

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH  
FILOZOFICKÁ FAKULTA  
ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

(NE)POHYBLIVÉ OBRÁZKY HORORU. NARATIVNÍ A  
STYLICKÁ FUNKCE FOTOGRAFIE (NEJEN) V HOROROVÉM  
FILMU

Vedoucí práce: Mgr. Vera Kaplická Yakimova, Ph.D.

Autor práce: Lenka Kratochvílová

Studijní obor: Dějiny umění – Estetika

Ročník: 3.

2020

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

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

České Budějovice 31. července 2020

Lenka Kratochvílová

## **Poděkování**

Tímto bych ráda poděkovala vedoucí mé práce Mgr. Vera Kaplická Yakimova, Ph.D. za ochotu, neskonalou trpělivost a čas strávený při vzniku mé bakalářské práce.

## **Anotace**

Cílem práce je otevřít otázku o roli a použití fotografie v hororovém filmu. Práce v prvním kroku bude nastiňovat žánr hororu a ukazovat jej v různých druzích umění. V druhém kroku se práce bude soustředit na hororový film, bude uvedena jeho krátká historie, co diváka na hororu přitahuje a charakteristika hororového filmu. Ve třetím kroku se práce bude zabývat funkcí fotografie jako důležitého prvku v naraci filmu. Přirozeně bude zmíněna i stylistická funkce, kdy fotografie funguje jako trik. Všechny funkce fotografie budou ukázány v příkladech hororových a nehororových filmů.

**Klíčová slova:** Carroll, Campany, divák, film, fotografie, funkce fotografie, horor, hororový film, žánr

## **Annotation**

The aim of this work is to open the question about the role and use of photography in the horror film. This work in the first step will outline the horror genre and will be shown in different kinds of art. In the second step, this work will focus on the horror film, where it will be listed its brief history, what attracts the spectator in horror film and characteristics of the horror film. In the third step, this work will be dealing with use of photography as an important element in the narration of film. Naturally will be mentioned stylistic use of photography when the photography works as a trick. Every use of the photography will be shown in examples of horror and non-horror films.

**Keywords:** Carroll, Campany, genre, horror, horror film, movie, spectator, photography, use of photography

# Obsah

Úvod .....	7
1. Horor jako žánr obecně.....	8
1.1. Horor v umění .....	9
2. Hororový film .....	13
2.1 Historie hororového filmu .....	15
2.2 Divák a hororový film .....	19
2.3 Základní motivy hororového filmu .....	23
3. Film a funkce fotografie.....	26
4. Hororový film a fotografie .....	32
Závěr .....	39
Seznam použité literatury .....	40
Internetové zdroje .....	41
Obrazová příloha .....	42

## Úvod

Horor je žánr, který je buď publikem milován, anebo naopak zavrhován. Pod slovem horor se skrývá nepřehledně mnoho negativních emocí a s použitím tohoto slova se může vyjádřit postoj, který se nepodobá ničemu harmonickému, ale naopak vyvolává odpor, strach a hrůzu. Síla těchto negativních emocí se může lišit, ale v základu jsou stejná. Základní emocí pro horor je strach. Strach je spojován se strašidelným objektem a subjektem, tedy s něčím a někým. Tento strašidelný objekt a subjekt se snaží strach posilovat vždy, kdy vyplane v lidské mysli napovrch. Strašidelný objekt a subjekt čerpají náš strach. Když myslíme na strašidelný objekt a subjekt, tak se z naší fantazie jeví, takže je nedokážeme popsat a pojmenovat. Strašidelný objekt a subjekt pohlcují veškeré naše smysly a chtějí vyvolat jen to jediné, hrůzu.

Strach z objektů a subjektů je v hororových filmech důležitý. U subjektu se může jednat o strach z ďábla, monstra, strach ze setkání s duchy či jinými temnými energiemi. U objektů se může jednat o strach ze stínů, strach z nožů či objektů, které jsou nevysvětlitelné. Hororové filmy čerpají svou sílu ze strachu diváků, kteří sledují v ději hrůzu odehrávající se hlavním postavám. Pokud strach v hororu není vyvolán, není to dobrý hororový film. Ve filmu mohou hrůzu podporovat různé motivy jako je například hudba, fotografie, místo a tak podobně. Já se ve své bakalářské práci soustředím na motiv fotografie. Motiv fotografie se může zdát jako okrajový, ale podle mě odkrývá zajímavá témata v rámci hororového žánru. Ve své práci se budu zabývat rolí fotografie ve vybraných hororových filmech. Ve své podstatě je film s fotografií spoután. Fotografie je umělecký prostředek k zaznamenání reality a skrze film se fotografie může proměnit. Fotografie nemusí zaznamenat jen to, co je skutečnost. Ve filmu se totiž můžeme setkat s fotografií, která zaznamenává novou realitu.

Ve své bakalářské práci budu prvotně nastiňovat žánr hororu a ukazovat jej v různých druzích umění, kde se budu soustředit na prvky hrůzy. Dále se budu soustředit na hororový film a uvedu zde jeho krátkou historii. Také se budu věnovat proč je horor pro diváka přitažlivý? A následně vytyčím charakteristiky žánru. Poté bych přešla na ústřední téma své práce a tím je fotografie a s jakou funkcí se ve světě filmů a jejich příběhů, nejen těch hororových, potýkáme.

## 1. Horor jako žánr obecně

Horor je žánr, který má dlouhou historii a objevuje se v mnoha druzích umění. Objevuje se například v malbě, literatuře, písničkách a lidových folklórech. Bruce F. Kawin ve své knize *Horror and the Horror Film* píše o prvních hororových příbězích, které osahovaly smrt, vraždy a monstra: „Among the oldest written stories is the attempt to come to terms with death in the Babylonian Epic of Gilgamesh, the Odyssey is full of monsters such as the giant, man-eating Cyclops, English literature finds its first monsters in Beowulf and includes the horrific blinding scene („Out, vile jelly“) in King Lear; [...]“<sup>12</sup> Ale už dávno předtím se vyprávěly dětem příběhy plné zázraků, nebezpečí a zla. Horor je starý, starý jako strach a strach čerpá sílu z vyprávění a svých posluchačů tak, aby byl strach předáván dál.

Počátky hororu jako žánru, především v literatuře, se datují ke konci 18. století v Anglii. V Anglii žánr zaznamenal svůj vrchol a byl svým způsobem dominantní nad ostatní žánry své doby. Hlavním zdrojem pro hororový žánr byl anglický gotický román. A nejpodstatnější pro evoluci hororového žánru byla podle Noëla Carrola nadpřirozená gotika, kde převládají kruté operace nadpřirozených sil, které jsou uplatněny převážně v literárních dílech.<sup>3</sup> V gotické literatuře prorazila děsivá díla jako je *Frankenstein* z roku 1797 od Mary Shelleyové, *The Vampyre* z roku 1819 od Johna Polidori a *Poutník Melmoth* z roku 1820 od Roberta Maturin. Ve dvacátých letech 19. století začal horor poskytovat podklady pro dramatizaci a samotný žánr byl psán autory až do sedmdesátých let, a to díky jeho popularitě.<sup>4</sup>

Pro horor je důležitá „hrůza“, protože je to jedna nejstarších emocí, která je lidské rase známá. Hrůza je propojená s neznámem, ať už se jedná o objekt nebo subjekt. Většinou, když se někdo snaží popsat nějaké „monstrum“, píše, že je nepopsatelné,

---

<sup>1</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the Horror Film*. London: Anthem Press, 2012, s. 3

<sup>2</sup> „překlad vlastní“ – „Mezi nejstaršími psanými příběhy je pokus o vyrovnání se se smrtí v babylonském eposu o Gilgamešovi, Odysea je plná monster jako jsou obři, muže-požírající kyklopy, anglická literatura nalézá svá první monstra v Běowulfu a zahrnuje hrůzostrašně oslepující scénu („Ven, odporné želé“) v králi Learovi, [...]“: KAWIN, Bruce F. *Horror and the Horror Film*. London: Anthem Press, 2012, s. 3

<sup>3</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 4/introduction

<sup>4</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 5/introduction



nevyslovitelné a nezobrazitelné. Takže jednoduše řečeno, toho, co neznáme se bojíme, tak v tom je ta kotva strachu. Strach nás může ovládnout na místě (např. městě), které je nám neznámé, protože je snadné se v neznámém městě ztratit, podobně jako v labyrintu.

## 1.1. Horor v umění

Horor se objevuje napříč různými druhy umění a ve své práci uvedu několik příkladů uměleckých děl, která považuji za příznačné pro žánr v daném umění.

Jako dobrý příklad poslouží významný malíř anglo-švýcarského původu Henry Fuseli a jeho dílo *The Nightmare* (obr. 1), v překladu „Noční můra“ z roku 1781. Fuseliho malby jsou napínavé a nesou emocionální náboj pro strach a násilí. Bod pro horor je Fuseliho sklon k strašidelným fantaziím jako právě v díle *The Nightmare*.

V díle *The Nightmare* je zobrazena krásná spící žena v bílém šatu ležící na lehátku a na její hrudi sedí démon nebo upír, který se dívá směrem na diváka. V pozadí obrazu se za temně rudými závěsy pravděpodobně objevuje koňská hlava, která má bílý polostín jako to bývá u ducha. Můžeme si zde všimnout jisté erotiky a snovosti, která kontrastuje se zlým snem a ten se odehrává na hrudi ležící ženy a též v pozadí obrazu. Celý obraz má temný nádech s velkými kontrasty světla a stínu.

Toto dílo od Henryho Fuseli mi silně připomínalo téma „Femme Fatale“, kde obvykle figuruje žena jako vampírka nebo vysávačka životní energie. Žena má na obraze až nepřiměřeně odhalený krk a ten může nabádat démona, aby se pohostil na její životní energii. Je možné, že se z ženy stane nadpřirozená bytost, tedy vampírka a bude parazitem ostatním lidem, stejně jako její stvořitel, anebo je démon pouhým zpodobněním noční můry?

Po představení příkladu z malířství ve své práci uvedu příklad z literatury. Důležitým představitelem pro literární horor je Edgar Allan Poe a jeho povídky, které jsou plné teroru, hrůzy a také smutku. Poe jako spisovatel předběhl dobu o desítky let, než se hororový žánr usadil na svém vrcholu. Směrem byl Poe ve svých dílech spojen s romantismem. Romantismus je pro vývoj hororu zásadní, protože se objevuje tajemno, nebezpečí a hrůza. Z vlastního subjektivního hodnocení jsem jako příklad hrůzostrašné povídky, která zanechává husí kůži na těle vybrala z kolekce Edgara A. Poa *Černého kocoura*. V příběhu figuruje hlavní postava muž jako zbožňovatel koček, ale jen na

počátku. Průběžně hlavní postava propadá alkoholismu a hněvu. Svůj hněv si hlavní postava začne vybíjet na nebohém kocourovi, kterého vlastní a později kocoura oběsí, protože hlavní postavě hněv graduje. Ale svého činu časem hlavní postava rovněž lituje a pořídí si velice podobného kocoura. Tento kocour se mu stává protivným a chce se ho zbavit. Tomu chce zabránit manželka hlavní postavy, ale smrt kocoura se naopak obrátí proti ní a její manžel jí zavraždí. V příběhu manželku hlavní postava zazdí za tlustou zeď a kocour zmizí. Policie pátrá po zmizelé manželce a několikrát navštíví dům hlavní postavy. Ale při prohledávání domu je právě za tlustou zdí slyšet nepřírozený zvuk, a tak se přijde na čin hlavní postavy, díky kocourovi, který zvuky vydával, aby odhalil mrtvolu manželky a jeho pán byl řádně potrestán za svou krutost smrtí.

Zajímavé na tomto příběhu je, že se tu skrývá démon, a nejen v jedné podobě. Prvním démonem je alkohol, který milujícího páníčka vlastníčího kocoura dokáže přetvořit na nenávistného a zlostiplného člověka, jenž ubližuje nebohému zvířeti a nakonec zavraždí vlastní manželku. Druhý démon se pravděpodobně skrývá v samotném kocourovi. Je i dost možné, že se jednalo o toho samého kocoura. Právě on se mohl znovu přijít pomstít svému pánovi za jeho ubližování a poté jeho oběšení. Takže kocour obživil se znamením první smrti na svém těle, tedy oběšením. Příběh o kocourovi skrývá hrůzná tajemství a mnoho je nevysvětleno tak, že příběh otevírá mnoho otázek, na které se obtížně hledá odpověď. Každý z jedinců má v sobě jednoho nebo dva demony, se kterými celý život může svádět marný boj. Hlavní otázkou ale je, kdo nebo co byl ten kocour, ...byl opravdu on tím démonem?

Od literatury se přesuneme k příkladu mladšího druhu umění a tím bude animace. Významným současným představitelem, který pracuje s hororovými prvky ve svých animacích a je českého původu, je filmový režisér Jan Švankmajer. Švankmajera jsem vybrala proto, že ve své tvorbě pracuje s mentálním hororem jako je úzkost, stres, deprese, obsese a jiné. Švankmajerovým specifickým dílem s mentálními hororovými prvky je *Tma, Světlo, Tma*. Jedná se o animaci focenou 25 fotografiemi za sekundu a tato technika je často využívána v pixilacích, kde naopak místo předmětů musí figurovat lidské postavy. Švankmajer ve své animaci pracuje s keramickou hlinou, která představuje syrovost jeho tvorby. Příběh je konstruován na principu puzzlování lidského těla a na úplném počátku se zde objevují ruce a hned na to oči. Jedná se tu o dva z primárních pěti smyslů, kterými my lidé disponujeme, tedy hmat a zrak a na řadu

přichází další. V příběhu jsou ruce sochaři, kteří staví tělo kousek po kousku až vzniká muž. Vše se odehrává ve stísněném pokoji s dveřmi a jediným oknem a těmi přicházejí různé části těla. Části těl jsou doprovázené mnohými nepřírozenými strašidelnými zvuky a zpočátku jsou spojovány v morbidní až monstrózně znetvořené celky. Jako by se tu odehrávala mutace. Veškerým spojením se zformuje muž, který je schoulený v koutu v stísněném pokoji ve svitu jediné žárovky na stropě.

Smysl tohoto díla od Jana Švankmajera se dá vyložit také mnoha způsoby. Viditelně se zde jedná o rekonstrukci, při principu puzzlování osoby, tedy nás samotných. Vše, co obsahujeme se neprodleně snažíme analyzovat až se rozebereme a zpětně se nemůžeme pojmout, protože jsme přeplnění sebou samotnými. Možná proto dílo *Tma, Světlo, Tma* skončilo mužem schouleným v koutě, který právě trpí stresem či depresí. Strach z prezentace sebe samotného nebo rozebírání toho, co máme v sobě špatného, pravděpodobně dopadne bezvýsledně a jsme neskutečně zdrceni z takového výsledku. I v nás samotných se najde hrůza a strach.

Vidění světa a tvorba Jana Švankmajera je z mého pohledu syrová. Styl je surrealistický, počátky děje jsou u něj neidentifikovatelné a jeho tvorba převážně překvapuje diváky. Po shlédnutí jeho děl se objevuje úzkost z viděného a díla se neprodleně otisknou do paměti.

Dalším významným umělcem je Joel-Peter Witkin, současný americký fotograf, který vytváří dosti neobvyklé a morbidní kompozice zátiší a portréty. Witkina jsem si vybrala kvůli jeho tvorbě, ve které využívá lidské části a tyto části mrtvých těl potom aranžuje do kompozic s různými předměty. Kompozice z předmětů následně mají symbolizovat smrt a také pomíjivost, nicotnost či vanitas. Dále Witkin využívá ve svých fotografiích modely tělesně postižených jedinců nebo lidí s velkými deformacemi těla. Jedna z nejděsivějších fotografií je z mého subjektivního pohledu *The Kiss* (1982) (obr. 2), tedy v překladu „Polibek“. Na fotografii jsou zobrazeny dvě mužské hlavy bez těla otočené do profilu čelem k sobě. Je tu evidentní, že jsou to hlavy již zesnulých starých mužů a jsou spojeny ústy v polibek.

Při pohledu na toto fotografické dílo je předmětem pohled z temné strany na skutečný svět, že lidé tu nejsou navěky a každý z nás je smrtelný a čeká na svůj polibek smrti. Lidé se bojí smrti, jelikož je neznámá a nikdo neví, co se bude po smrti odehrávat.

Dílo ze své kompozice těží, že je děsivé, šokující, vyvolává nechutenství a neuvěřitelná je i umělcova schopnost pracovat s částmi těl zemřelých, protože jen málokdo je toho schopný. Existuje krása v ošklivosti a ta je na díle *The Kiss* viditelná.

Podle Noëla Carrola existují období, po která je horor populární. Horor se objevuje a je populární mezi dekádami a reaguje na rozpoložení společnosti, která je momentálně neklidná, cítí strach a úzkost.<sup>5</sup> To může vysvětlovat i dnešní ukvapenou společnost, která je neustále ve stresu a strachu z toho, co může nastat. Tím pádem konzumace hororu, ať už je v jakékoli podobě, stoupá a žene se kupředu.

---

<sup>5</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 207

## 2. Hororový film

Jak poznáme při sledování, že se jedná o hororový film? Definovat hororový film je oproti jiným filmovým žánrům mnohem složitější, než se dá předpokládat. Podle Petera Hutchingse se tento problém objevuje v definicích, kterých je mnoho a nezapadají do sebe tak, aby tvořily jednu jasnou.<sup>6</sup> Hororový film je podle Petera Hutchingse oproti ostatním filmovým žánrům nejvíce podivný a je i dost předvídatelný. Předvídatelnost je kvalita, která je formována opakovatelností určitých zaběhlých forem v narativu filmu, a tím se hororový film přehledně projevuje.<sup>7</sup>

Žánr je důležitým tématem filmových studií. Nejlépe definovatelným žánrem je westernový žánr a zkušenosti s jeho definováním pomohou definovat hororový film. Westernový žánr byl a je specifický ve svém zeměpisném a historickém uspořádání. Z historického hlediska probíhá westernový film od roku 1850 až do konce 19. století.<sup>8</sup> Oproti westernovým filmům nejsou hororové filmy limitovány na žádné zeměpisné a historické uspořádání. To pro hororové filmy znamená, že můžou probíhat kdekoli, v jakémkoli městě či zemi na světě a mohou si vybrat kteroukoli časovou dobu, nejen tu současnou, ale i historickou.<sup>9</sup> Westernový film charakterizuje divoký západ Ameriky, indiáni, koně a šerifové chránící svá města před nájezdy indiánů nebo zločinců. Ve westernu se obvykle objevují konflikty mezi civilizovanou společností a divokými indiánskými kmeny. Ale to, co se objevuje ve westernovém filmu se může objevit i v hororovém filmu. Jen s tím rozdílem, že při sledování hororového filmu se jako diváci máme za úkol více bát.

Peter Hutchings v knize *The Horror film* tvrdí, že je ve všech žánrech, a to především ve westernovém žánru, výrazná vizuální ikonografie filmu. Ale u hororových filmů se výrazná vizuální ikonografie neprojevuje,<sup>10</sup> protože vizuální prvky jsou u hororového filmu neomezené. Pro westernový film jsou specifíci kovbojové, indiáni a koně, ale ti se mohou objevit i v hororovém filmu. V hororovém filmu mohou být

---

<sup>6</sup> HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film*, Harlow, England, New York: Pearson Longman, 2004, s. 4

<sup>7</sup> HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film*, Harlow, England, New York: Pearson Longman, 2004, s. 7/preface

<sup>8</sup> <https://www.britannica.com/art/western> 18.3.2020

<sup>9</sup> HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film*, Harlow, England, New York: Pearson Longman, 2004, s. 5-6

<sup>10</sup> HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film*, Harlow, England, New York: Pearson Longman, 2004, s. 5-6

kovbojové podání zcela jiným způsobem, tak aby například působili strašidelně. Co se nejvíce objevuje v hororovém filmu oproti westernovému filmu jsou právě monstra, démoni, hrůzostrašnosti a nechutnosti.

V dnešní bohaté škále seznamu filmů se můžeme setkat s případy, kdy je film dualismem dvou odlišných žánrů. Může to být film, který je válečný a dodatečně romantický nebo animovaný film skrývající ve svém ději horor. Animovaný film je tak nám divákům podán v neobvyklé podobě. V hororovém žánru se děs a hrůza může skrývat a ihned na počátku se nemusí divákům zjevit, protože pro udržení napětí je skryté tajemno důležité. Jako příklad uvádím animovaný film *Frankenweenie: Domácí mazlíček* (2012) od Tima Burtona. *Frankenweenie: Domácí mazlíček* je film o klukovi jménem Viktor, který vede spokojený život se svou rodinou i s Viktorovým psem Sparkym. Sparky je pro Viktora nejlepším přítelem, ale jednoho osudného dne Sparkyho přejede auto a zemře. Viktor ztrátu Sparkyho těžce nese a nedokáže se s ní vyrovnat. A tak se Viktor rozhodne Sparkyho oživit vědeckým pokusem pomocí blesku. Viktor se tu pokouší o stejné oživení mrtvolky jako doktor Frankenstein. Oživení Sparkyho se Viktorovi podaří, šlo však o šťastnou náhodu. U dalšího z pokusů oživení uhynulých zvířat se ze zvířete stane nebezpečná a děsivá příšera. Viktorovi spolužáci ze školy se dozvědí o jeho pokusech a chtějí si oživit i své domácí mazlíčky. Viktor o svých spolužácích netuší, protože se mu ztratil Sparky a hledá ho. Všichni Viktorovi spolužáci ožíví své mazlíčky a vytvoří tím nestvůry. Oživené nestvůry terorizují obyvatele města a jedině bleskem se stvůry vrátí zpět do pořádku. Tímto se film *Frankenweenie: Domácí mazlíček* řadí k hororu, protože v sobě nese hororové prvky jako je temná atmosféra, tajemno a ožívování uhynulých zvířat ve velkém, které podtrhuje vrchol animovaného filmu.

Není neobvyklé, že hororové filmy jsou spojovány především s hrůzostrašností, která je nejlépe charakterizuje. Při poznávání hororového filmu nemusí vždy záležet jen na vytvoření efektu nestvůrnosti a obludnosti, které se objevují nejčastěji. Hororový film spojuje i jiné neobvyklé prvky, jako třeba něco, co je člověku nejbližší jako je třeba kniha temných kouzel zděděná po babičce nebo být v moci svého telefonního mobilu, který nám uděluje příkazy. Může se jednat i o smrt blízké osoby a poté se obvykle zesnulá blízká osoba objevuje v naší blízkosti jako duch nebo v jiné formě nadpřirozena. Člověk jako jedinec, kterému zesnula blízká osoba se do příběhu s duchem milované osoby dokáže vcítit, protože mu to je blízké. Ale jedinec jako divák se musí naučit distancovat,

tak aby věděl, že se není čeho strachovat a sledoval hororový film dál jen pro své vlastní pobavení. Psychologickou distanci už dříve nastínil Edward Bullough v roce 1912 ve své stati „*Psychical Distance*“ as a Factor in Art and an Aesthetic Principle. Ve své stati Bullough tvrdí, že člověk jako příjemce při vnímání estetického objektu by měl od tohoto objektu udržovat odstup, potlačit své emoce a zájmy, a měl by zaujmout jen ten postoj, který je k objektu nezainteresovaný.<sup>11</sup>

Zaujmout nezainteresovaný postoj při sledování hororového filmu není jednoduché. Horor překypuje emocemi, které neodvratitelně působí na diváka a časem se divák možná naučí distancovat, tak aby se nebál.

## 2.1 Historie hororového filmu

Podle Stephena Loutzenhisera se horor jako filmový žánr neobjevoval běžně do třicátých let 20. století, ale přesto mělo mnoho filmařů a umělců velký zájem o cokoli, co bylo strašidelné. Natáčeli například tančícího kostlivce, kterému padaly končetiny (*Spook Tale* (1895) od Bratrů Lumièrů), dobrodružství v strašidelných domech s duchy, démony a ostatními děsivými monstry. Mnoho z filmů bralo inspiraci z příběhů gotických románů nebo z podoby démonů ze skutečného života jako jsou sérioví vrazi.<sup>12</sup> Například film *The Manor of the Devil* (1896) od Georges Méliès je třiminutový hororový film o hradu, kde se objevují duchové, upír a mnoho dalších. Film *The Manor of the Devil* je také první film o upírovi. Krátké hororové filmy zhmotnily představu děsu, která do té doby byla dostupná jen v knize.

V další vývojové etapě dějin hororového filmu se hororové filmy s delší stopáží a propracovanější narativní linkou. Německý expresionismus je důležitý prvek, který jako hnutí ovlivňoval filmový průmysl převážně v Německu před první světovou válkou a svého vrcholu dosáhl ve dvacátých letech 20. století v Berlíně. Německý expresionismus měl velký vliv též na umění jako malba, architektura, tanec a sochařství. Německý expresionismus se zajímal o hororový žánr a díky tomu vznikl v roce 1920 hororový film s názvem *Kabinet doktora Caligariho*, který režíroval Robert Wiene a je v dnešní době

---

<sup>11</sup> <http://www.hybris.cz/teorie-psyhicke-distance-v-kontextu-soucasnych-inscenaci-klasickyh-textu>  
16.3.2020

<sup>12</sup> LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016, s. 4

označován za klasiku a praotce hororových filmů.<sup>13</sup> Film po svém zveřejnění byl obdivován díky revoluční práci s kamerou a kinematografií s obsahem drsných úhlů a zvláštními perspektivními záběry. Nové scény byly otvírány jako divadelní závoje. Temnota a hrůza obklopuje scény s doprovodem napínavé hudby.

Loutzenhiser ve své práci říká, že na počátku první světové války začala v Německu upadat ekonomika a mnoho filmových společností, jako například Universum Film AG, bylo málem dovedeno k bankrotu. Tento úpadek zapříčinil, že mnoho tvůrců hororových filmů emigrovalo do Spojených států amerických. Odtud tvořili filmy se svým unikátním stylem filmování a změnili americkou kinematografií.<sup>14</sup>

To, co ale kinematografií otrásl bylo příchod zvuku. Zavedení zvuku mělo velký potenciál pro vývoj dalších hororových filmů. Společnosti Universal se se zavedeným zvukem povedlo uvést hororové filmy jako *Chrám Matky Boží v Paříži* z roku 1923 od režiséra Wallace Worsleyho a *Fantom Opery* z roku 1925 od režisérů Ruperta Juliana, Edwarda Sedgwicka a Lona Chaneyho. Využití zvuku v těchto zmíněných filmech zapříčinilo lavinu hororových filmů, které byly adaptací známých gotických románů. Byly to filmy jako *Dracula* (1931) od Toda Browninga, *Frankenstein* (1931) od Jamese Whaleho, *Mumie* (1932) od Karla Freundta, *Neviditelný muž* (1933) od Jamese Whaleho, Sidneyho Meyerse a Josepha Stricka a nakonec *Vlkodlak* (1941) od George Waggnera. Těmto filmům zvuk dodal „napětí a tlak“, který se projevil třeba u vlkodlakova řevu, Drákulovým bezproblémovým až přímo hladkým sváděním svých obětí a Frankensteinovým monstrózním sténáním.<sup>15</sup> S přidaným zvukem rostlo napětí. Například ve filmu *Dracula* je vážná hudba již od začátku filmu a přidává na své intenzitě, když vylézá Drákula se svými nevěstami z rakví. Scéna je doprovázená zvukem kvíkotu myši, a tak se Drákula jeví mnohem strašidelněji, že i myši před ním prchají.

V dalším dějinném vývoji hororových filmů je tendence se obracet na ověřené vzorce dříve úspěšných filmových příběhů. To má za následek opakování se, kdy filmy využívají staré vzorce úspěšných filmů a přetvářejí je v nové. Loutzenhiser tvrdí, že to se

---

<sup>13</sup> <https://www.studiobinder.com/blog/german-expressionism-film/> 17.3.2020

<sup>14</sup> LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016, s. 4

<sup>15</sup> LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016, s. 6



stalo i u společnosti Universal a jejích hororových filmů, které reprodukovaly známá monstra do filmů jako je *Návrat neviditelného muže* (1940) od Joeho Maye, anebo spojili více známých monster v jednom filmu jako je *Frankenstein a Vlkodlak* (1943) od režiséra Roye Williama Neilla. Reprodukování známých monster mělo za následek degradaci kvality filmů a tyto filmy u diváků nebyly populární. Vzorec reprodukování monster se dostal do vedení i u komedie *Bud Abbott and Lou Costello Meet Frankenstein* (1948) od režiséra Charlese Bartona, která završuje společnosti Universal její cyklus hororových filmů, které byly inspirovány gotickými romány.<sup>16</sup>

Nicméně, podle Stephena Loutzenhisera si hororové filmy v padesátých letech, několik let po druhé světové válce prošly obdobím, kdy kolísala jejich kvalita u scénářů, které byly neuspokojivé a herectví na tom bylo podobně. A právě proto byly hororové filmy odstrčeny stranou a označovány jako béčkové filmy. Doba vyžadovala něco jiného a filmový průmysl měl větší zájem o využití pokročilejších technologií.<sup>17</sup> Šlo například o dotváření efektů v kinosále, které měly snahu oživit film jako u současných 3D filmů. Díky dotváření efektů a jiných vymožeností mohl být divák ve velkém očekávání, jako když navštívil v kině například film *Dům hrůzy* (1959) od Williama Castleho. V kinosále při promítání *Domu hrůzy* prolétávala na tenkých drátech kostra mezi usazenými diváky. Kostra bezesporu diváky překvapila. Dále se z technologií využívalo elektrických bzučáků a ty se vkládaly do sedadel v kinosálech, když se promítal film *Třaslavec* (1959) také od Williama Castleho. Anebo poslední příklad je využití placených lidských figurantů, kteří byli skryti mezi ostatními diváky a nuceně ječeli strachy či omdlívali. To byl vrchol padesátých a šedesátých let, kdy se zkoušelo mnoho netradičních způsobů, jak divákům nahnat strach.<sup>18</sup>

V šedesátých letech 20. století si hororové filmy získaly vydatnou prestiž díky hororovému filmu *Psycho* (1960) od Alfreda Hitchcocka. Film *Psycho* ukázal divákům, že horor působí strašidelně se sériovými vraždami nebo masakry. Podobný převrat byl i u dalšího hororového filmu od Alfreda Hitchcocka s názvem *Ptáci* (1963), který se soustředil na teror obyvatel města vyvolaný ptactvem, takže děsivost spočívala

---

<sup>16</sup> LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016, s. 6

<sup>17</sup> LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016, s. 6

<sup>18</sup> <https://www.nyfa.edu/student-resources/how-horror-movies-have-changed-since-their-beginning/>  
17.3.2020

v pohromě způsobené přírodou. Film *Ptáci* se na začátku točil kolem lásky a komplikovaných vztahů hlavních postav. Převrat v ději filmu nastal až na dětské oslavě, kde hejno ptáků zaútočí na děti. Po oslavě a události, kdy ptáci zaútočili, se odehrávají další útoky ptáků a objevují se první smrtelné oběti. Alfred Hitchcock nám ve filmu *Ptáci* ukazuje zoufalost lidí, které postihla přírodní katastrofa. A také je nám ukázáno, jak si lidé nedokáží ptačí chování vysvětlit, což vede napadené lidi k ještě větší zoufalosti. Otázkou je, proč ptáci útočili? Co byl jejich cíl? Možná vyhnat lidi z města, pomsta nebo útok ptáků byla souhra náhod.

Podle Loutzenhisera v šedesátých letech byly hlavní motivy v hororových filmech démoni, ďáblové a další nadpřirozené bytosti. Jednalo se o filmy jako *Rosemary má děťátko* (1968) od Romana Polanskiho, *Horor v Amityville* (1979) od Stuarta Rosenberga a *Čelisti* (1975) od režiséra Stevena Spielberga, který ukázal, že monstra mohou být velice lukrativní.<sup>19</sup> Dále úspěšnými filmy byly *Vetřelec* (1979) od Ridleyho Scotta a *Věc* (1982) od Johna Carpentera. Tyto filmy byly úspěšnými letními trháky v kinech a dodnes jsou velice oblíbené. Z výběru filmů, mezi šedesátými a osmdesátými lety, vyčnívá film *Čelisti*. *Čelisti* nejsou o nadpřirozenu nebo mimozemských tvorech, ale o krvežiznivém mořském tvorů, tedy žraloku. Děs ze žraloků je přirozenější, protože víme, že existují. Žraloci jsou mořskými predátory již od dob dinosaurů a jediné, co se u nich změnilo je velikost. Film *Čelisti* se prezentuje s krvežiznivostí žraloků a tím navyšuje u diváků strach z těchto tvorů. Naopak filmy *Věc* a *Vetřelec* se soustředí na stvůry mimozemského původu, které mohou nahánět hrůzu svým vzhledem a tím, že jsou pro nás zcela neznámé.

Vytváření hororových filmů nebylo záležitostí jen velkých filmových studií, ale tvorbu těchto filmů si mohla dovolit i filmová studia s nízkým finančním rozpočtem. A jakmile produkční náklady začaly klesat, tak nezávislí režiséři mohli lehce napodobovat napětí, které tvořili vysoce postavení tvůrci hororových filmů.<sup>20</sup> V 60. letech se hororové filmy snažily upoutat netradičními způsoby a fungovaly jako atrakce, ale v 70. a 80. letech se hororové filmy vracejí k narativnímu vyvolání strachu. Návrat se odehrál při zveřejnění krvavého hororu *Texaský masakr motorovou pilou* (1974) od režiséra Tobeho Hoopera, který inspiroval řadu tvůrců, protože měl velký potenciál vyvolat u diváků

---

<sup>19</sup> LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016, s. 7-8

<sup>20</sup> LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016, s. 8

strach. Po *Texaském masakru motorovou pilou* dále pokračoval úspěšně nezávislý film *Halloween* (1978) od Johna Carpentera a na podobném konceptu krvavého hororu i *Pátek třináctého* (1980) od Seana C. Cunninghama a nakonec *Noční můra v Elm Street* (1984) od Wese Cravena.

V devadesátých letech 20.století a na počátku 21.století hororové filmy s tématy masakrů začaly být parodovány. Film jako *Vřískot* (1996) od režiséra Wese Cravena otevírá cyklus hororových filmů o adolescentech a následně je parodován ve filmu *Scary Movie: Děsnej biják* (2000) od Keenena Ivoryho Wayanse. Stejnou tendenci můžeme vidět i u dalších filmů jako je například *Kruh* (2002) od Gore Verbinskiho. Hororový žánr se v těchto letech začal více soustředit na mladší skupinu diváků. Mladé diváky upoutaly filmy jako *Tajemství loňského léta* (1997) od Jima Gillespieho, *Nezvratný osud* (2000) od Jamese Wonga nebo *Pach krve* (2003) od Roba Schmidta.

Hororové filmy se točí dál i v 21.století, jsou součástí filmového průmyslu a tvůrci přicházejí s novými náměty, jak své diváky mohou vystrašit. Podle Loutzenhisera nám historie hororových filmů ukazuje pomíjivost popularity různých témat jako jsou například masakry nebo nadpřirozeno. Je to tím, že filmy jsou ovlivňovány světem – například momentálními společenskými normami, aktuální politickou situací, pop kulturou, vědeckými pokroky.<sup>21</sup> Proto se producenti a režiséři, kteří vytváří hororové filmy, soustředí převážně na podvědomé obavy společnosti své doby a prezentují je v hrůzostrašném finále. Produkce má za úkol diváky upoutat a v některých případech i pobavit. Přestože nás sledování hororových filmů může děsit, tak to nemusí zabraňovat v tom, aby se našel odvážný jedinec a díval se na další hororové filmy; jeden za druhým.

## 2.2 Divák a hororový film

Při sledování hororových filmů vyvstává otázka: Proč nás láká či přímo svádí se dívat na něco, co děsí, je krvavé a kde se odehrává plno násilí? I když ironické je na tom to, že nesneseme pocit strachu, ale přesto jdeme do kina a zaplatíme za něco, čeho se

---

<sup>21</sup> LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016, s. 10

bojíme. Už dříve se mnoho filozofů snažilo přijít na to, co nás přitahuje na násilí a strachu, a co si z toho divák odnáší.

Prvním filozofem, který sepsal zásady skladby dobré tragédie, byl Aristoteles. Jako řecký filozof objasnil proces „katarze“, což je proces, při němž osvobozujeme negativní emoce u sledování děje, jako tomu bylo u gladiátorských her. Tak se tomu děje i u sledování násilí v hororových filmech. Mimo jiné se nás v tomto případě hororové filmy snaží očistit od agresivních emocí a tím i mizí negativní emoce s obavami, které nás tíží ve skutečném světě a tento fiktivní svět v hororovém filmu nám je pomůže eliminovat a oprostít se od nich. Potěšení, které pocítujeme při sledování příběhu je, že máme rádi, když je záporná postava zabita nebo zničena a poslední přeživší je hrdina, který přemůže veškerá zla.<sup>22</sup>

Aristoteles ve své Poetice popisuje následovně, jak má vypadat dobrá tragédie a proč nás uspokojuje, když je antiprotagonista zabit: „*Protože tedy v opravdu krásné tragédii nemá být skladba děje jednoduchá, nýbrž složitá, a to tak, aby umožňovala zobrazit události, které vzbuzují strach a soucit, ...- je předně jasné toto: v tragédii se nemá předvádět, jak upadají ze štěstí do neštěstí výteční lidé, neboť to nevzbuzuje ani strach, ani soucit, nýbrž odpor, ...soucit máme s tím, kdo upadne do neštěstí nezaslouženě, strach o toho, kdo je nám podobný (tj. soucit se týká nevinného, strach nám podobného), ...*“<sup>23</sup> To má za následek, že se do hlavní postavy vžíváme. Hlavní postava je v hororovém filmu pronásledována vrahem či monstrem, snaží se uniknout smrti a my jako diváci se vcítujeme, jsme v očekávání, že svého pronásledovatele či vraha přemůže a vyhne se tak svému konci. A proč nás to napíná? Protože si představujeme, co kdybychom právě my byli na místě hlavní postavy a děla se nám ta hrůza, která se děje v momentě filmu hlavní postavě.

Noël Carroll, americký filozof, který je dobře znám díky práci ve filozofii filmu a je autorem knihy *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, která kapitole „Why Horror?“ načrtává otázky, proč je horor pro své konzumenty, tedy diváky natolik přitažlivý. „*Furthermore, the horror genre gives every evidence of being pleasurable to its audience, but it does so by means of trafficking in the very sorts of things that cause*

---

<sup>22</sup> PARK, Michelle. *The Aesthetics and Psychology behind Horror Films*, an Honors Program Thesis, 2018, s. 4

<sup>23</sup> ARISTOTELES. *Poetika*, Nakladatelství Svoboda, 1996, s. 80

*disquiet, distress, and displeasure.*“<sup>2425</sup> Carroll zde mluví o divákových emocích, které probíhají při sledování hororu a existují mimo každodenní život. Snaží se vysvětlit, že emoce jako jsou neklid, úzkost a nelibost nejsou příjemné, ale hororový film dokáže zmanipulovat tyto emoce u diváka a přeměnit je na příjemné až zábavné.

Dále Carroll ve své kapitole „Why Horror?“ přibližuje další vysvětlení přitažlivosti hororu pro své diváky: „*one that may be connected with elements of the religious account – is to say that horrific beings – like deities and demons – attract us because of their power. They induce awe. In one mode speaking, it might be said that we identify with monsters because of the power they possess – perhaps monsters are wish fulfillment figures.*“<sup>2627</sup> To znamená, že naše zaujetí monstry v hororových filmech může proudit z obdivu k těmto děsivým tvorům a jejich moci, která je pro nás nedosažitelná a dalo by se říct i božská.

Jako božské monstrum, které je hodné uctívání, můžeme vnímat d'ábla. D'ábel má schopnosti plnit lidským bytostem jejich nejtajnější přání a za to požaduje d'ábel od lidí obět'. Za tyto schopnosti je d'ábel mnoha lidmi fanaticky uctíván a považují ho za svého boha.

Už z prvního pohledu v nás monstra vyvolají úctu, hrůzu, ale i velký obdiv. Mnoho lidí by za tuto schopnost způsobit emoce uznání a strachu u jiných osob byli vděční a přáli by si být monstrem, ale jen z působícího hlediska. Jedná se tu, ale jen o fikci a stát se monstrem je nedosažitelné. A přesně proto toužíme vědět, proč monstra existují už z dob mýtů. Jsme jimi fascinováni, protože jsou součástí fantazie, i když některá monstra jsou nechutně strašidelná a ani špetku obdivu bychom k nim nedokázali cítit.

---

<sup>24</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 159

<sup>25</sup> „překlad vlastní“ – „*Mimoto, hororový žánr poskytuje všechny důkazy o tom, že je příjemný pro své publikum, ale dělá to způsobem obchodování v samotném druhu věcí, které způsobují znepokojení, úzkost a nelibost.*“: CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 159

<sup>26</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 167-168

<sup>27</sup> „překlad vlastní“ – „*ten, který může být spojený s elementy náboženského kontu – znamená, že hrůzostrašné existence – jako božstva a démoni – nás přitahují díky jejich moci. Vyvolávají úctu. V jednom způsobu mluvení, může být řečeno, že se identifikujeme s monstry díky jejich moci, kterou vlastní – možná jsou monstra figury, které naplňují naše přání*“: CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 167-168

Psychoanalýza hororu se zdá také velice nápomocná k vysvětlení přitažlivosti hororu pro diváka. Carroll ve své knize *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* píše o teorii od Ernesta Jonese, který analyzuje noční můry. Podle Jonese přináší noční můry přitažlivost a také odpor. Obrazotvornost v nočních mûrách vyvolávají pověry už z dob středověku a obsahem jsou upíři, vlkodlaci, čarodějnice a démoni. Zde se v nočních mûrách střetává kompromis mezi přáním na jedné straně a na druhé straně intenzivní strach, který tomuto přání zabraňuje.<sup>28</sup>

Jako příklad poslouží upíři. Ti mají ze starých pověr dvě složky atributů: sání krve a pomstu. Pro Jonese je mýtický upír primární. Upír se v zásadě vrací ke svým příbuzným, touží po svých milujících příbuzných a ti touží po svém milovaném příbuzném, aby se vrátil zpět mezi žijící. Samotná postava upíra je pro své oběti naplněna hrůzou a terorem ze sání krve. K aktu sání krve upírem se Jones snaží napojit určitou lákavost nebo svádívnost, která z tohoto aktu může vzejít. Jinak řečeno, touha po setkání s mrtvým příbuzným je zmařena, obvykle útokem upíra na blízkou osobu. Takže se přitažlivost a láska promění v odpor a nenávnst. Nakonec Jones ještě přirovnává sání krve upíra k vyčerpávajícímu objetí jeho oběti, které je promixováno se sáním a kousáním, což může charakterizovat pravděpodobně orální stupeň psychosexuálního vývoje.<sup>29</sup> Dále Jones pokračuje zlými sny a postavami, které se ve zlých snech objevují, právě jako jsou upíři. Tyto sny mají manifestovat přání, a to i sexuální. Tato sexuální přání jsou zakázaná a potlačována, nemohou být uznána ve společnosti. Spící osoba v tomto případě nemůže být obviňován za to, co se mu zdá, a i v tomto snu se snílek bojí, je znechucen a nedokáže si sen užít. Strach je cena, kterou snílek zaplatí za splnění jeho sexuálního přání.<sup>30</sup>

V případě hororového filmu, kde se objevují upíři, může fantazie diváka zabruslit hluboko a spojit si něco hrůzostrašného a nebezpečného, jako je právě upír, se sexuální touhou a tím je monstrem divák přitahován úplně na jiné rovině, než by se k hororu mohlo připsat. V hororu se prolíná strach a touha a přidává více na přitažlivosti. Může se jednat o lehčí erotičnost snímku, který přiláká diváky něžného pohlaví.

---

<sup>28</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 169

<sup>29</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 169

<sup>30</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 170

Psychoanalýzou hororu se zabýval také Steven Jay Schneider, který vychází z Freudovi teorie, která formulovala základy *The American Nightmare* psychoanalýzy a jednalo se o teorii utlačení a „návrat utlačovaného“. Jako příklad Schneider uvádí film Friedricha W. Murnaua *Upír Nosferatu* z roku 1922. V něm se může upír připodobnit k monstru a jeho návratu jako utlačovaného. Tato možnost vidět monstrem jako utlačovaného, cítit k němu soucit a vidět ho jako politováníhodného tvora jde v ruku v ruce s viděním monstra jako hrůzostrašnou hrozbu.<sup>31</sup>

Mít soucit k monstru se v několika případech stát může. Není to ojedinělé. Jako příklad uvádím hororový film *It/To Kapitola 2* z roku 2019, který režíroval Andrés Muschietti. Na konci filmu se odehrává scéna, ve které hlavní hrdinové přemůžou monstrem v podobě klauna. Klaun se před svou smrtí promění v křehkého panáčka. Při pohledu na křehkého panáčka, ve kterého se klaun proměnil, má divák pocit, že ho musí litovat a nemá důvod ho zabít. Ale u tohoto klauna hlavní postavy vědí, že se je svou podobou snaží podvést a my jako diváci se jím nesmíme nechat zmást.

## 2.3 Základní motivy hororového filmu

Zajímavou otázkou je, jestli monstrem nebo jiná podobenství monstrozitě jsou opravdu potřebnou podmínkou pro horor? Noël Carroll ve své knize *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* tvrdí, že existuje spousta mýtů a dětských příběhů, kde se monstra objevují a jsou více součástí příběhu a jeho fantaskního světa. Rozhodně bychom tyto příběhy nepovažovali za hororové a je třeba je od sebe odlišovat.<sup>32</sup>

Podle Carrola je setkání se s monstrem v hororovém příběhu oproti setkání se s monstrem v pohádkovém příběhu zcela jiné v dojmu, který v nás monstrem vyvolává. Lidé, kteří se s monstrem setkají ho okamžitě považují za abnormální, jako hříčku přírody, která by neměla existovat v jejich světě. Hororové monstrem lze charakterizovat jako neobvyklé stvoření v našem obyčejném světě. Jinak je tomu v pohádkovém světě, kde se monstra jako gryfy, draci, skřeti a satyři objevují.<sup>33</sup> Tato pohádková monstra mohou být strašidelná a nepříjemná, ale pro jejich svět se nejeví nepřírozeně, jako je to právě

---

<sup>31</sup> SCHNEIDER, Steven Jay. *Horror Film and Psychoanalysis. Freud's worst Nightmare*. Cambridge university Press, 2004. s. 15

<sup>32</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 16

<sup>33</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, s. 16

v našem světě, kdy by setkání například s takovým drakem bylo hodně překvapující a hrůzostrašné.

Michelle Parková tvrdí, že hororové filmy se odehrávají někde, kde obvykle příběhy bývají úspěšný. Jedná se například o místa v odlehlém lese na izolované chatě, v horách, pouštích, lodích a v rozpadlých a opuštěných stavbách.<sup>34</sup> Proč zrovna tyto místa? Jednoduše se tu jedná o nedostupnost těchto míst. Vyjmenovaná místa jsou bez známek civilizace, s takovou atmosférou, kde se člověku projeví úzkostná myšlenka, že mu nikdo nepomůže a je naprosto odstřižen od okolního světa lidí. Člověk je na místě zcela sám. Umístění hororového příběhu do míst jako jsou lesy, hory a pouště vyvolává pocit, že se kdykoli může něco kolem mihnout nebo vyskočit zpoza stínů, stromů nebo jeskyň. Hororové filmy diváky nejvíce děsí, když je tma. Tma totiž veškerý strach stupňuje a vytváří se tak lepší zázemí pro monstra, která se skrývají ve stínech. Jako by se monstra živila tmou a na ustrašených kolemjdoucích, není to divné? Každopádně stromy a absence světla v divácích vyvolají strach z možnosti vyskakujících monster a způsobují vystrašení diváků při sledování hororového filmu. Jedná se o změnu, která není očekávaná a je doprovázena hlasitým zvukem pro lepší efekt vystrašení.

Podle Parkové je v hororových filmech nutná obličejová mimika herců se silnou řečí těla, aby v divácích vyprovokovala strach a empatii k jejich oběti. Herci v hororovém filmu používají svou tvář jako zbraň s různorodou mimikou a řeč těla pro vyjádření emocí jako je strach, nervozita, šok, úzkost a znechucení, ale nevyjadřují to jen pro portrétování emocí samotných, ale i pro strategii příběhu. Příkladem vyjadřování emocí může dobře posloužit „tzv. zombie film“.<sup>35</sup> Například v zombie filmu *Světová válka Z* (2013) od Marca Fostera, kde je jedna z postav příběhu pokousána infikovaným zombie monstrem a započne proměna. Oběť se začne třást, otevírá pusu dokořán, slintá, poulí oči a její tělo se prohýbá do různých směrů, kroutí se a tím se postava snaží naznačit, že se transformuje do zombie. Jako další příklad může posloužit film *Noc oživlých mrtvol* z roku 1989 od režiséra Georgeho A. Romereho, kdy žena, jako jedna z hlavních postav, se snaží křičet ze všech sil a její tvář je v křeči hrůzy v tom momentě, kdy se jí jeden z nemrtvých zombie snaží napadnout.

---

<sup>34</sup> PARK, Michelle. *The Aesthetics and Psychology behind Horror Films*, an Honors Program Thesis, 2018, s. 26-27

<sup>35</sup> PARK, Michelle. *The Aesthetics and Psychology behind Horror Films*, an Honors Program Thesis, 2018, s. 27



Další důležité prvky pro hororový film jsou zvuk a zvukový podkres, které navozují atmosféru. Je možné, že bez zvuku by spousta dnešních hororových filmů nestála za shlédnutí. Parková píše, že vlastnosti zvuku jako dynamika hlasitosti, rychlost zvuku, stoupání zvuku a svižnost zvuku ve spojení s nekomfortními tóny vytvářejí pro diváky určité napětí. Nejčastěji se v hororových filmech objevují zvuky šeptajících osob, které v hororových filmech poukazují na znepokojení a velký neklid.<sup>36</sup> Dobrým příkladem mohou být šeptající děti, u kterých předpokládáme, že jsou neškodné, ale naše očekávání je překvapeno s tím, že děti jsou posedlé. Takováto situace se šeptajícími dětmi nebo jen dítětem se objevuje třeba ve filmu *Devil* z roku 2001, který režíroval Guillermo del Toro. V příběhu se objevuje duch zavražděného chlapce a při prvním střetnutí s hlavní postavou příběhu duch chlapce strašidelně šeptá a děsí hlavní postavu.

Podle Parkové se v hororových filmech používá zvuková technika pro extrémnější efekt vystrašení publika. Jedná se o moment ve filmu, kdy se spustí nečekaný zvuk, který diváky vyleká. Využíváno je těchto nečekaně hlasitých zvuků při vrcholových scénách hororových filmů. Obvykle jsou tyto scény následovány hrobovým tichem, které je obklopuje. Právě v ten moment v divácích eskaluje vysoké napětí. Kombinací hrobového ticha a neočekávaných hlasitých zvuků je publikum vylekáno a nadskakuje v kinosále ze sedadel.<sup>37</sup>

Pokud scéna, zvuk a herecké výkony jsou na dobré úrovni, tak hororový film svádí k dojmu, že je skoro až reálný a dá se připodobnit ke skutečné události. Prožitek z filmu je o to vyšší. Diváci jsou potěšeni z toho, co vidí ve snímku a tím se stává úspěšný i v tom, že nespadá do kategorie béčkových filmů. Béčkové filmy nejsou úspěšné v podmanění si publika a jsou to vysoce předvídatelné filmy. V hororovém filmu je důležité překvapení a napětí, aby diváci byli hladoví po pokračování děje.

Po rozebrání hororového žánru a jeho krátké historie se můj zájem přesunul na působení hororového filmu na diváka. A neposledně jsem zmínila i několik základních motivů hororového filmu. Dále se ve své práci budu věnovat spojení fotografie a filmu.

---

<sup>36</sup> PARK, Michelle. *The Aesthetics and Psychology behind Horror Films*, an Honors Program Thesis, 2018, s. 28

<sup>37</sup> PARK, Michelle. *The Aesthetics and Psychology behind Horror Films*, an Honors Program Thesis, 2018, s. 28

### 3. Film a funkce fotografie

Fotografie a film jsou propojeny. Vizuální umění neodmyslitelně působí ve filmech a bereme je za samozřejmost takovým způsobem, že jim nepřipisujeme velkou důležitost, ale důležité jsou. Vizuálním uměním je míněno umění jako je malba, kresba, sochařství, architektura, fotografie a dále novodobá umělecká média jako počítačový design či grafika. Střetnutí vizuálního umění ve filmovém průmyslu funguje jako stylistická pomůcka a jsou komplexně jeho součástí. Například počítačová grafika dokáže filmu vytvořit umělé pozadí scény s pomocí „green screen“<sup>38</sup> a dále sochařství může filmu poskytnout kulisy.

Fotografie a film jsou dva vynálezy, které jsou separovány historií, ale přesto mají hodně společného. Jednoduše řečeno - film je živá fotografie, která ukazuje rychle se pohybující věci. Ale to není vše, ve filmu může fotografie hrát filmovou roli „předtím a potom“. Fotografie může mít ve filmu stylistickou funkci nebo narativní funkci. Fotografie v rámci stylistické funkce může pomoci natočit scénu a vytvořit efekt, který za normálních okolností obvykle natočit nelze. Revoluční scéna, která byla natočena pomocí fotografií, se nachází ve filmu *Matrix* z roku 1999. Film byl režírován Lilly Wachowski a Lanou Wachowski. Ve filmu *Matrix* je revoluční „Bullet – time“ scéna (obr. 3), která je navržena stylisticky tak, že se postava nachází v konstruktivní realitě.<sup>39</sup> Čas a prostor v této scéně nejsou totožné jako je nám známé v našem čase a prostoru. Čas je ve scéně natolik zpomalen, že všechno kolem hlavní postavy Nea (Keanu Reeves) je detailně viditelné. Ve scéně se hlavní postava vyhýbá kulkám vystřelených ze zbraně jeho protivníka. Postava je vyfotografována desítkami kamer ze všech úhlů. Výsledné fotografie, kterých mohou být stovky nám vytvoří trik, který obvyčnou kamerou natočit nelze.

Dále jen fotografie, která se objevuje v naraci filmu, může fungovat jako indicie nebo jako klíčový prvek v příběhu. Prvek bývá zahalen tajemstvím a před koncem příběhu je tajemství tohoto klíčového prvku odhaleno. Na fotografii v naraci filmu můžeme nahlížet jako na něco velmi jednoduchého. Příkladem fotografie v příběhu filmu může být třeba kreslený obrázek. Takový obrázek může zobrazovat velice specifický

---

<sup>38</sup> Zelená plachta, která pomáhá spojit dvě obrazové vrstvy

<sup>39</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=uPNBdDNZbYk&t=206s> 20.6.2020

symbol, třeba kříž. Psychologické důkazy potvrzují to, že se s pomocí obrázků učíme rozpoznávat věci. Už jako děti se učíme, co konkrétní obrázek zobrazuje či reprezentuje a jsme schopni z obrázku poznat symbol. Zobrazený symbol jako je třeba kříž můžeme potom přiřadit k reálnému modelu. Podle Noëla Carrola: „A child raised without pictorial representations will, after being shown a couple of pictures, be able to identify the referent of any picture of an object with which he or she is familiar. The rapid development of this picture-recognition capacity contrasts strongly with the acquisition of a symbol system such as language. Upon mastering a couple of words, the child is nowhere near mastering the entire language“<sup>40</sup> <sup>41</sup>Podobně to probíhá i u dospělých lidí, kterým je ukázán obrázek či obrázky, které reprezentují symboly cizího jazyka jako je například čínština. Pokud rozeznají a naučí se jeden až dva jazykové symboly, tak nejsou schopni identifikovat symboly jiné. Jako příklad poslouží temný sci-fi film o příchodu mimozemšťanů *Arrival/Příchozí* (2016) od režiséra Denise Villeneuve. Ve filmu *Arrival* se lidská rasa snaží naučit mimozemský jazyk, který je vyjadřován obrazně. Lidé s mimozemšťany spolupracují a jen s pílí a trpělivostí se učí, byl mimozemský jazyk pochopen a předán jako dar vize do budoucnosti pro celé lidstvo.

Co se týče samotné fotografie, platí, že je přesvědčivější a pravdivější než malba. Malba se od skutečnosti výrazně liší, a to samé lze říct i o mluvě, kterou si referent přikrášluje. Roland Barthes to popisuje následovně: „*Narozdil od těchto imitací nemohu v případě Fotografie nikdy popřít, že tato věc tu byla. Spojuje se zde tedy dvojí klad: skutečnost a minulost. A protože tato podmínka platí pouze pro Fotografie, lze ji reduktivně pokládat za samu její esenci, noema.*“<sup>42</sup> Fotografie tedy slouží jako existenciální ukazatel na místo, věc, scénu a lidskou osobu. To vše zachycuje fotograf, který tyto objekty a scény zaznamenal kamerou v konkrétní moment a tím je zapečetil. Proto můžeme fotografii připisovat vyšší hodnotu pro zobrazování a následně i rozpoznávání objektů a osob.

---

<sup>40</sup> CARROLL, Noël. (1985). *The Power of Movies. Daedalus*, 114(4), s. 79-103, [cit. 22.7.2020]. Dostupné z: [www.jstor.org/stable/20025011](http://www.jstor.org/stable/20025011)

<sup>41</sup> „překlad vlastní“ – „Dítě vychované bez obrazové reprezentace bude, poté co se mu ukáže pár obrázků, schopné identifikovat referenta jakéhokoliv objektu na obrázku, se kterým on či ona jsou obeznámeni. Rychlý vývoj kapacity této obraz-representace silně kontrastuje s nabytím systému symbolů jako je jazyk. Při zvládnutí pár slov, dítě není nikde na blízku zvládnutí celého jazyka.“: CARROLL, Noël. (1985). *The Power of Movies. Daedalus*, 114(4), s. 79-103, [cit. 22.7.2020]. Dostupné z: [www.jstor.org/stable/20025011](http://www.jstor.org/stable/20025011)

<sup>42</sup> BARTHES, Roland. *Světla komora: Vysvětlivka k fotografii*, Archa, přeložil: Miroslav Petříček, 1994, s. 69

Fotografie ve filmu se chová podobně, ale není to stejné jako když se díváme na fotografii přímo. Fotografie ve filmu zastaví čas a zbývá krátký moment na vstřebávání toho, co se na fotografii zobrazuje. David Company ve své knize *Photography and Cinema* v kapitole *Photography in Film* propojuje pohled na fotografii Rolanda Barthesa a Raymonda Belloura. V samé podstatě Barthes a Bellour berou fotografii jako rozvraceče, a to v tom případě, kdy nás fotografie přinutí zamyslet se nebo snít. Bellour přijímá fotografii ve filmu jako zamrznutí v čase v tom momentu, kdy se s ním setká divák, a právě tehdy se odehrává zamýšlení.<sup>43</sup>

Podle Companyho je sledování fotografie ve filmu je jiné, než se dívat na fotografii, se kterou máme hmatatelný kontakt. Film má totiž sklon fotografii nadhodnotit nebo předefinovat její odlišnost. Poté tuto překroucenou odlišnost fotografie prezentuje ve filmu jako by to byla její celková podstata. Podle Companyho vidíme fotografii nadsazenou s takovými kvalitami, které se odlišují od filmu - jako například nehybnost, dočasnou stabilitu, objektivitu, tichost a smrtelnost.<sup>44</sup>

Jako ryzí ukázka, jak si to, co Company píše máme představit poslouží film *The Machine for Killing Bad People/La macchina ammazzacattivi* (1948/52) od režiséra Roberta Rossellini. O tomto filmu se zmiňuje ve své knize nejen David Company, ale i Steven Jacobs v knize *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*.<sup>45</sup> *The Machine for Killing Bad People* je příběh o fotografovi z poválečné italské vesnice, který se setkává s mužem, o kterém si fotograf myslel, že je svatý, protože mu daroval schopnost zabíjet zlé lidi svou kamerou. Fotograf však nedokázal zabíjet lidi vyfotografováním jich samotných jako svých modelů, ale zabil je až tím, že vyfotografoval už hotovou fotografii, ve které jsou lidé zobrazení. V okamžiku, kdy je fotograf vyfotografuje, tak jeho oběť navěky zamrzne v pozici, ve které byla vyfotografována na fotografované fotografii a jsou jako z kamene. Steven Jacobs používá pro tyto zkamenělé oběti francouzské slovo „tableaux vivants“<sup>46</sup>, které po přeložení znamená něco jako žijící obraz a v případě obětí vraždícího fotografa to může znamenat mrtvé sochy. Místní doktor tento stav pojmenoval jako „celková psychomotorická paralýza“. A tak fotograf dál pokračuje

---

<sup>43</sup> COMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008, s. 96

<sup>44</sup> COMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008, s. 96

<sup>45</sup> JACOBS, Steven. *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2011, s. 121-123

<sup>46</sup> JACOBS, Steven. *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2011, s. 121-122

v eliminování lidí, o kterých je přesvědčen, že jsou špatní, ale později zjistí, že nemůže s jistotou soudit lidi. Ze svatého muže, který mu daroval schopnost se vyklube démon, který tu provádí ďáblovu práci.

*The Machine for Killing Bad People* je fantaskní film a pojímá fotografii specifickým způsobem. Dokud nejsme vyfotografováni, pohybujeme se a jako vyfotografování jsme bez pohybu a bez života, jako mrtví. Fotografie tu funguje a pracuje jako maska smrti pro subjekt, který se na fotografii objevuje.

Filmy mají tendenci se na fotografii spoléhat jako na objekt, který je němý, neústupný a musí být z minulosti. Proto není překvapivé, že typy fotografií jako jsou forenzní fotografie policie, fotografie z novin a rodinné fotografie z alb mají až takovou přitažlivost a výstupní kvalitu být atraktivní pro filmové diváky. Campany tvrdí, že je zapotřebí zohlednit i ty případy filmových žánrů, které nemají schopnost porozumět fotografiím v takovém měřítku, aby se pro pozorovatele filmu staly atraktivními.<sup>47</sup> Velká úspěšnost pro fotografii se uskuteční až tehdy, když se uchytí v žánrech jako například v detektivním filmu, melodramatu, historickém filmu, mysteriózním filmu, film noir<sup>48</sup> a také v hororovém filmu. Z výběru těchto filmů se předpokládají společné rysy příběhu, které úchyt fotografie nejlépe podpoří a jimi jsou: problematická minulost, podvod, vydírání, průkazná evidence činu a tak podobně. Tyto rysy jsou pro fotografii a její fungování v příběhu filmu zásadní, ale to neznamená, že se bez nich neobejde.

Film *Blade Runner 2047* (2017) od režiséra Denise Villeneuve obsahuje jeden z vyjmenovaných rysů. *Blade Runner 2047* nabízí příběh, který se odehrává po třiceti letech od prvního filmu *Blade Runner* (1982), který režíroval Ridley Scott. Důstojník K (Ryan Gosling) je na stopě dlouho utajovaného případu, který by při svém odhalení zničil poslední pozůstatky lidské společnosti. Důstojník K má ve svém držení fotografii, která funguje jako totem či odkaz k pozůstalosti zesnulé osoby a díky ní se dostane na stopu ke své vlastní minulosti. Důstojníkovi K je tak pomocí fotografie odhalena pravá identita a minulost, o které si myslel, že je implantovaná a není skutečná.

Dále je fotografie důležitým motivem ve filmu *Memento* (2000) od režiséra Christophera Nolana. Film vypráví příběh Leonarda (Guy Pearce), který trpí na výpadky

---

<sup>47</sup> CAMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008, s. 97

<sup>48</sup> Žánr, který převládal ve 40. a 50. letech 19. století. Jednalo se převážně o nízkonákladové temné detektivní filmy: <https://www.liveabout.com/what-is-film-noir-4176811> 14.4.2020

paměti, a proto aby si dokázal na něco vzpomenout si jako připomínku vše fotografuje Polaroidem. Zde má fotografie funkci ponouknout hlavního hrdinu k činu vraždy, protože je to jeho jediná jistota z minulosti, které může důvěřovat. Tento případ, kdy se hlavní hrdina obrací na fotografii jako na jedinou skutečnou pravdu má i druhou stranu mince a to tu, že fotografie mohou být i lživé. David Company to popisuje ve své knize následovně: „*To say that photographs lie rather than tell the truth, however, is, as Stanley Cavell put it, to ,replace the village idiot with the village explainer‘. Most of the photographs that surround us operate somewhere between fact and fiction, between history and memory, between the objective and the subjective.*“<sup>49</sup> <sup>50</sup>To, co David Company popsal znamená, že se na fotografie nelze zcela spoléhat, protože pracují na hranici mezi pravdivostí a nepravdivostí.

Další pohled na fotografii se nám naskýtá v thriller filmu *One Hour Photo/Expres foto* (2002) od režiséra Marka Romaneka, který otevírá příběh rodinných fotografií. Rodinné fotografie jsou z principu veselé a plné radostných vzpomínek. Tyto fotografie nejsou němé, ale vypráví rodinný příběh pro budoucí generaci. Podobnou formulací to potvrzuje hlavní hrdina Sy Parris (Robin Williams), když o fotografiích mluví následovně: „*And if these pictures have anything to say to future generations, it’s this: ,I was here.‘ ,I existed.‘ ,I was young. I was happy‘ ,and someone cared enough about me in this world to take my picture.*“<sup>51</sup><sup>52</sup> Jediný problém, který se tu odehrává je, že hlavní hrdina Sy nemá rodinu a nemá rodinné fotografie. Hlavní hrdina Sy nemá svůj příběh s rodinnými fotografiemi a snaží se vmísit jako parazit do rodinného života cizí rodině, která si u něj nechává vyvolávat fotografie. Sy je posedlý sledováním života ostatních lidí skrze fotografie, ale v myšlenkách si představuje svůj život tak, že zapadá do jedné konkrétní rodiny, která mu přijde dokonalá. Hlavní hrdina Sy, ale přichází o své iluze právě díky fotografiím, které mu přijdou pod ruku a jeho posedlost začne být vážná a vyústí v jeho zatčení.

---

<sup>49</sup> CAMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008, s. 98

<sup>50</sup> „překlad vlastní“ – „Říci, že fotografie lžou spíše, než sdělují pravdu, avšak, je, jak to Stanley Cavell řekl, ,nahradte vesnického idiota vesnickým vysvětlovačem‘. Většina fotografií, které nás obklopují fungují někde mezi faktem a fikcí, mezi historií a pamětí, mezi objektivností a subjektivností.“: CAMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008, s. 98

<sup>51</sup> *One Hour Photo/Expres foto* [film]. Režie Mark Romanek. USA, 2002, 28-29:00 minuta

<sup>52</sup> „překlad vlastní“ – „A jestli tyto fotografie mají co říct budoucím generacím, je to toto: ,Byl jsem tu‘ ,Existoval jsem‘ ,Byl jsem mladý. Byl jsem šťastný‘ ,a někdo měl o mě starost natolik v tomto světě, že mě vyfotografoval.“: *One Hour Photo/Expres foto* [film]. Režie Mark Romanek. USA, 2002, 28-29:00 minuta

Film *One Hour Photo/Expres foto* obsahuje mnoho už předešlých vyjmenovaných rysů, které se v naraci filmu hodí proto, aby se fotografie co nejlépe uchytila. První rys jsou rodinné fotografie a dále to pokračuje fotografiemi z minulosti, fotografiemi jako důkazy podvodu, vydírání nebo výhrůžka pomocí fotografií a také průkazná evidence činu v rámci vyšetřování policie. Film obsáhl mnoho z fotografie a zdá se, že větší filmovou roli zahrály fotografie než fyzické osoby.

Neobvyklý a drsný pohled na fotografii se odehrává ve filmu *Město bohů* (2002), který byl režírovaný Fernandem Meirelles a Kátia Lund. Příběh filmu se odehrává v nebezpečných slumech v Riu de Janeiru, ve kterém vyrůstal hlavní hrdina příběhu jménem Raketa (Alexandre Ridrigues). Raketa své nebezpečné bydliště a taktéž svůj svět dokumentuje pomocí fotoaparátu. Ve slamech probíhá válka gangů, obchod s kokainem, vraždy a rozboje za bílého dne. To vše chce hlavní hrdina zveřejnit a poukázat na proměnu čtvrti, kterou dříve tolik miloval. Fotografie, které Raketa pořizuje chce zveřejnit v novinách a ukázat světu válku v jeho rodném městě. Novinové fotografie jsou další z důležitých rysů pro fungování fotografie ve filmu.

Poslední příklad filmu, který příkládá fotografii vysoké postavení je *A Thousand Times Good Night/ Tisíckrát dobrou noc* (2013) od režiséra Erika Poppa. Ve filmu se pohybujeme v rámci bibliografického žánru a je nám představen život hlavní postavy jménem Rebecca (Juliette Binoche). Její život je plný dramatických událostí. Rebecca je odvážná válečná fotografka, která zdokumentovala sebevražedný útok muslimské ženy v Kábulu. Při této akci Rebecca málem zemřela, ale své práci je natolik oddána, že s ní nehodlá skoncovat. Její fotografie jsou esencí života a smrti, dobra a zla, lásky a nenávisti, a to vše je promícháno s ženskou muslimskou komunitou, kterou fotografka dokumentovala. Záměr hlavní postavy je ukázat lidem skrze fotografie bolest a utrpení, které zažívají jiné komunity ve světě. Hlavní postava chce od lidí, aby na emoce reagovali a dozvěděli se příběh ukrytý za fotografiemi.

O fotografiích se dozvídáme, že nejsou jen němé a atraktivně vypadající objekty, na které narazíme v narativu filmu. Fotografie se svým vlastním způsobem snaží vyprávět svůj příběh, který patří do příběhu filmu nebo se snaží narazit na něco nového a někdy až šokujícího, co ve filmu přinese zvrát. Vyprávět a šokovat, to je funkce fotografie v narativu filmu.

#### 4. Hororový film a fotografie

V hororových filmech se s fotografií setkáváme také a podobně jako v předcházejících příkladech nehororových filmů je fotografie v hororovém filmu zahalena tajemstvím a dá za vznik zvláštnímu problému. Pozoruhodný příklad fotografie je ve filmu *Psycho* (1960) od Alfreda Hitchcocka. Fotografie, se kterou se tu setkáváme má odlišnou funkci než narativní, a tím je stylistická funkce. Film *Psycho* je proslaven díky své scéně ve sprše, ve které se odehraje brutální vražda ženy (Janet Leigh). Scéna ve sprše trvá více jak tři minuty a na konci scény se setkáváme s oddalujícím se záběrem od velkého detailu oka mrtvé ženy až po detail její hlavy (obr.4). Záběr byl vytvořen z fotografie nasnímané tak, aby efekt mrtvé ženy byl co nejvíce důvěryhodný. Fotografie byla pokapána vodou. Kdyby záběr byl natočen bez pomoci fotografie, tak by si divák všiml tiků v oku a žena by se nezdála jako mrtvá, ale stále živá. Fotografie ve sprchové scéně tak zafungovala jako trik.

Zajímavá myšlenka a otázka je, jestli fotografie v naraci filmu schopná předpovídat budoucnost, a to z minulosti na fotografii zobrazené. Odpověď na tuto otázku našel David Company v hororovém filmu *Ted' se nedívej* (1973) od režiséra Nicolase Roega. Filmy Nicolase Roega jsou často okořeny fotografiemi, ale jen málokdy se jedná o momentky z dávné minulosti.<sup>53</sup>

Ve filmu *Ted' se nedívej* se setkáváme s banální fotografií, která zobrazuje obyčejný interiér kostela (obr.5). Jediný detail, který na fotografii nesedí je postava v červeném plášti, která sedí na kostelní lavici na pravé straně. Tato fotografie je silně napojena na malou dívku, kterou spatřujeme již na začátku filmu. Malá dívka má na sobě krvavě červenou pláštěnku a hraje si venku za domem v blízkosti potoka. Její rodiče jsou v domě, otec (Donald Sutherland) se věnuje práci a matka (Julie Christie) hledá své cigarety. S fotografií, která má změnit osud celé rodiny a funguje taktéž jako předpověď budoucnosti, pracuje otec. Otec věnuje fotografii dlouhý pohled a zaujme ho postava v červeném plášti, ale dojde k nehodě a vylije tekutinu na fotografii a postava v červeném plášti se rozpije. Ted' vypadá fotografie jako potřísněná krev. Otec při pohledu na to, co se s fotografií stalo začal mít obavy, jako kdyby vycítil, že něco není v pořádku s jeho dcerkou v červené pláštěnce. Proto otec v návalu strachu z předtuchy odejde z domu se

---

<sup>53</sup> COMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008, s. 98-99



podívat, jestli je vše v pořádku. Bohužel jeho dcerka leží na dně potoka a zoufalý otec jí z ní vyloví. Tím se předpověď z fotografie naplnila a došlo k tragédii. David Company napsal o této konkrétní fotografii následovně: „*The mute photograph ,speaks‘ of what is to come.*“<sup>5455</sup> Je to nezvratná scéna a jako diváci nejsme zvyklí vidět fotografii jako předtuchu budoucí události. Právě tato stránka u fotografie ve filmu *Ted' se nedívej* je fascinující.

Fotografie je i nadále důležitá pro vývoj příběhu. Otce s matkou malé holčičky zahnal zármutek nad ztrátou jejich dcery do Benátek v Itálii. Ale smrt dcery je stále pronásleduje a stejné je to i s fotografií, která tragédii předpověděla. Otec dcery je za svou lásku ke své ženě a k dceři dohnán na pokraj šílenství. Otcova cesta si najde konce, když se zoufale snaží dohnat malou postavu v červeném plášti, která mu připomíná dcerku. Pronásleduje jí přes podzemní kanály až ke schodišti a v ten moment se na otce malá postava v červeném plášti otočí. Otec prozře, protože se nejedná o jeho malou holčičku, ale jedná se o vraha, který vraždil po nocích v Benátkách. Vrah v červeném plášti vypadá jako malý ďábel a tento ďábel uštědřil otci smrtící ránu do krku a tím vše končí.

V celém příběhu máme o fotografii pocit, že pracovala s jen jedinou předpovědí, a to byla smrt malé dívky. Na konci příběhu vidíme, že fotografie mohla předpovědět i smrt otce, která následovala po smrti jeho dcery. Fotografie jako němý předmět ve filmu předpovídá smrt a vraždu, a to s vysokým apelem na červenou barvu, která protkává celý příběh otce a matky. Otázkou zůstává, jestli opravdu fotografie předpovídala utonutí malé dívky nebo to byla předpověď vraždy otce, který se na fotografii díval? Právě symbol rudé krve, který se objevil po rozlité vody na fotografii mohl poukazovat na otcovu vraždu, kdy mu byl podříznut krk. Odpověď na otázku si každý divák zodpoví sám, protože obě možnosti - jak smrt holčičky, tak vražda otce jsou správné.

Jako zásadní se objevila fotografie v naraci hororového filmu *Ti druzí/The Others* (2001) od režiséra Alejandra Amenábar. Amenábar se proslavil právě tímto filmem a zajímavé je i to, že scénář a hudební doprovod filmu napsal a složil sám.

*Ti druzí* se odehrává po druhé světové válce na britském ostrově v jednom odlehlém domě. Příběh se soustředí na Grace (Nicole Kidman) a její dvě děti Anne

---

<sup>54</sup> COMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008, s. 99

<sup>55</sup> „překlad vlastní“ – „*Němá fotografie ,mluví‘ o tom co přijde*“: COMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008, s. 99

(Alakina Mann) s Nikolasem (James Bentley). Její děti trpí na fotosenzitivitu a tak žijí převážně ve tmě. Bydlí spolu ve velkém domě a čekají na otce, který se má vrátit z války. Grace si na pomoc v domě najme služebnictvo a nedlouho po příchodu služebnictva se začnou dít v domě divné věci. Grace si myslí, že za těmito záhadami stojí její děti a nejvíce podezírá svou dceru Anne. Anne své matce však tvrdí, že to není její práce, ale že za to může nějaký kluk. Někdo, kdo je jako duch a jejich přítomnost v domě si nepřejí. Grace svou dceru za takové výmysly o cizím klukovi v domě trestá. Anne však nepřestává mluvit o své verzi pravdy a stupňuje ji, protože potkává mnohem častěji ducha staré ženy, která jí děsí. Nakonec Grace své dceři Anne začne věřit, protože úkazy po celém domě neustávají, ale zesilují. Proto se Grace začne více zajímat o bývalé majitele domu s podezřením, že s nimi v domě pobývají duchové. Vyptává se i služebnictva, které tu již pracovalo dřív, ale moc se nedozvěděla.

Grace začne pátrat na půdě, kde se jí do rukou dostanou staré fotografie. Se zvědavostí si je prohlíží, protože postavy, které byly vyfotografovány, vypadají jako kdyby spaly. Velice jí to udivuje a poptává se jedné ze svých služebnic paní Millsové (Fionnula Flanagan), co to má znamenat, že na fotografiích všichni spí. Grace odpověď od paní Millsové zaskočí. Jedná se totiž o fotografie zesnulých osob.

Fotografie zesnulých neboli posmrtné fotografie, kdy se fotografují lidé chvilku po smrti. Tyto fotografie sloužily hlavně jako památka v rodině a měly své místo, dá se říct, v rodinném fotoalbu. Také jejich využití bylo prospěšné jako svědectví nebo u policie. A co takové fotografie spouští ve filmu *Ti druzí?* Přítomnost fotografií Grace utvrdí v podezření, že v domě nežijí sami. Slouží tyto fotografie jako důkaz a klíč k odhalení pravdy? Co se po jejich nálezů bude v příběhu odehrávat?

Grace zpozoruje, že její sluhové se začínají chovat podezřele a má pocit, že jí a její děti sluhové ohrožují. Rozhodne se prohledat věci v jejich pokojích. Zde nachází fotografii z minulého století, na které jsou vyfotografovány 3 postavy vedle sebe a vypadají, že spí. Je to další posmrtná fotografie a na ní jsou vyfotografováni její tři sluhové. Tato fotografie tak odhaluje tajemství služebnictva a díky ní se začnou nekontrolovaně strhávat události. Grace tedy má co dočinění s duchy. Její děti mezitím nachází hroby služebnictva a všichni se před služebnictvem skrývají v domě. V domě, ale nejsou sami, protože tam jsou ti druzí, ti vetřelci, o kterých mluvila Anne. Vetřelci, co obývají dům společně s Grace a dětmi, se nezdají být těmi mrtvými, ale právě těmi

živými. Grace s dětmi se tak dozvídají, že jsou oni ti druzí, ti duchové, kteří již nejsou mezi živými.

Ve filmu *Ti druzí* fotografie odstartovala události, díky kterým se divák dozvěděl, kdo jsou ti druzí, kdo jsou ti duchové. Posmrtné fotografie posloužily jako vodítko k odhalení pravdy, která se skrývala po celý příběh. Nejdůležitější fotografie byla odhalena až ke konci příběhu a osvětlila divákům, kdo je kdo.

Hororový film *Shutter* (2004) od režisérů Banjong Pisanthanakun a Parkpoom Wongpoom se soustředí na fotografii, která ve své podstatě ukrývá tajemství a udává znamení. Příběh filmu *Shutter* začíná oslavou jednoho mladého páru Tuna (Ananda Everingham) a Jane (Natthaweeranuch Thongmee), který slaví s přáteli a těsně po oslavě se mladý pár pozdě večer vrací domů autem, ale po cestě srazí ženu a nabourají. Od nehody však ve strachu mladý pár ujíždí a snaží se dál žít, jako kdyby se nehoda nestala. Ženu, kterou ten večer srazili zemřela a její duch je pronásleduje. Tun je fotograf a při promoci své přítelkyně se na fotografiích, na kterých fotografoval právě svou drahou polovičku, objevují zvláštní stíny a jeden z těch stínů vypadá jako tvář oné mrtvé ženy. Pár si krátce na to při náhodné obchůzce prohlíží vystavené fotografie autonehod. Některé fotografie zobrazovaly i smrt, a právě na takové fotografii se smrtí si všimli identického stínu, který měli na svých fotografiích.

Fotografie, kde se objevují duchové jsou z větší míry brány veřejností jako fotomontáže. Existuje více podvrhů než nefalšovaných fotografiích, které zobrazují duchy žijící mezi námi. Šéfredaktor jednoho časopisu soustředěného na záhady a anomálie, kterého šel mladý pár navštívit kvůli informacím, tvrdí o fotografiích s duchy následovně: „Podle mě jsou tyto fotky něčím víc než jen ztělesněním moderních duchařských povídaček. Jsou to znamení. Zkuste se nad tím zamyslet. Proč by mrtví znovu přicházeli k živím, kdyby jim neměli předat nějaké poselství?“<sup>56</sup> Takže ať už jsou to stíny nebo obrysy postavy na fotografii, jedná se tu o ducha, který má vztah k žijící osobě, s kterou je vyfotografován. Ale co duchové chtějí po osobě, kterou pronásledují? Odpověď na to, co duchové chtějí po žijící osobě se možná dál dozvíme právě z oněch fotografií.

---

<sup>56</sup> Shutter [Film]. Režie Banjong Pisanthanakun a Parkpoom Wongpoom. Thajsko, 2004, 27:00-29:00 minuta

Příběh pokračuje s Jane a ta se na vlastní pěst rozhodne pomocí fotografií, které fotí polaroidem, vysledovat onoho ducha ženy. Jane zjišťuje jméno dívky a kde dívka studovala, a hlavně s kým studovala. Díky fotografiím je odhalena pravda a s kým je duch ženy spojen. Přítel Jane Tun měl s ženou vztah, ale rozešli se a žena mu dělala problémy. Tunovi přátelé se o ženu postarali a ta zmizela z Tunova života. Ve výsledku jsou teď Tunovi přátelé mrtví, protože spáchali sebevraždu pravděpodobně kvůli duchovi oné ženy, která se o ně postarala stejně jako se postarali o ní, dohnali ji k sebevraždě.

Co se přesně s ženou stalo a co jí Tunovi kamarádi provedli se Jane dozví z fotografií. Žena byla všemi Tunovi kamarády znásilněna. Jane od Tuna chce vysvětlení, jak mohl být tolik krutý a dovolit to. Jane Tuna opustí. Tun po odchodu Jane se snaží spojit s duchem ženy a fotografuje celý svůj byt, aby ji našel. Poslední fotografií vyfotografuje Tun sebe a na fotografii uvidí pro své velké překvapení, že duch ženy mu sedí na ramenech po celou tu dobu. Žena ho totiž milovala, tak moc, že i po smrti s ním zůstala jako duch. Tun takovou skutečnost nezvládne a spáchá sebevraždu tím, že vyskočí z okna svého bytu a vše ukončí.

Fotografie ve filmu *Shutter* hrála významnou roli a celý příběh se kolem fotografií soustředil. Fotografie vytvářely znamení a náznaky k odhalení pravdy. Dále je to fotografie, které se nám snaží dokázat existenci nadpřirozena, tedy duchů, kteří se s námi chtějí pomocí fotografií spojit. Ale v tomto filmu byla pravda krutá a poslední fotografie vše ukončila.

Hororový film *Clona/Shutter* (2008) od režiséra Masajuki Očiai. *Clona* je remake thajského filmu *Shutter* (2002), takže je příběh podobný a odlišuje se jen v detailech. Fotografie má v tomto příběhu stejnou funkci, napomáhá odhalit pravdu skrze znamení, která mají podstatu nadpřirozené existence a tím nadpřirozenem je duch dívky.

V příběhu filmu *Clona* se setkáváme s novomanželi Jane (Rachael Taylor) a Benjaminem (Joshua Jackson), kteří se odstěhují do Japonska. Při cestě autem na líbánky manželé srazí dívku, která ale hned po nehodě zmizí. Po líbánkách se na fotografiích, které manželé nafotili objevují záhadné stíny a jediný, kdo se tomu snaží přijít na kloub je Jane. Jane začne pátrat a zjišťuje, že se jedná o ducha, který zde zůstává kvůli silným citům nebo jiném druhu napojení k žijící osobě a lze ho vidět na fotografiích. Příběh filmu probíhá podobným způsobem. Ale něco je odlišné.

Pokud jsme se v původním filmu *Shutter* nedozvěděli, co přesně stálo za sebevraždami přátel Tuna, ve filmu *Clona* stojí za smrtí Benjaminovo přátel fotografie, díky kterým se duch dívky projevil ve své síle. Po shrnutí, co vypovídají fotografie ve filmu *Clona* je patrné, že fotografie může zobrazovat nadpřirozený jev, klíč k odhalení pravdy, udávat znamení nebo představovat nástroj smrti. Ve filmu nechybí ani lepší propracovanost a profesionalita fotografií, ovšem původní film *Shutter* s fotografií je více procítěný, je tu více tajemna, děsu a autentičnosti.

Jako poslední hororový film, který s fotografií pracuje jako při fotografování modelů a modelek, je film *The Girl in the Photographs* (2015) od režiséra Nicka Simona. Nick Simon pojal tento film jako typický slasher<sup>57</sup> s psychopatickým vrahem. Příběh filmu začíná dívkou, která je unesena neznámými muži, je jimi fotografována a následně zavražděna. Jedna z fotografií zavražděné dívky se dostane pod ruku mladé dívky Colleen (Katharine Isabelle), která dostala fotografií průběžně více, ale na každé byla jiná dívka. Fotografie zavražděných dívek byli naaranžované tak, aby jejich postavy vypadaly jako modelky z časopisů. Pro fotografa, který dívky fotografoval, byly jeho modelky jen kus masa k znetvoření. Ale jak souvisí fotografie s Colleen? Proč jsou jí doručovány? Je ona snad další oběť, která se objeví na fotografii a bude zavražděna?

Sériový vrah využívá fotografii jako nástroj, jak zachytit své vražedné umění. A právě Colleen má být hlavní modelkou, se kterou má vrah citovou vazbu a chce jí mít za hvězdu skupinové fotografie s mrtvými těly. Vrahovi se toto dílo s Colleen povedlo uskutečnit. Výsledné dílo zašle své další dívce, která má být jeho další hvězdnou modelkou. Název filmu *The Girl in the Photographs* odpovídá výsledné fotografii, na které je vyfotografována Colleen a naznačuje její hrůzu a bolest. Právě Colleen je ta dívka z fotografie.

Na příkladech hororových filmů můžeme dojít k závěru, že jediná fotografie může výrazně ovlivnit narativ filmu. Dokážou převrátit příběh, fungovat jako předpověď budoucí tragické události, představovat nástroj k vraždě, fungovat jako spojení se zesnulými osobami a dále jako vražedné umění. Způsobů využití fotografie v hororovém filmu je mnoho, ale hlavně musí fotografie vytvořit správný efekt pro diváka a stupňovat

---

<sup>57</sup> Slasher patří pod hororový film, kde obvykle hraje roli masový vrah a mezi jeho oběti patří teenageři

napětí. Nezaleží na kráse fotografie, ale záleží na tom, co se nám snaží fotografie sdělit nebo naznačit, a proto fotografie mají důležitou roli i v hororových filmech.

## **Závěr**

Ve své bakalářské práci jsem se v první kapitole snažila nastínit žánr hororu a ukázala jej na mnou vybraných uměleckých dílech, která v sobě nesla prvky hrůzy. V druhé kapitole jsem se více přiblížila hororu jako filmového žánru. Uvedla jsem jeho krátkou historii, kde jsem zaměřila pozornost na několik známých hororových filmů. Dále jsem se zabývala tím, jak hororový film působí na diváka. Zajímalo mě, co nás láká na sledování hrůzy. Poté jsem přešla k charakteristice hororového filmu. U charakteristiky jsem představila základní prvky, které jsou pro hororový film zásadní a bez nichž se neobejde. V další kapitole jsem se zabývala funkcí fotografie ve filmu. Mým cílem bylo otevřít téma fotografie, která hraje důležitou roli jak v naraci filmu, tak i v průběhu vytváření filmu, kdy fotografie slouží jako filmový trik. Krátce jsem se tedy zmínila o stylistické funkci fotografie ve filmu a více o narativní funkci fotografie ve vybraných filmech. V poslední kapitole se jsem soustředila na narativní funkci fotografie ve vybraných hororových filmech a krátce jsem zmínila i stylistickou funkci fotografie v jednom ikonickém hororovém filmu.

Moje práce jistě nevyčerpala problematiku použití fotografie jako stylistický a narativní prvek v hororovém filmu. Snad aspoň dokázala přesvědčit čtenáře, že si toto neprobádané téma zaslouží větší pozornost, než mu filmovými badateli byla dosud dopřána.

## Seznam použité literatury

ARISTOTELES. *Poetika*, Nakladatelství Svoboda, 1996

BARTHES, Roland. *Světlá komora: Vysvětlivka k fotografii*, Archa, přeložil: Miroslav Petříček, 1994

CAMPANY, David. *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990

CARROLL, Noël. (1985). *The Power of Movies*. *Daedalus*, 114(4), s. 79-103, [cit. 22.7.2020]. Dostupné z: [www.jstor.org/stable/20025011](http://www.jstor.org/stable/20025011)

HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film*, Harlow, England, New York: Pearson Longman, 2004

JACOBS, Steven. *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2011

LOUTZENHISER, Stephen. *The Decay of Monsters: Horror Movies throughout History*, a Thesis, 2016

KAWIN, Bruce F. *Horror and the Horror Film*. London: Anthem Press, 2012

PARK, Michelle. *The Aesthetics and Psychology behind Horror Films*, an Honors Program Thesis

SCHNEIDER, Steven Jay. *Horror Film and Psychoanalysis. Freud's worst Nightmare*. Cambridge university Press, 2004.



## **Internetové zdroje**

<https://www.britannica.com/art/western> 18.3.2020

<http://www.hybris.cz/teorie-psychie-distance-v-kontextu-soucasnych-inscenaci-klasickych-textu> 16.3.2020

<https://www.studiobinder.com/blog/german-expressionism-film/> 17.3.2020

<https://www.nyfa.edu/student-resources/how-horror-movies-have-changed-since-their-beginning/> 17.3.2020

<https://www.youtube.com/watch?v=uPNBdDNZbYk&t=206s> 20.6.2020

<https://www.liveabout.com/what-is-film-noir-4176811> 14.4.2020

## **Obrazová příloha**

<https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/romanticism/romanticism-in-england/a/henry-fuseli-the-nightmare> 23.7.2020

<https://www.rockwell-center.org/student-research/the-beauty-on-the-ugly-the-kiss-joel-peter-witkin/> 23.7.2020

<https://www.telegraph.co.uk/films/2019/07/24/inside-keanu-reeves-bullet-time-scene-matrix-changed-cinema/> 23.7.2020

<https://methodsoundsound.com/dissecting-the-psycho-shower-scene-hitchcocks-greatest-shock/> 23.7.2020

<https://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/comment/obituaries/nicolas-roeg-british-cinema-visionary> 23.7.2020

## Obrazová příloha

Obr. 1<sup>58</sup>



Obr. 2<sup>59</sup>



---

<sup>58</sup> <https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/romanticism/romanticism-in-england/a/henry-fuseli-the-nightmare> 23.7.2020

<sup>59</sup> <https://www.rockwell-center.org/student-research/the-beauty-on-the-ugly-the-kiss-joel-peter-witkin/> 23.7.2020

Obr. 3<sup>60</sup>



Obr. 4<sup>61</sup>



---

<sup>60</sup> <https://www.telegraph.co.uk/films/2019/07/24/inside-keanu-reeves-bullet-time-scene-matrix-changed-cinema/> 23.7.2020

<sup>61</sup> <https://methodsoundsound.com/dissecting-the-psycho-shower-scene-hitchcocks-greatest-shock/> 23.7.2020

Obr. 5<sup>62</sup>



---

<sup>62</sup> <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/comment/obituaries/nicolas-roeg-british-cinema-visionary> 23.7.2020