

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Bakalářská práce

PRVKY HORORU A POHÁDKY VE FILMOVÉ TVORBĚ

JURAJE HERZE V OBDOBÍ NORMALIZACE

ELEMENTS OF HORROR AND FAIRY TALE GENRE IN FILMS
BY JURAJ HERZ IN THE PERIOD OF NORMALIZATION

Jana Marková

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií

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

Studijní program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2014

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „*Prvky hororu a pohádky ve filmové tvorbě Juraje Herze v období normalizace*“ vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Děkuji vedoucímu práce Mgr. Luboši Ptáčkovi Ph.D. za vstřícný přístup, cenné rady a připomínky při vypracování mé bakalářské práce.

NÁZEV:

Prvky hororu a pohádky ve filmové tvorbě Juraje Herze v období normalizace

AUTOR:

Jana Marková

KATEDRA:

Katedra, divadelních, filmových a mediálních studií

VEDOUcí PRÁCE:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

ABSTRAKT:

Tato bakalářská práce se zabývá analýzou žánrových prvků hororu a pohádky v pěti filmech režiséra Juraje Herze, které natočil mezi lety 1968 a 1981. Jedná se o snímky *Spalovač mrtvol*, *Morgiana*, *Panna a netvor*, *Deváté srdce* a *Upír z Feratu*. Všechny vznikaly v období normalizace filmového studia Barrandov s výjimkou *Spalovače mrtvol*. Jeho analýza je součástí textu, protože právě v něm Herz poprvé významně využil hororové prvky. Příklonem k žánrům fantastiky (horor, pohádka) se režisér po roce 1968 snažil vyhnout natáčení politických filmů. Metodologicky práce vychází z Altmanova sémanticko-syntaktického přístupu k žánrům. Snímky byly analyzovány v několika sémanticko/syntaktických kategoriích: prostředí, postavy, předměty; narativní stavba; filmový styl, klíčové scény; význam a žánrové určení. Závěr práce hodnotí, jakým způsobem Juraj Herz pracuje s žánrovými prvky, a zda některé z nich ve své tvorbě využívá opakovaně.

KLÍČOVÁ SLOVA:

žánrová analýza, horor, pohádka, Juraj Herz

TITLE:

Elements of Horror and Fairy Tale Genre in Films by Juraj Herz in the Period of Normalization

AUTHOR:

Jana Marková

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, Film and Media Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

ABSTRACT:

The bachelor thesis deals with the analysis of horror and fairy tale genre elements in five films directed by Juraj Herz between the years 1968 and 1981: *The Cremator*, *Morgiana*, *Beauty and the Beast*, *The Ninth Heart* and *Ferat Vampire*. Except of *The Cremator* all of them were made in the period of normalization in the Barrandov Film Studios. The analysis of *The Cremator* has also been included in the thesis as it was the first Herz's film displaying significant horror elements. After 1968 the director tried to avoid shooting political films by using horror and fairy tale features. The analyses are based on Rick Altman's semantic and syntactic approach to film genre. The films were analyzed in semantic/syntactic categories: setting, characters, items; narrative structure; film style, key scenes; meaning and genre components. The thesis concludes with the definition of genre elements, with the way Juraj Herz worked with them and whether or not some of these elements are used in his films repeatedly.

KEYWORDS:

genre analysis, horror, fairy tale, Juraj Herz

OBSAH

ÚVOD.....	7
<u>1.</u> ŽÁNROVÁ TEORIE RICKA ALTMANA	12
1.1. DEFINICE ŽÁNRU	12
1.2. SÉMANTICKO-SYNTAKTICKÝ PŘÍSTUP K FILMOVÉMU ŽÁNRU.....	14
1.2.1. METODA ŽÁNROVÉ ANALÝZY	14
1.2.2. SUBSTANTIVIZACE A VZNIK ŽÁNŘŮ	16
<u>2.</u> ŽÁNRY FANTASTIKY	17
2.1. HOROR	19
2.2. POHÁDKA.....	23
<u>3.</u> ANALYTICKÁ ČÁST	27
3.1. METODOLOGIE	27
3.2. ANALÝZY	29
3.2.1. SPALOVAČ MRTVOL.....	29
3.2.2. MORGIANA	35
3.2.3. PANNA A NETVOR.....	41
3.2.4. DEVÁTÉ SRDCE	47
3.2.5. UPÍR Z FERATU	53
ZÁVĚR.....	59
PRAMENY A LITERATURA	61
PŘÍLOHY.....	66

Úvod

Filmové žánry pohádky a hororu bývají spolu se science-fiction a fantazy řazeny do kategorie fantastických filmů.¹ Spojujícími znaky všech je vzdálení se každodenní realitě a velký prostor pro imaginaci i odlišné životní formy, časy a světy. Pohádka s hororem sdílí obdobnou ikonografii i narativní vzorce, přesto jsou oba žánry zcela protikladné co do svého cílového publika a psychologického efektu, který u něj mají vyvolat. Liší se rovněž svou oblíbeností i místem, jež v domácí kinematografii zastupují.

Filmová pohádka je v českém prostředí obecně velmi oblíbená.² Má zde mnoho společných prvků s žánrem komedie a stává se tak rodinou podívanou pro děti i jejich rodiče. Díky své jednoduché interpretaci skrze černobílé nazírání na dobro a zlo, neúctě ke šlechtě, možnosti vyzdvihnout kolektivního hrdinu a mnohým dalším znakům byl žánr snadno upravitelný v duchu socialistického realismu.³ Horor se naproti tomu nachází na zcela odlišné straně diváckého spektra i počtu realizovaných snímků. V období normalizace byl tento rozdíl ještě vystupňován požadavkem „optimistických“ a pro ideologii „nezávadných“ filmů. Ponuré hororové náměty neměly na Barrandově šanci projít ani přípravnou fází filmové výroby. Filmy plné hrůzy z nadpřirozena, jinotajů, iracionálního jednání a individuálních hrdinů nebyly vhodné. Snímků splňujících atributy žánru mezi lety 1969 a 1989 není mnoho.⁴ Ani současná tuzemská produkce není hororu příliš nakloněna.

¹ WORLAND, Rick. *The Horror Film: An Introduction*. Malden: Blackwell Publishing, 2007, s. 22. ISBN 1-4051-3901-3.

² Za počátek její velké obliby je obecně označován rok 1952, kdy byla natočena *Pyšná princezna* režiséra Bořivoje Zemana, ve své době nejnavštěvovanější československý film. (8,222,695 div.)

³ Typickou postavou českých pohádek je slabošský král, kolektivní hrdina představovaný lidem je vždy na straně dobra, šlechta je zkažená, zkorumpovaná a krade. Ukázkovým příkladem je pohádka *Byl jednou jeden král* (1954).

⁴ Na příklad *Valerie a týden divů* (1970), *Čarodějův učeň* (1977), *Upír z Feratu* (1981), *Vlčí bouda* (1986).

Tématem této práce je pohádková a hororová tvorba slovenského režiséra Juraje Herze v období normalizace. Oba žánry jsou pro Herze charakteristické a ohnisko jejich vývoje v rámci režisérový poetiky leží právě v sedmdesátých a osmdesátých letech. Pohádky začal natáčet až r. 1978, avšak první hororové prvky lze vysledovat už v roce 1968 v hudebním podobenství *Kulhavý ďábel*. Plného rozvoje se hororová linie dočkala v groteskní černé komedii *Spalovač mrtvol*, jejíž modelová analýza je proto rovněž součástí tohoto textu, ač se nejedná o normalizační snímek. Na jejím základě určím prvky, jejichž proměny a stylové posuny budu reflektovat v následujících filmech. V práci se zaměřím na režisérovu tvorbu mezi lety 1970 a 1987, tj. od počátku normalizace československé kinematografie do Herzovy emigrace do NSR.

Cílem mého textu je prostřednictvím analýz klíčových snímků daného období postihnout proměny prvků (ikonografie prostředí, postav i rekvizit, narativní vazby, filmový styl, obdobné motivy) opakujících se v Herzově velmi rozmanité filmografii. Ta obsahuje jak povinné příspěvky z dělnického prostředí (*Holky z porcelánu*), osobní dramata (*Křehké vztahy*) a parodie (*Buldocí a třešně*), tak i filmy zcela neodpovídající ideologickým normám pro svou ponurost či obsah. Právě ty jsou předmětem následujícího textu. Lze v nich vysledovat prvky hororu. Některé z nich jsou poté prvoplánově označeny jako pohádky (*Panna a netvor*, *Deváté srdce*) a využívají velké ikonografické i narativní podobnosti obou žánrů k jejich vzájemné kombinaci v „pohádkové horory“. Proč požadavkům ideologie nevyhovoval horor, už jsem popsala výše. Jak sám režisér zmiňuje ve svém rozhovoru se Štěpánem Hulíkem, jediným jeho snímkem, který byl otevřeně distribuován jako horor, je *Upír z Feratu*. Obrat k pohádkám byl pro Herze jedinou cestou, jak svobodně natáčet. Filmy určené primárně dětem nebyly tak přísně kontrolovány a on si mohl dovolit více než v tvorbě pro dospělé.⁵ Průběžné návraty k žánrům fantastiky jsou pak jedním z mála stabilních prvků v jinak různorodé režisérově tvorbě.

⁵ HULÍK, Štěpán. *Kinematografie zapomnění - Počátky normalizace ve Filmovém studiu Barrandov (1968-1973)*. 1. vyd. Praha : Academia, 2011, s. 370. ISBN 978-80-200-2041-3.

V úvodní kapitole nastíním problematiku žánrových určení a následně představím syntetizující teorii Ricka Altmana. Jako nejučinnější metodu rozboru žánrových posunů a proměn jsem v analytické části této práce zvolila právě Altmanův sémanticko-syntaktický přístup, jenž kombinuje výhody žánrových definic založených na analýze jak jednotlivých sémantických prvků, tak syntaktických vazeb mezi nimi. Dále se věnuji žánrům pohádky a hororu. Text se soustředí na popis jejich žánrové podstaty, ze které vychází i následný výběr analyzovaných prvků, který objasňuji v úvodu analytické kapitoly.

Ta se bude věnovat jednak režisérovým pohádkám (*Panna a netvor*, *Deváté srdce*), jednak snímkům s rozpoznatelnými prvky hororu (*Spalovač mrtvol*, *Morgiana*, *Upír z Feratu*). Jednotlivé snímky jsou reflektovány v několika kategoriích, dle sledované složky filmového díla (ikonografie, narativní stavba, filmový styl). Závěr práce bude věnován shrnutí analyzované tvorby Juraje Herze coby svérázných pokusů o žánrový film v československé kinematografii. Text se soustředí na celkový přehled Herzem využívaných žánrových prvků a jejich proměny od natočení černé komedie *Spalovač mrtvol* do snímku *Upír z Feratu*, v němž se Herz pokusil o ironickou parafrázi na upírské téma. Zároveň vysvětlím důvody, proč není v tuzemské kinematografii použitelné hollywoodské pojetí žánrů, jak je ve své teorii popisuje Rick Altman.

Základní studií k použité metodologii je Altmanova publikace *Film/Genre*⁶ a jeho stať *Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru*.⁷ Informace o jednotlivých snímcích a tvorbě režiséra Juraje Herze přebírám z publikace *Kinematografie zapomnění*⁸ Štěpána Hulíka, Žalmanova *Umlčeného filmu*⁹ a článku *Normalizační*

⁶ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999, 249 s. ISBN 0-85170-717-3.

⁷ ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*, 1989, č. 1, s. 17-29. ISSN 0862-397X.

⁸ HULÍK, Štěpán. *Kinematografie zapomnění - Počátky normalizace ve Filmovém studiu Barrandov (1968-1973)*. 1. vyd. Praha : Academia, 2011, 475 s. ISBN 978-80-200-2041-3.

⁹ ŽALMAN, J.: *Umlčený film. Kapitoly z bojů o lidskou tvář československého filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 1993, 278 s. ISBN 80-7004-030-0

film¹⁰ Jaromíra Blažejovského. Z obecnějších prací využívám vybrané kapitoly z *Panoramu českého filmu*¹¹ (*Hraný film v období normalizace, Filmové adaptace v československé kinematografii, Filmová pohádka*) a *Dějiny slovenskej kinematografie*¹² (1963-1970, 1971-1980). Kritickou reflexi jednotlivých snímků čerpám v dobových periodících (*Film a doba, Rudé právo, Kino*).

V části věnované vymezení námi sledovaných filmových žánrů a jejich definic vycházím především z angloamerické literatury, jež je reflektuje v celosvětovém měřítku. Zároveň však klade velký důraz na hollywoodský model žánrovosti, jehož prvky nelze bezvýhradně aplikovat na československé snímky 70. a 80. let. Ty se liší jak prostředím a místními reáliemi, tak kulturním zázemím a zvyklostmi publika. Snímky byly mnohem více ovlivněny tvorbou zemí RVHP a požadavkem pozitivního náhledu na ideologii a srozumitelnost širokým vrstvám. Pro přesnější vymezení hororu a pohádky v našem prostředí proto tuto literaturu kombinuji s tuzemskými pracemi. Ty však popisují převážně literární podobu daných žánrů. Texty o jejich filmové verzi v naší oblasti veskrze chybí. Omezují se na několik spíše populárních než odborných textů žurnalistického typu. Pro obecnější náhled na literárněvědné chápání obou žánrů využívám *Encyklopedii literárních žánrů*¹³ a *Úvodu do fantastické literatury*.¹⁴

Při své definici hororu vycházím především z knih Noëla Carrola *The Philosophy of Horror*¹⁵ a Ricka Worlanda *The Horror Film: An Introduction*.¹⁶ Carroll

¹⁰ BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír: Normalizační film. *Cinepur*, 21, 2002, č.7, s. 6-11. ISSN 1213-516X.

¹¹ PTÁČEK, Luboš a kol.: *Panorama českého filmu*. 1. vyd. Olomouc : Rubico, 2000, 514 s. ISBN 80-85839-54-7.

¹² MACEK, Václav a Jelena PAŠTÉKOVÁ. *Dejiny slovenskej kinematografie*. Martin: Osveta, 1997. 599 s. ISBN 80-217-0400-4.

¹³ MOCNÁ, Dagmar, PETERKA Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-X.

¹⁴ TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010, 166 s. ISBN 978-80-246-1676-6.

¹⁵ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York : Routledge, 1990, 256 s. ISBN 0-415-90216-9.

¹⁶ WORLAND, Rick. *The Horror Film: An Introduction*. Malden : Blackwell Publishing, 2007, 324 s. ISBN 1-4051-3901-3.

vymezuje sémantický prvek monstra jako určující podmínky samotné existence žánru. Dále definuje horor rovněž dle jeho emocionálního účinku na diváky. Rick Worland navazuje na koncept monstra a emocí jako podstaty hororu. Žánr však vnímá v širších souvislostech, dle jeho sociální a kulturní funkce. Z Worlandovy práce čerpám rovněž v dělení „*rodiny fantastického filmu*“ na horor, science-fiction a fantasy.¹⁷ Dalším teoretikem, kterého zmiňuji je Peter Hutchings. Ve své knize *The Horror Film: Inside Film*¹⁸ se (stejně jako předchozí dva) věnuje historii žánrových snímků, ale i sumarizaci jejich teoretické reflexe. Za nejpřínosnější považují část věnovanou úloze zvuku, hudby, patosu a transformace v hororových filmech. Jedinou českou literaturou k tématu je populárně naučná *Encyklopedie fantastického filmu*.¹⁹

Základní informace o tradici pohádky v československé kinematografii přebírám z kapitoly „*Filmová pohádka*“ v *Panoramatu českého filmu*. V její definici jakožto v zásadě didaktického textu s jasně vymezeným dělením dobra a zla vycházím z literárněvědné práce *Morfologie pohádky*²⁰ Vladimira J. Proppa a *Mýtových kořenů dramatických postav*²¹ Alexeje Pernicy. Oba jmenují jak archetypální postavy, tak i narativní vazby pohádkových příběhů. Pernica na Proppa navazuje a rozšiřuje jeho úvahy o definování času a prostoru, taktéž se věnuje problematice škůdců pohádkové society. Z angloamerické literatury čerpám ze studie *Children's Films*,²² která popisuje širší specifika filmové tvorby pro dětské publikum.

¹⁷ Fantazy se dále dělí na mytologickou fantastiku a žánr pohádky.

¹⁸ HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film: Inside Film*. Harlow : Pearson Education Ltd, 2004, 244 s. ISBN 978-0-582-43794-4.

¹⁹ ADAMOVIČ, Ivan. *Encyklopedie fantastického filmu*. Praha: Cinema, 1994, 224 s. ISBN 80-901675-3-5.

²⁰ PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. 2. vyd. Jinočany : H & H, 2008. 343 s. ISBN 978-80-7319-085-9.

²¹ PERNICA, Alexej. *Mýtové kořeny dramatických postav : nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru*. 1. vyd. Brno : JAMU, 2003, 238 s. ISBN 80-85429-82-9.

²² WOJCIK-ANDREWS, Ian. *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory (Children's Literature and Culture)*. Routledge, 2000, 257 s. ISBN 0-8153-3074-X.

1. Žánrová teorie Ricka Altmana

1.1. Definice žánru

Pojetí filmového žánru se stalo jednou z nejméně stabilních kategorií filmové teorie. Na tomto faktu se shodne většina teoretiků včetně Altmana, který ho zohlednil ve vlastní teorii. Koncept je historicky proměnlivý. Vliv na jeho vývoj mají nejen ekonomické zájmy producentů a názory kritiků, ale i divácká očekávání. Většina původních žánrů byla převzata z literární teorie. S rozvojem ryze filmových technik se tato počáteční závislost stala podnětem k vytvoření čistě filmových definic. Prvními pokusy byly eseje Roberta Warshowa a Andrého Bazina v 50. letech. Vzrůst zájmu o žánrovou teorii se váže k 60. létům, kdy byla vnímána jako alternativa autorské teorie a rovněž jako prostředek k ustanovení hollywoodské produkce coby plnohodnotného umění. Dílčí studie se obvykle týkaly jednoduše čitelných žánrů (především westernu).²³

Teoretici přesunuli hledisko svého bádání z autora/režiséra a jednotného stylu všech jeho děl na samotný proces skladby uměleckého díla (v našem případě filmu) z jednotlivých diskurzů. Žánr se stal novodobým mýtem tvořeným dominantní ideologií a režisér jen jedním z kódů určených k analýze. Strukturalistické studie vnímají žánry jako množiny společenských konvencí, jimž se musí filmař přizpůsobit už proto, že je v jejich kontextu výsledné dílo vnímáno. Od 90. let jsou žánry pojímány v širších souvislostech. Ideologické a společenské hledisko bylo doplněno žánrovými teoriemi vycházejícími z průmyslové praxe.

Ve své práci vycházím ze syntetizující žánrové teorie Ricka Altmana. Jejím největším kladem je schopnost postihnout jemné žánrové posuny, mísení i historickou dimenzi vývoje jednotlivých žánrů. Snímky jednou spadající do určité kategorie mohou po čase odpovídat konvencím zcela jiné formy. Právě žánrová proměnlivost v průběhu let a snaha o jejich přesné definování vedla Altmana k vytvoření metody jejich co možná nejpřesnější analýzy. Výsledkem je jeho sémanticko-syntaktický přístup, který prvně publikoval r. 1984

²³ K žánrové teorii 60. a 70. let přispěli mimo jiné Edward Buscombe, Jim Kitses, Colin McArthur a John G. Cawelti.

v časopise *Cinema Journal*.²⁴ Metodu později obohatil o pragmatickou složku, která zohledňuje vliv konzumentů (běžných diváků, kritiků a filmových teoretiků) na vnímání konečné podoby filmového díla. Zrevidovaná verze této metody vyšla v roce 1999 v knize *Film/Genre*.²⁵

Výchozím bodem Altmanových úvah je kritické zhodnocení již existujících teoretických přístupů k žánrům a jejich syntéza ve vlastní ucelenou teorii. Vyhrazuje se proti sémiotice V. J. Proppa, C. Lévi-Strausse a T. Todorova, jejichž příspěvky k tématu dle něj postrádají smysl pro historickou dimenzi vývoje žánrů. Synchronní metoda se zaměřila na pouhou sumarizaci skupin uměleckých děl, která odpovídala významům již vytvořeného „klasického“ žánrového kánonu. Postrádala prostředky, jimiž by postihla změny formy v průběhu let. Stejně výhrady má i k jinak velmi propracované žánrové teorii Stephena Neala.²⁶

Bližší k Altmanovu přístupu má literární teoretik Frederic Jameson,²⁷ který ve svých úvahách navazuje na sémiotiky a rozlišuje mezi sémantickým a syntaktickým chápáním žánru. Pojem „sémantický“ však Jameson užívá v obecném měřítku ve snaze postihnout „globální význam“, zatímco Altman stejné označení aplikuje na individuální sémantické jednotky textu a vytváří tak spíše jejich „lexikální výběr“.²⁸ Zde je vhodné zmínit i teorii Jean-Marie Schaeffera, jenž dělí prvky definující jednotlivé žánry do pěti základních rovin:

- *rovina vypovídání* – pravdivost, rozdíl mezi dokumentární a fikční tvorbou
- *rovina určení* – pro jakou diváckou skupinu je snímek určen
- *rovina funkce* – jak divák na snímek reaguje
- *rovina sémantická* – prvky žánrového „slovníku“ – motivy, postavy, rekvizity

²⁴ ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach To Film Genre. In: *Cinema Journal*, Vol. 23, No. 3, Spring, 1984, s. 6-18.

²⁵ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999. ISBN 0-85170-717-3.

²⁶ NEALE, Steve. *Genre*. London 1980.

²⁷ JAMESON, Frederick. Magical Narratives: Romance as Genre. In: *New Literary History* 7, 1975, s. 135-163.

²⁸ ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*, 1989, č. 1, s. 21. ISSN 0862-397X.

- *rovina syntaktická* – významové struktury a uspořádání prvků žánru²⁹

Z těch Altman s výhradami přebírá rovinu sémantickou a syntaktickou, které se staly základem jeho vlastní žánrové koncepce.

1.2. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru

1.2.1. Metoda žánrové analýzy

Jako nejlepší metodu žánrové analýzy zvolil Altman kombinaci sémantického a syntaktického přístupu. Vychází z předpokladu, že je každý film tvořen příznakovými sémantickými znaky, tedy souborem prvků typických pro daný žánr (prostředí, charakterové typy, rekvizity, záběry, zvukové efekty), které jsou mezi sebou spojeny určitými syntaktickými vazbami (vztahy mezi postavami, stavba zápletky, obrazová a zvuková montáž). Svá tvrzení dokládá na příkladu westernu, žánru s jasně rozpoznatelnou sémantikou i syntaxí.

Odehrává se v rozestavěném městečku, divočině a poušti. Postavami jsou drsní kovbojové, osamělý šerif, silné avšak něžné ženy. Typickou scénou je záběr divočiny s pozadím pískovcových skal Monument Valley či přestřelka v blátivé ulici města. Syntax klade důraz na protiklady divočiny a civilizace, minulosti a budoucnosti, jednotlivce a společnosti. Hlavním hrdinou je cizinec, který do města přijde a na konci snímku z něj zase odejde nebo zemře. Obvykle stojí mimo zákon a trápí ho morální dilema. Město stojí na pokraji divočiny. Z jedné strany čelí nájezdům indiánů, z druhé je k němu vedena železnice coby znak přicházející civilizace. Typickými technickými postupy jsou rychlé travelingové jízdy krajinou či snímání přestřelek módem pohled/protipohled.³⁰

Sloučením obou přístupů dosáhl Altman neutralizace nevýhod každého z nich. Samostatné užití sémantické metody, ač umožňuje poměrně širokou aplikovatelnost žánrových prvků na velké množství filmů, zcela opomíjí jejich vřazení do struktury.

²⁹ KUČERA, Jakub. *Filmový žánr* [online]. Cinepur. [cit. 14. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://cinepur.cz/article.php?article=942>>

³⁰ ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*, 1989, č. 1, s. 22. ISSN 0862-397X.

Má příliš malou explanační sílu, k žánru jsou řazeny všechny filmy sdílející jeho ikonografii. Syntaktická metoda je opakem sémantické. Na úkor široké aplikovatelnosti se jí daří izolovat specifické žánrové struktury. Spojuje však pouze exkluzivní skupinu filmů s přesně určenými významy. Ani jedna metoda nedokáže sama o sobě postihnout snímky vymezující se vůči klasickému kánonu a žánrové křížence. Společně pak umožňují mnohem plastičtější a dynamičtější definici a zachytí jak vývojové stupně jednotlivých žánrů, tak i jejich případné mísení. Analytický potenciál metody vychází z neustálého napětí mezi syntaktickým očekáváním a užitím určitých žánrových sémantických signálů. Očekávání je buď potvrzeno odpovídající ikonografií či vyvráceno přítomností cizího sémantického prvku.³¹

Přesnou hranici mezi sémantickým a syntaktickým Altman nedefinuje. Ve svých dalších úvahách vychází z teorie textové signifikace.

„Tato teorie rozlišuje primární, lingvistický význam složek textu a sekundární, neboli textový význam, který tyto složky získávají prostřednictvím strukturujícího procesu, jenž je součástí tohoto textu nebo žánru. V rámci jednotlivého individuálního textu může tak mít jeden a týž jev více než jen jeden význam, podle toho, zda o textu uvažujeme v rovině lingvistické nebo textové“³²

Primární sémantické prvky a sekundární význam syntaxe tak spolu tvoří širší významotvorné celky, které Altman uvádí na příkladu westernu: „Kůň“ jako sémantický prvek s primárním významem zvířete coby dopravního prostředku, přejímá nové sekundární významy odvozené ze struktur, do nichž je řazen. Na příklad v protikladu k lokomotivě, symbolu přicházejícího pokroku, vytváří paradigma archaického pozůstatku minulosti.³³

³¹ Ve westernu se objeví létající talíř, sémantický prvek patřící do žánru sci-fi.

³² ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*, 1989, č. 1, s. 27. ISSN 0862-397X.

³³ Tamtéž, s. 27.

1.2.2. Substantivizace a vznik žánrů

Pro nikdy nekončící vývoj filmové formy zavedl Altman termín „substantivizace“. Název nového žánru vznikne přidáním adjektiva k původnímu substantivu již ustanoveného žánru a následným osamostatněním - substantivizací - tohoto adjektiva. Jako příklad uvádí vznik westernu, původně pouze adjektiva jiných žánrů: westernová komedie, westernová romance aj.³⁴ Dále zmiňuje dva základní způsoby samotného vzniku žánrů. Buď je poměrně stabilní skupina sémantických elementů spojena experimentováním v rovině syntaxe, nebo se k již existující syntaxi připojí nová skupina sémantických prvků. Jako příklad uvádí vývoj filmové sci-fi, která si ve svých začátcích vypůjčila syntax od již zavedeného žánru hororu a později přejala syntaktické vazby žánru westernu.³⁵

Za nejstabilnější pak Altman určuje ty s nejkoharentnější syntaxí (western, muzikál). Rychle mizejícími žánry jsou obvykle závislé pouze na opakujících se sémantických elementech (katastrofické filmy, reportážní filmy, o loupežích aj.).³⁶ Žánr je stabilizován ve chvíli, kdy jsou mezi sémantickými prvky vytvořeny specifické syntaktické vazby, které uznává jak publikum, tak filmaři. Žánry jsou však neustálé proměnné v čase. Ne všechny snímky k nim řazené se aktivně podílí na vytváření žánrové syntaxe. Mnohé z nich si vystačí s přebíráním dílčích sémantických prvků z jednoho a syntaktických vazeb druhého. Dvojitá analýza prvků a vazeb mezi nimi dokáže odhalit různé úrovně žánrovosti jednotlivých snímků. Právě problematika mezižánrových inovací je důležitým bodem jejich historického výzkumu.

³⁴ ALTMAN, Rick. Obaly na vícero použití. Žánrové produkty a proces recyklace. *Illuminace*, 2002, č. 4, s. 7. ISSN 0862-397X.

³⁵ ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*, 1989, č. 1, s. 25. ISSN 0862-397X.

³⁶ Tamtéž, s. 28.

2. Žánry fantastiky

V následující definici fantastických žánrů budu vycházet z *Encyklopedie literárních žánrů*. Do čtyř kategorií je dělí už literární teorie, ve své knize obdobné dělení používá i Rick Worland.³⁷ Podrobnému vyhodnocení použité literatury věnuji samostatnou kapitolu v úvodu. Konkrétní definice hororového žánru kombinuje myšlenky Noëla Carrola (monstrum, důraz na emoce), Ricka Worlanda (prostor, typologie postav) a Petera Hutchingse (zvuk a hudba, transformace). Pojetí kouzelné pohádky přebírám od V. J. Proppa (funkce jednajících postav, 7 archetypů postav) a Alexeje Pernici (typologie hrdinů, čas a prostor), specifika dětského filmu (zvuk, hudba) z knihy Iana Wojcik-Andrewse.

Fantastika lze rozdělit na horor, science fiction a fantasy. Fantasy se dále člení na mytologickou fantasy a pohádkové příběhy. Společnými znaky všech čtyř je vzdálení se dennodennímu životu, přechod fikce od reality k větší imaginaci a kreativě skrze zobrazení nadpřirozena, jiných světů, časů i zcela odlišných životních forem. Spojujícím prvkem se stal i sémantický prvek monstra, který však každý z žánrů vnímá v odlišných syntaktických vazbách. Rovněž zdroj nadpřirozené síly pojmají různě. Liší se i časoprostorem.³⁸

Ve science fiction znamená monstrum globální nebezpečí pro celou společnost a její sociální uspořádání. Zlo je kolektivní. Literární žánr má své kořeny v utopické literatuře, která své snové světy popisovala coby alegorii soudobých sociálních a politických poměrů. Největší hrozbu představuje právě zlom sociálního řádu a s ním spojené narušení harmonie civilizované společnosti. Nadpřirozeno lze ve sci-fi racionálně zdůvodnit vědeckým pokrokem, který umožňuje „fikční zázraky“. Příběh je umístěn do neurčité budoucnosti, jejíž společnost využívá plného potenciálu technické revoluce i vývoje vědy a tudíž i nových znalostí, technologií

³⁷ Worland vychází z práce Vivian Sochchack *Screening Space: The American Science Fiction Film*.

³⁸ WORLAND, Rick. *The Horror Film: An Introduction*. Malden: Blackwell Publishing, 2007, s. 22-24. ISBN 1-4051-3901-3.

a materiálů pro udržení statu quo. Kánonovým příkladem žánru je invaze mimozemšťanů v *Dnu nezávislosti*, *Terminátor* a v něm akcentovaná válka lidí proti strojům a cestování časem, či kouzelný svět Pandory v *Avataru*.

Ve fantasy je zdrojem síly magie. Není však jednoznačně zlá jako v případě hororového okultismu, ale i dobrá a prospěšná. Záleží na tom, kolik magie se použilo, kým a za jakým účelem. Oba subžánry (fantasy, pohádka) se odehrávají ve světech, kde je magie běžnou součástí univerza, stejně jako nadpřirozené monstrum, které se zde stává pouze „obyčejným stvořením v neobyčejném světě“³⁹. Mytologická fantasy má kořeny v antických bájích a eposech. Monstrum představuje božskou sílu, kterou musí smrtelník porazit, chce-li dosáhnout míru a štěstí. Ani tak děsivá stvoření jako Medusa, chiméry, baziliškové, draci a satyři nejsou považována za nepřirozená. Jejich existence je zakotvena v samotné metafyzice kosmologie, jež jim dala vzniknout. V pohádkové fantasy na rozdíl od mytologické monstrum vnímá s morálním apelem, jenž má mladému divákovi zprostředkovat archetypální životní situace a jejich možná řešení, která vždy nemusí skončit bojem s pohádkovým škůdcem. Ten do přirozeného řádu kouzelného pohádkového světa patří stejně jako jeho lidští hrdinové.

V protikladu k pohádce a fantasy je hororové monstrum „neobyčejným stvořením v obyčejném světě“⁴⁰, zobrazuje narušení přírodního či božského řádu. Ohrožuje jednotlivce a způsobuje v něm morální chaos. Zlá síla pramení z okultismu a nevysvětlitelného nadpřirozena. Původní horor je zasazen do minulosti na místa vzdálená civilizaci. V polovině 60. let 20. století se tento model proměňuje. Dějištěm hororů jsou rušná města současnosti, monstrem může být i člověk uvnitř běžné sociální struktury.

Hororu a pohádce se podrobně věnuji v následujících podkapitolách. Výše jen sumarizuji hlavní rozdíly mezi čtyřmi žánry fantastiky.

³⁹ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York : Routledge, 1990, s. 16. ISBN 0-415-90216-9.

⁴⁰ Tamtéž, s. 16.

2.1. Horor

Za horory podle Carrola označujeme literární a filmová díla, jenž mají za cíl u svých čtenářů/diváků vyvolávat pocity strachu, děsu a úzkosti. Původní termín *horrere* (stát na okraji) pochází z latiny. Jeho francouzským ekvivalentem je *orror* (ježit se, třást se), v angličtině *horror* (hrůza, zděšení). Za literárního předchůdce hororu se obecně považuje gotický román konce 18. století, ačkoli některé z archetypů pro žánr typických lze najít už v raném folkloru v pověstech o zlých démonech a upírech.

Jakožto žánr z kategorie fantastiky je horor primárně definován skrze přítomnost nadpřirozena. S vývojem hororových monster (od upírů k psychopatům a masovým vrahům) v 60. letech však vznikla i realistická podoba žánru. Monstrum není prvoplánově rozpoznatelné (může jím být i nenápadný mladík ze sousedství, nejen nadpřirozené stvoření okultních věd), stejně relativní je i pojetí dobra a zla. Kořeny z gotického románu se odrazily i ve filmové ikonografii. Z postav je to upír, vlkodlak, démon, duch, šílený vědec či nevinná dívka. Příběh se odehrává v romantickém prostředí minulosti, na opuštěné usedlosti, na hřbitově či ve vědecké laboratoři. Přetrvávajícím tématem hororů je lovec a jeho kořist. *Encyklopedie literárních žánrů* vyjmenovává i základní motivy, z nichž většina figuruje i v realistické verzi žánru: „rozpad/degenerace, mutace, metamorfóza, schizofrenie, nepodařený experiment, okultismus/tajný kult, magie, jiná (kosmická) rasa, nadpřirozená bytost.“⁴¹ Nově se k nim připojily motivy z jiných žánrů, hlavně z thrilleru, detektivky, sci-fi a psychologického dramatu: podsvětí, zločin, mimozemská invaze a zneužívání dětí. Z postav se jedná o zombie, psychopaty, sériové vrahy, zlé děti či antikrista. Příběh se odehrává v civilizovaném světě současnosti.

Noël Carroll považuje za určující žánrový rys hororů jejich emotivní efekt na publikum. „*Members of the horror genre will be identified as narratives and/or images (in the case of fine art, film, etc.) predicated on raising the affect of horror*

⁴¹ MOCNÁ, Dagmar, PETERKA Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, s. 253. ISBN 80-7185-669-X.

in audiences“⁴² „Zástupci hororového žánru jsou rozpoznatelní skrze narativy a/nebo obrazy (v případě výtvarného umění, filmu aj.) vyvolávající v diváku/čtenáři pocit hrůzy.“ Postavy jsou divákům vzorem, jak se cítit. Skrze identifikaci s kladným hrdinou publikum přebírá jak jeho emoce (strach, překvapení), tak i chování (křik, „husí kůže“). Nejedná se však o přímou kopii, ale spíše jen jeho asymetrickou nápodobu.⁴³ Carroll pro takto sdílené emoce a chování užívá termínu *mirroring-effect* (zrcadlení) a jejich funkci dává do protikladu k Aristotelově *katarzi*, tj. odpoutání se od vlastních trápení skrze utrpení dramatické postavy.⁴⁴

Vyhrocené emoce hlavních postav jsou v hororu takřka výlučně vázány na setkání s monstrem. Právě skrze vztah, který mají protagonisté k monstru, lze horor jednoduše rozlišit od pohádek a mýtů, v nichž se rovněž objevuje. Hororové monstrum je abnormální, vybočuje z přírodního řádu. Často ho popisují jako nečisté, páchnoucí a uhnívající. Jeho tělo je ve stádiu rozkladu, nebezpečné a nechutné zároveň. Přenáší nemoci stejně jako krysy nebo hmyz. Postavy se snaží vyhnout fyzickému kontaktu s ním. Za nečisté je stvoření považováno, pokud osciluje mezi dvěma kategoriemi nebo má tělo neúplné či neforemné. Klasickým příkladem rozdvojení je upír lapaný mezi životem a smrtí. Obdobnou charakteristiku nese i zombie, u níž lze najít i prvek neúplnosti.⁴⁵ Další možností je rozštěpení osobnosti následkem posednutí děblem nebo lykantropie. V monstrum se člověk mění buď dočasně (vlkodlak o úplňkové noci), nebo je v něm přítomno neustále (posednutí děblem). Science fiction dalo vzniknout monstru na pomezí člověka a stroje (*Metropolis*, 1927). Realistický horor chápe jako monstra i psychopaty ohrožující status quo svého okolí. (*Psycho*, 1960)

⁴² CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York : Routledge, 1990, s. 15. ISBN 0-415-90216-9.

⁴³ Divák v sobě přirozeně nese emoce a chování vyplývající z jeho vlastního života mimo hororový umělecký zážitek.

⁴⁴ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York : Routledge, 1990, s. 18. ISBN 0-415-90216-9.

⁴⁵ Zombie se rozpadá, i části těl zombií (ruce, mozek) jsou monstra.

Dalším rozpoznatelným žánrovým znakem je hororová narativní struktura a motiv tajemství skrze nejasné náznaky a nápovědy postupně odhalované hlavní postavou a divákem. Pro horor se stalo typickým náhlé a šokující zakončení. Carroll jmenuje čtyři základní děje. Jejich kombinacemi vzniká 14 základních verzí hororového narativu. Pravidlem zůstává, že horor vždy obsahuje minimálně dvě z nich.

- *Onset* (úvod). Jsou představeny postavy a ukázáno monstrum. Onset zaujímá funkci prologu a často bývá umístěn před úvodními titulky. Může obsahovat narativní nápovědy, které budou v dalším ději klíčové pro samotné odhalení monstra a jeho slabin.
- *Discovery* (objev). Na základě odhalení identity monstra začínají postavy hromadit důkazy o jeho existenci. V rámci *discovery* se pak můžeme setkat se dvěma stupni divácké informovanosti. Buď nás filmaři nechají vidět pouze „efekty“ monstra, které je samo o sobě divákem neviděno, nebo jsme s charakterem monstra obeznámeni lépe než samotná postava. První strategie sází na sílu divákovy představivosti a efekt překvapení. Není jisté, zda monstrum skutečně existuje. Druhá nechává svému divákovi čas potřebný k vytvoření potřebné emoce a vytváří tak jiný druh napětí. To čerpá z diváckého očekávání, jak a kdy postava monstrum objeví.
- *Confirmation* (potvrzení). Hlavní postava se ujistila o existenci monstra. O své teorii se snaží přesvědčit jiného člověka, který však nevěří a odmítne nebezpečí a hrozbu monstra řešit. Postavou skeptika je většinou vědec, doktor, nebo místní společenská autorita.
- *Confrontation* (konfrontace). Hrdina se rozhodne proti monstru bojovat. Často je konfrontací více, vždy se zvyšuje jejich intenzita a komplexnost. Hrdina monstrum porazí většinou až na poslední chvíli. Klasickým příkladem vyhocené několikanásobné konfrontace je příběh hraběte Drákuly. Ten nejprve v Transylvánii pouze vyděsí Jonathana a poté v Londýně usiluje rovnou o životy jeho blízkých.

Úloha zvuku a hudby je v hororovém žánru svou důležitostí srovnatelná muzikály. Na rozdíl od nich však v hororu sleduje zcela jiný cíl, jímž emočně manipuluje s divákem. Zvuk slouží k vybudování tajemné atmosféry. Ta může být přímo spojena s obrazem nebo skrze „off-screen“ zvuky odkazovat k prostoru mimo záběr. Často jde o zvuky implicitního monstra, jehož zvukový projev je záměrně stylizován do podoby mimo všednodenní zkušenost postav či diváků. Čím nepřirozenější zvuky tvoří, tím větší deviací přírody se monstrum stává. Monstra mluví v rozdílných tóninách a hlasových výškách, jinak – většinou špatně – frázují, mají příliš hrubý nebo naopak jemný hlas, který vůbec nekoresponduje s jejich zevnějškem. (Viz Reagan ve *Vymítači ďábla* či nereálné zvuky zvířat v Hitchcockových *Ptácích*).

V souvislosti s hororem je důležitý ještě tzv. „*startle effect*“ mající za cíl vyděsit diváka. Zvuk se nenápadně ztiší, aby mohl způsobit náhlý náraz, zatímco se monstrum – do té doby implicitně přítomné mimo záběr - objeví v bezprostřední blízkosti postavy.⁴⁶ Zvukový efekt může zastoupit i samotné násilné scény, které nejsou zařazeny do vizuálu. Naturalistický zvukový detail působí o to mocněji.⁴⁷

Filmová hudba se obecně užívá k navození nálady a emocí diváků. Pokud je diegetická, tak stejně působí i na postavy příběhu. Určitý leitmotiv představuje jednotlivá prostředí, charaktery i monstrum. Opakování motivů, jejich variace pak spoluutváří formální narativní jednotu a pomáhá divákovi interpretovat významy jednotlivých scén i celého snímku. Tvoří tak složku rovnocennou jeho vizuální stránce. Hudební rytmus se navzájem kombinuje s rychlostí obrazové montáže. Pomalá hudba zvyšuje napětí, může být využita i jako podkres pro „*startle effect*“. Ve zvukovém filmu má význam samo o sobě i úplné vynechání zvukové složky, náhlé přerušování, zvýšení či zeslabení její intenzity.

⁴⁶ Prvně byl tento efekt užít ve snímku *Kočí lidé* (1942) ve scéně přeměny postavy v kočku.

⁴⁷ HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film: Inside Film*. Harlow : Pearson Education Ltd, 2004, s. 135. ISBN 978-0-582-43794-4.

2.2. Pohádka

Pohádkový žánr má svůj původ v ústní folklórní tradici. Jde o příběh odehrávající se v kouzelném světě mimo naši společensko-historickou realitu a přírodní zákonitosti, který podléhá vlastnímu řádu. Tzvetan Todorov ho ve své práci o fantastické literatuře ⁴⁸ označuje termínem „*zázračno*“ a staví ho do kontrastu s „*podivuhodnem*“, tj. mámením smyslů způsobujícím fantastické vize v realistické fikci.⁴⁹ Pohádkový svět je oproti reálnému spravedlivější, kladný hrdina v něm vždy vítězí nad zlým škůdcem. Děj zpravidla odkazuje k archetypálním situacím běžného života. Morální význam tkví ve schopnosti pohádek dětem napomoci jasně rozlišit dobro od zla. Příběhy zastupují idylický obraz štěstí, které lze uskutečnit tam, kde slabý porazí silného, chudý bohatého a rozum zvítězí nad hloupostí a pýchou.

Neurčité prostředí kouzelného světa je často uvedeno některou ze stereotypních formulí, na příklad „*Za sedmero horami*“, „*Za mlhou tak hustou, že by se dala krájet*“, „*Byl jednou jeden král*“. Pohádkové země jsou záměrně situovány do jiného časoprostoru, který umožní větší uvěřitelnost místním kouzlům i neobyčejným tvorům. Příběh se odehrává v dějinami inspirovaných královstvích (pohádkový historismus), ale i v začarovaném lese, podzemní říši, pekle či dračí sluji. Alexej Pernica vyzdvihuje důležitost vzájemné hodnotové symetrie magického a reálného světa a jejich důsledného oddělení skrze jasnou hranici mezi nimi. Dělení se většinou váže k polaritě dobra a zla,⁵⁰ ale není to podmínkou.

„Tím, že kouzelná pohádka odděluje od sebe magický světa a svět běžného života, bude jejím dalším důležitým prvkem narůstající vědomí prahu a dveří do jiných prostorů, do jiných světů. Proto budou v pohádkách mnohé situace soustředěny k místům magického přechodu – k jeskyním, skalám, studánkám, stromům a dalším

⁴⁸ TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010, 166 s. ISBN 978-80-246-1676-6.

⁴⁹ Samotné Todorovo „*fantastično*“ je pak stavem, kdy postava/čtenář váhá mezi oběma možnostmi. „*Fantastično je váhání pociťované bytostí, která zná pouze přírodní zákony, tváří v tvář zdánlivě nadpřirozené události.*“

Tamtéž, s. 26.

⁵⁰ Buď je reálný svět prezentován jako zlý a kouzelná říše je absolutně dobrá (*Byl jednou jeden král*) či naopak (*Sůl nad zlato*).

význačným místům v prostoru. Zároveň nutně narůstá i citlivost hrdiny na okamžik překročení důležité hranice mezi různými světy-prostory a stává se tak jeho důležitou vlastností. S existencí prahu souvisí existence klíče k otevření možnosti vstupu do jiných prostorů, do jiného světa.⁵¹

Oba světy mají vlastní centrum, v němž sídlí jeho hodnotově dominantní síla. V reálném světě se jí může stát král, v kouzelném na příklad černokněžník nebo královna víl. Pernica jmenuje i možnost tzv. „putujícího centra“ v případě domku na kuří nožce. Postavy obou světů jsou typizované, obvykle s důrazem na jeden konstantní znak a funkci v societě. Vedlejší charaktery jsou plošné a bez složité psychologie, která dětem ulehčí jejich přiřazení k dobré či zlé straně. Královský dvůr plní nadutá šlechta, pyšné princezny a rádcové toužící po moci, na peci venkovské chaloupky spí hloupý Honza, v pekle jsou škodolibí čerti trestající hříchy, čarodějnice má hrb a žije s kočkou ve svém domku.

V mnoha pohádkách figuruje prvek antropomorfizace buď u zvířat, nebo přírodních jevů. Klasickým příkladem je mluvící zlatá rybka nebo postavy Větrníka, Měsíčníka a Slunečníka (*Princ a Večernice*). Ve zlidštěné podobě ztrácí vše tajemné a abstraktní svou hrozivost skrze svou schopnost komunikace s hrdinou, a to dokonce i Smrt (*Dařbuján a Pandrhola*). Zvláštní postavení má v pohádkovém prostoru monstrum Obvykle sídlí na přechodu mezi dvěma světy, na příklad drak v jeskyni, která vede do říše víl (*Anička s lískovými oříšky*). Hrdina ho musí přemoci buď silou, nebo lstí. Druhý případ poražení monstra je častější, i slabý hrdina tak má šanci uspět za pomoci kouzelného předmětu a své chytrosti.

Obsáhlou typologii dějů a charakterů kouzelných pohádek sepsal V. J. Propp. V úvodu své *Morfologie pohádky* reviduje předchozí bádání v oblasti žánru a jeho různá dělení. Přejímá Arne-Thompsonův rozsáhlý klasifikační systém syžetů, jehož základními kategoriemi jsou pohádky o zvířatech (bajky), vlastní pohádky (kouzelné pohádky) a anekdoty. Zároveň jmenuje jeho nedostatky, především absenci dělení pohádek dle motivů a jejich významu v příběhu. V samotném textu

⁵¹ PERNICA, Alexej. *Mýtové kořeny dramatických postav: nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru*. Brno : JAMU, 2003, s. 67. ISBN 80-85429-82-9.

se zabývá pouze kouzelnou pohádkou. Analyzuje ji skrze funkce jednajících osob a dějů s těmito funkcemi spojenými. Jmenuje 31 strukturních složek, které tvoří jádro všech pohádkových motivů, a 7 archetypálních postav plnících jednu nebo více funkcí. Postavami jsou hrdina, škůdce, dárce, (kouzelný) pomocník, princezna, falešný hrdina a odesílatel. Děj nemusí obsáhnout všech 31 prvků a jednotlivé funkce nevyžadují ke svému splnění ve všech případech stejnou postavu, Propp však určil jejich pořadí, které se nemění. (Přehled 31 funkcí jednajících osob přikládám v příloze č. 1.)

Ústřední postavou příběhu je hrdina. Obvykle opouští domov, protože byl svědkem bezpráví, přišel o rodiče nebo byl zavolán na pomoc. Na své cestě musí splnit několik úkolů (obvykle tři nebo jiné magické číslo), pomocí magického daru porazí škůdce (čarodějnice, drak) a jako odměnu si bere princeznu. Většinou se jedná o chudého jinocha či posledního syna královské rodiny, který teprve sňatkem nabude dospělosti i společenského postavení.

„Proto jsou od pohádkové nepaměti pohádkové princezny těmi nejvysněnějšími a nejvíce žádoucími ženami. Přinášejí totiž trojí zisk najednou. Chlapec-hrdina (...) získává tři nejdůležitější roviny svého nového sociálního statutu. Vnitřní – šťastná rodina. Vnější – vůdce celé society, král a (...) nejlepší ekonomické zázemí.“⁵²

Důležitá je hierarchie cílů, ty etické obnovující řád jsou pro hrdinu vždy nadřazeny individuálnímu hmotnému zisku.

Hrdinkou může být i dívka. Ta, která ve společnosti zaujímá dominantní postavení, má většinou zlou macechu (*Sněhurka*) nebo její zemi hrozí nepřítel. Svou situaci může vyřešit pouze nalezením správného manžela (skrytý chudý hrdina-jinoch, princezna se v tom případě stává jen „zdánlivou hrdinkou“⁵³). Hrdinka v podřadném postavení (na rozdíl od chudého hrdiny) nebojuje se škůdcem, ale se společenskými předsudky v princově okolí (*Popelka*). Také chce princi zabránit ve svatbě se škůdcem v podobě zlé nevěsty (*Nesmrtelná teta*). Specifickým případem je stav,

⁵² PERNICA, Alexej. *Mýtové kořeny dramatických postav: nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru*. Brno : JAMU, 2003, s. 82. ISBN 80-85429-82-9

⁵³ Tamtéž, s. 80.

kdy se societa ocitá v ohrožení skrze hrdinku, která ji proto opouští. Ohrožení vzniklo chybou některého člena society nebo hrdinky samotné. V nepřátelské společnosti si poté dívka postupně buduje vztah k budoucímu manželovi. (*Kráska a zvíře*). V symbolické rovině se její odloučení od rodiny stává metaforou pro přechod z dětství k dospělosti. Nejdůležitějším ziskem pro dívku-hrdinku je šťastná rodina, nejvyšší sociální status je vedlejší.

Antagonistou je v pohádce škůdce bojující proti hrdinovi, rušící dosavadní status quo jeho společnosti a působící škody. Pernica jmenuje tři hlavní typy pohádkových škůdců. Ti buď volně patří k běžné societě (černokněžník, čarodějnice), jde o monstrem strážící magické místo (drak) nebo postavu kouzelného světa (d'ábel). Zápornou postavou je i falešný hrdina, zpočátku líčený jako dobrý charakter, v závěru jako zlý. Může krást hrdinovy zásluhy či se za něj vydávat. Největším rádcem nezkušeného hrdiny se stala postava dárce. Často se jedná o čaroděje bílé magie, který vlastní důležitý magický předmět, zbraň proti škůdci. Hrdina musí složit zkoušku, aby si jeho pomoc zasloužil. Princip zpomalení děje skrze zkoušky je pro pohádkový narativ charakteristický. Plní jich většinou více a gradují ve své obtížnosti. Mají prověřit hrdinovu etickou čistotu a schopnost rozlišit dobro a zlo. Právě skrze několikanásobné zkoušky pohádka hojně využívá opakování motivů a jejich variace i magická čísla (3, 7).

Příznakové užití zvuku není pro pohádku tak charakteristické jako pro horor či muzikál, určité postupy se však opakují. Postavy často tlumočí své pocity nahlas, mladý divák tak lépe pochopí pocity, které ještě nedokáže vyčíst z obrazové složky hereckého projevu. Leitmotiv není v dětském filmu určen pouze k formálnímu sjednocení snímku. K jedné melodii je často vázána nejen nálada, kterou má hudba ve svém posluchači vyvolat, nýbrž i konkrétní postava, kterou hudební motiv zastupuje. Jiná melodie pak bude zastupovat opět jinou postavu. V případě konfrontace hrdiny se škůdcem může střídání motivů v budování divákova napětí zcela nahradit křížový (obrazový) střih, také proto, že mladý divák vnímá filmové dílo více intuitivně než pomocí rozumu.

3. Analytická část

3.1. Metodologie

Analytická část práce se zaměří na snímky *Spalovač mrtvol*, *Morgiana*, *Panna a netvor*, *Deváté srdce* a *Upír z Feratu*. Rozebrány budou sémantické prvky a jejich syntaktické vazby. Texty mají prokázat, jakým způsobem Herz pracuje s vybranými žánry pohádky a hororu a jejich prvky. Vzhledem k tomu, že je každý snímek natáčen s jiným autorským záměrem i prostředky, nelze všechny analyzovat stejným způsobem. Liší se dominantou, která ovlivňuje všechny ostatní složky díla a tím i žánrové prvky. V úvodech jednotlivých analýz proto určím dominantu daného filmu a odůvodním její výběr.

Po určení dominanty budou snímky (a s ohledem na ni) analyzovány pomocí svých sémantických prvků, které lze řadit jak k ikonografii (prostředí, postavy, škůdce či monstrum, příznakové předměty a objekty), tak k filmovému stylu (typické záběry, zvuky, motivy), a syntaktických vazeb mezi nimi (vzájemné vztahy postav a jejich vztah k monstru a prostředí, narativní kompozice, klíčové scény, jejich montáž a technické postupy, společné významy dílčích motivů). Vzhledem k tomu, že některé ze sémantických prvků nelze analyzovat bez přihlídnutí k jejich syntaktickým vazbám, které Rick Altman považuje za hlavní nositele výsledného významu, jsou v textu rozebrány dohromady.

Analyzované hororové prvky: divákova identifikace s kladnou postavou, monstrum, temnota a izolovanost prostředí od běžného světa, narativní stavba sledující odhalení a zničení monstra, motivy smrti, rozkladu a dekadence, vyhrocená stylová složka: subjektivní kamera, ostré svícení, startle effect, využití zvuku k budování napětí.

Analyzované pohádkové prvky: hrdina ve věku mezi dětstvím a dospělostí, schematičnost vedlejších postav, škůdce, oddělení běžného a magického prostředí, narativní stavba hrdinova putování a přechodu k dospělosti a sociálním jistotám, motivy boje dobra se zlem, chytrosti s hloupostí, chudých proti bohatým, stylová

barevnost, měkké svícení, pohádkový historismus, hudební motivy jednotlivých postav.

Samotné analýzy dělím na čtyři části:

- *Ikonografie: prostředí, postavy, předměty* se zaobírá časoprostorem příběhu. Sleduje, zda prostředí a rekvizity odpovídají dané ikonografii žánru. Velký prostor věnuji charakterizaci hlavních postav a jejich vztahu k monstru/škůdci. To je hlavním antagonistou jak v hororu, tak v pohádce. Avšak zatímco v pohádce se dá monstrum považovat za součást kouzelného světa, v hororu je narušením zákonů přírody. Dle Noëla Carrolla na jeho přítomnosti dokonce závisí příslušnost snímku k žánru.
- *Narativní kompozice* sleduje narativní stavbu příběhu, jeho (ne)jednotnost, pozici a spolehlivost vypravěče, případné podvojně vnímání reality a přesun děje z jedné do druhé. V pohádce existují paralelně světy kouzel a běžných lidí. V hororu se příběh často přesouvá mezi realitou a paranormálním světem monstra (či subjektivní iluzí reality v případě vyšinuté postavy, na příklad u pana Kopfrkingla).
- *Filmový styl, klíčové scény* se věnuje typickým záběrům snímku, obrazovému střihu a jeho specifikům. Dalším sledovaným prvkem je úloha zvuku a zvukové montáže. Ta má zvláště v hororu důležitou pozici pro utváření emotivního účinku na diváka. Jednotlivé scény jsou nositeli jednotlivých motivů.
- *Význam a žánrové určení snímku* určí výsledné významy dílčích motivů. Obsahuje závěrečné zhodnocení, nakolik filmy odpovídají žánrovým kritériím hororu či pohádky.

3.2. Analýzy

3.2.1. Spalovač mrtvol

Snímek *Spalovač mrtvol* (1968) je asi nejznámějším filmem Juraje Herze. Režisér v něm rozvinul groteskní linii své tvorby, kterou započal už ve *Sběrných surovostech* (1965) i cenzurou zničeném *Kulhavém ďáblu* (1968). Původně černá komedie vznikla podle stejnojmenné Fuksovy předlohy před srpnem 1968. Výsledným filmem však bylo spíše psychologické drama s prvky hororu, které bylo na počátku normalizace ihned zakázáno. Dominantou *Spalovače mrtvol* je rozpínavá postava Karla Kopfrkingla. Ta díky výraznému charakteru přebíjí všechny ostatní. Zbylí členové rodiny jsou až neživotně tiší, stejně tak jeho spolupracovníci. Výsledný snímek je podrobnou studií Kopfrkinglovy osobnosti.

Ikografie: prostředí, postavy, předměty

Děj se odehrává v Praze v době těsně před Druhou světovou válkou. Městské salóny jsou plné rádooby intelektuálů toužících po společenském vzestupu. A skrze pohled jednoho z nich, pana Kopfrkingla, vidíme deformovaný obraz jednoho období, v němž není nouze o kýč a nadsázku. Krematorium, v němž hlavní postava pracuje, je nadsazenou stavbou ve „staroslovanském“ slohu s planoucím řeckým ohněm. Zasedací místnost zdobí pravá část triptychu *Zahrady pozemských rozkoší* Hieronyma Bosche, v němž zobrazuje peklo a zatracení. Byt Kopfrkinglových připomíná voskové panoptikum, jenž rodina také navštíví. Koupelna bytu je až chorobně mrtvá a děsivě veliká. Připomíná kremační síň a posléze se sama stává popravištěm, nejprve pro vánoční kapry, poté i pro Lakmé. Dalším důležitým prvkem ikonografie se stalo až obžerství uměním a posedlost vizuální podobou věcí i lidí. Obrazy vyplnily rodinný byt. Zprvu se právě skrze ně a obdiv k Tibetu touží hlavní postava povznést nad své měšťáctví.

Ústřední postavou příběhu je Karel Kopfrkingl, vlastenec a měšťan bažící po ideologii, kterou by zaplnil svoji vnitřní prázdnotu. Tu schovává za kultivovaný projev i vzhled. Neustále si uhlazuje pěšinku hřebínkem (Tím samým posléze češe i mrtvoly v rakvích). Svě již oběšené manželce zaváže botu, se zalíbením studuje

naturalistické exponáty v panoptiku, ale přitom nedokáže snést pohled na zabíjení kaprů. Snímek sleduje Kopfrkinglovu přeměnu z poněkud zvláštního lidumila, jehož největším prohřeškem je špatný umělecký vkus a návštěvy veřejného domu, ve vraha, který chce smrtí spasit celý svět a ze všeho nejvíce své bližní. Zlomovým okamžikem jeho přeměny se stává návštěva Waltera Reinkeho, který Karlovi vnukne myšlenku na spásu židovských duší v krematoriu. Určitá zvrácenost je však postavě vlastní už dříve. Prosvitne, zatímco doma hledá místo pro nový obraz. Prohlásí „*jestli by se sem více nehodila nějaká kytice*“ a na zeď si promítne fotosku nahé dívky. Ačkoli se veřejně prezentuje jako vzorný milující manžel, chodí do nevěstince.

Jako „měšťan intelektuál“ se pan Kopfrkingl rád obklopuje vysokým uměním, sedává ve stylizovaných interiérech, prochází se v okázalých exteriérech. V jeho podání se však jedná o neosobní sály plné kýčovitých secesních fresek a mramorový chlad hřbitova. Dceru Zinu vede ke hře na klavír, avšak chce, aby hrála Mahlerovy *Písně o mrtvých dětech* či veselou píseň, Saint-Saënuv *Tanec kostlivců*. Je okouzlen vším, co souvisí se smrtí. Až vyvolává dojem, že smrt a nemoci jsou snad jediným tématem, o kterém se dokáže bavit u rodinné večeře. Přímo fascinován je voskovým panoptikem. Ve výsledku je pan Kopfrkingl podvojnou postavou, jejíž milé chování skrývá mnohem temnější mysl. Přeměna ve vraha je plynulá, Karel sám sebe stále vidí jako milujícího manžela a otce, který chce své rodině dopomoci ke spásu. Právě v subjektivním vnímání zla a smrti jako vrcholu života tkví největší zvrácenost hlavní postavy. Karel Kopfrkingl není monstrem v klasickém hororovém pojetí. Svou existencí nijak nevybočuje z přírodního řádu. V mezích normality naproti tomu není jeho psychický stav a způsob, jímž nahlíží na okolní svět a své místo v něm. Je spasitelem lidských duší žehem.

Narativní kompozice

Na narativní stavbu *Spalovače mrtvol* lze s několika odchylkami aplikovat Carrollovu hororovou strukturu. V úvodu před titulkovou sekvencí nám je představena rodina a Karlův láskyplný vztah k manželce i k dětem. Scéna v Zoo obsahuje i narativní nápovědu o němých tvářích. Druhá, objevná fáze je

zastoupena Karlovým váháním nad svou německou krví a způsoby, jak svou rodinu očistit od té židovské. Fáze je symbolicky zakončena Karlovým přesunem od původní milenky do árijského nevěstince. Vzhledem k tomu, že snímek nemá žádného kladného hrdinu, který by s Kopfrkinglem bojoval, zcela chybí třetí fáze, v níž hrdina zcela odhalí monstrum a chce proti němu bojovat. Příběh rovnou přechází do čtvrté fáze, ke konfrontaci. Ta je několikastupňová. Nejprve chce v rodině zavést německé hodnoty, syn by se měl vzhlednout v boxerských zápasech. Poté uzurpuje i své podřízené a nakonec začne s radikální očištěnou celého světa, počínaje vlastní rodinou. Vystupňovány jsou i vraždy. Manželka nevěří, že ji chce zabít a ani nevzdoruje, syn Mili má podezření už během cesty do krematoria, dcera jako jediná opravdu bojuje o život. Kopfrkingl v závěru už zcela propadl své vizi. Černé auto ho může vést za povýšením, stejně tak do blázince.

Fikční svět *Spalovače mrtvol* nahlížíme skrze pokroucenou optiku hlavní postavy. Snímek je jedním hyperbolickým monologem. Galina Kopaněvová⁵⁴ jej nazývá „zvukomalbou reality“. Kopfrkingl skrze něj utváří vlastní svět, v němž se fantazie a umělost mísí s realitou. Z počátku milá a květnatá slova, jimiž oslovuje svou rodinu a blízké (*Lakmé, Něžná, Nebeská, Čarokrásná*) se v průběhu filmu stávají bezohlednou dominantou snímku. Karel je užívá i ve zcela nevhodných situacích, často své okolí nechává na pochybách, zda je myslí upřímně. Ke konci už téměř vymizí dialogy a interakce jiných postav⁵⁵ a zůstávají jen Kopfrkinglova ledově vroucná slova provázející nutnou „spásu“ jeho nejbližších. Určité předznamenání lze najít už v první scéně filmu. Mezi montáží záběrů na zvířata v klecích jsou zabrány i obě děti. Jejich otec to komentuje „*Ale notak děti! Klece jsou přece pro němé tváře.*“ A právě němými tvářemi se jak děti, tak manželka Lakmé posléze stávají. Kopfrkingl po celý příběh zůstává ve svém subjektivním světě. Jelikož se ke slovu nedostane žádná jiná postava, nemá Karel potřebu skrývat svou psychologickou pravdu a své myšlenky přímo tlumočí kameře.

⁵⁴ KOPANĚVOVÁ, Galina. (1969): *Metamorfóza pana Kopfrkingla*, *Film a doba XV*, 1969, č. 5, s. 233.

⁵⁵ Jedinou postavou schopnou konfrontace na přibližně stejné úrovni s hlavní postavou je Walter Reinke.

Filmový styl, klíčové scény

Kameramanem snímku byl Stanislav Milota. Právě on stojí za mrazivě studenými kompozicemi, v nichž se lidé deformují podle Kopfrkinglových představ o světě „jako o jakémsi přízračném nekrokosmu, v němž všechno páchne smrtí a neřestí“.⁵⁶ Realismus ve filmu z větší části nahradila exprese. Hlavní postava je snímána ve stejně nepřírozených makrodetailech a detailech jako zvířata v zoo, kterou navštíví. Milota celou rodinu snímá deformovanou v odrazu vypouklého zrcadla, zatímco Kopfrkingl počiná svůj hyperbolický monolog, jenž je předzvěstí budoucího děje „*Jsmě krásná a požehnaná rodina. Někdy mám stejně pocit, že pro vás dělám strašně málo.*“

Prostřednictvím hlasu si Karel uzurpuje takřka celou zvukovou stopu snímku, dominantním je i prostřednictvím obrazu. Nepřírozené detaily Kopfrkinglovy fanatické tváře staví diváka do jeho „nepohodlné“ blízkosti. Tímto detailním pohledem zaujímá divák pozici oběti, s níž se v průběhu snímku nutně ztotožní.⁵⁷ Přízračnost je umocněna i stříhem. Typická scéna končí detailem Karlovy tváře, za níž se plynule změní pozadí a Kopfrkingl tak působí dojmem, že cestuje v čase a prostoru. Milota využívá i další příznakové postupy. Scény odehrávající se v interiérech, v obřadní síni či na setkání s přáteli, jsou snímány širokouhlými objektivy. Užití „rybího oka“ prostory deformuje perspektivou prohloubenou ad absurdum. Působí spíše jako halucinační vize. Mytologické fresky působí kýčovitě a lidé se mění ve své voskové karikatury. Filmový styl v tomto bodě přesně odráží duševní stav hlavní postavy. Morálním kontrapunktem takto zkresleného světa tvoří křehká tmavovlasá dívka, která se jakožto němý symbol smrti objevuje v několika scénách snímku. Dále na příklad interiéry bytu zdobené uměním tematizujícím smrt a hříchy, socha světlohoše na schodech krematoria či výzdoba zasedací místnosti, která je pozadím Kopfrkinglova proslovu o kremačních pecích.

⁵⁶ ŽALMAN, Jan. *Umlčený film*. KMa, Praha 2008, s. 212.

⁵⁷ CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York : Routledge, 1990, s. 18. ISBN 0-415-90216-9.

Ve scéně je kromě *Zahrady pozemských rozkoší* citováno i z Boschových maleb *Nesení kříže* a *Sedmi smrtelných hříchů*, které jsou kombinovány se sugestivními záběry těch, jejichž duše chce ve své dobrotě spasit. Až apokalyptická vize završuje umělecký akcent celého snímku. Kopfrkingl se pomocí několikanásobné dvojexpozice ve scéně „propadá“ do vlastní vize, a obrazů „spasených“ (zavražděných, spálených), které ji demonstrují. Kamera přitom zabírá čím dál větší přiblížení jeho tváře, až do absurdního detailu, ve kterém setrvá do konce sekvence. Kopfrkingl si nakonec uzurpoval celý prostor filmového záběru. Ve své schizofrenické vizi kombinující fašismus s prvky tibetské kultury se stává spasitelem lidstva. Je mu líto, že nestihl spasit celý svět.

Střih snímku sleduje rytmus hyperbolického monologu hlavní postavy. Ten je nejdříve rozvláčný, plný krásných slov. Po nástupu „nové autority“ se však Kopfrkinglova řeč stává rychlejší a s ní i střih obrazu. Ostřejší rytmus odhaluje pravou povahu jeho hlasu, už bez sladkých slov. Po obrazové stránce se důležitým prvkem stává detail Karlovy tváře. Kamera se na něm ustálí a střihem přes něj pokračuje další scénou. Hlavní postava tak doslova proplouvá časoprostorem celého filmu.

Na hudební složce snímku se podílel skladatel Zdeněk Liška. Vytvořil zde plnou strukturu, v níž všechny ruchy, hlasy i hudba tvoří jeden celek. Jednotlivé motivy se s různou intenzitou několikrát opakují. Důrazným prvkem je chórový zpěv, jenž je aluzí na duchovní či operní skladby. Vysoký ženský hlas pak symbolizuje smrt nebo přinejmenším myšlenku na ni. Motivicky je spojen s postavou tmavovlasé dívky, která němě provází celým snímek. Zajímavým je rozvržení diegetické a nediegetické hudby. Ústřední lyrickou skladbu nejprve slyšíme jako podklad titulkové sekvence, Zina ji poté hraje na klavír v obraze rodinné idyly. V závěru tentýž motiv slouží jako nediegetický komentář jejího boje o život, se stejnou lyričností avšak jiným – děsivějším – vyzněním. Scénu sledujeme z Karlova hlediska, ve kterém věří, že právě žehem rodinné štěstí zachová.

Význam a žánrové určení

Pro vyšínutost hlavního hrdiny, umístění děje do krematoria či panoptika a přítomnost motivu židů za Druhé světové války se původní černá komedie změnila spíše v komedii morbidní.⁵⁸ Pro plnou příslušnost k žánru hororu však snímku chybí klasické monstrum. Je zastoupeno procesem transformace milujícího manžela a otce ve vraha a šílence, jehož psychologická drobnokresba ovládla celý film. Téma deviantních stránek a rozpadu osobnosti se stalo pro Herze typickým. Snímek už svým názvem evokuje hororové téma smrti a hříchu. Kopfrkingl je spalovačem mrtvol a touží spasit lidské duše v peci. Nechá si zarámovat kremační zákon, je fascinován zrůdami v panoptiku, chodí do nevěstince. Zina hraje na klavír *Tanec kostlivců* a *Písň o mrtvých dětech*. Ve snímku se několikrát objevuje motiv tmavovlasé dívky jako symbolu smrti. Skrze svou halucinační vizi se hlavní postava vnořuje do obrazů Boschových *Sedmi smrtelných hříchů*. Zcela v intencích hororového žánru je skutečnost, že z celé rodiny přežije pouze mladá dívka – člověk, který má moc obnovit status quo skrze založení rodiny vlastní.

Oproti běžné hororové praxi ve filmu chybí drastické scény. Poprava Lakmé je tak absurdní a nečekaná, že divák nemá příležitost si její hrůzu uvědomit.⁵⁹ Jediné co k ní uvozuje je vysoký ženský zpěv titulní melodie. Scénu popravky rychle střídá záběr, v němž Karel nalévá kočce mléko a spokojeně zavazuje své (již mrtvé) ženě botu. Závěrečný boj dcery o život je natočen spíše jako groteska. Ta pramení jednak z opakování cesty, kterou hlavní postava již absolvovala se synem Milim, jednak z rozporu mezi proměněným Kopfrkinglem a jeho starým pečlivým já. To mu radí zachování určitého dekora, při promýšlení, do které rakve svou dceru přiloží.

⁵⁸ Jako příklad uvedu scénu, v níž Kopfrkingl vede svého syna na popravu a v cukrárně se ho zeptá, zda si dá věneček nebo rakvičku.

⁵⁹ Je stejně zaskočen jako Lakmé, jejíž emoce ve scéně přebírá. (viz Carroll)

3.2.2. Morgiana

Snímek *Morgiana* (1972) natočil Juraj Herz rok po psychologickém dramatu *Petrolejové lampy*, které režisérovu tvorbu odklonilo od groteskní linie a černé komedie k vypjatější dramatické formě. Oba filmy doprovázela sugestivní hudba Luboše Fišera, na *Morgianě* režisér spolupracoval s Jaroslavem Kučerou, jedním z nejuznávanějších kameramanů nové vlny. Dominantou snímku je jeho vizuální stránka. Navzdory výrazné secesní stylizaci interiérů i kostýmů je *Morgianin* výsledný styl velmi expresionistický. Hrdinky jsou silně nalíčeny, jedna od druhé odlišeny rozdílným výrazem tváře i přirozeným prostředím. Tím je pro Kláru květinová zahrada a secesní zrcadlo, pro Victorii strohé pokoje a nehostinné skály.

Ikografie: prostředí, postavy, předměty

Film je volnou adaptací novely Alexandra Grina, ruského novoromantika, jehož příběhy se odehrávají výhradně v zemi jménem Grinlandie. V rámci svého fikčního světa pak spisovatel spojuje prvky z námořnických pověstí, dobrodružných románů, pohádek ale i psychologických hororů a magického realismu. Časový rámec tvoří konec devatenáctého století. Samotný snímek je stylizován do období secese přelomu století. Na ni odkazuje jak kostýmová složka, tak i dekorace interiérů, které se doslova topí v barevných tapetách s květinovými motivy. Snímek svou atmosférou připomíná díla Gustava Klimta. V několika scénách jej Herz rovnou parafrázuje, na příklad scéna koupajících se dívek⁶⁰ nebo Klářina procházka po vysutých zahradách.⁶¹ Jemnost a dekorativnost secese však přebíjí silné expresionistické líčení postav⁶² a diagonální či vertikální kompozice, do nichž je děj zasazen. K tomu účelu Herz scény inscenuje na okraje útesů, visuté zahrady

⁶⁰ *Water Serpents*

⁶¹ *Portrét Adele Bloch Bauer II., Portrét Ria Munk III.*

⁶² Užité jednak pro efekt, jednak kvůli odlišení Ivy Janžurové v její dvojroli.

a schodiště.⁶³ Celek působí až klaustrofobicky, k čemuž výrazně přispívá kamera Jaroslava Kučery.

Hlavními postavami příběhu jsou dvě sestry, jež obě ztvárnila Iva Janžurová. K jejich odlišení je využito silné líčení, barvy kostýmů i odlišná stylizace prostředí a interiérů. Opakujícím se prvkem je kontrast černé a bílé, popř. zlatooranžové a černobílé kombinace. Victorie je starší a zlá. Závidí své sestře krásu, mládí a nápadníky. Chodí oblékaná pouze do černé či ledově modré. Dává tak vyniknout své nepřírozeně bílé pleti. Žije sama na Flétně, svém záměcku u nehostinných skalnatých útesů. Jedinou její společností je kočka Morgiana a houf mladých služebných, které se své paní bojí. Scény na Flétně jsou natáčeny přes studený filtr, který umocňuje nehostinnou atmosféru, stejně jako všudypřítomný průvan a vítr na skalách. Mladší sestra, Klára, je Victoriin pravý opak.⁶⁴ Je to hodná až naivní kráska. Má ráda společnost a nemá nouzi o nápadníky. Jejími atributy jsou bílá, zlatá a oranžová barva. Dům je plný barev a secesních květinových motivů.

V duchu secese jsou to právě květiny, jež nesou vlastní symboliku ohledně vztahu dvou sester. V Klářině domě i na zahradě jsou takřka všude. Pokrývají množství záhonů, jsou tapetami na zdech. Jak se dozvíme později, chodí květiny sama i zalévat, obzvláště svou oblíbenou růží. Ve Victoriině blízkosti bychom naproti tomu květiny hledali marně. V jedné z úvodních scén je upozorněna na možnost zbourat na Flétně starou stodolu a zřídit místo ní záhony, což rezolutně odmítá. Ani oblíbená, a údajně nejkrásnější, růže ze sestřiny zahrady její názor nezmění, dokonce se píchne o její trn. Jedinou výjimkou jsou květy ve vázách. Při pohledu na svou mladou sestru procházející se mezi květinami prohlásí ke své kočce *„Podívej se na ni, na naši květinu. Ale řezané květiny voní stejně nejlépe. Budeme ji mít rádi, ano? Budeme na ni s láskou vzpomínat.“*

Motiv černé kočky jako vypravěčky příběhu pak Herz nepřebírá z původní novely. Odkazuje jím však na vlastní Grinova slova. *„Náhoda číhá na náš rozum jako černá*

⁶³ Snímek byl natáčen na pobřeží Černého moře v Bulharsku.

⁶⁴ Ostatně původně zamýšleným koncem snímku bylo probuzení hlavní hrdinky, která zjistí, že žádnou druhou sestru nemá a ve snu jen soupeřily dvě stránky její osobnosti.

*kočka před dveřmi, o kterou ve spěchu klopýtne noha, kráčející s takovou sebejistotou.*⁶⁵ Je to právě Morgiana, která svým skokem z okna a následným průvanem způsobí, že se z fingované sebevraždy, která měla Victorii zachránit, stala sebevražda skutečná. Celý snímek končí záběrem na Victoriin hrob a Mogrianiným detailem.

Narativní kompozice

Narativ snímku sleduje osudy dvou sester, z nichž jedna té druhé usiluje o život. Snímek značně utrpěl zásahem vedení studia,⁶⁶ jemuž se nelíbila původní strašidelnost a temnota filmu a donutilo Herze část vypustit.

*„Poslední třetina měla vypadat tak, že ta dobrá sestra se probudí – proto obě dvě hrdinky, hodnou i zlou sestru, hrála jedna herečka, Iva Janžurová – a ptá se, kde je její sestra. Začne ji hledat. Ale místo ní najde sebe. Protože já jsem nechtěl, aby to bylo dobro-zlo, ale tak, že v každém z nás je dobro i zlo, že hrdinka byla ve skutečnosti jedna.*⁶⁷

Původně by Klára/Victorie jakožto schizofrenik splňovala Carrollovu definici monstra jako nejednotného stvoření na pomezí mezi dvěma identitami či světy. Konečná podoba snímku tak nemá klasické monstrum, jedná se spíše o psychologický narativ zaměřený na povahokresbu jednotlivých postav, v němž je i zlá postava obětí, jíž divák lituje. Právě soucitným portrétem záporných postav a vytvořením nového milostného páru v závěru se snímek přibližuje prvkům pohádky.

Příběh sledujeme ze tří hledisek. Kromě Victorie a Kláry, vidíme děj i z pohledu Victoriiny kočky Morgiany. Obraz tak ukáže i detaily, které by lidskému oku zůstaly skryty. Hlavní osou příběhu je Victoriino nešťastné rozhodnutí otrávit svou sestru a její výčitky svědomí. Souvislé vyprávění je rušeno hlediskovými pohledy skrze kočičí oči. Viki je představena jako zlá osoba nepřející štěstí svým

⁶⁵ Poznámka u prvního vydání *Jessie a Mogriany* r. 1929.

⁶⁶ V čele dramaturgie stál Ludvík Toman.

⁶⁷ HULÍK, Štěpán. *Kinematografie zapomnění - Počátky normalizace ve Filmovém studiu Barrandov (1968-1973)*. 1. vyd. Praha : Academia, 2011, s. 359. ISBN 978-80-200-2041-3.

služebným, natož sestře. Tu potichu nenávidí za její hezkou tvář a naivitu, s níž proplouvá životem. V protikladu k upjaté Victorii snímek ukazuje její služebné bezstarostně si hrající ve vodě. Jedinou scénou, kdy sundá svou masku, je prohledávání půdy a cenností z dětství. Klářinu část příběhu lze rozdělit na její „reálné“ stonání a svět představ, jenž jí způsobuje jed. Ve své psychedelické halucinaci vidí obraz „třetí sestry“, ženy v oslnivě oranžových šatech – jakéhosi kompromisu mezi ní a Victorií. Právě skrze velkou podobnost Klára přijde na myšlenku, že byla otrávena vlastní sestrou. Dá se říct, že halucinace posunují děj. Vylákají Kláru z domu.

Filmový styl, klíčové scény

Vyhrocená dramatičnost *Morgiany* je umocněna křiklavou barevností obrazu, důrazem na detail a kontrasty. Za kamerou stál Jaroslav Kučera. Toho režisér vyzval k pokračování barevných experimentů z filmů *Sedmikrásky* (1966) a *Ovoce stromů rajských jíme* (1969).⁶⁸ Právě díky kameře se o snímku často mluví jako o posledním filmu nové vlny. Širokouhlé objektivy působí dezorientaci diváka, bortí perspektivu a evokují pohled skrze kočičí oči.⁶⁹ Snímek využívá hned několika druhů svícení. Venkovní světlo s užitím studených filtrů nalezneme hlavně ve Victoriiných scénách. Interiéry osvětlují svíčky, lampy a světlo procházející skrze závěsy oken. Vytváří tak několik vrstev stínů, z nichž kontrastně vystupují světlejší prvky: obličej postavy, miska s mlékem, Klářiny šaty apod.

Dramatičnosti je dosaženo kombinací zoomů na detaily tváří hlavních hrdinek s vypjatou orchestrální hudbou Luboše Fišera. Některé scény jsou výrazně zpomalené. V halucinační sekvenci Kučera experimentuje s lomem světla přes hranol. Důraz klade na zářivě oranžovou, která Kláru oslňuje. Nejprve je zastoupena skrze mísu s ovocem a květinou, na které kamera upozorní v náhlém zoomu, poté si dívka svou dvojnicí představuje v oranžových šatech v záři slunce

⁶⁸ BIRD, Daniel. 2002. *To excess: the grotesque in Juraj Herz's Czech Films*. [online] Kinoeye [cit. 4. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://www.kinoeye.org/02/01/bird01.php>>.

⁶⁹ Herz záměrně změnil jména sester z původní Grinovy předlohy (Jessie a Morgiana) na Kláru a Victorii. V jeho verzi měla být kočka Morgiana hlavním vypravěčem příběhu.

v altánu. Ve vyhocené scéně Klářina útěku oranžové odstíny přebíjí vše, co Klára vidí, a deformují tak realitu.

Styl snímku kombinuje romantické lokace a interiéry, secesní barevnost v ornamentech a květinových motivech a expresivní herectví. Filmem prosakuje dekadentní atmosféra. Obsahuje sice scény inspirující se díly Gustava Klimta, jejich kontext však slouží k odhalení skrytých koutů Victoriiny duše a Klářiny ješitnosti a naivity. Ve scéně koupání Victoriiných služebných Herz cituje z Klimtova obrazu *Water Serpents* (1907), hadů coby múz v moři a přebírá i jejich lascivnost. Výjev je však rozbit v okamžiku, kdy se Victorie rozhodne zničit jejich idylu a hodí po jedné z dívek kámen. Rovněž pohledy z útesu k moři nejsou kvůli všudypřítomnému větru idylické, ale spíše klaustrofobní a nebezpečné. Klářina ješitnost je zobrazena skrze neustálé vasedávání před zrcadlem, naivita v radostném způsobu života. Kontrastu mezi dobrou a zlou sestrou je dosaženo skrze pečlivě odstíněný projev Ivy Janžurové. Tomu velmi napomáhají právě kostýmy a výrazné líčení spolu s dramatickými hudebními motivy. Klára má vyšší hlas, je jemnější a usměvavá, Victorie je hrubšího projevu, její kroky jsou těžkopádné, za celý snímek se usměje jen jednou (při prohledávání pokladů z půdy).

Význam a žánrové určení

Snímek kombinuje prvky romantického dramatu: romantickou scenérii (zahrady, altány, útesy) i zápletku, s dekadentní atmosférou rozpadu základních lidských hodnot a zla pocházejícího od našich nejbližších. Herz se znovu vrací k deviantním stránkám lidské psyché. Akcentuje zde téma duality a šílenství na dvou verzích jedné osobnosti, z nichž ani jedna není bez chyby. Victorie poruší jedno z nejhlubších tabu, když usiluje o život vlastní sestry. Klářina povrchnost a naivita však paradoxně nutí diváka soucítit spíše se starší z nich.

Styl odpovídá vypjatému dramatu, obsahuje však i hororové prvky. Snímán je na širokoúhlé zkreslující objektivy, obsahuje několik halucinačních sekvencí, které mají vzrůstající intenzitu. První z nich se odehrává v domě, poté následuje Klářin horečnatý úprk do herny a nakonec scéna v lese, kde málem přijde o život. Také původní režisérův záměr spojit obě sestry do jedné skrze špatný sen hlavní postavy

lze považovat za prvek žánru odpovídající. V přeneseném slova smyslu se tak sama „dvojjedinná“ hrdinka stává monstrem na pomezí dvou identit.

3.2.3. Panna a netvor

Roku 1978 natočil Juraj Herz dva navzájem velmi podobné snímky stojící na pomezí hororu a pohádky. *Panna a netvor* a *Deváté srdce* byly kvůli velkému rozpočtu natáčeny souběžně ve stejných dekoracích. Oba se svou pohádkovou tematikou staly režisérovy unikem od politických filmů. Hrubínovu verzi klasického francouzského příběhu o krásce a zvířeti adaptoval Herz hlavně pro možné užití hororových scén, *Deváté srdce* pak dle něj vůbec není pohádkou pro děti, obsahuje totiž příliš mnoho děsivých scén.⁷⁰ Kameramanem obou byl Jiří Macháně, hudbu k nim složil Petr Hapka. Dominantou *Panny a netvora* je vývoj Juliina vztahu k Netvorovi a jeho vizuální reprezentace skrze přeměnu zvířete v člověka a vnitřní iniciační cestu naivní dívky v rozumnou ženu.

Ikonografie: prostředí, postavy, předměty

Prostředí příběhu je rozděleno mezi obchodníkův dům a Netvorův kouzelný zámek. Obě místa dělí temný les, přičemž obyčejní lidé se do něj bojí vkročit a netvor z něj prakticky nevychází a snaží se vyhnout kontaktu s lidmi. Právě v důsledném oddělení magického a reálného světa vidí Pernica jeden ze základních rysů pohádky, která má za cíl vytvořit jasnou hierarchii dobra a zla⁷¹ a usnadnit tím mladému divákovi orientaci v příběhu.⁷² Ve snímku není ani jedno prostředí prezentováno jako dobré či zlé. Hodný obchodník má nevděčné dcery, které mají svého otce rády jen dle výše majetku. Dům slouží především k prezentaci tohoto stavu. Nejdříve z něj odnášejí všechny nábytek věřitelé zkrachovalého otce, poté se zde pořádá opulentní svatba, nakonec obě nenasytné dcery všechny otcův majetek rozkradou. Vrchol nastane, když se jejich nejmladší sestra po roce vrátí z netvorova zajetí a ony ji místo uvítání okamžitě seberou šaty a šperky.

⁷⁰ KOŠULIČOVÁ, Ivana. 2002. *Drowning the Bad Times*. [online] Kinoeye [cit. 14. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://www.kinoeye.org/02/01/kosulicova01.php>>.

⁷¹ Ta má v každém světě trochu jinou podobu. Dobro i zlo je dvojí povahy, tedy reálné i magické.

⁷² PERNICA, Alexej. *Mýtové kořeny dramatických postav : nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru*. Brno : JAMU, 2003, s. 67. ISBN 80-85429-82-9.

V porovnání s domem působí zakletý zámek temně a nehostinně. Za dvacet let prokletí svého pána je velmi zanedbaný, zahrada zarostla křovím. Interiéry jsou stísněné a dekadentní (vysypaná zrcadla, prach, okna bez výplní, divoké květiny v podlaze.). Místo sluhů obsluhují Julii i jejího otce skřeti podobní Boschovým pekelníkům. Klíčovým prvkem zakletého lesa i zámku se stává kouzelná růže,⁷³ jejíž utržení má hrozné následky: smrt pro děvečku, ztrátu nejmilovanější dcery pro obchodníka. V zahradě zámku se nalézá i magický portál, který má moc Julii přenést domů skrze na tapetě namalované dveře.⁷⁴

Hlavní postavou snímku je obchodníková nejmladší dcera Julie, která se za otce po utržení růže bezmyšlenkovitě obětuje. Dle Pernicy by spadala do kategorie hrdinek opouštějících svou societu, které hrozí skrze hrdinku či jiného člena society nebezpečí.⁷⁵ Představuje ideál jednoznačně kladné a mravně čisté krásy a tvoří ostrý kontrast s Netvorovou nelidskou ptačí postavou i černými myšlenkami. Nosí sněhově bílé šaty, věří v dobro a v moc lásky učinit člověka lepším. Své myšlenky říká pro divákovu lepší informovanost nahlas. Je zvědavá a chce poznat i svého vězňatele, jenž to nedovolí. Od Juliina příchodu totiž sám bojuje mezi svou rostoucí láskou a touhou dívku zabít.

Původní schizofrenický motiv boje dvou osobností v Netvorově hlavě byl v Hrubínově předloze vyřešen pomocí dialogu s odrazem v zrcadle. Do filmové verze namísto toho Herz vsadil původní postavu zlého „já“, které Netvora přemlouvá k násilí. Jako první důvod uvede Netvorovu počínající přeměnu zpátky v člověka, jenž mu znemožňuje lovit a tím ho vylučuje i ze společnosti zvířat, jeho jediného domova po vyloučení z říše lidí. Když je jisté, že Netvor o Juliiny city stojí, zlé já argumentuje pro její zabití tím, že dívce alespoň ušetří trápení z pohledu na znetvořenou tvář: „*Utekla by hrůzou a ty bys ji stejně musel po lese štvát jako divokou zvěř a nakonec zabít.*“ Protipólem konfliktu v běžném světě

⁷³ V původní pohádce byla její existence spojena s princovým zvířecím prokletím. Jakmile odkvetla, ž se nemohl přeměnit zpátky v člověka.

⁷⁴ Hrubínova verze užívá namísto dveří magický prsten, jehož otočením se Kráska ocitá doma.

⁷⁵ PERNICA, Alexej. *Mýtové kořeny dramatických postav : nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru*. Brno : JAMU, 2003, s. 81. ISBN 80-85429-82-9.

se stávají obchodníkovy pochyby o správnosti nechat Julii odejít a štěstí dvou sester, které získaly podobně hamižné manžele, jako jsou ony samy.

Důležité předměty hrající v příběhu svou roli lze rozdělit na běžné (portrét Juliiny matky, sochy, zrcadlo) a magické (růže, dveře v zahradě, šaty). Skrze portrét vnímáme motiv vnitřního boje hlavního hrdiny. Ve zlosti jej roztrhne, poté, v touze se k Julii vrátit, ho jemně pohladí. Sochy v zámecké zahradě symbolizují, čím už netvor není. Když vidí, jak si s nimi Julie hraje, v hněvu je zničí. Zrcadlo hraje v příběhu důležitou roli: právě skrze něj, Julie poprvé spatří Netvorovu znetvořenou tvář. Odmítá věřit, že někdo s tak krásným hlasem může být tak ohyzdný a v hrůze uteče skrze magické dveře (Pernicův prvek portálu mezi kouzelným a reálným světem), které následně magicky zmizí v tapetě. Poté, co je doma sestrami převléknuta, ztratí magickou moc i její šaty, původně hadry, které jen na Julii působily dojmem drahého oděvu. Specifický význam má Netvorova růže, v původní pohádce spjatá s jeho životem a prokletím. Její utržení je trestáno smrtí. Netvor svou lásku k Julii vyjádří i tím, že jí právě jednu z růží přinese.

Narativní kompozice

Snímek sleduje příběh o rostoucím citu mezi Julií a Netvorem. Proppův pohádkový chronotop o hrdinově putování skrze několik úkolů k cíli, jímž je šťastná rodina a vyšší sociální status, zde nahradil proces hrdinčiny sociální proměny a přechod z dětství do dospělosti skrze nalezení skutečné lásky. Pernica jmenuje tři fáze této změny, které snímek naplňuje.

„Prvním procesem je odloučení, odpoutání od své vlastní rodiny. Zde musí dívka překonat vazbu na své rodiče – někdy bývá výraznější postavou v rodičovském páru otec – a opustit je. Opustit vše, co ji doposud chránilo a dávalo pocit bezpečí a jistoty.

Druhým procesem je budování vztahu k svému budoucímu životnímu partnerovi, k muži. Překonávání obavy z jí dosud neznámého vztahu mezi mužem a ženou.

*Třetím procesem je proměna jí nepřátelského a její rodinu ohrožujícího muže v životního partnera, v jejího manžela*⁷⁶

Pernica dodává, že takovýto model příběhu není kouzelnou pohádkou, neboť k šťastnému konci hrdinka nepotřebuje žádnou magickou pomoc. Obdobné pohádky řadí do okruhu pohádek o mocné síle lásky.⁷⁷

Příběh je spíše psychickou Juliinou cestou. Ta postupně vymění svou lásku k otci za lásku k Netvorovi, jenž díky ní postupně nabude své lidské podoby. V celém snímku se několikrát opakuje věta „*Každá žena má moc učinit krásným a milým toho, koho miluje.*“ Lidskou podobu Netvora tak vidíme nejprve jako součást Juliina lyrického snu, v němž ji zachrání. Později se Julie muže nečekaně dotkne a tím změní jeho pařát v lidskou ruku. Když náhodně zahlédne Netvorovu pravou zvířecí podobu, odmítá uvěřit, že někdo s tak krásným hlasem i rukama může být tak ohyzný, a uteče. Opravdovou sílu svých citů si pak dívka uvědomí až po unáhleném přechodu do běžného světa, v němž je mimo jiné zbavena svých ideálů o obou sestrách, jejichž jediným zájmem se stalo mít věno bohatší než ostatní. Ani cit k otci, jenž netvorův zámek vnímá jako vězení, do kterého ji za žádných okolností nechce pustit podruhé, ji nedonutí setrvat. Dívka nasedá na koně netrpělivě čekajícího na nádvoří a míří vstříc své lásce.

Filmový styl, klíčové scény

Snímek vyniká svou hororovou atmosférou, která převládá po celou první polovinu příběhu, poté ji však nahradí romantická linie. Úvodní scéna zachycuje zkázu karavany v temném lese. Je snímána realisticky, vozy projíždějí nehostinným lesem, vše obklopuje mlha a bahno, na obloze za hlasitého krákání poletují vrány. Když se muži pokusí prosekat skrze trní a jeden z nich daruje děvečce růži, ozve se zlověstný dusot kopyt. Keře vzplanou za doprovodu zlověstných varhan. Vzácný náklad padá do rokliny, kde se o něj později na „život a na smrt“ porvou loupežníci symbolizující tak marnost celého obchodníka snažení zabezpečit dcerám věno.

⁷⁶ PERNICA, Alexej. *Mýtové kořeny dramatických postav : nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru.* Brno : JAMU, 2003, s. 81. ISBN 80-85429-82-9.

⁷⁷ Tamtéž, s. 81.

Nešťastnou děvečku Netvor pro jedinou utrženou růži rozsápá. V sekvenci není ani stopy po pohádce, kamera snímá detail dívčina vyděšeného obličej a ruku monstra, které se po ní sápe.

Motiv krvelačnosti je poté akcentován celou první polovinu snímku. Netvor roztrhne obraz, jenž mu připomíná pach lidské krve a prvou noc Julii uspí v úmyslu ji zabít. Když si to na poslední chvíli rozmyslí, musí se nasytit v lese. Scéna lovu na laň je stejně jako zabíjačka v obchodníkovi domě zobrazena až naturalisticky a surově. Netvor později Julii vypráví o jezírku, k němuž chodí laně pít, jeho příběh končí ve chvíli, kdy obvykle začíná jeho lov. Nechce, aby dívka ztratila své iluze o záhadném muži, jenž k ní každý večer chodí na pár slov. Ze stejného důvodu nesmí dívka nikdy spatřit jeho pravou podobu.

Oproti francouzské verzi (*Kráska a zvíře*, Jean Cocteau, 1946) nemá Herzův Netvor „klasickou“ lví podobu, ale zobák dravce, pařáty a peří. Masky zakrývající obličej měla postavu více vzdálit člověku, zároveň však znemožnila hereckou mimiku. I z toho důvodu byl do hlavní role obsazen baletní tanečník, pro něhož bylo lehčí převést pocity do pohybové stylizace. Ta odráží jednak Netvorovy city k Julii (napjatě ji sleduje u brány a když se dívka rozhodne zůstat, oddechne si), jednak jeho zvířecí povahu (trhané pohyby, kroužení prostorem, gesta rukou/křidel/pařátů). Není bez zajímavosti, že právě ptačí podobu užíval ve svém znázornění pekla a jeho démonů Hieronymus Bosch. Malířovým vizím jsou ostatně nápadně podobní i zámečtí sloužící.⁷⁸

Postava Julie je protipólem ve světě netvorova prokletí i skrze vizuální a hudební stránku. Snová sekvence v polovině filmu nám netvora poprvé představí také jako lidskou bytost. Kamera dvojicí snímá, zatímco doslova proplouvá prostorem upravených zámeckých komnat. Scénu osvětluje jen teplé světlo svíček a provází ji jemná klavírní kompozice Petra Hapky, také označovaná jako *Motiv Panny*. Obdobná sekvence je poté použita i v závěru snímku, tentokrát reprezentující šťastný pohádkový závěr celého příběhu a vítězství lásky nad prokletím. Svým

⁷⁸ Jeden se skrývá v krbu, druhý obsluhuje lustr, Julie později objeví jejich v v děsivých groteskních grimasách zasklené (?) druhy.

stylem snová scéna ostře kontrastuje proti realisticky (až surově) snímanému zbytku snímku. Ten jako doprovod pro byt' jen trochu děsivější scény užívá dramatického varhanního motivu, také známého jako *Motiv Netvora*. Realismus má své zdůvodnění. Juliin sen je pouze iluzí, ze které musí vystřízlivět skrze krutou realitu a poznání netvorovy zvířecí tváře. Až poté následuje odměna a sen se stává skutečností. *Motiv Netvora* z úvodních titulků v závěru snímku střídá *Motiv Panny*.

Význam a žánrové určení snímku

Snímek obsahuje žánrové prvky pohádky i hororu. Pohádkové je především důsledné oddělení běžného a magického světa, mezi kterými existuje kouzelný „portál“ v podobě dveří, které mizí a znovu se objevují, také narativní kompozice sleduje pohádkový motiv Juliina sociálního dospívání skrze nalezení životního partnera. I vztah mezi hrdinkou a škůdcem je vnímán s pohádkovým morálním aspektem. Hlavní záporná postava se v průběhu děje mění v kladného hrdinu, závěrečná změna v prince Julii zajistí i materiální zisk, který samozřejmě nevnímá jako největší odměnu, jde jí především o získání pravé lásky. Alexej Pernica mýtus o krásce a zvířeti řadí k pohádkám o mocné síle lásky.

Hororový žánr film akcentuje především ve své první polovině. Nálada se mění ve chvíli, kdy poprvé spatříme obličej monstra a odhalíme v ní kousek lidskosti. Herz do té chvíle (cca 2/3 snímku) využívá nezkrášleného realismu a naturalistických scén, které zobrazují jednak lidskou krutost (obchodní karavana), zabíjení zvířat (zabíjačka, lov na laň), ale i temnou povahu lesa (úvodní požár, bloudění, bláto, mlha, vrány). Netvor je v úvodu představen jako monstrem vraždící pro pouhou růži. Vždy vidíme pouze jeho pařáty a zděšené reakce jeho obětí. Snímek buduje napětí skrze hlediskový záběr skrze Netvorovy oči, pravou podobu monstra spatříme až v poslední třetině snímku, když si k němu hlavní hrdinka vybuduje určitý vztah.

Přes původní pohádkové zadání i Hrubínovu předlohu obsahuje výsledné dílo jen minimum pohádkových scén. Styl snímku zůstává převážně ponurý s převahou strašidelných scén a Herzovým obligátním tématem dekadence a rozkladu osobnosti tentokrát na příkladu Netvora. Ten je schizofrenicky lapen mezi svou lidskostí a dravčí zvířecí podstatou, mezi touhou milovat a žízni po lidské krvi.

3.2.4. Deváté srdce

Deváté srdce je druhou z pohádek, které Herz natáčel současně r. 1978. Jakkoli byla *Panna a netvor* určená i mladším divákům, *Deváté srdce* sám režisér pro dětské publikum vůbec nedoporučuje právě kvůli velké četnosti děsivých scén a výjevů. Dominantou snímku je jeho oscilace mezi klasickou pohádkovou ikonografií a hororovými stylovými postupy.

Ikonografie: prostředí, postavy, předměty

Snímek se odehrává ve třech různých prostředích, z nichž každé má své typické obyvatele i atmosféru. Prvním z nich je velkovévodův dvůr: Zdobené komnaty a zdejší plesy plné dvořanů bez psychologie mají za cíl zamaskovat vnitřní prázdnotu urozené rodiny i bezradnost, s níž se kvůli očarování své dcery vládce potýká.⁷⁹ Altán v zámeckém parku slouží jako stálá připomínka astrologova vlivu i v časech, kdy „je na cestách“, slouží též jako kulisa šaškových vzpomínek na počátek prokletí. V bezprostřední blízkosti zámku se nalézá město. V protikladu k myšlenkově vyprahlému dvoru, který je spíše panoptikem stále stejných tváří i situací,⁸⁰ město oplývá pestrou paletou života běžných lidí: Na náměstí vystupují komedianti a hrají loutkové divadlo. V krčmě hraje kouzelný dědeček na flašinet, zvonice slouží za romantické místo milencům, ze šatlavy se prchá díky pilníčku, který byl příhodně zapečen v housce.

Klíčovým místem snímku je podzemní říše, do níž lze vejít skrze tajný vchod za princezninou postelí. Ač o ní Aldobrandini hovoří jako o podzemním prostoru, jedná se v podstatě o zámek, k němuž je nutno se přeplavit po loďce a skrze bílé skály. Funkci magického portálu mezi světy zde plní řeka, namísto draka ji hlídají dva převozníci, sluhové „jeho excelence“. Aldobrandini si zámek přetvořil ve vlastní zvrácenou verzi pozemského dvora, jen místo živých jsou jeho dvořané nemrtví a postrádají vlastní životní sílu. Paradoxně mají k pozemským

⁷⁹ Jeho největší starostí je, že země bude bez následníka.

⁸⁰ Jak ostatně ukáže i závěr snímku. Jedinou změnou, která se na dvoře odehrála, je příchod nového astrologa, který jako by tomu starému z oka vypadl a má dokonce i stejnou slabost pro princeznu Adrianu.

dvořanům blíží než měšťanům. Jedinou náplní života obou je tanec a němé pózy. V podzemí se nalézá i laboratoř, v níž alchymista obětuje srdce svých obětí, a Síň času, kde za jedinou vteřinu uplyne celý den.

Deváté srdce obsahuje velmi pestrou paletu postav, na kterou divák není u Herze zvyklý (viz komorní obsazení snímků *Morgiana* nebo *Panna a Netvor*). Z většiny je lze snadno přiřadit k zažitým pohádkovým stereotypům: na příklad chudý ale mravně čistý hrdina, šašek chytřejší než jeho král, stařec jako dárce magického předmětu, černokněžník sídlící v magické říši, princezna, která má být zachráněna; kejklíři, kteří hrdinu nepřímou k její záchraně doženou. Z Proppových postav zde chybí snad jen postava falešného hrdiny. Jeho funkci však v příběhu zastává nejprve samotný škůdce Aldobrandini, když se dokonale vetřel do velkovévodovy přízně, následně princezniní ctitelé na závěrečném plese, v jejichž čele stojí nový dvorní astrolog Merlini (toho si s chutí zahrál sám režisér).

Hlavní postavou je Martin, o jehož předchozím životě nic nevíme.⁸¹ Na nebezpečnou výpravu se vydává donucen okolnostmi (hrozí, že jeho milou Toncku i její komedianty zavřou za nezaplacené účty) a po princeznině ruce nijak netouží, dokonce se jí na náměstí dvoří jen, aby v Toncce vyvolal žárlivost. Jisté váhání se dostaví až s přibývajícím dějem. Rychle však vystřízliví, když je odmítnut. Samolibý král svou nabídku nikdy nemyslel vážně.⁸² Na krátkou chvíli se nechal unést materiálním ziskem princezny před skutečnou láskou, kterou představuje Toncka. Komediantská dívka je Martinovou pravou odměnou, osvobození princezny tedy jen cestou k cíli.

Ústředním škůdcem příběhu je hrabě Aldobrandini, jenž chce pomocí esence z devíti mužských srdcí obnovit svou nesmrtelnost. Jedná se v podstatě o alchymistu a mága černé magie, který se v běžném světě vydává za astrologa. Touží ovládnout čas a být vládcem nad lidmi i podsvětím s Adrianou po svém boku. V hororové klasifikaci se jedná o příběh o šíleném vědci/vynálezci. Monstry

⁸¹ Kromě toho, že je pravděpodobně chudý, neboť nosí v měšci místo peněz kamení.

⁸² Symbolicky je odmítnutí ztvárněno skrze přívěšek, který dostal od Toncky. Martin ho při návratu položí princezně do dlaní, ta ho však okamžitě jako bezcennou trefku odhodí na zem.

v pravém slova smyslu pak jsou výtvoři onoho šíleného vědce, v tomto případě „zombie dvořané“ tančící na zásnubní hostině a plně podléhající vůli svého pána. Hrdina nad škůdcem v závěru vítězí zcela v intencích pohádkového schématu. Aldobrandini není poražen fyzickou silou, nýbrž vlastním osudem a hlavně silou lásky. Jeho tělo strádá z nedostatku životadárného elixíru, který mu po tři sta let prodlužoval život. Martin spolu s princeznou a šaškem najdou cestu ze Síně času jen za pomoci přívěsku, jenž mladíkovi darovala ze skutečné lásky Toncka.

Dalším užitečným pomocníkem je Martinovi kouzelný neviditelný plášť, který mu dá neznámý muž poté, co se s ním podělí o jídlo. Mezi opakující se prvky lze zařadit mňoukající černou kočku zabranou v detailu a motiv loutkového divadla, který nejprve otevírá příběh a v závěru má funkci epilogu.

Narativní kompozice

Narativ snímku odpovídá posloupnosti Proppových funkcí. (viz Příloha 0)

Hrdina se o neštěstí dozvídá teprve skrze vyprávění komediantů v hostinci.(9) Odměnou za laskavost (13) k neznámému muži dostává magický dar, (14) tj. kouzelný plášť, pro něhož najde využití při svém prvním pokusu o únik z šatlavny a následně se mu stává prostředkem, jak se bez zpozorování dostat do podzemní říše. K rozhodující výpravě je donucen (15) až svým dluhem a hrozícím trestem. Získává pomocníka v osobě vévodova šaška, jenž mu ve vzpomínkách osvětlí důvod Adrianina zakletí a odhalí tak identitu škůdce/falešného hrdiny, o níž nemá samotný vévoda ani tušení. V podzemí je šašek-pomocník chycen a v konfrontaci se škůdcem hrdinu zastupuje. (16) Díky alchymistově nepozornosti (věří, že princeznu přišel zachránit pouze šašek) dostane Martin šanci oživit všech devět mužů pomocí kapky esence.⁸³ (18a) Vedlejším vítězstvím je následná slabost a smrt Aldobrandiho, (18b) jenž bez svého elixíru rychle chřadne a v závěru umírá. Klidný návrat všech postav na povrch (20) je následně oddálen blouděním v podzemních chodbách (21a) a vrcholí uvězněním v Síni času,(21b) z níž Martin nalezne cestu pouze díky pravé lásce obsažené v medailonku od Toncky. (22)

⁸³ Esence získaná v hrobce faraona tvoří spolu s výtažkem z devíti lidských srdcí elixír.

Po návratu se Martin uchází o ruku princezny Adriany, již si po zásluze vysloužil. Zjišťuje však, že do vysoké společnosti nepatří, obrazová metafora ho staví mimo dění: u stolu sedí daleko od ostatních, na slavnosti netančí, pouze ho se smíchem představují. Vše ukazuje k faktu, že je označen za princeznina snoubence jen pro pobavení dvora, (24) Martin se proto vrací ke komediantům a k dívce, jejíž láska mu tak pomohla v Síni času. (31) Status quo velkovévodova dvoru je obnoven skrze princeznin návrat k mnoha nápadníkům a příjezd nového dvorního astrologa, hraběte Merliniho, který jako by Aldobrandinimu z oka vypadl.

Filmový styl, klíčové scény

Snímek byl natáčen ve stejných kulisách jako *Panna a netvor*, jeho vizuální stránka však je oproti předchozímu snímku vyřešena rozmanitěji. Běžný a podzemní prostornou stylizovány odlišně. Reálný svět osvětluje přírodní světlo, interiéry klasické trojbodové. Kostýmy hýjí barvami, především ve scénách městského ruchu. Loutkové představení o princezně Beatrici navozuje pohádkovou atmosféru a zároveň Martina i diváky uvádí do princeznina příběhu. Krom loutek Herz v úvodní scéně ukazuje i různorodá komediantská řemesla od provazochodkyně po vrhače nožů. Důraz je kladen na zobrazení bohémského života jako správné cesty ke štěstí. Svým způsobem vyvažuje nepřírozeně upjaté chování aristokratů. Martinovo závěrečné váhání mezi chudou, ale hodnou dívkou a urozenou, ale namyšlenou princeznou má tedy jasný konec.

Záběry ze zámku jsou často stylizované do formy flashbacků z doby, kdy měla princezna ještě houfy nápadníků. První doprovází vyprávění komediantů. Zpomalený záběr ukazuje zahradní slavnost, zvukové složce dominuje subtilní hra na cembalo a housle. Druhý flashback je vizualizací šaškových vzpomínek. Vynechání jednotlivých filmových políček stylově přiznává, že jeho paměť není dokonalá. V kombinaci se zpomalením se plynutý taneční pohyb mění v sekvenci nezávislých živých obrazů spojených šaškovým voiceoverem. Velmi detailně si muž naopak pamatuje scénu princeznina setkání s hrabětem Aldobrandim, v níž jí mimo jiné předpovídá budoucnost „*jdete po boku svého manžela, vznášíte se nad lidskou ubohostí (...) vidím vaše jméno, Adriana Aldobrandini*“ a následně pomocí

hypnózy zakleje. Šaškovo vyprávění má v příběhu funkci posuzovatele děje, Martin díky němu přesně ví, proti komu stojí.

Protikladem k realisticky řešenému pozemskému světu je podzemí, jehož vizuální stránka se zakládá na ostrých kontrastech světla a stínu, černé a bílé, případně komplementární zlaté. I alchymistovi sluhové mají bílé tváře a černé šaty, temný zámek leží v sousedství bílých skal. V interiérech převládá kontrastní svícení, scéna v Síni času je osvětlena jemným světlem svíček coby mnoha životů, které Aldobrandini ovládá. Největší moc má nad svými dvořany. Ti jsou zobrazeni jako neživé loutky s bílými tvářemi, mrtvolnými očima a sešlým oblečením. Sice se tančí, jejich pohyby jsou však mechanické, pokud mluví, řeč je umělá s efektem ozvěny, jejich potlesk postrádá emoce.

„Zásnubní bál“ připomíná spíše zpomalený mechanický balet v podání dekadentních šlechticů. Ty Herz sleduje od efektně synchronizovaného příchodu na taneční parket za zvuků kontrabasů a violy. Jejich nepřítomné groteskní tváře následně zabírá v polodetailech. Celou scénu doprovází výrazně hororové smyčcové variace, které ostře kontrastují s pohádkovým motivem hraným na cembalo u scén z vévodova zámku. Stylově obdobná je i závěrečná scéna Aldobrandiniho smrti, v níž Juraj Kukura během několika vteřin zestárne o celé věky a vyschne na kost, zatímco sedí na trůnu své podzemní říše mrtvých.

Význam a žánrové určení snímku

Herz zde spojuje klasickou pohádkovou ikonografií s klíčovými scénami typickými pro horor. Na rozdíl od *Panny a netvora* je *Deváté srdce* bohatší co se pohádkových prvků týče, na příklad množství zlehka nadnesených postav bez složitější psychologie s jedním výrazným rysem: život oslavující komedianti, sobecký hostinský, nadutý voják, chytrý šašek, namyšlená princezna. Dalším je narativní kompozice odpovídající Proppovým funkcím jednajících postav kouzelné pohádky a jejich chronologii. Hrdina dokáže porazit svého protivníka pouze za pomoci kouzelného prostředku (plášť, elixír, medailon) a svého pomocníka (šašek).

Typickými českými prvky je odlehčení pohádky prostřednictvím komických pasáží, znevažování společenských autorit (hlavně šlechty a vysokých vojenských

hodností) a oslava přirozené inteligence lidových vrstev. Hrdina oklame hostinského a nají se za měšec kamení. V šatlavě si vystřelí z žalářníků, ale pak omylem kousne do ukrytého pilníku, který ho má dostat skrze mříže. Mladík v závěru nekončí ve svazku s princeznou, ale s dívkou z lidu.

Zatímco běžný svět odpovídá pohádce i stylově (barevnost, romantické scény, jemná zvuková složka). Aldobrandiniho podzemí je natočeno v duchu hororu. Zámek působí jako bludiště, alchymistovu laboratoř zdobí kousky lidských těl a chameleoni odkazující k proměnlivé identitě hlavního antagonisty. Scény jsou svíceny ostrým světlem, postavy jsou buď mrtvolně nalíčené (převozníci) nebo jsou svou podstatou přímo mrtvolné (zombie šlechta, Aldobrandini). Klíčové scény plesu a smrti hlavního škůdce zobrazují lidské obličejy v různém stádiu rozkladu a jsou tedy pro děti přímo nevhodné, vše doprovází dramatická smyčcová hudba. Narativ je v podzemí vystupňován skrze vzrůstající ohrožení kladných postav (nejprve záchrana princezny, poté devíti obětí, na závěr starost o vlastní život v Síni času). Po návratu do běžného světa se příběh stylově vrátí k původnímu pohádkovému stylu, hororová smyčcová hudba je vystřídána motivem cembala.

3.2.5. Upír z Feratu

Snímek je adaptací povídky *Upír po dvaceti letech* (1975) Josefa Nesvadby. Původní název režisér změnil v zamýšleném odkazu na hororovou klasiku německého expresionismu (*Upír Nosferatu*, 1922). Film se stal prvním oficiálním Herzovým pokusem o horor, většina hororových scén však byla vyškrtána už ve fázi schvalování scénáře, zbylé drastické scény neprošly postprodukcí. K vyvážení děsivosti režisér jako v ostatních filmech užívá humoru, jehož důsledkem, se dnes o *Upírovi z Feratu* hovoří spíše jako o parodii klasického hororu. Dominantou snímku je proto užití typicky hororových prvků a způsob jejich „zparodičtění“ v Herzově pokusu o poctu milovanému žánru.

Ikongrafie: prostředí, postavy, předměty

Snímek se odehrává v Československu roku 1981 a sleduje osudy vášnivé řidičky ambulance Mimy. Po údajné smrti původní závodnice ji angažuje závodní stáj Ferat. Má řídit vůz poháněný lidskou krví, jenž pomalu vraždí své jezdce. Celý snímek se odehrává v prostředí automobilových závodů. Jeho součástí je dokonce zkrácený autentický záznam jednoho z nich, pro který stačilo pouze dotočit scény s vozem Ferat a doktorem Markem. Akcentuje téma až smrtelné vášně k motorismu. Interiéry garáží jsou tak i symbolicky střídány s nemocniční pitevnou a márnicí, v níž končí oběti krvežíznivého vozu. Oboje prostředí jsou chladná, neosobní a v industriálním duchu. Větší část snímku se však odehrává v terénu, v kapotách Feratů, běžných aut i ambulance, na závodním okruhu či na odlehlých cestách. Výjimečně se ocitneme v Markově bytě nebo v blázinci.

Hlavní postavou je doktor Marek, Mimin kolega, který se o záhadný pohon Feratu začne zajímat ve chvíli, kdy jej navštíví vědec Kaplan a vnutí mu svou teorii. Právě Kaplanova postava působí ve snímku nezvykle, v klasickém hororu by to měl být právě hlavní hrdina, kdo o své teorii přesvědčuje vědeckou kapacitu, Herz změnil původní typovou postavu skeptika v osobu plně věřící v existenci monstra. Vědec je dokonce samotným „propagátorem“ abnormálního pohonu Feratu. Marek se o vůz začne opravdu zajímat až ve chvíli, kdy se dívka, pro kterou má slabost, upíše

závodní stáji. K první konfrontaci dochází ve chvíli, kdy se Marek stane svědkem domnělé smrti Luisy Tomášové, původní jezdkyňe, které vůz doslova ukousl patu.

Ústředním motivem snímku je až fetišistická vášeň k technice, automobilům a rychlosti, jejímž protipólem se stává právě hlavní postava. Zatímco Mima si jezdí i se sanitkou jako na závodní dráze, sní o kariéře za volantem rychlejšího auta a nad nabídkou bývalého jezdce Kříže proto ani na okamžik nezaváhá. Markovi se nelíbí její nebezpečná jízda i nápad se závody, kritizuje řidiče, když nechají starou babičku zemřít děsem uprostřed přechodu pro chodce a sám pak jezdí ve voze, který není ani náhodou výdobytkem nejmodernější technologie a zdrojem obdivu všudypřítomných motoristů.

Paradoxně je to právě on, koho firma Ferat využije ke své negativní reklamě na vůbec první vůz s krevním pohonem. „*Spousta lidí se už teď nemůže dočkat, až bude umírat za jeho volantem.*“ Firma jeho hysterické výstupy o upírském autě zaznamenává na kameru. Všechny si na videu voyaeristicky prohlíží Madame Ferat, obdobně jako později sleduje samotnou rallye i vlastní propagační video s jezdcem Křížem. Funkci monstra ve snímku plní právě auto s nápisem „VAMPIRE“ na kapotě. Představuje hororové stvoření na pomezí dvou identit, je kombinací stroje a živého organismu, jakýmsi biologickým strojem, jemuž se řidič stává palivem. Působí jako démon silnic. Jeho karoserie je černočervená, skrze tmavá skla není vidět, kdo sedí za volantem. Vůz působí dojmem, že řídí sám sebe.

Narativní kompozice

Narativ snímku se drží Carrollovy hororové struktury. Herz částečně parafrázuje Upíra Nosferatu, příběh zakládá na osudovém poutu mezi dvěma dívkami a upírským autem, před kterým chce hlavní hrdina ochránit hlavně tu, k níž chová určité city. Úvodní scéna představuje Ferat jako záhadný přízrak silnic, který se Mima občas zahlédne ve zpětném zrcátku. Když způsobí dopravní nehodu, Ferat nezastaví a uvozuje tak na svou chladnokrevnost. Mimu zajímá pro svou rychlost, Marka teprve skrze zdravotní stav Luisy Tomášové, které vůz ukousl patu. Luisino vyčerpání je narativní nápovědou, díky které doktor rychle uvěří kaplanově teorii. Ta mu následně způsobí krutou noční můru, při níž odhalí organickou podstatu motoru a ďábelský vůz se ho pokusí vtáhnout a zabít. Sen motivuje jeho další snahy

reálně vůz prozkoumat a existenci monstra si ověřit. Následně si ho najímá samotná Madame Ferat. Oficiálně chce skrze Marka vyvrátit všechna podezření, pravým důvodem je však negativní reklama, kterou má hlavní hrdina pro svůj skeptický postoj k vozu vyvolat.

Třetí Carrollova fáze (tedy *confirmation*, potvrzení) je ve snímku převrácena. Hlavního hrdinu přesvědčuje o existenci monstra samotný vědec. Marek se následně snaží apelovat na Mimu, které hrozí bezprostřední nebezpečí, když má ve voze absolvovat rallye. Později u organizátorů zpochybňuje její vítězství, nikdo si ho však nevšímá. Sleduje ho jenom vtíravá kamera natáčející zprávu pro Madame Ferat.

Čtvrtou fází, tedy konfrontaci s monstrem, ve snímku nenajdeme, děj však graduje skrze Markovo zjištění, že Luisa Tomášová zemřela až poté, co za Mimu odjela rallye a vůz je skutečně tak ďábelský, jak mu Kaplan po celou dobu tvrdil. Chce se podívat do nitra skutečného upírského vozu, ne těch, které mu podstrčili. Není to však možné. Pocit skepse vrcholí v rozhovoru s Křížem, Oba Feratu prokázali velkou službu, jen Marek o tom neměl tušení. Madame Ferat už získala potřebnou reklamu pro svou značku, závodní stáj odjela, pravý Ferat pak pro svou poslední jízdu ukradla Mima. Snímek končí záběrem na její horečnatou tvář a vůz, který z ní vysává život, zatímco míří do záhuby v protisměru. Stejně jako spousta lidí po celém světě, se ani ona „*nemůže dočkat, až bude umírat za jeho volantem*“.

Filmový styl, klíčové scény

Styl snímku je poplatný snaze vybudovat v divácích napětí skrze identifikaci s hlavním hrdinou. Ve vypjatých chvílích kamera snímá především Markům obličej, zakrvácené ruce či detail nohy, po níž se sápe cizí ruka. Výsledný startle effect je však vzápětí shozen. V márnici si z něj vystřelí patolog a kousne ho do dlaně. Po jeho noze se nesápe nikdo jiný než Mima, která jen potmě čekala, až se vrátí domů. Scéna, v níž otevře vnitřnosti dýchajícího vozu a ten se ho pokusí sežrat, je jen špatným snem. Při skutečné prohlídce se ho pokusí kousnout jen pes. Pro potřebné odlehčení atmosféry snímek obsahuje mnoho humorných prvků vyplývajících z odlišného vyústění klasických hororových scén, které lze považovat za parodii.

Když Markovi Kaplan v taxíku vypráví svou teorii o autě poháněném krví, zeptá se ho řidič, zda chce odvézt do blázince a Kaplan mu s úsměvem přitaká. Psychiatr následně připustí, že si muž své psychické zdraví nechává pro své okolí dosvědčovat velmi často. V další scéně ten samý doktor popíše Ferat jako dokonalý biologický stroj a v závěru odkáže k původní Nesvadbově předloze. Prohlásí totiž, že jeden z jeho kolegů „napsal povídku o takových autech už před dvaceti lety“.⁸⁴ Sekvence, v níž se Marek sprchuje, zatímco na něj vědec mluví a pak náhle odhrne závěs sprchy se slovy „Šokuje vás to? Nic si z toho nedělejte, lidi to prostě šokuje.“ zase upomíná na scénu z *Psycha*. Později se spolu dívají na upravenou verzi hororové klasiky *Upíra Nosferatu*, v níž si hlavní roli zahrál sám Juraj Herz. Marek navrhne jednoduché řešení: řidič si dá kolem krku věnec česneku.

Za hororovou scénu lze považovat tu úvodní. Vidíme zde Ferat jen jako přízrak silnic, jehož přítomnost a démonický zjev navíc podtrhává ostrá elektronická hudba. Marek je zobrazen jako oběť tohoto přízraku, když skončí v hromadě rozsypaných rajčat. Uměle vyhocená situace ukazuje bezradného doktora marně se snažícího přesvědčit některého z řidičů o pomoc. Právě bezcitní řidiči jsou motivem, který se s rostoucí intenzitou prolíná celým filmem. Herz do děje vsadil scénu zobrazující nešťastnou důchodkyni na přechodu. Tu zabil vlastní strach, když se auta rozjela, zatímco nestihla přejít na druhý chodník. „Všichni mají vlastně nohu přisátou k plynovému pedálu a chodci jsou jenom nepřátelé, kteří jim brání v rychlé jízdě.“

Potřetí je tentýž motiv použit v závěru snímku, když Marka dva nákladní vozy lapí ve vlastním autě, které postupně ničí. Okolostojící vozy mu brání vystoupit, za jejich okny vidíme tytéž tváře, jako v první scéně snímku, když doktor marně žádal o odvoz k pacientovi. Kontrapunkt aut jako přízraků snímek taktéž paroduje. Na křižovatce vedle doktora zastaví auto bez řidiče. Jakmile se na něj Marek vyděšeně podívá, zpod volantu se náhle vynoří muž a s vozem odjede.

Hudební složka je v celém snímku silně industriální, chybí klasické hudební motivy, naopak zesíleny jsou zvuky aut, které doplňuje elektronická hudba.

⁸⁴ Povídka nese název *Upír před dvaceti lety*.

I zvuková složka tak odráží skoro fetišistickou lásku k technice a autům především. Stejnou funkci má i několik scén, v nichž Madame Ferat přes jednu techniku nahlíží na druhou. Skrze televizi sleduje televizní kameramany, kteří snímají její vozy, popřípadě vozy samotné, když se dívá na Křížovu prezentaci Feratu.

Význam a žánrové určení snímku

Upírem z Feratu Herz složil hold mnoha hororovým klasikám od Murnauova *Upíra Nosferatu* po Hitchcockovo *Psycho*, jejichž hojně citace i parafráze a odkazy na ně prostupují celým filmem. I přes velké cenzorské zásahy, které podstatně omezily výskyt děsivých a vpravdě hororových scén, byla zachována alespoň jejich část, na příklad doktor Marek prozkoumávající vnitřnosti upírského vozu, či scéna, v níž s Luisou omylem rozbijí skleněné konzervy s krví a na své cestě domů muže skoro surreálně pronásleduje kolona aut. Snímek buduje napětí pomocí postupného odhalování pravé d'ábelskosti Feratu, ale i automobilů obecně jako celku. Způsobí smrt staré ženy na přechodu, zabíjí své jezdce při nehodách, hlavní postava je jimi lapena ve svém vlastním voze, zatímco se ho další vozy snaží zabít.

Snímek však nelze považovat za čistokrevný horor. Jak sám režisér přiznal ve svém rozhovoru s Ivanou Košuličovou, snažil se temné scény zlehčovat právě užitím humorných prvků a vyrovnat tím hororovou hrůzu. Zároveň byl humor cestou, jak snímku dodat šanci s úspěchem projít schvalovacím procesem. Herz zastává názor, že horor sám osobě nedokáže existovat a lidé si musí uprostřed projekce odpočinout. Pokud jim k tomu snímek nenabídne cestu pomocí humorných scén, začnou se smát i ve scénách, které nejsou vtipné.⁸⁵ Užití humoru v kombinaci s hororovými scénami je nejpatrnější ve *Spalovači mrtvol* a právě v *Upíru z Feratu*. Zatímco však humor v prvně natočeném snímku směřuje ke grotesce, zde ve spojení s ryze žánrovými scénami vytváří jejich parodii.

Do hororového narativu je v neposlední řadě zasazen i pro Herze typický zájem o psychologii hrdiny, jenž se ocitá na pokraji šílenství. Doktor Marek zpočátku

⁸⁵ KOŠULIČOVÁ, Ivana. 2002. *Drowning the Bad Times*. [online] Kinoeye [cit. 14. 3. 2014]. Dostupné z WWW: < <http://www.kinoeye.org/02/01/kosulicova01.php> >.

spoléhá na svou racionalitu a odmítá Kaplanovu teorii o autu jezdícím na krev, když nepravděpodobnou možnost přijme, stává se skoro posedlým touhou ji dokázat celému světu. Závěrečný neúspěch, který má dvojnásobnou platnost, neboť nejen, že nikomu nedokázal tlumočit pravdu, ale ještě dodal firmě Ferat potřebný reklamní materiál, přivádí Marka na pokraj jeho psychické příčetnosti.

Závěr

Sledované snímky byly analyzovány s cílem objasnit, jakým způsobem Juraj Herz pracuje s žánrovými prvky hororu a pohádky a zda se dá v jeho případě hovořit o žánrové tvorbě. Provedené rozbory sémanticko-syntaktických kategorií jednotlivých děl sice prokázaly časté užívání žánrových znaků, ty však režisér ve svých filmech zcela podřizuje autorskému záměru, který je v každém snímku jiný. Herz se opakovaně vrací jen k tématu deviantních lidských stránek, schizofrenie či dvojakosti mysli, k zachycení hrdinova nitra a jeho duševních pochodů. Rozklad osobnosti je způsoben buď psychickou nevyrovnaností nebo duševní chorobou.

Právě motiv rozkladu, deviace či schizofrenie je vlastní i hororu, jehož prvky užívá režisér ve svých snímcích nejčastěji. K pohádkové tvorbě se režisér uchýlil pro velkou podobnost ikonografické stránky obou žánrů, díky níž mohl do pohádkového námětu snadněji začlenit hororové postavy, scény či stylové prvky. Nejčistší žánrové atributy lze najít v *Devátém srdci*, a to jak pohádkové (postavy s jedním určujícím znakem: hamižný hostinský, hloupí strážníci, chytrý šašek; komediální scény vlastní české pohádce: útěk z vězení, neúcta k autoritám; romantické hudební motivy), tak patřících k hororu (alchymista užívá lidská srdce, zombie v podzemní říši, scéna bálu nemrtvých i alchymistova děsivě urychleného zestárnutí). Film tak lze řadit k oběma daným žánrům. Ve zbylých snímcích se hororové prvky objevují převážně v kombinaci s humorem, buď v podobě grotesky, nebo parodie, a s psychologickým dramatem.

Každý film používá jiné techniky i styly. Herz si nevytvořil ustálenou poetiku. Snímky působí jako jednotlivá klavírní cvičení odehraná v honbě za dokonalostí. Jsou jinak barevně stylizované: *Spalovač mrtvol* černobílý, *Morgiana* křiklavě barevná s ostrými kontrasty černé a bílé a komplementární oranžovou barvou. *Panna a netvor* se odehrává převážně v temném prostředí a barevná paleta je proto velmi tlumená. *Upír z Feratu* se drží realistického modu, jenž tvořící ostrý kontrast s červenou barvou krve. *Deváté srdce* má dvojí stylizaci, polovina snímku je pestře barevná, druhá část je natočena s minimálním svícením a důrazem na kontrasty bílé, zlaté a černé.

Snímky experimentují se stylem, každý však jiným způsobem s ohledem na akcentované téma. Deviantní stránku Kopfrkinglovy osobnosti Herz tlumočí skrze širokouhlé objektivy a jimi deformovaný obraz, Rozdílnost Victorie a Kláry je umocněna barevnou stylizací, motiv schizofrenie halucinační sekvencí s lomem světla přes hranol. Ve své verzi příběhu o krásce a zvířeti Herz plynule přechází z hororové polohy do pohádky skrze změnu Juliina vztahu k Netvorovi, která je i hudebně vyjádřena změnou Motivu netvora v Motiv panny. Ve své parafrázi na upírské téma režisér kombinuje prvky současného dramatu s klasickými hororovými klišé, která vložení do odlišných kontextů paroduje.

Ve své tvorbě se Herz pokusil oprostít od normalizačních požadavků. Dle nich měl film být především lehce srozumitelnou zábavou pro masu. Určitou úlitbou komedii byl film *Holky z porcelánu*, jehož natočení však podmiňovalo režisérovo další působení na Barrandově. Analyzované snímky jsou ponuré, obsahují pro normalizaci mnoho hororových scén i metafor, navíc často akcentují Herzovu slabost pro umění, ať už se jedná o citace obrazů (Hieronymus Bosch, Gustav Klimt) loutkového divadla, či hudby (Camille Saint-Saëns, Gustav Mahler). V době svého vzniku byly pro tyto své prvky označeny jako nevhodné či příliš formalistické.

Prameny a literatura

Analyzované filmy:

Spalovač mrtvol (1968)

Morgiana (1972)

Panna a netvor (1978)

Deváté srdce (1978)

Upír z Feratu (1981)

Další citované filmy:

Anička s lískovými oříšky (Aleš V. Horal, 1993)

Avatar (James Cameron, 2009)

Buldoci a třešně (Juraj Herz, 1981)

Byl jednou jeden král (Bořivoj Zeman, 1954)

Dařbuján a Pandrhola (Martin Frič, 1959)

Den nezávislosti (Roland Emmerich, 1996)

Holky z porcelánu (Juraj Herz, 1974)

Kočí lidé (Jacques Tourneur, 1942)

Kráska a zvíře (Jean Cocteau, René Clément, 1946)

Křehké vztahy (Juraj Herz, 1979)

Kulhavý ďábel (Juraj Herz, 1968)

Metropolis (Fritz Lang, 1927)

Nesmrtelná teta (Zdeňek Zelenka, 1993)

Petrolejové lampy (Juraj Herz, 1971)

Popelka (Václav Vorlíček, 1973)

Princ a Večernice (Václav Vorlíček, 1978)

Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)

Ptáci (Alfred Hitchcock, 1963)

Pyšná princezna (Bořivoj Zeman, 1952)

Sběrné surovosti (Juraj Herz, 1965)

Sůl nad zlato (Martin Hollý ml., 1982)

Terminátor (James Cameron, 1984)

Upír Nosferatu (Friedrich W. Murnau, 1922)

Vymítač ďábla (William Friedkin, 1973)

Citovaná umělecká díla:

Nesení kříže (Hieronymus Bosch, 1515–1516)

Portrét Adele Bloch Bauer II. (Gustav Klimt, 1912)

Portrét Emilie Flöge (Gustav Klimt, 1902)

Portrét Ria Munk III. (Gustav Klimt, 1918)

Sedm smrtelných hříchů a čtyři poslední věci (Hieronymus Bosch, cca 1500)

Water Serpents (Gustav Klimt, 1907)

Zahrada pozemských rozkoší (Hieronymus Bosch, 1503/4)

Písně o mrtvých dětech (Gustav Mahler, 1901-4)

Tanec kostlivců (Camille Saint-Saëns, 1875)

Jessie a Morgiana (Alexandr Stěpanovič Griněvskij, 1921)

Kráska a zvíře (František Hrubín, 1972)

Spalovač mrtvol (Ladislav Fuks, 1967)

Upír po dvaceti letech (Josef Nesvadba, 1983)

Literatura:

ADAMOVIČ, Ivan. *Encyklopedie fantastického filmu*. Praha: Cinema, 1994, 224 s. ISBN 80-901675-3-5.

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999, 249 s. ISBN 0-85170-717-3.

ALTMAN, Rick. Obaly na vícero použití. Žánrové produkty a proces recyklace. *Illuminate*, 2002, č. 4, ISSN 0862-397X.

ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminate*, 1989, č. 1, s. 17-29. ISSN 0862-397X.

BIRD, Daniel. 2002. *To excess: the grotesque in Juraj Herz's Czech Films*. [online] Kinoeye [cit. 4. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://www.kinoeye.org/02/01/bird01.php>>.

BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír: Normalizační film. *Cinepur*, 21, 2002, č. 7, s. 6-11. ISSN 1213-516X.

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, 256 s. ISBN 0-415-90216-9.

FIALA, Miloš. Spalovač mrtvol. *Rudé právo* 49, 1969, č. 67, s. 5.

GREENHILL, Pauline, MATRIX, Sidney Eve (ed.). *Fairy Tale Films: Visions of Ambiguity*. Logan, UT : Utah State University Press, 2010, 270 s. ISBN 978-0-87421-781-0.

HULÍK, Štěpán. *Kinematografie zapomnění - Počátky normalizace ve Filmovém studiu Barrandov (1968-1973)*. 1. vyd. Praha : Academia, 2011, 475 s. ISBN 978-80-200-2041-3.

HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film: Inside Film*. Harlow: Pearson Education Ltd, 2004. 244 s. ISBN 978-0-582-43794-4.

KFS FF UK: *Film a žánr. Historické nastínění vývoje konceptu*. [online]. [cit. 30. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/zanr.pdf>>.

KLIMENT, Jan. Krásný poetický film. Nová barevná pohádka z Barandova. *Rudé právo* 59, 1979, č. 3, s. 5.

KLIMENT, Jan. Pohádka i pro dospělé. *Rudé právo* 59, 1979, č. 57, s. 5.

KOPANĚVOVÁ, Galina. Metamorfóza pana Kopfrkingla, *Film a doba* 15, 1969, č. 5, s. 230-236.

KOŠULIČOVÁ, Ivana. 2002. *Drowning the Bad Times*. [online] Kinoeye [cit. 30. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://www.kinoeye.org/02/01/kosulicova01.php>>.

KŘIVÁNKOVÁ, Darina. *Jsem žid antisemita*. [online]. Reflex, 2009, č. 24, s. 22. [cit. 30. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://www.reflex.cz/clanek/placena-zona-archiv/33996/jsem-zid-antisemita.html>>

KUČERA, Jakub. *Filmový žánr* [online]. Cinepur. [cit. 30. 3. 2014]. Dostupné z WWW: <<http://cinepur.cz/article.php?article=942>>

MACEK, Václav a Jelena PAŠTÉKOVÁ. *Dejiny slovenskej kinematografie*. Martin: Osveta, 1997. 599 s. ISBN 80-217-0400-4.

MOCNÁ, Dagmar, PETERKA Josef a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004, 699 s. ISBN 80-7185-669-X.

PERNICA, Alexej. *Mýtové kořeny dramatických postav: nalézané také cestou od kouzelné pohádky k divadelnímu tvaru*. Brno: JAMU, 2003, 238 s. ISBN 80-85429-82-9

PROPP, Vladimír Jakovlevič a ŠMAHELOVÁ, Hana, ed. *Morfologie pohádky a jiné studie*. 2. vyd. Jinočany : H & H, 2008. 343 s. ISBN 978-80-7319-085-9.

PŘÁDNÁ, Stanislava, Zdena ŠKAPOVÁ a Jiří CIESLAR. *Démanty všednosti: český a slovenský film 60. let: kapitoly o nové vlně*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2002. 387 s. ISBN 80-86102-17-3.

PTÁČEK, Luboš a kol.: *Panorama českého filmu*. 1. vyd. Olomouc: Rubico, 2000, 514 s. ISBN 80-85839-54-7.

SVOBODA, Svatoslav. Spalovač mrtvol. *Kino* 24, 1969, č. 6, s. 11.

TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010, 166 s. ISBN 978-80-246-1676-6.

VOKŘÁL, Jaroslav. Deváté srdce. *Kino* 34, 1979, č. 12, s. 6.

WOJCIK-ANDREWS, Ian. *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory (Children's Literature and Culture)*. Routledge, 2000, 257 s. ISBN 0-8153-3074-X.

WORLAND, Rick. *The Horror Film: An Introduction*. Malden: Blackwell Publishing, 2007, 324 s. ISBN 1-4051-3901-3.

ŽALMAN, J.: *Umlčený film. Kapitoly z bojů o lidskou tvář československého filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 1993, 278 s. ISBN 80-7004-030-0.

Internetové databáze a zdroje citovaných obrazů:

Artmuseum. [online]. [cit. 30. 3. 2014]. Dostupné z WWW:
<<http://www.artmuseum.cz>>.

Česko-Slovenská filmová databáze. [online]. [cit. 30. 3. 2014]. Dostupné z WWW:
<<http://www.csfd.cz>>.

Gustav Klimt Museum [online] [cit. 30. 3. 2014] Dostupné z WWW:
<<http://www.klimt.com>>

Ibiblio [online] [cit. 30. 3. 2014] Dostupné z WWW: <<http://www.ibiblio.org>>

The Internet Movie Database. [online]. [cit. 30. 3. 2014]. Dostupné z WWW:
<<http://www.imdb.com>>.

Wiki Paintings. [online]. [cit. 30. 3. 2014]. Dostupné z WWW:
<<http://www.wikipaintings.org>>.

Přílohy

Příloha 1 – Funkce jednajících postav (V. J. Propp)

1. Jeden ze členů rodiny opouští domov
2. Hrdinovi je něco zakázáno
3. Zákaz je porušen
4. Škúdce se snaží vyzvídat
5. Škúdce dostává informace o své oběti
6. Škúdce se snaží oklamat svou oběť, aby se zmocnil jí nebo jejího majetku
7. Oběť podlehne úskoku a tím bezděčně pomáhá nepříteli
8. Škúdce působí jednomu ze členů rodiny škodu nebo újmu
 - a) Jednomu ze členů rodiny se něčeho nedostává nebo by něco chtěl mít
9. Neštěstí nebo nedostatek jsou sděleny. K hrdinovi se někdo obrací s prosbou nebo rozkazem. Je odeslán nebo propuštěn.
10. Hledač se rozhodne k protiaksi nebo s ní vysloví souhlas
11. Hrdina opouští domov
12. Hrdina je podroben zkoušce
13. Hrdina reaguje na činy budoucího dárce (zkouška, osvobození zajatého, usmíření hádajících se, vykonává službu)
14. Hrdina dostává k dispozici kouzelný prostředek
15. Hrdina je přenesen, dovezen nebo přiveden k místu, kde se nalézá předmět hledání
16. Hrdina a škúdce vstupují do bezprostředního boje
17. Hrdina je zraněn/označen
18. Škúdce je poražen (zabit v boji, poražen v hádankách, zabit ve spánku, vyhnán)
19. Počáteční neštěstí nebo nedostatek jsou zlikvidovány
20. Hrdina se vrací
21. Hrdina je pronásledován (někdo se ho pokouší zabít, oklamat)
22. Hrdina se zachraňuje před pronásledováním
23. Nepoznaný hrdina se dostává domů nebo do jiné země
24. Nepravý hrdina si klade neoprávněné nároky
25. Hrdinovi je uložena těžká úkol (zkouška, hádanka, zkouška síly či vytrvalosti)
26. Úkol je splněn
27. Hrdina je poznán (díky znamení/zranění, které mu vtiskl škúdce, nebo díky předmětu)
28. Nepravý hrdina nebo škúdce je odhalen
29. Hrdina dostává nové vzezření (nové šaty, kouzlo)
30. Škúdce je potrestán
31. Hrdina se žení a nastupuje na trůn (nebo je finančně odměněn)

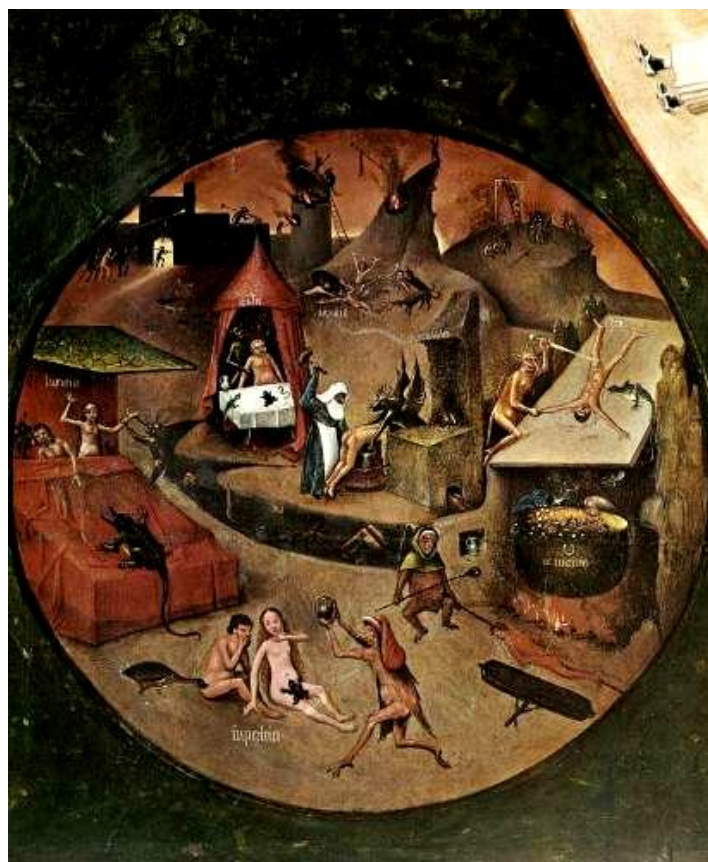
Příloha 2 – Obrazová příloha



Nesení kříže (Hieronymus Bosch, 1515–1516)



Sedm smrtelných hříchů a čtyři poslední věci (Hieronymus Bosch, cca 1500)



Detail pekla



Zahrada pozemských rozkoší (Hieronymus Bosch, 1503/4)



Detail pekla



Portrét Adele Bloch Bauer II. (Gustav Klimt, 1912)



Portrét Emilie Flöge (Gustav Klimt, 1902)



Portrét Ria Munk III. (Gustav Klimt, 1918)



Water Serpents (Gustav Klimt, 1907)