

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Bakalářská práce

***Reprezentace duševní jinakosti v hororovém  
webseriálu Marble Hornets***

Vendula Krobová

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Mgr. Klára Feikusová

Studijní program: Televizní a rozhlasová studia/Divadelní studia

Olomouc 2022

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Reprezentace duševní jinakosti v hororovém webseriálu Marble Hornets* 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 11.12.2022

.....

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování Mgr. Kláře Feikusové za její cenné rady a trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

## Obsah

Úvod	5
1. Vyhodnocení literatury	9
2. Metodologie a teoretická východiska	17
2.1. Definice žánru	17
2.1.1. Žánr jako kulturní kategorie	17
2.1.2. Ikonografie	19
2.1.3. Žánrový film	19
2.2. Definice hororu	20
3. Analýza reprezentace duševní jinakosti v Marble Hornets	24
3.1. Žánr v Marble Hornets	24
3.1.1. Found Footage	24
3.1.2. Okultní horor	25
3.1.3. Psychologický horor	28
3.1.4. Slasher	30
3.1.5. Jižanská gotika	32
3.2. Status Quo a Marble Hornets	32
3.2.1. Skutečný svět	33
3.2.2. Status quo duševní jinakosti	33
3.2.3. Řešení problémů	34
Závěr	37
Seznam použitých pramenů a literatury	39



## Úvod

V euroamerické společnosti je duševní onemocnění považováno za děsivé, a proto není divu, že se hojně objevuje v hororovém žánru. Hororový žánr má dlouhou historii negativní reprezentace osob s duševním onemocněním, která je dehumanizující, přispívá k jejich stigmatizaci ve společnosti, a tak ztěžuje úspěšnou léčbu. Duševně nemocné postavy jsou velmi často záporné postavy a jejich onemocnění slouží jako vysvětlení jejich činů (jedním z nejznámějších příkladů je monolog psychiatra na konci filmu *Psycho* z roku 1960). Hororové příběhy nevyjadřují pouze strach z toho, že my nebo náš milovaný duševně onemocníme, ale také nedůvěru vůči zdravotnímu systému. Kladné postavy v nadpřirozených hororových příbězích jsou často neprávem umístěny v psychiatrických nemocnicích, jelikož autority nevěří jejich vyprávění o nadpřirozeném zlu (jak se děje například v průběhu franšízy o Chuckym). Psychiatři jsou často zobrazováni buď jako nebezpeční nebo neschopní – například téměř všechny postavy psychiatrů v seriálu *Hannibal* (2013-2015, NBC), psychiatrická nemocnice ve filmu *Chuckyho kult* (2017) nebo řada seriálu *American Horror Story: Asylum* (2012).<sup>1</sup> Tato negativní zobrazení jsou obvykle doprovázena zavedenou ikonografií - jako je například zločinec, který uprchl z psychiatrické nemocnice, nepřirozeně se pohybující postava posedlá nadpřirozenou silou, zneklidňující nesouvislá mluva, nebo halucinace, které postavu nabádají k násilí.

Hororová zpracování duševního onemocnění ale nejsou univerzálně negativní a v některých případech mohou neurotypického<sup>2</sup> diváka přimět sympatizovat s duševně nemocnou postavou a pomoci mu vžít se do jejího prožívání – nejčastěji se tak děje, když je nemocný protagonista. O to se pokoušela například franšíza *Psycho* ve třech filmových pokračováních a v televizním seriálu.<sup>3</sup> Tento postup se také stal populárním v posledních několika letech, jak ukazují například filmy *The Babadook* (2014), *Hereditary* (2018), *The Invisible Man* (2019)<sup>4</sup> a *Vřískot* (2022). Postavy často vykazují symptomy různých duševních

---

<sup>1</sup> GOODWIN, John. *The horror of stigma: psychosis and mental health care environments in twenty-first-century horror film (part II)*. [online]. 2014. [cit. 20.4.2022]. Perspectives in psychiatric care, 50(4), 224–234. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/ppc.12044>.

<sup>2</sup> Divákovi, který nemá duševní poruchu.

<sup>3</sup> *Psycho 2* (1982), *Psycho 3* (1986), *Psycho 4: The Beginning* (1990), *Bates Motel* (2013-2017, A&E)

<sup>4</sup> BRADLY, Nix. "Mental Illness in Horror Films," [online]. 2021. [cit. 1.5.2022]. *Emerging Writers: Vol. 4*, Article 3. Dostupné z: <https://digitalcommons.kennesaw.edu/emergingwriters/vol4/iss1/3>

poruch, aniž by se jim dala přiřadit konkrétní diagnóza, a proto místo spojení duševní onemocnění budu používat duševní jinakost.<sup>5</sup>

Toto téma budu ve své práci prezentovat na analýze hororového interaktivního webseriálu *Marble Hornets*, který vycházel na YouTube kanálech Marble Hornets a Totheark od června 2009 do června 2014. *Marble Hornets* je prvním audiovizuálním zpracováním monstra, které je známé jako Slenderman<sup>6</sup> a které vzniklo v létě roku 2009 na fóru *SomethingAwful* v rámci soutěže ve vytváření paranormálních obrázků. Slendermana vytvořil uživatel s přezdívkou Victor Surge (jehož reálné jméno je Eric Knudsen<sup>7</sup>), ale ostatní uživatelé začali sami rozšiřovat mytologii kolem tohoto nového monstra a Slenderman je v současnosti studován jako příklad moderní mytologie a lidové slovesnosti.<sup>8</sup> Hlavním žánrem *Marble Hornets* je horor, a to konkrétně subžánry okultní horor,<sup>9</sup> psychologický horor, jižanská gotika a slasher. Navzdory přítomnosti fantastických prvků se *Marble Hornets* snaží dosáhnout realismu tím, že pracuje s konvencemi dokumentu a ARG (hra alternativní reality).<sup>10</sup> Na tvorbě seriálu se nejvíce podíleli tři přátelé Troy Wagner, Joseph DeLage a Tim Sutton, kteří v něm rovněž ztvárnili hlavní postavy. Protagonistou webseriálu je Jay Merrick (Troy Wagner), který na YouTube nahrává videa dokumentující jeho vyšetřování zmizení jeho bývalého spolužáka Alexe Kralieho (Joseph DeLage), kterého zřejmě pronásledoval Slenderman. Toto monstrum je v rámci webseriálu nazýváno jménem The Operator. Já ale budu ve své práci pro toto monstrum používat jméno Slenderman, jelikož je v populární kultuře rozšířenější. Pořad *Marble Hornets*, společně například s *LonelyGirl15* (2006-2008, 2016) a *The Lizzie Bennet Diaries* (2012-2013), zpopularizoval formu fikčního seriálu imitující vlog, který je distribuován

---

<sup>5</sup> KOLÁŘOVÁ, Kateřina, ed. *Jinakost - postižení - kritika: společenské konstrukty nezpůsobilosti a hendikepu : antologie textů z oboru disability studies* Praha : Sociologické nakladatelství, 2012. Studijní texty ;. ISBN 978-80-7419-050-6.

<sup>6</sup> Někdy se také jeho jméno píše "Slender Man."

<sup>7</sup> Victor Surge. Internet Movie Database. IMDB. [online]. [cit.9.12.2022]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm6881486/>

<sup>8</sup> ASIMOS, Vivian,Marie *The Slender Man Mythos: a structuralist analysis of an online mythology*, [online]. 2019. [cit. 13.11.2021]. Durham theses, Durham University. Dostupné z: <http://etheses.dur.ac.uk/12962/>

KELLER, Dana. *Digital folklore : Marble Hornets, the Slender Man, and the emergence of folk horror in online communities* [online]. 2013. [cit. 10.10.2022]. (T). University of British Columbia. Dostupné z: <https://open.library.ubc.ca/collections/ubctheses/24/items/1.0165724>

<sup>9</sup> Pro označení tohoto druhu hororu budu primárně používat termín okultní horor, i když by se také dal použít termín nadpřirozený horor a konkrétnější termíny film o posednutí a folkový horor.

<sup>10</sup> Hra alternativní reality je multimediální hra, která se odehrává v reálném čase a jejíž vývoj je ovlivňován rozhodnutími hráčů.

Alternate reality game. Collins Dictionary. [online]. [cit.9.12.2022]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/alternate-reality-game>

skrz YouTube a dal vzniknout velkému množství pastišů (např. *EverymanHYBRID* nebo *DarkHarvest00*). Ve své bakalářské práci budu tuto formu označovat jako interaktivní webseriál. V tomto kontextu se také často používá slovo websérie, ale pořad, na který se zaměřuji, je vyprávěn seriálovou formou a nikoliv sériovou. Jednotlivá videa nedávají smysl samy o sobě a pro pochopení příběhu je potřeba je sledovat v chronologickém pořadí.

Cílem práce je na základě žánrové analýzy zjistit, jaké hororové konvence obsahuje webseriál *Marble Hornets* (2009-2014, YouTube) a jak skrz hororovou žánrovou ikonografii vytváří očekávání ohledně duševní jinakosti a psychiatrické péče, jestli se tato očekávání naplní a do jaké míry se drží stereotypů kolem duševního jinakosti, které se objevují v hororovém žánru. Zvolila jsem si k analýze tento pořad kvůli jeho kultovnímu statusu v rámci online hororu, a protože duševní jinakost a její léčba je v něm použita ke kumulaci narativu. Všechny postavy webseriálu trpí výpadky paměti a protagonista je ke svému pátrání motivován objevením videí, na kterých je přítomen, ale jejichž natáčení si nepamatuje. Jeho ztráty paměti zároveň slouží jako vysvětlení, proč natáčí každý svůj krok. Má metodologie vychází především z práce Jasona Mittella o žánru jako kulturní kategorii a z eseje *Genre Films and the Status Quo* od Judith Hess Wright.

*Marble Hornets* naznačuje, že duševní problémy postav mají nadpřirozený původ, a proto by se dalo argumentovat, že nikdo ve webseriálu není reálně nemocný. Všechny postavy ale vykazují symptomy skutečných duševních onemocnění, jsou léčeny v psychiatrických institucích a ve webseriálu jsou použity odborné výrazy jako např. schizofrenie nebo anhedonie. Tudíž jsem toho názoru, že diváci *Marble Hornets* si obsah webseriálu pravděpodobně spojí s reálnými duševními nemocemi, a to bude mít vliv na jejich vnímání duševní jinakosti v reálném životě.<sup>11</sup> To dokazuje častá snaha fanoušků *Marble*

---

<sup>11</sup> Jak ukazuje množství studií. Například:

BYRNE, Peter. *Fall and rise of the movie 'psycho-killer'*. [online]. 3.1998. [cit. 7.12.2022]. Psychiatric Bulletin. 22. 174-176. 10.1192/pb.22.3.174. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/237469567\\_Fall\\_and\\_rise\\_of\\_the\\_movie\\_'psycho-killer'](https://www.researchgate.net/publication/237469567_Fall_and_rise_of_the_movie_'psycho-killer')

WILSON, Claire & NAIRN, Raymond & COVERDALE, John & PANAPA, Aroha. *Constructing Mental Illness as Dangerous: A Pilot Study*. [online]. 1999. [cit. 7.12.2022]. The Australian and New Zealand journal of psychiatry. 33. 240-7. 10.1046/j.1440-1614.1999.00542.x. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/12962964\\_Constructing\\_Mental\\_Illness\\_as\\_Dangerous\\_A\\_Pilot\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/12962964_Constructing_Mental_Illness_as_Dangerous_A_Pilot_Study)

BYRNE, Peter. *The butler(s) DID it - dissociative identity disorder in cinema*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. Medical humanities, 27(1), 26–29. Dostupné z: <https://doi.org/10.1136/mh.27.1.26>

VERMEULEN, Monique. *An Investigation into the Representation of the Mentally Ill in Popular Film*. [online]. 2008. [cit. 7.12.2022]. Nelson Mandela Metropolitan University. Promoter: Ms B.M. Wright.

BYRNE, Peter. *Why psychiatrists should watch films (or What has cinema ever done for psychiatry?)*. [online]. 2009. [cit. 7.12.2022]. Advances in Psychiatric Treatment, 15(4), 286-296. Dostupné z: doi:10.1192/apt.bp.107.005306

*Hornets* postavy diagnostikovat.<sup>12</sup> Jeden z autorů *Marble Hornets* Tim Sutton v rozhovoru na *The RE:BIND.io Podcast* uvedl, že webseriál záměrně napsali tak, aby se pro postavy nedala určit jedna konkrétní diagnóza a vědomě se snažili minimalizovat negativní efekt, který by jejich webseriál mohl mít na vnímání duševně nemocných.<sup>13</sup> Argumentují, že i když *Marble Hornets* replikuje některé negativní stereotypy, tak zároveň vytváří empatii s duševně jinými postavami. Všechny postavy *Marble Hornets* vykazují stejné symptomy, které fandom webseriálu shrnul pod pojem „slender sickness“; jelikož symptomy způsobuje monstrum Slenderman.

---

GOODWIN, John. *The horror of stigma: psychosis and mental health care environments in twenty-first-century horror film (part I)*. [online]. 2014. [cit. 20.4.2022]. *Perspectives in psychiatric care*, 50 3, 201-9 .

GOODWIN, John. *The horror of stigma: psychosis and mental health care environments in twenty-first-century horror film (part II)*. [online]. 2014. [cit. 20.4.2022]. *Perspectives in psychiatric care*, 50(4), 224–234. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/ppc.12044>.

BOWMAN, Jonathan & WEST, Keon. *Prime and prejudice: Brief stereotypical media representations can increase prejudicial attitudes and behaviour towards people with schizophrenia*. [online]. 2018. [cit. 22.3.2022]. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. 10.1002/casp.2392. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/329647693\\_Prime\\_and\\_prejudice\\_Brief\\_stereotypical\\_media\\_representations\\_can\\_increase\\_prejudicial\\_attitudes\\_and\\_behaviour\\_towards\\_people\\_with\\_schizophrenia](https://www.researchgate.net/publication/329647693_Prime_and_prejudice_Brief_stereotypical_media_representations_can_increase_prejudicial_attitudes_and_behaviour_towards_people_with_schizophrenia)

<sup>12</sup> Např. jeden z common tagů na Archive of Our Own je „Timothy \"Tim\" Wright | Masky has DID – Dissociative Identity Disorder“ nebo jeden fanouškovský příspěvek na instagramu tvrdí, že „Tim Wright is: [...] canonically schizophrenic, not suffering from DID, canonically bipolar, canonically suffering from separation anxiety, [...]“ (v komentářích ostatní fanoušci sdílí vlastní názory na Timovu diagnózu).

Timothy \"Tim\" Wright | Masky has DID – Dissociative Identity Disorder. *Archive of Our Own* [online]. [cit. 28.03.2021].

Dostupné z: <https://archiveofourown.org/tags/Timothy%20%22Tim%22%20Wright%20%7C%20Masky%20has%20DID%20-%20Dissociative%20Identity%20Disorder/works>

SLENDERVERSESTUFF. In: Instagram. [online]. 13.8.2019. [cit. 28.03.2021]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B1Hn5aJn2XZ/?igshid=3g0h4mrnbisd>

<sup>13</sup> ROSE, Emily. *The RE:BIND Podcast Episode 25: Tim Sutton of Marble Hornets*. *The RE:BIND Podcast*. [online]. 13.7.2020. [cit. 28.03.2021]. Dostupné z: <https://www.rebind.io/the-rebind-podcast-episode-25-tim-sutton-of-marble-hornets-4829/>

# 1. Vyhodnocení literatury

Pro účely této práce je pro mě primární literatura kniha *Genre and Television From Cop Shows to Cartoons in American Culture*<sup>14</sup> a esej *A Cultural Approach to Television Genre Theory* od Jasona Mittella, esej *Genre Films and the Status Quo* od Judith Hess Wright a *Men, Women, and Chainsaws* od Carol J. Clover.<sup>15</sup>

V eseji *A Cultural Approach to Television Genre Theory*<sup>16</sup> a knize *Genre and Television From Cop Shows to Cartoons in American Culture*<sup>17</sup> od Jasona Mittella představuje jeho přístup ke studiu televizního žánru, který posléze demonstruje na příkladech soutěžních pořadů, kreslených seriálů, kriminálních seriálů a parodií. Tato kniha explicitně reaguje na práce o žánrové teorii například od Jane Feuer, Ricka Altmana nebo Noela Carrolla. Z *Genre and Television* převezmu především definici a terminologii žánrové teorie a způsob, jak provést žánrovou analýzu. Přínosné je pro mě mimo jiné to, že podle Mittella je žánr určován nejen narativem a stylem díla, ale i vším okolo něj (například tím, s jakými žánry jsou asociováni jeho tvůrci a obsazení, či jakým způsobem byl propagován). Z knihy *Genre and Television From Cop Shows to Cartoons in American Culture* ale používám jen úvodní kapitulu, jelikož ostatní kapitoly se věnují konkrétním žánrům, na které se má práce nevztahuje. Jason Mittell ve svém eseji *A Cultural Approach to Television Genre Theory* představuje různé druhy přístupu k žánrové analýze. Já se budu držet interpretační analýzy a případové studie (zároveň se ale budu snažit jednotlivé žánrové konvence doplnit příklady z množství dalších děl z hororového žánru).

Esej *Genre Films and the Status Quo* od Judith Hess Wright byl publikován v monografii *Film Genre Reader IV*, který byl editován Barrym Keithem Grantem. Wright ve svém eseji představuje teorii, že žánrové filmy (konkrétně western, science fiction, horor a gangster film) jsou trvale nejpobulárnější a nejdělečnější produkcí Hollywoodu z toho důvodu, že divákům poskytují dočasnou úlevu od starostí nad společenskými konflikty

---

<sup>14</sup> MITTELL, Jason. *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. New York, N.Y.: Routledge, 2004. ISBN 0-415-96903-4.

<sup>15</sup> CLOVER, Carol J. *Men, women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2.

Od Carol J. Clover jsem převzala vymezení žánrů slasher a possession a terminologii, kterou používá k popisu některých žánrových konvencí.

<sup>16</sup> MITTELL, Jason. *A Cultural Approach to Television Genre Theory*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. Cinema Journal, 40(3), 3–24. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1350192>

<sup>17</sup> MITTELL, Jason. *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. New York, N.Y.: Routledge, 2004. ISBN 0-415-96903-4.

a odrazují od akcí, které by mohly ohrozit status quo. V žánrových filmech jsou společenské konflikty řešeny zjednodušenými způsoby, a tím pádem nejsou aplikovatelné na reálný svět. To je podle Wright možné ze tří důvodů: žánrové filmy se nezabývají současnými sociálními a společenskými problémy, zadruhé neodehrávají v našem současném světě (dějí se v prostředí, které je odlišné časem, lokací nebo jsou zasazeny do uzavřené sociální struktury – jako např. gangsterské filmy) a „*za třetí, společnost, ve kterém se příběh odehrává nefunguje ve filmu jako dramatická síla*“<sup>18</sup> – konflikt je vyřešen mezi jen několika málo aktéry.

Wright na každém ze čtyř žánrů identifikuje hlavní konflikt, kterým se zabývají, a jednoduché způsoby, jakými jsou vyřešeny: western se rozvažuje nad tím, kdy je násilný čin morálně správný (odpověď: násilí je morální pokud se odehraje v mezích stanoveného morálního kódu), horor se rozhoduje mezi dvěma způsoby řešení problému – racionalitou a vírou (odpověď: zachránit nás mohou pouze víra a tradice), science fiction se věnuje tomu, jak se vypořádat s vniknutím cizí bytosti (odpověď: je třeba náš svět izolovat), „*gangsterské filmy řeší rozporuplné pocity strachu a touhy, které jsou vyvolané pokusy dosáhnout finančního a společenského úspěchu.*“<sup>19</sup> (odpověď: „*být úspěšný znamená být zranitelný*“<sup>20</sup> snažit se vyzvednout se nad vlastní třídní pozici je nebezpečné)

V části eseje o hororu se Wright zaměřuje na hororové filmy ze zlaté éry Hollywoodu. Wright říká, že v hororu monstra představují náchylnost lidí ke zlu. Postavy rozděljuje na kategorie nevzdělání venkovani - postavy na pozadí, které mají správnou víru, ale nejsou schopni překonat monstrum, a osvícený vědec, který „*věří pouze ve vědu a ohrožuje tak stávající společenský řád*“.<sup>21</sup> Monstrum vědce porazí, protože vědec nevěří v iracionální zlo. Poselství hororového filmu tedy je, že „*vědě nesmí být dovoleno, aby nahradila tradiční*

---

<sup>18</sup> „*Third, the society in which the action takes place is very simple and does not function as a dramatic force in the films.*“

GRANT, Barry Keith. *Film genre reader IV*. [online]. 2012. [cit. 10.11.2022]. Austin, Tex.: University of Texas Press, Dostupné z: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=3443619>. s. 60.

<sup>19</sup> „*Gangster films resolve the contradictory feelings of fear and desire which are aroused by attempts to achieve financial and social success.*“

Tamtéž. s. 61.

<sup>20</sup> „*To be successful is to become vulnerable;*“

Tamtéž. s. 61.

<sup>21</sup> „*These monsters are at some point opposed by an enlightened scientist who, because he believes only in the ability of science to defeat social and physical ills.*“

Tamtéž. s. 62.

*hodnoty a vědění.*“<sup>22</sup> Cílem reprezentace menšin v médiích je často vyvolat nějakou změnu ve společnosti. Text od Wright tak vyvolává otázku, zda je to možné dokázat v žánrových filmech.

Dalším mým zdrojem je kniha *Men, Women, and Chainsaws* od Carol J. Clover,<sup>23</sup> ze které jsem převzala vymezení žánrů slasher a okultní horor a terminologii, kterou používá k popisu některých žánrových konvencí, které více rozvedu v následující kapitole. Způsob, jakým mohu pracovat s *Men, Women and Chainsaws* je ale omezený, jelikož tato kniha se z větší části věnuje analýze genderových rolí a sexuálních politik vybraných hororových filmů.

V sekundární literatuře jsou zahrnuty obsahové analýzy, které popisují tendence zobrazování duševní jinakosti v audiovizí, a literatura, která doplňuje některé koncepty, o které se má analýza bude opírat.

Všechny články, ze kterých vycházím, se shodují v tom, že nejrozšířenějším negativním stereotypem duševní jinakosti je, že v postižených vyvolává silnou agresi, která vede k tomu, že páchají násilí na druhých.<sup>24</sup> Nejvýraznější stereotyp psychicky jiné postavy v hororovém žánru je tzv. „vraždící maniak“.<sup>25</sup> Vzrůst popularity tohoto stereotypu bývá připisován úspěchu

---

<sup>22</sup> „*science must not be allowed to replace traditional values and beliefs.*“

Tamtéž. s. 62.

<sup>23</sup> CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2.

<sup>24</sup> ARACENA, Yancy. "Psychosis in Films: An Analysis of Stigma and the Portrayal in Feature Films" [online]. 2012. [cit. 7.12.2022]. CUNY Academic Works. Dostupné z: [https://academicworks.cuny.edu/cc\\_etds\\_theses/134](https://academicworks.cuny.edu/cc_etds_theses/134) BERRITTA, Georgina. *The Implications of using Mental Illness Within a Cinema Narrative*. [online]. 2015. [cit. 5.4.2022]. University Of York, UK. International Journal Of Humanities And Cultural Studies. Vol 2, No 1. ISSN 2356-5926. Dostupné z:

[https://www.academia.edu/17206150/The\\_Implications\\_of\\_using\\_Mental\\_Illness\\_within\\_a\\_Cinema\\_Narrative](https://www.academia.edu/17206150/The_Implications_of_using_Mental_Illness_within_a_Cinema_Narrative) BOWMAN, Jonathan & WEST, Keon. *Prime and prejudice: Brief stereotypical media representations can increase prejudicial attitudes and behaviour towards people with schizophrenia*. [online]. 2018. [cit. 22.3.2022]. Journal of Community & Applied Social Psychology. 10.1002/casp.2392. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/329647693\\_Prime\\_and\\_prejudice\\_Brief\\_stereotypical\\_media\\_representations\\_can\\_increase\\_prejudicial\\_attitudes\\_and\\_behaviour\\_towards\\_people\\_with\\_schizophrenia](https://www.researchgate.net/publication/329647693_Prime_and_prejudice_Brief_stereotypical_media_representations_can_increase_prejudicial_attitudes_and_behaviour_towards_people_with_schizophrenia)

CHMIELEWSKI, Kristen Elizabeth. *Silver screen slashers and psychopaths: a content analysis of schizophrenia in recent film*. [online]. 2015. [cit. 6.3.2022]. University of Iowa. Dostupné z: <https://doi.org/10.17077/etd.zb463ow7>

MIDDLETON, Craig. *The Use of Cinematic Devices to Portray Mental Illness*. [online]. 2013. [cit. 4.10.2022]. etropic: electronic journal of studies in the tropics. 12. 180-190. Dostupné z: <https://doi.org/10.25120/etropic.12.2.2013.3341>

VERMEULEN, Monique. *An Investigation into the Representation of the Mentally Ill in Popular Film*. [online]. 2008. [cit. 7.12.2022]. Nelson Mandela Metropolitan University. Promoter: Ms B.M. Wright.

<sup>25</sup> Tento termín, či jeho různé variace používá množství odborných textů (například termíny psycho killer nebo homicidal maniac). Například v: BYRNE, Peter. *Fall and rise of the movie 'psycho-killer'*. [online]. 3.1998. [cit. 7.12.2022]. Psychiatric Bulletin. 22. 174-176. 10.1192/pb.22.3.174. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/237469567\\_Fall\\_and\\_rise\\_of\\_the\\_movie\\_'psycho-killer'](https://www.researchgate.net/publication/237469567_Fall_and_rise_of_the_movie_'psycho-killer');

CHMIELEWSKI, Kristen Elizabeth. *Silver screen slashers and psychopaths: a content analysis of schizophrenia in recent film*. [online]. 2015. [cit. 6.3.2022]. University of Iowa. Dostupné z: <https://doi.org/10.17077/etd.zb463ow7> nebo ARACENA, Yancy. "Psychosis in Films: An Analysis of Stigma and

filmu Alfréda Hitchcocka *Psycho* (1960). Vliv na něj měla i popularita true crime žánru, které se věnují sériovým vrahům. V *Psychu* Normana Batese nutí vraždit jeho duševní porucha, která v sobě kombinuje symptomy disociativní poruchy identity a schizofrenie, což jsou poruchy, které jsou s vraždícími maniaky nejčastěji spojovány.<sup>26</sup>

Článek *Mental Illness in Horror Films*<sup>27</sup>, jehož autorem je Nix Bradly, rovněž bere na vědomí, že reprezentace duševního onemocnění v hororových filmech je z velké části stigmatizující, ale věnuje se hlavně úvahám o tom, jaký potenciál má hororový žánr k vytváření empatie s duševně nemocnými. Jako příklady filmů s pozitivní reprezentací uvádí *The Babadook* (2014), *Hereditary* (2018) a *The Invisible Man* (2019). Tyto filmy mají duševně nemocné protagonisty a padouchem v nich není nemocný, ale nemoc samotná.

Další text, ze kterého vycházím, je kapitola z knihy *Performing Hysteria* s názvem *Hysterical Cure Performing Disability in the Possession Film* od Johanny Braun, která je rovněž editorkou knihy. Kapitola se zabývá tím, jak je v hororových filmech o posednutí nadpřirozenou silou performováno postižení (konkrétně hysterie). Stejně jako většina odborných textů o okultním hororu filmu se i *Performing Disability in the Possession Film* zaměřuje na démonické posednutí ženských postav. Malá část textu se ale věnuje i rozdílům v posednutí mužských postav (jako například ve filmové franšíze *Insidious*), což je vhodné pro mou práci, jelikož se v ní věnuji převážně mužským postavám. Posednutí ženské postavy se obvykle vyznačuje teatrálními pohyby a mluvením v jazycích (neboli glosolálie).<sup>28</sup> Posednutí mužské postavy má podobné příznaky, ale obvykle bývají umírněnější.

Anna Harpin se ve svém textu *Revisiting the Puzzle Factory: Cultural Representations of Psychiatric Asylums* zamýšlí nad významem, které psychiatrické nemocnice mají v naší kulturní paměti. Psychiatrické nemocnice představují tajemné budovy na okrajích měst, které jsou zdrojem stigmatu a škádlení mezi dětmi na hřišti. Anna Harpin píše ze specificky britského pohledu, ale já jsem toho názoru, že postoje k psychiatrickým nemocnicím jsou v západní

---

the Portrayal in Feature Films" [online]. 2012. [cit. 7.12.2022]. CUNY Academic Works. Dostupné z: [https://academicworks.cuny.edu/cc\\_etds\\_theses/134](https://academicworks.cuny.edu/cc_etds_theses/134)

<sup>26</sup> BYRNE, Peter. Fall and rise of the movie 'psycho-killer'. [online]. 3.1998. [cit. 7.12.2022]. Psychiatric Bulletin. 22. 174-176. 10.1192/pb.22.3.174. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/publication/237469567\\_Fall\\_and\\_rise\\_of\\_the\\_movie\\_'psycho-killer'](https://www.researchgate.net/publication/237469567_Fall_and_rise_of_the_movie_'psycho-killer')

BYRNE, Peter. The butler(s) DID it - dissociative identity disorder in cinema. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. Medical humanities, 27(1), 26–29. Dostupné z: <https://doi.org/10.1136/mh.27.1.26>

<sup>27</sup> BRADLY, Nix. "Mental Illness in Horror Films," [online]. 2021. [cit. 1.5.2022]. Emerging Writers: Vol. 4 , Article 3. Dostupné z: <https://digitalcommons.kennesaw.edu/emergingwriters/vol4/iss1/3>

<sup>28</sup> The Editors of Encyclopaedia Britannica. Naposledy upravila Melissa Petruzzello. Glossolalia. [online]. *Encyclopaedia Britannica*. [cit. 17.3.2022]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/glossolalia>



společnosti velmi podobné. Většina lidí nemá osobní zkušenosti s psychiatrickou nemocnicí, a tím snadněji se mezi nimi uchyťí děsivé obrazy, které cirkulují v kultuře (Harpin konkrétně zmiňuje román *Jana Eyerová*). Harpin píše, že horor slouží k vyjádření našich skrytých úzkostí a podepírá pocit bezpečí, morální kódy chování a spravedlnosti. Horor je konzervativní žánr, který dává známou formu strachu a předsudkům.<sup>29</sup>

Podle článku *Fall and rise of the movie psychokiller* od Petera Byrne první filmy zaměřené na vraždící maniaky vyprávěly o pacientech, kteří utekli z psychiatrických nemocnic a na konci jsou zneškodněni (například ve filmech *The Escapees from Charenton* z roku 1901 nebo *Where The Breakers Roar* z roku 1908). Rozšíření povědomí o duševním onemocnění pomohlo zmírnit její zveličené zobrazování ve filmu, ale jen nepatrně. Byrne poznamenává, že i ve filmu *The Three Faces of Eve* z roku 1957, který byl údajně založený na skutečnosti, se zobrazovaná nemoc podobá spíše středověkým zobrazením nadpřirozeného posednutí či novele *Doktor Jekyll a pan Hyde*. Filmy, které se většinou řadí do subžánru slasher (*Halloween, Pátek třináctého, Noční můra v Elm Street*), Byrne označuje jako „psycho filmy“ (uvozovky z původního textu). Tyto filmy (které často mají mnoho pokračování) se točí kolem vraždících maniaků, kteří masakrují komunitu, do které vnikli (obvykle se jedná o skupinu mladých přátel, rodinu či malé město). Často se komunita, kterou maniak terorizuje, v minulosti něčím provinila a vraždy jsou aktem pomsty (jak se děje například ve filmech *Pátek třináctého, Terror Train* či *Hra na vraha*).

Další text od Petera Byrne, který se vztahuje k podobnému tématu, je *Why psychiatrists should watch films (or What has cinema ever done for psychiatry?)* z roku 2009. Jedná se o obsahovou analýzu filmů, které se věnují tématům souvisejícím s psychiatrií, a která zahrnuje zhodnocení toho, v kolika filmech se vyskytují jaké stereotypy. Byrne při analýze vybraných filmů pracuje s tzv. Pěti pravidly filmové psychiatrie, které slouží jako vysvětlení toho, proč tolik filmů obsahuje nepřesné a zkreslené informace o psychiatrické profesi.

---

<sup>29</sup> HARPIN, Anna. "Revisiting the puzzle factory: Cultural representations of psychiatric asylums." [online]. 2013. [cit. 5.11.2022]. Interdisciplinary Science Reviews 38.4: 335-350. Dostupné z: <https://doi.org/10.1179/0308018813Z.00000000063>

## „Pět pravidel filmové psychiatrie

1. *Sleduj peníze: Výroba filmů je komerční podnik a producenti mohou do svých filmů zahrnout nepřesné reprezentace, aby 'dali publiku to co chce.'*
2. *Film plodí film: Každý nový film vychází z předchozích filmů stejného žánru.*
3. *Zkreslená distribuce schová více filmů, než by cenzura kdy mohla.*
4. *Nejsou žádné filmy o duševním zdraví, jen o duševním onemocnění.*
5. *Krev je v čele: Násilí, zranění a smrt často zajistí příběhu přední místo ve zprávách i ve filmu.*<sup>30</sup>

V tomto článku Byrne analyzuje filmy rozdělené do kategorií podle toho, jakým problémům se věnují. Filmy věnující se psychóze rozděluje na tři kategorie: psychóza (převážně přesné zobrazení), násilná psychóza (hlavně vražda), filmy s psycho zabijákem (v originále psychokiller) – a vytváří tak spektrum od nejméně zobrazení této nemoci až po ty nejvíc přehnané. Byrne uvádí, že filmy s psycho zabijáky jsou příliš výstřední, než aby byly brány jako věrné zobrazení onemocnění, ale filmy uprostřed tohoto spektra, které jsou realističtější a asociují psychózu s násilím, mají mnohem větší potenciál pro šíření zavádějících informací mezi diváky. Jako příklady takovýchto filmů uvádí třeba *Peeping Tom* (1960), *Dead Ringers* (1988), *Misery* (1990) nebo *Seven* (1996).<sup>31</sup> Na konci této podkapitoly dodává, že: „Násilná psychóza je ve filmovém folklóru stejně silná jako opilí policisté a prostitutky se zlatým srdcem a ani vládní ministři neví, jaký je rozdíl mezi slovy psychopatický a psychotický.“<sup>32</sup> Souhlasím s Byrnovým závěrem, že zabijáky jako jsou Michael Myers nebo Jason Voorhees pravděpodobně diváci nebudou považovat za realistické, ale nesouhlasím s tím, že zařadil kategorii filmů s psycho zabijáky do stejné tabulky jako filmy o psychóze, jelikož

---

<sup>30</sup> „Five rules of movie psychiatry:

1. *Follow the money: film-making is a commercial enterprise and producers may include inaccurate representations in their films to 'give the public what they want.'*
2. *Film begets film: every new film draws on previous films within the genre.*
3. *Skewed distribution hides more films than censorship ever did.*
4. *There are no mental health films, just mental illness ones.*
5. *If it bleeds it leads: violence, injury and death often ensure prominence of a story in both news and film.*“

BYRNE, Peter. Why psychiatrists should watch films (or What has cinema ever done for psychiatry?). [online]. 2009. [cit. 7.12.2022]. *Advances in Psychiatric Treatment*, 15(4), 286-296. Dostupné z: doi:10.1192/apt.bp.107.005306. s. 287.

<sup>31</sup> Tamtéž. s. 293.

<sup>32</sup> „Violent psychosis is as strong in film folklore as are hard-drinking cops and hookers with hearts of gold, and even government ministers don't know the difference between psychopathic and psychotic,“ Tamtéž. s. 293.

zdaleka ne všichni psycho zabijáci v uváděném filmech projevují symptomy psychózy<sup>33</sup> (například ve filmu *Vřískot* 1996 zabijáci vykazují spíše symptomy antisociální poruchy osobnosti).<sup>34</sup>

Text *Criminal Madness: Cultural Iconography* od Russella D. Coveye, který vyšel ve sborníku *Stanford Law Review* 2009 dokumentuje historické přístupy k "šilným"<sup>35</sup> zločincům. Text je primárně napsán z pohledu práva, ale pro potřeby této práce poskytuje užitečný přehled vývoje společenského postoje k šilným zločincům. Text je rozdělen na tři části podle časových období.

První kapitola se věnuje období 1930-1960 a Coveye je charakterizuje jako dobu eugeniky. Šílení zločinci jsou ve filmech z této doby zobrazováni jako od narození zdegenerovaní. Mají rysy, které odkazují na předchozí vývojové fáze člověka a na rasistické karikatury. Zločinci mají od přírody destruktivní chování a jediný vhodný způsob, jak je zastavit, je vražda.

Druhá kapitola je o období 1960-1970 a zaměřuje se na tvorbu režiséra Alfreda Hitchcocka. Nyní se šilný zločinec nedá na první pohled rozeznat od ostatních lidí a klidně může vypadat jako pohledný Norman Bates. Ikonografie šilného zločince se v mnohém převrátila. Dříve byl šilný zločinec maskulinní a dravý, kdežto v šedesátých letech se stal zženštilým a neprůbojným. Nyní se také do filmové konverzace o šilném zločinci dostává psychiatrie a řešením na konci příběhu je zavřít zločince do psychiatrické nemocnice. Coveye se také věnuje tomu, jak Alfred Hitchcock používal záběry z pohledu nemocných postav (např. ve filmech *Vertigo* a *Marnie*), kde vizuálně zobrazuje efekt nemoci (např. efekt závratí použitím techniky dolly zoom) a tím v divákovi utvrzuje přesvědčení, že nemoc je skutečná a pachatel o ní nelže.

Od sedmdesátých let se "*šilný zločinec stává ikonograficky nástrojem smrti a chaosu bez tváře.*"<sup>36</sup> Ve filmech z této doby se často objevuje motiv šilence na útěku. Tyto filmy se

---

<sup>33</sup> Což ostatně nemusí platit ani například o Michaelovi Myersovi, kterého kniha *Monsters, Demons and Psychopaths: Psychiatry and Horror Film* identifikuje jako možného kandidáta na diagnózu poruchy autistického spektra.

FORCEN, Fernando Espi. *Monsters, Demons and Psychopaths: Psychiatry and Horror Film* [online]. 2016. [cit. 14.4.2022]. (1st ed.). CRC Press. Dostupné z: <https://doi.org/10.1201/9781315382470>, s. 199.

<sup>34</sup> LEISTEDT, Samuel J. & LINKOWSKI, Paul. Psychopathy and the cinema: fact or fiction?. [online]. 13.12.2013. [cit. 15.3.2022]. *Journal of forensic sciences*, 59(1), 167-174. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/1556-4029.12359>

<sup>35</sup> Text používá slovo "mad."

<sup>36</sup> „*Iconographically, the mad criminal assumed the form of a faceless instrument of death and mayhem.*“

nijak nesnaží zločince polidštit a je prezentován jako ztělesnění zla (jako učebnicový příklad tohoto fenoménu by se dal brát Michael Myers z franšízy Halloween). Na rozdíl od šedesátých let nemají tyto příběhy žádnou důvěru v instituce jako je policie nebo psychiatrie a zločinec musí být zničen na místě samozvaným strážcem pořádku. Nad tímhle druhem zločince nemají psychiatři žádnou moc.

---

COVEY, Russell D. *Criminal Madness: Cultural Iconography and Insanity*. [online]. 2009. [cit. 7.12.2022]. Stanford Law Review, 61(6), 1375–1427. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/40379714>. s. 1415.

## 2. Metodologie a teoretická východiska

Má práce používá jako metodu žánrovou analýzu, kterou jsem si zvolila z toho důvodu, že má práce se zajímá specificky tím, jak hororový žánr za pomoci ikonografie vytváří očekávání týkající se duševní jinakosti. K analýze konkrétně využiji teorii Jasona Mittella o žánru jako kulturní kategorii a esej *Genre Films and the Status Quo* od Judith Hess Wright.

### 2.1. Definice žánru

#### 2.1.1. Žánr jako kulturní kategorie

Jason Mittell v úvodu své knihy *Genre and Television From Cop Shows to Cartoons in American Culture* vysvětluje svůj kulturní přístup k žánrové teorii v televizi. Žánrová teorie v oblasti televize tradičně vychází ze žánrové teorie starších médií jako je literatura a film. Pro užití žánrové teorie na televizních dílech je ale potřeba ji přizpůsobit mladšímu médiu.

Většina forem žánrové analýzy se zabývá především textovými znaky.<sup>37</sup> To ale podle Mittella neodpovídá podstatě žánru.<sup>38</sup> Proto Mittell navrhuje, abychom o žánru uvažovali jako o kulturních kategoriích, spíše než jako o kategoriích textových. Žánr není něco, co je vlastní jednotlivým textům, ale něco, co vzniká intertextovými vztahy mezi několika různými texty.<sup>39</sup> Žánr tím pádem není vnitřní charakteristikou textu, ale je ustanoven vnějšími elementy.<sup>40</sup> To znamená, že žánr není charakterizován pouze textovými znaky děl, které do něj spadají, ale také například tím, na jakém kanále jsou vysílány (případně v jaké kategorii jsou umístěny na streamovacích platformách), jak je označují kulturní publicisté, jak je interpretují fanoušci a často i to, který žánr má v dané době prestižnější postavení.

Žánry nejsou příliš konzistentní, ať už se zaměříme na jejich vývoj v průběhu času nebo na parametry, na základě kterých jsou stanoveny. Například jednotlivé žánry jsou definovány na základě různých charakteristik – podle prostředí (westerny), jednání (kriminálky), efektu na diváky (komedie), podle narativní formy (záhady) nebo podle země původu (dorama<sup>41</sup>).<sup>42</sup> Tato

---

<sup>37</sup> MITTELL, Jason. *A Cultural Approach to Television Genre Theory*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. *Cinema Journal*, 40(3), 3–24. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1350192> s. 6-8.

<sup>38</sup> Tamtéž.

<sup>39</sup> Tamtéž.

<sup>40</sup> Tamtéž.

<sup>41</sup> Tak se často nazývají japonská televizní dramata.

LEE, Jia Yee Bridgette. *10 Best Japanese Dramas for Fans New To The Genre (& Where To Stream Them)*. *Collider*. [online]. 29.4.2022. [8.12.2022]. Dostupné z: <https://collider.com/best-japanese-dramas-for-new-fans/>

<sup>42</sup> MITTELL, Jason. *A Cultural Approach to Television Genre Theory*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. *Cinema Journal*, 40(3), 3–24. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1350192s> s. 6.

rozmanitost napovídá tomu, že žánrové kategorie nejsou pevně vymezené a jeden text může spadat do několika kategorií najednou.<sup>43</sup>

Žánrová analýza se tradičně dělí na tři přístupy: otázka definice (jaké jsou parametry žánrů), otázka interpretace (co žánry znamenají ve společenském kontextu) a otázka historie (jak se žánry mění).<sup>44</sup>

Nejvýstižnější shrnutí toho, jak provést kulturní žánrovou analýzu, obsahuje Mittellův článek *A Cultural Approach to Television Genre Theory* ze *Cinema Journal*, kde na závěr jmenuje pět principů kulturní žánrové analýzy:

1. „*Žánrová analýza by měla brát na vědomí individuální znaky média.*“<sup>45</sup>

a. Parametry žánrů z literatury a filmu se nedají beze změny aplikovat na televizi. Například slasher film má svou specifickou strukturu – obvykle se odehrává během dvaceti čtyř hodin a rytmus filmu je určován systematickým vyvražďováním postav. Televizní seriál stejného žánru tuto strukturu musí přizpůsobit seriálovému vyprávění a delší stopáži.

2. „*Žánrová studia by měla vyjednávat mezi specificitou a obecností.*“<sup>46</sup>

a. K žánrové analýze se dá přistoupit ze dvou obecných směrů – začít žánrem a analyzovat jeden jeho konkrétní element (například zaměřit se na historický moment, společenský problém nebo hledat původ žánru) nebo začít případovou studií a zanalyzovat, jak se žánr projevuje v tomto konkrétním díle.<sup>47</sup>

3. „*Historie žánrů by měly být psány za použití diskurzivní genealogie*“<sup>48</sup>

a. Při studiu žánru bychom se měli inspirovat Foucauldovskou genealogií a popsat tolik příkladů výskytu daného žánru, kolik jen můžeme (v televizních pořadech, televizních časopisech, recenzích pořadů atd.).<sup>49</sup>

4. „*Žánry by měly být chápány v kulturní praxi*“<sup>50</sup>

a. Měli bychom studovat, jak žánry fungují v každodenním životě.<sup>51</sup>

---

<sup>43</sup>MITTELL, Jason. *A Cultural Approach to Television Genre Theory*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. *Cinema Journal*, 40(3), 3–24. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1350192>. s. 6.

<sup>44</sup>Tamtéž. s. 8.

<sup>45</sup>Tamtéž. s. 16.

<sup>46</sup>Tamtéž. s. 17.

<sup>47</sup>Tamtéž. s. 17.

<sup>48</sup>Tamtéž. s. 17-18.

<sup>49</sup>Tamtéž. s. 18.

<sup>50</sup>Tamtéž. s. 18.

<sup>51</sup>Tamtéž. s. 18.

5. „Žánry by měly být situovány v mezích větších kulturních hierarchií a mocenských vztahů.“<sup>52</sup>

- a. Cílem většiny kulturních studií není pochopit média pro ně samé, ale abychom pochopili média jako složku mocenských vztahů.<sup>53</sup> Žánry fungují na základě kategorizace a rozdílů, a tím pádem je můžeme spojit s jinými systémy jinakostí, které jsou navázané na kulturní moc (například spojení žánrové analýzy a genderu).<sup>54</sup> Žánry vznikají v širokém společenském kontextu, nejsou proto neutrální kategorie a přicházejí s již existujícími vazbami na mocenské vztahy.<sup>55</sup>

Text *An Introduction to Genre Theory* nazývá pokusy definovat žánry „*teoretickým minovým polem*“.<sup>56</sup> Nemůžeme ale koncept žánru zahodit kvůli jeho problémům, jelikož akademické odmítnutí by neznamenovalo, že by žánry přestali používat diváci a zábavní průmysl. Měli bychom ale vždy brát na vědomí limity žánrové teorie.

### 2.1.2. Ikonografie

Důležitým aspektem žánrové analýzy je ikonografie. „*Ikonografie jsou známé obrazy či motivy, které se mohou stát ikonami. To zahrnuje dekor, kostýmy a objekty, obsazování herců podle typu (z nichž někteří se mohou stát 'ikonami'), známá schémata dialogu, charakteristická hudba a zvuky a vhodná fyzická topografie.*“<sup>57</sup> V případě slasher filmu je to například zabiják s velkým kuchyňským nožem.

### 2.1.3. Žánrový film

Esej od Judith Hess Wright pracuje s termínem “žánrový film.” O žánrovém filmu píše například Thomas Sobchack ve článku *Genre Film: A Classical Experience* z roku 1975, který byl publikován v *Literature/Film Quarterly Vol. 3, No. 3* univerzitou Salisbury. Každý film

---

<sup>52</sup> MITTELL, Jason. *A Cultural Approach to Television Genre Theory*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. *Cinema Journal*, 40(3), 3–24. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1350192>. s. 18-20.

<sup>53</sup> Tamtéž. s. 18.

<sup>54</sup> Tamtéž. s. 19.

<sup>55</sup> CHANDLER, Daniel. *An Introduction to Genre Theory*. [online]. 1.1997. [cit. 7.12.2022]. Aberystwyth University. Dostupné z:

[https://www.researchgate.net/publication/242253420\\_An\\_Introduction\\_to\\_Genre\\_Theory](https://www.researchgate.net/publication/242253420_An_Introduction_to_Genre_Theory) s. 28

<sup>56</sup> “*Defining genres may not initially seem particularly problematic but it should already be apparent that it is a theoretical minefield.*”

Tamtéž. s. 2.

<sup>57</sup> „*Iconography (echoing the narrative, characterization, themes and setting) – a iconography (echoing the narrative, characterization, themes and setting) a familiar stock of images or motifs, the connotations of which have become fixed; primarily but not necessarily visual, including décor, costume and objects, certain 'typecast' performers (some of whom may have become 'icons'), familiar patterns of dialogue, characteristic music and sounds, and appropriate physical topography;*“

Tamtéž. s. 13.

spadá do nějakého žánru, ale termín žánrový film se obvykle používá pro filmy, které spadají do fantastických žánrů (fantasy, sci-fi, horror) nebo pro filmy v žánrech, které se drží pevného schématu (detektivka, western, muzikál) a jsou běžně považovány za nízké umění.<sup>58</sup> Sobchack odůvodňuje nízké mínění o žánrových filmech tím, že nepřipomínají reálný život, jsou schématické, předvídatelné a *“(p)rotože žánrový film není realistický, protože je tak bezostyšně dramatický, tak s ním bylo kritiky jednáno povýšeně kvůli jeho neschopnosti být relevantní a zabývat se současnými problémy, filozofiemi a estetikami.”*<sup>59</sup> Podobně jako Judith Hess Wright tak představuje myšlenku, že žánrové filmy jsou pouhým rozptýlením a je těžké jejich příběh vztáhnout na skutečný svět. Žánrové filmy jsou fantazií, jelikož postavy v nich *“(d)okáží dělat to, co bychom my chtěli dokázat. Dokáží přesně určit, kde se skrývá zlo v jejich životě v podobě monstra nebo padoucha a dokáží nad ním triumfovat.”*<sup>60</sup>

## 2.2. Definice hororu

Horor je nesnadno definovatelný žánr. Nejčastěji je charakterizován tím, že se jedná o dílo, které má primárně za cíl vyvolat pocit strachu. To je problematické hned z několika důvodů. To, jestli dílo vyvolá v někom hrůzu je subjektivní; kromě strašidelnosti horor nemá žádné jiné charakteristiky, které by byly společné všem hororovým dílům a je často zaměňován s jinými žánry, které rovněž vyvolávají strach a napětí – například thriller.<sup>61</sup> Horor také bývá kombinován s jinými žánry jako je například sci-fi, fantasy, komedie nebo krimi. Viktória Prohászková proto navrhuje, že vzhledem k různorodosti hororu bude nejpresnější jej definovat skrz jeho jednotlivé subžánry<sup>62</sup>, které mají vlastní specifické charakteristiky. Žánr díla může být určen typy postav, které se v něm objevují, prostředím, ve kterých se odehrává, i stylem, jakým je zpracováno (neboli ikonografií). Viktória Prohászková mimo jiné uvádí jako příklad subžánrů okultní horor (*„zaměřuje se na exorcismus, příchod antikrista, sekty, mysticismus,*

---

<sup>58</sup> SOBCHACK, Thomas. *Genre Film: A Classical Experience*. [online]. 1975. [cit. 6.12.2022]. Literature/Film Quarterly, 3(3), 196–204. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/43795619>

<sup>59</sup> *“Because the genre film is not realistic, because it is so blatantly dramatic, it has been condescendingly treated by many critics for its failure to be relevant to contemporary issues, philosophies, and aesthetics.”*  
Tamtéž. s. 196.

<sup>60</sup> *“They can do what we would like to be able to do. They can pinpoint the evil in their lives as resident in a monster or a villain, and they can go out and triumph over it.”*  
Tamtéž. s. 201.

<sup>61</sup> PROHÁSZKOVÁ, Viktória. *The Genre of Horror*. [online]. 2012. [cit. 15.11.2022]. Trnava: Department of Massmedia Communication University of Ss. Cyrill and Method American International Journal of Contemporary Research, Vol. 2 No. 4. Dostupné z: [http://www.aijcrnet.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_4\\_April\\_2012/16.pdf](http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf). s. 132.

<sup>62</sup> Tamtéž.



kletby a široké spektrum takzvaných okultních věd.“),<sup>63</sup> psychologický horor („založený na strachu hlavního protagonisty, na jeho pocitu viny, jeho víře a nestabilním emocionálním stavu myslí“)<sup>64</sup> nebo venkovský horor („který se odehrává na místech daleko od civilizace, který také obsahuje místní legendy, mýtus nebo pověry“).<sup>65</sup>

Noël Carroll navrhl řešení problému, jak horor klasifikovat tím, že hrůzné události ve fikci rozdělil na přirozený horor a art-horor. Přirozený horor je děsivá událost, která se může vyskytnout v jakémkoliv žánru (například smrt vojáků ve válečném dramatu). Art-horor je hrůzná událost, která byla použita záměrně k vyvolání děsu, a pokud se art-horor objeví v díle ve větší míře, můžeme jej zařadit do hororového žánru. Carroll art-horor rovněž definuje přítomností monstra. Toto art-hororové monstrum vyvolává strach nejen proto, že představuje hrozbu, ale také proto, že vůči němu pocítujeme znechucení a svou přítomností kazí náš svět, čímž se liší například od přátelských mimozemšťanů ve sci-fi žánru. Carroll v části svého textu *Horror and Humor* přiznává, že hororový subžánr slasher<sup>66</sup> pro něj představuje menší problém, jelikož v něm často hrozbu představuje obyčejný člověk s duševní poruchou, kvůli které zabíjí. Někteří zabijáci ve slasheru jsou nadpřirození (například Freddy Kruger z franšízy *A Nightmare on Elm Street* nebo Chucky ze stejnojmenné franšízy), ale ne všichni. Carroll ale poznamenává, že i zabijáci ve filmech jako například *Psycho* (1960) nebo *Mlčení jehňátek* (1991) se dají zařadit do kategorie monstra, jelikož zobrazení jejich duševní poruchy je tak zveličené, že opouští rovinu reality a jedná se o psychické sci-fi.<sup>67</sup>

K definování subžánru slasheru a okultního hororu si vypůjčím definice, se kterými pracuje Carol J. Clover ve své knize *Men, Women, and Chainsaws*. V první kapitole *Her Body, Himself* představuje prvky, které obsahuje slasher film: zabiják (killer), strašné místo (terrible

---

<sup>63</sup> „Occult horror focuses on exorcism, the arrival of the antichrist, cults, mysticism, curses and a wide scale of so called occult sciences.“

ROHÁSZKOVÁ, Viktória. *The Genre of Horror*. [online]. 2012. [cit. 15.11.2022]. Trnava: Department of Massmedia Communication University of Ss. Cyrill and Method American International Journal of Contemporary Research, Vol. 2 No. 4. Dostupné z: [http://www.aijcrnet.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_4\\_April\\_2012/16.pdf](http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf). s. 133.

<sup>64</sup> „Psychological horror is based on the fear of the main protagonist, on his feelings of guilt, on his faith and unstable emotional state of mind.“

Tamtéž.

<sup>65</sup> „Rural horror, also known as redneck horror, is not related to specific locations only (such as villages or country). It is the horror that is situated in places far from civilization, which also includes a local legend, myth or superstition.“

Tamtéž.

<sup>66</sup> Slasher film se nejčastěji zabývá zabijákem, který bodnou či sečnou zbraní postupně zabíjí skupinu lidí.

<sup>67</sup> CARROLL, Noël. *Horror and Humor*. [online]. 1999. [cit. 7.12.2022]. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 57(2), 145–160. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/432309> s. 148.

place), zbraně (weapons), oběti (victims), poslední dívka (the final girl).<sup>68</sup> Budu pracovat převážně s kategoriemi zabiják a strašné místo. *Marble Hornets* není čistý slasher, ale používá tyto ikonografie slasher filmu ke komunikování významu. Zabiják ve slasher filmu je obvykle buď vývojově opožděný (je „trvale uzavřený v dětství.“)<sup>69</sup> nebo genderově či sexuálně nenormativní. Clover rozlišuje zabijáky podle toho, jestli mají i druhou stránku, díky které mohou fungovat ve společnosti (například Norman Bates) nebo mají pouze identitu zabijáka (například Leatherface). Zabijáci druhého typu „(j)sou obvykle velcí, někdy mají nadváhu a často jsou maskovaní. Zkrátka mohou být rozpoznatelně lidští, ale jen omezeně, stejně jako jsou jen omezeně viditelní jejich obětem a nám divákům.“<sup>70</sup> Clover už nezmiňuje, že masky nenáleží pouze zabijákům, kteří mají jen jednu identitu, ale důležitou roli mají i v kategorii tzv. whodunnit slasherů (jako je například *Hra na vraha*, *My Bloody Valentine* nebo *Vřískot*), kde vrahem je někdo ze skupiny hlavních postav a jejich identita a motivace je odhalena v závěru filmu. Strašné místo je lokace, ve kterém se uskuteční hrůza slasher filmu. Často se jedná o dům, ve kterém vyrostl zabiják (či zabijáci) a který nasákl historii traumatu, které se v něm odehrálo. Dalším příkladem strašného místa, které Clover uvádí jsou tunely podobné labyrintu (například podzemní jatka *Texaského masakru motorovou pilou 2* nebo důl v *My Bloody Valentine*). „Dům nebo tunel se může zpočátku zdát jako bezpečné útočiště,“ ale stanou se pastí ve chvíli, kdy dovnitř pronikne zabiják.<sup>71</sup>

Film o nadpřirozeném posednutí je podle Clover podkategorií okultního filmu a píše o něm v druhé kapitole s názvem *Opening Up*. Film o nadpřirozeném posednutí je založen na konfliktu mezi tzv. bílou vědou a černou magií.<sup>72</sup> Bílou vědou je míněno západní racionální smýšlení a představuje je například medicína nebo psychiatrie. Černou magii pak představuje například satanismus, voodoo, lidové varianty katolické víry nebo spiritualismus. Clover popisuje film o nadpřirozeném posednutí jako subžánr, který je na povrchu velmi femininí (většinou konflikt spočívá v tom, že dívka nebo žena je posednuta), ale v jehož jádru je často

---

<sup>68</sup> CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2. s. 26-41.

<sup>69</sup> „permanently locked in childhood”

CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2. s. 28.

<sup>70</sup> “They are usually large, sometimes overweight, and often masked. In short, they may be recognizably human, but they are only marginally visible - to their victims and to us, spectators.”

Tamtéž. s. 30.

<sup>71</sup> “The house or tunnel may at first seem a safe haven, but the same walls that promise to keep the killer out quickly become, once the killer penetrates them, the walls that hold the victim in.”

Tamtéž. s. 31.

<sup>72</sup> Tamtéž. s. 66.

příběh muže v krizi. Carol J. Clover i Judith Hess Wright se shodují v tom, že ústředním konfliktem okultního hororu je konflikt mezi racionálními a iracionálními způsoby řešení problémů, přičemž iracionálno nakonec vyhrává.

### 3. Analýza reprezentace duševní jinakosti v *Marble Hornets*

Analytická část této práce je rozdělena na dvě části. V první části se zaměřím na to, jak v *Marble Hornets* funguje žánr a očekávání, které konkrétní žánr vytváří v divácích. V druhé části aplikuju na *Marble Hornets* teorii od Judith Hess Wright o tom, že žánrová díla odrazují od změny status quo.

#### 3.1. Žánr v *Marble Hornets*

##### 3.1.1. Found Footage

*Marble Hornets* je hororový webseriál, ve kterém jsou nejvíce zastoupeny subžánry okultní horor, psychologický horor a slasher. *Marble Hornets* je v naučně populárních zdrojích nejčastěji žánrově zařazován pod pojem found footage (patrně z toho důvodu, že tato kategorie hororu je na něm viditelná na první pohled), a proto si myslím, že bych zde problematiku found footage měla zmínit. Found footage je subžánr hororu, ve kterém veškeré záběry obsažené ve filmu pochází z kamer, které jsou součástí diegeze filmu a operují je filmové postavy. Termín “found footage” pochází z oblasti kulturní publicistiky<sup>73</sup> a v odborných textech bývá kritizován za to, že není dostatečně výstižný.<sup>74</sup> Například proto, že found footage je termín, který má velmi odlišný význam v oblasti dokumentárního filmu (kde označuje užití již existujících záběrů) nebo proto, že vždy nejde o záběry, které jsou v rámci diegeze nalezeny. Peter Turner například ve své knize *Found Footage Horror Films A Cognitive Approach* (2019) tyto filmy přejmenoval na horor diegetické kamery (diegetic camera horor). Keira McKenzie found footage označuje jako reality horor.<sup>75</sup> Barry Keith Grant zase preferuje termín verité horor.<sup>76</sup> Navíc je sporné, zda se termín found footage dá označit jako žánr nebo spíše filmová technika. Found footage je subžánrem hororu v tom smyslu, že na základě přítomnosti

---

<sup>73</sup> BORDWELL, David. *Return to Paranormalcy*. Observations on film art. [online]. 13.11.2012. [cit. 7.12.2022]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>

TURNER, Peter. *Found footage horror films: a cognitive approach*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019. Routledge advances in film studies. ISBN 978-1-138-38851-2. s. 6-7.

<sup>74</sup> REYES, Xavier Aldana. *Reel Evil: A Critical Reassessment of Found Footage Horror*. [online]. 2015. [cit. 8.12.2022]. Gothic Studies, Volume 17 Issue 2, Page 122-136, ISSN 1362-7937. Dostupné z: <https://doi.org/10.7227/GS.17.2.8>.

HART, Adam Charles. *The Searching Camera: First-Person Shooters, Found-Footage Horror Films, and the Documentary Tradition*. [online]. 2019. [cit. 4.12.2022]. JCMS: Journal of Cinema and Media Studies 58(4), 73-91. Dostupné z: doi:10.1353/cj.2019.0058. s. 80.

<sup>75</sup> TURNER, Peter. *Found footage horror films: a cognitive approach*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019. Routledge advances in film studies. ISBN 978-1-138-38851-2. s. 6-7.

<sup>76</sup> HART, Adam Charles. *The Searching Camera: First-Person Shooters, Found-Footage Horror Films, and the Documentary Tradition*. [online]. 2019. [cit. 4.12.2022]. JCMS: Journal of Cinema and Media Studies 58(4), 73-91. Dostupné z: doi:10.1353/cj.2019.0058. s. 80.

diegetické kamery se dají všechny found footage filmy shrnout do jedné kategorie, což je využíváno při propagaci těchto filmů a při klasifikaci diváky. Found footage filmy jsou ale zároveň vždy zkombinovány s nějakým dalším subžánrem hororu (např. okultní horor nebo kaidžú), jelikož found footage sám o sobě nemá zavedené konvence ohledně zápletky, postav nebo prostředí (možná s výjimkou postavy obsedantního kameramana, který legitimizuje existenci záznamu z diegetické kamery, a tím, že hlavní postavy na konci příběhu obvykle zemřou či zmizí, aby záznam jejich osudů mohl být posléze nalezen).

### **3.1.2. Okultní horor**

Slovo okultní označuje věci vztahující se k nadpřirozenu. V okultním hororu se mohou objevit například duchové, bohové, démoni a vůbec bytosti, které jsou mimo lidské chápání. V případě *Marble Hornets* představuje okultní element postava Slendermana, který je hlavním monstrem příběhu. Vypadá jako nepřirozeně vysoký muž v černém obleku s bílou pokožkou a bez tváře. Slenderman je monstrem, u kterého existuje mnoho různých interpretací, ale v této práci budu hovořit pouze o Slendermanovi tak, jak je zobrazen v *Marble Hornets*. Tuto specifickou verzi autoři *Marble Hornets* označují jménem The Operator, ale já budu používat jméno Slenderman, jelikož je rozšířenější. Slenderman je bytost podobná art-hororovému démonu či bohu. Nezdá se být zcela hmotný, pohybuje se z místa na místo teleportací, ohýbá čas i prostor kolem sebe, ovlivňuje mysl lidí, zdržuje se v lesích a opuštěných budovách a je s ním asociován symbol přeškrtnuté nuly. V *Marble Hornets* není ukázáno, že by tento symbol měl nějaký okultní význam, a dá se usoudit, že se jedná pouze o symbol označující Slendermana a ve webseriálu se mimo jiné často objevuje ve formě graffiti na místech, kde se Slenderman vyskytuje. V původních dílech Erica Knudseny byl Slenderman spojen se zmizením dětí a Slenderman je v mnoha dílech, která následovala zpodobněn jako bubák, který unáší (a často požívá) děti. V *Marble Hornets* jsou ale jeho oběti převážně mladí dospělí, což je zřejmě (stejně jako mnoho jiných aspektů příběhu) ovlivněno omezenými možnostmi produkce.

Pro okultní horor je také typická křesťanská ikonografie, která je rovněž přítomná v *Marble Hornets*. Videá z kanálu Totheark konkrétně obsahují časté narážky na biblický příběh o Noemově arše a potopě světa.

### **Posednutí nadpřirozenou silou**

Z narativu *Marble Hornets* vychází, že vliv Slendermana se šíří podobně jako virus. Fandom mýtů kolem Slendermana označuje tento typ posednutí jako "Slender sickness." První postava, kterou vidíme pod vlivem Slendermana byl Jayův bývalý spolužák Alex Kralie, od

kterého Jay získal původní videokazety, kterými kanál *Marble Hornets* začal. Z Alexova pozdějšího chování vyvstává, že se rozhodl zastavit Slendermana tím, že zavraždí všechny, kteří jsou pod jeho vlivem. Tím se v *Marble Hornets* projevuje jedna z nejčastějších konvencí okultního hororu, což je posednutí (nebo minimálně silné ovlivnění) nadpřirozenou silou, které často zasaženou postavu odsoudí do psychiatrické péče nebo promění ve zločince. Podle Clover se nadpřirozené posednutí obvykle projevuje zvýšením machisma v jednání posednutého jedince.<sup>77</sup> Tato konvence se v *Marble Hornets* potvrzuje. Příběh *Marble Hornets* není vyprávěn chronologicky, ale v pořadí, v jakém protagonista našel archivní záznamy a můžeme mezi sebou porovnat chování Alexe před posednutím a po posednutí. Před posednutím se Alex chová přátelsky, i když poněkud namyšleně. Po posednutí je Alex neustále podrážděný a na ostatní křičí při sebemenší zámince a neváhá použít násilí. Postavy v rámci příběhu také popisují, že si všimli této změny.

Proces, kdy nad tělem člověka převezme moc Slenderman, vidíme ve videu Entry #61. Toto video je v tajnosti natočeno z úkrytu Hoodiem/Brianem z kanálu Totheark, který před chvílí ukradl Timovu lahvičku s léky. Vidíme, jak Tim zoufale hledá své léky a když je nenajde, tak se v záchvatu zhroutí na zem. Když Tim vstane po svém záchvatu, tak se zdá, že jeho tělo ovládá cizí síla. Pohybuje se strnule, jako by se teprve učil ovládat své tělo. Když Tim hledá své léky, tak má záchvat kašle, což je v rámci webseriálu znamením pro přítomnost Slendermana a dá se tedy předpokládat, že Tim má za to, že léky mu pomohou, a Hoodie způsobil, že se k nim teď nedostane.

Video Entry #59 je díl, který se čistě věnuje náhledu do osobní zkušenosti posednuté osoby. V tomto videu Tim konfrontuje Jaye, aby mu vyjevil svou stranu příběhu. Do této chvíle byl Tim postava, která byla prezentována jako morálně neutrální až negativní s nejasnými motivacemi. Pro lepší představu, zde je přepis a překlad jeho monologu:

Tim: (zoufale) Tolik z posledních několika let najednou dává smysl. Bylo mi fajn. Zlepšoval jsem se. A pak... (rozkašle se) Představ si probudit se jednoho dne na zadním sedadle svého auta, míle od domova, s krví ve vlasech a netušit, co se stalo. Představ si probudit se jednoho dne se zlomenou nohou a žádnými vzpomínkami na to, jak se to stalo.<sup>78</sup> Přemýšlej o tom. Představ si nedokázat si udržet práci, protože jednoho rána tam

---

<sup>77</sup> CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2.. s. 96.

<sup>78</sup> Divák rozezná, že ve svém monologu Tim naráží na události první a druhé řady (např. když mu Alex v Entry #35 zlomil nohu).

zavoláš a oni řeknou „Je nám líto. Museli jsme vás vyhodit, protože jsme od vás neslyšeli poslední tři týdny.“ (začne vzlykat) Ale pak to najednou přestane. A začnu se mít líp. Dokážu si udržet práci. Dokážu poprvé ve svém životě fungovat jako normální člověk. A pak se najednou objevíš ty, míříš mi kamerou do obličeje, vyvoláváš staré vzpomínky, jako by to na nikoho jiného nemohlo mít vliv. A ani se nic z toho nesnažíš napravit. Jen míříš kamerou na každou maličkost, která se stane. (křičí) Jak to má komukoliv pomoci?

Probouzení se na zvláštních místech, aniž by si člověk pamatoval, jak se tam dostal, je koncept známý z filmů, které se zaměřují na disociativní poruchu osobnosti.<sup>79</sup> V tomto typu filmů často postavy v disociovaném stavu páchají násilí, což je v této scéně převráceno, jelikož se dozvíme, že když byl Tim v disociovaném stavu, tak násilí bylo spácháno na něm, a tudíž z tohoto scénáře vychází jako oběť. Herecký projev Tima Suttona je v tomto videu velmi emocionální. Vyjadřuje nejen vztek (který se projevuje intenzitou hlasu a fyzickým násilím), ale také smutek a lítost nad vlastním životem (v jeho hlase jsou slyšet vzlyky). V předchozích dvou sezónách byl jeho charakter vystaven jako nedůvěryhodný. Dělo se tak převážně formou ikonografie záporných postav z hororového subžánru slasheru, která byla přiřknuta jeho postavě. Ve videích první a druhé sezóny je zachycován s bílou maskou na obličeji, na které jsou černou barvou namalované stylizované rysy lidské tváře<sup>80</sup> na místech, na kterých by neměl být (včetně Jayova bytu uprostřed noci). Na kanále Totheark<sup>81</sup> se objevuje ve videích, které obsahují výhrušné zprávy v nesouvislém (často šifrovaném) jazyce a jsou editované, tak aby v divákovi vyvolaly nepohodu (atonální hudba, stop motion animace, blikající obraz atd.) Ve videu Entry #66 je odhaleno, že před Alexem byl Slendermanem posednut již Tim a právě Tim byl ta osoba, která slender sickness přinesla do skupiny.

Clover ve své kapitole o okultním hororu poznamenala, že příběhy o nadpřirozeném posednutí často nejsou o postavě, která je posednutá nadpřirozenou silou, ale o muži, který má za úkol situaci napravit.<sup>82</sup> V *Marble Hornets* nejsou ale jednoznačně rozdělené role na oběť

---

<sup>79</sup> Například. *Three Faces of Eve* (1957).

BYRNE, Peter. *The butler(s) DID it - dissociative identity disorder in cinema*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. *Medical humanities*, 27(1), 26–29. Dostupné z: <https://doi.org/10.1136/mh.27.1.26>

<sup>80</sup> Vizualně tak připomíná záporné postavy z filmu *Oni* (2008).

<sup>81</sup> Tento druhá kanál webseriálu pravděpodobně spravuje několik lidí. Jedním z nich byl v minulosti Tim (který na něm vystupoval s maskou na obličeji) a druhý člen Totheark, kterého vidíme je muž v mikině, který má přes obličej černou kuklu (později je odhaleno, že muž v mikině je Timův přítel Brian).

<sup>82</sup> CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2. s. 85-97.

a zachránce. Jay se sám stylizuje do role zachránce a po celou dobu ospravedlňuje svou posedlost Slendermanem tím, že musí pokračovat ve vyšetřování, aby zachránil ostatní. Jay ale sám potřebuje zachránit. V průběhu třetí řady se k Jayovi připojí Tim a stane se deuteragonistou. Tim byl v první a druhé řadě zobrazen jako možný antagonista, v první polovině třetí řady jako oběť a v druhé polovině třetí řady se z něj stane zachránce. Ve videu Entry #72 jsou Jay a Tim zasaženi obzvláště silným útokem Slendermana, Jay je po něm pár dní neschopen normálně fungovat a ve videu Entry #74 se role protagonisty přesune z Jaye na Tima. Způsob, jakým je toto video snímáno kamerou značí, že roli protagonisty nyní zastává Tim. Ve všech předchozích epizodách jsme Jaye viděli jen útržkovitě, ale v tomto videu je plně viditelný celou dobu, co je s Timem v pokoji a Tim je nyní ten, kdo je většinu času schovaný za kamerou. V tomto videu Tim nadhodí myšlenku, že vliv Slendermana by se mohl dát zmírnit antipsychotiky, které Tim bere. Divák má dostatek důvodů věřit, že je to pravda, jelikož již několikrát viděl po setkání se Slendermanem Tima v lepším stavu, než byl Jay, a Hoodie musí mít motivaci pro to, aby rutině kradl Timovy léky. Jay ale nevěří, že by léky mohly pomoci, a představuje tak antipsychiatrický postoj – tedy, že psychiatrický systém je příliš často chybový, než aby byl užitečný. Tim má s těmito léky mnohem větší zkušenosti a ví, že se cítí lépe, když je bere, a tak zde zastává medicínský postoj. Kromě konfliktu dvou různých přístupů k vnímání postižení je zde také přítomen konflikt mezi bílou vědou a černou magií, o které píše Clover. Bílá věda tedy v tomto případě odpovídá medicínskému postoji. Odlišná míra důvěryhodnosti postav je nám značena několika různými způsoby. Za prvé, smyslem obrazu Jaye bloudícího venku je jeho zhoršující se psychický stav a jeho neschopnost se o sebe postarat. Když je zpátky v pokoji a mluví s Timem, tak jeho tón hlasu je podrážděný a vyjadřuje neochotu diskutovat. Timova kompetence je vystavěna od začátku videa, kde je zachycen, jak nakupuje jídlo, řídí auto a poté se stará o Jaye.

### 3.1.3. Psychologický horor

Dalším výrazným žánrem v *Marble Hornets* je psychologický horor. Ouidyane EL Ouardaoui ve svém eseji *The Aesthetic and Didactic in Hollywood Psychological Horror Cinema* definuje psychologické hororové filmy tak, že „se zaměřují na emocionální nestabilitu a vnitřní konflikt mezi postavami, které je vedou k chování, které vyvolává strach a zároveň odráží jejich narušený duševní stav.“<sup>83</sup> Psychologický horor se v první řadě zaměřuje na duševní

---

<sup>83</sup> „psychological horror films focus on the emotional instability and the internal conflict of characters that drives them to engage in behaviors, which strongly elicit fear and at the same time reflect their disturbed state of mind.“ GUAMGUAMI, Mohammed a ZERIOUH, Mohammed & Boujemâa, Elkouy. *Culture, Society and Education: An Interdisciplinary Reader* (Introduced by R. David Goodman). [online]. 2018. [cit. 8.12.2022]. Dostupné z:



stav postavy a často v divákovi vyvolává otázky, zda se všechno co postava vnímá reálně odehrává nebo je to jen výplodem její mysli. Na *Marble Hornets* platí obě tyto možnosti. Můžeme s jistotou usoudit, že Slenderman i teleportace jsou realitou, ale seriál obsahuje i momenty, kdy postavy vidí věci, které se na kamerovém záznamu nezobrazují.

*Marble Hornets* používá k vyprávění imerzivní techniky vypůjčené z ARG a tak, na rozdíl od filmu, má *Marble Hornets* tu výhodu, že dává divákovi silnější kontakt se svým protagonistou. Jelikož se příběh odehrává v reálném čase, tak se diváci mohli například z oficiálního twitteru protagonisty přesvědčit, že Jay ztrácí hodně času, aniž by si to uvědomil. Příběh *Marble Hornets* stojí na psychologických tématech tajemství, paranoi, pocitu, že je člověk sledován, klamání a paměti. Významnou částí psychologického hororu *Marble Hornets* je, že Jay velmi často dostává zprávy, které potvrzují, že je sledován na každém kroku. Jeho YouTube kanál totiž existuje ve světě příběhu a všechny postavy jej sledují a Totheark se čas od času nabourá do kanálu *Marble Hornets* a nahraje na něj své vlastní video. To všechno vytváří pocit, že náš protagonista není nikde v bezpečí.

Duševní nepohoda je v *Marble Hornets* vizuálně znázorňována hned několika různými způsoby. V první řadě webseriálu se objevuje několik scén, kde vidíme Alexe zuřivě kreslit černým fixem na bílé čtvrtky papíru neumělé kresby znázorňující symboliku a slova asociovaná se Slendermanem. Tyto kresby<sup>84</sup> reprezentují obsesi a pak se objevují v průběhu zbytku webseriálu na místech, kde byl Alex, a Totheark je převezme jako součást estetiky svých videí. Tyto kresby silně připomínají strašidelné dětské kresby, které se hororových filmech objevují často<sup>85</sup> – například ve filmu *Kruh* (2002), na který ostatně Jay odkazuje v příspěvku na fóru *SomethingAwful*, který začal celý webseriál.<sup>86</sup>

Russell D. Covey ve svém textu *Criminal Madness: Cultural Iconography and Insanity* píše o tom, že Alfred Hitchcock ve svých filmech často pracoval se záběry z pohledu duševně

---

[https://www.researchgate.net/publication/341201592\\_Culture\\_Society\\_and\\_Education\\_An\\_Interdisciplinary\\_Reader\\_Introduced\\_by\\_R\\_David\\_Goodman](https://www.researchgate.net/publication/341201592_Culture_Society_and_Education_An_Interdisciplinary_Reader_Introduced_by_R_David_Goodman) s. 208.

<sup>84</sup> které později zpopularizovala videohra *Slender: The Eight Pages*.

*Slender: The Eight Pages*. Parsec Productions. 26. června 2012. USA.

<sup>85</sup> BRAMLEY, Ellie Violet. *Clip joint: children's drawings in horror movies*. The Guardian. [online]. 27.10.2014. [cit. 10.12.2022]. <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2014/oct/27/clip-joint-childrens-drawings-in-horror-movies>

<sup>86</sup> „He (Alex) also highly discouraged me from showing any if it to anyone else. I laughed at this, and said that he must have accidentally made *The Ring* or something with the way he was talking.“

KELLER, Dana. *Digital folklore : Marble Hornets, the Slender Man, and the emergence of folk horror in online communities* [online]. 2013. [cit. 10.10.2022]. (T). University of British Columbia. Dostupné z: <https://open.library.ubc.ca/collections/ubctheses/24/items/1.0165724>. s. 3.

jiné postavy, kde její duševní potíže vizuálně znázornil, a podle Coveye tak přesvědčil diváky, že potíže postavy jsou skutečné.<sup>87</sup> *Marble Hornets* pracuje s podobnou technikou. Webseriál sice neobsahuje záběry přímo z pohledu postav, ale skládá se buď ze záběrů z kamery, kterou postavy drží v ruce, nebo z GoPro kamery, kterou mají připoutanou k hrudi, což vytváří iluzi, že sledujeme video z pohledu postavy. To, že je nablízku Slenderman se projevuje silnými vadami obrazu a zvuku na videu z kamery, které divákovi komunikují utrpení, které postavám Slenderman způsobuje. Vliv Slendermana je navíc utvrzen i fyzickými symptomy (postavy se rozkašlou a svalí se na zem) a když se vzpamatují, tak na setkání se Slendermanem ztratí vzpomínky.

#### 3.1.4. Slasher

Další žánr *Marble Hornets* je slasher a je v seriálu méně nápadný než předchozí dva. Slasher je film, ve kterém je skupina ústředních postav jeden po druhém vyvražďována osamoceným zabijákem.

#### Zabiják

Zabiják je postava, které bylo v minulosti ublíženo a nyní se mstí na komunitě, která ho ranila, nebo na lidech, kteří symbolicky zastupují jeho nepřátele. Zabijákem ve slasher filmu je buď živý člověk nebo člověk, který zemřel a nadpřirozeným způsobem vykonává pomstu zpoza hrobu. I v případech, kdy je zabiják člověkem z masa a kostí, tak je kinematograficky zarámován jako nadpřirozené monstrum. Pro slasher zabijáka je také typické, že nevidíme jeho tvář, která bývá zakrytá maskou nebo kinematografickými technikami. Slasher zabiják také obvykle nemluví (slavnými výjimkami jsou například Freddy Kruger, Chucky nebo Ghostface). Zabiják obvykle mívá dokumentovanou historii duševních problémů a často příběh začíná jeho útekem z psychiatrické nemocnice.

Nejvíce očividný indikátor toho, že *Marble Hornets* v sobě obsahuje slasher, je ikonografie slasher zabijáka, kterou představují maskované osoby Tima a Briana. Tyto osoby jsou fandomem nazývány Masky a Hoodie a pro jednoduchost je tak budu nazývat také. Oba mají zakrytý obličej, pronásledují protagonistu, objevují se na podezřelých místech (jako je les, opuštěné budovy a domovy ostatních lidí) a nemluví. Tímto chováním připomínají například populárního slasher zabijáka Michela Myerse, který tráví hodně času pasivním sledováním svých budoucích obětí. Ve videu Entry #66 se dozvíme detaily ohledně Timova

---

<sup>87</sup> COVEY, Russell D. *Criminal Madness: Cultural Iconography and Insanity*. [online]. 2009. [cit. 7.12.2022]. Stanford Law Review, 61(6), 1375–1427. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/40379714> s. 1403.

životního příběhu, který obsahuje výraznou ikonografii příběhů zabijáků ve slasher filmech. Tim byl od dětství v psychiatrické péči, měl halucinace<sup>88</sup> a násilné epizody, utíkal do lesa, jeho matka jej na nějaký čas opustila. V dospělosti má druhou identitu, která zahrnuje masku a výkon morálně problematických činností. Až do vysoké školy neměl žádné přátele a na univerzitě členové jeho skupiny přátel začali postupně umírat. Tato ikonografie odkazuje na mýtus, že životní historie, jakou má Tim, z člověka udělá zločince bez pozitivních vlastností. *Marble Hornets* tak ve svém narativu převrací tento mýtus, jelikož skutečný sériový vrah webseriálu postrádá ikonografii slasher zabijáka<sup>89</sup> a na místo toho je obětí nadpřirozeného posednutí.

### **Skupina mladých lidí**

Pak je tady také skupina mladých lidí, která je systematicky vyvražďována. V případě *Marble Hornets* se jedná o skupinu sedmi vysokoškolských studentů, kteří byli součástí natáčení studentského filmu - Alex, Sarah, Brian, Tim, Seth, Jay, Amy a Amyina spolubydlící Jessica. Už v první řadě se dozvíme, že tito lidé začínají jeden po druhém mizet. Osudy Sarah, Setha a Amy nejsou zaznamenány na kameře, ale na základě dialogů ve videích Entry #51 a Entry #86 můžeme celkem s jistotou usoudit, že byli zavražděni Alexem.

### **Strašné místo**

Významnou součástí ikonografie žánru jsou také lokace. Clover identifikuje jako jednu z charakteristik slasher filmu “strašné místo” - místo, které je hlavním dějištěm filmu a které má spojitost s osobní historií zabijáka. Velmi populárním prostředím je právě psychiatrická nemocnice, které buď je strašným místem, místem odkud na začátku filmu utekl zabiják, posedlá osoba je v něm krátce bez výsledku léčena nebo je v něm neprávem zavřena osoba, která byla svědkem skutečné nadpřirozené události a které vědecké autority nevěří.

Mluvit o prostoru a lokacích je ale v případě *Marble Hornets* poněkud složité, jelikož přítomnost Slendermana, zdá se, deformuje prostor a postavy jsou často teleportovány z místa na místo mezi několika lokacemi, které jsou se Slendermanem spojeny. Místa, která jsou zmíněna ve videu Entry #66 je nemocnice (ve které se video odehrává) a Rosswoodský park. S oběma místy má Tim spojené traumatické vzpomínky a obě plní funkci strašného místa – jak

---

<sup>88</sup> Které ale, na základě toho, co vidíme na Jayových videích, pravděpodobně v mnoha případech nebyly halucinace.

<sup>89</sup> Alex nemá životní historii, která by ho zařadila na okraj společnosti, nemá druhou identitu, pod kterou páchá vraždy a jeho vraždy nejsou motivovány vnitřní touhou, ale chybně naměřeným smyslem pro povinnost.

tento druh lokace označuje Clover v rámci slasher filmu.<sup>90</sup> Anna Harpin ve svém článku *Revisiting the Puzzle Factory: Cultural Representations of Psychiatric Asylums* píše, že psychiatrické nemocnice se v naší kulturní paměti staly metonymem pro nebezpečí (navzdory funkci, kterou by měly mít) a že „populární vyjádření života v psychiatrické nemocnici není zaneprázdněné politikami nemoci a uvěznění, ale spíše jsou mocnými příklady toho, jak kultura zachovává stigmatizaci strachu ze šílenství. Tyto populistické hororové příběhy mohou povrchově odhalit špatné zacházení s pacienty, ale jen v mezích vyprávění otřepaných příběhů o nebezpečných myslích a nebezpečných místech.“<sup>91</sup> Zobrazení nemocnice v *Marble Hornets* je méně extrémní, než jak tradiční pohled na problematiku popisuje Harpin. Tim o pobytu v psychiatrické nemocnici vypráví jako o traumatické události, ale žádný zdravotní personál, pacienti ani nemocnice samotná z jeho vyprávění nevychází jako monstra. Monstrum je zde pouze nemoc (neboli Slenderman) a lékaři, i když byli dlouhou dobu lidsky bezradní, nakonec Timovi pomohli v rámci omezených možností současné vědy. Za významné také považují, že v *Marble Hornets* není přítomná ikonografie, která se obvykle v hororu používá k vykreslení psychiatrické nemocnice jako děsivého vězení (sadističtí zaměstnanci, elektrošoková terapie, lobotomie nebo svěrací kazajka).

### 3.1.5. Jižanská gotika

*Marble Hornets* také má charakteristiky žánru jižanská gotika. Webseriál *Marble Hornets* byl natočen ve státě Alabama, který je součástí tzv. hlubokého jihu USA. Pro jižanskou gotiku je typická ikonografie rozlehlé prázdné přírody, společenský a morální rozklad, vzájemná nedůvěra, špatně udržované budovy, místa, která jsou poznamenána zlem, izolace od společnosti a art-horor odehrávající se za denního světla. Součástí jižanské gotiky pochopitelně bývají témata otroctví a genocidy původních obyvatel, ale s těmito tématy *Marble Hornets* nepracuje.

## 3.2. Status Quo a Marble Hornets

Judith Hess Wright argumentuje, že žánrové filmy odrazují diváky od akce, která by změnila fungování společnosti, protože se nezabývají současnými problémy, protože se neodehrávají v našem současném světě, a protože společnost v nich nefunguje jako dramatická

---

<sup>90</sup> CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2. s. 30.

<sup>91</sup> HARPIN, Anna. "Revisiting the puzzle factory: Cultural representations of psychiatric asylums." [online]. 2013. [cit. 5.11.2022]. Interdisciplinary Science Reviews 38.4: 335-350. Dostupné z: <https://doi.org/10.1179/0308018813Z.00000000063>

síla.<sup>92</sup> Všechny tyto tři argumenty platí na *Marble Hornets*, který považuji za žánrový seriál (na základě argumentů z předchozí kapitoly).

### 3.2.1. Skutečný svět

Dalo by se říci, že *Marble Hornets* se zároveň odehrává i neodehrává v našem skutečném světě. Na rozdíl od filmů, které Wright používá jako příklady, se příběh *Marble Hornets* odehrává v reálném čase a je distribuován skrze internetové platformy stejnými způsoby jako faktuelní obsah běžných uživatelů a sám sebe prezentuje jako faktuelní obsah. Zároveň ale svět *Marble Hornets* nepůsobí skutečně, jelikož zaprvé v našem světě nás nepronásledují nadpřirozená monstra a zadruhé svět *Marble Hornets* působí velmi prázdně a neobydleně (čímž zapadá do žánru jižanská gotika). V průběhu celého seriálu vidíme jen velmi málo lidí kromě ústředních čtyř postav. V tomto směru by se svět *Marble Hornets* dal přirovnat ke světu gangsterských filmů, jak jej popisuje Wright - technicky se odehrává v našem současném světě, ale příběh je umístěn do skupiny lidí, která je nám nepřístupná. Navíc to znamená, že zde není zobrazena žádná širší společnost, která by se mohla pokusit způsobit změnu (pokud tedy nepočítáme diváky *Marble Hornets*, kteří s protagonistou interagovali na Twitteru, ale kteří měli pramalý vliv na příběh).

### 3.2.2. Status quo duševní jinakosti

Pro ujasnění představy status quo ohledně duševní jinakosti v hororovém žánru použiji kombinaci eseje od Judith Wright a kapitoly z knihy *Men, Women and Chainsaws*. Wright píše, že *“hororové filmy zobrazují lidské bytosti jako padlé, kořisti nekontrolovatelných impulzů. Od zkázy a ztracení mohou být zachráněny pouze dominancí jasně definované vrchní třídy a spolehnutím se na tradiční smýšlení.”*<sup>93</sup> Podle Wright se horor v základu zabývá konfliktem mezi dvěma způsoby řešení problémů - moderním vědeckým a starým založeným na víře.<sup>94</sup> Monstra z hororových filmů zlaté éry Hollywoodu reprezentují lidské zlo, to jak snadno mu lidé podlehnou a že masy nižších tříd musí ochraňovat vyšší třída.<sup>95</sup>

---

<sup>92</sup> GRANT, Barry Keith. *Film genre reader IV*. [online]. 2012. [cit. 10.11.2022]. Austin, Tex.: University of Texas Press, Dostupné z: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=3443619>. s. 63.

<sup>93</sup> *“Horror films present human beings as fallen, prey to uncontrollable evil impulses. Only by reliance on traditional beliefs and the domination of a well-defined upper class can we be saved from doom and perdition.”* GRANT, Barry Keith. *Film genre reader IV*. [online]. 2012. [cit. 10.11.2022]. Austin, Tex.: University of Texas Press, Dostupné z: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=3443619>. s. 62.

<sup>94</sup> Tamtéž. s. 63.

<sup>95</sup> Tamtéž. s. 63.

Clover uvažuje podobně jako Wright, když v kapitole *Opening Up* píše, že horor nám prezentuje dva protikladné způsoby řešení problémů. Clover je nazývá bílá věda a černá magie.<sup>96</sup> *“Bílá věda má své limity a pokud se nepoddá extrémnosti a moudrosti černé magie, tak je všechno ztraceno. Pokud je žena posedlá ďáblem, tak operace mozku není odpověď, ale exorcismus ano.”*<sup>97</sup> V *Marble Hornets* ale věda je správnou odpovědí.

Pohledem skrz teorie od Wright a Clover je *Marble Hornets* atypický hororový příběh, protože tradiční způsob řešení problémů v něm není jasně definován a nakonec vítězí vědecké řešení. Slenderman je v diegezi nepochybně skutečné monstrum. Víme to, protože se objevuje na video záznamech, které jsou v rámci diegeze zcela autentické. Navzdory tomu ale postavy Slendermana téměř neberou (nebo nechtějí brát) na vědomí. Zmiňují se o něm jen občas a vyhýbavě. Protagonista se primárně zabývá ostatními lidskými postavami, kterým buď chce pomoci, nebo které pro něj představují hrozbu. Hlavní problém v *Marble Hornets* je takový, že Slenderman se přisaje na člověka, pronásleduje jej celý život a tato "nákaza" se šíří jako virus. Přítomnost Slendermana se projevuje výpadky paměti, nespavostí, disociací paranoiou, agresivitou a obsedantním chováním - což jsou symptomy mnoha duševních poruch v Diagnostickém a statistickém manuálu duševních poruch.

### 3.2.3. Řešení problémů

V *Marble Hornets* jsou demonstrována tři různá řešení problému, které pojmenuju Alexovo řešení, Timovo řešení a Tothearkovo řešení. První dvě jsou vědecká. Alexovo řešení spočívá v zavraždění všech nakažených na základě naděje, že potom už se nákaza nebude šířit dál. Svou extrémností a ochotou eliminovat jedince s nežádoucím rysem se toto řešení podobá eugenice. Timovo řešení je modernější. Spočívá v tom vyhledat psychiatrickou pomoc, brát antipsychotika a přestat se obsedantně zabývat Slendermanem. Není to bezchybné nebo permanentní řešení, ale je to to nejlepší, které ve světě *Marble Hornets* existuje a nejlépe se dá přirovnat ke zvládnutí chronické nemoci.

Tradiční řešení představuje YouTube kanál Totheark. Víme, že součástí skupiny za kanálem Totheark je Hoodie/Brian a po krátkou dobu i Masky/Tim a je naznačeno, že existuje třetí člověk, který tento kanál operuje, ale jeho identita není nikde potvrzena. Totheark na svém

---

<sup>96</sup>CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2.

<sup>97</sup> *“White science has its limits, and that if it does not yield, in the extremity, to the wisdom of Black magic, all is lost. If a woman is possessed by the devil, neurosurgery is not the answer; an exorcism is.”* Tamtéž.

YouTube kanále zveřejňuje velmi krátká videa převážně ve stylu glitch art,<sup>98</sup> které obsahují kódované zprávy určené pro Jaye. Po rozluštění nejsou zprávy z videí o moc jasnější. Jedná se o slova nebo krátké věty, které připomínají výroky vědmy nebo média z klasických okultních hororů. Ve videích z kanálu Totheark se také objevuje množství křesťanské ikonografie a především odkazy na Noemovu archu a potopu světa. Takovýmto odkazem je i samotné jméno kanálu - “to the ark” neboli česky “do archy”. Videá od Totheark často mluví o této arše ve výrocích jako například “Ved’ mě do archy.”<sup>99</sup> nebo “Najdi Alexe. Najdi archu.”<sup>100</sup> Ve webseriálu nejsou tyto výroky nikdy vysvětleny, a proto můžeme jen spekulovat co znamenají. Já je chápu tak, že skupina za kanálem Totheark se snažila najít útočiště před metaforickou “povodní”, kterou představuje Slenderman a věřila, že takové místo existuje. Všechny postavy, které se obsesivně snaží dozvědět víc informací o Slendermanovi nebo ho zničit nakonec zemřou násilnou smrtí. Oproti tomu postavy, které se rovněž nakazili “slender sickness”, ale snaží se udržet si od Slendermana odstup přežijí. V tomto směru Slenderman funguje jako vtíravé myšlenky.<sup>101</sup> V *Marble Hornets* člověk, který hledá tradiční řešení, zemře.

Jason Mittell klade důraz na to, že je u žánrové analýzy třeba, aby se braly na vědomí individuální vlastnosti média, a proto je možné, že tato odchylka od konvence žánru souvisí s netradičním způsobem, jakým je příběh *Marble Hornets* vyprávěn. Na první pohled je jasné, že interaktivní webseriál, který je vyprávěn přes několik internetových stránek se v mnoha ohledech liší od celovečerního filmu. Ve filmu je příběh uzavřen do zhruba dvou hodin, který zkonsumujeme během jednoho sezení. Oproti tomu narativ *Marble Hornets* a dalších interaktivních webseriálů je divákům dávkován po malých částech často po řadu několika let stejným způsobem, jako sledují neskriptované internetové osobnosti. U interaktivních webseriálů tedy neexistují stejná očekávání na uzavření příběhu a vyprávění je omezeno tím, že jako diváci toho můžeme vědět jen tolik kolik toho ví postava, která má přístup k YouTube kanálu *Marble Hornets* a jen to co se nám rozhodne sdělit. Pokud chápeme webseriál *Marble*

---

<sup>98</sup> Glitch art je umělecký styl, který čerpá inspiraci z elektronických poruch, které se objevují na obrazovkách počítačů.

WONG, Grace. It's not a bug, it's a feature: the rise of glitch art. *The Guardian*. [online]. 25.10.2013. [cit. 27.11.2022]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/oct/25/rise-of-glitch-art>

<sup>99</sup> “Lead me to the Ark.”

<sup>100</sup> “Find Alex. Find the Ark.”

<sup>101</sup> Vtíravé myšlenky jsou nechtěné, těžko kontrolovatelné myšlenky, které jdou proti charakteru postiženého jedince (mohou se například týkat ubližování ostatním). Vtíravé myšlenky jsou silně asociovány s obsedantně kompulzivní poruchou, ale mohou postihnout kohokoliv.

BILODEAU, Kelly. Managing intrusive thoughts. *Harvard Health Publishing*. [online]. 1.10.2021. [cit. 8.12.2022]. Dostupné z: <https://www.health.harvard.edu/mind-and-mood/managing-intrusive-thoughts>

*Hornets* jako uzavřený příběh, tak v něm vítězí věda nad tradicí, ale zároveň bychom si mohli představit, že příběh pokračuje dál mimo kameru a vyvíjí se tradičnějším způsobem.

Je tady také jistá možnost, jak uvažovat o narativu *Marble Hornets*, tak aby seděl do modelu věda/tradice, o kterém píše Wright. Dana Keller ve své magisterské práci představuje interpretaci, že Slenderman a “slender sickness” je metaforou pro závislost na internetu. Z tohoto úhlu pohledu tedy distancování se od Slendermana představuje návrat k tradici.



## Závěr

V hororovém žánru převažuje zacházení s tématem duševní jinakosti, které upřednostňuje vzrušující příběhy nad dopadem, který mohou mít na postoj společnosti k duševnímu zdraví. Horor je vhodný žánr ke zhmotnění úzkostí společnosti a v důsledku toho také bývá poměrně konzervativní. Postavy, které vykazují symptomy duševních onemocnění bývají zobrazeny jako nebezpečné a násilné. Takovéto postavy jsou obvykle antagonisty a příběh končí jejich zneškodněním. Dá se předpokládat, že autoři tyto konvence nepoužívají proto, že by záměrně chtěli stigmatizovat skupinu lidí, ale proto, že je obsahují populární filmy z minulosti a žánr pracuje na principu opakování konvencí.

Tento druh reprezentace přispívá k utváření obecného povědomí o duševních poruchách a také k tomu, že lidé, kteří v reálném životě zažívají symptomy duševního onemocnění se zdráhají se svými problémy svěřit a vyhledat pomoc. Přítomnost postavy, která vykazuje duševní jinakost, ale automaticky neznamená, že dílo bude mít stigmatizující dopad. Obzvláště pokud symptomy zažívá protagonista, tak dílo může naopak přispět k vytvoření empatie u zdravého diváka. Různé druhy duševní jinakosti jsou také stigmatizovány různou měrou. Například u hrdinek hororových filmů je běžné, že trpí posttraumatickou stresovou poruchou (například Laurie Strode ve franšíze *Halloween* nebo Sidney Prescott ve franšíze *Vřískot*), která je vnímána v lepším světle než například schizofrenie, disociativní porucha identity, kterými častěji trpí antagonisté. Existují ale i díla, kde je protagonistou postava s více stigmatizovaným onemocněním; jako například Norman Bates ve filmu *Psycho 2* (1982). Klíčové je, aby zápornou entitou díla byla samotná nemoc, a ne nemocná postava a aby bylo divákovi zcela jasné, že problémy postavy nejsou pouze následky špatné morálky či nedostatku silné vůle.

Ve své práci jsem zanalyzovala, jak se reprezentace duševní jinakosti projevuje ve webseriálu *Marble Hornets* (2009-2014). Svou analýzu jsem rozdělila na dvě části. V první části jsem žánrovou analýzou jsem identifikovala, jak se v *Marble Hornets* projevují hororové subžánry, jakou webseriál obsahuje ikonografii, která signifikuje specifické hororové konvence týkající se duševní jinakosti a jak mohou ovlivnit očekávání diváka ohledně toho, jak se příběh bude vyvíjet. V druhé části jsem porovnála narativ *Marble Hornets* a myšlenky z eseje *Genre Films and the Status Quo* od Judith Hess Wright. Wright ve svém textu předkládá myšlenku, že žánrové filmy odrazují od společenské změny a předkládá schéma univerzálního hororového narativu, kde staré tradice musí vždy zvítězit nad moderní vědou.

V průběhu prvních dvou sezón je protagonista webseriálu Jay sledován dvěma maskovanými muži (Masky/Tim a Hoodie/Brian), kteří jej čas od času zastrašují a odpovídají na jeho obsah na YouTube krátkými glitch artovými videi, které obsahují šifrované zprávy skrz YouTube kanál Totheark. Tyto dvě postavy jsou označené ikonografií, která je v hororovém žánru asociována se zápornými postavami – konkrétně s typem postavy vraždící maniak. V druhé sezóně se k Jayovi připojí Alex, který je také sledován maskovanými muži. V samém závěru druhé sezóny je ale odhaleno, že Alex je sériový vrah, který má v plánu zavraždit všechny, kteří přišli do kontaktu se Slendermanem a Jay je na poslední chvíli zachráněn Timem v masce. Došla jsem k závěru, že *Marble Hornets* používá ikonografii a aluze ke konvencím slasher subžánru, aby u diváků vytvořil očekávání spojená s těmito konvencemi, a nakonec vyvrátil jejich platnost a následkem toho je divák nucen přehodnotit svůj postoj ke všem postavám a co předpokládal o jejich motivacích.

*Marble Hornets* se vymyká modelu řešení problémů v hororových filmech, který prezentuje Judith Hess Wright ve svém eseji. Existence tradičního řešení je pouze naznačena jedním z antagonistů, ale nikdy se nedozvíme, v čem přesně spočívá. Konečný konflikt ve finále webseriálu se odehrává mezi dvěma různými vědeckými řešeními - mezi aktivní negativní eugenikou a mezi léčbou a zařazením duševně odlišných do společnosti.

Ve své bakalářské práci jsem došla k závěru, že *Marble Hornets* používá ikonografii hororových subžánrů k vytvoření očekávání ohledně toho, jak bude ve webseriálu zacházeno s duševní jinakostí a v mnoha případech se tyto očekávání ukážou jako nesprávné. V tomto směru *Marble Hornets* může představovat způsob, jak v hororu pracovat s tématem duševní jinakosti, tak aby příběh neprohluboval již existující stigma.

# Seznam použitých pramenů a literatury

## Prameny

Marble Hornets, 2009-2014. 131 dílů. [webseriál]. Troy Wagner. USA.

Slender: The Eight Pages. Parsec Productions. 26. června 2012. USA.

WONG, Grace. *It's not a bug, it's a feature: the rise of glitch art*. The Guardian. [online]. 25.10.2013. [cit. 27.11.2022]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/oct/25/rise-of-glitch-art>

BRAMLEY, Ellie Violet. *Clip joint: children's drawings in horror movies*. The Guardian. [online]. 27.10.2014. [cit. 10.12.2022]. <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2014/oct/27/clip-joint-childrens-drawings-in-horror-movies>

Timothy "Tim" Wright | Masky has DID – Dissociative Identity Disorder. *Archive of Our Own*. [online]. [cit. 28.03.2021]. Dostupné z: <https://archiveofourown.org/tags/Timothy%20%22Tim%22%20Wright%20%7C%20Masky%20has%20DID%20-%20Dissociative%20Identity%20Disorder/works>

SLENDERVERSESTUFF. In: Instagram. [online]. 13.8.2019. [cit. 28.03.2021]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/B1Hn5aJn2XZ/?igshid=3g0h4mrnbisd>

ROSE, Emily. The RE:BIND Podcast Episode 25: Tim Sutton of Marble Hornets. The RE:BIND Podcast. [online]. 13.7.2020. [cit. 28.03.2021]. Dostupné z: <https://www.rebind.io/the-rebind-podcast-episode-25-tim-sutton-of-marble-hornets-4829/>

BILODEAU, Kelly. Managing intrusive thoughts. *Harvard Health Publishing*. [online]. 1.10.2021. [cit. 8.12.2022]. Dostupné z: <https://www.health.harvard.edu/mind-and-mood/managing-intrusive-thoughts>

Alternate reality game. Collins Dictionary. [online]. [cit.9.12.2022]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/alternate-reality-game>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. Naposledy upravila Melissa Petruzzello. Glossolalia. [online]. Encyclopaedia Britannica. [cit.17.3.2022]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/glossolalia>

Victor Surge. Internet Movie Database. IMDB. [online]. [cit.9.12.2022]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm6881486/>

## Literatura

SOBCHACK, Thomas. *Genre Film: A Classical Experience*. [online]. 1975. [cit. 6.12.2022]. *Literature/Film Quarterly*, 3(3), 196–204. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/43795619>

CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: gender in modern horror film*. Princeton: Princeton University Press, 1993. ISBN 0-691-00620-2.

CHANDLER, Daniel. *An Introduction to Genre Theory*. [online]. 1.1997. [cit. 7.12.2022]. Aberystwyth University. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/242253420\\_An\\_Introduction\\_to\\_Genre\\_Theory](https://www.researchgate.net/publication/242253420_An_Introduction_to_Genre_Theory)

BYRNE, Peter. *Fall and rise of the movie 'psycho-killer'*. [online]. 3.1998. [cit. 7.12.2022]. *Psychiatric Bulletin*. 22. 174-176. 10.1192/pb.22.3.174. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/237469567\\_Fall\\_and\\_rise\\_of\\_the\\_movie\\_'psycho-killer'](https://www.researchgate.net/publication/237469567_Fall_and_rise_of_the_movie_'psycho-killer')

CARROLL, Noël. *Horror and Humor*. [online]. 1999. [cit. 7.12.2022]. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 57(2), 145–160. Dostupné z: <https://doi.org/10.2307/432309>

WILSON, Claire & NAIRN, Raymond & COVERDALE, John & PANAPA, Aroha. *Constructing Mental Illness as Dangerous: A Pilot Study*. [online]. 1999. [cit. 7.12.2022]. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*. 33. 240-7. 10.1046/j.1440-1614.1999.00542.x. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/12962964\\_Constructing\\_Mental\\_Illness\\_as\\_Dangerous\\_A\\_Pilot\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/12962964_Constructing_Mental_Illness_as_Dangerous_A_Pilot_Study)

BYRNE, Peter. *The butler(s) DID it - dissociative identity disorder in cinema*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. *Medical humanities*, 27(1), 26–29. Dostupné z: <https://doi.org/10.1136/mh.27.1.26>

MITTELL, Jason. *A Cultural Approach to Television Genre Theory*. [online]. 2001. [cit. 7.12.2022]. *Cinema Journal*, 40(3), 3–24. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1350192>

- BUTLER, Lisa & PALESH, Oxana. *Spellbound: Dissociation in the Movies*. [online]. 2004. [cit. 7.12.2022]. *Journal of Trauma & Dissociation*. 5. 61-87. 10.1300/J229v05n02\_04. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/233373090\\_Spellbound\\_Dissociation\\_in\\_the\\_Movies](https://www.researchgate.net/publication/233373090_Spellbound_Dissociation_in_the_Movies)
- MITTELL, Jason. *Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture*. New York, N.Y.: Routledge, 2004. ISBN 0-415-96903-4.
- VERMEULEN, Monique. *An Investigation into the Representation of the Mentally Ill in Popular Film*. [online]. 2008. [cit. 7.12.2022]. Nelson Mandela Metropolitan University. Promoter: Ms B.M. Wright.
- BYRNE, Peter. *Why psychiatrists should watch films (or What has cinema ever done for psychiatry?)*. [online]. 2009. [cit. 7.12.2022]. *Advances in Psychiatric Treatment*, 15(4), 286-296. Dostupné z: doi:10.1192/apt.bp.107.005306
- COVEY, Russell D. *Criminal Madness: Cultural Iconography and Insanity*. [online]. 2009. [cit. 7.12.2022]. *Stanford Law Review*, 61(6), 1375–1427. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/40379714>
- ARACENA, Yancy. *"Psychosis in Films: An Analysis of Stigma and the Portrayal in Feature Films"* [online]. 2012. [cit. 7.12.2022]. CUNY Academic Works. Dostupné z: [https://academicworks.cuny.edu/cc\\_etds\\_theses/134](https://academicworks.cuny.edu/cc_etds_theses/134)
- BORDWELL, David. Return to Paranormalcy. *Observations on film art*. [online]. 13.11.2012. [cit. 7.12.2022]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>
- GRANT, Barry Keith. *Film genre reader IV*. [online]. 2012. [cit. 10.11.2022]. Austin, Tex.: University of Texas Press, Dostupné z: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/natl-ebooks/detail.action?docID=3443619>.
- PROHÁSZKOVÁ, Viktória. *The Genre of Horror*. [online]. 2012. [cit. 15.11.2022]. Trnava: Department of Massmedia Communication University of Ss. Cyril and Method American International Journal of Contemporary Research, Vol. 2 No. 4. Dostupné z: [http://www.aijcrnet.com/journals/Vol\\_2\\_No\\_4\\_April\\_2012/16.pdf](http://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf).

KOLÁŘOVÁ, Kateřina, ed. *Jinakost - postižení - kritika: společenské konstrukty nezpůsobilosti a hendikepu : antologie textů z oboru disability studies* Praha : Sociologické nakladatelství, 2012. Studijní texty ;. ISBN 978-80-7419-050-6.

HARPIN, Anna. "Revisiting the puzzle factory: Cultural representations of psychiatric asylums." [online]. 2013. [cit. 5.11.2022]. *Interdisciplinary Science Reviews* 38.4: 335-350. Dostupné z: <https://doi.org/10.1179/0308018813Z.00000000063>

KELLER, Dana. *Digital folklore : Marble Hornets, the Slender Man, and the emergence of folk horror in online communities* [online]. 2013. [cit. 10.10.2022]. (T). University of British Columbia. Dostupné z: <https://open.library.ubc.ca/collections/ubctheses/24/items/1.0165724>

MIDDLETON, Craig. *The Use of Cinematic Devices to Portray Mental Illness*. [online]. 2013. [cit. 4.10.2022]. *etropic: electronic journal of studies in the tropics*. 12. 180-190. Dostupné z: <https://doi.org/10.25120/etropic.12.2.2013.3341>

GOODWIN, John. *The horror of stigma: psychosis and mental health care environments in twenty-first-century horror film (part I)*. [online]. 2014. [cit. 20.4.2022]. *Perspectives in psychiatric care*, 50 3, 201-9 .

GOODWIN, John. *The horror of stigma: psychosis and mental health care environments in twenty-first-century horror film (part II)*. [online]. 2014. [cit. 20.4.2022]. *Perspectives in psychiatric care*, 50(4), 224–234. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/ppc.12044>.

LEISTEDT, Samuel J. & LINKOWSKI, Paul. *Psychopathy and the cinema: fact or fiction?*. [online]. 13.12.2013. [cit. 15.3.2022]. *Journal of forensic sciences*, 59(1), 167-174. Dostupné z: <https://doi.org/10.1111/1556-4029.12359>

CHMIELEWSKI, Kristen Elizabeth. *Silver screen slashers and psychopaths: a content analysis of schizophrenia in recent film*. [online]. 2015. [cit. 6.3.2022]. University of Iowa. Dostupné z: <https://doi.org/10.17077/etd.zb463ow7>

BERRITTA, Georgina. *The Implications of using Mental Illness Within a Cinema Narrative*. [online]. 2015. [cit. 5.4.2022]. University Of York, UK. *International Journal Of Humanities And Cultural Studies*. Vol 2, No 1. ISSN 2356-5926. Dostupné z: [https://www.academia.edu/17206150/The\\_Implications\\_of\\_using\\_Mental\\_Illness\\_within\\_a\\_Cinema\\_Narrative](https://www.academia.edu/17206150/The_Implications_of_using_Mental_Illness_within_a_Cinema_Narrative)

REYES, Xavier Aldana. *Reel Evil: A Critical Reassessment of Found Footage Horror*. [online]. 2015. [cit. 8.12.2022]. Gothic Studies, Volume 17 Issue 2, Page 122-136, ISSN 1362-7937. Dostupné z: <https://doi.org/10.7227/GS.17.2.8>.

FORCEN, Fernando Espi. *Monsters, Demons and Psychopaths: Psychiatry and Horror Film* [online]. 2016. [cit. 14.4.2022]. (1st ed.). CRC Press. Dostupné z: <https://doi.org/10.1201/9781315382470>.

BOWMAN, Jonathan & WEST, Keon. *Prime and prejudice: Brief stereotypical media representations can increase prejudicial attitudes and behaviour towards people with schizophrenia*. [online]. 2018. [cit. 22.3.2022]. Journal of Community & Applied Social Psychology. 10.1002/casp.2392. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/329647693\\_Prime\\_and\\_prejudice\\_Brief\\_stereotypical\\_media\\_representations\\_can\\_increase\\_prejudicial\\_attitudes\\_and\\_behaviour\\_towards\\_people\\_with\\_schizophrenia](https://www.researchgate.net/publication/329647693_Prime_and_prejudice_Brief_stereotypical_media_representations_can_increase_prejudicial_attitudes_and_behaviour_towards_people_with_schizophrenia)

GUAMGUAMI, Mohammed a ZERIOUH, Mohammed & Boujemâa, Elkouy. *Culture, Society and Education: An Interdisciplinary Reader* (Introduced by R. David Goodman). [online]. 2018. [cit. 8.12.2022]. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/341201592\\_Culture\\_Society\\_and\\_Education\\_An\\_Interdisciplinary\\_Reader\\_Introduced\\_by\\_R\\_David\\_Goodman](https://www.researchgate.net/publication/341201592_Culture_Society_and_Education_An_Interdisciplinary_Reader_Introduced_by_R_David_Goodman)

ASIMOS, Vivian,Marie *The Slender Man Mythos: a structuralist analysis of an online mythology*, [online]. 2019. [cit. 13.11.2021]. Durham theses, Durham University. Dostupné z: <http://etheses.dur.ac.uk/12962/>

HART, Adam Charles. *The Searching Camera: First-Person Shooters, Found-Footage Horror Films, and the Documentary Tradition*. [online]. 2019. [cit. 4.12.2022]. JCMS: Journal of Cinema and Media Studies 58(4), 73-91. Dostupné z: doi:10.1353/cj.2019.0058.

TURNER, Peter. *Found footage horror films: a cognitive approach*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2019. Routledge advances in film studies. ISBN 978-1-138-38851-2.

BRADLY, Nix. "Mental Illness in Horror Films," [online]. 2021. [cit. 1.5.2022]. Emerging Writers: Vol. 4, Article 3. Dostupné z: <https://digitalcommons.kennesaw.edu/emergingwriters/vol4/iss1/3>

**NÁZEV:**

Reprezentace duševní jinakosti v hororovém webseriálu Marble Hornets

**AUTOR:**

Vendula Krobová

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Klára Feikusová

**ABSTRAKT:**

Má má za cíl zanalyzovat jak jsou ve webseriálu Marble Hornets za pomoci ikonografie hororu vytvářena očekávání diváka týkající se duševní jinakosti a do jaké míry se naplní. Jako analytickou metodu jsem použila žánrovou analýzu podle Jasona Mittella a Marble Hornets jsem porovnála s esejí od Judith Hess Wright *Genre Films and the Status Quo*, kde prezentuje myšlenku, že žánrové filmy ve své podstatě odrazují od progresivní společenské změny. Wright píše, že horor je ve svém jádru o konfliktu vědeckého a tradičního řešení problému přičemž tradiční vždy vyhrává. Při analýze Marble Hornets jsem ale přišla na to, že v tomto webseriálu ale vítězí vědecké řešení nad tradičním. Dále jsem přišla na to, že Marble Hornets obsahuje ikonografii, která evokuje negativní stereotypy ohledně duševní jinakosti, ale v mnoha případech je později odhaleno, že divácké očekávání bylo chybné. Mým závěrem tedy je, že narativy jako má Marble Hornets mohou být způsobem jak v hororu tematizovat duševní jinakosti a přitom neškodit.

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

horor, Slenderman, žánrová teorie, duševní onemocnění



**TITLE:**

Representation of mental otherness in horror webserial in Marble Hornets

**AUTHOR:**

Vendula Krobová

**DEPARTMENT:**

Department of Theater and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Klára Feikusová

**ABSTRACT:**

The goal of my thesis is to analyse how are in a webserial Marble Hornets expectations created through horror iconography and if they come true. As a method I chose a genre analysis according to Jason Mittell and I also compared Marble Hornets with an essay *Genre Films and the Status Quo* by Judith Hess Wright where she presents an idea that by their nature genre films discourage from a progressive social change. Wright write that horror is about conflict between scientific and traditional problem solving and traditional has to always win. While analysing Marble Hornets I ascertained that the webserial uses iconography which is usually tied to negative stereotypes about mental otherness, but in many cases it is later revealed that the viewers expectations were wrong. My conclusion therefore is that narratives such as Marble Hornets can be an example how to include theme of mental otherness and not cause too much harm.

**KEYWORDS:**

mental otherness, Slender Man, horror, genre theory