazuje tak svou temnou stránku „evil“. Postava učitele nemá typické nevinné rysy jako dětští hrdinové a to z důvodu svého věku. Naopak hlavní hrdina zařazuje nového spolužáka do role „evil innocent“, přičemž spolužák prožívá pouze typické období puberty a nepáchá žádné závažné zlo.

6.3 Hrdina v roli zločince

6.3.1 Horowitz Horror

Hlavní hrdinové povídek „Scared“ a „A Career in Computer Games“ představují klasické role zločinců. Oba antihrdinové si libují v ubližování, ať už fyzickém nebo psychickém. Jejich společnou vlastností je jejich věk. V období dospívání chlapci, ale i děvčata ztrácí svůj nevinný vzhled a dětskou čistotu. Osudy těchto hrdinů končí podobně. Oba dva jsou nakonec potrestáni takovým způsobem, jakým se za svého života chovali. V podstatě se nakonec stávají oběťmi svých vlastních činů.

Hlavní hrdina povídky „Scared“ ukazuje zlé povahové rysy v průběhu celé povídky. Smrt jeho otce se zdá být spouštěčem jeho agresivního chování. Garyho šikanování a strašení spolužáků řadí jeho postavu do role zločince. Gary se nestydí krást a i přes svůj poměrně nízký věk kouřit cigarety. Jeho zločinné chování se projevuje i vůči matce, která má ze syna viditelný strach. Garyho bezcitnost a sobeckost charakterizují výše zmíněnou roli.

Když hlavní hrdina nemá žádného člověka, kterému by viditelně ubližoval, neváhá zvolit si přírodu za svůj další terč. Tentokrát se projevují jeho zločinecké rysy prostřednictvím vandalismu. Gary ničí čistou přírodu kolem sebe a navíc při tom pociťuje radost. Zlom přichází v momentě, kdy se příroda vzbouří.

Bezmezné chování hlavního hrdiny nezastaví žádný člověk. Garyho zastaví až mocná síla matky přírody. Veškeré skutky se mu nakonec vrátí. Hlavní hrdina je ponechán polomrtvý vlastnímu osudu. Důkaz o tom, že Garyho postava patří do role zločince, poskytne samotný závěr příběhu. Matka má příležitost svého syna zachránit, ale rozhodne se tak neučinit. Podvědomě je stále sužována strachem, který v ní dospívající zločinec vyvolával.

Podobný příběh jako Gary si prožívá i hlavní hrdina povídky „A Career in Computer Games“. Kevin je typickým dospívajícím chlapcem prožívajícím

problémové období. Nezájem o školní prospěch, šikanování spolužáků a krádeže začleňují hlavního hrdinu mezi zločince. Chování zločince determinuje i jeho nerealistický pohled na svět, například nezájem o budoucnost či považování sebe sama za dobrého zloděje.

Stejně jako Gary i Kevin se nezdráhá okrádat vlastní matku. Na Kevinovu formu vandalismu poukazuje zlomyslné ubližování sousedovo kočce. V jeho případě však přispívá k jeho problémovosti velkou mírou úplný nezájem ze strany rodičů. Kevinovi není poskytnut žádný výchovný vzor a on se tak řídí výhradně podle vlastního uvážení.

Hlavní hrdina této povídky nakonec doplatí na svou hloupost a nerealistické vnímání světa. Kevin se cítí jako vítěz, když získá práci profesionálního hráče her. Ovšem nemá ani zdání o tom, jak byl podveden. V pokračování děje se Kevinova postava mění z role zločince na roli oběti.

Hlavní hrdina je nekontrolovatelně napadán neznámými muži, kteří se ho snaží zabít. Avšak ani boj o holý život v něm nevyvolá výčitky svědomí a Kevin se stále chová bezohledně. Při snaze o záchranu života nehledí na životy ostatních lidí, i když se mu zdají být podivní. Opět staví sám sebe do popředí. Stěžuje si na fakt, že si ho nikdo nevšímá, přestože vypadá tristně a jeho obličej krvácí. Hlavní hrdina si uvědomuje závažnost celé situaci až v samotném závěru příběhu, kdy Kevin zjišťuje, že se stal součástí hry.

6.3.2 Groosham Grange

Mezi hlavními hrdiny povídek *Groosham Grange* a *Return to Groosham Grange* nevystupuje žádná postava, která by představovala typickou roli zločince. Nýbrž v řadách vedlejších postav se jedna z postav vyznačuje svým agresivním a naprosto hraničním chováním. Touto postavou je otec hlavního hrdiny, pan Eliot, na jehož neadekvátní chování může být nahlíženo jako na zločinecké.

Již od počátku povídky dává otec velmi zřetelně najevo svůj nezáměr vůči nejmladšímu synovi. Davida považuje za méněcenného a zcela neschopného, a to pouze na základě jeho špatného prospěchu ve škole. Otec, ale i matka jsou dokonce rozhodnutí předstírat synovu smrt. Od počátku příběhu se objevují momenty, ve kterých se otec chová bezcitně podobně jako zločinec.

V průběhu děje postupně narůstá otcova agrese. Tato agrese nakonec eskaluje a otec doslova vybuchne, když se dozví o synově vyloučení ze školy. V situaci, kdy hodí po svém synovi nůž, avšak zasáhne přitom manželku, jedná stejně jako zločinec. Za zmíněné chování by byl v reálném životě zadržen a uvězněn na základě ublížení na zdraví. V příběhu však jeho bezmezná krutost pokračuje a to tím, že zraněnou manželku navíc přejede kolečkovým křeslem.

V následujícím ději postava otce již žádným výrazným způsobem nevystupuje. Ve druhém díle s názvem *Return to Groosham Grange* se jeho postava objevuje pouze v závěru příběhu. Zde se jeho chování opět projevuje bezohledností, ovšem nepůsobí natolik hrůzně, aby byla jeho postava řazena do role zločince. Otcovo časté nepobývání v synově blízkosti pravděpodobně uvádí jeho mysl do stavu klidu a zbavuje ho tak zločinecké role.

7 Závěr

Diplomová práce shrnuje vývoj gotické literatury a dělí ho do několika částí podle různých časových etap. Poskytuje tak stručný přehled gotiky jako literárního žánru od jeho vzniku (viz. Horace Walpole), přes klasická díla viktoriánského období až po moderní tvorbu dvacátého století. Mimo vývoje gotického žánru z obecného hlediska se diplomová práce zaměřuje především na vývoj gotické a hororové literatury určené dětem.

Za důležitou část diplomové práce považuji teoretickou kapitolu pojednávající o různých rolích, které mohou zaujímat dětští hrdinové ve svých příbězích. Na tuto kapitolu přímo navazuje jedna z praktických kapitol, ve které analyzuji konkrétní díla spisovatele Anthonyho Horowitza. Dětští hrdinové z Horowitzových příběhů jsou zkoumáni a řazeni do daných rolí. Toto řazení může být považováno za subjektivní, záleží především na čtenářově úhlu pohledu.

Kapitola o Anthonym Horowitzovi se také řadí mezi teoretické kapitoly. Tato kapitola shrnuje Horowitzovu tvorbu a přibližuje jeho život. Důležitost této kapitoly spočívá v představení autora povídek, ze kterých celá diplomová práce vychází. Analýza sbírky povídek *Horowitz Horror* a dvou románů *Groosham Grange 1,2* představuje hlavní cíl diplomové práce. Konkrétně se analýza vztahuje na hledání hororových prvků zmíněných ve druhé kapitole práce a zařazení hlavních hrdinů do příslušných rolí podle kapitoly třetí.

Při analýze povídek sbírky *Horowitz Horror* a příběhů *Groosham Grange 1,2* dochází k následujícímu zjištění. Anthony Horowitz ve svém díle dokázal vytvořit hororovou atmosféru na základě předmětů každodenní potřeby. Všední předměty se v jeho dílech mění v hororové prvky. Horowitz využívá kromě běžných předmětů i klasické hororové prvky jako je motiv strašidelného domu, postava ducha nebo labyrint.

Osobitý autorský styl způsobuje kontroverzní vnímání jeho příběhů. Horowitz dokáže vytvořit příběh, který lze vnímat dvojitým způsobem. Hororové prvky v těchto příbězích lze na jedné straně považovat za nadpřirozené a na straně druhé mohou být prisuzovány zcela reálnému původu. Ukázkovým příkladem tohoto tvrzení je povídka „Bath Night“, jejíž detailní rozbor ukazuje oba dva zmíněné způsoby vnímání hororu. Horowitz píše primárně horory určené dětem, ale pokud si jeho knihy přečtou i dospělí, může dojít k oné kontroverzi v pochopení celého příběhu.

Úkolem poslední praktické kapitoly byla analýza a následné zařazení hlavních postav zmíněných Horowitzových děl do rolí, které jsou uvedeny v dané teoretické kapitole. Analýza těchto postav a jejich chování prokázala, že A. Horowitz neupřednostňuje použití pouze jednoho typu role. Naopak vytváří příběhy s různými typy hlavních hrdinů. Řazení těchto hrdinů do patřičných rolí není často jednoznačné. Role se mohou u některých hrdinů mísit.

Literatura pro děti značně pokročila od svých počátků. Role dětí přibývá na vážnosti. Již nestojí pouze v pozadí příběhu, stává se ústřední postavou celého děje. Autoři si uvědomují benefity, které nabízejí dětským hrdinům, a to především v žánru hororovém. Hororová literatura stále překvapuje své čtenáře. Autoři hororu však nezapomínají na klasické gotické romány a jejich děsivé motivy. Diplomová práce nabízí, mimo celkového přehledu vývoje hororové literatury, zpracování a následnou analýzu úlohy, kterou nese každý hlavní dětský hrdina ve svém příběhu. Dělení úloh vychází z teoretického pojednání *Aliens in The Home* spisovatelky Sabine Büsingové.

Daná problematika rolí by mohla být v budoucnu zkoumána podle jiných kritérií, případně podle rozdělení jiného autora. Na úlohu postav lze nahlížet subjektivně a další čtenář Horowitzových děl může provést totožnou analýzu, nýbrž dojít k jiným výsledkům. Přesto práce poskytuje důležité informace v odvětví dětské hororové literatury.

8 Summary

The diploma thesis is called *Anthony Horowitz Horror's for Children*. Therefore this thesis deals with the basics of gothic literature and in particular gothic and horror literature determined for children. The main aim of the thesis lays in the analysis of two chosen books written by British author Anthony Horowitz.

The reason why I have chosen this topic has its origin in my early interest in literature. As a child I used to love reading books and as I was growing up my interest in horror and detective genre was growing, too. That is why I have never doubted about choosing such a remarkable topic.

At first I had to read two books written by Anthony Horowitz. The first one is the collection of short stories called *Horowitz Horror* and the second one, *Groosham Grange*, belongs to the novels. The main task is the analysis of those two books. The analysis focuses on looking for the horror elements and also finding the role of heroes.

The horror elements found in the stories are divided into two groups. One group describes these elements which are as similar or the same as the original horror elements in the first gothic literature. That means the classic motifs like ghosts, scary houses or mazes. The ordinary things which Horowitz uses for creating the horror atmosphere also belong into this group. The other group describes elements which has its origin in supernatural. The conclusion sounds this way. Anthony Horowitz can create a horror story based on ordinary things in our houses or he is able to create horror based on the supernatural situations. It depends only on reader's mind and how he thinks about Horowitz's stories.

The next analysis lays in finding the role of the heroes. This practical chapter is connected with the theoretical part of the diploma thesis. The division according Sabine Büssing is mentioned in the theoretical chapter. This division includes three main roles of the heroes in horror genre - the victim, the "evil innocent" and the

victimizer. The analysis of Horowitz's stories divides heroes into these three roles. The suggestion about subjective point of view can be mentioned here. The conclusion says that Anthony Horowitz does not prefer only one kind of role on the contrary the variety determines his work.

The diploma thesis is supplemented with the other three practical chapters except these theoretical chapters mentioned above. One of the practical chapters focuses on the development of gothic literature in general. There are described the origins of gothic and differences between medieval romances and gothic literature. The chapter is divided according important time periods. The chapter also informs about the classical horror elements used in first gothic novels. There is also a chapter concerned with the development of the gothic literature determined for children.

The next practical chapter has been already mentioned. This chapter divides the role of the heroes in horror stories. The division is based on the book *Aliens in the Home* written by Sabine Büssing. The chapter offers the view on the connection between horror and fairy tale. There is also a brief description of the children's role development and the description of the conflict between children's and adults' roles.

The last practical chapter focuses on Anthony Horowitz's biography. The chapter analyses his childhood and adulthood. In particular, there is the description of his early life and his school life. The reason why he started to write stories and books is mentioned, too. Horowitz has a huge support in writing horror stories in his wife and their two sons. Except writing stories, Horowitz writes plays and also works as a screenwriter. His famous scenario produces the TV show called *Midsomer Murders*.

The diploma thesis provides an internal view into children's horror literature. It compares the original gothic stories with the modern work. Important is the look on the development of the child as a main role in the stories. The analysis of such roles completes the aim of the thesis together with the analysis of horror elements. Anthony Horowitz as a modern horror writer definitely provides the suitable material to analyse.

The issue of the diploma thesis can be explored from a different point of view in the future. The different division according to other authors can be offered. The analysis may be considered as a subjective nevertheless the diploma thesis provides the important information and conclusion in children's horror literature.

9 Bibliografie

9.1 Primární literatura

- HOROWITZ, Anthony. *Groosham Grange: and, Return to Groosham Grange: two stories in one*. London: Walker, 2004. ISBN 9781844285730.
- HOROWITZ, Anthony. *Horowitz horror*. Bind-up paperback edition. 2013. ISBN 9781408329382.

9.2 Sekundární literatura

- AGUIRRE, Manuel. *The closed space: horror literature and Western symbolism*. New York: Distributed exclusively in the USA and Canada by St. Martin's Press, c1990. ISBN 0719032075.
- BOTTING, Fred. *Gothic*. New York: Routledge, 1996. ISBN 9780415092197.
- BÜSSING, Sabine. *Aliens in the home: the child in horror fiction*. New York: Greenwood Press, 1987. ISBN 0313254206.
- ED. BY Anna JACKSON, Karen COATS and Roderick MCGILLIS. *The gothic in children's literature: haunting the borders*. New York [u.a.]: Routledge, 2008. ISBN 9780415875745.
- ED. BY Adrienne E. GAVIN a Christopher ROUTLEDGE. *Mystery in Children's Literature From the Rational to the Supernatural*. New York: Palgrave Macmillan, 2001. ISBN 9780333985137.
- HUNT, Peter a Dennis BUTTS. *Children's literature: an illustrated history*. New York: Oxford University Press, 1995. ISBN 978-0192123206.

- KING, Stephen. *Danse macabre: svět hororu*. Přeložil Milan ŽÁČEK. Praha: Beta, 2017. ISBN 978-80-7306-928-5.
- RAILO, Eino. *The Haunted Castle: A Study of the Elements of English Romanticism*. London: G. Routledge, 1927. ISBN 978-1162624518.
- STŘÍBRNÝ, Zdeněk. *Dějiny Anglické Literatury 1*. Praha: Academia, 1987. ISBN 21-030-87/01.
- STŘÍBRNÝ, Zdeněk. *Dějiny Anglické Literatury 2*. Praha: Academia, 1987. ISBN 21-030-87.

9.3 Internetové zdroje

- *Anthony Horowitz* [online]. c2018. <<https://www.anthonhorowitz.com/about>>
- CAMPBELL, Liza. *The Guardian* [online]. c2010, poslední revize 10. července 2010 [cit. 10. 7. 2010]. <<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2010/jul/10/anthony-horowitz-alex-rider>>
- *Daily Mail* [online]. c2011, poslední revize 2. prosince 2011 [cit. 2. 12. 2011]. <<https://www.dailymail.co.uk/femail/article-2068508/Me-school-photo-Anthony-Horowitz-remembers-brutal-experiences-sparked-passion-escapism.html>>
- ELKIN, Michael. *Jewish Exponent* [online]. c2006, poslední revize 12. října 2006 [cit. 12. 10. 2006]. <<https://web.archive.org/web/20061018183151/http://www.jewishexponent.com/article/10950/>>
- *Famous Authors* [online]. c2018 <<https://www.famousauthors.org/anthony-horowitz>>

- *The Guardian* [online]. c2011, poslední revize 3. dubna 2011 [cit. 3. 4. 2011]. <<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2011/apr/03/once-upon-a-life-anthony-horowitz>>
- *Walker* [online]. c2008. <<http://www.walker.co.uk/contributors/Anthony-Horowitz-1719.aspx>>